

Τίτλος Σύνοψης Δραστηριότητας	Αποκτήστε πρόσβαση, Δημιουργήστε και Μοιραστείτε με Σοφία
<b>Συγγραφέας</b>	Fernando Rui Campos, Πορτογαλία
<b>Θέμα</b>	Η πληροφορία δεν είναι γνώση
<b>Ικανότητα</b>	Επικοινωνία στις ξένες γλώσσες/ Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα / Ψηφιακή ικανότητα
<b>Επίπεδο δυσκολίας</b>	<input type="checkbox"/> Εύκολο <input type="checkbox"/> Μέτριο <input checked="" type="checkbox"/> Δύσκολο
<b>Ηλικιακή ομάδα</b>	13-15 ετών
<b>Διάρκεια</b>	Σειρά 3-4 μαθημάτων, 45 λεπτών περίπου έκαστο
<b>Στόχος του μαθήματος</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να αντιληφθούν οι μαθητές τα ζητήματα που δημιουργούνται στην περίπτωση ανάρτησης πληροφοριών σε κοινωνικά δίκτυα.</li> <li>• Να περιγράψουν τον τρόπο ανεύρεσης συναφών και ποιοτικών πόρων για σχολικές δραστηριότητες.</li> <li>• Να παρουσιάσουν τρόπους προστασίας από προσπάθειες εξαπάτησης στο διαδίκτυο.</li> <li>• Να αναπτύξουν ψηφιακές ικανότητες και δεξιότητες ανταποκρινόμενες στις απαιτήσεις του 21ου αιώνα.</li> </ul>
<b>Εισαγωγή</b>	<p>Τα παρόντα σχέδια μαθημάτων περιλαμβάνουν ένα σύνολο δραστηριοτήτων οργανωμένων με τη σειρά που θα γίνουν και χρησιμοποιούνται ψηφιακά εργαλεία κατάλληλα για τη δυνητική ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα.</p> <p>Το περιεχόμενο και οι δραστηριότητες που περιέχονται προσκαλούν τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν εργαλεία ΤΠΕ για να μάθουν, να επικοινωνήσουν, να συνεργαστούν και να οικοδομήσουν γνώση.</p> <p>(Τα μαθήματα έχουν οργανωθεί στη βάση μιας αλληλουχίας Μαθησιακών Δραστηριοτήτων : ΜΔ]: (Μάθημα 1 – Ονειρέψου και εξερεύνησε· Μάθημα 2 – Χαρτογράφησε, Ρώτα και Συνεργάσου· Μάθημα 3: Φτιάξε· Μάθημα 4 - Δείξε). Περισσότερες πληροφορίες στο <a href="http://fcl.eun.org/toolset4">http://fcl.eun.org/toolset4</a> (δεν απαιτείται εγγραφή)</p> <p>Η δομή του σχεδίου μαθήματος είναι εμπνευσμένη από το παιδαγωγικό μοντέλο που προτείνεται στο Πακέτο Εργαλείων της Τάξης του Μέλλοντος (Future Classroom Toolkit - FCT)</p> <p><a href="http://fcl.eun.org/toolkit">http://fcl.eun.org/toolkit</a> (δεν απαιτείται εγγραφή). Τα μαθήματα μπορούν να προσαρμοστούν για χρήση από ένα μόνο σχολείο ή για συνεργασία με σχολεία της ίδιας ή άλλης χώρας. Το τελικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να είναι ένα ψηφιακό δημιούργημα (ιστοσελίδα, ακουστικό υλικό, ιστολόγιο, βίντεο) σε μια ξένη γλώσσα σχετική με ένα από τα θέματα.</p> <p>Η αξιολόγηση είναι διαμορφωτική, διενεργείται μέσω ανατροφοδότησης που ξεκινάει από τον εκπαιδευτικό για τις δημιουργίες και τις σκέψεις που καταγράφονται από τους μαθητές.</p>

## Εργαλεία

Team Up - <http://teamup.aalto.fi/> (δεν απαιτείται εγγραφή)

