



# *the* **WEB WE WANT**

Εκπαιδευτικοί στο  
διαδίκτυο  
Εγχειρίδιο για εκπαιδευτικούς



ins@fe



SaferInternet4Kids.gr  
ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΣΦΑΛΕΣΤΕΡΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

sch@gr

Google



LIBERTY GLOBAL

## Ιδιαίτερες ευχαριστίες:

- Στα μέλη του δικτύου Insafe για τη συνεισφορά τους και το έργο που προσφέρουν στην καθοδήγηση των παιδιών και των νέων ώστε να γίνουν υπεύθυνοι χρήστες της διαδικτυακής τεχνολογίας
- Στην Ευρωπαϊκή Επιτροπή για την υποστήριξη τόσο προς το δίκτυο Insafe όσο και το eTwinning. Το εγχειρίδιο για εκπαιδευτικούς βασίζεται στην αλληλεπίδραση μεταξύ των έργων και αξιοποιεί τη γνώση και το περιεχόμενο και των δύο δικτύων
- Στην Google και τη Liberty Global για την υποστήριξή τους στην υλοποίηση του παρόντος εγχειριδίου
- Σε πολλούς εκπαιδευτικούς, συμπεριλαμβανομένων αυτών του δικτύου eTwinning, οι οποίοι συνεισέφεραν και δοκίμασαν πιλοτικά κάθε δραστηριότητα που περιέχεται στο εγχειρίδιο και
- Στους Υπουργούς Παιδείας που εργάζονται στο European Schoolnet και της ομάδας του European Schoolnet, για τη συνεργασία και την αφοσίωσή τους στον μετασχηματισμό της μάθησης μέσω της ενσωμάτωσης της διαδικτυακής τεχνολογίας στη διδασκαλία και τη μάθηση.



SaferInternet4Kids.gr  
ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΣΦΑΛΕΣΤΕΡΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ



# Πρόλογος

Για πολλούς νέους στις αρχές του 21ου αιώνα, η διαδικτυακή τους προσωπικότητα, οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις καθώς και οι δραστηριότητές τους στον εικονικό κόσμο είναι εξίσου σημαντικά με τη ζωή τους στον φυσικό κόσμο. Οι εκπαιδευτικοί, ως εκ τούτου, οφείλουν να το αναγνωρίσουν και να βοηθήσουν τους νέους να αξιοποιήσουν στο έπακρο τις ευκαιρίες που προσφέρουν οι διαδικτυακές τεχνολογίες και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, προκειμένου να αναπτύξουν βασικές ικανότητες - και ίσως κυριότερα - οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να βοηθούν τους νέους να γίνουν σκεπτόμενοι και υπεύθυνοι πολίτες.

Το *Web We Want*: ένα εγχειρίδιο για εφήβους, που κυκλοφόρησε την Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου τον Φεβρουάριο του 2013 από το δίκτυο Insafe\* επιδιώκει αυτό ακριβώς. Το βιβλίο, που δημιουργήθηκε από νέους για νέους, επιδιώκει να διερευνήσει τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις τους και να ενθαρρύνει τον προβληματισμό σχετικά με τη δική τους συμπεριφορά και τη συμπεριφορά των συνομηλίκων τους.

Ακριβώς όπως το *The Web We Want* αναπτύχθηκε από νέους για νέους, έτσι και τα μαθήματα που περιέχονται στο **Εγχειρίδιο για Εκπαιδευτικούς Web We Want** σχεδιάστηκαν από εκπαιδευτικούς για εκπαιδευτικούς από όλη την Ευρώπη και αλλού. Τα σχέδια μαθημάτων προτείνουν ιδέες και δραστηριότητες για να ενθαρρύνουν τους νέους να αναπτύξουν δεξιότητες δημιουργικής και κριτικής σκέψης απαραίτητες για μια ενδιαφέρουσα και γεμάτη ζωή στον κόσμο του αύριο.

Το παρόν εγχειρίδιο βοηθάει τους εκπαιδευτικούς να ενσωματώσουν ζητήματα που σχετίζονται με τις διαδικτυακές δραστηριότητες των νέων στο αναλυτικό πρόγραμμα διδασκαλίας τους μέσω διαδραστικών σχεδίων μαθημάτων και φύλλων εργασίας που σχετίζονται με τα εθνικά πλαίσια προσόντων. Τα θέματα και οι στόχοι κάθε δραστηριότητας παρουσιάζονται σε ένα εύχρηστο πίνακα περιεχομένων.

Χρησιμοποιώντας αυτό το υλικό, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα:

- Να κατανοήσουν καλύτερα τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες που προκύπτουν από το διαδίκτυο και
- Να αποκτήσουν δεξιότητες απαραίτητες για τη μελλοντική τους σταδιοδρομία και ζωή.

Όλα τα σχέδια μαθημάτων συνάδουν με το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Δεξιοτήτων<sup>1</sup>, έναν οδηγό που βοηθάει στην αναγνώριση και περιγραφή των ικανοτήτων που σχετίζονται με τις ΤΠΕ σύμφωνα με την προσέγγιση του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Επαγγελματικών Προσόντων και σκιαγραφεί τις μεθοδολογικές επιλογές πίσω από<sup>1</sup> αυτό.

Σας παρακαλούμε να επικοινωνήσετε μαζί μας για τα δικά σας προτεινόμενα σχέδια μαθήματος και υλικό στο [infowww@eun.org](mailto:infowww@eun.org)

Σχετικά με το Insafe:

Το Insafe είναι το Ευρωπαϊκό δίκτυο ευαισθητοποίησης του Ασφαλούς Διαδικτύου (Safer Internet) που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Το δίκτυο απαρτίζεται από εθνικά κέντρα ενημέρωσης, γραμμές βοήθειας και πάνελ νέων σε όλη την Ευρωπαϊκή Ένωση και αλλού, και αρμόδιος για τον συντονισμό του είναι το European Schoolnet. Το Insafe στοχεύει στο να ενδυναμώσει τους χρήστες ώστε να επωφεληθούν από τις θετικές όψεις του διαδικτύου, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τους δυνητικούς κινδύνους. Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε στο [www.betterinternetforkids.eu](http://www.betterinternetforkids.eu) ή επικοινωνήστε με το [bik-info@eun.org](mailto:bik-info@eun.org).

<sup>1</sup>[http://www.ecompetences.eu/site/objects/download/4062\\_EUeCompFWexpertGuidelines.pdf](http://www.ecompetences.eu/site/objects/download/4062_EUeCompFWexpertGuidelines.pdf)



# Πρόλογος των συγγραφέων



"Ως καθηγητής ιστορίας, χαίρομαι να χρησιμοποιώ τις ΤΠΕ με τους μαθητές μου: τους δίνουν πρόσβαση σε μεγάλο όγκο πληροφοριών, σε τόσα πολλά εργαλεία. Βοηθάει εμένα και τους μαθητές μου να εργαζόμαστε διαφορετικά, με έναν πιο ουσιαστικό τρόπο, ο οποίος είναι ταυτόχρονα και πιο διασκεδαστικός. Το βιβλίο αυτό θα μας βοηθήσει περαιτέρω επειδή, όπως και με κάθε εργαλείο, τις ΤΠΕ θα πρέπει να τις κατακτήσουμε."

*Maxime Drouet, Γαλλία*

"Οι μαθηματικές δεξιότητες του 21<sup>ου</sup> αιώνα δεν περιλαμβάνουν απλά την κατάκτηση του αναλυτικού προγράμματος, υπολογιστική ικανότητα και μαθηματική σκέψη, αλλά και την ικανότητα χρήσης ποικίλων ψηφιακών και διαδικτυακών εργαλείων για τη συνεργατική επίλυση προβλημάτων και την ασφαλή εύρεση και διαμοίραση πληροφοριών. Και υπάρχει καλύτερος τρόπος να μάθουμε κάποιο όργανο από το να αρχίσουμε να το εξασκούμε;"

*Irina Vasilescu, Ρουμανία*



"Το διαδίκτυο είναι σαν θάλασσα - πρακτικά απέραντο, πανέμορφο και ενδιαφέρον, άγριο και επικίνδυνο. Μπορείς να βρεις πολλά πράγματα ή να χαθείς"

*Martina Kupilíková, Δημοκρατία της Τσεχίας*

"Σήμερα, οι νέοι δεν μπορούν να φανταστούν τη ζωή τους χωρίς το διαδίκτυο. Τους προσφέρει τόσες πολλές και απίστευτες ευκαιρίες. Την ίδια στιγμή, θέλουν να νιώθουν ασφαλείς. Μία πτυχή της ασφάλειας αφορά στην ιδιωτικότητα. Όλοι πρέπει να γνωρίζουν πώς να αναρτούν, πώς να διαμοιράζονται και πώς να ενεργούν υπεύθυνα στο διαδίκτυο".

*Ευαγγελία Κοντοπίδη, Ελλάδα*



"Το «Web We Want» έρχεται να καλύψει ένα κενό για τους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι καλούνται να βοηθήσουν τους νέους να μάθουν να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο σωστά και οι οποίοι αναζητούν αδιάκοπα χρήσιμα εργαλεία προκειμένου να το πετύχουν".

*Drew Buddie, Ηνωμένο Βασίλειο*

"Το παρόν εγχειρίδιο μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να εισάγουν νέες μεθόδους στην τάξη, όχι μόνο σχετικά με την ψηφιακή ασφάλεια αλλά και για οποιοδήποτε άλλο θέμα. Μπορεί να τους βοηθήσει να είναι καινοτόμοι συμμετέχοντας σε μια κοινότητα εκπαιδευτικών, προσπαθώντας να διασφαλίσουν ότι οι μαθητές είναι πιο ευχαριστημένοι και δείχνουν περισσότερο ενδιαφέρον".

*Miguela Fernandes, Πορτογαλία*





"Να είσατε δημιουργικοί! Ψάξε τον καλλιτέχνη μέσα σου!"

*Frans Nieuwenhuyzen, Ολλανδία*

"Η ψηφιακή ασφάλεια των μαθητών θα πρέπει να αποτελεί ύψιστη προτεραιότητα για όλους όσους συμμετέχουν στη διαδικασία της ανατροφής και της εκπαίδευσης. Μόνο οι κοινές τους προσπάθειες θα οδηγήσουν στην επιτυχία".

*Adam Stępiński, Πολωνία*



"Γνωρίστε τα δικαιώματά σας και τα δικαιώματα των άλλων για να ενεργείτε υπεύθυνα στον παγκόσμιο ιστό."

*Carsten Groene, Γερμανία*

"Είναι συναρπαστικό να είσαι η δύναμη που διαμορφώνει νέα μυαλά προς μια ασφαλέστερη και πιο ειλικρινή χρήση κοινών πόρων στο διαδίκτυο... αλλά και μεγάλη ευθύνη!"

*Angela Lucia Capezzuto, Ιταλία*



"Μπορούμε και πρέπει να χρησιμοποιούμε τις ΤΠΕ για να ελαχιστοποιήσουμε τους κινδύνους και να αξιοποιήσουμε τις θετικές πτυχές του Διαδικτύου, συμβάλλοντας στην ανάπτυξη των ικανοτήτων των μαθητών για τις μελλοντικές επαγγελματικές τους δραστηριότητες που είναι προς το παρόν άγνωστες."

*Fernando Rui Campos, Πορτογαλία*

"Φανταστείτε ότι κρατάτε τον κόσμο στα χέρια σας. Τώρα, απλά πρέπει να ξέρετε τι να τον κάνετε. Αυτό ακριβώς ισχύει με το διαδίκτυο, ιδιαίτερα στο κινητό σας τηλέφωνο. Έτσι, η μεγάλη πρόκληση για τους εκπαιδευτικούς είναι να μην μένουν πίσω, αλλά αντίθετα να ενημερώνονται σχετικά με αυτό, προκειμένου να βοηθούν τους μαθητές τους να το αξιοποιούν στο έπακρο".

*Jesús Melgar Tito, Ισπανία*



"Το εγχειρίδιο Web We Want είναι ένα εξίσου απαραίτητο εργαλείο για εφήβους, εκπαιδευτικούς και γονείς, καθώς συνιστά μια καθημερινή πηγή πληροφοριών και συμβουλών για την ασφαλή και υπεύθυνα χρήση του διαδικτύου, τόσο μέσα όσο και έξω από την τάξη. Το καλά δομημένο και επίκαιρο περιεχόμενό του ξεχωρίζει σαν φάρος στον ωκεανό του διαδικτύου".

*Άρης Λούβρης, Ελλάδα*

# Ευρετήριο

Το επίπεδο δυσκολίας επισημαίνεται ως Εύκολο ★ Μέτριο ★★ Δύσκολο ★★★

Σημείωση: Όλα τα σχέδια μαθήματος ενσωματώνουν βασικές ικανότητες 1, Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα και 4, Ψηφιακή ικανότητα. Συνεπώς, μόνο πρόσθετες ικανότητες επισημαίνονται στον παρακάτω πίνακα.

Ο χρόνος των μαθημάτων υπολογίζεται σε 45λεπτα.

Δεδομένου ότι αρκετά σχέδια μαθήματος παραπέμπουν σε εξωτερικές πηγές, σας παρακαλούμε να έχετε υπόψη ότι δεν απαιτείται εγγραφή για την πρόσβαση σε αυτές εκτός κι αν ρητά δηλώνεται το αντίθετο. Αναφορικά με τη χρήση πηγών του YouTube, σας παρακαλούμε να επιβεβαιώσετε ότι έχετε δικαίωμα πρόσβασης και χρήσης του υλικού στη χώρα σας. Αναφορικά με τη χρήση όλων των εξωτερικών πηγών, οι χρήστες θα πρέπει να ελέγχουν με προσοχή ότι τηρούν την τοπική νομοθεσία.

Web We Want - Σχέδια μαθήματος	Ικανότητα	Διάρκεια	Φύλλα εργασίας	Συγγραφέας
Προθέρμανση	Όπως αναφέρεται στα σχέδια μαθήματος	5 λεπτά το μέγιστο		Άρης Λούβρης, Ελλάδα
<b>Τα δικαιώματα και οι υποχρεώσεις μου στο διαδίκτυο</b>				
Βασικά δικαιώματα στο διαδίκτυο**	Μεταγνωστικές ικανότητες (Learning to learn) / Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη / Κριτική σκέψη	Ένα μάθημα	1.1. Αν μπορούσα να κάνω ό,τι θέλω	Carsten Groene, Γερμανία
Δικαιώματα έναντι υποχρεώσεων**	Μεταγνωστικές ικανότητες (Learning to learn) / Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη / Κριτική σκέψη	Ένα μάθημα		Drew Buddie, Ηνωμένο Βασίλειο
Δύο όψεις του ίδιου νομίσματος I**	Μεταγνωστικές ικανότητες (Learning to learn) / Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη / Κριτική σκέψη	Ένα μάθημα	1.2 Δύο όψεις, ένα νόμισμα I	Carsten Groene, Γερμανία
Δύο όψεις του ίδιου νομίσματος II***	Μεταγνωστικές ικανότητες (Learning to learn) / Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη / Κριτική σκέψη	Ένα μάθημα	1.3 Δύο όψεις, ένα νόμισμα II	Carsten Groene, Γερμανία
<b>"Η πληροφορία δεν είναι γνώση", Άλμπερτ Αϊνστάιν</b>				
Πρόσβαση, δημιουργία και διαμοίραση***	Επικοινωνία σε ξένες γλώσσες	Σειρά 3-4 μαθημάτων	2.1 Εργαλεία και τεχνολογίες για εκπαιδευτικούς	Fernando Rui Campos, Πορτογαλία
Αναλύοντας φωτογραφίες *,**	Επικοινωνία σε ξένες γλώσσες	Σειρά 3 μαθημάτων		Maxime Drouet, Γαλλία

## Συμμετοχή στον παγκόσμιο ιστό

Ας πάμε για ψώνια! *,**	Μαθηματικές ικανότητες και βασικές ικανότητες στην επιστήμη και την τεχνολογία	Σειρά 2 μαθημάτων		Jesús Melgar Tito, Ισπανία
Learning Maths 2.0*,**	Μαθηματικές ικανότητες Βασικές ικανότητες στην επιστήμη και την τεχνολογία	Σειρά 2 μαθημάτων	3.1 Εργαλεία του παγκόσμιου ιστού σε μαθηματικές δραστηριότητες 3.2 Δημιουργία ισχυρού κωδικού πρόσβασης 3.3 Ιστολόγια/wiki στα Μαθηματικά 3.4 Facebook και Μαθηματικές δραστηριότητες	Irina Vasilescu, Ρουμανία
Επιδεικνύοντας σωστή συμπεριφορά***	Μεταγνωστικές ικανότητες (Learning to learn) / Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη / Κριτική σκέψη	Ένα μάθημα		Drew Buddie, Ηνωμένο Βασίλειο

## Διαμορφώστε την ταυτότητά σας

Η (αληθινή) μου ταυτότητα**	Πρωτοβουλία και επιχειρηματικότητα	Σειρά 3 μαθημάτων	4.1. Πού έγκειται η αλήθεια;	Martina Kupilíková, Δημοκρατία της Τσεχίας
Έχουμε πολλαπλή ταυτότητα; **	Πρωτοβουλία και επιχειρηματικότητα	Σειρά 2 μαθημάτων		Adam Sępiński, Πολωνία

## Ιδιωτικότητα, το πολυτιμότερο από τα υπάρχοντά μου

"Δεν επιτρέπεται να λες τα πάντα σε όλους"**,** Πυθαγόρας ο Σάμιος 570-500 π.Χ.	Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη	Σειρά 2 - 3 μαθημάτων		Ευαγγελία Κοντοπίδη, Ελλάδα
PrivaSee*,**	Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη	Ένα μάθημα		Miguela Fernandes, Πορτογαλία
Σε παρακολουθώ! *,**	Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη/ Επικοινωνία σε Ξένη γλώσσα	Ένα μάθημα	5.1 "Ιδιωτικότητα" του Michael Jackson	Miguela Fernandes, Πορτογαλία

## Ο καλλιτέχνης μέσα σου

Προστατεύοντας ό,τι είναι δικό μας **	Μεταγνωστικές ικανότητες (Learning to learn) / Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη / Κριτική σκέψη	Ένα μάθημα		Drew Buddie, Ηνωμένο Βασίλειο
"ΠΕΣ ΤΟ ΜΕ ΡΑΠ" **	Πολιτισμική συνείδηση και έκφραση	Σειρά 2 μαθημάτων	6.1 Πες το με ραπ	Angela Capezzuto, Ιταλία
Ο καλλιτέχνης μέσα σου! **	Πολιτισμική συνείδηση και έκφραση	Σειρά 2 μαθημάτων	6.2 Όλοι οι καλλιτέχνες είσαι εσύ	Frans Nieuwenhuysen, Ολλανδία



Γενικό Σχέδιο	Προθέρμανση
Συγγραφέας	Άρης Λούβρης, Ελλάδα
Θέμα	Όλα
Ικανότητες	Όπως αναφέρεται στα σχέδια μαθήματος
Επίπεδο	<input checked="" type="checkbox"/> Εύκολο <input type="checkbox"/> Μέτριο <input type="checkbox"/> Δύσκολο
Ηλικιακή Ομάδα	Ανάλογα με την περίπτωση
Διάρκεια	5 λεπτά το μέγιστο
Στόχος του μαθήματος	<ul style="list-style-type: none"> <li>Εισαγωγή των μαθητών στο εγχειρίδιο του Web We Want.</li> <li>Δώστε στους μαθητές μια πρώτη ιδέα για τα σχέδια μαθήματος που δημιουργήθηκαν για το εγχειρίδιο του Web We Want με διασκεδαστικό τρόπο.</li> </ul>
Εργαλεία	Φύλλα εργασίας, Βίντεο (κατά προτίμηση offline), Πληροφοριακά γραφήματα (Infographics), Μελέτες, Μικρά παιχνίδια (< 5 λεπτά), Ερωτήσεις και απαντήσεις βασισμένες σε προηγούμενες γνώσεις, Καταιγισμός ιδεών κ.λπ.
Διαδικασία	
Βήμα 1 – (2 λεπτά)	<p>Με βάση κάθε σχέδιο μαθήματος που ακολουθεί, προσπαθήστε να τραβήξετε την προσοχή των μαθητών με ένα από τα παραπάνω εργαλεία, λόγω χάρη με ένα teaser βίντεο για να κεντρίσετε το ενδιαφέρον τους.</p> <p>Παράδειγμα: Συγκεκριμένο &lt;1 λεπτό βίντεο (σε όλες τις γλώσσες της ΕΕ) μέσω του καναλιού YouTube της Γενικής Διεύθυνσης της ΕΕ για τη Δικαιοσύνη και τους Καταναλωτές (βλ. σύνδεσμο παρακάτω).</p>
Βήμα 2 – (2 λεπτά)	Ρωτήστε τους μαθητές πώς αντιλαμβάνονται τις πληροφορίες που έλαβαν μέσω του εργαλείου και συζητήστε το θέμα προκειμένου να κατευθύνετε την προσοχή των μαθητών στο θέμα που θα ακολουθήσει.
Βήμα 3 – (1 λεπτό)	Εξηγήστε στους μαθητές τι θα μάθουν στη διάρκεια του μαθήματος. Συνοπτικά παρουσιάστε τους στόχους του μαθήματος.
Συμβουλές	<p>Τα βίντεο δεν πρέπει να υπερβαίνουν τα τρία λεπτά. Είναι προτιμότερο να χρησιμοποιήσετε βίντεο offline ώστε να αποφύγετε προβλήματα με την ταχύτητα της σύνδεσης, αποφεύγοντας έτσι τυχόν δυσανασκέπηση κατά την παρακολούθηση.</p> <p>Οι μελέτες πρέπει να επικεντρώνουν στα αποτελέσματα, ή αλλιώς θα πρέπει να προβληθεί μια απλή δημοσκόπηση για την στατιστική παρουσίαση του υπό εξέταση θέματος.</p> <p>Τα πληροφοριακά γραφήματα θα πρέπει να ανταποκρίνονται στις γνώσεις των μαθητών (να μην είναι περίπλοκα ή πολύ μακροσκελή).</p>
Σύνδεσμος/οι	Παράδειγμα για την ιδιωτικότητα <a href="https://youtu.be/nOrkDy3yLWg">https://youtu.be/nOrkDy3yLWg</a>



