

**FAKE
LESS**

EXHIBITION
ON MEDIA
LITERACY

**BUILDING
IMMUNITY,
TRUSTING
FACTS**

**ΒΟΗΘΗΤΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ
ΓΙΑ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ
ΕΚΘΕΣΗΣ FAKELESS ΣΤΟ
ΣΧΟΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΚΑΙ
ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ
ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ/ΝΕΕΣ**

IMPRESSUM

Για το Βοηθητικό Εγχειρίδιο για το υλικό της Έκθεσης „Fakeless“:
Συντονισμός und Σύνταξη: Ηλιάνα Κικίδου & Μαρτίνα Καραπάνου
Συγγραφείς: Χρυσούλα Θεοδωρίδου, Κατερίνα Λυραντζάκη
Δημιουργία – Σχεδιασμός: Kunsht
Copyright: Goethe-Institut Athen

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

4	BLOCK 1: ΠΡΩΤΗ ΔΟΣΗ ΔΟΣΗ 1:
4	ORIGINAL OR NOT? ΔΟΣΗ 2 : NEWS
7	TINDER ΔΟΣΗ 3: UNLOCK MY
8	PHONE
10	BLOCK 2: ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΝΙΣΧΥΤΙΚΗ ΔΟΣΗ ΔΟΣΗ 1:
10	ΠΩΣ ΑΝΤΙΔΡΑ Ο ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ ΣΟΥ ΣΤΗΝ
	ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ
13	ΔΟΣΗ 2: ΜΠΙΝΓΚΟ ΜΙΝΤΙΑΚΟΥ ΕΓΓΡΑΜΑΤΙΣΜΟΥ
15	ΔΟΣΗ 3: ΠΩΣ ΕΧΕΙ ΣΧΕΔΙΑΣΤΕΙ ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΣΟΥ ΓΙΑ ΝΑ
	ΤΡΑΒΗΞΕΙ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΟΥ
18	BLOCK 3: ΤΡΙΤΗ ΕΝΙΣΧΥΤΙΚΗ ΔΟΣΗ ΔΟΣΗ
18	1: Η ΑΛΗΘΙΝΗ ΖΩΗ ΤΗΣ ΣΕΛΦΙ ΣΟΥ ΔΟΣΗ 2:
20	ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: ΚΙΝΗΤΟ
22	ΔΟΣΗ 3: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: ΓΕΙΑ ΣΟΥ, ΦΙΛΕ
24	ΔΟΣΗ 4: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: ΑΣ ΤΟ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΟΥΜΕ ΚΑΤΑ
	ΠΡΟΣΩΠΟ
26	BLOCK 4 ΑΝΟΣΙΑ
26	ΔΟΣΗ 1: ΟΙ 10 ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΗΣ ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ ΔΟΣΗ
28	2: PROVE ME WRONG
29	ΔΟΣΗ 3: CONVEYOR BELT
30	ΔΟΣΗ 4: SEE BEYOND THE HEADLINES ΔΟΣΗ
31	ΔΟΣΗ 5: NAVIGATE THE MEDIA SIGNS
32	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΥΛΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΩΝ
	ΓΕΡΜΑΝΙΚΩΝ

BLOCK 1: ΠΡΩΤΗ ΔΟΣΗ

Δόση 1: ORIGINAL OR NOT?

Θέμα	Συνθετικά βίντεο
Είδος	Παιχνίδι: Ποιο βίντεο είναι αυθεντικό/συνθετικό;
Στόχος/Σκοπός	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να αναγνωρίσουν τη διαφορά μεταξύ ενός αυθεντικού βίντεο και ενός συνθετικού βίντεο.
Δράση	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες παρακολουθούν 10 βίντεο και αποφασίζουν ποιο από αυτά είναι αυθεντικό και ποιο από αυτά συνθετικό.
Απαιτούμενο υλικό	Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο
Εκπαιδευτική βαθμίδα	ΓΥΜΝΑΣΙΟ: 1η, 2α και 3η Γυμνασίου
Κορυφαία σημεία	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ: Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες οξύνουν τις δεξιότητες παρατήρησης εστιάζοντας στα οπτικά χαρακτηριστικά των βίντεο για να ελέγξουν την αυθεντικότητά τους. ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΛΟΤΗΤΑ: Η απλή μορφή του παιχνιδιού επιτρέπει μια άνετη και ομαλή διεξαγωγή της δραστηριότητας.
Ιδιαιτερότητες	ΑΓΝΩΣΤΕΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΕΣ: Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες ενδεχομένως να μην γνωρίζουν τις προσωπικότητες. Σε αυτήν την περίπτωση θα πρέπει να επικεντρώνονται αποκλειστικά σε οπτικές πληροφορίες, για να μπορέσουν να κρίνουν την αυθεντικότητα του υλικού, γεγονός που μπορεί να επιφέρει δυσκολίες στην ορθή αξιολόγηση του. ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΟΠΤΙΚΩΝ ΑΝΩΜΑΛΙΩΝ: Η πρόκληση μπορεί να έγκειται στην αναγνώριση προφανών οπτικών διαφορών. ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟΣ ΣΚΕΠΤΙΚΙΣΜΟΣ: Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες ενδέχεται να αναπτύξουν έναν γενικό σκεπτικισμό σε σχέση με τα βίντεο που συντίθενται με την χρήση της τεχνολογίας, γεγονός που μπορεί να οδηγήσει σε μια γενικευμένη δυσπιστία προς τα οπτικά μέσα.

Εξηγήστε εν συντομία τι είναι τα **Deepfakes** και υπογραμμίστε την σημασία της ικανότητας ορθής διάκρισης ανάμεσα σε αυθεντικά και συνθετικά βίντεο.

ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΗ:

Οι Deepfakes είναι μια μορφή συνθετικών μέσων, τα οποία μιμούνται με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης (ΤΝ) ανθρώπινες φωνές, πρόσωπα και κινήσεις σε βίντεο ή εικόνες, προκειμένου να φαίνεται ότι μια προσωπικότητα λέει ή κάνει κάτι που στην πραγματικότητα δεν είπε ή δεν έκανε. Αυτή η τεχνολογία χρησιμοποιεί προηγμένους αλγόριθμους μηχανικής μάθησης, ιδιαίτερα τη βαθιά μάθηση, για να δημιουργήσει ρεαλιστικές πλαστογραφίες.

Ο όρος “Deepfake” αποτελείται από τις λέξεις “deep learning” (βαθιά μάθηση) και “fake” (πλαστό). Η τεχνολογία Deepfake μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αντικατασταθούν πρόσωπα σε βίντεο, προκειμένου για παράδειγμα να διαδώσουν ψευδείς δηλώσεις ή να προβάλλουν διάσημους σε περιεχόμενα, χωρίς τη συγκατάθεσή τους.

Η τεχνολογία Deepfake μπορεί να επιφέρει σοβαρές επιπτώσεις στην κοινωνία, καθώς διευκολύνει σε έναν πολύ μεγάλο βαθμό την παραπλάνηση και την χειραγώγηση. Μπορεί επίσης να υπονομεύσει την αξιοπιστία οπτικοακουστικού υλικού και να οδηγήσει το κοινό σε μια γενικευμένη δυσπιστία ως προς την αυθεντικότητα των οπτικών περιεχομένων. Για να αντιμετωπιστεί η κατάχρηση της τεχνολογίας Deepfake απαιτούνται διάφορα μέτρα, συμπεριλαμβανομένης της ανάπτυξης μεθόδων για την ανίχνευσή της, της προώθησης του ψηφιακού εγγραμματισμού και πιθανώς της νομικής ρύθμισης ως προς την χρήση της.

Ενημερώστε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες ότι οι προσωπικότητες μιλούν στα Αγγλικά και ζητήστε τους/τις να επικεντρώσουν την προσοχή τους κυρίως στις οπτικές πληροφορίες. Μερικά στοιχεία που μπορούν οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να λάβουν υπόψη:

Εκφράσεις προσώπου:

Τα αυθεντικά βίντεο περιέχουν φυσικές εκφράσεις προσώπου. Προσέξτε αν οι εκφράσεις των απόμων στο βίντεο φαίνονται φυσικές ή αν παρουσιάζουν ανωμαλίες στην κίνηση.

Κινήσεις χειλιών:

Τα αυθεντικά βίντεο συνήθως έχουν συγχρονισμένες κινήσεις χειλιών. Προσέξτε αν οι κινήσεις των χειλιών συμφωνούν με την εκφωνούμενη γλώσσα ή αν υπάρχουν ανωμαλίες.

Κινήσεις ματιών:

Οι κινήσεις των ματιών σε αυθεντικά βίντεο είναι συνήθως λεπτομερείς και αντιδρούν στο περιβάλλον. Προσέξτε αν οι κινήσεις των ματιών είναι φυσικές.

<p>Προσοχή κατά την διεξαγωγή</p>	<p><u>Φωτισμός και σκιές:</u> Στα αυθεντικά βίντεο το φως και οι σκιές εφαρμόζονται συνεπώς στα απεικονιζόμενα άτομα. Προσέξτε αν υπάρχουν ιδιαιτερότητες στον φωτισμό, που μπορεί να υποδεικνύουν συνθετική παρέμβαση.</p> <p><u>Λειπτομέρειες φόντου:</u> Στα αυθεντικά βίντεο συνήθως φαίνονται λειπτομέρειες στο φόντο. Προσέξτε αν το φόντο φαίνεται ρεαλιστικό και αν υπάρχουν θολά σημεία.</p> <p><u>Κινήσεις και αλληλεπιδράσεις:</u> Στα αυθεντικά βίντεο οι άνθρωποι και τα αντικείμενα αλληλεπιδρούν φυσικά μεταξύ τους. Προσέξτε αν οι κινήσεις και οι αλληλεπιδράσεις φαίνονται φυσικές ή αν παρουσιάζονται ασυνέπειες.</p> <p><u>Ποιότητα παραγωγής:</u> Τα αυθεντικά βίντεο έχουν συνήθως μια συνεπή ποιότητα παραγωγής. Προσέξτε ενδείξεις χαμηλής ποιότητας εικόνας ή ξαφνικές αλλαγές ποιότητας, που μπορεί να υποδεικνύουν συνθετική παρέμβαση.</p> <p><u>Συνολική εντύπωση:</u> Ένα γενικό αίσθημα που δημιουργείται κατά την παρακολούθηση του βίντεο ενδέχεται επίσης να είναι βοηθητικό. Προσέξτε αν το βίντεο φαίνεται συνολικά αυθεντικό ή ενδεχομένως συνθετικό.</p>
<p>Περαιτέρω προτάσεις για το μάθημα:</p>	<p>ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟΥ: Παρουσιάστε και επεξηγήστε με την ολομέλεια βασικό λεξιλόγιο σχετικά με τα βίντεο και την τεχνολογία, όπως «αυθεντικό βίντεο», «συνθετικό βίντεο», «παραπλάνηση», «αυθεντικότητα», «παραπληροφόρηση», «αποπληροφόρηση» κ.ά..</p> <p>ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ: Δείξτε στους συμμετέχοντες/στις συμμετέχουσες τα δύο πρώτα βίντεο και εξηγήστε ότι πρέπει να αναγνωρίσουν τη διαφορά μεταξύ αυθεντικών και συνθετικών βίντεο. Συζητήστε από κοινού τι βλέπουν και ποιες ενδείξεις μπορεί να υποδεικνύουν την αυθεντικότητα ή συνθετικότητα των βίντεο. Παρουσιάστε τους στην συνέχεια τις προαναφερθείσες ενδείξεις, που βρίσκονται στο “Προσοχή κατά την διεξαγωγή”, και κατόπιν ζητήστε τους να ξεκινήσουν την δραστηριότητα.</p> <p>ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΣΥΖΗΤΗΣΗ: Χωρίστε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες σε ομάδες και αφήστε τις ομάδες να παίξουν το παιχνίδι. Η κάθε ομάδα θα πρέπει να αποφασίσει από κοινού ποια βίντεο θεωρεί αυθεντικά ή συνθετικά και γιατί. Κάθε ομάδα παρουσιάζει έπειτα τα αποτελέσματά της (βαθμούς) στην ολομέλεια. Καθοδηγήστε στην συνέχεια μια σύντομη συζήτηση σχετικά με τα αποτελέσματα της ομαδικής εργασίας και τις απόψεις των μαθητών. Συνοψίστε τα κύρια σημεία και απαντήστε σε πιθανές ερωτήσεις των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών.</p>