Audacity - <http://audacity.sourceforge.net/?lang=el> (δεν απαιτείται εγγραφή)

Google Hangout - <http://www.google.com/+/learnmore/hangouts/?hl=el>  
(απαιτείται εγγραφή)

Νοητικοί χάρτες- <http://popplet.com/> (δεν απαιτείται εγγραφή)

Ανατροφοδότηση, φωνή, συνεργασία - <http://goo.gl/rWg02V>

(απαιτείται εγγραφή)

Google docs - <https://www.google.com/intl/el/docs/about/> (απαιτείται εγγραφή) ή titanPad - <https://titanpad.com/> (δεν απαιτείται εγγραφή)

Πακέτο Εργαλείων της Τάξης του Μέλλοντος (Future Classroom Toolkit)- <http://fcl.eun.org/toolkit> (δεν απαιτείται εγγραφή)

Scenario Development Environment (Περιβάλλον Ανάπτυξης Σεναρίων)

<http://www.itec-sde.net/?locale=en> (δεν απαιτείται εγγραφή)

Άλλα χρήσιμα εργαλεία επισημαίνονται στο παράρτημα.

## Διαδικασία

### Τα μαθήματα διερευνούν τέσσερα διαφορετικά θέματα:

Ομάδα θεμάτων #1 – Χρήση πληροφοριών στο διαδίκτυο, Χρήση του διαδικτύου για σχολικές εργασίες.

Ομάδα θεμάτων #2 – Πλαστοί ιστότοποι, Αξιοπιστία και θετική χρήση του διαδικτύου.

Ομάδα Θεμάτων #3 – Phishing (υποκλοπή προσωπικών στοιχείων), Ασφαλής περιήγηση στο διαδίκτυο.

Ομάδα Θεμάτων #4 – Σκέψου πριν αναρτήσεις, Κοινωνική δικτύωση και Tagging, Ιδιωτικότητα.

Οργανώστε τους μαθητές σε μικρές ομάδες (μέγιστο πέντε μαθητές ανά ομάδα). Κάθε ομάδα θα αναλάβει ένα από τα τέσσερα θέματα. Το εργαλείο TeamUp (<http://teamup.aalto.fi/>) μπορεί να φανεί χρήσιμο, ώστε οι ομάδες να χωριστούν ανάλογα με δεξιότητες, ενδιαφέροντα κ.λπ.

Το TeamUp και το VoiceThread είναι χρήσιμα εργαλεία για να καταγράφουν οι μαθητές τις σκέψεις τους και να τις μοιράζονται με τους συμμαθητές τους μετά από κάθε μάθημα. Ένας από τους στόχους αυτών των μαθημάτων είναι η δημιουργία κάποιου αποτελέσματος (οι μαθητές ως δημιουργοί περιεχομένου). Το τελικό δημιούργημα θα μπορούσε να είναι ένα σύντομο βίντεο ή η προσομοίωση για μία από τις Ομάδες Θεμάτων, που θα περιλαμβάνουν σχόλια των μαθητών στη μητρική τους ή σε ξένη γλώσσα.

Ίσως ο δάσκαλος επιθυμεί να καθοδηγήσει τις ομάδες των μαθητών, χρησιμοποιώντας πόρους από το Scenario Development Environment (SDE) (<http://www.itec-sde.net/en>) ή θεματικούς ιστότοπους, όπως εικονικά μουσεία (π.χ. Μουσείο Μπενάκη <http://www.benaki.gr/?id=4020101&lang=gr> ή Μουσείο Ακρόπολης στην Αγγλική γλώσσα <http://goo.gl/Xna1KJ>) ή την Πύλη Europeana (<http://www.europeana.eu/portal/>). Αυτοί θα μπορούσαν να προσφέρουν ένα σημείο αναφοράς για σύγκριση με πλαστούς ιστότοπους ή ιστότοπους με αναξιόπιστες πληροφορίες.

