
ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΤΙΤΛΟ: ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΘΙΣΜΟΣ

ΜΑΘΗΜΑ: ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΕΘΙΣΜΟΥ

ΤΑΞΗ: Α, Β ή Γ ΛΥΚΕΙΟΥ

ΕΝΟΤΗΤΑ/ΕΣ: ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ, ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ, ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΧΕΤΙΚΟΥ, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ, κλπ.

ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ: ΧΛΑΠΑΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΜΗΝΑΪΔΗ ΑΘΗΝΑ, ΛΟΥΜΑΝΗ ΜΑΡΙΑ

1.Σκοπός:

Να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές για το θέμα του διαδικτυακού εθισμού. Ειδικότερα, μέσα από το μάθημα, να διερωτηθούν για τους λόγους που μπορούν να οδηγήσουν κάποιον σε πρόβλημα διαδικτυακού εθισμού, καθώς και τρόπους αντιμετώπισης του προβλήματος.

2.Διδακτικοί στόχοι:

Στόχοι που σχετίζονται με γνώσεις:

Να αναγνωρίζουν το φαινόμενο του διαδικτυακού εθισμού και διάφορες μορφές του, να μπορούν να το περιγράψουν και ερμηνεύσουν.

Στόχοι που σχετίζονται με ικανότητες:

Να είναι σε θέση να ελέγχουν καταστάσεις που οδηγούν σε εθισμό, να επιδεικνύουν πιθανές λύσεις, να εφαρμόζουν πρακτικές που αποτρέπουν τον εθισμό.

Επιπλέον, να ασκηθούν στην πολύπλευρη και πολυπρισματική προσέγγιση του εκάστοτε αντικειμένου υπό διερεύνηση, μέσα από τη συμμετοχή στην ομαδοσυνεργατική μέθοδο διαλόγου των 6 καπέλων σκέψης του De Bono (Six Thinking Hats, n.d.).

Στόχοι που σχετίζονται με στάσεις:

Να υιοθετήσουν στάσεις που εμποδίζουν την ανάπτυξη του εθισμού, να παροτρύνουν και να υποστηρίζουν συμμαθητές και φίλους τους να διορθώσουν συνήθειες και στάσεις που οδηγούν σε εθισμό.

Επιπλέον, να εκτιμήσουν της αποτελεσματικότητα της συνεργατικής μάθησης και να ενεργοποιήσουν, μέσα από την εμπειρία του μαθήματος και του διαλόγου, ατομικές και κοινωνικές αξίες και αρχές.

Διδακτική προσέγγιση:

Ομαδοσυνεργατική μέθοδος, εφαρμόζοντας κατά βάση τα 6 καπέλα σκέψης του De Bono, στοχεύοντας στην καλλιέργεια της “παράλληλης” σκέψης και της ολιστικής προσέγγισης των θεμάτων.

4.Μέσα διδασκαλίας-υλικά-προϋποθέσεις:

Ο σχεδιασμός του μαθήματος προβλέπει 2 διδακτικές ώρες και αφορά 20-30 μαθητές Λυκείου.

Χρήσιμο θα ήταν να υπάρχει δυνατότητα προβολικού μηχανήματος (για την παρουσίαση της αρχικής κατάστασης που θα αποτελέσει την αφορμή για τη συζήτηση).

Διαμόρφωση του χώρου ώστε να μπορούν να σχηματιστούν 6 ομάδες μαθητών (των 4-5 ατόμων κατά προτίμηση).

6 καπέλα διαφορετικού χρώματος (άσπρο, μαύρο, κίτρινο, κόκκινο, πράσινο και μπλε).

5.Σύντομη περιγραφή:

Αρχικά ορίζονται 6 ομάδες μαθητών και τους δίνεται και ένα καπέλο που αντιστοιχεί στο χρώμα της ομάδας (άσπρο, μαύρο, κίτρινο, κόκκινο, πράσινο και μπλε).

Στη συνέχεια παρουσιάζεται η αφορμή για τη συζήτηση που μπορεί να είναι μια προβληματική κατάσταση σχετική με το διαδικτυακό εθισμό και μπορεί να προβληθεί μέσω μιας περιγραφής ή ιστορίας, ενός βίντεο, κλπ.

