

Σχέδιο Μαθήματος Νο11 «SimSafety»
Σενάριο Δραστηριότητας: “Διαχείριση Χαμένων Αντικειμένων στο SimSafety – Ο Χαμένος Κωδικός”

1. **Μάθημα (κατά το οποίο μπορεί να διδαχτεί η συγκεκριμένη δραστηριότητα):** Αγγλικά, Πληροφορική, Ευέλικτη ζώνη στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.
2. **Τίτλος της δραστηριότητας:** “Διαχείριση Χαμένων Αντικειμένων στο SimSafety – Ο Χαμένος Κωδικός
3. **Διάρκεια:** περίπου 30’ – 45’
4. **Στόχος / σκοπός της δραστηριότητας:** Διαχείριση των χαμένων αντικειμένων στο SimSafety (π.χ. τι θα έκανες εάν έβρισκες ένα κινητό τηλέφωνο, στοιχεία που αποκαλύπτουν προσωπικούς κωδικούς ενός άλλου ατόμου κλπ.)
5. **Ηλικία Μαθητών:** από 9 ετών και πάνω
6. **Βοηθητικό υλικό:** υποστήριξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας με σημειώσεις προς τους εκπαιδευτικούς ή/και γονείς αλλά και τους μαθητές μεταφρασμένες στα ελληνικά
7. **Διδακτική Προσέγγιση:** ατομική δραστηριότητα + συζήτηση στην τάξη ή/και το σπίτι
8. **Αναμενόμενα Αποτελέσματα:** ευαισθητοποίηση ως προς τα συναισθήματα των συνομηθίκων, κατανόηση και σεβασμός του ηθικού κώδικα προστασίας προσωπικών δεδομένων
9. **Γλώσσα επικοινωνίας:** ελληνική γλώσσα μέσα στην τάξη και μεταξύ των μαθητών από Ελλάδα που θα συμμετάσχουν στη δραστηριότητα, αγγλική γλώσσα για την επικοινωνία των μαθητών από Ελλάδα με μαθητές από άλλες χώρες μέσω του SimSafety.

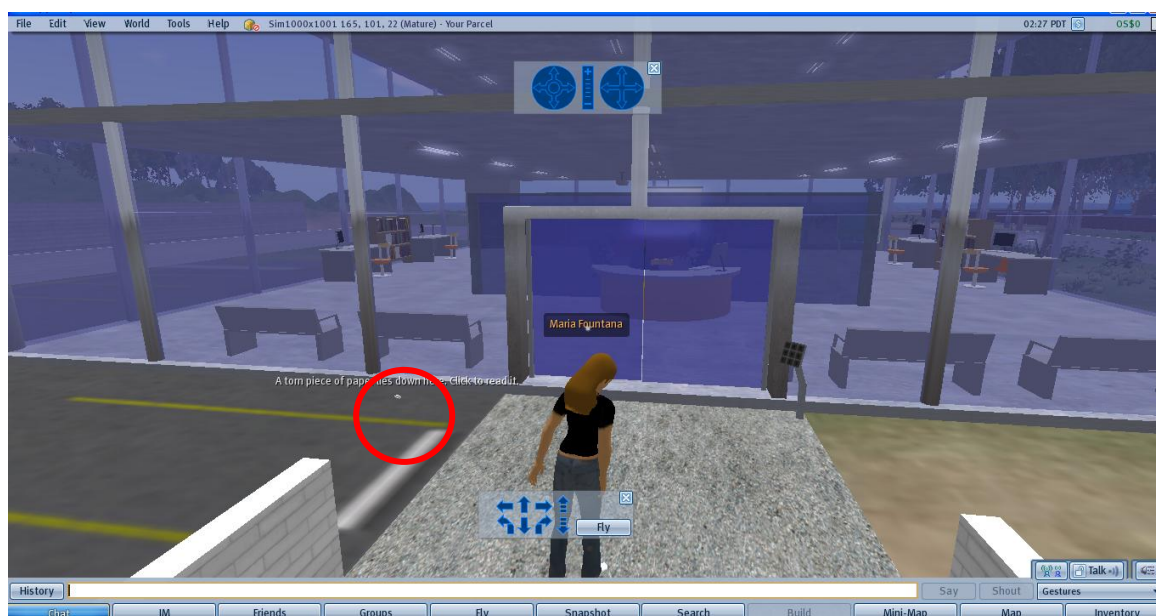
10. Actual Content of the activity:

| Στάδια της δραστηριότητας | Ρόλος του Εκπαιδευτικού/Γονέα | Ρόλος του μαθητή | Διάρκεια |
|---------------------------------------|---|--|----------|
| 1/Προπαρασκευαστική συζήτηση, Οδηγίες | Ενημερώνει το μαθητή σχετικά με τη δραστηριότητα | Ρωτά, συζητά σχετικά με το θέμα στην τάξη | 5’ |
| 2/Καθοδήγηση, υποστήριξη | Συμβουλεύει τους μαθητές να επισκεφτούν το τομέα του Κέντρου Ενημέρωσης (Info Centre) που ονομάζεται «Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο» (Internet Dangers). Συγκεκριμένα οι μαθητές πρέπει να μελετήσουν τη διαφάνεια με τίτλο “Handling Lost Items” (Διαχείριση χαμένων αντικειμένων). | Επισκέπτεται το Κέντρο Πληροφόρησης και βρίσκει πληροφορίες σχετικά με τη διαχείριση χαμένου εξοπλισμού, χαμένων προσωπικών αντικειμένων και προσωπικών δεδομένων. | 10’ |

| | | | |
|--|--|---|-----------|
| 2/συμμετοχή στη δραστηριότητα | Παίκτης που συμμετέχει στο SimSafety και παρατηρεί τη συμπεριφορά των μαθητών. | Συγκρατεί τις πληροφορίες που συγκέντρωσε στο «Κέντρο Πληροφόρησης» και προσπαθεί να διαχειριστεί τα απολεσθέντα προσωπικά αντικείμενα και προσωπικά δεδομένα με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. | 10' – 15' |
| 3/συζήτηση σε ολομέλεια μετά το τέλος της δραστηριότητας | Επικεφαλής της συζήτησης | Συμμετέχει στη συζήτηση | 10' – 15' |

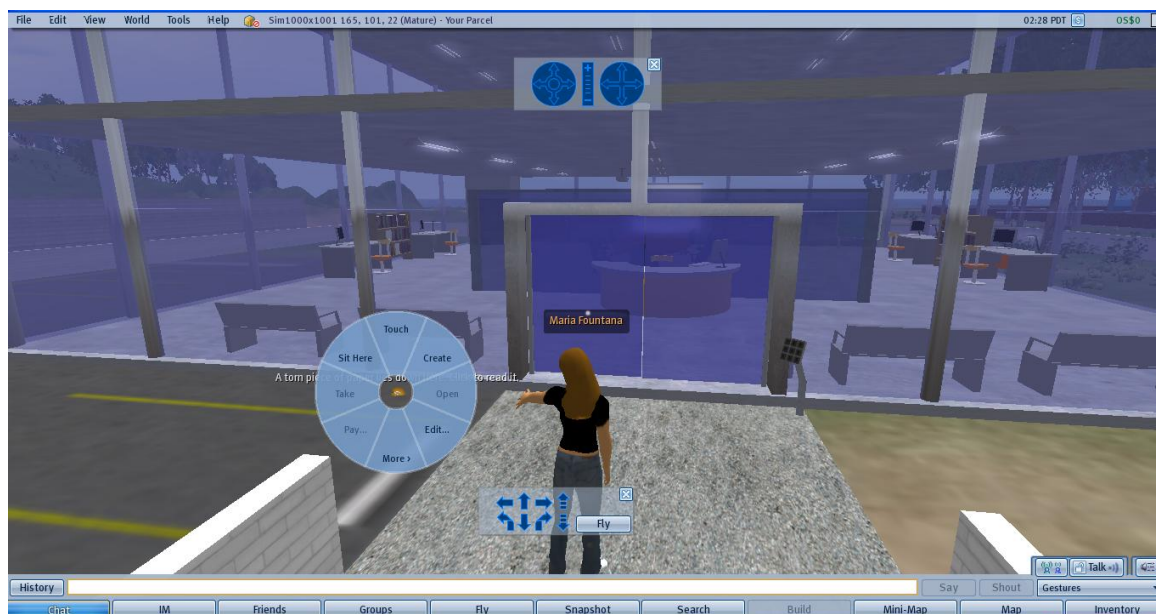
11. Οδηγίες και Βαθμολογία:

Διάφορα αντικείμενα έχουν διασκορπιστεί μέσα στο SimSafety (κλειδιά, κινητά τηλέφωνα, πιστωτικές κάρτες). Στο κέντρο αναφορών που ονομάζεται “Report Centre” έχει προστεθεί ο χώρος “Lost & Found” για να βοηθήσει τον χρήστη να αναφέρει τυχόν χαμένα αντικείμενα που έχει βρει στο SimSafety. Κάποιοι “πειρασμοί” δαλεάζουν τους παίχτες προκειμένου να ενεργήσουν λάθος.