Τίτλος Σύνοψης Δραστηριότητας	Βασικά δικαιώματα στο WWW
Συγγραφέας	Carsten Groene, Γερμανία
Θέμα	Τα δικαιώματα και οι υποχρεώσεις μου
Ικανότητες	Μεταγνωστικές ικανότητες (Learning to learn) / Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη / Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα / Ψηφιακή ικανότητα / Κριτική σκέψη
Επίπεδο	<input type="checkbox"/> Εύκολο <input checked="" type="checkbox"/> Μέτριο <input type="checkbox"/> Δύσκολο
Ηλικιακή Ομάδα	14-15 ετών
Διάρκεια	45 λεπτά
Στόχος του μαθήματος	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να κάνει μια εισαγωγή στο εγχειρίδιο Web We Want.</li> <li>• Να γίνουν κατανοητά βασικά δικαιώματα στο διαδίκτυο σύμφωνα με τον Χάρτη της ΕΕ.</li> </ul>
Εισαγωγή	Καρτούν για την πειρατεία <a href="http://goo.gl/jRGTFI">http://goo.gl/jRGTFI</a>
Εργαλεία	Φύλλο εργασίας 1.1: "Αν μπορούσα να κάνω ό,τι θέλω"
Διαδικασία	
Βήμα 1 – (7 λεπτά)	Δραστηριότητα με περιορισμένο πλαίσιο: Χρησιμοποιώντας το φύλλο εργασίας 1.1, ενθαρρύνετε τους μαθητές να φανταστούν τι θα μπορούσαν να κάνουν σε έναν κόσμο χωρίς περιορισμούς και τι θα μπορούσε να σημαίνει αυτό για άλλα άτομα και/ή τους φίλους τους. Ζητήστε τους να συγκρίνουν τις ιδέες τους σε μικρές ομάδες.
Βήμα 2 – (15 λεπτά)	Χρησιμοποιώντας το φύλλο εργασίας 1.1, ζητήστε από τους μαθητές να εξετάσουν το Κεφάλαιο 1 "Αξιοπρέπεια" του Χάρτη των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της ΕΕ για να επισημάνουν εκείνα τα άρθρα που έχουν ιδιαίτερη σχέση με τη χρήση του παγκόσμιου ιστού, π.χ. το δικαίωμα προστασίας των προσωπικών δεδομένων (βλ. φύλλο εργασίας 1.1).
Βήμα 3 – (7 λεπτά)	Ζητήστε από τους μαθητές να εξοικειωθούν και/ή να εξετάσουν την τεχνική της "σάρωσης" ενός κειμένου (βλ. τον παρακάτω σύνδεσμο, επίσης στο φύλλο εργασίας 1.1).
Βήμα 4 – (15 λεπτά)	Ως εισαγωγή στο εγχειρίδιο, το οποίο θα αποτελέσει τη βάση της ενότητας, ζητήστε από τους μαθητές να διαβάσουν στα γρήγορα το εγχειρίδιο του Web We Want για εφήβους αναζητώντας την εμφάνιση μεμονωμένων δικαιωμάτων σε συγκεκριμένα κεφάλαια. Ζητήστε τους να συμπληρώσουν τον πίνακα και στη συνέχεια κάνετε συγκρίσεις στην τάξη.

### Περαιτέρω επιλογές

Εργασία για το σπίτι: Χρησιμοποιώντας το φύλλο εργασίας 1.3 με τον πίνακα, αναθέστε στους μαθητές ένα από τα τέσσερα επιλεγμένα σημαντικά διαδικτυακά δικαιώματα από τον Χάρτη της ΕΕ.

Οι μαθητές πρέπει να αναζητήσουν εθνικούς νόμους στο διαδίκτυο προκειμένου να εντοπίσουν μεμονωμένες παραγράφους που αφορούν στα ατομικά δικαιώματα. Δεδομένου ότι η εργασία αυτή εμπεριέχει αρκετή δυσκολία, θα ήταν ίσως καλό να δώσετε στους μαθητές διαδικτυακούς συνδέσμους προς σχετικές ενότητες των νόμων που κατονομάζονται στο φύλλο εργασίας.

### Σύνδεσμοι

<http://www.europarl.europa.eu/charter/>

<http://www.aacc.edu/tutoring/file/skimming.pdf>



Τίτλος Σύντομης Δραστηριότητας	Δικαιώματα και υποχρεώσεις - Δύο όψεις του ίδιου νομίσματος I
Συγγραφέας	Carsten Groene, Γερμανία
Θέμα	Τα δικαιώματα και οι υποχρεώσεις μου
Ικανότητες	Μεταγνωστικές ικανότητες (Learning to learn) / Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη / Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα / Ψηφιακή ικανότητα / Κριτική σκέψη
Επίπεδο	<input type="checkbox"/> Εύκολο <input type="checkbox"/> Μέτριο <input checked="" type="checkbox"/> Δύσκολο
Ηλικιακή Ομάδα	14-15 ετών
Διάρκεια	45 λεπτά
Στόχος του μαθήματος	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να αποκτήσουν οι μαθητές συνείδηση της αλληλεξάρτησης των δικαιωμάτων και των υποχρεώσεων.</li> <li>• Να αποκτήσουν μια ιδέα του πώς ορίζονται τα διαδικτυακά δικαιώματα στην εθνική νομοθεσία.</li> </ul>
Εισαγωγή	Καρτούν για την πειρατεία <a href="http://goo.gl/yGzEU6">http://goo.gl/yGzEU6</a> .
Εργαλεία	Φύλλο εργασίας 1.2: "Δύο όψεις, ίδιο νόμισμα I" Περιήγηση στον παγκόσμιο ιστό
Διαδικασία	
Βήμα 1 – (15 λεπτά)	Δραστηριότητα ενταγμένη σε πλαίσιο: οι μαθητές επισημαίνουν τη σύγκρουση ανάμεσα στα διάφορα θεμελιώδη δικαιώματα του Χάρτη της ΕΕ (βλ. Φύλλο εργασίας 1.2).
Βήμα 2 – (5 λεπτά)	Υπενθυμίζεται στους μαθητές ότι όλοι οι θεμελιώδεις νόμοι της ΕΕ, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που αφορούν στη χρήση του παγκόσμιου ιστού, ενσωματώνονται σε διάφορους εθνικούς νόμους.
Βήμα 3 – (20 λεπτά)	Με τη βοήθεια της εργασίας που έκαναν στο σπίτι, οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες για να συμπληρώσουν μια τελική έκδοση του πίνακα στο φύλλο εργασίας 1.2 σχετικά με τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις τους, όπως ορίζονται στην εθνική νομοθεσία τους. Σημείωση: Δεδομένου ότι τα αποτελέσματα της εργασίας που κάθε μαθητής ξεχωριστά εκπόνησε στο σπίτι δεν είναι απολύτως σαφή, θα ήταν καλό να θεωρήσετε την εργασία αυτή ως προπαρασκευαστική δράση και οι μαθητές να κληθούν να επινοήσουν την τελική έκδοση του πίνακα στην τάξη.
Σύνδεσμοι:	<a href="http://www.europarl.europa.eu/charter/">http://www.europarl.europa.eu/charter/</a>



Τίτλος Σύντομης Δραστηριότητας	Δικαιώματα και υποχρεώσεις - Δύο όψεις του ίδιου νομίσματος II
Συγγραφέας	Carsten Groene, Γερμανία
Θέμα	Τα δικαιώματα και οι υποχρεώσεις μου
Ικανότητες	Μεταγνωστικές ικανότητες (Learning to learn) / Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη / Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα / Ψηφιακή ικανότητα / Κριτική σκέψη
Επίπεδο	<input type="checkbox"/> Εύκολο <input checked="" type="checkbox"/> Μέτριο <input type="checkbox"/> Δύσκολο
Ηλικιακή Ομάδα	14-15 ετών
Διάρκεια	45 λεπτά
Στόχος του μαθήματος	<ul style="list-style-type: none"> <li>Αντιστοιχίστε τη θεωρητική εργασία που αφορά στα διαδικτυακά δικαιώματα με την καθημερινή ζωή των μαθητών.</li> <li>Ενθαρρύνετε τους μαθητές να αναλύσουν τα καθημερινά τους δικαιώματα που σχετίζονται με το διαδίκτυο.</li> </ul>
Εισαγωγή	Παρουσιάστε μία περίπτωση διαδικτυακής απάτης από την καθημερινότητα ενός εφήβου. Αφού αναλύσετε την περίπτωση, ζητήστε από τους μαθητές να επισημάνουν ποια διαδικτυακά δικαιώματα παραβιάστηκαν.
Εργαλεία	Φύλλο εργασίας 1.3: "Δύο όψεις, ίδιο νόμισμα II" Περιήγηση στον παγκόσμιο ιστό
Διαδικασία	
Βήμα 1 – (15 λεπτά)	Ομαδική εργασία: Οι μαθητές παρουσιάζουν στους συμμαθητές τους τα αποτελέσματά τους σχετικά με τα Ευρωπαϊκά δικαιώματα στην εθνική νομοθεσία από το προηγούμενο μάθημα.
Βήμα 2 – (12 λεπτά)	Σε ομάδες, οι μαθητές εντοπίζουν περιπτώσεις πιθανής παραβίασης των θεμελιωδών νόμων με βάση την εθνική νομοθεσία.
Βήμα 3 – (12 λεπτά)	Κάθε ομάδα επινοεί καταστάσεις ή περιπτώσεις, όπου ένα από τα δικαιώματα ενδεχομένως παραβιάζονται. Η μελέτη των περιπτώσεων αυτών ανατίθεται σε μια άλλη ομάδα που έχει ασχοληθεί με ένα διαφορετικό δικαίωμα. Σε ομάδες, οι μαθητές επιλύουν υποθέσεις σύμφωνα με τις πληροφορίες που έλαβαν από τους συμμαθητές τους στο πρώτο βήμα.
Βήμα 3 – (7 λεπτά)	Παρουσίαση των αποτελεσμάτων στην τάξη, μία ή δύο περιπτώσεις αν υπάρχει χρόνος, για κάθε δικαίωμα.
Επιλογές για περαιτέρω εργασίες	Έχοντας υπόψη το επιμέρους θέμα "μεταγνωστικές ικανότητες", θα ήταν πιθανώς δυνατή μια αξιολόγηση της εργασίας με τα νομικά κείμενα (δυσκολία, κίνητρα κ.λπ.).



Τίτλος Σύντομης Δραστηριότητας	Αναλύοντας φωτογραφίες
Συγγραφέας	Maxime Drouet, Γαλλία
Θέμα	Η πληροφορία δεν είναι γνώση
Ικανότητες	Επικοινωνία σε ξένες γλώσσες / Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα / Ψηφιακή ικανότητα
Επίπεδο	<input checked="" type="checkbox"/> Εύκολο <input checked="" type="checkbox"/> Μέτριο <input type="checkbox"/> Δύσκολο
Ηλικιακή Ομάδα	13-15 ετών
Διάρκεια	Μια σειρά δύο μαθημάτων, κάθε ένα περίπου 50 λεπτών
Στόχος του μαθήματος	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να γίνει κατανοητό ότι οι φωτογραφίες δεν καθρεφτίζουν την πραγματικότητα.</li> <li>• Να μπορούν οι μαθητές να αναγνωρίζουν πότε μια φωτογραφία είναι πλαστή.</li> <li>• Να βελτιώσουν οι μαθητές τις δεξιότητες ΤΠΕ.</li> <li>• Να βελτιωθούν οι δεξιότητες των μαθητών στις ξένες γλώσσες.</li> </ul>
Εισαγωγή	<p>Οι μαθητές μας βλέπουν και χρησιμοποιούν φωτογραφίες στην καθημερινή τους ζωή: στην τηλεόραση, στα περιοδικά, στις διαφημίσεις, καθώς και στο διαδίκτυο. Συχνά θεωρούν δεδομένο ότι αυτές οι φωτογραφίες καθρεφτίζουν την πραγματικότητα.</p> <p>Στόχος της παρούσας δραστηριότητας είναι να ενισχύσει την κριτική σκέψη των μαθητών σχετικά με τις φωτογραφίες. Το μάθημα μπορεί να χρησιμοποιηθεί πολύ εύκολα για ένα έργο eTwining: στην περίπτωση αυτή, η διεξαγωγή των δραστηριοτήτων μπορεί να ανατεθεί σε συνεργαζόμενες Ευρωπαϊκές ομάδες και όχι σε ομάδες μαθητών μίας τάξης.</p>
Εργαλεία	<p>Πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα παρακάτω εργαλεία:</p> <p>Για τη δημιουργία ερωτηματολογίων: <a href="http://www.socrative.com">http://www.socrative.com</a> ( απαιτείται εγγραφή)</p> <p>Για τη δημιουργία ασπροπίνακα και την προσθήκη εγγράφων σε αυτόν: <a href="http://padlet.com">http://padlet.com</a></p> <p>Για τη δημιουργία δυναμικών παρουσιάσεων διαφανειών: <a href="http://www.prezi.com">http://www.prezi.com</a></p> <p>Για την εύρεση παρόμοιων φωτογραφιών: <a href="http://www.tineye.com">http://www.tineye.com</a> και <a href="https://images.google.com/">https://images.google.com/</a></p> <p>JPEGsnoop: Για την επισήμανση επεξεργασμένων φωτογραφιών (δωρεάν πρόγραμμα) <a href="http://goo.gl/bLwEVB">http://goo.gl/bLwEVB</a></p> <p>Για την ηχογράφηση της φωνής σας και τη δημιουργία mp3: <a href="http://vocaroo.com">http://vocaroo.com</a></p> <p>Για συνεργατική γραφή: <a href="https://titanpad.com">https://titanpad.com</a></p>

## Διαδικασία

Πριν ξεκινήσετε - Για να ελέγξετε τις γνώσεις και τις δεξιότητες των μαθητών όσον αφορά στις φωτογραφίες, δημιουργήστε ένα ερωτηματολόγιο στο <http://www.socrative.com/> (Απαιτείται εγγραφή). Ο/Η εκπαιδευτικός κρατάει όλες τις απαντήσεις για το τέλος του μαθήματος. Ορίστε κάποιες ιδέες για τις ερωτήσεις που μπορείτε να κάνετε:

- Πορτρέτο μιας γυναίκας: πρόκειται για ρετουσαρισμένη φωτογραφία;
- Φωτογραφία από τις ειδήσεις: πρόκειται για επεξεργασμένη φωτογραφία;
- Φωτογραφία μιας διασημότητας: Τι πιστεύετε ότι κάνει το άτομο της φωτογραφίας;
- Πώς μπορείτε να καταλάβετε αν οι φωτογραφίες που μόλις είδατε είναι αληθινές ή επεξεργασμένες;
- Ήταν δυνατό να τροποποιηθεί μια φωτογραφία του 1950, για παράδειγμα, πριν την ανακάλυψη των υπολογιστών;

## Μάθημα 1

### Τροποποίηση φωτογραφιών; Τόσο εύκολο! (2 x 50 λεπτά)

#### Βήμα 1 – (50 λεπτά)

- Χρησιμοποιώντας το <http://padlet.com/> ή κάποιο παρεμφερές εργαλείο, μεταφορτώστε σε έναν διαδικτυακό τοίχο μερικά αρχεία, όπως φωτογραφίες από κάποια διαδικτυακή εφημερίδα, διαδικτυακές διαφημίσεις ή την αρχική σελίδα κάποιου ιστότοπου. Τα αρχεία αυτά θα σας βοηθήσουν να δείξετε πώς μπορεί να τύχουν επεξεργασίας, τροποποίησης και/ή διαστρέβλωσης οι φωτογραφίες

Παράδειγμα αρχείων:

- “Al-Ahram newspaper defends doctored photo of Hosni Mubarak”, στο The Guardian, 17 Σεπτεμβρίου 2010: <http://goo.gl/culwNG> (The Guardian)
- “Michelle Obama’s Oscars dress too revealing for Iranian media” στο the-guardian.com, 25 Φεβρουαρίου 2013: <http://goo.gl/KYM0zl> (The Guardian)
- “Manipulating truth, losing credibility”, του Frank Van Riper, στο The Washington Post: <http://goo.gl/0w5efl> (The Washington Post)
- “Demi Moore takes to Twitter to hit back at airbrushing claims” του Daily Mail Reporter, 20 Νοεμβρίου 2009: <http://goo.gl/R4mVgd> (The Daily Mail)
- “The 9 most unnecessary instances of celebrity photoshop”, της Lauren Duca, στο The Huffington Post, 17 Οκτωβρίου 2013: <http://goo.gl/VaLoAw> (ιδιαίτερα το εξώφυλλο με την Beyoncé) (The Huffington Post)
- “The Lash Stand. Will new attitudes and regulatory oversight hit delete on some photo retouching in print ads?” της Jessica Seigel, στο Adweek.com, 29 Μαΐου 2012: <http://goo.gl/1Kw60V> (Adweek)
- Dove’s ad “Evolution”, 2006 : <http://goo.gl/e9uxhr>
- “The Matarese Countdown” από το Pixus retouch, 2009: <http://goo.gl/2yCQqg>

Μπορείτε να βρείτε άλλες ιδέες εδώ:

- <http://www.arretsimages.net/dossier.php?id=204> (στα Γαλλικά)
- <http://www.fourandsix.com/photo-tampering-history/> (στα Αγγλικά)

**Πρακτική δραστηριότητα:** ζητείται από τους μαθητές να ετοιμάσουν μια απλή παρουσίαση για να κάνουν ένα φανταστικό μάθημα σε παιδιά δημοτικού και να τους δείξουν γιατί δεν πρέπει να θεωρούν “αληθινές” ή “πραγματικές” όλες τις φωτογραφίες που βλέπουν. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν το [www.prezi.com](http://www.prezi.com) (απαιτείται εγγραφή) ή όποιο λογισμικό ή ιστοσελίδα επιθυμούν, αλλά η παρουσίαση θα πρέπει να περιλαμβάνει:

- Δύο παραδείγματα φωτογραφιών που έχουν υποστεί επεξεργασία από εκείνες που υπάρχουν στο padlet.
- Μια εξήγηση του τι άλλαξε προς το καλύτερο.
- Τους λόγους για τους οποίους κατά τη γνώμη τους η φωτογραφία υπέστη αλλαγές και σε τι αποσκοπούσαν οι αλλαγές.
- Τα προβλήματα ή τους κινδύνους που ενδέχεται να προκύψουν από την τροποποίηση φωτογραφιών.

## Βήμα 2 – (50 λεπτά)

### Παρουσίαση των αποτελεσμάτων

Κάθε ομάδα παρουσιάζει τις διαφάνειές της στην υπόλοιπη τάξη για συζήτηση και σχολιασμό. Οι μαθητές κάνουν την παρουσίαση στα Αγγλικά ή κάποια άλλη γλώσσα που μαθαίνουν.

Οι μαθητές μπορούν να καταγράψουν την αξιολόγησή τους για την δική τους παρουσίαση χρησιμοποιώντας το <http://vocaroo.com/>. Τι έμαθαν; Ποια είναι η γνώμη τους για την τροποποίηση των φωτογραφιών τώρα; Έχουν άλλες ερωτήσεις;

Εξηγήστε ότι η τροποποίηση μιας φωτογραφίας δεν είναι καινούργιο φαινόμενο. Χρησιμοποιήστε ειδησεογραφικά άρθρα, όπως το παρακάτω, για να το δείξετε στους μαθητές

“Ye olde photoshoppe: The first ever altered images” του Lee Moran, στο [dailymail.co.uk](http://www.dailymail.co.uk/news/article-2107109/Iconic-Abraham-Lincoln-portrait-revealed-TWO-pictures-stitched-together.html), 28 Φεβρουαρίου 2012: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2107109/Iconic-Abraham-Lincoln-portrait-revealed-TWO-pictures-stitched-together.html> (Dailymail)

Ο εκπαιδευτικός δίνει ορισμένες συμβουλές για το πώς μπορούμε να καταλάβουμε αν μια φωτογραφία έχει υποστεί επεξεργασία:

- Κοιτάξτε προσεκτικά όλες τις λεπτομέρειες, ζουμάροντας στη φωτογραφία!

Χρησιμοποιήστε μια ιστοσελίδα όπως την <http://www.tineye.com/> για να μάθετε πού χρησιμοποιήθηκε η φωτογραφία σας στο διαδίκτυο, από πού προέρχεται, την ημερομηνία που ελήφθη, τα πρόσωπα σε αυτήν κ.λπ

Κάθε ομάδα παρουσιάζει τις διαφάνειές της στην υπόλοιπη τάξη για συζήτηση και σχολιασμό. Οι μαθητές κάνουν την παρουσίαση στα Αγγλικά ή κάποια άλλη γλώσσα που μαθαίνουν.

Το JPEGsnoop είναι ένα άλλο δωρεάν λογισμικό που εντοπίζει επεξεργασμένες φωτογραφίες: <http://goo.gl/bLwEVB>

- Κάντε δεξί κλικ σε μια φωτογραφία, μεταβείτε στις "Ιδιότητες" και στη συνέχεια πατήστε την καρτέλα "Λεπτομέρειες" για να λάβετε πλήθος πληροφοριών για τη φωτογραφία που σας ενδιαφέρει. Αν δείτε 'Photoshop' υπάρχει μεγάλη πιθανότητα η φωτογραφία να έχει τροποποιηθεί.

### Εργασία για το σπίτι: Είναι αληθινή ή ψεύτικη;

Δώστε από μία φωτογραφία σε κάθε μαθητή: πρέπει να προσπαθήσουν να διαπιστώσουν αν είναι αληθινή ή ψεύτικη χρησιμοποιώντας τις προηγούμενες συμβουλές. Στέλνουν τις απαντήσεις τους στον εκπαιδευτικό μέσω email, εξηγώντας πώς βρήκαν την απάντηση αλλά και τυχόν άλλες πληροφορίες που ανακάλυψαν σχετικά με τη φωτογραφία.

