

Safer Internet Day 2026

Στο πλαίσιο του μαθήματος των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.), οι μαθήτριες και οι μαθητές του σχολείου μας συμμετείχαν σε δράσεις με αφορμή την Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου.



SAVE THE DATE

**Safer
Internet
Day 2026** | Τρίτη
10 Φεβρουαρίου



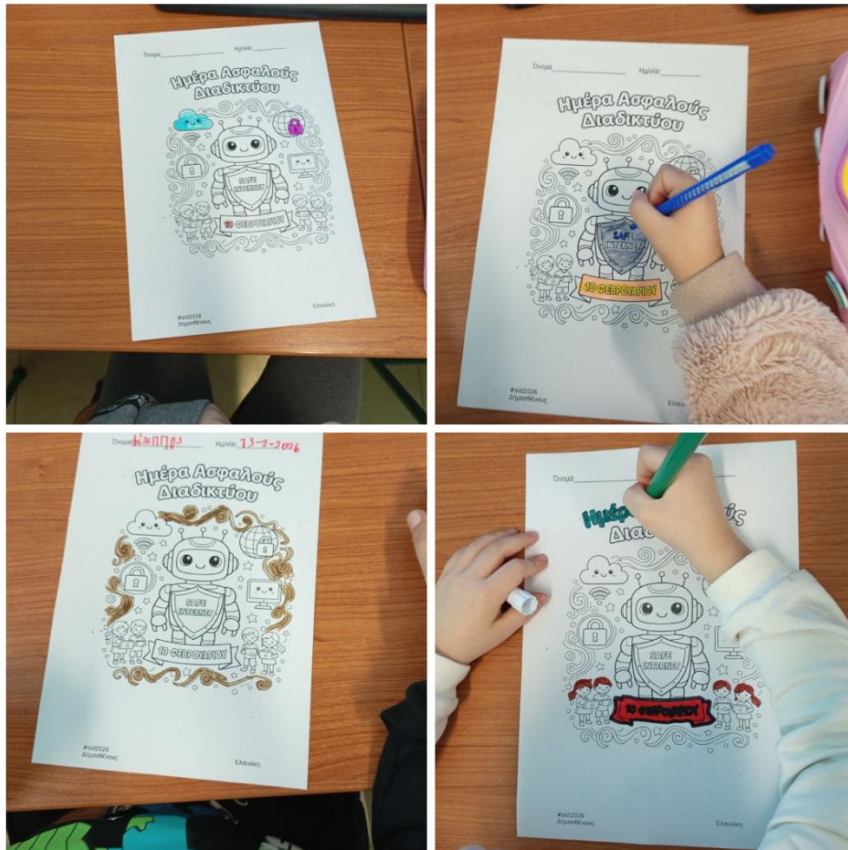
[better-internet-for-kids.europa.eu/
saferinternetday](https://better-internet-for-kids.europa.eu/saferinternetday)

Οι μικροί/ες μαθητές/τριες της Α' τάξης, ζωγράφισαν τον ήρωα της Μέρας Ασφαλούς Διαδικτύου. Τις προηγούμενες εβδομάδες παρακολούθησαν βιντεάκια με τον αγαπημένο πρωταγωνιστή τους, τον Πλίνγκ: <https://cms.nationaldigitalacademy.gov.gr/psifiaki-politeiotita/gia-paidia-5-6>.





Ακόμη, εκείνη τη μέρα οι μαθητές και οι μαθήτριες της Β΄ τάξης παρακολούθησαν το σεμινάριο «Ασφαλή χρήση του διαδικτύου για μαθητές Β'-Γ'-Δ΄ τάξης Δημοτικού» και ζωγράρισαν το ρομποτάκι της Μέρας για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Τις προηγούμενες εβδομάδες παρακολούθησαν και αυτοί/ές βιντεάκια με τον αγαπημένο πρωταγωνιστή τους, τον Πλίνγκ: <https://cms.nationaldigitalacademy.gov.gr/psifiaki-politeiotita/gia-paidia-5-6>, <https://cms.nationaldigitalacademy.gov.gr/psifiaki-politeiotita/gia-paidia-7>