Εικόνα 1: Υπάρχει ένα σκισμένο χαρτί πεσμένο στο έδαφος έξω από το συνεδριακό κέντρο (Conference Hall)

- Βρήκες ένα σκισμένο χαρτί στο έδαφος. Τι σκοπεύεις να κάνεις με αυτό;



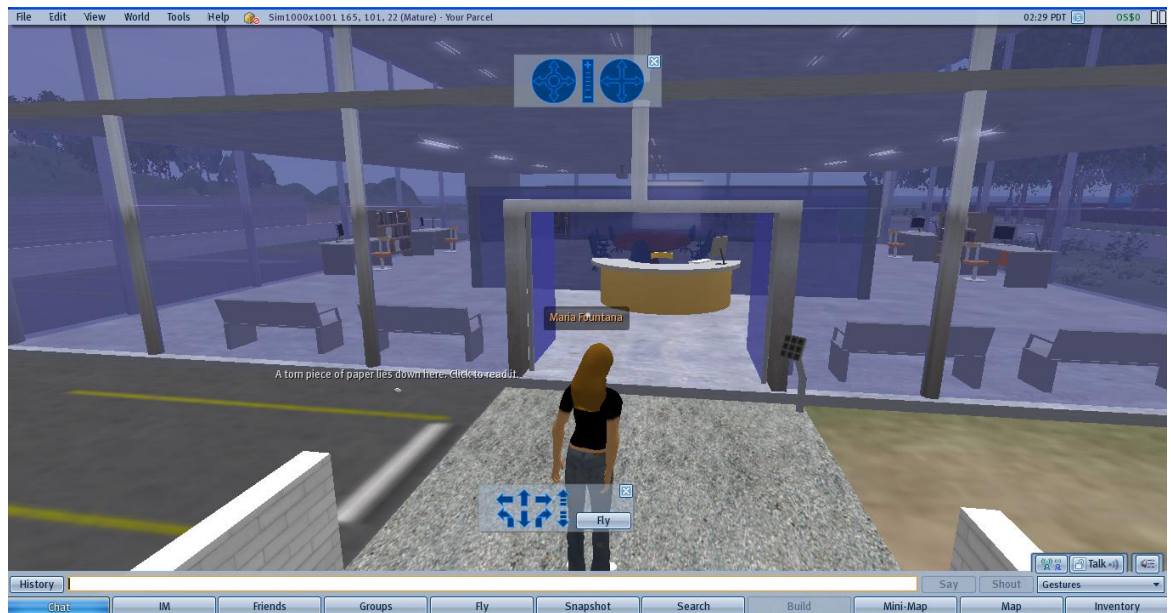
Εικόνα 2: Κάνε δεξί κλικ επάνω στο σκισμένο χαρτί για να δεις ποιες είναι οι επιλογές σου

- Μόλις κάνεις δεξί κλικ επάνω στο σκισμένο χαρτί, θα δεις ποιες είναι οι επιλογές σου:



Εικόνα 3: Αφού επιλέξεις να «πάρεις» το σκισμένο κομμάτι χαρτί, δες τι περιέχει

- Σύντομα θα ανακαλύψεις πως μέσα στο σκισμένο χαρτί υπάρχει ένας προσωπικός κωδικός. Εάν επιλέξεις να χρησιμοποιήσεις τον κωδικό, θα μπορέσεις να «μπεις» στο κτήριο.



Εικόνα 4: Σκέψου πριν χρησιμοποιήσεις τον ξένο κωδικό πρόσβασης. Ο κωδικός δεν σου ανήκει

- Συζήτησε με το δάσκαλό σου τι θα έπρεπε να κάνει σε περίπτωση που βρεις τέτοιου είδους προσωπικά δεδομένα.
- 12. Επιπλέον Σχολική Δραστηριότητα:** Μέσα στην τάξη ή/και στο σπίτι θα πρέπει μετά από τη δραστηριότητα να ακολουθήσει συζήτηση.
- 13. Επιπρόσθετα σχόλια:** Ο δάσκαλος θα πρέπει να φροντίσει ώστε κάθε μαθητής στην τάξη να έχει την ευκαιρία να εκφράσει την άποψή του. Επίσης, ο δάσκαλος ενημερώνει τους μαθητές του ότι έχουν τη δυνατότητα να επιχειρηματολογήσουν υπέρ ή κατά της βαθμολογίας (είτε μέσα από το chat του παιχνιδιού είτε κατά τη διάρκεια της συζήτησης στο τέλος) που έλαβαν και να την διορθώσουν εάν συμφωνήσει η πλειοψηφία της τάξης.