*Συμβουλή: η εύρεση της φωτογραφίας στο διαδίκτυο θα πρέπει να είναι εύκολη και να συνοδεύεται από σχετικές πληροφορίες.*

## Μάθημα 2

### Μια μικρή αλλαγή...ένα εντελώς διαφορετικό νόημα! (50 λεπτά)

#### Βήμα 1 – (5 λεπτά)

Πριν ξεκινήσετε, συνοψίστε όλα όσα καταγράφηκαν στο προηγούμενο μάθημα και απαντήστε σε όσες ερωτήσεις δεν έχουν ήδη απαντηθεί.

#### Βήμα 2 – (20 λεπτά)

### Το ίδιο... αλλά διαφορετικό!

Επιλέξτε από πριν μια φωτογραφία την οποία θα επεξεργαστείτε. Στη μισή τάξη δίνεται η φωτογραφία με μια λεζάντα την οποία δημιούργησε ο/η εκπαιδευτικός. Στην άλλη μισή τάξη δίνεται η ίδια ακριβώς φωτογραφία, αλλά με άλλη λεζάντα.

Κάθε μαθητής πρέπει να περιγράψει τη φωτογραφία του/της (χωρίς να αναφερθεί στη λεζάντα), να πει την άποψή του γι' αυτήν και τα συναισθήματα που του γεννάει. Ηχογραφούν τους εαυτούς τους στο <http://vocaroo.com/> στα Αγγλικά ή σε άλλη γλώσσα που μαθαίνουν. Στη συνέχεια, η μισή τάξη ακούει τις ηχογραφήσεις της άλλης μισής.

<p><b>Βήμα 3 – (25 λεπτά)</b></p>	<p><b>Αξιολόγηση</b></p> <p>Συντονίστε μια συζήτηση πάνω στο ακόλουθο θέμα: πώς είναι δυνατό να υπάρχουν τόσο διαφορετικές απόψεις για την ίδια φωτογραφία;</p> <p>Εξηγήστε ότι η λεζάντα μπορεί να οδηγήσει σε διαφορετικές ερμηνείες. Πρόκειται για έναν ακόμη τρόπο επαναπλαισίωσης της φωτογραφίας, ώστε να αλλάξει το νόημά της.</p>
	<p>Συμπερασματικά, εξηγήστε ότι προκειμένου να επιλέξουμε καλύτερα τη φωτογραφία που χρειαζόμαστε και να είμαστε βέβαιοι για ό,τι βλέπουμε, είναι απαραίτητο να βρούμε την πηγή, την ημερομηνία κ.ο.κ. της φωτογραφίας.</p> <p><b>Εργασία για το σπίτι:</b> Μπορούμε να κάνουμε μια φωτογραφία να λέει ό,τι θέλουμε</p> <p>Δώστε μια φωτογραφία στην τάξη. Σε ομάδες, οι μαθητές δημιουργούν μια πιστευτή λεζάντα. Μπορούν να επαναπλαισιώσουν τη φωτογραφία τους, να επινοήσουν μια ημερομηνία, μια τοποθεσία κ.λπ. Μπορούν να ολοκληρώσουν την εργασία στα Αγγλικά ή σε άλλη γλώσσα και να την μεταφορτώσουν στον διαδικτυακό χώρο εργασίας του σχολείου. Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας το <a href="https://titanpad.com/">https://titanpad.com/</a> η τάξη συνεργάζεται για να εξηγήσει πώς είναι δυνατό να υπάρχει μια τόσο διαφορετική ερμηνεία της ίδιας φωτογραφίας και τι προβλήματα μπορεί να προκύψουν.</p>
<p><b>Επιλογές για περαιτέρω εργασίες</b></p>	<p>Οι μαθητές καλούνται και πάλι να απαντήσουν στο ερωτηματολόγιο στο οποίο απάντησαν στην εισαγωγή στο <a href="http://www.socrative.com">http://www.socrative.com</a> (απαιτείται εγγραφή). Μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία που έμαθαν στο μάθημα αυτό και σε άλλα μαθήματα. Μπορούν να συγκρίνουν τα αποτελέσματά τους και να συζητήσουν την πρόδό τους. Σε ποιο μέρος του μαθήματος πρέπει να επιμείνουν και να κάνουν περισσότερη δουλειά;</p>





<b>Τίτλος Σύντομης Δραστηριότητας</b>	<b>Ας πάμε για ψώνια!</b>
<b>Συγγραφέας</b>	Jesús Melgar Tito, Ισπανία
<b>Θέμα</b>	Συμμετέχοντας στον παγκόσμιο ιστό
<b>Ικανότητες</b>	Μαθηματική ικανότητα και βασικές ικανότητες στην επιστήμη και την τεχνολογία / Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα / Ψηφιακή ικανότητα
<b>Επίπεδο</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Εύκολο <input checked="" type="checkbox"/> Μέτριο <input type="checkbox"/> Δύσκολο
<b>Ηλικιακή Ομάδα</b>	13-15 ετών
<b>Διάρκεια</b>	Σειρά δύο μαθημάτων
<b>Στόχος του μαθήματος</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να δώσει στους μαθητές κάποιες γενικές πληροφορίες για το ηλεκτρονικό εμπόριο (e-commerce).</li> <li>• Να ενθαρρύνει τους μαθητές να σκεφτούν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των ηλεκτρονικών αγορών.</li> <li>• Να συγκρίνουν τις αγορές μέσω διαδικτύου και τις αγορές με τον συμβατικό τρόπο.</li> </ul>
<b>Εισαγωγή</b>	Πώς πιστεύετε ότι ήταν ο πρώτος αγοραστής μέσω διαδικτύου; Κάποιος με πολλές τεχνικές δεξιότητες; Κάποιος με σπουδές στην επιστήμη υπολογιστών; Να κάπνισμα που θα σας προξενήσει έκπληξη: Θα ήθελα να σας συστήσω την Τζέιν Σνόουμπολ η οποία, τον Μάιο του 1984, χρησιμοποίησε την τηλεόρασή της για να κάνει την πρώτη αγορά μέσω διαδικτύου στην ιστορία. Δεν παρήγγειλε τίποτα άλλο παρά μόνο βούτυρο, δημητριακά και αυγά από το σούπερ μάρκετ της γειτονιάς της.
<b>Εργαλεία</b>	Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο, Βιντεοπροβολέας, Πίνακας παρουσιάσεων (flipchart).
<b>Διαδικασία</b>	
<b>Μάθημα 1</b>	<b>Ο χαρακτήρας</b>
<b>Βήμα 1 – (5 λεπτά)</b>	<p>Αναζητήστε πληροφορίες σχετικά με το προφίλ των αγοραστών μέσω ηλεκτρονικών καταστημάτων (e-shoppers) στις μέρες μας (ηλικία, φύλο, προτιμήσεις κ.λπ.). Ανταποκρίνεται στο προφίλ αυτό η κα Σνόουμπολ; Το ηλεκτρονικό εμπόριο με αριθμούς</p> <p><b>Europe 2013 Key B2C E-commerce Data of Goods and Services at a Glance</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>816 million people live in Europe</li> <li>565 million people use the Internet</li> <li>264 million people are e-shoppers</li> <li>€ 363.1 bn Turnover E-commerce Goods &amp; Services</li> <li>2.2% eGDP (€ 16.4 trn GDP 2013)</li> <li>228 million e-households</li> <li>46% Services, 54% Goods</li> <li>Estimated share of online goods in total retail of goods: 5.7%</li> <li>443 million social media users</li> <li>Top 5 mature e-commerce countries in turnover (million): UK (€ 107,157), Germany (€ 63,400), France (€ 51,100), Austria (€ 10,970), Netherlands (€ 10,583)</li> <li>Top emerging countries: Russia (€ 15,500), Spain (€ 14,614), Italy (€ 11,268), Poland (€ 5,225)</li> <li>Europe: € 363.1 bn 16.3%</li> <li>EU28: € 317.9 bn 14.7%</li> <li>645,000+ estimated online businesses</li> <li>3.7 billion+ number of parcels annually [1]</li> <li>UK, Germany, France account for 61% of total e-commerce sales in Europe</li> </ul>
	<p>Πηγή: Ecommerce Europe <a href="http://www.ecommerce-europe.eu/home">http://www.ecommerce-europe.eu/home</a></p>

### Βήμα 2 – (20 λεπτά)

(Εργαστείτε σε ομάδες) Αναλύστε τις πληροφορίες που δίνονται στο παραπάνω πληροφοριακό γράφημα.

Κοιτάξτε τον αριθμό των e-shoppers στην Ευρώπη. Ποιο είναι το ποσοστό των κατοίκων που πραγματοποιούν αγορές μέσω διαδικτύου; Το ποσοστό αυτό ανταποκρίνεται σε ό,τι ισχύει για τους συγγενείς και τους φίλους σας;

Ζητήστε από τους μαθητές να συγκεντρώσουν πληροφορίες για τους συμμαθητές τους και να απαντήσουν στις παρακάτω ερωτήσεις:

- Υπολογίστε τον αριθμό των e-shoppers στην τάξη σας.
- Ρίξτε μια ματιά στα δεδομένα για τα χρήματα που ξοδεύει κατά μέσο όρο κάθε αγοραστής. Πιστεύετε ότι το μέσο ποσό που δαπανούν οι συμμαθητές σας είναι ανάλογο;

Υπάρχει μεγάλη διαφορά μεταξύ της δύσης και άλλων περιοχών της Ευρώπης. Πού ενδεχομένως οφείλεται αυτό;

### Βήμα 3 – (20 λεπτά)

Τα πράγματα δεν ήταν πάντα έτσι. Αναζητήστε πληροφορίες και δημιουργήστε ένα γράφημα με τον αριθμό των κατοίκων, τον αριθμό των ανθρώπων που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο και το ποσοστό των e-shoppers τα τελευταία πέντε χρόνια. Η αύξηση του αριθμού των αγοραστών κάθε χρόνο ήταν αναλογική; Κάντε μια πρόβλεψη για το τι θα συμβεί στα επόμενα πέντε χρόνια.

Στην εικόνα υπάρχουν κάποιοι αριθμοί που αφορούν στον αριθμό των εργαζομένων που σχετίζονται με το ηλεκτρονικό εμπόριο. Ποια είναι η γνώμη σας σχετικά με αυτό; Επηρεάζει η αύξηση του ηλεκτρονικού εμπορίου τα συμβατικά καταστήματα;

## Μάθημα 2

### Παραδοσιακές έναντι διαδικτυακών αγορών

### Βήμα 1 – (10 λεπτά)

Συγκρίνετε τις αγορές μέσω διαδικτύου και τις αγορές με τον συμβατικό τρόπο.

Έχετε αγοράσει ποτέ κάτι μέσω διαδικτύου; Γιατί πραγματοποιήσατε αγορά μέσω διαδικτύου αντί να επισκεφτείτε ένα συμβατικό κατάστημα στην πόλη σας;

Όσον αφορά στα δικαιώματά μας, έχουμε τα ίδια δικαιώματα όταν πραγματοποιούμε αγορές μέσω διαδικτύου όπως κι όταν κάνουμε τα ψώνια μας σε κάποιο συμβατικό κατάστημα; Σκεφτείτε κάποιο κατάστημα κοντά στο σπίτι σας. Πώς θα μπορούσε να πουλήσει το εμπόρευσμά του μέσω διαδικτύου;

### Βήμα 2 – (10 λεπτά)

Συμπληρώστε τον παρακάτω πίνακα με τα υπέρ και τα κατά των αγορών μέσω διαδικτύου.

Υπέρ	Κατά
1. Αγοράζω κάτι τυπικό από κάποιο άλλο μέρος.	1. Δεν ξέρω αν θα μου ταιριάζουν τα ρούχα.

Τι αγοράζουμε;

Ανάμεσα στα πιο εκκεντρικά πράγματα που αγοράζονται και πωλούνται στο διαδίκτυο μπορούμε να βρούμε ότι κάποιος πλήρωσε \$28.000 για ένα σάντουιτς με το πρόσωπο της Παναγίας επάνω και \$14.000 για μια τσίχλα που ανήκε στην Britney Spears. Σε μια άλλη περίπτωση, περισσότεροι από 24.000 άνθρωποι υπέβαλαν προσφορές προκειμένου η διαφήμισή τους να προβάλλεται εφ' όρου ζωής στο σώμα μιας γυναίκας. Τελικά, η goldenpalace.com κατέβαλε το ποσό των \$37.375 έτσι ώστε το λογότυπό τους να χαραχτεί με τατουάζ στο μέτωπο της Kari Smith.

<p><b>Βήμα 3 – (10 λεπτά)</b></p>	<p>Έχετε ποτέ προσπαθήσει να πουλήσετε ένα από τα παλιά σας βιντεοπαιχνίδια που δεν χρησιμοποιείτε πια; Μπορεί οποιοσδήποτε να πουλήσει κάτι μέσω διαδικτύου ή πρέπει να συστήσει μια εταιρεία για τον σκοπό αυτό; Ποιο πιστεύετε ότι είναι το προϊόν με τις περισσότερες πωλήσεις στο διαδίκτυο; Συζητήστε με τους μαθητές σας αν μπορεί να πουληθεί οτιδήποτε μέσω διαδικτύου ή αν υπάρχουν περιορισμοί. Σε αυτή την περίπτωση ποιοι είναι οι περιορισμοί και ποιος πρέπει να τους αποφασίσει;</p>
<p><b>Βήμα 4 – (10 λεπτά)</b></p>	<p>Υπάρχουν διάφορες μέθοδοι πληρωμής όταν πραγματοποιούμε αγορές μέσω διαδικτύου, από μετρητά με την παράδοση του προϊόντος έως πιστωτική κάρτα ή μεταφορά χρημάτων μέσω τραπεζής. Βρείτε πληροφορίες σχετικά με τους τρόπους πληρωμής (Paypal, Google Wallet, κ.λπ.) Πώς γίνεται η πληρωμή και ποια τα πλεονεκτήματα της χρήσης τους;</p> <p>Εκτός από τις μεθόδους αυτές, υπάρχουν επίσης αρκετές εφαρμογές για τάμπλετ και κινητά τηλέφωνα (smartphones) που επιτρέπουν τις ασφαλείς αγορές μέσω διαδικτύου. Αναζητήστε κάποιες από τις εφαρμογές αυτές. Είναι δυνατή η ύπαρξη ενός κόσμου χωρίς μετρητά;</p>
<p><b>Βήμα 5 – (5 λεπτά)</b></p>	<p>Φανταστείτε ότι ένας από τους φίλους σας κάνει αγορές μέσω διαδικτύου και αγοράζει τα πάντα ανεξαιρέτως, συμπεριλαμβανομένων εφαρμογών (apps), μουσικής και προγραμμάτων λογισμικού.</p> <p>Βασισμένοι στα προηγούμενα μαθήματα, τι πληροφορίες μπορείτε να ανταλλάξετε με τον φίλο σας για τις αγορές μέσω διαδικτύου; Τι θα λέγατε στον φίλο σας να σκεφτεί πριν αγοράσει κάτι; Ή, ακόμα καλύτερα, γιατί θα λέγατε στον φίλο σας να συμβουλευτεί τους γονείς του πριν πραγματοποιήσει κάποια αγορά;</p>



Τίτλος Σύντομης Δραστηριότητας	Μαθαίνοντας μαθηματικά
Συγγραφέας	Irina Vasilescu, Ρουμανία
Θέμα	Συμμετέχοντας στον παγκόσμιο ιστό
Ικανότητες	Μαθηματική ικανότητα και βασικές ικανότητες στην επιστήμη και την τεχνολογία / Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα / Ψηφιακή ικανότητα
Επίπεδο	<input checked="" type="checkbox"/> Εύκολο <input checked="" type="checkbox"/> Μέτριο <input type="checkbox"/> Δύσκολο
Ηλικιακή Ομάδα	13-15 ετών
Διάρκεια	40 λεπτά
Στόχος του μαθήματος	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να παρουσιάσει τους διάφορους τρόπους με τους οποίους τα μαθηματικά μπορούν να αποδειχτούν χρήσιμα στο διαδίκτυο.</li> <li>• Να ενθαρρύνει τους μαθητές να συνεργαστούν.</li> <li>• Να προσφέρει στους μαθητές την ευκαιρία να ανακαλύψουν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης του διαδικτύου για δραστηριότητες μαθηματικών.</li> <li>• Να εξηγήσει πώς δημιουργούμε ισχυρούς κωδικούς πρόσβασης χρησιμοποιώντας τα μαθηματικά.</li> </ul>
Εισαγωγή	<p><b>Για εκπαιδευτικούς:</b> Το μάθημα θα εστιάσει σε τρόπους υπεύθυνης χρήσης του διαδικτύου στα μαθήματα μαθηματικών, τις συνθετικές εργασίες (project) και τις εργασίες για το σπίτι.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Θα εξετάσει διάφορα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στα μαθηματικά: <ul style="list-style-type: none"> <li>» Πώς να φτιάχνουμε ισχυρούς κωδικούς, τη χρήση παιχνιδιών και ιστολογίων/wikis στη μάθηση των μαθηματικών,</li> <li>» Τη χρήση των ομάδων στο Facebook για συνεργασία - τονίζοντας παράλληλα τα πλεονεκτήματα και τους κινδύνους.</li> </ul> </li> <li>• Θα ζητηθεί από τους μαθητές να ερμηνεύσουν δεδομένα και να δημιουργήσουν ένα γράφημα, να συγκρίνουν εργαλεία, να επιλύσουν κάποιες απλές ασκήσεις με πιθανότητες και/ή διαγράμματα συναρτήσεων, να δημιουργήσουν μια δημοσκόπηση και να την ερμηνεύσουν στατιστικά - προκειμένου να αναπτύξουν μαθηματικές δεξιότητες, λογική σκέψη, δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, ενώ ταυτόχρονα μαθαίνουν να χρησιμοποιούν με ασφάλεια το διαδίκτυο.</li> </ul> <p><b>Για μαθητές:</b> Οι δραστηριότητες μαθηματικών μπορούν να γίνουν πιο διασκεδαστικές αν βασίζονται στη συνεργασία, και το διαδίκτυο προσφέρει πολλά καλά εργαλεία για το σκοπό αυτό. Προκειμένου, όμως, να εργαζόμαστε συνεργατικά πρέπει να βρίσκουμε τρόπους να συνεργαζόμαστε και να επικοινωνούμε με ασφάλεια και αποτελεσματικότητα. Στο μάθημα αυτό, <b>θα προσπαθήσουμε να συζητήσουμε κάποιους τρόπους να το επιτύχουμε.</b> Το μάθημα θα εστιάσει σε τρόπους υπεύθυνης χρήσης του διαδικτύου στα μαθήματα μαθηματικών, τις συνθετικές εργασίες (project) και τις εργασίες για το σπίτι.</p>
Εργαλεία	Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο, Βιντεοπροβολέας, Πίνακας παρουσιάσεων (flipchart).
Διαδικασία	

**Εισαγωγική δραστηριότητα για τους μαθητές -**  
(2 λεπτά)

Μελετήστε το διάγραμμα στο <http://goo.gl/bcVT8r>. Υπολογίστε πόσοι άνθρωποι χρησιμοποιούν το διαδίκτυο την εποχή μας.

**Βήμα 1 – (5 λεπτά)**

### **3.1 Εργαλεία διαδικτύου για δραστηριότητες μαθηματικών** **Ερωτήσεις για μαθητές:**

1. Κατά την άποψή σας, ποιο από τα παρακάτω εργαλεία μπορεί να είναι χρήσιμο για δραστηριότητες μαθηματικών (ναι/όχι);

- Ιστολόγια
- Wikis
- Παιχνίδια
- Twitter
- Email
- Facebook
- Chat ή παρόμοιες εφαρμογές
- Μηχανές αναζήτησης
- Google Drive

2. Μπορείτε να σκεφτείτε πλεονεκτήματα της χρήσης των εργαλείων αυτών για δραστηριότητες μαθηματικών έναντι της διά ζώσης αλληλεπίδρασης; Για παράδειγμα, ένας ντροπαλός μαθητής θα ένιωθε πιο άνετα να εκφράσει τις απόψεις του μέσω διαδικτύου από ό,τι στην τάξη.

3. Ποια από τα παρακάτω γνωρίσματα μπορεί να συνιστά πλεονέκτημα (Π)/ μειονέκτημα (Μ) της χρήσης του διαδικτύου για μαθήματα και δραστηριότητες μαθηματικών;

- Άμεση πρόσβαση σε πληροφορίες
- Εξ αποστάσεως επικοινωνία
- Ιοί/ ανεπιθύμητη αλληλογραφία
- Πλαστά προφίλ χρηστών
- Τεράστιος όγκος εκπαιδευτικών πηγών
- Ευκολότερη επικοινωνία με τον εκπαιδευτικό
- Διαφήμιση
- Διαδικτυακά εργαλεία μετάφρασης
- Περνάμε πολύ χρόνο σε εσωτερικό χώρο
- Διαχείριση του χρόνου μας
- Μεγαλύτερη ορατότητα
- Κατανόηση του μηνύματος/περιεχομένου

4. Μετρήστε κάθε κατηγορία και υπολογίστε την αναλογία Π/Μ. Είναι μεγαλύτερη ή μικρότερη από 1; Πώς θα ερμηνεύατε το αποτέλεσμα;

**Βήμα 2 – (5 λεπτά)**

**Δημιουργία ισχυρού κωδικού πρόσβασης** Πολλά διαδικτυακά εργαλεία απαιτούν εγγραφή. Η δημιουργία κωδικού είναι κάτι που κάνουμε πολύ συχνά, της αφιερώνουμε όμως αρκετή σκέψη;

Ένας ισχυρός κωδικός πρέπει:

- Να αποτελείται από τουλάχιστον οχτώ χαρακτήρες.
- Να μην περιλαμβάνει το πραγματικό σας όνομα.
- Να μην περιλαμβάνει ολόκληρη λέξη.
- Να διαφέρει σημαντικά από άλλους κωδικούς σας.
- Πρέπει να περιέχει τουλάχιστον ένα κεφαλαίο γράμμα, ένα μικρό γράμμα, έναν αριθμό και ένα σύμβολο.