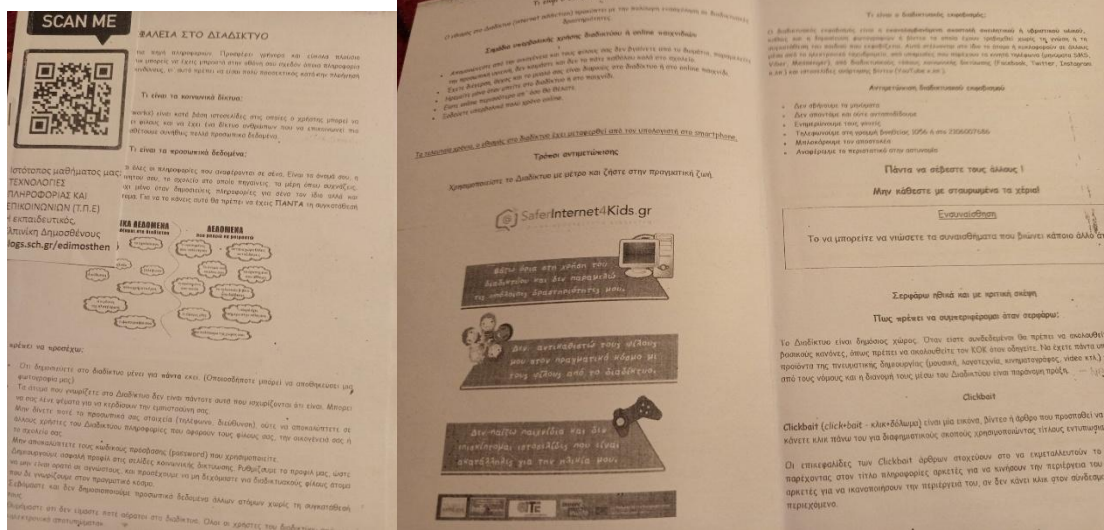


Οι μαθητές/τριες της Γ' - Δ' τάξης, αφού έγραψαν τα ψηφιακά αποτυπώματα αφήνουν και ποια δεν αφήνουν έδωσαν χρώμα σε αυτά!