Στη συνέχεια τίθενται από το καθηγητή 2-3 βασικές ερωτήσεις που αφορούν τους πρωταγωνιστές της ιστορίας ή της κατάστασης που παρουσιάστηκε προηγουμένα.

Η κάθε ομάδα καλείται να τοποθετηθεί ή να παρουσιάσει σκέψεις για τα θέματα και τα ερωτήματα που τίθενται, υπό το πρίσμα του ρόλου που αντιστοιχεί στο καπέλο της σκέψης της ομάδας.

Στο τέλος γίνεται σύνθεση των απόψεων και των σκέψεων που γεννήθηκαν στο προηγούμενο διάστημα, βγάζοντας χρήσιμα συμπεράσματα.

Οι μαθητές μπορούν να εξετάσουν το βαθμό που οι ίδιοι παρουσιάζουν συμπτώματα διαδικτυακού εθισμού, συμπληρώντας κατάλληλο ερωτηματολόγιο.

6.Δομή μαθήματος:

Διαχωρισμός ομάδων:

Πριν την έναρξη της διαδικασίας ορίζονται οι 6 ομάδες μαθητών και τους δίνεται και ένα καπέλο που αντιστοιχεί στο χρώμα της ομάδας (άσπρο, μαύρο, κίτρινο, κόκκινο, πράσινο και μπλε). Εξηγείται αναλυτικά ποιος είναι ο ρόλος που θα κληθούν να παίξουν όταν να σκέφτονται την κατάσταση που θα περιγραφεί στη συνέχεια. Τους δίνεται μια περιγραφή, κάπως σαν αυτή:

Η ομάδα με το **άσπρο καπέλο** έχει το ρόλο των *πραγματοποιών*, θα πρέπει να εστιάζει στην πληροφορία που δίνεται, την πληροφορία που δεν έχει δοθεί, τα πραγματικά γεγονότα, ποια γεγονότα είναι τα πιο σημαντικά στην ιστορία και σχετικά με το θέμα μας, προσπαθώντας να αφαιρέσει από τη σκέψη τα συναισθήματα.

Η ομάδα με το **κόκκινο καπέλο** βλέπει τα πράγματα από τη *συναισθηματική* σκοπιά, πως αισθάνεται αυτός που μελετά την ιστορία, πως αισθάνονται οι πρωταγωνιστές αυτής, πως αντιδρούν στις καταστάσεις, δίνοντας *συναισθηματικό χρώμα* στις σκέψεις.

Η ομάδα με το **πράσινο καπέλο** είναι πολύ *δημιουργική* και οφείλει να μελετήσει την κατάσταση, ψάχνοντας για λύσεις, για ιδέες και προτάσεις αντιμετώπισης της δυσκολίας ή του προβλήματος. Ακόμη να ψάξει και για εναλλακτικές λύσεις.

Η ομάδα με το **μαύρο καπέλο** είναι μια από τις πιο χρήσιμες ομάδες καθώς εξετάζει τα *αδύνατα σημεία* της κάθε πρότασης και σκέψης, με βάση τη λογική. Ερωτήματα που πρέπει να εξετάζει είναι: ισχύει αυτό; θα δουλέψει; ποια τα αδύνατα στοιχεία του σχεδίου, της πρότασης; πόσο τεκμηριωμένο είναι; τι επιπτώσεις θα έχει; πως θα καταλήξει; κλπ.

Η ομάδα με το **κίτρινο καπέλο** είναι η ομάδα της λογικής και της *θετικής* σκέψης. Οφείλει να αξιολογεί τα δεδομένα που παρουσιάζονται από την άσπρη ομάδα, να μελετά και να αξιολογεί τις προτάσεις της πράσινης ομάδας, πάντα μέσα από μια θετική και λογική σκοπιά, ψάχνοντας για τρόπους που μπορούν να δουλέψουν και να αντιμετωπιστούν οι δυσκολίες που παρουσιάζονται από τα μαύρα καπέλα. Ποια τα θετικά στοιχεία της όποιας πρότασης;