Δόση 2 : NEWS TINDER

Θέμα	Ανίχνευση ψευδούς πληροφορίας
Είδος	Παιχνίδι: Ποια είδηση είναι αληθής/ψευδής;
Σκοπός/Στόχος	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να διακρίνουν αυθεντικές ειδήσεις από προσπάθειες παραπληροφόρησης.
Δράση	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες διαβάζουν 20 μικρά ειδησεογραφικά κείμενα και αποφασίζουν ποια κείμενα είναι αληθή και ποια ψευδή.
Απαιτούμενο υλικό	Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο
Εκπαιδευτική βαθμίδα	Δε συνιστάται η χρήση αυτού του παιχνιδιού σε οποιαδήποτε εκπαιδευτική βαθμίδα.
Ιδιαιτερότητες	<p>ΓΛΩΣΣΑ: Ενδεχομένως η γλώσσα και το ύφος να ξενίζουν τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες.</p> <p>ΕΥΑΙΣΘΗΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ: Τα θέματα που σχετίζονται με την ψευδή πληροφόρηση μπορεί να προκαλέσουν διάφορα συναισθήματα στους νέους. Ειδικότερα, τα κείμενα 3, 8, 15, 17 και 19 εμπεριέχουν ιδιαίτερες πληροφορίες, γεγονός που μπορεί να οδηγήσει σε απρόβλεπτες συναισθηματικές αντιδράσεις από τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες.</p> <p>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ: Το παιχνίδι περιλαμβάνει πληθώρα κειμένων και απαιτεί αρκετό χρόνο για να ολοκληρωθεί.</p> <p>ΠΛΑΙΣΙΩΣΗ ΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ: Όι νέοι συμμετέχοντες/νέες συμμετέχουσες ενδέχεται να αντιμετωπίσουν δυσκολίες στο να μεταφέρουν τις πληροφορίες που αποκομίζουν από το παιχνίδι στην πραγματική τους ζωή, με πιθανή συνέπεια να χάσουν το ενδιαφέρον τους.</p> <p>ΕΛΛΕΙΨΗ ΓΝΩΣΤΙΚΟΥ ΥΠΟΒΑΘΡΟΥ: Όι νέοι/νέες ενδέχεται να μην έχουν τις ίδιες γνώσεις με τους ενήλικες σε συγκεκριμένους θεματικούς τομείς που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι.</p>

Δόση 3: UNLOCK MY PHONE

Θέμα	Αδύναμοι κωδικοί πρόσβασης
Είδος	Παιχνίδι: Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες ξεκλειδώνουν έξυπνα κινητά τηλέφωνα
Σκοπός/Στόχος	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες γνωρίζουν τη σημασία των ισχυρών και μοναδικών κωδικών πρόσβασης για την προστασία των προσωπικών τους δεδομένων και την ψηφιακή τους ασφάλεια.
Δράση	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες καλούνται να ξεκλειδώσουν επτά κινητά τηλέφωνα, χρησιμοποιώντας αδύναμους κωδικούς πρόσβασης όπως το 123456789 ή το QWERTY. Ως βοήθεια για την επίλυση της δραστηριότητας τους παρέχονται κάθε φορά μερικές πληροφορίες για τους ιδιοκτήτες/τις ιδιοκτήτριες των κινητών και έχουν πέντε προσπάθειες πριν από το “οριστικό” κλείδωμα κάθε τηλεφώνου.
Απαιτούμενο υλικό	Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο
Εκπαιδευτική βαθμίδα	ΓΥΜΝΑΣΙΟ: 1η, 2α και 3η Γυμνασίου
Κορυφαία σημεία	ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΙΝΔΥΝΟΥΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΤΩΝ ΚΩΔΙΚΩΝ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ: Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες καλούνται να μπουν στον ρόλο των “χάκερ”, επομένως πρέπει να ενστερνιστούν τη σκέψη τους και να υιοθετήσουν τις πρακτικές τους για να αποκτήσουν πρόσβαση στα κινητά. Με αυτόν τον τρόπο, μπορούν να ενημερωθούν για τους κινδύνους ασφαλείας στο διαδίκτυο, να αναπτύξουν ψηφιακές δεξιότητες ασφαλείας και να ευαισθητοποιηθούν για κοινές, αλλά ανασφαλείς, πρακτικές κωδικού πρόσβασης. Ενίσχυση της λογικής και αφηρημένης σκέψης: Η εύρεση των σωστών κωδικών απαιτεί την σύζευξη του λογικού και του αφηρημένου τρόπου σκέψης, καθώς οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες καλούνται να ερμηνεύσουν γνωστές πληροφορίες για να αναγνωρίσουν πιθανές συσχετίσεις και να συνάγουν συμπεράσματα σχετικά με τους κωδικούς πρόσβασης. ΑΦΟΡΜΗ ΓΙΑ ΣΥΖΗΤΗΣΗ: Όι κάτοχοι κινητών τηλεφώνων και χρήστες διαδικτύου γνωρίζουν την αναγκαιότητα ύπαρξης κωδικών πρόσβασης. Έτσι, μπορούν να μιλήσουν από προσωπική εμπειρία και να ανταλλάξουν πληροφορίες ή συμβουλές σχετικά με μέτρα ασφαλείας.

<p>Ιδιαιτερότητες</p>	<p>ΦΘΙΝΟΝ ΚΙΝΗΤΡΟ: Η έλλειψη πληροφοριών σχετικά με τον ακριβή αριθμό των ψηφίων σε κάθε κωδικό και οι υποχρεωτικές πέντε προσπάθειες για την εύρεση του σωστού κωδικού μπορούν να επιφέρουν μειωμένο ενδιαφέρον και να οδηγήσουν σε τυχαία εισαγωγή κωδικών πρόσβασης.</p> <p>ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΚΑΤΑΝΟΗΣΗΣ: Η γλώσσα και το ύφος των κειμένων ενδεχομένως να ξενίζουν τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες. Επίσης, σε περίπτωση έλλειψης γενικών γνώσεων, ενδέχεται να υπάρξουν δυσκολίες στην κατανόηση των υποδείξεων με αποτέλεσμα οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να προσπαθούν να μαντέψουν τυχαίους κωδικούς πρόσβασης.</p> <p>ΕΛΛΕΙΨΗ ΡΕΑΛΙΣΜΟΥ: Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες ενδέχεται να μην μπορούν να αντιληφθούν την σχέση της δραστηριότητας με την πραγματικότητα, γεγονός που μπορεί να εμποδίσει την συσχέτιση του κινδύνου του “χάκινγκ” με την αληθινή ζωή.</p> <p>ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΟΛΥΠΛΟΚΟΤΗΤΑ: Η χρήση κωδικών πρόσβασης στον πραγματικό κόσμο είναι πιο πολύπλοκη από ότι απεικονίζεται στο παιχνίδι. Αυτό θα μπορούσε να οδηγήσει σε μια απλοποίηση αυτού το μέτρου προστασίας που δεν καλύπτει όλες τις πτυχές της ασφάλειας των κωδικών.</p>
<p>Προσοχή κατά την διεξαγωγή</p>	<p>Εξηγήστε στους συμμετέχοντες/στις συμμετέχουσες τον τρόπο διεξαγωγής και τον στόχο της δραστηριότητας. Ενημερώστε τους/τις ότι το μέγεθος των κωδικών πρόσβασης μπορεί να ποικίλει και ότι, αν εισάγουν έναν αριθμό, δεν μπορούν να τον αναιρέσουν.</p>
<p>Περαιτέρω προτάσεις για το μάθημα</p>	<p>ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ: Διεξάγετε μια συζήτηση για το θέμα της ψηφιακής ασφάλειας και των ασφαλών κωδικών πρόσβασης. Αφήστε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να ανταλλάξουν απόψεις, να μοιραστούν προσωπικές εμπειρίες και να συζητήσουν πιθανές λύσεις για βελτιωμένες πρακτικές ασφαλείας. Πιθανές ερωτήσεις προς συζήτηση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πώς πρέπει να είναι ένας ασφαλής κωδικός πρόσβασης; • Πόσο συχνά αλλάζετε τους κωδικούς πρόσβασής σας και γιατί; • Αντιμετωπίζετε δυσκολίες στο να δημιουργήσετε ισχυρούς κωδικούς πρόσβασης;

Περαιτέρω προτάσεις για το μάθημα

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ:

Διεξαγάγετε ένα παιχνίδι ρόλων, όπου οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες υιοθετούν το ρόλο χρηστών του διαδικτύου ή χάκερ. Διεξάγετε παιχνίδι ρόλων, όπου οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες αναλαμβάνουν τον ρόλο των “χρηστών” ή “χάκερ”. Οι “χρήστες” σκέφτονται έναν κωδικό πρόσβασης για το κινητό τους τηλέφωνο ή ένα λογαριασμό στο διαδίκτυο, και οι “χάκερ” προσπαθούν να “σπάσουν” τον κωδικό μέσω σχετικών ερωτήσεων.

ΓΡΑΠΤΗ ΑΣΚΗΣΗ:

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να συντάξουν σύντομα κείμενα (π.χ. αναρτήσεις σε blogs ή φόρουμ) σχετικά με τις προσωπικές τους πρακτικές ασφαλείας στο ψηφιακό περιβάλλον.

ΟΜΑΔΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ:

Χωρίστε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες σε ομάδες και αναθέστε τους να αναπτύξουν από κοινού στρατηγικές για ασφαλείς κωδικούς πρόσβασης. Κάθε ομάδα μπορεί στη συνέχεια να παρουσιάσει τις ιδέες της και να τις συζητήσει στην ολομέλεια.

BLOCK 2: ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΝΙΣΧΥΤΙΚΗ ΔΟΣΗ

Δόση 1: ΠΩΣ ΑΝΤΙΔΡΑ Ο ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ ΣΟΥ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ

Θέμα	Εγκεφαλική επεξεργασία των πληροφοριών
Είδος	Ενημερωτική αφίσα
Στόχος/Σκοπός	Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες γνωρίζουν τις δομές του εγκεφάλου που επηρεάζουν την λήψη αποφάσεων και τις γνωστικές τους λειτουργίες. Έτσι μπορούν να αξιολογούν συνειδητά πληροφορίες και να αντιστέκονται αποτελεσματικότερα σε προσπάθειες χειραγώγησης.
Δράση	Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες παρατηρούν την αφίσα και διαβάζουν τα κείμενα.

Απαιτούμενο υλικό	Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο ή εκτύπωση αφίσσας και ανάρτηση στο χώρο/χρήση ως φύλλο εργασίας.
Εκπαιδευτική βαθμίδα	ΛΥΚΕΙΟ: 1η και 2α τάξη
Κορυφαία σημεία	<p>ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΤΩΝ ΝΟΗΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ ΤΟΥ ΕΓΚΕΦΑΛΟΥ: Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν τις κεντρικές περιοχές του εγκεφάλου που διαμορφώνουν τις σκέψεις και κατανοούν, πώς αυτές επηρεάζουν τις ανθρώπινες αντιδράσεις. Αυτή η γνώση συνδράμει στον αντίληψη των νοητικών λειτουργιών και μπορεί ενδεχομένως να ενισχύσει την λήψη λογικών αποφάσεων.</p> <p>ΑΦΟΡΜΗ ΓΙΑ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟ: Οι συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να συλλογιστούν τις αντιδράσεις τους, όταν έρχονται σε επαφή με πιθανόν χειραγωγικό υλικό και να αναρωτηθούν, κατά πόσο επαληθεύουν την ορθότητα νέων πληροφοριών, πριν τις αποδεχτούν.</p> <p>ΠΡΩΘΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΛΟΓΟΥ ΚΑΙ ΤΗΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗΣ ΑΠΟΨΕΩΝ: Η θεματολογία προσφέρει στους συμμετέχοντες/στις συμμετέχουσες την δυνατότητα να μοιραστούν τις προσωπικές τους εμπειρίες και παρατηρήσεις και να ανταλλάξουν απόψεις πάνω στις μεθόδους χειραγώγησης.</p>
Ιδιαιτερότητες	<p>ΠΟΛΥΠΛΟΚΟΤΗΤΑ ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΟΥ: Καθώς οι δομές του εγκεφάλου αποτελούν ιατρικό ερευνητικό πεδίο, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες συναντούν στα κείμενα ιατρικούς όρους, που αυξάνουν την θεματική πολυπλοκότητα και μπορεί να δυσχεράνουν την κατανόηση. Συμμετέχοντες/συμμετέχουσες, που δεν έχουν εμπειρία με ιατρική ορολογία, μπορεί να αντιμετωπίσουν δυσκολίες στην επεξεργασία των πληροφοριών λόγω της πληθώρας σε ειδικούς όρους.</p> <p>ΜΕΓΑΛΟΣ ΟΓΚΟΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ: Συνολικά παρουσιάζονται οκτώ τμήματα του εγκεφάλου και συνοδευτικά κείμενα με πληροφορίες για την περιγραφή της λειτουργίας τους και τον ρόλο τους στην λήψη αποφάσεων. Το πλήθος των πληροφοριών μπορεί σε συνδυασμό με την γλωσσική πολυπλοκότητα να οδηγήσει σε δυσκολίες κατανόησης και σε φθίνουσα ικανότητα συγκέντρωσης.</p> <p>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ: Για την επεξεργασία και την κατανόηση των πληροφοριών απαιτείται αρκετός χρόνος, λόγω του μεγάλου αριθμού κειμένων και της ιδιαίτερης τους θεματολογίας.</p>

<p>Προσοχή κατά την διεξαγωγή</p>	<p>Παρουσιάστε αρχικά στους συμμετέχοντες/στις συμμετέχουσες εν συντομία το ερευνητικό αντικείμενο της νευροεπιστήμης και ενημερώστε τους για την ύπαρξη ειδικής ορολογίας στα κείμενα.</p> <p>ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΗ: <i>Το ερευνητικό αντικείμενο της νευροεπιστήμης είναι ο ανθρώπινος εγκέφαλος και το νευρικό σύστημα. Συγκεκριμένα μελετώνται η δομή, οι λειτουργίες, η ανάπτυξη και οι διαταραχές του εγκεφάλου. Επίσης εξετάζεται, πώς ο εγκέφαλος επεξεργάζεται πληροφορίες, ρυθμίζει συναισθήματα, ελέγχει κινήσεις, δημιουργεί μνήμες, λαμβάνει αποφάσεις κ.ά. Η νευροεπιστήμη προσπαθεί μέσω διαφόρων μεθόδων, όπως της εικονικής απεικόνισης, της νευροφυσιολογίας, της γενετικής και της συμπεριφεροντολογίας, να κατανοήσει τον πολύπλοκο τρόπο λειτουργίας του εγκεφάλου και να αναπτύξει εφαρμογές στους τομείς της ιατρικής, της ψυχολογίας, των γνωστικών επιστημών κ.ά.</i></p> <p>Τονίστε στους συμμετέχοντες/στις συμμετέχουσες, ότι στόχος της δραστηριότητας είναι να χρησιμοποιήσουν τις καινούργιες γνώσεις που αποκόμισαν για να καταλάβουν, πως επηρεάζεται η λήψη αποφάσεων τους μέσα από συγκεκριμένες πληροφορίες που λαμβάνουμε.</p>
<p>Περαιτέρω προτάσεις για το μάθημα</p>	<p>ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΣΥΖΗΤΗΣΗ: Κάντε μια μικρή εισαγωγή στο θέμα και εξηγήστε την σημασία των περιοχών του εγκεφάλου για την επεξεργασία των πληροφοριών. Χρησιμοποιήστε την αφίσα ως οπτικό βοήθημα και δώστε στους συμμετέχοντες/στις συμμετέχουσες τη δυνατότητα να εκφράσουν τις πρώτες εντυπώσεις τους και να κάνουν υποθέσεις ως προς τις λειτουργίες των εγκεφαλικών δομών.</p> <p>ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ: Χωρίστε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες σε ομάδες και αναθέστε σε κάθε ομάδα συγκεκριμένες περιοχές του εγκεφάλου. Κάθε ομάδα πρέπει να αναζητήσει πληροφορίες για τις λειτουργίες των τμημάτων του εγκεφάλου και να τις παρουσιάσει εν συντομία.</p> <p>ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΦΙΣΑΣ: Παροτρύνετε τους συμμετέχοντες να μελετήσουν προσεκτικά την αφίσα και να διαβάσουν τα κείμενα. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να δημιουργήσουν εννοιολογικούς χάρτες ή περιλήψεις. Εναλλακτικά, μπορούν να επιλέξουν και να σημειώσουν βασικές λέξεις-κλειδιά.</p> <p>ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ: Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να εφαρμόσουν τις αποκτηθείσες γνώσεις στην καθημερινότητα. Θα μπορούσαν π.χ. να δώσουν παραδείγματα για καταστάσεις, στις οποίες οι συγκεκριμένες περιοχές του εγκεφάλου είναι ιδιαίτερα σημαντικές, όπως κατά την λήψη αποφάσεων ή για την αναγνώριση παραπλανητικού περιεχομένου.</p>

<p>Περαιτέρω προτάσεις για το μάθημα</p>	<p>ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΜΕ ΕΠΙΚΑΙΡΕΣ ΜΕΛΕΤΕΣ: Συζητήστε με τους συμμετέχοντες για τα αποτελέσματα επίκαιρων ερευνητικών μελετών ή ερευνών, που σχετίζονται με τις περιοχές του εγκεφάλου που απεικονίζονται στην αφίσα. Έρευνα στο διαδίκτυο και παρουσίαση: Εάν υπάρχουν διαθέσιμες ταμπλέτες ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να κάνουν μια αναλυτικότερη έρευνα με πληροφορίες σχετικά με τις εγκεφαλικές περιοχές και να προετοιμάσουν σύντομες παρουσιάσεις.</p> <p>QUIZ Η ΚΑΗΟΟΤ!: Διοργανώστε ένα quiz ή χρησιμοποιήστε πλατφόρμες, όπως την Kahoot!, για την παιγνιώδη ενασχόληση με τη θεματική.</p> <p>ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ: Όλοκληρώστε την ενότητα με μία δραστηριότητα αναστοχασμού, όπου οι συμμετέχοντες θα στοχαστούν, πώς η κατανόηση των δομών του εγκεφάλου μπορεί να επηρεάσει την αντίληψη τους και τον τρόπο που λαμβάνουν αποφάσεις.</p>
--	--

Δόση 2: ΜΠΙΝΓΚΟ ΜΙΝΤΙΑΚΟΥ ΕΓΓΡΑΜΑΤΙΣΜΟΥ

<p>Θέμα</p>	<p>Έννοιες/όροι των μέσων ενημέρωσης</p>
<p>Είδος</p>	<p>Παιχνίδι ερωτήσεων (online εκδοχή) ή παρουσίαση παραδειγμάτων για έννοιες των μέσων ενημέρωσης (offline εκδοχή)</p>
<p>Στόχος/Σκοπός</p>	<p>Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες εξοικειώνονται με όρους/ έννοιες που σχετίζονται με τα μέσα ενημέρωσης και μπορούν να συνδέσουν αυτές τις πληροφορίες με προσωπικά παραδείγματα.</p>
<p>Δράση</p>	<p>Το παιχνίδι υπάρχει σε online και offline εκδοχή και αναλόγως με τη μορφή, αλλάζει και ο τρόπος διεξαγωγής. Online εκδοχή: Κάθε συμμετέχων λαμβάνει μια κάρτα με αριθμούς και απαντάει σε μια ερώτηση πολλαπλής επιλογής, κάθε φορά που ο αλγόριθμος του παιχνιδιού εμφανίζει έναν από τους αριθμούς της καρτέλας του. Στην περίπτωση σωστής απάντησης καλύπτεται ο αριθμός στην κάρτα με ένα «πικ», στην περίπτωση λανθασμένης με ένα «χ». Εάν δοθούν τρεις λανθασμένες απαντήσεις ο παίκτης αποκλείεται από το παιχνίδι. Νικητής του παιχνιδιού είναι αυτός που θα καλύψει όλα τα νούμερα στην καρτέλα του. Στην online εκδοχή μπορούν να συμμετέχουν έως 8 παίκτες.</p>