Παράδειγμα: πάρτε μια λέξη και αντικαταστήστε κάποια από τα γράμματα με ψηφία ή σύμβολα, όπως στο "p1n@pp!E" (από την αγγλική λέξη "pineapple"). Δείτε στο <https://howsecureismypassword.net/> πόσο ισχυρός είναι ο κωδικός που δημιουργήσατε. Τονίστε στους μαθητές να είναι προσεκτικοί και να μην ελέγξουν τους πραγματικούς τους κωδικούς πρόσβασης, δεδομένων των περιορισμών των εργαλείων ελέγχου κωδικών (πιθανότητα χακαρίσματος, αδιαφάνεια των αλγορίθμων αξιολόγησης, κ.λπ.)

#### Ερωτήσεις:

1. Πόσους διαφορετικούς κωδικούς μπορείτε να δημιουργήσετε με τους ίδιους οχτώ χαρακτήρες;
2. Αν δύο μαθητές χρησιμοποιήσουν τους ίδιους οχτώ χαρακτήρες, πόσες πιθανότητες υπάρχουν να καταλήξουν στον ίδιο κωδικό;

Ζητήστε από τους μαθητές να μελετήσουν το πληροφοριακό γράφημα (<http://goo.gl/fqblHH>) σχετικά με τη δημιουργία ενός νέου κωδικού και να σκεφτούν ποιες συμβουλές είναι καινούργιες γι' αυτούς. Επίσης, μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη μηχανή μαθηματικών υπολογισμών Wolfram Alpha ([www.wolframalpha.com/](http://www.wolframalpha.com/)) για τη δημιουργία ισχυρών κωδικών, όπως εξηγεί το άρθρο αυτό (<http://goo.gl/Ak08cK>).

### Βήμα 3 – (8 λεπτά)

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στα μαθηματικά

- Συζητήστε για τα βασικά οφέλη που μπορεί να προσφέρουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (ιδιαίτερα παιχνίδια λογικής και στρατηγικής, όπως το Minecraft) σε όσους μελετούν μαθηματικά. Προτάσεις: Οι χρήστες αναπτύσσουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και λογικής σκέψης, στρατηγική και αντιδράσεις,
- Βλέπουν καθαρά την πρόοδό τους,
- Μαθαίνουν να παίρνουν ρίσκα, να συμμετέχουν πιο ενεργά κ.λπ.

Επίσης, συζητήστε για τους κινδύνους της ενασχόλησης με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια: εθισμός, επιθετικότητα, πλαστές ταυτότητες, βωμολοχίες, διαφήμιση, διαδικτυακός εκφοβισμός, κατασπατάληση χρόνου, ζουν σε μια διαφορετική πραγματικότητα, προβλήματα όρασης κ.λπ.

#### Ερωτήσεις για μαθητές :

1. Κοιτάξτε το πληροφοριακό γράφημα <http://goo.gl/gPnjuQ> σχετικά με την παιχνιδοποίηση στην ψηφιακή μάθηση (eLearning) και δημιουργήστε ένα ραβδόγραμμα με βάση την εξής παράγραφο: "Οι μαθητές ανακαλούν μόλις το 10 τοις εκατό όσων διαβάζουν και το 20 τοις εκατό των όσων ακούν. Αν υπάρχουν εποπτικά μέσα που συνοδεύουν μια προφορική παρουσίαση, ο αριθμός αυξάνεται στο 30 τοις εκατό και αν παρατηρούν κάποιον να εκτελεί κάποια ενέργεια ενώ ταυτόχρονα την εξηγεί, στο 50 τοις εκατό. Όμως, οι μαθητές θυμούνται το 90% "αν εκτελέσουν οι ίδιοι την εργασία, ακόμα κι ως απλή προσομοίωση".
2. Πιστεύετε ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια με πολλούς παίκτες (παιχνίδια MMO ή MO) ενέχουν επίσης κινδύνους; Αν ναι, δώστε κάποια παραδείγματα.
3. Ποια είναι η χειρότερη εμπειρία που είχατε λόγω ριψοκίνδυνης συμπεριφοράς στη διάρκεια ενασχόλησης με παιχνίδια στο διαδίκτυο; Τι θα μπορούσατε να είχατε κάνει για να το αποφύγετε;
4. Αν κάποιος παίκτης με τον οποίο παίζετε παιχνίδια στο διαδίκτυο σας ζητούσε να συναντηθείτε στην πραγματικότητα ή σας ζητούσε προσωπικές πληροφορίες, τι θα κάνατε;

#### Βήμα 4 – (10 λεπτά)

#### Ιστολόγια/Wikis στα Μαθηματικά

Ζητήστε από τους μαθητές να ιεραρχήσουν τις παρακάτω χρήσεις ενός ιστολογίου σε δραστηριότητες μαθηματικών, από το 1 (όχι χρήσιμο) έως το 10 (εξαιρετικά χρήσιμο)

- Ερμηνεία εννοιών/γλωσσάρι
- Ανάρτηση σημειώσεων του μαθήματος
- Ενσωμάτωση παρουσιάσεων PowerPoint και άλλων πηγών για την τάξη
- Ανακοινώσεις
- Εξάσκηση σε προβλήματα
- Συνεργατική/συνθετική εργασία με συμμαθητές ή άλλα σχολεία
- Περιπτώσιολογικές μελέτες
- Μαθηματικά του πραγματικού κόσμου
- “Το πρόβλημα της εβδομάδας”
- Αξιολόγηση

#### Μερικοί κανόνες για τη χρήση των blogs: Μην αναρτάτε ποτέ

Ζητήστε από τους μαθητές να ιεραρχήσουν τις παρακάτω χρήσεις ενός ιστολογίου σε δραστηριότητες μαθηματικών, από το 1 (όχι χρήσιμο) έως το 10 (εξαιρετικά χρήσιμο)

1. προσωπικά δεδομένα και φωτογραφίες στο ιστολόγιό σας, ούτε καν στο προφίλ σας. Μη ξεχνάτε ποτέ τους κανόνες περί πνευματικής ιδιοκτησίας.
2. Να θυμόσαστε πως ό,τι αναρτάτε είναι ορατό σε εκπαιδευτικούς και γονείς και πως η ανάρτησή του μπορεί να αναπαραχθεί.
3. Επιλέξτε ρυθμίσεις για τα σχόλια που απαιτούν έλεγχο εκ μέρους σας πριν τη δημοσίευσή τους.
4. Να σκέφτεστε πριν κάνετε κάποια ανάρτηση, είτε στο δικό σας ιστολόγιο είτε ως σχόλιο!
5. Μάθετε τους τρόπους αναφοράς και αποκλεισμού ανεπιθύμητων χρηστών.
6. Μην ανακοινώνετε ποτέ τα διαπιστευτήριά σας.
7. Αν προσκαλέσετε άλλα άτομα να συνεισφέρουν ως συνεργάτες στο ιστολόγιό σας, παραχωρήστε τους τα δικαιώματα που αρμόζουν στον ρόλο τους.
8. Να είσατε ευγενικοί όταν παρέχετε ανατροφοδότηση, όπως θα ήσασταν στην τάξη. Τα σχόλιά σας να είναι εποικοδομητικά και δίκαια.

Αν δείτε κάτι που δεν θα έπρεπε να βρίσκεται στην οθόνη σας, ενημερώστε αμέσως τον εκπαιδευτικό ή τους γονείς σας.

**Δραστηριότητα:** Εργαστείτε σε ζευγάρια για να σκεφτείτε περισσότερους κανόνες και να τους γράψετε στον πίνακα παρουσιάσεων. Στη συνέχεια, να επιλέξετε τους 10 πιο χρήσιμους κανόνες και να δημιουργήσετε τον “Δεκάλογο του Blogger”.

## Βήμα 5 – (10 λεπτά)

### 3.4 Facebook και δραστηριότητες Μαθηματικών

**Δραστηριότητα:** Ας υποθέσουμε ότι, σύμφωνα με τα στατιστικά δεδομένα, η κατανομή της ηλικίας των χρηστών στο Facebook είναι η εξής: Δημιουργήστε ένα κυκλικό διάγραμμα (pie chart) για να την αποτυπώσετε!

Ηλικιακή ομάδα	Ποσοστό
13-17	14,8%
18-24	32,3%
25-34	26,6%
35-44	13,2%
44-54	7,2%
55-64	3,5%
64+	2,4%

1. Ερωτήσεις για μαθητές: Πόσο συχνά ελέγχετε τη ροή των ειδήσεών σας στο Facebook;
2. Για ποιους λόγους χρησιμοποιείτε το Facebook; Προτάσεις: chat, ανάρτηση φωτογραφιών, επαφή με τους φίλους μου, ανάρτηση υλικού για σημαντικά γεγονότα στη ζωή μου, ανέβασμα φωτογραφιών, παιχνίδια κ.λπ.
3. Ονομάστε πέντε πληροφορίες για τον εαυτό σας που δεν πρέπει να αναρτώνται στο προφίλ σας.
4. Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ το Facebook για δραστηριότητες του σχολείου;
5. Πιστεύετε ότι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για κάτι τέτοιο; Πώς;

Επιλέξτε τους τρεις καλύτερους τρόπους με τους οποίους μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Facebook σε δραστηριότητες μαθηματικών από τη λίστα: Μια ομάδα της τάξης για την ανταλλαγή πληροφοριών και την παράδοση εργασιών

Προγραμματισμός εκδηλώσεων

Ομαδική εργασία

Ανάρτηση σημειώσεων για τους μαθητές που έλειπαν

Διαμοίραση πολυμεσικού περιεχομένου

Ενεργητικότερη συμμετοχή των ντροπαλών μαθητών

Υπενθυμίσεις, ανακοινώσεις, επερχόμενες τελικές ημερομηνίες

Χρήση εκπαιδευτικών εφαρμογών

Βοήθεια προς τους μαθητές να "δεθούν" περισσότερο

Συνεργασία με άλλα σχολεία

Διεξαγωγή ψηφοφοριών

Έχετε υπόψη κάποιες σελίδες στο Facebook που σχετίζονται με μαθηματικά;

Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των τεσσάρων ώστε να δημιουργήσουν πέντε κανόνες δεοντολογίας και ασφάλειας για μια ομάδα μαθηματικών στο Facebook. Μπορούν να βρουν παραδείγματα στο <http://goo.gl/JHqYiA>, ελέγξτε τοπικές οδηγίες για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στα σχολεία) ζητήστε τους να αποφύγουν την αντιγραφή-επικόλληση και αν μπορούν να κάνουν μια σύντομη έρευνα στην ιστοσελίδα του σχολείου τους για να διαπιστώσουν αν το σχολείο διαθέτει πολιτικές για την Αποδεκτή Χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.



### Επιλογές για περαιτέρω εργασίες

**Επιπλέον εργασία 1:** Δημιουργήστε μία Google Form για τους συμμαθητές σας σε κάποιο από τα διαδικτυακά εργαλεία που αναφέρθηκαν στο μάθημα, τις καλύτερες χρήσεις του στα μαθηματικά, τα οφέλη του και τους κινδύνους κ.ά. Στείλτε την Google φόρμα στους συμμαθητές σας και ζητήστε τους να απαντήσουν.

Στη συνέχεια, μοιραστείτε τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν και δημιουργήστε μια στατιστική ερμηνεία.

**Επιπλέον εργασία 2** Παίξτε το παιχνίδι Big Brain <http://vsav.webeducation.info/> (πιθανώς να απαιτείται εγγραφή).

### Σύνδεσμοι

[http://stats.areppim.com/stats/stats\\_internetxfcstx2010.htm](http://stats.areppim.com/stats/stats_internetxfcstx2010.htm)

<http://bit.ly/1CtKGQW>

<http://bit.ly/1xaFlg0>

<http://www.wolframalpha.com/>

<http://bit.ly/1wBuxFO>

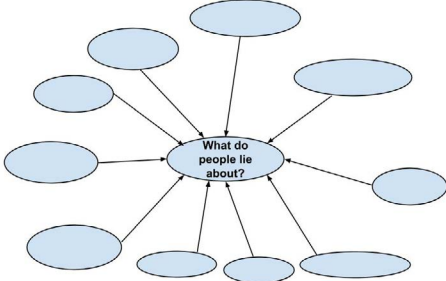
<http://elearninginfographics.com/gamification-in-elearning-infographic/>

<http://www.edudemic.com>

<http://vsav.webeducation.info/> (πιθανώς να απαιτείται εγγραφή)

Τίτλος Σύντομης Δραστηριότητας	Η (αληθινή) μου ταυτότητα
Συγγραφέας	Martina Kurilíkoná, Δημοκρατία της Τσεχίας
Θέμα	Διαμορφώστε την ταυτότητά σας
Ικανότητες	Πρωτοβουλία και επιχειρηματικότητα / Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα / Ψηφιακή ικανότητα
Επίπεδο	<input type="checkbox"/> Εύκολο <input checked="" type="checkbox"/> Μέτριο <input type="checkbox"/> Δύσκολο
Ηλικιακή Ομάδα	13-15 ετών
Διάρκεια	Τρία μαθήματα, κάθε ένα 40 λεπτών
Στόχος του μαθήματος	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να διδαχτούν οι μαθητές σχετικά με την ταυτότητά τους.</li> <li>• Να υπενθυμίσουμε στους μαθητές τη σημασία της δημιουργίας αληθινών ταυτοτήτων.</li> <li>• Να συγκριθούν οι διαδικτυακές και οι πραγματικές ταυτότητες.</li> </ul>
Εισαγωγή	Ξεκινήστε θέτοντας τις παρακάτω βασικές ερωτήσεις: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ταυτότητα...Τι είναι; Είναι σημαντική για εμάς;</li> <li>• Πραγματική ταυτότητα έναντι διαδικτυακής ταυτότητας. Είναι το ίδιο πράγμα;</li> <li>• Λέτε ψέματα όταν είσατε στο διαδίκτυο;</li> <li>• Για ποια πράγματα λέτε ψέματα;</li> <li>• Τα χαρακτηριστικά και το προφίλ μου.</li> <li>• Ποιος/Ποια είμαι (στο διαδίκτυο);</li> <li>• Ποιος/Ποια είμαι (εκτός διαδικτύου);</li> <li>• Ποιος/Ποια θέλω να είμαι;</li> <li>• Χαρακτηριστικά - αληθινά ή ψεύτικα.</li> </ul>
Εργαλεία	Ένα εργαστήριο υπολογιστών ή υπολογιστές στην τάξη.
Μάθημα 1	<b>Ταυτότητα - Τι είναι; Είναι σημαντική για εμάς;</b>
Βήμα 1 – (15 λεπτά)	<p>Οι μαθητές εργάζονται σε μικρές ομάδες και κάθε ομάδα δημιουργεί το δικό της νέφος λέξεων χρησιμοποιώντας τα <a href="http://www.wordle.net">www.wordle.net</a>, <a href="http://www.tagcrowd.com">http://www.tagcrowd.com</a>, <a href="http://www.worditout.com/">http://www.worditout.com/</a>, και <a href="http://www.wordfoto.com/">http://www.wordfoto.com/</a>.</p> <p>Ξεκινήστε τη συζήτηση, κάνοντας στους μαθητές την ερώτηση: Ποιες λέξεις σας έρχονται στο νου όταν ακούτε τη λέξη "ταυτότητα";</p> <p>Οι ομάδες των μαθητών ετοιμάζουν μια σύντομη προφορική παρουσίαση για να δείξουν πώς επέλεξαν να επιλύσουν την άσκηση. Σκοπός των παρουσιάσεων αυτών είναι να ξεκινήσει μια συζήτηση μεταξύ των μαθητών για τις διάφορες πιθανότητες. Είναι σημαντικό οι μαθητές να είναι σε θέση να αναπαράγουν τα νέφη τους μπροστά στην τάξη και να συζητούν τις λύσεις τους. Οι μαθητές μιλούν για τις λέξεις στα νέφη τους. Στη συνέχεια, μπορούν να συζητήσουν ποιες άλλες λέξεις πρέπει να συμπεριληφθούν στο νέφος. Ποιες λέξεις λείπουν και θα μπορούσαν να περιληφθούν;</p> <p>Είναι η ταυτότητά τους σημαντική για μας; Γιατί; Γιατί όχι;</p>

<b>Βήμα 2 – (15 λεπτά)</b>	<p>Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες. Και οι δύο ομάδες έχουν μια παρόμοια εργασία. Η πρώτη ομάδα θα ετοιμάσει τις ιδέες της για τους λόγους που η ταυτότητά μας είναι σημαντική για εμάς και γιατί πρέπει να είναι σταθερή. Η δεύτερη ομάδα θα επιχειρηματολογήσει ενάντια στην άποψη αυτή. Και αυτή η ομάδα θα εξετάσει την έννοια της ταυτότητας, αλλά οι ερωτήσεις-κλειδί για τους μαθητές της ομάδας αυτής είναι οι εξής: Γιατί είναι καλό να αλλάζουμε την ταυτότητά μας; Πότε ενδείκνυται να αλλάζουμε την ταυτότητά μας; Μπορούμε πάντα να διακρίνουμε μια πραγματική από μια ψεύτικη ταυτότητα; Γιατί; Πότε; Στη συνέχεια, οι δύο ομάδες συζητούν τις ιδέες τους.</p>
<b>Βήμα 3 – (10 λεπτά)</b>	<p>Οι μαθητές εκπονούν μια εργασία σχετική με την ταυτότητά τους. Η ταυτότητα καθορίζεται από έναν μακρύ κατάλογο χαρακτηριστικών. Ζητείται από τους μαθητές να κατονομάσουν κάποιες από τις πτυχές που διαμορφώνουν την ταυτότητά τους στην πραγματική ζωή. Πρέπει να σκεφτούν τα χαρακτηριστικά που τους διακρίνουν, τα ενδιαφέροντά τους, τις φιλοδοξίες τους κ.λπ.</p>
<b>Μάθημα 2</b>	
<b>Πραγματική ταυτότητα έναντι διαδικτυακής ταυτότητας. Είναι το ίδιο πράγμα;</b>	
<b>Βήμα 1 – (20 λεπτά)</b>	<p>Οι μαθητές αναπτύσσουν τη διαδικτυακή τους ταυτότητα όταν είναι ενεργοί στο διαδίκτυο. Η ταυτότητά τους διαμορφώνεται από αρκετές διαφορετικές πτυχές. Ζητήστε από τους μαθητές να επισημάνουν ορισμένες από τις πτυχές αυτές (φωτογραφίες, ψευδώνυμο, κατάσταση κ.ά).</p> <p>Ωστόσο, οι πληροφορίες που ο κόσμος βρίσκει στο διαδίκτυο μπορεί να τους αντιπροσωπεύουν με λάθος τρόπο. Αυτό μπορεί να συμβαίνει λόγω της φωτογραφίας του προφίλ τους, της κατάστασης, μιας γνώμης κ.ά. Ισχύει στ' αλήθεια κάτι τέτοιο; Έχει σημασία η πρώτη εντύπωση; Γιατί; Γιατί όχι;</p>
<b>Βήμα 2 – (20 λεπτά)</b>	<p>Οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες και σε κάθε ομάδα δίνεται μια φωτογραφία που δείχνει έναν διαφορετικό τύπο ανθρώπου:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Έναν άνδρα με κουστούμι</li> <li>2. Ένα νεαρό κορίτσι με φόρεμα, σακίδιο πλάτης και βιβλία στα χέρια</li> <li>3. Ένα αγόρι με γυαλιά και κασκέτο</li> <li>4. Ένας άνδρας με μαλλιά ράστα</li> </ol> <p>Ζητείται από τους μαθητές να αντιστοιχήσουν τη φωτογραφία του ατόμου που έχουν με το προφίλ στο οποίο αντιστοιχεί (δηλαδή, να αποδώσουν χαρακτηριστικά στο εν λόγω άτομο) και στη συνέχεια να γράψουν μια σύντομη περιγραφή του ατόμου την οποία θα παρουσιάσουν προφορικά.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>α. υπεύθυνος/η</li> <li>β. έξυπνος/η</li> <li>γ. ανεξάρτητος/η</li> <li>δ. αξιοπρεπής</li> <li>ε. φιλικός/η</li> <li>στ. μετρίοφρων</li> <li>ζ. ευσυνειδητός/η</li> <li>η. σίγουρος/η για τον εαυτό του/της</li> <li>θ. εργατικός/η</li> <li>ι. σοβαρός/η</li> </ol> <p>Συζήτηση: Είναι σωστή η πρώτη εντύπωση; Ποια εντύπωση μεταφέρουν οι εικόνες αυτές; Είναι σημαντικές οι λεπτομέρειες;</p>