Η ομάδα με το **μπλε καπέλο** είναι η ομάδα συντονισμού. Οφείλει να σχεδιάσει, με τη βοήθεια του καθηγητή αν χρειαστεί, τη σειρά με την οποία θα παρουσιαστούν οι σκέψεις των άλλων ομάδων, οφείλει να κρατά τη συζήτηση στο στόχο της, επαναφέροντας τη σκέψη στο σωστό δρόμο, αν ξεφύγει, θέτει νέα ερωτήματα που θα προάγουν τη συζήτηση, θέτει ερωτήματα για την ίδια τη διαδικασία της σκέψης, οργανώνει και συντονίζει τη συζήτηση, κάνει σύνθεση, βγάζει συμπεράσματα. Πχ. αν στη συζήτηση παρουσιαστεί μια ιδέα από τα πράσινα καπέλα, μπορεί να ζητήσει τα κίτρινα και τα μαύρα να την αξιολογήσουν και μετά τα κόκκινα να μιλήσουν για τα συναισθήματα που προκαλεί...

Στη συνέχεια παρουσιάζεται η αφορμή για τη συζήτηση που μπορεί να είναι μια προβληματική κατάσταση σχετική με το διαδικτυακό εθισμό και μπορεί να προβληθεί μέσω μιας περιγραφής ή ιστορίας, ενός βίντεο, κλπ. Ακολουθεί ένα ενδεικτικό παράδειγμα.

Περιγραφή μιας κατάστασης/ιστορίας (Ηλεκτρονικός Εθισμός, n.d.):

Ωρα 15.00. Πριν από λίγο γύρισε από το σχολείο. Πρέπει να φάει και να διαβάσει αφού σε δύο ώρες έχει φροντιστήριο. Σε λιγάκι όμως, διότι τώρα πρέπει να ανοίξει τον υπολογιστή. Τον περιμένουν οι υπόλοιποι παίκτες στο τελευταίο online παιχνίδι που ανακάλυψε. Είναι κρίσιμη η φάση: είναι έτοιμος να κατατροπώσει τους αντιπάλους του, κερδίζοντας τους πύργους τους. Θα παίξει μισή ώρα και μετά θα κάνει όσα άλλα πρέπει. **Ωρα 17.15.** Πωπώ! Μόλις πήρε είδηση ότι έχασε το φροντιστήριο. Ευτυχώς που λείπουν οι γονείς του και δεν θα το καταλάβουν. Θα παίξει λίγο ακόμη και μετά θα κάνει όλα τα υπόλοιπα που πρέπει. Δεν έχει φάει κίολας... **Ωρα 21.00.** Μόλις μπήκαν οι γονείς του. Ωραία, θα τον βρουν στο δωμάτιό του και θα πιστέψουν ότι διαβάζει. Θα διαβάσει δηλαδή, αλλά όχι ακόμη, σε λίγο. Διότι τώρα το παιχνίδι βρίσκεται σε κρίσιμη καμπή.

Ωρα 9.00 το πρωί της επομένης. Πέρασε σχεδόν όλη τη νύχτα ξύπνιος επειδή κάποια στιγμή, και ενώ γινόταν ο χαμός στο παιχνίδι, «κράσαρε» ο υπολογιστής του. Δεν έφαγε, δεν διάβασε, σχεδόν δεν κοιμήθηκε αλλά κατάφερε να τον φτιάξει και να περάσει μια πολύ δύσκολη πίστα. Πριν από λίγο, όταν μπήκε μέσα στο δωμάτιό του έξαλλος ο πατέρας του για να του ζητήσει τον λόγο που έχασε την πρώτη ώρα στο σχολείο, εκείνος προσπάθησε να του εξηγήσει για το «κρασάρισμα» του...εργαλείου (απέκρυψε βέβαια τα υπόλοιπα για τις ατελείωτες ώρες διαδικτυακού παιχνιδιού). Ο πατέρας τον κοίταξε με το γνωστό ύφος «σε τι γλώσσα μου μιλάς;» και του είπε τη γνωστή φράση: «Στη μάνα σου το 'πες;»...

Σκοπός και στόχοι της συζήτησης:

Η συζήτηση έχει σκοπό να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές για το θέμα του διαδικτυακού εθισμού. Να διερωτηθούν για τους λόγους, ενέργειες και στάσεις που μπορούν να οδηγήσουν κάποιον σε πρόβλημα διαδικτυακού εθισμού, καθώς και τρόπους αντιμετώπισης του προβλήματος.

