

**Σχέδιο Μαθήματος Νο7 «SimSafety»**  
**Σενάριο Δραστηριότητας: “Διαχείριση Χαμένων Αντικειμένων στο SimSafety – Η Πιστωτική Κάρτα”**

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 – Η Πιστωτική Κάρτα”
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 συνομηλίκων, 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. Δομή της δραστηριότητας:**

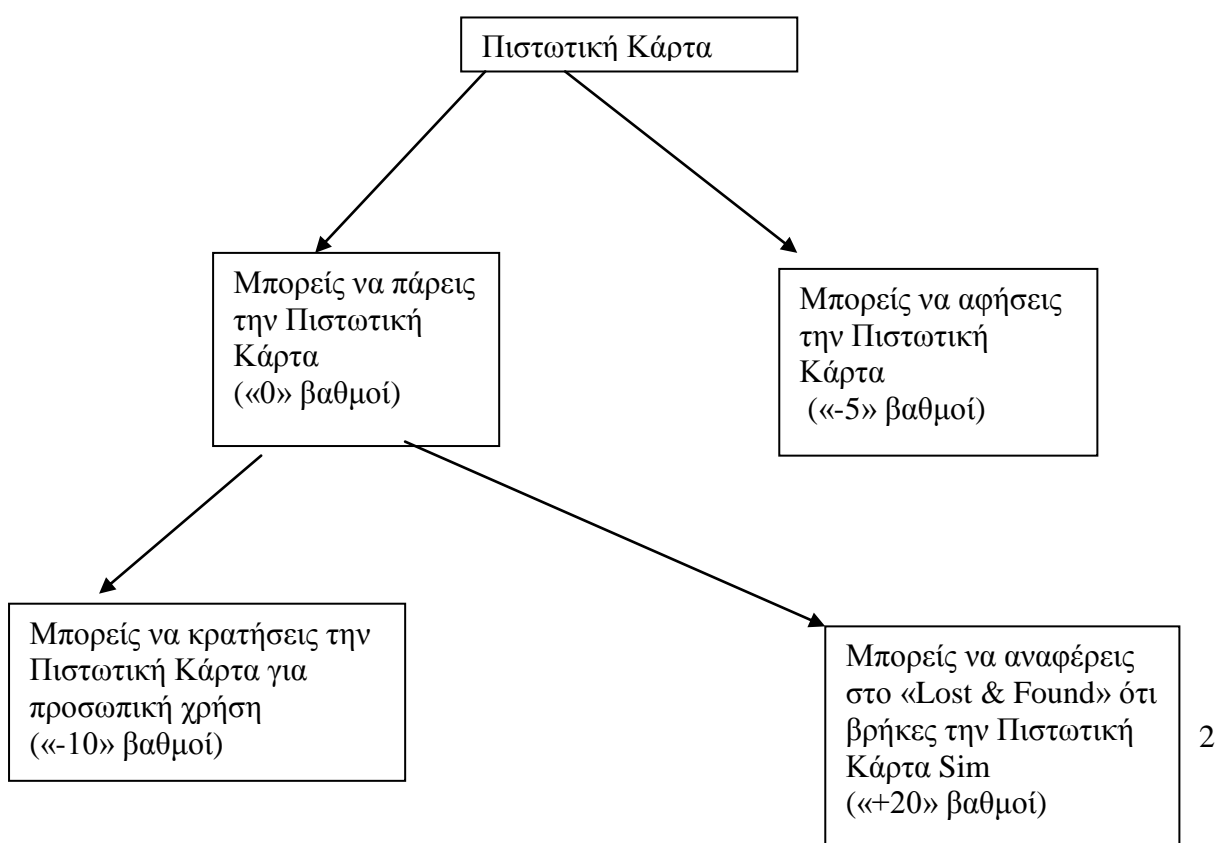
Στάδια της δραστηριότητας	Ρόλος του Εκπαιδευτικού/Γονέα	Ρόλος του μαθητή	Διάρκεια
1/Προπαρασκευαστική συζήτηση, Οδηγίες	Ενημερώνει το μαθητή σχετικά με τη δραστηριότητα	Ρωτά, συζητά σχετικά με το θέμα στην τάξη	5’
2/Καθοδήγηση, υποστήριξη	Συμβουλεύει τους μαθητές να επισκεφτούν το τομέα του Κέντρου Ενημέρωσης (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	10’

		δεδομένων.	
2/συμμετοχή στη δραστηριότητα	Παίχτης που συμμετέχει στο SimSafety και παρατηρεί τη συμπεριφορά των μαθητών.	Συγκρατεί τις πληροφορίες που συγκεντρώσε 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 παίκτες προκειμένου να ενεργήσουν λάθος.

#### “Σενάριο «Πιστωτική Κάρτα» και Βαθμολογία”





**Εικόνα 1: Υπάρχει μία πιστωτική κάρτα μέσα στο πολυκατάστημα (Mall)**

- Βρήκες μία πιστωτική κάρτα. Τι σκοπεύεις να κάνεις με αυτή;



**Εικόνα 2: Κάνε δεξί κλικ επάνω στην πιστωτική κάρτα για να δεις ποιες είναι οι επιλογές σου**

- Μόλις κάνεις δεξί κλικ επάνω στην πιστωτική κάρτα, από τις επιλογές που εμφανίζονται, μπορείς να επιλέξεις να την «αγγίξεις» (touch).