Μάθημα 3	Όταν η αλήθεια και το ψέμα συναντιούνται...
<p><b>Βήμα 1 – (15 λεπτά)</b></p>	<p>Οι μαθητές μπορούν να εργαστούν μόνοι τους ή σε ομάδες. Τι σημαίνει "πλαστοπροσωπία"; Ποια είναι η γραμμή που χωρίζει τη συνειδητή διάπλαση της ταυτότητας μου από την πλαστοπροσωπία;</p> <p>Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν τις ιδέες τους στο Google document. Ερωτήσεις-κλειδιά: Λες ψέματα όταν είσαι online; Για ποια πράγματα λέει ψέματα κάποιος;</p> <p><a href="http://goo.gl/p9fBGV">http://goo.gl/p9fBGV</a></p> 
<p><b>Βήμα 2 – (15 λεπτά)</b></p>	<p><b>Αλήθεια ή μη αλήθεια;</b></p> <p>Οι μαθητές μπορούν να εργαστούν μόνοι τους για να δημιουργήσουν το δικό τους avatar στο <a href="http://www.voki.com/create.php">http://www.voki.com/create.php</a>, ένα δωρεάν εκπαιδευτικό εργαλείο για τη δημιουργία εξατομικευμένων ομιλούντων χαρακτήρων. Είναι πιο αποτελεσματικό να εμπλέκετε τους μαθητές με διαδραστικά μαθήματα, εισάγοντας την τεχνολογία με διασκεδαστικό τρόπο για να βελτιώνουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες και να τους αναθέτετε ενδιαφέρουσες συνθετικές εργασίες για το σπίτι.</p> <p>Οι μαθητές δημιουργούν ένα avatar που τους αντιπροσωπεύει. Μπορούν να φτιάξουν avatar που λένε ψέματα, λένε αλήθεια ή κάνουν λίγο και από τα δύο. Αναθέστε στους υπόλοιπους μαθητές μια ερώτηση: Ποιο avatar λέει ψέματα;</p>
<p><b>Βήμα 3 – (10 λεπτά)</b></p>	<p><b>Τα χαρακτηριστικά και το προφίλ μου</b></p> <p>Οι μαθητές δημιουργούν το δικό τους προφίλ. Γράφουν απαντήσεις στις παρακάτω ερωτήσεις, υπογραμμίζοντας με διαφορετικά χρώματα τις απαντήσεις τις οποίες μπορούν να φανερώσουν σε όλους, μόνο σε φίλους ή μόνο σε γονείς (σε όλους = πράσινο χρώμα, σε φίλους = κίτρινο χρώμα, σε γονείς = κόκκινο).</p> <p>Πώς σε λένε;</p> <p>Πόσο χρονών είσαι;</p> <p>Πού μένεις;</p> <p>Πού πηγαίνεις σχολείο;</p> <p>Ποιος είναι ο καλύτερός σου φίλος/ Ποια είναι η καλύτερή σου φίλη;</p> <p>Ποια είναι τα χόμπι σου;</p> <p>Ποιος είναι ο τηλεφωνικός σου αριθμός;</p> <p>Ποιο είναι το email σου;</p> <p>Ποιο είναι το όνειρό σου;</p> <p>Ερώτηση-κλειδί: Μπορώ να κρύψω κάτι σημαντικό για την ταυτότητά μου από τους γονείς ή τους φίλους μου;</p>
<p><b>Επιλογές για περαιτέρω εργασίες</b></p>	<p><b>Προβληματισμός</b> Πηγαίνετε στο φύλλο εργασίας 4.1. Πού έγκειται η αλήθεια;</p>

Τίτλος Σύνοψης Δραστηριότητας	PrivaSee...
Συγγραφέας	Miguela Fernandes, Πορτογαλία
Θέμα	Ιδιωτικότητα, το πολυτιμότερο από τα υπάρχοντά μου
Ικανότητες	Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη / Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα / Ψηφιακή ικανότητα
Επίπεδο	<input checked="" type="checkbox"/> Εύκολο <input checked="" type="checkbox"/> Μέτριο <input type="checkbox"/> Δύσκολο
Ηλικιακή Ομάδα	13-15 ετών
Διάρκεια	40 λεπτά
Στόχος του μαθήματος	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να συζητηθεί η έννοια της ιδιωτικότητας.</li> <li>• Να προσέχουν οι μαθητές όταν δημοσιοποιούν προσωπικές πληροφορίες για τους ίδιους ή τους συνομηλίκους τους στο διαδίκτυο.</li> <li>• Να επισημαίνονται πληροφορίες που βοηθούν στην ελαχιστοποίηση των κινδύνων στο διαδίκτυο.</li> </ul>
Εισαγωγή	<p>Στην παρούσα δραστηριότητα, θα παρακολουθήσετε ένα βίντεο που θα βοηθήσει τα παιδιά να κατανοήσουν καλύτερα την έννοια της ιδιωτικότητας και της σημασίας που έχει η προστασία των ευαίσθητων πληροφοριών για τους ίδιους και τους άλλους.</p> <p>Βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές κατανόησαν το βίντεο και μέσω ερωτήσεων και συζήτησης αφυπνίστε τους απέναντι σε σημαντικά γεγονότα.</p> <p>Στη δραστηριότητα αυτή, οι μαθητές θα εργαστούν σε ομάδες των τριών ή των τεσσάρων για να δημιουργήσουν μια παρουσίαση που σχετίζεται με θέματα ιδιωτικότητας.</p>
Εργαλεία	(Α) Βίντεο στο YouTube. (Β) Παρουσίαση στο Google Drive (Γ) Οδηγός για τη διαμοίραση της παρουσίασης.
Διαδικασία	
Βήμα 1 – (3 λεπτά)	Παρακολουθήστε το βίντεο <a href="http://youtu.be/7_VsxBLce8g">http://youtu.be/7_VsxBLce8g</a>
Βήμα 2 – (5 λεπτά)	<p>Βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές κατανοούν το βίντεο και, αν όχι, ενθαρρύνετε τους να διατυπώσουν απορίες και να τις διευκρινίσουν.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Προκειμένου οι μαθητές να αρχίσουν τη συζήτηση, κάντε τους ερωτήσεις ανοιχτού τύπου, όπως: Καταλάβατε το βίντεο;</li> <li>• Έχετε ποτέ σκεφτεί σχετικά με την ιδιωτικότητα; Τι ισχύει για τα ψηφιακά σας αποτυπώματα;</li> <li>• Σε πόσες ιστοσελίδες ή κοινωνικά δίκτυα έχετε δημιουργήσει λογαριασμούς;</li> <li>• Διαβάζετε ποτέ τις πληροφορίες περί προσωπικών δεδομένων/ιδιωτικότητας όταν πραγματοποιείτε εγγραφή σε κάποια ιστοσελίδα/κοινωνικό δίκτυο;</li> </ul>

<p><b>Βήμα 3 – (5 λεπτά)</b></p>	<p>Παρουσιάστε τα θέματα που θα επεξεργαστούν οι μαθητές (Β), τα οποία θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν τα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Τι σημαίνει ιδιωτικότητα για εσάς;</li> <li>• Τι σημαίνει "προσωπικές πληροφορίες";</li> <li>• Πού βρίσκομαι online;</li> </ul> <p>Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των τριών ή τεσσάρων ατόμων</p>
<p><b>Βήμα 4 - (5 λεπτά)</b></p>	<p>Οι ομάδες συζητούν σχετικά με τα θέματα για πέντε λεπτά, σημειώνοντας ιδέες για την παρουσίαση.</p> <p>Ένας μαθητής θα είναι υπεύθυνος για τη δημιουργία αντιγράφων της παρουσίασης (Β) και τη διανομή τους στον εκπαιδευτικό και τους συμμαθητές του σε μια συνεργατική διαδικασία.</p> <p>Αν οι μαθητές έχουν απορίες σχετικά με τη δημιουργία αντιγράφων ή τη διανομή της παρουσίασης, μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον οδηγό (Γ).</p>
<p><b>Βήμα 5 - (22 λεπτά)</b></p>	<p>Παρουσίαση της ομαδικής εργασίας (5 λεπτά ανά ομάδα)</p> <p>Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει την εργασία της στην τάξη.</p> <p>Ενθαρρύνετε μια συζήτηση στην τάξη για το τι είναι "ιδιωτικό" και τι όχι, κάνοντας τους μαθητές να καταλάβουν ότι δημιουργούν τη διαδικτυακή τους ταυτότητα όποτε βρίσκονται στο διαδίκτυο και πρέπει να είναι προσεκτικοί με τις πληροφορίες τις οποίες κοινοποιούν (επαφές, φωτογραφίες, βίντεο, άλλα). Θα πρέπει να σέβονται την ιδιωτικότητα των άλλων, αποφεύγοντας να δημοσιοποιούν πληροφορίες ή φωτογραφίες χωρίς άδεια και γενικότερα να συμπεριφέρονται στο διαδίκτυο όπως θα έκαναν και στην πραγματική ζωή. Θα πρέπει επίσης να είναι ενήμεροι για ζητήματα που αφορούν στην κατοχύρωση των πνευματικών δικαιωμάτων.</p> <p>Θα πρέπει να προσέχουν το ψηφιακό τους αποτύπωμα και να έχουν υπόψη τους ότι πολλές εταιρίες "εντοπίζουν" τους δυνητικούς τους υπαλλήλους στο διαδίκτυο πριν τους προσφέρουν κάποια θέση εργασίας.</p> <p>Θα πρέπει να είναι προετοιμασμένοι να μη κοινοποιούν τα πάντα όταν βρίσκονται στο διαδίκτυο και να κρατούν ορισμένες πληροφορίες που τους αφορούν απόρρητες στον ψηφιακό διαδικτυακό κόσμο.</p>
<p><b>Επιλογές για περαιτέρω εργασίες</b></p>	<p>Μάθετε σε πόσες ιστοσελίδες ή κοινωνικά δίκτυα είναι οι μαθητές (μέσος αριθμός).</p> <p>Κάντε τους να προβληματιστούν σχετικά με το είδος των πληροφοριών που μπορούν να μοιραστούν ακίνδυνα με τρίτους.</p> <p>Προσομοιώστε τη δημιουργία ενός λογαριασμού στο Google/Facebook και ζητήστε από τους μαθητές να διαβάσουν την Πολιτική Απορρήτου.</p> <p>Μιλήστε στους μαθητές για τα cookies (σημασία).</p> <p>Είναι σημαντικό να αφυπνίσετε τους μαθητές ώστε να αποκτήσουν συνείδηση των κινδύνων στον διαδικτυακό κόσμο και να τους βοηθήσετε να δημιουργήσουν ένα "σωστό" προφίλ. Πρέπει να σκέφτονται πολύ πριν αναρτήσουν κάποια πληροφορία.</p>
<p><b>Σύνδεσμοι:</b></p>	<p>Βίντεο στο YouTube <a href="http://youtu.be/7_VsxBLce8g">http://youtu.be/7_VsxBLce8g</a></p> <p>Παρουσίαση στο Google Drive - <a href="http://goo.gl/dl4juf">http://goo.gl/dl4juf</a></p> <p>Οδηγός: φτιάξτε ένα αντίγραφο της παρουσίασης στο Google Drive και διανείμετέ το <a href="http://goo.gl/KGa8Th">http://goo.gl/KGa8Th</a></p>

Τίτλος Σύνοψης Δραστηριότητας	Σε βλέπω...
Συγγραφέας	Miguela Fernandes, Πορτογαλία
Θέμα	Ιδιωτικότητα, το πολυτιμότερο από τα υπάρχοντά μου
Ικανότητες	Κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη / Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα / Ψηφιακή ικανότητα
Επίπεδο	<input type="checkbox"/> Εύκολο <input checked="" type="checkbox"/> Μέτριο <input checked="" type="checkbox"/> Δύσκολο
Ηλικιακή Ομάδα	13-15 ετών
Διάρκεια	40 λεπτά ή περισσότερο (ανάλογα με το χρόνο που ο εκπαιδευτικός θέλει να αφιερώσει στην ανάλυση της μουσικής).
Στόχος του μαθήματος	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να συζητηθεί η έννοια της ιδιωτικότητας.</li> <li>• Να διερευνηθούν ορισμένες πολιτικές ιδιωτικότητας για ιστοσελίδες.</li> <li>• Να γίνουν γνωστές κάποιες έννοιες που αφορούν στη διαδικτυακή ιδιωτικότητα.</li> <li>• Να εφαρμοστούν νέες ρυθμίσεις ιδιωτικότητας.</li> </ul>
Εισαγωγή	<p>Στη δραστηριότητα αυτή, οι μαθητές θα αρχίσουν ακούγοντας ένα τραγούδι και διαβάζοντας παράλληλα τους στίχους του. Θα προβληματιστούν πάνω στη σημασία των στίχων και θα ανταλλάξουν κάποια παραδείγματα παρόμοια με αυτά του τραγουδιού.</p> <p>Σε ζεύγη, οι μαθητές θα συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας και να σκεφτούν πώς το τραγούδι μπορεί να μεταφερθεί/ συγκριθεί με τη συμπεριφορά των χρηστών στο διαδίκτυο. Στη συνέχεια, ζητήστε από μερικούς μαθητές να διαβάσουν δυνατά τις απαντήσεις τους στην τάξη και ελέγξτε αν έχουν καταλάβει το νόημα.</p> <p>Προκειμένου να παρουσιάσετε νέες έννοιες που αφορούν στην ιδιωτικότητα, οι μαθητές πρέπει να απαντήσουν ένα κουίζ που θα τους αφυπνίσει σχετικά με προβληματικές καταστάσεις, αποτρέποντάς τους από σφάλματα στο διαδίκτυο και παρουσιάζοντας νέες έννοιες που αφορούν στη χρήση του διαδικτύου.</p> <p>Οι έννοιες αυτές είναι σημαντικές για να γίνει κατανοητός ο τρόπος λειτουργίας του διαδικτύου, πώς πρέπει να ενεργούν οι χρήστες για να είναι πιο ασφαλείς, πώς να βοηθούν τους άλλους και για να μάθουν τα παιδιά κάποιους ορισμούς σχετικούς με τον φυλλομετρητή.</p>
Εργαλεία	Μουσική του Michael Jackson: Privacy. Εκτυπώσιμο φύλλο με τους στίχους του τραγουδιού. Φύλλο εργασίας 5.1 - "Privacy" του Michael Jackson Κουίζ - Θα το βρείτε στο <a href="http://webwewant.eu/">http://webwewant.eu/</a>
Διαδικασία	
Βήμα 1 – (5 λεπτά)	Ακούστε το τραγούδι στην τάξη, ενώ οι μαθητές διαβάζουν τους στίχους που τους μοίρασε ο καθηγητής.

<b>Βήμα 2 – (5 λεπτά)</b>	<p>Αφού ακούσουν το τραγούδι, ζητήστε από δύο ή τρεις μαθητές να διαβάσουν τους στίχους δυνατά, για να τους ξανακούσει η τάξη.</p> <p>Ξεκινήστε μια μικρή συζήτηση στην τάξη σχετικά με τον λόγο ύπαρξης της μουσικής. Μπορούν να ανακαλέσουν παραδείγματα μιας τέτοιας κατάστασης από την πραγματική ζωή;</p>
<b>Βήμα 3 – (10 λεπτά)</b>	<p>Μέσω του διαλόγου επιδιώξτε τον προβληματισμό των μαθητών σχετικά με την κατάσταση αυτή στο διαδίκτυο.</p> <p>Υπάρχει πιθανότητα να συμβεί κάτι τέτοιο στο διαδίκτυο; Σε ζεύγη, οι μαθητές θα συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας 5.1 για να σκεφτούν το θέμα σε μεγαλύτερο βάθος.</p>
<b>Βήμα 4 - (10 λεπτά)</b>	<p>Ζητήστε από κάποιους μαθητές να διαβάσουν τις απαντήσεις τους και να τις συγκρίνουν για να δουν αν έχουν πραγματικά καταλάβει το νόημα κι αν η τάξη συμφωνεί με τις απόψεις των συμμαθητών τους.</p> <p>Επιστήστε την προσοχή των μαθητών σε πιθανούς τρόπους αποφυγής προβλημάτων στο διαδίκτυο, ενημερώνοντάς τους καλύτερα για τον καθορισμό αυστηρότερων ρυθμίσεων ιδιωτικότητας. Υπενθυμίστε στους μαθητές πως οτιδήποτε αναρτούν, μοιράζονται ή προβάλλουν στο διαδίκτυο, μένει στο διαδίκτυο για πάντα.</p>
<b>Βήμα 5 - (5 λεπτά)</b>	<p>Το τελικό βήμα θα είναι να ζητήσετε από τους μαθητές να συμπληρώσουν ένα κουίζ (θα το βρείτε στο <a href="http://webwewant.eu">webwewant.eu</a>) που θα διδάξει νέες έννοιες στους μαθητές, ενώ ταυτόχρονα θα τους αφυπνίσει σε ζητήματα σχετικά με τις πολιτικές περί ιδιωτικότητας και θα τους βοηθήσει να συμπεριφέρονται πιο συνετά στο διαδίκτυο.</p>
<b>Επιλογές για περαιτέρω εργασίες</b>	<p>Ζητήστε από τους μαθητές να αναλύσουν την πολιτική απορρήτου/ιδιωτικότητας μιας ιστοσελίδας που χρησιμοποιούν τακτικά.</p> <p>Δείξτε στους μαθητές πώς να αλλάζουν τις άδειες για τη χρήση cookies.</p> <p>Εξηγήστε κάποιες έννοιες όπως τις εξής: HTTP / HTTPS, διεύθυνση IP, ετικέτα Pixel, ευαίσθητες πληροφορίες.</p>
<b>Σύνδεσμοι</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Πραγματοποιήστε αναζήτηση για μια νόμιμη έκδοση του τραγουδιού του Michael Jackson: «Privacy».</li> <li>• Εκτυπώσιμο φύλλο με τους στίχους του τραγουδιού <a href="http://goo.gl/YJJM2S">http://goo.gl/YJJM2S</a></li> <li>• Φύλλο εργασίας 5.1 "Privacy" του Michael Jackson</li> <li>• Θα βρείτε το κουίζ στο <a href="http://webwewant.eu">webwewant.eu</a></li> </ul>



Τίτλος Σύντομης Δραστηριότητας	"RAP-IT-UP"
Συγγραφέας	Angela Lucia Capezzuto, Ιταλία
Θέμα	Ο καλλιτέχνης μέσα σου
Ικανότητες	Πολιτισμική συνείδηση και έκφραση / Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα / Ψηφιακή ικανότητα
Επίπεδο	<input type="checkbox"/> Εύκολο <input checked="" type="checkbox"/> Μέτριο <input type="checkbox"/> Δύσκολο
Ηλικιακή Ομάδα	13-15 ετών
Διάρκεια	3x40 λεπτά ή 2 μαθήματα x1 ώρα το καθένα
Στόχος του μαθήματος	Να ξυπνήσει ο καλλιτέχνης που υπάρχει μέσα σε κάθε μαθητή, καθώς επίσης να γνωρίσουν τις Ευρωπαϊκές χώρες-εταίρους τους και να πληροφορηθούν σχετικά με τους τρόπους αποφυγής της παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων.
Εισαγωγή	<p>Οι μαθητές κάνουν μια μικρή, μουσική διαφήμιση, με τη χρήση ανοικτού κώδικα και υλικών που δεν προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα και που προωθούνται στην ιστοσελίδα των Creative Commons (CC). Από την πρακτική αυτή εμπειρία θα αντλήσουν γνώσεις για το πόσο σκληρά εργάζονται οι καλλιτέχνες για τη δημιουργία κάποιου προϊόντος και πώς η παραβίαση των πνευματικών δικαιωμάτων μπορεί να τους επηρεάσει προσωπικά. Η πειραματική αυτή διαδικασία θα τους δείξει ακόμα τι σημαίνουν στην πράξη τα διάφορα ακρωνύμια των CC, ενημερώνοντάς τους για το πώς θα αποφεύγουν παραβιάσεις των πνευματικών δικαιωμάτων, με αποτέλεσμα την καλύτερη χρήση των διαδικτυακών πηγών.</p> <p>Το θέμα του βίντεο είναι μια διαφήμιση σε "ραπ" η οποία προσελκύει νεαρούς τουρίστες σε μια Ευρωπαϊκή χώρα της επιλογής τους. Μέρος της διαδικασίας παραγωγής της διαφήμισης θα περιλαμβάνει τη χρήση επιθέτων και ουσιαστικών που θα προσδιορίζουν τη χώρα που επιλέχτηκε από τους μαθητές: πιστεύεται ότι έτσι θα επιτευχθεί καλύτερη γνώση των πολιτισμών των Ευρωπαϊκών χωρών-εταίρων.</p> <p>Μέσω της χρήσης εφαρμογών όπως του PowerPoint, εργαλείων για βίντεο, τη δημιουργία λογαριασμών σε ιστοσελίδες μεταφόρτωσης (YouTube ή άλλον ιστότοπο μεταφόρτωσης βίντεο), τη μεταφόρτωση βίντεο και βασικών διαδικασιών πληροφορικής, οι μαθητές αποκτούν ψηφιακή επάρκεια.</p> <p>Τέλος, μέσω της συγκριτικής διαδικασίας της δημιουργίας ενός τραγουδιού ραπ στα Αγγλικά, οι μαθητές θα καταλάβουν καλύτερα πώς να επικοινωνούν καλύτερα στη μητρική τους γλώσσα.</p>
Εργαλεία	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Πρόσβαση στο διαδίκτυο:</b> ένα έξυπνο κινητό τηλέφωνο, έναν φορητό υπολογιστή/netbook ή χώρο εργασίας σε εργαστήριο υπολογιστών.</li> <li><b>Βιντεοκάμερα</b> ή μια ευαίσθητη webcam ή εναλλακτικά, μια καλή κάμερα στο Smartphone.</li> <li><b>Εφαρμογές για τη δημιουργία βίντεο:</b> Windows Moviemaker ή άλλο δωρεάν εφαρμογές στο διαδίκτυο. Αν πρόκειται για διαφήμιση με voice-over, PowerPoint (το Microsoft Office δεν είναι δωρεάν) ή ανοικτού κώδικα ισοδύναμες εφαρμογές, όπως το Open Office 4 Presentation (που είναι δωρεάν) και ένα καλό μικρόφωνο για την ηχογράφηση του voice-over.</li> </ol>

4. Ως βοήθεια για να βρουν οι μαθητές λέξεις που ομοιοκαταληκτούν για το ραπ τραγούδι, πολύ χρήσιμη είναι η εξής ιστοσελίδα: <http://www.rhymezone.com>

5. Για όμορφα και εξαιρετικά ξεχωριστά τραγούδια ραπ και εικόνες χρωών, βρήκα μια δωρεάν εφαρμογή, το Textaizer Pro, για τη δημιουργία κειμένων "μωσαϊκών", την οποία μπορείτε να κατεβάσετε μέσω του συνδέσμου: <http://mosaizer.com/Textaizer/index.htm>, πραγματικά εκπληκτική και εύχρηστη...δείτε τις παρακάτω εικόνες για το αποτέλεσμα όταν χρησιμοποιήσα τις λέξεις [ΣΤΜ: στα Αγγλικά]: "Awesome Unique Strange Terrific Rare Ancient Landscape Ideal Aborigine"

α. Ένα καλό δίγλωσσο λεξικό για την εύρεση επιθέτων και ουσιαστικών που περιγράφουν τη χώρα-στόχο και που τα αρχικά τους σχηματίζουν το όνομα της χώρας ή διαδικτυακά λεξικά, όπως το [www.wordreference.com](http://www.wordreference.com)



Εφαρμογή Textaizer Mosaic Text

Διαδικασία

## Βήμα 1 – (15 λεπτά)

### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Ανάλογα με το μέγεθος της τάξης, οι μαθητές θα πρέπει να χωριστούν σε ομάδες το πολύ τριών μαθητών (λόγος: θα πρέπει όλοι οι μαθητές να είναι ενεργά μέλη της ομάδας τους).