Μπορούν να τεθούν ερωτήματα από τον καθηγητή για να ξεκινήσει η συζήτηση και καθοδήγηση προς τα μπλε καπέλα που έχουν το ρόλο του συντονισμού, σταδιακά μειούμενη, όσο η συζήτηση πετυχαίνει τους επιμέρους διδακτικούς στόχους, όπως το να αναγνωρίζουν το φαινόμενο του διαδικτυακού εθισμού και διάφορες μορφές του, να παρουσιαστούν τρόποι ελέγχου καταστάσεων που οδηγούν σε εθισμό και πιθανές λύσεις, κλπ.

Περιγραφή επιμέρους βημάτων συζήτησης:

Πρωταγωνιστές της συγκεκριμένης ιστορίας είναι ο **μαθητής** και ο **πατέρας** του και αρχικά ερωτήματα μπορούν να τεθούν από τον καθηγητή σε συνεργασία με τα **μπλε καπέλα** που θα χειριστούν το συντονισμό της συζήτησης, όπως αναφέρθηκε παραπάνω. Ενδεικτικά, μια προτεινόμενη σειρά με την οποία μπορούν να παρουσιαστούν οι σκέψεις των άλλων ομάδων,

προκειμένου να οδηγήσει τη συζήτηση στους προαναφερθέντες διδακτικούς στόχους, θα μπορούσε να είναι:

Να ζητηθεί από τα **άσπρα καπέλα** να παρουσιάσουν τα γεγονότα, εστιάζοντας στα πιο σημαντικά στην ιστορία και σχετικά με το θέμα του διαδικτυακού εθισμού. Τι κάνει ο μαθητής που δεν είναι φυσιολογικό; Πρόκειται για κατάσταση διαδικτυακού εθισμού; Πρόκειται για μια προβληματική κατάσταση; Πως το συμπεραίνουμε αυτό; Τι άλλο γνωρίζουμε από την ιστορία; Τι δεν ξέρουμε; Ποιος ο ρόλος και οι ενέργειες του πατέρα; Υπάρχουν κι άλλοι παράγοντες που μπορεί να παίζουν ρόλο και δε φαίνονται (μητέρα, φίλοι, σχολείο, κλπ.);

Στη συνέχεια να ζητηθεί από τα **κόκκινα καπέλα** να παρουσιάσουν τα δικά τους συναισθήματα που δημιουργήθηκαν κατά την ανάγνωση της ιστορίας και να σκεφτούν πως μπορεί να αισθάνονται οι δύο πρωταγωνιστές, πρώτα ο μαθητής και μετά ο πατέρας στις καταστάσεις που περιγράφηκαν.

Μετά, μπορεί να πάρει τη σκυτάλη στα **πράσινα καπέλα** ψάχνοντας για λύσεις, ανιχνεύοντας ιδέες και προτάσεις αντιμετώπισης του προβλήματος (στο βαθμό που έχει αναδειχτεί από τα προηγούμενα βήματα της συζήτησης) και τα **κίτρινα καπέλα** να κληθούν να αξιολογήσουν (θετικά) υπό το πρίσμα της λογικής τις λύσεις/προτάσεις και τα **μαύρα καπέλα** να βρουν αδυναμίες και πιθανά προβλήματα με τις προτάσεις.

Είναι προτιμότερο να καλούνται πρώτα τα κίτρινα και μετά τα μαύρα καπέλα, προκειμένου να δημιουργηθεί ένας νέος κύκλος συζήτησης, ζητώντας από τα πράσινα καπέλα να προτείνουν νέες λύσεις, τρόπους αντιμετώπισης του διαδικτυακού εθισμού, να σκεφτούν για τρόπους να παροτρύνουν και να υποστηρίξουν συμμαθητές και φίλους τους να διορθώσουν συνήθειες και στάσεις που οδηγούν σε εθισμό κλπ.

Το κλείσιμο, τα συμπεράσματα και η αξιολόγηση της συζήτησης μπορεί να γίνει από τα μπλε καπέλα, σε συνεργασία με τον καθηγητή.