*Να ποιες είναι οι πιθανές απαντήσεις και η αντίστοιχη βαθμολογία:*

- a) Μπορείς να πάρεις την πιστωτική κάρτα («0» βαθμοί)
- b) Μπορείς να αφήσεις την πιστωτική κάρτα («-5» βαθμοί)



**Εικόνα 3: Αφού επιλέξεις να «αγγίξεις» την πιστωτική κάρτα, δες ποιες είναι οι επιλογές σου.**

- Εάν επιλέξεις να πάρεις την πιστωτική κάρτα, το avatar σου θα την έχει αποθηκευμένη (inventory) μαζί του και τότε θα έχεις τις εξής επιλογές:
  - a) Μπορείς να κρατήσεις την Πιστωτική Κάρτα για προσωπική χρήση («-10» βαθμοί)
  - b) Μπορείς να αναφέρεις ότι βρήκες την πιστωτική κάρτα στο «Lost & Found» («+20» βαθμοί)

### Επιλογή (a)

- Σύντομα θα ανακαλύψεις ότι υπάρχουν πράγματα που μπορείς να κάνεις με την πιστωτική κάρτα που βρήκες. Εάν επιλέξεις να «εισάγεις» την πιστωτική κάρτα στο ATM, χάνεις 10 βαθμούς. Εάν αποφασίσεις από σεβασμό στην ξένη περιουσία και τα προσωπικά δεδομένα να την παραδώσεις στο κέντρο απολεσθέντων, τότε κερδίζεις 10 βαθμούς.



Εικόνα 4: Σκέψου πριν εισάγεις την πιστωτική κάρτα στο ATM. Πρόκειται για ξένη περιουσία

### Επιλογή (b)

- Για να αναφέρεις ότι βρήκες τη χαμένη πιστωτική κάρτα, πρέπει να επισκεφτείς το τμήμα “Lost & Found” (Απολεσθέντα Αντικείμενα) που βρίσκεται μέσα στο «report centre» (Κέντρο Αναφορών)



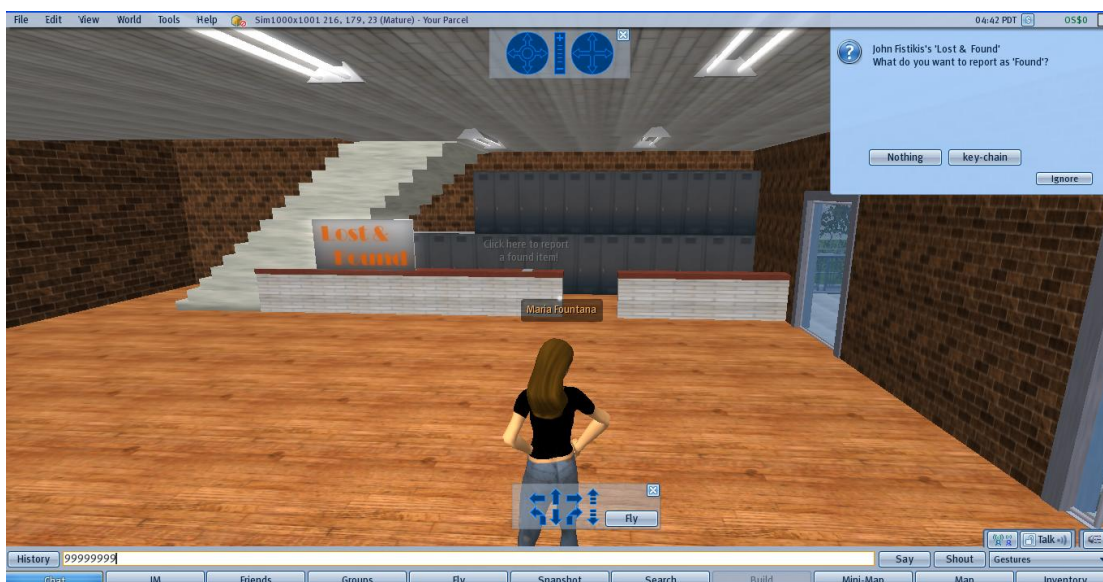
Εικόνα 5: Πήγαινε στο τμήμα απολεσθέντων (Lost and Found)

- Για να παραδώσεις ένα χαμένο αντικείμενο, κάνε κλικ στο βιβλίο επάνω στον πάγκο όπως φαίνεται στην ακόλουθη εικόνα:



**Εικόνα 6: Κάνε κλικ στο βιβλίο επάνω στον πάγκο για να αναφέρεις ένα χαμένο αντικείμενο**

- Προκειμένου να παραδώσεις ένα χαμένο αντικείμενο, πρέπει να το έχεις μαζί σου (να είναι στο inventory σου) όταν θα επισκεφτείς το τμήμα των απολεσθέντων. Επίλεξε να παραδώσεις το σωστό αντικείμενο από μία λίστα που θα σου εμφανιστεί όταν επισκεφτείς το κέντρο απολεσθέντων, όπως φαίνεται στην ακόλουθη εικόνα:



**Εικόνα 7: Επίλεξε ποιο αντικείμενο θα ήθελες να παραδώσεις.**

- 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.