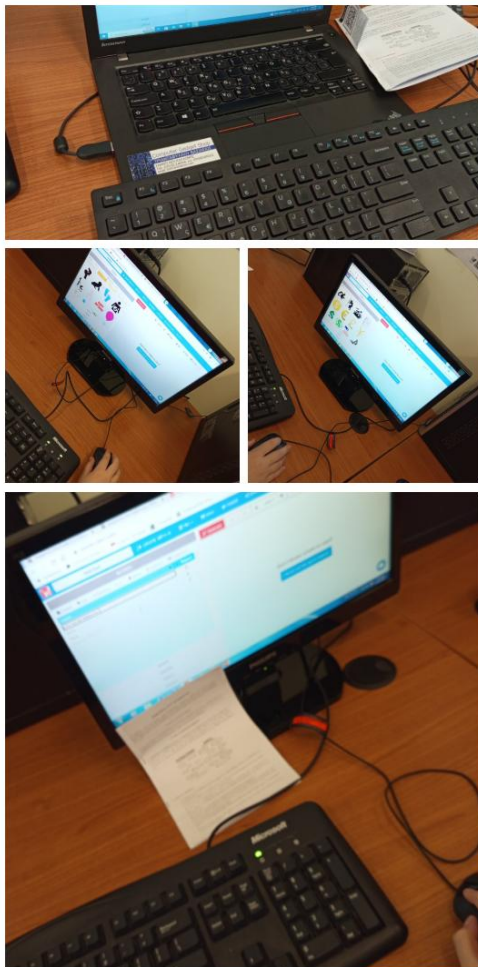




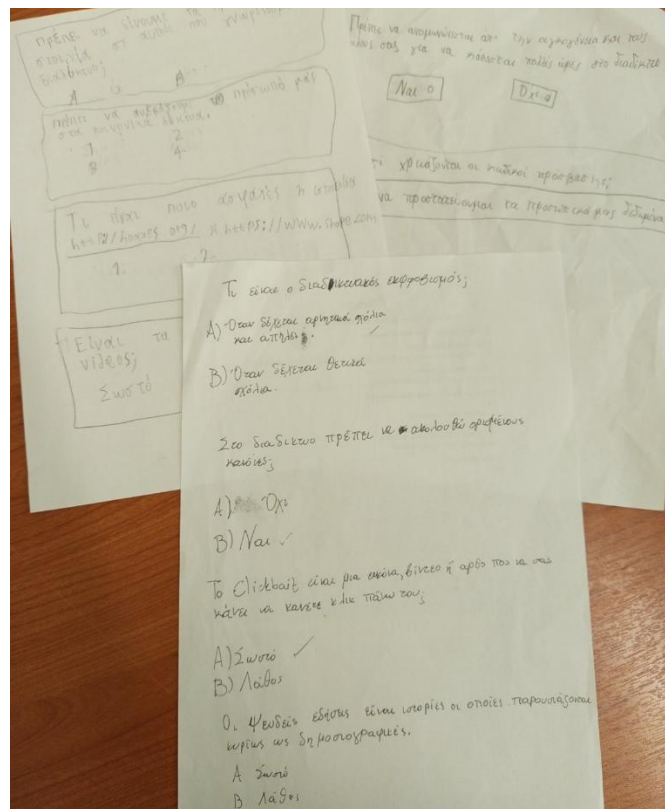
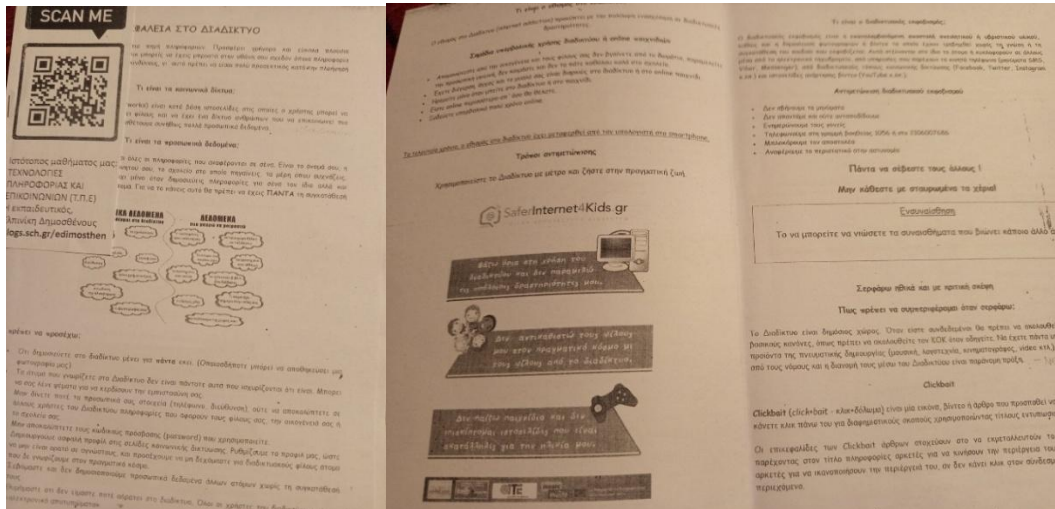
Με αφετηρία το βιβλιάρκι της Ασφάλειας στο Διαδίκτυο, οι μαθητές/τριες της Ε' τάξης



δημιούργησαν word art με λέξεις και μηνύματα για την υπεύθυνη χρήση του διαδικτύου.



Τέλος, οι μαθήτριες και οι μαθητές της ΣΤ΄ τάξης αφού διάβασαν το βιβλιάρκι της Ασφάλειας στο Διαδίκτυο, έγραψαν τις δικές τους ερωτήσεις (πρώτα σε χαρτί). Έπειτα, τις δακτυλογράφησαν και ανέβασαν το αρχείο τους στο λογαριασμό google drive του εργαστηρίου που χρησιμοποιούμε για το μάθημά μας. Από κει, με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού, πέρασαν αυτές τις ερωτήσεις σε ένα εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης ώστε να μας βελτιώσει, ίσως κάποιες ερωτήσεις-απαντήσεις αλλά και να μας σώσει και δύο νέες πιο δύσκολες (παγίδες).





Όμως, η αποστολή τους συνεχίστηκε.... Έφτιαξαν οι ίδιοι/ες το παιχνίδι στο Kahoot και αφού το ολοκλήρωσαν, έγιναν οι ίδιοι/ες, οι πρώτοι/ες δοκιμαστές του!