Επέκταση του μαθήματος, προχωρώντας σε αυτο-εξέταση των συνηθειών και των στάσεων των ίδιων των μαθητών σε σχέση με το διαδικτυακό εθισμό, μπορεί να γίνει με συμπλήρωση του σχετικού online ερωτηματολογίου για το θέμα του Διαδικτυακού Εθισμού:

<http://www.healthyplace.com/psychological-tests/internet-addiction-test/>

7.Βιβλιογραφία:

Για το θέμα του Διαδικτυακού Εθισμού:

Internet Addiction Test - HealthyPlace. (n.d.). Retrieved January 30, 2016, from

<http://www.healthyplace.com/psychological-tests/internet-addiction-test/>

Internet and Computer Addiction. (n.d.). Retrieved January 30, 2016, from

<http://www.helpguide.org/articles/addiction/internet-and-computer-addiction.htm>

Επίσημη ιστοσελίδα του προγράμματος Erasmus+ Safe Internet For All (SIFA): <http://www.sifaplus.eu/el/>

Αποτελέσματα έρευνας σχετικά με το διαδικτυακό εθισμό μαθητών λυκείου σε 5 διαφορετικές χώρες της Ευρώπης.

Πριν τις δράσεις του SIFA:

<https://drive.google.com/a/2lykko.gr/file/d/0B0n3HofP14YITnZLQjIwYzIqYzg/view>

Μετά τις δράσεις του SIFA:

<https://drive.google.com/a/2lykko.gr/file/d/0B6i1EVWz6r7mX0kzLUtsV0RMb2M/view>

Άρθρο με τίτλο Εθισμός στο διαδίκτυο: Έρευνα σε πέντε Ευρωπαϊκά σχολεία, που παρουσιάστηκε στο

<https://drive.google.com/file/d/0B6i1EVWz6r7mWkNSNTQ2TzNjaVU/view?usp=sharing>

Ενδεικτικά παραδείγματα σχετικών ιστοριών:

Ηλεκτρονικός Εθισμός. (n.d.). Retrieved January 30, 2016, from

http://efhbeia.wikispaces.com/Ηλεκτρονικός_Εθισμός

<http://news.nationalpost.com/health/my-son-was-addicted-to-the-internet-a-mothers-story-of-the-battle-to-save-her-teens-life-from-online-gaming>

<http://fusion.net/story/178702/inside-internet-addiction-treatment/>

http://www.ycteenmag.org/topics/addiction/My_Name_is_Otis_and_I%E2%80%99m_an_Internet_Addict.html?story_id=FCYU-2011-04-34

<https://www.youtube.com/watch?v=fq-q3nIJ61Q> (4.30 λεπτά)

<https://www.youtube.com/watch?v=mf6a3OIFzVQ> (20 λεπτά)

<https://www.youtube.com/watch?v=jFxFKuSeG35U> (38 λεπτά)

Για τη μεθοδολογία και τα 6 καπέλα σκέψης του De Bono:

Six Thinking Hats. (n.d.). Retrieved January 30, 2016, from

http://www.debonogroup.com/six_thinking_hats.php

(n.d.). Retrieved January 30, 2016, from

https://en.wikipedia.org/wiki/Six_Thinking_Hats

Edward de Bono - discusses the Six Thinking Hats®. (n.d.). Retrieved January 30, 2016, from

<https://www.youtube.com/watch?v=o3ew6h5nHcc>

6 Thinking Hats. (n.d.). Retrieved January 30, 2016, from

<http://www.slideshare.net/nathanr07/6-thinking-hats>

How to Solve Problems Using the Six Thinking Hats. (2008, July 17).

Retrieved January 30, 2016, from

<http://blog.iqmatrix.com/six-thinking-hats>



Το έργο με τίτλο ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΤΙΤΛΟ: ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΘΙΣΜΟΣ από τους δημιουργούς ΧΛΑΠΑΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΜΗΝΑΪΔΗ ΑΘΗΝΑ, ΛΟΥΜΑΝΗ ΜΑΡΙΑ διατίθεται με την άδεια [Creative Commons Αναφορά Δημιουργού-Μη Εμπορική Χρήση 4.0 Διεθνές](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) .