Δράση	<p>Offline εκδοχή: Αρχικά, ορίζεται ένας/μία συντονιστής/ συντονίστρια. Κάθε συμμετέχων/συμμετέχουσα επιλέγει μια καρτέλα με αριθμούς. Ο/Η συντονιστής/συντονίστρια τραβάει από το πουγκί μια αριθμημένη μάρκα, που αντιστοιχεί σε μια έννοια. Εάν ο αριθμός της μάρκας εμφανίζεται σε κάποια από τις καρτέλες των παικτών, ο συντονιστής/η συντονίστρια διαβάζει την αντίστοιχη έννοια. Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες που έχουν αυτόν τον αριθμό στην καρτέλα τους, τοποθετούν τη μάρκα στο ταμπλό του παιχνιδιού και δίνουν ένα παράδειγμα για την έννοια, που προέρχεται από την πραγματική ζωή. Στην περίπτωση που έχουν παραπάνω από ένας παίκτης/μία παίκτρια τον ίδιο αριθμό, πρέπει να δώσει ο καθένας/η καθεμία ένα δικό του/της παράδειγμα. Δεν επιτρέπεται να επαναληφθούν τα ίδια παραδείγματα. Αφού έχουν παρουσιάσει όλοι οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες παραδείγματα, ένα άτομο παίρνει τη μάρκα και οι υπόλοιποι τοποθετούν μια άδεια κίτρινη μάρκα στο ταμπλό τους. Το πρώτο άτομο, που θα καλύψει όλους τους αριθμούς στην καρτέλα του, κερδίζει. Στην offline εκδοχή του παιχνιδιού μπορούν να συμμετέχουν έως 12 παίκτες συν ένας συντονιστής/μία συντονίστρια.</p>
Απαιτούμενο υλικό	<p>Online εκδοχή: Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο Offline εκδοχή: Εκτύπωση του υλικού (κατεβάζοντας το από εδώ)</p>
Εκπαιδευτική βαθμίδα	<p>Δε συνιστάται η χρήση αυτού του παιχνιδιού σε οποιαδήποτε εκπαιδευτική βαθμίδα.</p>
Ιδιαιτερότητες	<p>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ: Ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών και την μορφή του παιχνιδιού, μπορεί να ποικίλει η διάρκεια της δραστηριότητας. Ο ελάχιστος αριθμός των πιθανών ερωτήσεων είναι 12, όταν παίζει κανείς μόνος, και ο μέγιστος αριθμός ερωτήσεων είναι 53, όταν παίζουν περισσότερα άτομα. Επιπλέον πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι στην offline εκδοχή η αναφορά παραδειγμάτων μπορεί να απαιτήσει πολύ χρόνο.</p> <p>ΜΕΓΑΛΟΣ ΟΓΚΟΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ: Καθώς το παιχνίδι συμπεριλαμβάνει συνολικά 53 έννοιες, παρουσιάζεται σε γύρους με πολλούς συμμετέχοντες/πολλές συμμετέχουσες μεγάλος όγκος πληροφοριών. Αυτή η πληθώρα εννοιών μπορεί να αποτελέσει εμπόδιο για την σωστή επεξεργασία και απομνημόνευση των νέων πληροφοριών.</p> <p>ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΠΡΩΘΥΣΤΕΡΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ: Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες με περιορισμένες πρωθύστερες γνώσεις και εμπειρία στον τομέα του διαδικτύου μπορεί να δυσκολευτούν να απαντήσουν στις ερωτήσεις ή να παρουσιάσουν παραδείγματα. Σε αυτήν την περίπτωση μπορεί να αισθανθούν πιεσμένοι και να χάσουν το ενδιαφέρον τους.</p>

<p>Ιδιαιτερότητες</p>	<p>ΔΥΣΚΟΛΙΑ ΣΤΗΝ OFFLINE ΕΚΔΟΧΗ: Στο παιχνίδι δεν είναι σαφές, ποιος κρίνει εάν τα παραδείγματα που παρουσιάζονται είναι κατάλληλα ή όχι. Εάν συμφωνηθεί στην ολομέλεια ότι αυτό το αναλαμβάνει ο συντονιστής/η συντονίστρια, πρέπει να διασφαλιστεί, ότι ο συντονιστής/ η συντονίστρια έχει τη δυνατότητα να κρίνει τα παραδείγματα με ορθότητα. Διαφορετικά δεν μπορεί να εξασφαλιστεί ότι η δραστηριότητα είναι αποτελεσματική και προσανατολισμένη στον στόχο της.</p> <p>ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΟΛΥΠΛΟΚΟΤΗΤΑ: Όρισμένες έννοιες, ιδιαίτερες αυτές που παρουσιάζουν αφηρημένο ή πολύπλοκο περιεχόμενο, μπορεί να είναι δύσκολα κατανοητές για κάποιους συμμετέχοντες/κάποιες συμμετέχουσες και έτσι να καταστεί δύσκολη η επιτυχής ολοκλήρωση του παιχνιδιού.</p> <p>ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΑΦΗΡΗΜΕΝΗΣ ΣΚΕΨΗΣ: Για την εύρεση παραδειγμάτων σε κάθε έννοια, απαιτείται, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες να μπορούν να βρίσκουν μια πρακτική εφαρμογή, από μια θεωρητική ή αφηρημένη πληροφορία. Αυτός ο τρόπος σκέψης μπορεί να αποτελέσει για ορισμένους/ες συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μια μεγάλη πρόκληση.</p>
-----------------------	---

Δόση 3: ΠΩΣ ΕΧΕΙ ΣΧΕΔΙΑΣΤΕΙ ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΣΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΤΡΑΒΗΞΕΙ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΟΥ

<p>Θέμα</p>	<p>Τεχνικές και κόλπα που χρησιμοποιούν οι online εφαρμογές και τα ψηφιακά εργαλεία για να εστιάσουν την προσοχή των χρηστών στο κινητό.</p>
<p>Είδος</p>	<p>Ενημερωτική αφίσα με ερωτήσεις προς συζήτηση</p>
<p>Στόχος/Σκοπός</p>	<p>Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες κατανοούν τις τεχνικές που εφαρμόζουν οι παραγωγοί πολυμέσων για να τραβήξουν ή να κρατήσουν την προσοχή των χρηστών στο κινητό. Επίσης, είναι σε θέση να αναγνωρίσουν την πρόθεση των παραγωγών πολυμέσων πίσω από συγκεκριμένες λειτουργίες των smart-phone.</p>
<p>Δράση</p>	<p>Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες παρατηρούν την αφίσα, διαβάζουν τα κείμενα και απαντούν για τον εαυτό τους στις ερωτήσεις που βρίσκονται στο τέλος κάθε σελίδας.</p>
<p>Απαιτούμενο υλικό</p>	<p>Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο Ή εκτύπωση αφίσας και ανάρτηση στο χώρο/χρήση ως φύλλο εργασίας.</p>

<p>Εκπαιδευτική βαθμίδα</p>	<p>ΓΥΜΝΑΣΙΟ: 2α και 3η τάξη ΛΥΚΕΙΟ: 1η και 2α τάξη</p>
<p>Κορυφαία σημεία</p>	<p>ΣΥΣΧΕΤΙΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ: Τα smartphones, οι εφαρμογές και τα online εργαλεία είναι άμεσα συνδεδεμένα με την καθημερινότητα. Η κατανόηση των στρατηγικών που αποσκοπούν στην χειραγώγηση των χρηστών μπορεί να βοηθήσει τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες ενάντια στην υπερβολική χρήση πολυμέσων και να επηρεάσει θετικά την καθημερινή επαφή τους με την τεχνολογία.</p> <p>ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ: Το περιεχόμενο της αφίσας καλύπτει διάφορες λειτουργίες των smartphones και των εφαρμογών, όπως ήχους, κινήσεις, σύμβολα και εικονίδια. Έτσι θίγονται διαφορετικές στρατηγικές και μορφές χειραγώγησης.</p> <p>ΠΡΩΩΘΗΣΗ ΤΗΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗΣ ΑΠΟΨΕΩΝ: Οι ερωτήσεις στο τέλος της κάθε σελίδας αποτελούν αφορμή για ομαδικές συζητήσεις και για μια διαδραστική ανταλλαγή απόψεων.</p> <p>ΑΦΟΡΜΗ ΓΙΑ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟ: Οι επεξεργασίες των ερωτήσεων δίνει στους συμμετέχοντες/ στις συμμετέχουσες τη δυνατότητα, να αναλογιστούν με μια κριτική ματιά τη συμπεριφορά τους και τις συναναστροφές τους στο διαδικτυακό κόσμο.</p> <p>ΣΥΝΕΙΔΗΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΩΝ ΧΕΙΡΑΓΩΓΗΣΗΣ: Η στοχευμένη ενασχόληση με τις λειτουργίες των κινητών και των εφαρμογών καθιστά δυνατό να γίνουν αντιληπτές οι στρατηγικές χειραγώγησης που κρύβονται πίσω από αυτές. Αυτό μπορεί να οδηγήσει στη δημιουργία «ανοσίας» ενάντια τους.</p>
<p>Ιδιαιτερότητες</p>	<p>ΕΛΛΙΠΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ: Ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα και το είδος της χρήσης του διαδικτύου, κάποιοι συμμετέχοντες/κάποιες συμμετέχουσες μπορεί να μην είναι εξοικειωμένοι/ες με τα σύμβολα ή τις λειτουργίες των smartphones και των εφαρμογών. Επιπλέον, εμφανίζεται στα κείμενα ειδική ορολογία και αγγλισμοί, που ενδέχεται να δημιουργήσουν δυσκολίες στην κατανόηση.</p> <p>ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ: Κάποιες από τις ερωτήσεις θίγουν ευαίσθητα θέματα, όπως η συναισθηματική αντίδραση σε δυσάρεστες καταστάσεις, γεγονός που μπορεί να κάνει τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να φορτιστούν συναισθηματικά.</p>