#### Συμβουλές για τη βιντεοσκόπηση:

- Χρησιμοποιήστε ένα τρίποδο ή μια επίπεδη επιφάνεια για να ακουμπήσετε, αλλιώς η βιντεοκάμερα δεν θα είναι σταθερή.
- Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αρκετό φως και ότι το φόντο είναι καθαρό και όχι σκοτεινό.
- Φροντίστε να υπάρχει απόλυτη ησυχία και να μη λειτουργούν θορυβώδεις συσκευές στον χώρο.
- Μην έχετε το στόμα σας πολύ κοντά στο μικρόφωνο.
- Τα άδεια δωμάτια κάνουν αντίλαλο, οπότε είναι καλύτερα να υπάρχουν έπιπλα.
- Η εξάσκηση κάνει θαύματα και ο ομιλητής πρέπει να μιλάει αργά και καθαρά.

Ανέβασμα του βίντεο στο διαδίκτυο

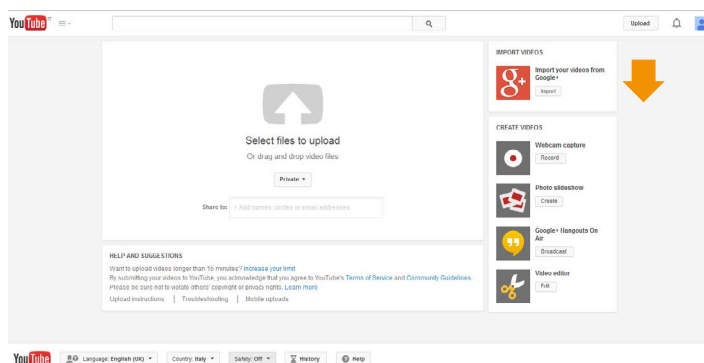
#### Άνοιγμα λογαριασμού

- Αφού οι μαθητές σας φτιάξουν τα βίντεό τους, πρέπει να τα "ανεβάσουν" στο διαδίκτυο, ώστε να έχουν όλοι τη δυνατότητα να τα δουν. Για τον σκοπό αυτόν, θα χρειαστείτε έναν λογαριασμό στο YouTube (<http://www.youtube.com/>). Ακολουθήστε τις οδηγίες στην ιστοσελίδα για να ανοίξετε λογαριασμό.

#### Μεταφόρτωση

Παράδειγμα: YouTube

- Στον λογαριασμό σας, η ιστοσελίδα έχει ένα κουμπί **Upload** (Μεταφόρτωση) Πατήστε το και ακολουθήστε τις οδηγίες.



(Ελέγξτε την προσβασιμότητα στο YouTube στη χώρα σας)

#### Ονομασία του βίντεο

- Στον τίτλο του βίντεο, βάλτε πρώτα *Rap-it-up* και μετά το όνομα του βίντεο, για παράδειγμα: *Rap-it-up Visit Australia Ad* ή *Rap-it-up Finland Ad*. Έτσι θα είναι ευκολότερη η εύρεση άλλων βίντεο που έφτιαξαν μαθητές για το έργο αυτό.

#### ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΤΠΕ

- Εξάσκηση στη χρήση εφαρμογών, όπως του Textaizer Pro για προωθητικό υλικό ή άλλες εφαρμογές ενδεχομένως χρήσιμες στη μαγνητοσκόπηση.

## Βήμα 2 – (25 λεπτά)

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΘΕΜΑ

- α. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να μιλήσει στους μαθητές για τη δημιουργικότητα και τα πνευματικά δικαιώματα (οι πληροφορίες καλό είναι να έχουν προετοιμαστεί από πριν μέσω του [www.webwewant.eu](http://www.webwewant.eu)).
- β. Ζητήστε από τους μαθητές να απαντήσουν τις ερωτήσεις σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα στα φύλλα εργασίας τους (Μέρος 1), στη συνέχεια ελέγξτε τις απαντήσεις τους στο [www.webwewant.eu](http://www.webwewant.eu) (απαντήσεις στη σελίδα 43).
- γ. Αφού κατανοήσουν τις συνέπειες της παραβίασης των πνευματικών δικαιωμάτων, ρωτήστε τους τι είδους υλικό ανεβάζουν με τη σειρά τους στο διαδίκτυο.
- δ. Ζητήστε τους να γράψουν την απάντηση στο φύλλο εργασίας (Μέρος 2), εξηγώντας πώς νιώθουν στη σκέψη ότι άλλοι μπορούν να κάνουν ό,τι θέλουν με το προσωπικό αυτό δημιουργικό υλικό. Θα πρέπει να γράψουν τα συναισθήματά τους στον χώρο που τους δίνεται στο φύλλο εργασίας, για να τα συγκρίνουν με άλλες ομάδες.
- ε. Στη συνέχεια, οι μαθητές θα επισκεφτούν την ιστοσελίδα των Creative Commons (C.C.) στο: <https://creativecommons.org/>, για να απαντήσουν στις ερωτήσεις του φύλλου εργασίας (Μέρος 3) σχετικά με τα διάφορα είδη άδειας που υπάρχουν. Πείτε τους ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις πληροφορίες αυτές αργότερα, όταν θα επιλέγουν τον τύπο της άδειας που καλύπτει καλύτερα το δικό τους έργο. Στη συνέχεια, θα πρέπει να κάνουν την επιπλέον δραστηριότητα στην ιστοσελίδα <http://goo.gl/2Qyi> για να διερευνήσουν τις προσφερόμενες από διάφορες ιστοσελίδες δυνατότητες λήψης υλικού που καλύπτεται από C.C., όπως μουσικής, εικόνων, βίντεο κ.ά.
- ζ. Για μουσική με άδεια CC0, θα πρέπει να επισκεφτούν την ιστοσελίδα (εκτός σχολικών ωρών): <http://freemusicarchive.org> και πριν αναζητήσουν μουσική κατάλληλη για το τραγούδι τους, να ακούσουν το χρήσιμο webinar για το πώς να χρησιμοποιήσουν τη μουσική και πώς να αδειοδοτούν τη δουλειά τους με άδειες CC: <http://youtu.be/ll6Z6uJ1E2E>.

## Βήμα 3 – (40 λεπτά)+ (40 λεπτά χρόνου ηχογράφησης)

### Η ΕΡΓΑΣΙΑ (Μέρος 4 Φύλλο εργασίας 6.1)

Μετά την προπαρασκευή και τον καταγισμό ιδεών, ο καθηγητής/η καθηγήτρια πρέπει να εξηγήσει στους μαθητές την εργασία που θα εκπονήσουν - η κατάσταση έχει ως εξής:

"Ο Δήμαρχος της πρωτεύουσας της χώρας σας ζητάει από το διαφημιστικό γραφείο σας να αυξήσει την εισροή νεαρών τουριστών με ένα διαφημιστικό βίντεο που θα προβληθεί στην τηλεόραση, στην ιστοσελίδα του Εθνικού Οργανισμού Τουρισμού και στον κινηματογράφο".

Οι μαθητές πρέπει να προσποιηθούν ότι είναι από κάποια άλλη Ευρωπαϊκή χώρα και άρα θα πρέπει σε ομάδες:

- α. Να επιλέξουν τη νέα τους χώρα, από την παρακάτω λίστα:

5 Γράμματα	6 Γράμματα
Ιταλία (Italy)	Κύπρος (Cyprus)
Ισπανία (Spain)	Γαλλία (France)
Μάλτα (Malta)	Ελλάδα (Greece)
	Λετονία (Latvia)
	Πολωνία (Poland)
	Σουηδία (Sweden)

- β. Ανάλογα με το αν έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο ή όχι, να βρουν ουσιαστικά ή επίθετα που περιγράφουν τη θετή χώρα τους και ξεκινούν με τα γράμματα που συνθέτουν το όνομά της (βλέπε παράδειγμα για την Αυστραλία στην ενότητα των εργαλείων) από τα διαδικτυακά ή έντυπα λεξικά τους. Θα πρέπει να υπάρχουν αρκετές λέξεις για κάθε γράμμα του ονόματος της χώρας, έτσι ώστε να μπορεί να σχηματιστεί ένα τραγούδι ραπ που αποτελείται από σειρές λέξεων. Στη συνέχεια,
- γ. Να δημιουργήσουν ένα ποίημα, που δεν θα αποτελείται απαραίτητως από προτάσεις, αλλά θα περιλαμβάνει τις λέξεις που βρήκαν στο βήμα β και τις οποίες στη συνέχεια θα χρησιμοποιήσουν για την παραγωγή ενός ραπ τραγουδιού το οποίο θα συνοδεύει διαφάνειες ή αφίσες με εικόνες που βρίσκουν σε ιστοσελίδες C.C. (για παράδειγμα, στο Flickr). Ακολουθώντας,
- δ. Επιλέξτε έναν:
- Μαθητή που θα βιντεοσκοπήσει ζωντανά το τραγούδι και θα δείχνει με το χέρι τις αφίσες/χάρτες/προωθητικό υλικό που δημιουργήθηκε (βλ. Textaizer Pro)
  - Παρουσίαση με Voice Over (στο PowerPoint ή στο Open Office Presentation) με τις φωνές να "ραπάρουν" στο φόντο ενώ οι διαφάνειες θα διαδέχονται η μία την άλλη. *Στην περίπτωση αυτή, οι μαθητές θα πρέπει προηγουμένως να προετοιμάσουν την παρουσίαση, αφήνοντας μόνο τη βιντεοσκόπηση για τη διάρκεια του μαθήματος.*
- Και στις δύο περιπτώσεις, το βίντεο δεν πρέπει να υπερβαίνει το 1 λεπτό (καλό θα ήταν να είναι 30 δευτερόλεπτα...μην ξεχνάτε ότι πρόκειται για διαφήμιση!).
- ε. Επιλέξτε έναν τύπο άδειας C.C. από τη σχετική ιστοσελίδα στον παρακάτω σύνδεσμο <http://creativecommons.org/choose/> (επιλέξτε τη γλώσσα που επιθυμείτε από το κουτί στο κάτω μέρος της σελίδας) και αντιγράψτε τον κώδικα που εμφανίζεται για να τον προσθέσετε στην ιστοσελίδα για τη μεταφόρτωση.

### Επιλογές για περαιτέρω εργασίες

Τα βίντεο που μεταφορτώνονται μπορούν να τα παρακολουθήσουν άλλοι μαθητές του σχολείου, αν το σχολείο διαθέτει ιστοσελίδα στην οποία θα "ανέβει" το βίντεο ή άλλοι μαθητές σε όλο τον κόσμο, αν γνωστοποιηθεί η διεύθυνση URL του Google ή του YouTube.

Η δραστηριότητα μπορεί να γίνει αρκετά ανταγωνιστική και επαγγελματική αν δημιουργηθεί λίγη αγωνία, συστήνοντας μια κριτική επιτροπή μαθητών που θα επιλέξει τη νικήτρια διαφήμιση και θα απονεμίσει βραβείο!

### Σύνδεσμοι

Σχέδιο μαθήματος βασισμένο στο βιβλίο που επιδιώκει ένα Ασφαλές Διαδίκτυο: ***"The Web We Want – Young and Online – Activities by young people for young people"*** το οποίο μπορείτε να κατεβάσετε στην ιστοσελίδα: [www.webwewant.eu](http://www.webwewant.eu)


Για την παραβίαση των πνευματικών δικαιωμάτων:  
Nominet (2012), Are you an accidental outlaw? (online), <http://accidentalloutlaw.knowthenet.org.uk/question1>

Άδειες Creative Commons από: <http://creativecommons.org>

Προσαρμόσιμες εικόνες πηγής από το [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

Εικόνες-μωσαϊκά κειμένου φτιαγμένες με το Textaizer Pro στο: <http://mosaizer.com/Textaizer/index.htm>

Τίτλος Σύντομης Δραστηριότητας	Ο καλλιτέχνης μέσα σου!
Συγγραφέας	Frans Nieuwenhuyzen, Ολλανδία
Θέμα	Ο καλλιτέχνης μέσα σου
Ικανότητες	Πολιτισμική συνείδηση και έκφραση / Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα / Ψηφιακή ικανότητα
Επίπεδο	<input type="checkbox"/> Εύκολο <input checked="" type="checkbox"/> Μέτριο <input type="checkbox"/> Δύσκολο
Ηλικιακή Ομάδα	13-15 ετών
Διάρκεια	Μια σειρά δύο μαθημάτων, κάθε ένα περίπου 40 λεπτών
Στόχος του μαθήματος	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να φανεί ότι όλοι οι μαθητές ανεξαιρέτως είναι καλλιτέχνες, δημιουργικοί άνθρωποι.</li> <li>• Να αποσαφηνιστεί ότι υπάρχουν κανόνες (νόμοι) για την προστασία των καλλιτεχνικών δημιουργημάτων και των καλλιτεχνών.</li> </ul>
Εισαγωγή	<p>Το μάθημα στοχεύει στην αναζήτηση του καλλιτέχνη που έχουμε μέσα μας. Οι καθηγητές πρέπει να αρχίσουν το μάθημα μελετώντας τους συνήθεις ορισμούς του καλλιτέχνη: κάποιος στον τομέα των τεχνών. Στη συνέχεια, βάζουν στους μαθητές τους να παρακολουθήσουν μια ταινία στο YouTube για κάποιον καλλιτέχνη. Ένα καλό παράδειγμα είναι ο Jacob Collier, ένας μουσικός που παίζει διάφορα όργανα, διασκευάζει και συνθέτει τραγούδια:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/user/jacobcolliermusic">https://www.youtube.com/user/jacobcolliermusic</a></p> <p>Ένα παράδειγμα κάποιου που παίζει πολύ καλά σε πολύ νεαρή ηλικία είναι ο <i>Avery Molek</i>:</p> <p><a href="http://youtu.be/9uyDGEjv-vg">http://youtu.be/9uyDGEjv-vg</a></p> <p>(Δεν απαιτείται εγγραφή, ελέγξτε την προσβασιμότητα στο YouTube στη χώρα σας πριν την αναπαραγωγή του βίντεο).</p> <p>Βάλτε τους μαθητές να φτιάξουν ένα μικρό κολάζ για έναν καλλιτέχνη που τους αρέσει.</p> <p>Αφού ερευνήσουν τους καλλιτέχνες που τους αρέσουν και μιλήσουν γι' αυτούς, καθοδηγήστε τους ώστε να αναζητήσουν έναν ευρύτερο ορισμό της λέξης "καλλιτέχνης".</p> <p>Καλλιτέχνης είναι κάποιος που δημιουργεί πράγματα. Στο διαδίκτυο μπορείτε να βρείτε πολλά δημιουργήματα, μεταξύ των οποίων μουσική και ταινίες. Στη διάρκεια του μαθήματος, θα μάθουν για τα πνευματικά δικαιώματα και ιδιοκτησία.</p> <p>Τέλος, οι μαθητές μπορούν να κάνουν μια παρουσίαση του εαυτού τους ως καλλιτέχνη με μια "ταινία selfie" ή μια παρουσίαση.</p>
Εργαλεία	Μολύβι/χαρτί Πρόσβαση στο διαδίκτυο Έξυπνο κινητό τηλέφωνο

<b>Βήμα 1 – (20 λεπτά)</b>	<p>Διαβάστε τη σελίδα με τις οδηγίες για τους μαθητές σχετικά με τους καλλιτέχνες.</p> <p>Ζητήστε τους να γράψουν τι είδους καλλιτέχνης θα ήθελαν να είναι και να συζητήσουν την επιλογή με τον διπλανό τους. Αναζητήστε άλλους καλλιτέχνες με παρόμοια ενδιαφέροντα.</p>
<b>Βήμα 2 – (20 λεπτά)</b>	<p>Εργαστείτε σε ζευγάρια: “Ποιος είναι ο αγαπημένος σας καλλιτέχνης;”</p> <p>Ζητήστε από τους μαθητές να αναζητήσουν πληροφορίες στο διαδίκτυο για τον αγαπημένο τους καλλιτέχνη και να φτιάξουν ένα κολάζ για αυτόν με το <b>app Pic Collage</b>.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• APP store <a href="http://goo.gl/YZHq10">http://goo.gl/YZHq10</a></li> <li>• Google play <a href="http://goo.gl/pTWSrF">http://goo.gl/pTWSrF</a> .</li> </ul> <p>Οι ομάδες παρουσιάζουν το κολάζ στην άλλη ομάδα και εξηγούν γιατί επιλέγουν το συγκεκριμένο άτομο.</p>
<b>Βήμα 3 – (20 λεπτά)</b>	<p>Επεξεργασία της λέξης "καλλιτέχνης".</p> <p>Οι μαθητές ετοιμάζουν δηλώσεις για το τι σημαίνει καλλιτέχνης. Πρέπει να παρουσιάσουν τις προτάσεις τους σε μικρές ομάδες. Μαθαίνουν τι χρειάζεται για να γίνει κάποιος καλλιτέχνης. Σίγουρα, δεν φτάνει μόνο το ταλέντο.</p> <p>Οι μαθητές διερευνούν τους όρους και τις έννοιες "κατοχύρωση πνευματικών δικαιωμάτων" και "πνευματική ιδιοκτησία". Χρησιμοποιούν το εγχειρίδιο για εφήβους και απαντούν τις ερωτήσεις στην ιστοσελίδα και στο φυλλάδιο εργασιών 6.2 των μαθητών. Πρέπει να μάθουν ότι η δημιουργικότητα αφορά επίσης στην πνευματική ιδιοκτησία και τους κανόνες περί πνευματικής ιδιοκτησίας.</p>
<b>Βήμα 4 – (20 λεπτά)</b>	<p>Φτιάχνουν μια ταινία ή παρουσίαση για τον εαυτό τους ως καλλιτέχνη.</p>
<b>Επιλογές για περαιτέρω εργασίες</b>	<p>Αναζητήστε άλλους μαθητές από άλλα σχολεία που χρησιμοποίησαν το ίδιο σχέδιο μαθήματος!</p>
<b>Σύνδεσμοι</b>	<p><a href="http://youtu.be/9uyDGEjv-vg">http://youtu.be/9uyDGEjv-vg</a>  <a href="https://www.youtube.com/user/jacobcolliermusic">https://www.youtube.com/user/jacobcolliermusic</a></p>

# ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

- 1.1 Αν μπορούσα να κάνω ό,τι θέλω
- 1.2 Δύο όψεις, ένα νόμισμα I
- 1.3 Δύο όψεις, ένα νόμισμαII

## 2.1 Εργαλεία και τεχνολογίες για εκπαιδευτικούς

- 3.1 Εργαλεία διαδικτύου σε δραστηριότητες μαθηματικών
- 3.2 Δημιουργία ισχυρού κωδικού πρόσβασης
- 3.3 Ιστολόγια/wiki στα Μαθηματικά
- 3.4 Facebook και δραστηριότητες Μαθηματικών


## 4.1 Πού έγκειται η αλήθεια;

## 5.1 "Privacy" του Michael Jackson


- 6.1 Πες το με ραπ
- 6.2 Όλοι οι καλλιτέχνες είσαι εσύ






 **Κεφάλαιο 1: Τα δικαιώματα και οι υποχρεώσεις μου στο διαδίκτυο**

 **Σχέδιο μαθήματος: Βασικά διαδικτυακά δικαιώματα \*\***

 **Συγγραφέας:** Carsten Groene, Γερμανία

 **Εργασία:** Αν δεν υπήρχαν καθόλου νόμοι και περιορισμοί και μπορούσες να κάνεις ό,τι ήθελες, τι θα έκανες; Γράψε τουλάχιστον 4 πράγματα:

---




---



---



---

 **Εργασία:** Τώρα σκέψου τι θα σήμαιναν οι πράξεις σας για άλλους ανθρώπους/τους φίλους σας; Θα είχαν αρνητικές συνέπειες γι' αυτούς;

---



---



---



---

 **Δραστηριότητα 2: Μια ματιά στον Χάρτη των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της ΕΕ**

Ένα από τα σημαντικότερα νομικά έγγραφα της ΕΕ είναι ο "Χάρτης των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της ΕΕ" ([http://www.europarl.europa.eu/charter/pdf/text\\_el.pdf](http://www.europarl.europa.eu/charter/pdf/text_el.pdf)). Διαβάστε το κεφάλαιο 1 "Αξιοπρέπεια" και επισημάνετε τα δικαιώματα που πιστεύετε ότι είναι τα πιο σημαντικά κατά τη χρήση του διαδικτύου.

---



---




---



---

 **Δραστηριότητα 3: Μια πρώτη ματιά στο εγχειρίδιο του WWW**

 **Εργασία:** Χρησιμοποιήστε την τεχνική ανάγνωσης της "σάρωσης" (<http://www.aacc.edu/tutoring/file/skimming.pdf>) διαβάστε στα γρήγορα το βιβλίο "Web We Want" και εντοπίστε κεφάλαια και σελίδες στις οποίες μελετώνται τα παρακάτω δικαιώματα από τον Χάρτη της ΕΕ. Ένα δικαίωμα μπορεί να αναφέρεται σε περισσότερες της μίας σελίδες και κεφάλαια.