Αυτή η δραστηριότητα στοχασμού διέπει όλη τη διαδικασία και κατευθύνει την εργασία των μαθητών προς τον τελικό στόχο. Μαθητές και εκπαιδευτικοί μπορούν να καταγράψουν, να δημοσιοποιούν και να μοιράζονται με άλλους τις σκέψεις και τα σχόλιά τους για το έργο, χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία και ηχητική ανατροφοδότηση.

Η συνεργασία είναι εγγενές κομμάτι των μαθημάτων, καθώς οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες, με συμμαθητές είτε από τη δική τους είτε από άλλη χώρα. Οι μαθητές από μια χώρα θα μπορούσαν, για παράδειγμα, να κατευθύνονται από μαθητές άλλης χώρας που θα χρησιμοποιούν τη μητρική τους γλώσσα, κατά τη διάρκεια μαθησιακών δραστηριοτήτων που σχετίζονται με τη φάση *Ρωτάω*.

## Βήμα 1 – (45 λεπτά)

**Προπαρασκευαστικές εργασίες** – Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί την τάξη στο TeamUp και στέλνει τον σύνδεσμο στους μαθητές, χρησιμοποιώντας επίσης αν θέλει την επιλογή της φωτογραφικής καταγραφής του TeamUp. Στην αρχή του πρώτου μαθήματος, συμφωνήστε με τους μαθητές σας ποια θα είναι τα κριτήρια αξιολόγησης.

**Ονειρεύομαι** – Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τη θεματική οργάνωση των μαθημάτων, πώς αντιστοιχούν στο αναλυτικό πρόγραμμα και ποιες είναι οι προσδοκίες του αναφορικά με τη βελτίωση που πρέπει να επιδείξουν οι μαθητές σε επίπεδο ακρόασης, προφορικού λόγου, ανάγνωσης και κατανόησης κειμένου και γραπτού λόγου στην ξένη γλώσσα. Ακόμα, οι μαθητές θα πρέπει να γνωρίζουν ότι οι προσδοκίες του εκπαιδευτικού αφορούν επίσης στη συνεργασία, την αυτονομία, αλλά και την ευθύνη που φέρουν οι ίδιοι για τη μόρφωση, τη δική τους και της ομάδας.

### Παραδείγματα ομαδικών εργασιών για κάθε θέμα:

Θέμα 1 – Συνεργαζόμενοι οι μαθητές να δημιουργήσουν έναν ιστότοπο ή ένα ιστολόγιο με όσους ιστότοπους και αποθετήρια (π.χ. <http://goo.gl/CDJCwM>) ξεχωρίζουν ως καλύτερα για σχολικές τους εργασίες, μεταξύ των οποίων ιστοσελίδες μάθησης ξένων γλωσσών, εικονικά μουσεία, προσομοιωτές φυσικής, κ.λπ. (βλ. επίσης <http://www.e-yliko.gr>).

Θέμα 2 – Συνεργαζόμενοι οι μαθητές να κατασκευάσουν έναν ιστότοπο ή ένα ιστολόγιο με περιγραφή των δεικτών για τη διάκριση μεταξύ ενός πλαστού και ενός αξιόπιστου ιστότοπου.

Θέμα 3 – Συνεργαζόμενοι οι μαθητές να δημιουργήσουν έναν ιστότοπο ή ένα ιστολόγιο με περιγραφή των μέτρων που θα έπρεπε να λαμβάνουν οι πολίτες – και εξωτερικά εργαλεία που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν – για να αποφεύγουν το «phishing» και να πλοηγούνται με ασφάλεια στο διαδίκτυο.

Θέμα 4 - Συνεργαζόμενοι οι μαθητές να δημιουργήσουν έναν ιστότοπο ή ένα ιστολόγιο με ένα σχέδιο για τη βελτίωση της διαδικτυακής τους φήμης, στο οποίο θα συμπεριλαμβάνονται κριτήρια και/ή μέτρα που μπορούν να πάρουν για τις «ψηφιακές τους σχέσεις», όταν περιηγούνται στο διαδίκτυο.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρακινήσει τους μαθητές να δώσουν τον καλύτερό τους εαυτό και να τους μιλήσει για τη σημασία της συνεργασίας, τη χρήση εργαλείων ΤΠΕ και τα κριτήρια που πρέπει να σέβονται όταν αναρτούν τις απόψεις τους γραπτά ή προφορικά στην ξένη γλώσσα.