<p>Προσοχή κατά την διεξαγωγή</p>	<p>Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να απαντήσουν για τον εαυτό τους με ειλικρίνεια στην ερώτηση που βρίσκεται στο τέλος κάθε αφίσας. Στην περίπτωση επεξεργασίας των ερωτήσεων στην ολομέλεια, δημιουργήστε ένα κλίμα υποστήριξης και σεβασμού και διασφαλίστε ότι κανείς/καμία δεν θα νιώσει πίεση για να μοιραστεί τις προσωπικές του εμπειρίες.</p>
<p>e</p>	<p>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ ΣΤΟ ΘΕΜΑ: Κάντε στους συμμετέχοντες μερικές ερωτήσεις ανοιχτού τύπου, που εγείρουν την σκέψη, όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ποια εργαλεία/εφαρμογές χρησιμοποιείς στο διαδίκτυο και γιατί; • Πόση ώρα περνάς καθημερινά στο διαδίκτυο; Είναι περισσότερη από όσο θα ήθελες; • Σε τι μπορεί να οφείλεται, ότι περνάμε περισσότερο χρόνο στο διαδίκτυο από ότι σκοπεύαμε; • Γιατί μπορούμε να χάσουμε στο διαδίκτυο την αίσθηση του χρόνου; <p>ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ ΚΑΤΑΝΟΗΣΗΣ: Μοιράστε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες σε πέντε ομάδες και δώστε σε κάθε ομάδα μόνο τα εικονίδια. Η κάθε ομάδα πρέπει να προσπαθήσει να περιγράψει τις λειτουργίες τους και να βρει τύπους ή ονόματα εφαρμογών, που θα μπορούσαν να εμφανίζονται τα συγκεκριμένα εικονίδια. Η άσκηση μπορεί να διεξαχθεί και αντίστροφα, δίνοντας στους συμμετέχοντες/στις συμμετέχουσες τα κείμενα με τις λειτουργίες των εικονιδίων και ζητώντας τους να σχεδιάσουν τα εικονίδια.</p> <p>ΑΣΚΗΣΗ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗΣ: Εκτυπώστε την αφίσα και χωρίστε τα κείμενα από τα εικονίδια. Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες πρέπει να αντιστοιχήσουν κάθε κείμενο με το σωστό εικονίδιο.</p> <p>ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ: Μοιράστε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες σε πέντε ομάδες και δώστε στην κάθε ομάδα να επεξεργαστεί μία αφίσα. Οι ομάδες μελετούν τις πληροφορίες και ετοιμάζουν μια σύντομη προφορική παρουσίαση, κατά την οποία θα μπορούσαν να αναφερθούν στα παρακάτω σημεία:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Νεοαποκτηθείσες γνώσεις • Προσωπικές εμπειρίες με αυτά ή άλλα εργαλεία στο διαδίκτυο • Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα αυτών των λειτουργιών • Απάντηση στην ερώτηση, που βρίσκεται στο τέλος της αφίσας

Περαιτέρω προτάσεις για το μάθημα

ΓΡΑΠΤΗ ΑΣΚΗΣΗ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΥ:

Αφήστε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να γράψουν μόνοι ή σε ζευγάρια ένα κείμενο, π.χ. μια ανάρτηση σε ένα μπλογκ ή φόρουμ, σχετικά με το ποιες εφαρμογές των smartphone χρησιμοποιούν, πώς κρίνουν την επαφή τους με αυτές και ποιες θα μπορούσαν να είναι οι πιθανές επιπτώσεις μιας υπέρμετρης κατανάλωσης πολυμέσων.

ΑΥΤΟΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΩΝ ΤΑΞΗΣ:

Οι συμμετέχοντες μπορούν να παρατηρήσουν για μια μέρα την συμπεριφορά τους στις εφαρμογές που χρησιμοποιούν και να κρατήσουν σημειώσεις για τις παρακάτω ερωτήσεις:

- Ποιες εφαρμογές επισκέφτηκα;
- Ποιές λειτουργίες της εφαρμογής χρησιμοποίησα;
- Πόσο χρόνο πέρασα στην εφαρμογή;
- Ποια συναισθήματα μου δημιουργήθηκαν κατά την επίσκεψη της εφαρμογής;

Οι απαντήσεις μπορούν να είναι ανώνυμες. Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες συλλέγουν στη συνέχεια όλες τις απαντήσεις και δημιουργούν από αυτές στατιστικές για την τάξη τους, ως απάντηση στις τέσσερις ερωτήσεις. Τα αποτελέσματα μπορούν να αποτελέσουν αφορμή για μια συζήτηση αναστοχασμού στην ολομέλεια.

BLOCK 3: ΤΡΙΤΗ ΕΝΙΣΧΥΤΙΚΗ ΔΟΣΗ

Δόση 1: Η ΑΛΗΘΙΝΗ ΖΩΗ ΤΗΣ ΣΕΛΦΙ ΣΟΥ

Θέμα	Τεχνολογίες αναγνώρισης προσώπου
Είδος	Ενημερωτική αφίσα με ερωτήσεις προς συζήτηση
Στόχος/Σκοπός	Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες αναπτύσσουν μια ολιστική κατανόηση των επιπτώσεων της τεχνολογίας αναγνώρισης προσώπου στην ιδιωτικότητα και τις ατομικές ελευθερίες.
Δράση	Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες παρατηρούν την αφίσα, διαβάζουν τα κείμενα και απαντούν στις ερωτήσεις που βρίσκονται στο τέλος κάθε σελίδας.
Απαιτούμενο υλικό	Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο Ή εκτύπωση αφίσας και ανάρτηση στο χώρο/χρήση ως φύλλο εργασίας.

<p>Εκπαιδευτική βαθμίδα</p>	<p>ΓΥΜΝΑΣΙΟ: 3η τάξη ΛΥΚΕΙΟ: 1η και 2α τάξη</p>
<p>Κορυφαία σημεία</p>	<p>ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗΣ ΠΡΟΣΩΠΟΥ: Η δραστηριότητα παρουσιάζει διάφορες πτυχές των τεχνολογιών αναγνώρισης προσώπου με αποτέλεσμα να γίνονται αντιληπτές οι ποικίλες εφαρμογές της χρήσης των συλλεχθέντων δεδομένων και οι πιθανές συνέπειες αυτών των πρακτικών. ΠΡΟΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΥ: Όι λόγοι, για τους οποίους αναλύονται οι «selfies» ή η γλώσσα του σώματος και το πως χρησιμοποιούνται αυτά τα δεδομένα, είναι κεντρικά ερωτήματα που μπορεί να οδηγήσουν σε προβληματισμό και αναστοχασμό. ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΓΙΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΑΠΟΨΕΩΝ ΠΑΝΩ ΣΕ ΗΘΙΚΑ ΖΗΤΗΜΑΤΑ: Η αφίσσα προσφέρει στους συμμετέχοντες/στις συμμετέχουσες την ευκαιρία να εκφράσουν τις δικές τους απόψεις και σκέψεις σχετικά με τις ηθικές και κοινωνικές πτυχές των τεχνολογιών αναγνώρισης προσώπου.</p>
<p>Ιδιαιτερότητες</p>	<p>ΕΛΛΙΠΕΣ Η ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟ ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ: Όρισμένοι συμμετέχοντες/ορισμένες συμμετέχουσες ενδέχεται να μην είναι επαρκώς ενημερωμένοι/ες σχετικά με το θέμα των τεχνολογιών αναγνώρισης προσώπου. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε επιφανειακές ή λιγότερο θεμελιωμένες συζητήσεις. ΕΥΑΙΣΘΗΤΗ ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ: Η αναγνώριση προσώπου και η προστασία δεδομένων είναι ευαίσθητα θέματα. Όρισμένοι συμμετέχοντες/ορισμένες συμμετέχουσες μπορεί να έχουν προσωπικές εμπειρίες ή ανησυχίες που ίσως δεν θέλουν να μοιραστούν.</p>
<p>Προσοχή κατά την διεξαγωγή</p>	<p>Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να απαντήσουν για τον εαυτό τους στην ερώτηση που βρίσκεται στο τέλος κάθε σελίδας της αφίσσας. Στην περίπτωση επεξεργασίας των ερωτήσεων στην ολομέλεια, δημιουργήστε ένα κλίμα υποστήριξης και σεβασμού και βεβαιωθείτε, ότι κανείς/καμία δεν θα νιώσει πίεση για να μοιραστεί τις προσωπικές του εμπειρίες. Διασφαλίστε επίσης ότι θα ακουστούν όλες οι απόψεις χωρίς να προκληθούν αντιπαράθεσεις.</p>

Περαιτέρω προτάσεις για το μάθημα

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΡΟΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗ:

Θέστε στους συμμετέχοντες/στις συμμετέχουσες μερικές ανοικτές ερωτήσεις που θα εγείρουν την σκέψη, όπως:

- Ποια πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα βλέπετε στη χρήση της τεχνολογίας αναγνώρισης προσώπου;
- Πώς θα θέλατε, προσωπικά, να προστατέψετε την ιδιωτικότητά σας;
- Ποιες ηθικές ανησυχίες έχετε σχετικά με τη χρήση των αποτυπωμάτων προσώπου;

ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΚΑΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ:

Χωρίστε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες σε ομάδες και αφήστε τους/τις να συζητήσουν τις σκέψεις και τις απόψεις τους πάνω στις προτεινόμενες ερωτήσεις. Κάθε ομάδα μπορεί στη συνέχεια να παρουσιάσει στην ολομέλεια τα συμπεράσματα και τις απόψεις της από την προηγούμενη ομαδική συζήτηση.

ΑΣΚΗΣΗ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΥ:

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να γράψουν μια σύντομη ανασκόπηση σχετικά με το αν και πώς επηρεάστηκαν οι απόψεις τους από τις πληροφορίες στο φύλλο εργασίας και αν άλλαξε η στάση τους απέναντι στις τεχνολογίες αναγνώρισης προσώπου.

Δόση 2: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: ΚΙΝΗΤΟ

Θέμα	Αυξανόμενη εξάρτηση της κοινωνίας από την τεχνολογία
Είδος	Κάρτα δραστηριότητας: Ερωτηματολόγιο
Στόχος/Σκοπός	Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες αποκτούν μια ολοκληρωμένη εικόνα για το πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα κινητά τους τηλέφωνα και κατανοούν καλύτερα τις ατομικές τους ανάγκες και προτιμήσεις.
Δράση	Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες απαντούν στις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου.
Απαιτούμενο υλικό	Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο Ή εκτύπωση αφίσας και ανάρτηση στο χώρο/χρήση ως φύλλο εργασίας.