δικαίωμα	κεφάλαιο	σελίδα
Άρθρο 1 "ανθρώπινη αξιοπρέπεια"		
Άρθρο 7 "σεβασμός στην ιδιωτική ζωή"		
Άρθρο 11 "ελευθερία έκφρασης"		

 **Κεφάλαιο 1: Τα δικαιώματα και οι υποχρεώσεις μου στο διαδίκτυο**

 **Σχέδιο μαθήματος: Δύο όψεις, ένα νόμισμα I \*\***

 **Συγγραφέας: Carsten Groene, Γερμανία**

 **Δραστηριότητα 1: Δικαιώματα και υποχρεώσεις: δύο όψεις του ίδιου νομίσματος;**

 **Εργασία:** Συχνά, διαφορετικά δικαιώματα συμπίπτουν με κάποια νόμιμη υποχρέωση ή δύο δικαιώματα φαινομενικά συγκρούονται. Κοιτάζοντας το Χάρτη Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της ΕΕ (<http://www.europarl.europa.eu/charter/>), ποια από τα σημαντικότερα δικαιώματα στο διαδίκτυο μπορεί μερικές φορές να αλληλοσυγκρούονται; Συμπίπτουν με κάποια συγκεκριμένη υποχρέωση; Ένα δικαίωμα μπορεί να υπόκειται σε αρκετές περιπτώσεις.

**δικαίωμα** **σύγκρουση με άρθρο #/ υποχρέωση που προκύπτει από αυτό**


Άρθρο 1 "με την «ανθρώπινη αξιοπρέπεια»

Άρθρο 7 "σεβασμός στην ιδιωτική ζωή"

Άρθρο 11 "ελευθερία έκφρασης"

Άρθρο 13 "ελευθερία της τέχνης"

 **Δραστηριότητα 2: Περιπτώσεις ενδεχόμενων παραβιάσεων βασικών δικαιωμάτων**

 **Εργασία:** Με βάση τα αποτελέσματα της αναζητήσής σας να δημιουργήσετε τρεις περιπτώσεις στις οποίες, σύμφωνα με την εθνική νομοθεσία της χώρας σας, το δικαίωμά "σας" πιθανώς να έχει παραβιαστεί. Οι περιπτώσεις θα πρέπει να περιέχουν ένα τουλάχιστον αληθές και ένα ψευδές παράδειγμα.

**Περίπτωση 1**

---

---

---

---

---

**Περίπτωση 2**

---

---

---

---

---

**Περίπτωση 3**


---

---

---


---

---


 **Κεφάλαιο 1:** Τα δικαιώματα και οι υποχρεώσεις μου στο διαδίκτυο

 **Σχέδιο μαθήματος:** Δύο όψεις, ένα νόμισμα (II) \*\*\*

 **Συγγραφέας:** Carsten Groene, Γερμανία

 **Δραστηριότητα 1:** Τα δικαιώματα και οι υποχρεώσεις μου σύμφωνα με την εθνική νομοθεσία

**Δικαίωμα από τον Χάρτη της ΕΕ που εξετάζεται:** Δικαίωμα σε \_\_\_\_\_  
(Άρθρο # )


 **Εργασία:** Τα θεμελιώδη δικαιώματα που κατονομάζονται στον Χάρτη της ΕΕ συγκεκριμενοποιούνται από την εθνική νομοθεσία. Εξετάστε τις παρακάτω πτυχές της εθνικής σας νομοθεσίας:

- το σύνταγμά σας - ιδιαίτερα τα θεμελιώδη δικαιώματα σε αυτό
- ποινική νομοθεσία
- νόμοι προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων
- νόμοι προστασίας δεδομένων

Τώρα βρείτε παραγράφους που σχετίζονται με το θεμελιώδες σας δικαίωμα από τον Χάρτη της ΕΕ είτε με θετικό είτε με περιοριστικό τρόπο.

Δικαιώματα			Υποχρεώσεις		
Μου επιτρέπεται να	νόμος	παράγραφος	Πρέπει/ Απαγορεύεται	νόμος	παράγραφος
1					
2					
3					
4					

 **Κεφάλαιο 2: “Η πληροφορία δεν είναι Γνώση”, Άλμπερτ Αϊνστάιν**

 **Σχέδιο μαθήματος: Πρόσβαση, Δημιουργία και Διαμοίραση \*\*\***

 **Συγγραφέας: Fernando Campos, Πορτογαλία**

Ο ακόλουθος πίνακας προσφέρει, χωρίς να εξαντλεί, ένα ευρύ φάσμα εργαλείων και τεχνολογιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς ώστε να κάνουν τη διδασκαλία και τη μάθηση πιο διαδραστικές.

Εργασία	Στόχοι	Ανοικτού κώδικα ή διαθέσιμο υπό καθορισμένους όρους	Υποστήριξη κινητών συσκευών	Προσδιορισμοί στο FCToolkit
2. Δημιουργία νοητικών χαρτών	Κατασκευή νοητικών χαρτών Με ή χωρίς διαμοίραση και συνεργασία	1. Popplet 2. CMap Tools 3. Mindomo 4. FreeMind	1. Ναι 2. Όχι 3. Ναι 4. Όχι	Χαρτογραφώ
2. Κουίζ	Δημιουργία πολλών ειδών κουίζ	1. Kahoot 2. HotPotatoes 3. Socrative 4. Quizwriter (εμπορικό) 5. Edmodo	1. Ναι 2. Όχι 3. Ναι 4. Ναι 5. Ναι	Δημιουργώ
3. Τηλεδιάσκεψη Επικοινωνία και βιντεοσκόπηση	Δημιουργία βιντεοσκοπημένων τηλεδιασκέψεων	Google Hangout	Ναι	Επικοινωνώ Συνεργάζομαι
4. Αποθήκευση βίντεο	Αποθήκευση και διαμοίραση βίντεο	Youtube	Ναι	Εκπομπή/ Προβολή
5. Συνεργατική συγγραφή	Σύνταξη κειμένων από πολλούς χρήστες ταυτόχρονα	TitanPad Google docs	1. Ναι 2. Ναι	Συνεργάζομαι
6. Καταγραφή και προβληματισμός	Μαγνητοφώνηση για προβληματισμό με τη συμμετοχή ομάδων μαθητών	1. Voice thread [εμπορικό] 2. TeamUp	1. Ναι 2. Όχι	Ονειρεύομαι Ρωτώ Συλλογίζομαι Διερευνώ


Εργασία	Στόχοι	Ανοικτού κώδικα ή διαθέσιμο υπό καθορισμένους όρους	Υποστήριξη κινητών συσκευών	Προσδιορισμοί στο FCToolkit
7. QR Codes	Χρήση των QR codes για εκπαιδευτικούς σκοπούς	<a href="http://goo.gl/AF7pPh">http://goo.gl/AF7pPh</a> (Απαιτείται εγγραφή) <a href="http://goo.gl/Ua9txH">http://goo.gl/Ua9txH</a> (Απαιτείται εγγραφή)	Ναι	Δημιουργώ Διερευνώ
8. Wiki	Συζήτηση και διαμοίραση συνεργατικά	1. Google docs 2. pbworks	1. Ναι 2. Ναι	Συνεργάζομαι
9. Ιστοσελίδες	Δημιουργία ιστοσελίδων για προσωπική ή δημόσια χρήση για ομάδες μαθητών ή τάξεις	1. Google sites 2. Weebly	1. Όχι 2. Ναι	Προβάλλω
10. Ιστολόγιο	Δημιουργία ιστολογίου	1. Blogger 2. WordPress	1. Ναι 2. Ναι	Συνεργάζομαι Προβάλλω
11. Εργαλεία παραγωγικότητας	Εργαλεία: επεξεργασία κειμένου, παρουσίαση, υπολογιστικό φύλλο	1. Libre Office 2. Polaris Office 3. Google Docs	1. Όχι 2. Ναι 3. Όχι	Δημιουργώ Προβάλλω
12. Ακουστικό υλικό	Καταγραφή και επεξεργασία ακουστικού υλικού	Audacity	Όχι	Δημιουργώ Προβάλλω
13. Εικόνες	Επεξεργασία εικόνων	1. Gimp 2. Inscap 3. Photoscape	1. Όχι 2. Όχι 3. Ναι	Δημιουργώ Προβάλλω
14. Βίντεο	Επεξεργασία και μετάδοση βίντεο	1. VSDC Free Video Editor 2. VLC	1. Όχι 2. Ναι	Δημιουργώ Προβάλλω
15. Επαυξημένη πραγματικότητα	Δημιουργία πληροφοριών για αντικείμενα ή τύπους από κώδικες QR	1. Aurasma 2. Google Goggles	1. Ναι 2. Ναι	Δημιουργώ Προβάλλω

 **Κεφάλαιο 3: Συμμετοχή στον παγκόσμιο ιστό**

 **Σχέδιο μαθήματος: Μαθαίνοντας Μαθηματικά 2.0 \*,\*\***

 **Συγγραφέας: Irina Vasilescu, Ρουμανία**


 **Βήμα 1 Εργαλεία web σε δραστηριότητες μαθηματικών**

 1. Κατά την άποψή σας, ποιο από τα παρακάτω εργαλεία μπορεί να είναι χρήσιμο για δραστηριότητες μαθηματικών (ναι/όχι);

Ιστολόγια \_\_\_\_\_ Wikis \_\_\_\_\_ Παιχνίδια \_\_\_\_\_ Twitter \_\_\_\_\_

Email \_\_\_\_\_ Facebook \_\_\_\_\_ Chat ή παρόμοιες εφαρμογές \_\_\_\_\_

Μηχανές αναζήτησης \_\_\_\_\_ Google Drive \_\_\_\_\_

 2. Μπορείτε να σκεφτείτε ποια είναι τα πλεονεκτήματα της χρήσης των εργαλείων αυτών για δραστηριότητες μαθηματικών έναντι της διά ζώσης αλληλεπίδρασης και μόνο; Για παράδειγμα, ένας ντροπαλός μαθητής θα ένιωθε πιο άνετα να εκφράσει τις απόψεις του μέσω διαδικτύου από ό,τι στην τάξη.


---




---



---

 3. Ποια από τα παρακάτω γνωρίσματα μπορεί να συνιστά πλεονέκτημα (Π)/μειονέκτημα (Μ) της χρήσης του διαδικτύου για μαθήματα και δραστηριότητες μαθηματικών;

- στιγμιαία πρόσβαση σε πληροφορίες \_\_\_\_\_
- Εξ αποστάσεως επικοινωνία \_\_\_\_\_
- κίνδυνος ιών/ανεπιθύμητη αλληλογραφία \_\_\_\_\_
- πλαστά προφίλ χρηστών \_\_\_\_\_
- τεράστιος όγκος εκπαιδευτικών πηγών \_\_\_\_\_
- ευκολότερη επικοινωνία με τον εκπαιδευτικό \_\_\_\_\_
- διαφήμιση \_\_\_\_\_
- διαδικτυακά εργαλεία μετάφρασης \_\_\_\_\_
- περνάμε πολύ χρόνο σε εσωτερικό χώρο \_\_\_\_\_
- διαχείριση του χρόνου μας \_\_\_\_\_
- μεγαλύτερη ορατότητα \_\_\_\_\_
- κατανόηση του μηνύματος/περιεχομένου \_\_\_\_\_

 4. Μετρήστε κάθε κατηγορία και υπολογίστε την αναλογία Π/Μ. Είναι μεγαλύτερη ή μικρότερη από 1; Πώς θα ερμηνεύατε το αποτέλεσμα;




---





---




---

-  **Κεφάλαιο 3: Συμμετέχοντας στον παγκόσμιο ιστό**
-  **Σχέδιο μαθήματος: Μαθαίνοντας Μαθηματικά 2.0 \*,\*\***
-  **Συγγραφέας: Irina Vasilescu, Ρουμανία**

-  **Ένας ισχυρός κωδικός πρόσβασης πρέπει:**
  - να αποτελείται από τουλάχιστον οχτώ χαρακτήρες
  - να μην περιλαμβάνει το πραγματικό σας όνομα
  - να μην περιλαμβάνει ολόκληρη λέξη
  - να διαφέρει σημαντικά από άλλους κωδικούς σας
  - να περιέχει τουλάχιστον ένα κεφαλαίο γράμμα, ένα μικρό γράμμα, έναν αριθμό και ένα σύμβολο.

 **Δραστηριότητα:** πάρτε μια λέξη και αντικαταστήστε κάποια από τα γράμματα με ψηφία ή σύμβολα, όπως στο "p1n@pp!E"(από την αγγλική λέξη "pineapple").

 **Ερωτήσεις:**  
 Ερωτήσεις: Πόσους διαφορετικούς κωδικούς μπορείτε να δημιουργήσετε με τους ίδιους οχτώ χαρακτήρες;

 **Βήμα 2: Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στα μαθηματικά**  
 Δημιουργήστε ένα ραβδόγραμμα με βάση την παρακάτω παράγραφο: "Οι μαθητές ανακαλούν μόλις το 10% όσων διαβάζουν και το 20% όσων ακούν. Αν υπάρχουν εποπτικά μέσα που συνοδεύουν μια προφορική παρουσίαση, ο αριθμός αυξάνεται στο 30% και αν οι μαθητές παρατηρούν κάποιον να εκτελεί μια ενέργεια ενώ ταυτόχρονα την εξηγεί στο 50%. Όμως οι μαθητές θυμούνται το 90% "αν εκτελέσουν οι ίδιοι την εργασία, ακόμα και ως απλή προσομοίωση".




Πιστεύετε ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια με πολλούς παίκτες (παιχνίδια MMO ή MO) ενέχουν επίσης κινδύνους; Αν ναι, δώστε παραδείγματα.

---

---

---

---



Ποια είναι η χειρότερη εμπειρία που είχατε λόγω ριψοκίνδυνης συμπεριφοράς στη διάρκεια ενασχόλησης με παιχνίδια στο διαδίκτυο; Τι θα μπορούσατε να είχατε κάνει για να το αποφύγετε;

---

---

---

---

---

---



Αν κάποιος παίκτης με τον οποίο παίζετε παιχνίδια στο διαδίκτυο σας ζητούσε να συναντηθείτε στην πραγματικότητα ή σας ζητούσε προσωπικές πληροφορίες, τι θα κάνατε;

---

---

---

---





**Κεφάλαιο 3: Συμμετοχή στον παγκόσμιο ιστό**



**Σχέδιο μαθήματος: Μαθαίνοντας Μαθηματικά 2.0 \*,\*\***



**Συγγραφέας: Irina Vasilescu, Ρουμανία**



**1) Δραστηριότητα: Ιεραρχήστε τις παρακάτω χρήσεις ενός ιστολογίου για δραστηριότητες μαθηματικών, από το 1 (όχι χρήσιμο έως το 10 (το πιο χρήσιμο):**

- ερμηνεία εννοιών/γλωσσάρι
- ανάρτηση σημειώσεων από την τάξη
- ενσωμάτωση διαφανειών παρουσίασης και άλλων πηγών για την τάξη
- ανακοινώσεις
- εξάσκηση σε προβλήματα
- συνεργατική/συνθετική εργασία με συμμαθητές ή άλλα σχολεία
- περιπτώσιολογικές μελέτες
- μαθηματικά του πραγματικού κόσμου
- “το πρόβλημα της εβδομάδας”
- αξιολόγηση



**Κάποιοι κανόνες για τη χρήση ιστολογίων:**

- Να μην αναρτάτε ποτέ προσωπικά δεδομένα και φωτογραφίες στο ιστολόγιό σας, ούτε καν στο προφίλ σας.
- Να μην ξεχνάτε ποτέ τους κανόνες περί πνευματικής ιδιοκτησίας.
- Να θυμόμαστε πως ό,τι αναρτάτε είναι ορατό σε εκπαιδευτικούς και γονείς και πως η ανάρτησή του μπορεί να αναπαραχθεί.
- Να επιλέγετε ρυθμίσεις για τα σχόλια που απαιτούν συστηματικό έλεγχο εκ μέρους σας πριν τη δημοσίευσή τους.
- Να σκέφτεστε πριν κάνετε κάποια ανάρτηση, είτε στο δικό σας ιστολόγιο είτε ως σχόλιο!
- Να έχετε υπόψη τους τρόπους αναφοράς και φραγμού ανεπιθύμητων χρηστών.
- Μην ανακοινώνετε ποτέ τα διαπιστευτήριά σας.
- Αν προσκαλέσετε άλλα άτομα να συνεισφέρουν στο ιστολόγιό σας, παραχωρήστε τους τα δικαιώματα που αρμόζουν στον ρόλο τους.
- Να είμαστε ευγενικοί όταν παρέχετε ανατροφοδότηση, όπως θα ήσασταν στην τάξη. Τα σχόλιά σας να είναι εποικοδομητικά και δίκαια.
- Αν δείτε κάτι που δεν θα έπρεπε να βρίσκεται στην οθόνη σας, ενημερώστε αμέσως τον εκπαιδευτικό ή τους γονείς σας.



**2) Δραστηριότητα: Εργαστείτε σε ζευγάρια για να σκεφτείτε περισσότερους κανόνες και να τους γράψετε στον πίνακα παρουσιάσεων. Στη συνέχεια, να επιλέξετε τους 10 πιο χρήσιμους κανόνες και δημιουργήσετε τον "Δεκάλογο του Blogger".**


 **Κεφάλαιο 3:** Συμμετέχοντας στον παγκόσμιο ιστό

 **Σχέδιο μαθήματος:** Μαθαίνοντας Μαθηματικά 2.0 \*,\*\*

 **Συγγραφέας:** Irina Vasilescu, Ρουμανία

 **Δραστηριότητα 1:** Ας υποθέσουμε ότι, σύμφωνα με τα στατιστικά δεδομένα, η κατανομή της ηλικίας των χρηστών στο Facebook είναι η εξής. Δημιουργήστε ένα κυκλικό διάγραμμα (pie chart) για να την αποτυπώσετε!

Ηλικιακή ομάδα	Ποσοστό
13-17	14,8%
18-24	32,3%
25-34	26,6%
35-44	13,2%
44-54	7,2%
55-64	3,5%
64+	2,4%


 **Δραστηριότητα 2:** Απαντήστε τις παρακάτω ερωτήσεις:  
Πόσο συχνά ελέγχετε τη ροή των ειδήσεών σας στο Facebook;

---

---

---

---


 Για ποιους λόγους χρησιμοποιείτε το Facebook; Προτάσεις: chat, ανάρτηση φωτογραφιών, επαφή με τους φίλους μου, ανάρτηση υλικού για σημαντικά γεγονότα στη ζωή μου, ανέβασμα φωτογραφιών, παιχνίδια κ.λπ.

---

---

---

---

 Ονομάστε πέντε πληροφορίες για τον εαυτό σας που δεν πρέπει να αναρτώνται στο προφίλ σας.

---

---

---

---


---

 Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ το Facebook για δραστηριότητες του σχολείου;

---

---

---

 Πιστεύετε ότι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για κάτι τέτοιο; Πώς;

---

---

---


 Επιλέξτε από τη λίστα τις 3 καλύτερες ιδέες προς χρήση σε δραστηριότητες μαθηματικών στο Facebook:

- μια ομάδα της τάξης για την ανταλλαγή πληροφοριών και την παράδοση εργασιών
- προγραμματισμός εκδηλώσεων
- ομαδική εργασία
- ανάρτηση σημειώσεων για τους μαθητές που έλειπαν
- διαμοίραση πολυμεσικού περιεχομένου
- συμμετοχή των πιο εσωστρεφών, ήσυχων μαθητών
- υπενθυμίσεις, ανακοινώσεις, επερχόμενες προθεσμίες
- χρήση εκπαιδευτικών εφαρμογών
- βοήθεια προς τους μαθητές να "δεθούν" περισσότερο
- συνεργασία με άλλα σχολεία
- διεξαγωγή δημοσκοπήσεων

---

---

---

 Έχετε υπόψη κάποιες σελίδες στο Facebook που σχετίζονται με μαθηματικά;

---

---

---

Εργαζόμενοι σε ομάδες των τεσσάρων, δημιουργήστε 5 κανόνες διαδικτυακής δεοντολογίας και ασφάλειας για μια ομάδα Μαθηματικών στο Facebook.



**Κεφάλαιο 4: Διαμορφώστε την ταυτότητά σας**



**Σχέδιο μαθήματος: Η (αληθινή) μου ταυτότητα\*\***



**Συγγραφέας:** *Martina Kurilíkoná, Δημοκρατία της Τσεχίας*



Για να κατανοήσετε καλύτερα τη δική σας ταυτότητα, εργαστείτε μόνος/η και συμπληρώστε τους παρακάτω πίνακες.

Ποιος/Ποια είμαι (εκτός διαδικτύου);	Ποιος/Ποια είμαι (εκτός διαδικτύου);	Ποιος/Ποια είμαι (εκτός διαδικτύου);
Φιλικός/η	Φιλικός/η	Φιλικός/η
Ευγενικός/η	Ευγενικός/η	Ευγενικός/η
Αξιοπρεπής	Αξιοπρεπής	Αξιοπρεπής
Θαρραλέος	Θαρραλέος	Θαρραλέος
Κακός/η	Κακός/η	Κακός/η
Εμπαθής	Εμπαθής	Εμπαθής
Ευσυνείδητος/η	Ευσυνείδητος/η	Ευσυνείδητος/η



Στον παρακάτω πίνακα, γράψτε πέντε χαρακτηριστικά του εαυτού σας.