**Διερευνώ** – Αναλύστε δεδομένα από διαφορετικές πηγές και οργανώστε τα με τη βοήθεια συνεργατικών εργαλείων, όπως το Google Docs ή το TitanPad. Ανάλογα με τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους, οι μαθητές ενδέχεται να πρέπει να κάνουν κάποια έρευνα σχετικά με τη χρήση εργαλείων συνεργασίας. Παρακάτω ακολουθούν προτάσεις που θα μπορούσαν να διερευνήσουν για κάθε επιμέρους θέμα.

**Θέμα 1** – Πώς να χρησιμοποιείτε πληροφορίες στο διαδίκτυο· χρήση του διαδικτύου για σχολικές εργασίες.

Σχετικά με το διαδίκτυο:

1. Όλες οι πληροφορίες που βρίσκονται στο διαδίκτυο είναι αξιόπιστες και αληθείς, ανεξαρτήτως ιστοσελίδας.
2. Δεν υπάρχουν πόροι ή διαδικτυακό υλικό ειδικά για μαθητές γυμνασίου (13-15 ετών).
3. Δεν πρέπει να ανεβάζω βίντεο στο διαδίκτυο, γιατί δεν θέλω να βρεθώ εκτεθειμένος.

**Θέμα 2** – Πλαστοί ιστότοποι, αξιοπιστία και θετική χρήση του διαδικτύου. Δεν χρησιμοποιώ βιβλία από το έργο “Ψηφιακό Σχολείο”

<http://digitalschool.minedu.gov.gr> επειδή:

1. Ζητήματα σχετικά με την πνευματική ιδιοκτησία δεν μου επιτρέπουν την πρόσβαση στα ψηφιακά βιβλία.
2. Η ιστοσελίδα δεν είναι ελκυστική.
3. Τα βιβλία τα οποία είδα είναι μαθητικά.

**Θέμα 3** – «Phishing», Ασφαλής πλοήγηση στο διαδίκτυο.

Οι μαθητές πρέπει να κάνουν το κουίζ:

<https://www.phish-no-phish.com/staying-safe-online/quiz/> (δεν απαιτείται εγγραφή)

**Θέμα 4** – Σκεφτείτε την ιδιωτικότητά σας πριν αναρτήσετε, κατά την κοινωνική δικτύωση και το «tagging» (προσθήκη ετικετών).

Τράβηξα μια φωτογραφία σε ένα πάρτι με κάποιους φίλους και δημοσιεύτηκε σε κάποιο μέσο κοινωνικής δικτύωσης. Δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα, αν:

1. Η φωτογραφία δημοσιευτεί σε μέσο κοινωνικής δικτύωσης.
2. Προσθέσω ετικέτες σε όλους τους φίλους μου που είναι στη φωτογραφία.
3. Συμπεριλάβω σχόλια για τη φωτογραφία.
4. Μοιραστώ με άλλους το μέρος που έγινε το πάρτι.

### Μετά τις πρώτες συζητήσεις

Πόροι για κάθε επιμέρους θέμα διατίθενται σε αρκετές γλώσσες στο <http://goo.gl/yZoSRs> (δεν απαιτείται εγγραφή)

**Ορισμένοι ενδιαφέροντες πόροι σχετικά με το θέμα:**

**Θέμα 1** - Πώς να χρησιμοποιείτε πληροφορίες στο διαδίκτυο· χρήση του διαδικτύου για σχολικές εργασίες.

<http://internet-safety.sch.gr/index.php/component/k2/item/42-yliko> (δεν απαιτείται εγγραφή)