<p>Εκπαιδευτική βαθμίδα</p>	<p>ΓΥΜΝΑΣΙΟ: 1η, 2α και 3η τάξη ΛΥΚΕΙΟ: 1η και 2α τάξη</p>
<p>Κορυφαία σημεία</p>	<p>ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ: Το ερωτηματολόγιο προωθεί την χρήση πολυμεσικών εργαλείων για εκπαιδευτικούς λόγους και ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες/ τις συμμετέχουσες να σκέφτονται κριτικά κατά τη χρήση τους, ιδιαίτερα όσον αφορά την ιδιωτικότητα και το συναισθηματικό δέσιμο με το κινητό τους τηλέφωνο. Αυτό βοηθάει τους συμμετέχοντες/ τις συμμετέχουσες να χειρίζονται αποτελεσματικά και με υπευθυνότητα τα πολυμέσα σε μια εποχή όπου ο ψηφιακός κόσμος αναπτύσσεται συνεχώς.</p>
<p>Ιδιαιτερότητες</p>	<p>ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ: Η τάση των συμμετεχόντων να παρέχουν κοινωνικά αποδεκτές απαντήσεις, ειδικά σε ευαίσθητα θέματα όπως η ιδιωτικότητα ή η ασφάλεια, θα μπορούσε να οδηγήσει σε παραμορφωμένα αποτελέσματα. Η χρήση των μέσων ενημέρωσης μπορεί να παρουσιαστεί πιο θετικά, από ό,τι είναι πραγματικά, και ορισμένες πτυχές να αγνοηθούν. ΕΛΛΕΙΨΗ ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ: Η κλίμακα απαντήσεων (ποτέ/σπάνια, μερικές φορές, συχνά) μπορεί να είναι υπερβολικά γενική για ορισμένους συμμετέχοντες/ορισμένες συμμετέχουσες και ενδεχομένως να μην επιτρέπει αρκετή διαφοροποίηση. ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΠΛΑΙΣΙΩΣΗ: Χωρίς συνοδευτικές εξηγήσεις, ορισμένες ερωτήσεις θα μπορούσαν να παρερμηνευτούν. Για παράδειγμα, η ερώτηση για την "σύνδεση" θα μπορούσε να ερμηνευτεί διαφορετικά.</p>
<p>Προσοχή κατά την διεξαγωγή</p>	<p>Εξηγήστε πριν την έναρξη της δραστηριότητας ότι το ερωτηματολόγιο αποσκοπεί στην αυτογνωσία, επομένως οι ειλικρινείς απαντήσεις είναι καθοριστικής σημασίας.</p>
<p>Περαιτέρω προτάσεις για το μάθημα</p>	<p>ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ: Χωρίστε τους συμμετέχοντες/ τις συμμετέχουσες σε ομάδες και ζητήστε τους να συμπληρώσουν τα ερωτηματολόγια. Στη συνέχεια, μπορούν να συζητήσουν τις απαντήσεις τους μέσα στην ομάδα και να αναδείξουν διαφορές και κοινά σημεία. ΑΥΤΟΓΝΩΣΙΑ: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες/ τις συμμετέχουσες να γράψουν ατομικά ή σε ομάδες ένα δοκίμιο σχετικά με το πώς η χρήση των κινητών τηλεφώνων επηρεάζει διάφορες πτυχές της ζωής τους.</p>

Περαιτέρω προτάσεις για το μάθημα	<p>ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΩΝ: Χρησιμοποιήστε τα συλλεχθέντα δεδομένα για να πραγματοποιήσετε μια στατιστική ανάλυση. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να ερμηνεύσουν τα αποτελέσματα και να βγάλουν συμπεράσματα.</p> <p>ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟΙ ΧΑΡΤΕΣ: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να δημιουργήσουν ατομικά ή σε ομάδες χάρτες σκέψης που θα οπτικοποιούν τη σχέση τους με τα κινητά τους τηλέφωνα. Αυτό μπορεί να αποτελέσει μια δημιουργική μέθοδο παρουσίασης διαφορετικών τρόπων χρήσης.</p> <p>ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΣΤΗΝ ΟΛΟΜΕΛΕΙΑ: Συζητήστε ως ομάδα για τα συλλεχθέντα δεδομένα και ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να μοιραστούν τις σκέψεις τους. Επισημάνετε την ποικιλία των τρόπων χρήσης και τις δυνητικές επιπτώσεις τους.</p> <p>ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Καλέστε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να παρουσιάσουν τα αποτελέσματα τους.'</p>
-----------------------------------	--

Δόση 3: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: ΓΕΙΑ ΣΟΥ, ΦΙΛΕ

Θέμα	Σχέση με την τεχνολογία
Είδος	Κάρτα δραστηριότητας: Δραστηριότητα δημιουργικής έκφρασης
Στόχος/Σκοπός	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να ενισχύσουν τις δημιουργικές τους δεξιότητες, προκειμένου να αναπτύξουν μια συνειδητή και υπεύθυνη σχέση με τις ψηφιακές συσκευές.
Δράση	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες ζωγραφίζουν το κινητό τους τηλέφωνο ως χαρακτήρα και αναφέρουν τι θα μπορούσε να τους πει το κινητό, αν μπορούσε να μιλήσει.
Απαιτούμενο υλικό	Ταμπλέτες ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο Ή εκτύπωση και χρήση ως φύλλο εργασίας Χαρτί, στυλό, χρώματα ή άλλα δημιουργικά εργαλεία
Εκπαιδευτική βαθμίδα	ΓΥΜΝΑΣΙΟ: 1η και 2α τάξη

<p>Κορυφαία σημεία</p>	<p>ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ: Αυτή η δραστηριότητα ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους και προάγει την ικανότητα έκφρασης, καθώς μπορούν μέσα από την ζωγραφιά τους να εκφράσουν περίπλοκα ζητήματα και σκέψεις.</p> <p>ΑΦΟΡΜΗ ΓΙΑ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟ: Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να αποτελέσει μια ιδιαίτερη ευκαιρία για αναστοχασμό, καθώς ενθαρρύνει τη βαθύτερη ανασκόπηση της προσωπικής σχέσης με την τεχνολογία. Αφορμή για συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων: Τα σχέδια των συμμετεχόντων μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως αφετηρία για συζητήσεις και διαδραστική μάθηση, καθώς μπορούν να αναλυθούν και να ερμηνευτούν στην ολομέλεια.</p>
<p>Ιδιαιτερότητες</p>	<p>ΕΛΛΕΙΨΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ: Όρισμένοι συμμετέχοντες/ορισμένες συμμετέχουσες μπορεί να αντιμετωπίσουν δυσκολίες στο να εκφραστούν δημιουργικά ή στο να φανταστούν, πώς ένα κινητό μπορεί να είναι μια φιγούρα, η οποία μάλιστα μιλάει.</p> <p>ΤΕΧΝΙΚΟΙ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ: Όρισμένοι συμμετέχοντες/ορισμένες συμμετέχουσες μπορεί να αντιμετωπίσουν τεχνικές δυσκολίες στο να εκφραστούν μέσω της ζωγραφικής. Είναι σημαντικό να επιτρέπονται εναλλακτικές μορφές δημιουργίας όπως π.χ. κολάζ, ψηφιακό κινούμενο σχέδιο κτλ.</p> <p>ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΥ: Όρισμένοι συμμετέχοντες/ορισμένες συμμετέχουσες μπορεί να αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην διαδικασία εμβάθυνσης της σχέσης τους με το κινητό τους. Αυτό μπορεί να αποτελέσει εμπόδιο για την προσπάθεια αναστοχασμού και την συναισθηματική έκφραση.</p> <p>ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ: Το πώς φαντάζεται κάποιος/κάποια το κινητό του/της και η σχέση που έχει με αυτό μπορεί να διαφέρει σε κάθε πολιτισμό. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε παρεξηγήσεις ή διαφορετικές ερμηνείες.</p> <p>ΑΝΗΣΥΧΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ: Όρισμένοι συμμετέχοντες/ορισμένες συμμετέχουσες μπορεί να αισθάνονται άβολα να αποκαλύψουν την προσωπική τους σχέση με την τεχνολογία. Γι' αυτό πρέπει να λαμβάνονται υπόψη τα ζητήματα προστασίας δεδομένων και η συμμετοχή πρέπει να είναι εθελοντική.</p> <p>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ: Η δημιουργική έκφραση και η διαδικασία ανασκόπησης απαιτούν αρκετό χρόνο. Σε ένα περιορισμένο χρονοδιάγραμμα υπάρχει επομένως ο κίνδυνος για επιφανειακά αποτελέσματα.</p>

<p>Προσοχή κατά την διεξαγωγή</p>	<p>Εξηγήστε στους συμμετέχοντες τον στόχο της δραστηριότητας και επισημάνετε τις κεντρικές ερωτήσεις που βρίσκονται στην κάρτα δραστηριοτήτων.</p> <p>Στην περίπτωση που οι συμμετέχοντες διεξάγουν τη δραστηριότητα σε έντυπη μορφή, παρέχετε τα απαραίτητα υλικά, όπως χαρτί, στυλό, μολύβια, χρώματα ή άλλα δημιουργικά εργαλεία για τη δημιουργία του σχεδίου.</p> <p>Ορίστε ένα σαφές χρονικό πλαίσιο για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας. Αυτό βοηθάει τους συμμετέχοντες να παραμείνουν εστιασμένοι και να ολοκληρώσουν την εργασία σε λογικό χρονικό διάστημα.</p>
<p>Περαιτέρω προτάσεις για το μάθημα</p>	<p>ΑΤΟΜΙΚΗ Η ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ: Ανάλογα με το μέγεθος και τη δυναμική της ομάδας, μπορείτε να αποφασίσετε εάν οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες θα εργαστούν ατομικά ή σε ομάδες. Και οι δύο προσεγγίσεις έχουν τα πλεονεκτήματά τους, και μπορείτε να το προσαρμόσετε στους συγκεκριμένους στόχους της δραστηριότητας.</p> <p>Ενσωμάτωση ερωτήσεων αναστοχασμού:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να απαντήσουν σε μερικές ερωτήσεις αναστοχασμού, όπως: • Γιατί έχω ζωγραφίσει έτσι το κινητό μου; • Πώς νιώθω όταν χρησιμοποιώ το κινητό μου; • Τι εικόνα έχω για το κινητό μου; <p>ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ: Παρακαλέστε τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να παρουσιάσουν και επεξηγήσουν τα σκίτσα τους στην ομάδα.</p> <p>ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ: Διευθύνετε μια ομαδική συζήτηση για τα σκίτσα και τα συναισθήματα που σχετίζονται με αυτά. Συζητήστε, τί αποκαλύπτει η δραστηριότητα για τις ατομικές σχέσεις με την τεχνολογία.</p> <p>ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ: Συλλέξτε σκίτσα και δημιουργήστε ένα κολάζ, μια έκθεση ή παρουσίαση για να δείξετε την ποικιλία των διαφορετικών οπτικών γωνιών.</p>

Δόση 4: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ: ΑΣ ΤΟ ΆΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΟΥΜΕ ΚΑΤΑ ΠΡΟΣΩΠΟ

<p>Θέμα</p>	<p>Βιομετρικές τεχνολογίες</p>
<p>Είδος</p>	<p>Κάρτα δραστηριότητας: Κουίζ</p>