Ποιος/Ποια είμαι (εκτός διαδικτύου);	Ποιος/Ποια είμαι (εκτός διαδικτύου);	Ποιος/Ποια είμαι (εκτός διαδικτύου);

Τώρα συνεργαστείτε με άλλον ένα ή δύο μαθητές για να συζητήσετε τις απαντήσεις σας. Γνωρίζετε πραγματικά τόσο καλά ο ένας τον άλλο, όσο πιστεύατε; Είσαστε πιο κοντά στον χαρακτήρα που θέλετε να έχετε όταν είστε online ή offline;

 **Κεφάλαιο 5: Ιδιωτικότητα, το πολυτιμότερο από τα υπάρχοντά μου**

 **Σχέδιο μαθήματος: "Ιδιωτικότητα" του Michael Jackson**

 **Συγγραφέας:** *Miguela Fernandes, Πορτογαλία*

 **Ποιο είναι το μήνυμα του τραγουδιού;**

---

---

---

---

---

---

---

---

 **Να εξηγήσετε πώς το μήνυμα του τραγουδιού σχετίζεται με το διαδίκτυο.**

---

---

---

---

---

---

---

---

 **Να δώσετε κάποια παραδείγματα από περιστατικά της πραγματικής ζωής, όπως αυτά τα οποία αναφέρονται στο τραγούδι.**

*"Τώρα δεν έχει δεύτερη ευκαιρία, απλά γελοιοποιήθηκε και παρενοχλήθηκε*

*Σε παρακαλώ πες μου γιατί*

*Όχι, υπάρχει ένα δίδαγμα να μάθεις, δεν χαρίζεται ο σεβασμός, κερδίζεται*

*Σταμάτα να επιτίθεσαι κακόβουλα στην ακεραιότητά μου"*

---

---

---

---

---

---


---

---

 **Κεφάλαιο 6: Ο καλλιτέχνης μέσα σου**

 **Σχέδιο μαθήματος: ΠΕΣ ΤΟ ΜΕ ΡΑΠ\*\***

 **Συγγραφέας: Angela Capezzuto, Ιταλία**

 **Συμβουλή:** Οι μαθητές θα πρέπει να εργαστούν σε ομάδες, αλλά ο καθένας ξεχωριστά πρέπει να ολοκληρώσει τις εργασίες σε αυτό το φύλλο εργασίας για να αξιολογηθούν θετικά από τον/την εκπαιδευτικό!

<p><b>Μέρος 1</b> Είσαστε πειρατής; Καταπάτηση/ Παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων.</p>	<p>Δεν είναι πάντα εύκολο να γίνει αντιληπτό πότε κάτι προστατεύεται από νόμους περί πνευματικών δικαιωμάτων και πώς τα αντικείμενα που προστατεύονται από νόμους περί πνευματικής ιδιοκτησίας μπορούν να χρησιμοποιηθούν με νόμιμο τρόπο.</p> <p>Ελέγξτε τις γνώσεις σας στα παρακάτω - πρόκειται για περιπτώσεις παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων;</p>
<input type="checkbox"/> (Ναι / <input type="checkbox"/> Όχι)	<p>Ζωντανή αναμετάδοση από διαδικτυακές υπηρεσίες που έχουν συνάψει συμφωνίες με τους κατόχους των πνευματικών δικαιωμάτων (π.χ. Spotify).</p>
<input type="checkbox"/> (Ναι / <input type="checkbox"/> Όχι)	<p>Μεταφόρτωση εμβληματικής εικόνας που κατοχυρώνεται από πνευματικά δικαιώματα (με ή χωρίς μνεία στον κάτοχό της).</p>
<input type="checkbox"/> (Ναι / <input type="checkbox"/> Όχι)	<p>Λήψη από το iTunes.</p>
<input type="checkbox"/> (Ναι / <input type="checkbox"/> Όχι)	<p>"Ανέβασμα" ενός βίντεο που τραβήξατε σε μια συναυλία, ενώ αναφερόταν ρητά στο εισιτήριο ότι δεν επιτρέπεται η βιντεοσκόπηση.</p>
<input type="checkbox"/> (Ναι / <input type="checkbox"/> Όχι)	<p>Δημοσίευση αποσπάσματος από την ανάρτηση στο ιστολόγιο κάποιου άλλου ατόμου στο δικό σας ιστολόγιο και παράθεση ενός συνδέσμου στο ξένο ιστολόγιο χωρίς όμως πρώτα να ζητήσετε άδεια.</p>
<input type="checkbox"/> (Ναι / <input type="checkbox"/> Όχι)	<p>Παρακολούθηση ενός βίντεο που κάποιος άλλος βιντεοσκόπησε σε μια συναυλία όπου ρητά αναφερόταν ότι απαγορεύεται η βιντεοσκόπηση.</p>
<input type="checkbox"/> (Ναι / <input type="checkbox"/> Όχι)	<p>Μεταφόρτωση μιας φωτογραφίας</p>
<input type="checkbox"/> (Ναι / <input type="checkbox"/> Όχι)	<p>Μεταφόρτωση των στίχων κάποιου δημοφιλούς τραγουδιού/παρτιτούρας κιθάρας σε κάποια προσωπική ιστοσελίδα ή δίκτυο κοινωνικής δικτύωσης.</p>
<input type="checkbox"/> (Ναι / <input type="checkbox"/> Όχι)	<p>Μεταφόρτωση φωτογραφιών διασημοτήτων που τραβήξατε εσείς σε δημόσιο χώρο.</p>
<input type="checkbox"/> (Ναι / <input type="checkbox"/> Όχι)	<p>Επαναδημοσίευση ενός ολόκληρου άρθρου, με μνεία στον συγγραφέα και παράθεση του συνδέσμου (χωρίς άδεια).</p>
	<p>Αφού τελειώσετε, ελέγξτε τις απαντήσεις σας στο <a href="http://www.webwewant.eu">www.webwewant.eu</a> (σελ. αναφ. 43). Ανακοινώστε τα αποτελέσματά σας στην τάξη.</p> <p>Τι σημαίνει το αποτέλεσμα για σας;</p> <hr/> <hr/>

### Μέρος 2:

Μπορούν οι άλλοι να κάνουν ό,τι θέλουν με τις δημιουργίες σας;  
*Μεταφόρτωση του υλικού σας.*

Τι είδους υλικό "ανεβάζετε" στο διαδίκτυο και πώς νιώθετε στη σκέψη ότι άλλοι χρήστες μπορούν να κάνουν ό,τι θέλουν με αυτό το προσωπικό δημιουργικό υλικό;

Υλικό που μεταφορτώθηκε:

Τι σας ενοχλεί;

### Μέρος 3:

Πώς και σε ποιον βαθμό μπορείτε να προστατέψετε το υλικό σας;  
*Η Ιστοσελίδα των Creative Commons*

Επισκεφτείτε την ιστοσελίδα των Creative Commons στο <https://creativecommons.org/licenses/> και απαντήστε τις ερωτήσεις για το τι σημαίνουν τα λογότυπα αναφορικά με το τι επιτρέπεται να κάνετε με το υλικό αυτό.

Τι σας επιτρέπεται να κάνετε με το υλικό που δημοσιεύεται με τα παρακάτω λογότυπα; (χρησιμοποιήστε δικά σας λόγια - μην κάνετε αντιγραφή και επικόλληση!)



Ποιες ιστοσελίδες που δεν καλύπτονται από δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας προσφέρονται από τον ιστότοπο των Creative Commons?

**Μέρος 4:**  
Η Εργασία  
(σελ. 1)

Ακούστε τον/την εκπαιδευτικό σας που θα σας εξηγήσει την κατάσταση για την οποία πρέπει να συγκεντρώσετε υλικό. (Θα σας εξηγήσει την κατάσταση με την οποία βρίσκεστε αντιμέτωποι).

Με τον μαθητή/τους συμμαθητές σας αποφασίστε:

α. Ποια θα είναι η θετή σας χώρα (επιλέξτε από τη λίστα που σας δίνει ο/η εκπαιδευτικός σας)

---

---

β. Τώρα, αρχίζοντας από το πρώτο γράμμα και συνεχίζοντας σταδιακά ως το τελευταίο γράμμα του ονόματος της θετής σας χώρας, γράψτε τα ουσιαστικά ή τα ρήματα που πιστεύετε ότι περιγράφουν τη χώρα και που ξεκινούν με το γράμμα αυτό:

1ο γράμμα	2ο γράμμα	3ο γράμμα	4ο γράμμα	5ο γράμμα	6ο γράμμα

Μια πιθανή πηγή θα μπορούσε να είναι το [www.wordreference.com](http://www.wordreference.com) αν έχετε πρόσβαση στο διαδίκτυο ή, εν πάσει περιπτώσει, κάποιο άλλο έντυπο δίγλωσσο λεξικό, αφού δεν είναι ανάγκη να χρησιμοποιήσετε δύσκολες ή ακατανόητες λέξεις!

γ. Για (α) μαθητές που τραγουδούν ραπ μόνοι τους ή ηχογραφημένη παρουσίαση voice-over. Γράψτε την επιλογή σας:

---

---

δ. Γράψτε το ποίημα που δημιουργήσατε παρέα από τον πίνακα στο β., ποιος "ραπάρει" και ποιος ηχογραφεί.

---

---

---

---

---



Ή

Γράψτε το ποίημα που θα τραγουδήσετε σε ραπ κατά την προβολή των διαφανειών (για voice-over), ποιος δημιουργεί και παρουσιάζει κάθε διαφάνεια.

---

---

---

---

Αναγνωρίστε την προέλευση των εικόνων/της μουσικής/άλλων διαδικτυακών πόρων σας:

---

---

---

---

ε. Η άδεια C.C. που ταιριάζει καλύτερα στην προωθητική σας διαφήμιση. Γράψτε τους λόγους που επιλέξατε τη συγκεκριμένη άδεια.

---

---

---

---

---


---

 **Κεφάλαιο 6: Ο καλλιτέχνης μέσα σου**

 **Σχέδιο μαθήματος: Ο καλλιτέχνης μέσα σου! \*\***

 **Συγγραφέας:** Frans Nieuwenhuizen, Ολλανδία

Την προηγούμενη εβδομάδα παρακολουθούσα κάποια βίντεο στο Youtube, όταν έπεσα κατά τύχη πάνω σε έναν απίθανο νέο καλλιτέχνη. Έπαιζε ντραμς σαν επαγγελματίας, πραγματικά απίστευτα. Πρέπει να το δείτε. Το όνομά του: Avery Molek. Είναι σίγουρα ο καλύτερος καλλιτέχνης που έχω δει ποτέ!

 Αυτή είναι μια συνηθισμένη συζήτηση που πιθανότατα κάνατε την προηγούμενη εβδομάδα ή ακόμα και σήμερα το πρωί. Μπορεί ήδη να ελέγξατε αν είναι αλήθεια στο τηλέφωνο ή τον υπολογιστή σας (κάντε το!). Μιλάτε συχνά για καλλιτέχνες; Γνωρίζετε κάποιον καλλιτέχνη; Γράψτε τα ονόματα αρκετών καλλιτεχνών που γνωρίζετε ή έχετε ακουστά και γράψτε τι είδους καλλιτέχνες είναι.

**Όνομα:**

**Είδος καλλιτέχνη:**

---



---



---

Ίσως τα ονόματα των καλλιτεχνών που καταγράψατε να είναι παγκοσμίως γνωστά. Μήπως ξέρετε και κάποιους τοπικούς καλλιτέχνες; Γράψτε τα ονόματά τους. Τι είδους καλλιτέχνες είναι;

**Όνομα:**

**Είδος καλλιτέχνη:**


---




---




---

 Είναι πάντα ωραίο να μελετούμε καλλιτέχνες. Γιατί είναι τόσο ωραίο;

---

 Οι περισσότεροι καλλιτέχνες που γνωρίζετε είναι πολύ ιδιαίτεροι. Έχουν κάποιο ιδιαίτερο ταλέντο ή χάρισμα. Είναι πολύ τυχεροί που το έχουν. Ονειρεύεστε ποτέ να είχατε ένα τέτοιο ξεχωριστό χάρισμα; Τι είδους καλλιτέχνης θα θέλατε να είσαστε;

---

 Στο διαδίκτυο μπορείτε να βρείτε πολλές πληροφορίες για τον αγαπημένο σας καλλιτέχνη. Σε ζευγάρια, φτιάξτε ένα κολάζ για τον αγαπημένο σας καλλιτέχνη. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το smartphone σας ή να φτιάξετε μια παρουσίαση στον υπολογιστή.

Εάν χρησιμοποιείτε το smartphone σας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή

**Pic Collage.** (<http://pic-collage.com/>)



Αν χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή σας, θα μπορούσατε να κάνετε χρήση του PowerPoint, του Google Presentation, του Prezi ή του Animoto. Αναζητήστε τα στο διαδίκτυο.

Μετά την ολοκλήρωση των κολάζ, παρουσιάστε τα σε μια άλλη ομάδα. Σκεφτείτε τη λέξη «καλλιτέχνης» για μια στιγμή. Έχετε γράψει πολλά για τους καλλιτέχνες. Εδώ θα βρείτε πολλές λέξεις σχετικές με τους «καλλιτέχνες». Φτιάξτε μία ή δύο προτάσεις με τις λέξεις που θα βρείτε εδώ.

δημιουργία  
έργο

τεχνική  
μαθαίνω

παίζω  
ταλέντο

τύχη  
δεξιότητες

εκτελώ  
χόμπι

Παρουσιάστε τις προτάσεις σας σε μια ομάδα τεσσάρων μαθητών! Πραγματοποιήστε μια αναζήτηση με τη φράση "πώς θα γίνω καλλιτέχνης;" στο διαδίκτυο. Γράψτε τουλάχιστον τέσσερα πράγματα που μάθατε σχετικά με το "πώς μπορείτε να γίνετε καλλιτέχνης".



---

---

---

---

### Πληροφορίες:

Όταν κάνετε χρήση εικόνων, ταινιών ή ήχων, πρέπει να βεβαιώνετε ότι η πηγή του περιεχομένου είναι νόμιμη και ότι επιτρέπεται να το χρησιμοποιήσετε για το κολάζ σας. Όταν πραγματοποιείτε αναζήτηση για εικόνες στο Google, να χρησιμοποιείτε τα εργαλεία αναζήτησης και να ελέγχετε την επιλογή «εργαλεία χρήσης» (usage tools). Επιλέξτε τον κατάλληλο περιγραφέα (descriptor) από τη γραμμή μενού! Τώρα ξέρετε ότι οι πληροφορίες σας είναι νόμιμες.



### Τι σημαίνει "καλλιτέχνης";

**Καλλιτέχνης είναι επίσης κάποιος που δημιουργεί πράγματα. Δεν πρέπει απαραίτητα κάποιος να παίζει πιάνο για να είναι καλλιτέχνης. Πώς μπορεί ένας ζαχαροπλάστης να είναι καλλιτέχνης; Ένας κηπουρός; Ή ένας προγραμματιστής παιχνιδιών;**

Ζαχαροπλάστης:



---

Κηπουρός:

---

Προγραμματιστής παιχνιδιών:

---



Μήπως μπορείτε να σκεφτείτε ένα ή δύο επαγγέλματα που θα σας ευχαριστούσαν και θα σας έδιναν ταυτόχρονα την ευκαιρία να είσαστε καλλιτέχνης. Δώστε κάποιες ιδέες!

---

---

Όταν θέλετε να δημιουργήσετε μουσική, βίντεο ή φωτογραφίες, είναι πολύ εύκολο να μοιραστείτε τις δημιουργίες σας. Όταν δημιουργείτε πράγματα εισάστε ο κάτοχος της δημιουργίας σας. Στο διαδίκτυο, είναι πολύ εύκολο να μοιραστείτε πράγματα που δεν έχετε δημιουργήσει ο ίδιος/ίδια. Καλό είναι να το σκεφτείτε για λίγο. Επισκεφτείτε την ιστοσελίδα του **Web We Want** και "κατεβάστε" το εγχειρίδιο. Πηγαίστε στο κεφάλαιο 6, διαβάστε τα κείμενα και κάντε όλες τις ασκήσεις.



Τώρα που ξέρετε τα πάντα σχετικά με την κατοχύρωση των πνευματικών δικαιωμάτων και την πνευματική ιδιοκτησία, μπορείτε να απαντήσετε τις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Ποιο από τα παρακάτω είναι παράνομο;

- a. Η ζωντανή αναμετάδοση (streaming) τραγουδιών από διαδικτυακές υπηρεσίες που έχουν συνάψει συμφωνίες με τους κατόχους των πνευματικών δικαιωμάτων (π.χ. Spotify).
- b. Η λήψη τραγουδιών από το iTunes.
- c. Η παρακολούθηση ενός βίντεο που κάποιος άλλος βιντεοσκόπησε σε μια συναυλία όπου ρητά αναφερόταν ότι απαγορεύεται η βιντεοσκόπηση.
- d. Η ζωντανή αναμετάδοση (streaming) ή η λήψη (downloading) τραγουδιών από υπηρεσίες που δεν έχουν συνάψει συμφωνία με τον κάτοχο των πνευματικών δικαιωμάτων.

2. Είναι νόμιμη η αναδημοσίευση ενός ολόκληρου άρθρου αν κάνετε μνεία στον συντάκτη του και παραθέσετε έναν σύνδεσμο για το πρωτότυπο χωρίς την άδειά του;



### Μήπως είσαι κι εσύ καλλιτέχνης;

Τι είναι ο καλλιτέχνης μέσα σου; Μάθατε πολλά για τους καλλιτέχνες. Τώρα, πρέπει να αποσαφηνίσετε τι είδους καλλιτέχνης είσατε. Είσατε μουσικός, χορευτής, θεατρικός ηθοποιός ή σας αρέσει να δημιουργείτε φωτογραφίες, πίνακες ζωγραφικής ή γλυπτά; Μήπως είσατε καλός στην ιππασία, τη μαγειρική, τον προγραμματισμό;

Σημειώστε γραπτώς κάποια από τα ταλέντα που έχετε. Δεν χρειάζεται να είσατε ο καλύτερος/η καλύτερη! Δεν αφορά παρά μόνο εσάς:

---

---

---



### Γυρίστε μια ταινία-selfie ή φτιάξτε μια παρουσίαση για την "καλλιτεχνικότητά" σας.

Για μια ταινία-selfie μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το τηλέφωνό σας (αν έχετε) ή μια βιντεοκάμερα. Γυρίστε μια μικρή ταινία για τον εαυτό σας ως καλλιτέχνη. Μην ξεχνάτε: δεν χρειάζεται να παίζετε πιάνο. Αν είσατε καλλιτέχνης στον αθλητισμό, είναι επίσης υπέροχο. Φροντίστε να γυρίστε βίντεο του εαυτού σας εν δράσει!

"Ανεβάστε" την ταινία σας στο YouTube και κάντε το tag με τη φράση "artistinme". Χρησιμοποιήστε ένα από τα soundtrack του YouTube για να προσθέσετε μουσική στην ταινία σας.

Για την παρουσίαση, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα από τα προγράμματα που αναφέρονται παραπάνω.

### Κατάλογος φωτογραφιών και url:

[https://openclipart.org/image/300px/svg\\_to\\_png/3989/JPortugall\\_icon\\_microphone.png](https://openclipart.org/image/300px/svg_to_png/3989/JPortugall_icon_microphone.png) (δεν απαιτείται εγγραφή)

<https://openclipart.org/detail/25595/Brush-by-Andy> (δεν απαιτείται εγγραφή)

<http://pixabay.com/nl/youtube-multimedia-media-buis-344105/> (δεν απαιτείται εγγραφή)

## Αναζητάτε πληροφορίες ή συμβουλές; Επικοινωνήστε με το Insafe στη χώρα σας.

**Αυστρία** [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)

**Βέλγιο** [www.clicksafe.be](http://www.clicksafe.be)

**Βουλγαρία** [www.safenet.bg](http://www.safenet.bg)

**Κύπρος** [www.cyberethics.info](http://www.cyberethics.info)

**Δημοκρατία της Τσεχίας** [www.saferinternet.cz](http://www.saferinternet.cz)

**Εσθονία** [www.targaltinternetis.ee](http://www.targaltinternetis.ee)

**Δανία** [www.medieraadet.dk](http://www.medieraadet.dk)

**Φινλανδία** [www.meku.fi/fisic](http://www.meku.fi/fisic)

**Γαλλία** [www.internetsanscrainte.fr](http://www.internetsanscrainte.fr)

**Γερμανία** [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

**Ελλάδα** [www.saferinternet4kids.gr](http://www.saferinternet4kids.gr)

**Ουγγαρία** [www.saferinternet.hu](http://www.saferinternet.hu)

**Ισλανδία** [www.saft.is](http://www.saft.is)

**Ιρλανδία** [www.webwise.ie](http://www.webwise.ie)

**Ιταλία** [www.generazioniconnesse.it](http://www.generazioniconnesse.it)

**Λετονία** [www.drossinternets.lv](http://www.drossinternets.lv)

**Λιθουανία** [www.draugiskasinternetas.lt](http://www.draugiskasinternetas.lt)

**Λουξεμβούργο** [www.bee-secure.lu](http://www.bee-secure.lu)

**Μάλτα** [www.besmartonline.org.mt](http://www.besmartonline.org.mt)

**Ολλανδία** [www.digibewust.nl](http://www.digibewust.nl)

**Νορβηγία** [www.medietilsynet.no](http://www.medietilsynet.no)

**Πολωνία** [www.saferinternet.pl](http://www.saferinternet.pl)

**Πορτογαλία** [www.internetsegura.pt](http://www.internetsegura.pt)

**Ρουμανία** [www.sigur.info](http://www.sigur.info)

**Ρωσία** [www.nedopusti.ru](http://www.nedopusti.ru)

**Σλοβακία** [www.zodpovedne.sk](http://www.zodpovedne.sk)

**Σλοβενία** [www.safe.si](http://www.safe.si)

**Σουηδία** [www.medieradet.se](http://www.medieradet.se)

**Ηνωμένο Βασίλειο** [www.saferinternet.org.uk](http://www.saferinternet.org.uk)

## ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

### Δημιουργία:

Έκδοση του European Schoolnet

Σε συνεργασία με το δίκτυο Insafe, με την υποστήριξη της Google και της Liberty Global

Δημιουργήθηκε το 2015

**Σχεδιασμός:** Iddifix

## Copyright

**Τίτλος:** Web We Want – Εγχειρίδιο για Εκπαιδευτικούς

**ISBN-NUMBER :** 9789491440878

**EAN :** 9789491440878

**Copyright:** το παρόν έργο διαθέτει άδεια Creative Commons Αναφορά προέλευσης-Μη Εμπορική Χρήση 4.0 Διεθνή Άδεια (CC BY 4.0)

Works 3.0 Unported License. Για να δείτε αντίγραφο της άδειας, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα:  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



ins@fe



SaferInternet4Kids.gr  
ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΣΦΑΛΕΣΤΕΡΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

sch<sup>gr</sup>

Google



LIBERTY GLOBAL