**Θέμα 2** - Πλαστοί ιστότοποι, αξιοπιστία και θετική χρήση του διαδικτύου.

Από το Π.Ι. Κύπρου Απάτες στο διαδίκτυο - Παρουσίαση εκπαιδευτικού:

[http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/mathimata/14\\_lesson.docx](http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/mathimata/14_lesson.docx)

Απάτες στο διαδίκτυο 14\_apates.pptx και Παρουσίαση-παιχνίδι μαθητή:

[http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/mathimata/14\\_apates.pptx](http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/mathimata/14_apates.pptx)

Απάτες στο διαδίκτυο 14\_apates\_mathitis.ppsx

[http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/mathimata/14\\_apates\\_mathitis.ppsx](http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/mathimata/14_apates_mathitis.ppsx)

(δεν απαιτείται εγγραφή).

**Θέμα 3** - «Phishing», Ασφαλής πλοήγηση στο διαδίκτυο.

Βίντεο “Ε τι; Μπακάλικο είμαστε; Teaser „αξιοπιστία ιστοσελίδων“

<http://youtu.be/wZmTya9p368> - Οκτώ στα δέκα Ελληνόπουλα δεν μπορούν να ξεχωρίσουν τις αξιόπιστες σελίδες από τις αναξιόπιστες (πηγή: Saferinternet.gr) (δεν απαιτείται εγγραφή)

Βίντεο “Ε τι; Μπακάλικο είμαστε; Teaser „οικονομικές απάτες online“”

[http://youtu.be/STsW5YJG\\_TA](http://youtu.be/STsW5YJG_TA) - Μια στις 10 καταγγελίες προς την Ανοιχτή Γραμμή SafeLine.gr αφορά σε οικονομικές απάτες διαδικτυακών αγορών (πηγή: Safeline.gr) (δεν απαιτείται εγγραφή)

**Θέμα 4** - Σκεφτείτε την ιδιωτικότητά σας πριν αναρτήσετε, κατά την κοινωνική δικτύωση και το «tagging» (προσθήκη ετικετών).

Play Decide: Προστασία των προσωπικών δεδομένων και ιδιωτικότητα στο διαδίκτυο <http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/paketo/play-decide.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=zIM-YuUQ3Ms> (δεν απαιτείται εγγραφή). Ελέγξτε την προσβασιμότητα στο YouTube στη χώρα σας πριν παίξετε το βίντεο)

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να εργαστούν πάνω στο θέμα τους ώρες εκτός σχολείου, με εξ αποστάσεως επικοινωνία.

Οι μαθητές θα καταγράψουν τις σκέψεις τους έπειτα από κάθε στάδιο της εργασίας ανάπτυξης με το TeamUp ή το Audacity (κάνοντας αργότερα αναρτήσεις σε ιστολόγιο ή σε ιστοσελίδα). Οι μαθητές μπορούν επίσης να δημοσιεύσουν και να μοιραστούν σκέψεις και σχόλια που καταγράφουν με οπτικοακουστικά εργαλεία αναφορικά με την πρόδοό τους στην εργασία, προκλήσεις που συναντούν και τα επόμενα βήματα.

Οι εκπαιδευτικοί που συνεργάζονται για το έργο μπορούν να συνδόνονται μέσω κοινωνικών δικτύων που είναι χρήσιμα όταν πρόκειται για έργο συνεργασίας και διαμοίρασης και τα οποία τους βοηθούν να εμπλουτίσουν τις ψηφιακές τους γνώσεις και να βελτιώσουν τη χρήση εργαλείων web 2.0, τις δεξιότητες επικοινωνίας και επίλυσης προβλημάτων.

### Στοχασμός

Κάθε ομάδα μαθητών πρέπει να απαντήσει σε κάθε μία από τις παρακάτω ερωτήσεις στην ξένη γλώσσα (χρησιμοποιώντας το TeamUp):

Τι εργασία έχουν ολοκληρώσει μέχρι το σημείο αυτό;

Τι σκέφτηκαν να κάνουν και τι όχι;

Έκαναν κάτι λάθος;

Τι πήγε καλά;

Τι έχουν προγραμματίσει να κάνουν στο επόμενο μάθημα;

Ο εκπαιδευτικός θα κρατήσει σημειώσεις από τις απαντήσεις των μαθητών σε κάθε μάθημα.