Στόχος/Σκοπός	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες γνωρίζουν βασικές πτυχές των βιομετρικών τεχνολογιών και οξύνουν την κριτική τους σκέψη σχετικά με τις επιπτώσεις της τεχνολογίας.
Δράση	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες απαντούν στις ερωτήσεις του κουίζ.
Απαιτούμενο υλικό	Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο Ή εκτύπωση αφίσας και ανάρτηση στο χώρο/χρήση ως φύλλο εργασίας.
Εκπαιδευτική βαθμίδα	Δεν συνιστάται η χρήση αυτού του κουίζ σε οποιαδήποτε εκπαιδευτική βαθμίδα.
Ιδιαιτερότητες	<p>ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ: Η ερώτηση για το κοινωνικό σύστημα πιστοποίησης στην Κίνα ενδέχεται να παρεξηγηθεί λόγω πολιτισμικών διαφορών.</p> <p>ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΟΛΥΠΛΟΚΟΤΗΤΑ: Όρισμένα θέματα, ιδίως αυτά που έχουν τεχνική ή ηθική πολυπλοκότητα, ενδέχεται να είναι δύσκολα κατανοητά ή άγνωστα για ορισμένους συμμετέχοντες/ορισμένες συμμετέχουσες, με αποτέλεσμα να αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην επεξεργασία της δραστηριότητας.</p> <p>ΜΕΓΑΛΟΣ ΟΓΚΟΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ: Ό ογκος των πληροφοριών σχετικά με διάφορα θέματα μπορεί να επιβαρύνει τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες νοητικά, ειδικά αν δεν είναι επαρκώς προετοιμασμένοι/ες ή δεν είναι εξοικειωμένοι/ες με τους όρους που αναφέρονται.</p> <p>ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ: Όι ερωτήσεις σχετικά με τις βιομετρικές τεχνολογίες και το κοινωνικό σύστημα πιστοποίησης στην Κίνα ενδέχεται να προκαλέσουν ανησυχίες για το προσωπικό απόρρητο. Όρισμένοι συμμετέχοντες/ορισμένες συμμετέχουσες ενδέχεται να νιώσουν άβολα συζητώντας για τέτοια ευαίσθητα θέματα.</p> <p>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ: Η επεξεργασία όλων των ερωτήσεων ενδέχεται να καταλάβει πολύ χρόνο, ειδικά αν οι συμμετέχοντες χρειάζονται αρκετό χρόνο για να σκεφτούν και να συζητήσουν κάθε ερώτηση.</p>

BLOCK 4 ΑΝΟΣΙΑ

Δόση 1: ΟΙ 10 ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΗΣ ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ

Θέμα	Προφίλ ανθρώπων που διαδίδουν ψεύτικες πληροφορίες
Είδος	Ενημερωτική αφίσα
Στόχος/Σκοπός	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες είναι σε θέση να αναγνωρίσουν ανθρώπινα προφίλ που διαδίδουν με ή χωρίς πρόθεση ψεύτικες πληροφορίες στο διαδίκτυο. Μπορούν να κατανοήσουν τα κίνητρα πίσω από την εκούσια παραπληροφόρηση και τα μέσα πειθούς που χρησιμοποιούν.
Δράση	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες παρατηρούν την αφίσα και διαβάζουν τα κείμενα των προφίλ.
Απαιτούμενο υλικό	Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο Ή εκτύπωση αφίσας και ανάρτηση στον χώρο/χρήση ως φύλλο εργασίας.
Εκπαιδευτική βαθμίδα	ΓΥΜΝΑΣΙΟ: 2α και 3η τάξη ΛΥΚΕΙΟ: 1η και 2α τάξη
Κορυφαία σημεία	ΣΥΝΕΙΔΗΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΠΑΡΑΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ: Η ενασχόληση με τα ανθρώπινα προφίλ που στοχεύουν στην παραπληροφόρηση και η αναγνώριση των κινήτρων τους, μπορούν να οδηγήσουν τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες στην συνειδητοποίηση του φαινομένου και να τους/τις ευαισθητοποιήσουν. ΠΡΩΘΗΣΗ ΤΗΣ ΚΡΙΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ Επεξεργαζόμενοι τις πληροφορίες, οι συμμετέχοντες/οι συμμετέχουσες μπορούν να αξύνουν την κριτική τους ικανότητα όσον αφορά την διαχείριση παραπλανητικού περιεχομένου και να επεξεργάζονται συνειδητά την ορθότητα των πληροφοριών. ΣΥΣΧΕΤΙΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ: Ψευδείς πληροφορίες μπορεί να εμφανιστούν με διάφορες μορφές και σε ποικίλους τομείς της καθημερινής ζωής. Η στοχευμένη ενασχόληση με το φαινόμενο της παραπληροφόρησης μπορεί να βοηθήσει τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να διαχειριστούν καλύτερα απόπειρες χειραγώγησης στην καθημερινή ζωή.

Κορυφαία σημεία	<p>ΑΦΟΡΜΗ ΓΙΑ ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΑΠΟΨΕΩΝ: Οι χαρακτήρες που παρουσιάζονται μπορούν να αποτελέσουν την αφετηρία για διαδραστικές συζητήσεις, καθώς τίθενται προς συζήτηση οικεία προφίλ, όπως της οικογένειας, των διασημοτήτων και των πολιτικών.</p>
Ιδιαιτερότητες	<p>ΕΛΛΙΠΕΣ Η ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟ ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ: Όρισμένα κείμενα καταδεικνύουν κίνητρα παραπληροφόρησης που σχετίζονται με πολύπλοκα θέματα. Η κατανόηση τους απαιτεί μια σφαιρική γνώση για τον κόσμο και θα μπορούσε να αποτελέσει εμπόδιο στην κατανόηση.</p> <p>ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΠΛΑΙΣΙΩΣΗ: Η έλλειψη πλαισίωσης των προφίλ και η απουσία παραδειγμάτων θα μπορούσαν να οδηγήσουν σε επιφανειακή κατανόηση του τρόπου δράσης τους.</p>
Προσοχή κατά την διεξαγωγή	<p>Εξηγήστε αρχικά τον στόχο της αφίσας και πλαισιώστε ενδεχομένως με παραδείγματα, σε ποια μέσα θα μπορούσε κανείς να συναντήσει αυτά τα προφίλ.</p>
Περαιτέρω προτάσεις για το μάθημα	<p>ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΡΟΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗ: Ξεκινήστε θέτοντας στους συμμετέχοντες μερικές ερωτήσεις ανοιχτού τύπου, που εγείρουν την σκέψη, όπως:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τι σημαίνει παραπληροφόρηση; • Πού μπορεί να συναντήσει κανείς ψευδείς πληροφορίες; • Με ποιο σκοπό διαδίδουν οι άνθρωποι παραπλανητικές πληροφορίες; • Ποιος μπορεί να έχει ένα προσωπικό όφελος από την παραπληροφόρηση των ανθρώπων; <p>Αυτή η δραστηριότητα θα μπορούσε επίσης να διεξαχθεί σε ομάδες, με τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να συζητούν τις ερωτήσεις και να κρατούν σημειώσεις για τις απαντήσεις.</p> <p>ΚΑΤΑΙΓΙΣΜΟΣ ΙΔΕΩΝ: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να σημειώσουν τις σκέψεις τους πάνω στο θέμα της παραπληροφόρησης και καταγράψτε τις απαντήσεις. Μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε τις απαντήσεις για να δημιουργήσετε έναν νοητικό χάρτη.</p> <p>ΓΡΑΠΤΗ ΑΣΚΗΣΗ: Κάθε συμμετέχων/συμμετέχουσα επιλέγει ένα προφίλ και γράφει ένα σύντομο κείμενο πάνω σε αυτό, το οποίο περιέχει τόσο αληθείς όσο και ψευδείς πληροφορίες. Οι υπόλοιποι συμμετέχοντες/υπόλοιπες συμμετέχουσες πρέπει να μαντέψουν για ποιο προφίλ πρόκειται και ποιες πληροφορίες θα μπορούσαν να είναι αναληθείς.</p> <p>ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΥ: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες να εκφράσουν την άποψη τους με αφορμή το περιεχόμενο της αφίσας και να μιλήσουν για τις προσωπικές τους διαδικτυακές εμπειρίες.</p>

Δόση 2: PROVE ME WRONG

Θέμα	Θεωρίες συνωμοσίας
Είδος	Παιχνίδι: Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες επιλέγουν μια κατάλληλη απάντηση σε μια συζήτηση με ένα πρόγραμμα προσομοίωσης συνομιλίας.
Στόχος/Σκοπός	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες είναι σε θέση να καταρρίψουν διαδεδομένες θεωρίες συνωμοσίας και να αντικρούσουν εποικοδομητικά τα επιχειρήματα θεωρητικών συνωμοσίας.
Δράση	Ό/Η συμμετέχων/συμμετέχουσα εισέρχεται σε έναν προσομοιωτή συνομιλίας και προσπαθεί να επιλέξει την καταλληλότερη απάντηση σε έναν διάλογο με έναν θεωρητικό συνωμοσίας, προκειμένου να συνεχίσουν εποικοδομητικά την συζήτηση. Κάθε φορά υπάρχουν δύο πιθανές απαντήσεις προς επιλογή και το παιχνίδι αποτελείται από τρία επίπεδα/διαλόγους με θεωρητικούς συνωμοσίας.
Απαιτούμενο υλικό	Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο
Εκπαιδευτική βαθμίδα	Δεν συνιστάται η χρήση αυτού του παιχνιδιού σε οποιαδήποτε εκπαιδευτική βαθμίδα.
Ιδιαιτερότητες	<p>ΕΥΑΙΣΘΗΤΗ ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ: Όι θεωρίες συνωμοσίας είναι ένα ευαίσθητο θέμα που μπορεί να προκαλέσει αμηχανία στους συμμετέχοντες/στις συμμετέχουσες.</p> <p>ΓΛΩΣΣΑ: Ενδεχομένως η γλώσσα και το ύφος να ξενίζουν τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες.</p> <p>ΓΛΩΣΣΙΚΕΣ ΙΔΙΑΙΤΕΡΟΤΗΤΕΣ: Όι απαντήσεις προς επιλογή περιέχουν μερικές φορές αμφιλεγόμενες εκφράσεις που μπορούν να προκαλέσουν αμηχανία στους συμμετέχοντες/στις συμμετέχουσες.</p> <p>ΕΛΛΙΠΕΣ Η ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟ ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ: Η κατανόηση των θεωριών συνωμοσίας που παρουσιάζονται στο παιχνίδι προαπαιτεί την ύπαρξη θεμελιωδών γνώσεων για τον κόσμο και την κοινωνία. Η έλλειψη γνώσεων πάνω σε κοινωνικά θέματα και πολιτικά συμφέροντα μπορεί να οδηγήσει σε μια επιφανειακή επεξεργασία των πληροφοριών.</p> <p>ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ: Όρισμένοι συμμετέχοντες/Ορισμένες συμμετέχουσες μπορεί να αισθάνονται περιορισμένοι από το γεγονός, ότι πρέπει να επιλέξουν ανάμεσα σε δύο διαθέσιμες απαντήσεις και πως δεν έχουν την δυνατότητα να γράψουν μια δική τους απόκριση.</p> <p>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ: Η διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να ποικίλλει, καθώς η πορεία του παιχνιδιού επηρεάζεται από την εγκυρότητα των απαντήσεων.</p>

Δόση 3: CONVEYOR BELT

Θέμα	Έγκυρες ειδήσεις
Είδος	Παιχνίδι με ειδήσεις που κινούνται σε έναν ιμάντα
Στόχος/Σκοπός	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μπορούν να κρίνουν τη εγκυρότητα των ειδήσεων και να αντιστοιχήσουν το περιεχόμενό τους με το σωστό τίτλο.
Δράση	<p>Το παιχνίδι αποτελείται από δύο επίπεδα:</p> <p>Στο πρώτο επίπεδο, οι συμμετέχοντες καλούνται να επαληθεύσουν την εγκυρότητα δέκα ειδήσεων που περνούν μπροστά τους πάνω σε έναν κινούμενο ιμάντα.</p> <p>Στο δεύτερο και επίπεδο, οι συμμετέχοντες κατατάσσουν ειδήσεις στην σωστή θεματική κατηγορία. Αφού επεξεργαστούν κάθε είδηση, ενημερώνονται για την ορθότητα της απάντησης τους με ένα «ΤΙΚ» ή ένα «Χ» στην επάνω δεξιά πλευρά της είδησης. Μετά από κάθε απάντηση εμφανίζεται ένα κείμενο με επεξηγήσεις.</p> <p>Ό χρόνος για την επεξεργασία των ειδήσεων είναι 30 δευτερόλεπτα και στην περίπτωση πέντε λανθασμένων απαντήσεων, το παιχνίδι επαναλαμβάνεται από την αρχή.</p>
Απαιτούμενο υλικό	Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο
Εκπαιδευτική βαθμίδα	Δεν συνιστάται η χρήση αυτού του παιχνιδιού σε οποιαδήποτε εκπαιδευτική βαθμίδα.
Ιδιαιτερότητες	<p>ΓΛΩΣΣΑ: Ενδεχομένως η γλώσσα και το ύφος να ξενίζουν τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες.</p> <p>Μεγάλος όγκος πληροφοριών:</p> <p>Το παιχνίδι περιλαμβάνει μεγάλο αριθμό ειδήσεων και σχετικές επεξηγήσεις, που προέρχονται από διάφορους θεματικούς τομείς. Αυτή η πληθώρα πληροφοριών θα μπορούσε να οδηγήσει σε μειωμένη ικανότητα συγκέντρωσης.</p> <p>ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ:</p> <p>Τα 30 δευτερόλεπτα που δίνονται για την επίλυση της κάθε ερώτησης, θα μπορούσαν να είναι ανεπαρκή για κάποιους συμμετέχοντες/κάποιες συμμετέχουσες. Επίσης, το κείμενο των επεξηγήσεων εξαφανίζεται μετά από ένα χρονικό διάστημα και το παιχνίδι συνεχίζεται χωρίς την εντολή του παίκτη/της παίκτριας.</p> <p>ΕΛΛΙΠΕΣ Η ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟ ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ:</p> <p>Στο δεύτερο και τρίτο επίπεδο, οι συμμετέχοντες έρχονται σε επαφή με ειδικό λεξιλόγιο σχετικό με τα μέσα ενημέρωσης, που θα μπορούσε να οδηγήσει σε δυσκολίες επίλυσης της δραστηριότητας.</p>

Ιδιαιτερότητες	<p>ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ: Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες πρέπει να ξεκινούν ξανά από την αρχή, κάθε φορά που κάνουν πέντε λάθη. Οι επανειλημμένες επανεκκινήσεις μπορεί να προκαλέσουν απογοήτευση και εκνευρισμό, ειδικά επειδή η δυσκολία του παιχνιδιού είναι υψηλή. Επίσης, η συνέχεια από τα μεγάλα κείμενα επεξηγήσεων που ξεπερνούν το πλαίσιο της εικόνας δεν μπορεί να αναγνωστεί.</p> <p>ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ: Σε περίπτωση λανθασμένης απάντησης από το δεύτερο επίπεδο και μετά, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες δεν ενημερώνονται για το ποια απάντηση ήταν η σωστή. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε ανασφάλεια και σε περιορισμένο μαθησιακό αποτέλεσμα.</p>
----------------	--

Δόση 4: SEE BEYOND THE HEADLINES

Θέμα	Επιφανειακή πρόσληψη πληροφοριών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης
Είδος	Ενημερωτική αφίσα
Στόχος/Σκοπός	Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες είναι σε θέση να διακρίνουν παραπλανητικούς τίτλους ειδήσεων και να αναγνωρίσουν περιπτώσεις ανήθικης δημοσιογραφίας.
Δράση	Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες διαβάζουν τίτλους ειδήσεων και προσπαθούν να κρίνουν την εγκυρότητα τους. Στην συνέχεια φορούν τα ειδικά τρισδιάστατα γυαλιά (κόκκινα) και ελέγχουν την ορθότητα των υποθέσεων τους.
Απαιτούμενο υλικό	Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο, κόκκινα 3D γυαλιά
Εκπαιδευτική βαθμίδα	Δεν συνιστάται η χρήση αυτής της αφίσας σε οποιαδήποτε εκπαιδευτική βαθμίδα.
Ιδιαιτερότητες	<p>ΕΥΑΙΣΘΗΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ: Ορισμένοι τίτλοι περιέχουν ευαίσθητο πολιτισμικά ή πολιτικά περιεχόμενο. Πρόσβαση στο περιεχόμενο: Ορισμένες διαδικτυακές πηγές, π.χ. διαδικτυακές εφημερίδες, απαιτούν συνδρομή για την ανάγνωση και την επαλήθευση των ειδήσεων. Επίσης, τα άρθρα είναι στην αγγλική γλώσσα.</p>

Ιδιαιτερότητες	<p>ΓΛΩΣΣΙΚΑ ΕΜΠΟΔΙΑ: Η δραστηριότητα θα μπορούσε να περιέχει γλωσσικά εμπόδια λόγω της χρήσης αγγλόφωνου περιεχομένου στην κατηγορία “μιμίδια”.</p> <p>ΜΕΓΑΛΟΣ ΟΓΚΟΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ: Η δραστηριότητα περιλαμβάνει 7 σελίδες με ειδήσεις και επεξηγήσεις, που προέρχονται από διάφορους θεματικούς τομείς. Αυτή η πληθώρα πληροφοριών θα μπορούσε να οδηγήσει σε μειωμένη ικανότητα συγκέντρωσης.</p> <p>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ: Η δραστηριότητα θα μπορούσε να αποβεί χρονοβόρα, ιδίως αν οι συμμετέχοντες αφιερώσουν πολύ χρόνο στην ανάλυση και στη συζήτηση των ειδησεογραφικών τίτλων.</p>
----------------	--

Δόση 5: NAVIGATE THE MEDIA SIGNS

Θέμα	Όδικές πινακίδες στον κόσμο των μέσων ενημέρωσης
Είδος	Παιχνίδι αντιστοίχισης οδικών πινακίδων του διαδικτύου με τίτλους ειδήσεων
Στόχος/Σκοπός	Όι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες μαθαίνουν σήματα κυκλοφορίας του κόσμου των μέσων ενημέρωσης και μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν στις κατάλληλες περιπτώσεις.
Δράση	Το παιχνίδι αποτελείται από έξι γύρους και σε κάθε γύρο παρουσιάζονται έξι διαφορετικές οδικές πινακίδες που σχετίζονται με τον κόσμο των μέσων ενημέρωσης. Πριν από κάθε γύρο, οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες καλούνται μέσα σε 30 δευτερόλεπτα να κοιτάξουν έξι πινακίδες, να διαβάσουν μια σύντομη περιγραφή της σημασίας τους και να τις απομνημονεύσουν. Αφού παρέλθει το μισό λεπτό, ξεκινάει ο γύρος, και στόχος είναι να επιλέξουν την σωστή πινακίδα για τον κάθε τίτλο είδησης που τους εμφανίζεται. Κάτω από κάθε ειδησεογραφικό τίτλο υπάρχει ένα κείμενο με επεξηγήσεις και συμβουλές πάνω στο θέμα. Ο γύρος επαναλαμβάνεται σε περίπτωση τριών λανθασμένων απαντήσεων. Με την ολοκλήρωση των έξι γύρων, ο συμμετέχων/η συμμετέχουσα λαμβάνει ένα «πιστοποιητικό εγγραμματος στα μέσα ενημέρωσης».
Απαιτούμενο υλικό	Ταμπλέτα ή Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο
Εκπαιδευτική βαθμίδα	Δεν συνιστάται η χρήση του παιχνιδιού σε οποιαδήποτε εκπαιδευτική βαθμίδα.

Ιδιαιτερότητες

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΟΛΥΠΛΟΚΟΤΗΤΑ:

Τα κείμενα περιέχουν περίπλοκη θεματολογία, γεγονός που θα μπορούσε να επιβαρύνει νεαρούς συμμετέχοντες/νεαρές συμμετέχουσες στην κατανόηση τους.

ΜΕΓΑΛΟΣ ΟΓΚΟΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ:

Το πλήθος των πινακίδων και ο υψηλός αριθμός των γύρων ενδέχεται να κουράσει τους συμμετέχοντες/τις συμμετέχουσες. Ελλιπές ή περιορισμένο γνωστικό υπόβαθρο:

Τα κείμενα περιέχουν ειδικούς όρους, που σχετίζονται με τα μέσα ενημέρωσης, και αγγλισμούς, που μπορεί να είναι άγνωστοι για ορισμένους συμμετέχοντες.

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ:

Το γεγονός ότι οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες πρέπει να επεξεργαστούν έξι σύμβολα και να διαβάσουν έξι σύντομα κείμενα εντός 30 δευτερολέπτων αποτελεί μια σημαντική πρόκληση. Ο υψηλός αριθμός σημάτων κυκλοφορίας και ο μεγάλος όγκος πληροφοριών μπορεί να προκαλέσουν δυσκολίες στη διαχείριση του χρόνου.

Διαδικτυακό υλικό για το μάθημα των Γερμανικών

Διαδικτυακό υλικό

Ανακαλύψτε περαιτέρω διαδικτυακό υλικό στη διαδικτυακή πύλη του [Deutschlandportal](#), το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως συνοδευτικό υλικό για το μάθημα των Γερμανικών. Μπορείτε να εισάγετε τις ακόλουθες λέξεις-κλειδιά για την έρευνά σας στην πύλη: Media literacy - Media - Internet - Data – Artificial intelligence - Fake news (στα Αγγλικά)