## Βήμα 2 – (45 λεπτά)

**Χαρτογραφώ** – Κάθε ομάδα θα δημιουργήσει έναν Νοητικό Χάρτη συναφή με το θέμα τους. Με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, οι ομάδες θα αναλύσουν και θα οργανώσουν τις ιδέες τους και τις πληροφορίες που εξασφαλίζουν με τη χρήση εργαλείων χαρτογράφησης της σκέψης, όπως του Popplet, του FreeMind ή του CMap. Θα πρέπει να επισημάνουν τις σχέσεις, τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των παραδειγμάτων και/ή πολυμεσικών αρχείων που συλλέχθηκαν κατά τη φάση της διερεύνησης.

**Συνεργάζομαι** – οι μαθητές θα προάγουν τη συνεργασία μέσω εργαλείων όπως το Google Docs, το TitanPad για κείμενα και το Google Hangout για ακουστικό υλικό, ομαδική εργασία και συνεχή διαμοίραση και ανταλλαγή πληροφοριών. Στα διαδικτυακά εργαλεία για συνεργατική δουλειά περιλαμβάνονται τα wikis, τα ιστολόγια και άλλα πολλά, ενώ η συνεργασία προάγεται μέσω εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, όπως δραστηριότητες Χαρτογράφησης ή Φτιάχνω και Δείχνω (Mapping, Make and Show).

**Ρωτάω** – οι μαθητές επικοινωνούν με εταίρους εκτός σχολείου (η αρχή μπορεί να γίνει με εκπαιδευτικούς από άλλα σχολεία, ώστε να ελεγχθεί η συνάφεια της εν λόγω προσέγγισης), ιδιαίτερα με ειδικούς που μπορούν να βρουν χρησιμοποιώντας το SDE (Περιβάλλον Ανάπτυξης Σεναρίων). Μπορούν να ζητήσουν από τους ειδικούς να βοηθήσουν στην ανάλυση και σχολιασμό των θετικών στοιχείων αλλά και των αδυναμιών του αποτελέσματος των μαθητών.

### Στοχασμός

Μέσω της ανατροφοδότησης για τις δραστηριότητες Χαρτογράφησης και, ει δυνατόν, των σχολίων από εξωτερικούς ειδικούς και/ή εκπαιδευτικούς.

## Βήμα 3 – (30 λεπτά)

**Φτιάχνω** – ως δημιουργοί περιεχομένου, οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν τους όρους περί πνευματικής ιδιοκτησίας και να ενθαρρυνθούν να αναζητήσουν υλικό και πόρους στο διαδίκτυο με άδεια Creative Commons ή άλλου είδους κατοχύρωση πνευματικών δικαιωμάτων κατά την εργασία τους. Ανάλογα με τα αποτελέσματα της έρευνας, τις ιδέες και σκέψεις που οργάνωσαν σε εννοιολογικούς χάρτες, οι μαθητές αρχίζουν να ετοιμάζουν μια πρώτη εκδοχή του τελικού αποτελέσματος. Πρέπει να ξεκινήσουν καταστρώνοντας ένα σχέδιο συζήτησης με την ομάδα τους και, ει δυνατό, με μαθητές από άλλα σχολεία ή χώρες, αποδίδοντας ιδιαίτερη προσοχή στην υπέρβαση των προκλήσεων και των προβλημάτων που συνάντησαν.

Είναι σημαντικό να καθοδηγείτε προσεκτικά τους μαθητές σας καθ' όλες τις μαθησιακές διαδικασίες και τη διαδικασία του σχεδιασμού, έτσι ώστε να μην ξεφύγετε από το αναλυτικό πρόγραμμα.

### Στοχασμός

Ο εκπαιδευτικός θα παρέχει ανατροφοδότηση σε όλες τις ομάδες για να δημιουργήματά τους (ιστοσελίδες, ηχητικό υλικό, κ.λπ.)

## Βήμα 4 – (30 λεπτά)

**Δείχνω** – οι μαθητές παρουσιάζουν την εργασία τους, επιλέγοντας τοπικά και κατάλληλα εργαλεία και πόρους (π.χ. από την ιστοσελίδα του σχολείου, τη βιβλιοθήκη ή μέρη εκτός σχολείου), το αποτέλεσμα των εργασιών τους (project), καλλιτεχνήματα και διαδικασίες σχεδιασμού και παρέχουν πληροφόρηση για τη μάθηση που επιτεύχθηκε.

### Στοχασμός

Ο εκπαιδευτικός θα παρέχει ανατροφοδότηση σε όλες τις ομάδες για τα δημιουργήματά τους (ιστοσελίδες, ακουστικό υλικό, κ.λπ.)

## Επιλογές για περαιτέρω δραστηριότητες

Πώς μπορώ να βρω πόρους για τις εργασίες μου που να μπορώ να μοιραστώ στο διαδίκτυο;

Ένας σημαντικός αριθμός κοινόχρηστων πόρων βρίσκεται σε εικονικά μουσεία φυσικών επιστημών ή μέσω του οργανισμού Creative Commons στο: <http://search.creativecommons.org> (δεν απαιτείται εγγραφή)

Πού μπορώ να βρω κριτήρια για να καταλάβω καλύτερα τι συνιστά θετικό διαδικτυακό περιεχόμενο στο Διαδίκτυο;

Τα «Κριτήρια Θετικού Περιεχομένου» αποτελούν σημαντικές πτυχές προς εξέταση κατά την παραγωγή ή παροχή διαδικτυακού περιεχομένου και υπηρεσιών για παιδιά: ομάδα-στόχος και καταλληλότητα για την ηλικία αυτή, ελκυστικότητα, ευχρηστία, αξιοπιστία, ασφάλεια και ζητήματα ιδιωτικότητας. Το κείμενο για τα κριτήρια διατίθεται σε 13 γλώσσες.

<http://www.positivecontent.eu/> (δεν απαιτείται εγγραφή)

Ποιοι είναι οι βασικοί κανόνες που πρέπει να ακολουθώ, όταν επικοινωνώ μέσω διαδικτύου;

Ο τρόπος που επικοινωνούμε στο διαδίκτυο επηρεάζει την ψηφιακή ζωή μας και ο παρακάτω ιστότοπος είναι μια καλή πηγή χρήσιμων κανόνων που πρέπει να θυμόμαστε: "Netiquette" <http://goo.gl/IAUnwj> (δεν απαιτείται εγγραφή)

## Σύνδεσμοι

Πρόσθετοι πόροι

Tagged για εφήβους – „Σταμπαρισμένοι“ στο Διαδίκτυο

<http://internet-safety.sch.gr/index.php/articles/teens/item/131-tagged> (δεν απαιτείται εγγραφή)

Ιδιωτικότητα – Μικροί Πολίτες

<http://goo.gl/iGH2Km> (δεν απαιτείται εγγραφή)

Περιστατικό σχετικά με μια ανάρτηση στο διαδίκτυο

<http://internet-safety.sch.gr/index.php/articles/parents/item/231-fblk> (δεν απαιτείται εγγραφή)

Κέντρο Ασφάλειας της Google

<https://www.google.gr/intl/el/safetycenter/> (δεν απαιτείται εγγραφή)

Αναζητώντας πόρους Creative Commons

<http://search.creativecommons.org/> (δεν απαιτείται εγγραφή)

Εύρεση προσώπων και πόρων μέσω του <http://www.itec-sde.net/pt/home> (δεν απαιτείται εγγραφή) ή μέσω θεματικών πόρων όπως τα εθνικά εικονικά μουσεία.

Περισσότερα σχέδια μαθήματος στο [www.webwewant.eu](http://www.webwewant.eu)