

## Ενότητα 6



# Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

Συμπεριλαμβανομένων Κανόνες Ορθής Συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο, Ψηφιακό Αποτύπωμα, Διαχείριση Χρόνου στο Διαδίκτυο



Δεκέμβριος  
2019



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Ενότητα 6 – Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

### Project information

<b>Project Title:</b>	Digital Media Literacy for Active Citizenship
<b>Project Acronym:</b>	DIMELI4AC
<b>Grant Agreement Number:</b>	2018-1-DE03-KA201-047411
<b>Coordinator:</b>	Liebniz Universität Hannover
<b>Project Website:</b>	<a href="http://www.dimeli.eu">www.dimeli.eu</a>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## 1 Στόχοι

1. Να μάθουν οι μαθητές τι περιλαμβάνει η ψηφιακή μας ταυτότητα και τους λόγους για τους οποίους πρέπει να αποδίδεται ιδιαίτερη προσοχή
2. Να αποκτήσουν οι μαθητές τις δεξιότητες εκείνες που απαιτούνται ώστε να μπορούν να διακρίνουν μεταξύ κατάλληλων και ακατάλληλων διαδικτυακών συμπεριφορών οι οποίες διαμορφώνουν τελικά την ψηφιακή τους ταυτότητα
3. Να αντιληφθούν οι μαθητές τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να διαχειρίζονται την ηλεκτρονική τους ταυτότητα έτσι ώστε να αποφεύγουν τις παγίδες που μπορεί να προκύψουν από την υβριστική ή απρεπή συμπεριφορά καθώς και τη χρήση του διαδικτύου

## 2 Γενική περιγραφή

Σε μια εποχή που επικρατεί η ψηφιακή τεχνολογία, η διαδικτυακή μας ταυτότητα είναι τόσο σημαντική και έγκυρη όσο και η πραγματική μας ταυτότητα, αν όχι και ακόμη σημαντικότερη, καθώς πολλοί άνθρωποι βλέπουν πρώτα το διαδικτυακό μας προφίλ και στη συνέχεια μας συναντούν αυτοπροσώπως. Έχοντας υπόψη αυτό, πρέπει να αντιληφθούμε ότι στο διαδίκτυο καταγράφονται τα πάντα. Όταν κάτι αναρτάται στο διαδίκτυο, δε μπορεί ποτέ να διαγραφεί εντελώς. Επομένως, είναι ζωτικής σημασίας να διατηρούμε ένα διαδικτυακό προφίλ το οποίο προάγει μια θετική εικόνα. Είναι επίσης σημαντικό να διατηρούμε μια ισορροπία μεταξύ της διαδικτυακής και της πραγματικής μας ταυτότητας μας με μέτρο και σύνεση, με τη σωστή χρήση της οθόνης έχοντας υπόψη τον χρόνο που ξοδεύουμε καθώς και τις δραστηριότητες για τις οποίες χρησιμοποιούμε την οθόνη.

Η ενότητα αυτή, η οποία αποτελείται από 3 θέματα, παροτρύνει τους μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με τη δική τους διαδικτυακή ταυτότητα και να διαμορφώσουν υγιείς και κατάλληλες συνήθειες για τη χρήση διαδικτύου. Στο 1<sup>ο</sup> κεφάλαιο, **Κανόνες Ορθής Συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο (Netiquette)**, οι μαθητές θα αντιληφθούν ότι η διαδικτυακή τους συμπεριφορά είναι εξίσου σημαντική όσο και η συμπεριφορά τους στον πραγματικό κόσμο. Το 2<sup>ο</sup> κεφάλαιο, **Ψηφιακό Αποτύπωμα (Digital Footprint)**, αποτελεί μια προέκταση του πρώτου κεφαλαίου, απεικονίζοντας τη σημασία του να έχεις ψηφιακή συνείδηση, καθώς και να αποκτήσεις τρόπους ώστε να διατηρείς ενεργό το ψηφιακό σου αποτύπωμα χωρίς όμως να παραποιείται.

Το τελευταίο κεφάλαιο, **Διαχείριση Χρόνου στο Διαδίκτυο (Screen Time Management)**, θα παρουσιάσει στους μαθητές τη σημασία της διατήρησης μίας ισορροπίας μεταξύ του διαδικτυακού και του πραγματικού κόσμου, ενώ παράλληλα θα τους διδάξει τρόπους οι οποίοι θα μετριάσουν τις ενέργειές τους και τον χρόνο που περνούν μπροστά από μια οθόνη.

Σε γενικές γραμμές, οι μαθητές θα διδαχθούν τον τρόπο με τον οποίον θα πρέπει διαχειρίζονται τη συμπεριφορά τους στο διαδίκτυο και γύρω από αυτό, ώστε να προωθείται η ευημερία τους, ενώ παράλληλα θα προστατεύονται από τις «παγίδες» της χρήσης της τεχνολογίας.

### 3 Εισαγωγή στην θεματική ενότητα

Σήμερα η τεχνολογία αποτελεί μέρος της καθημερινής μας ζωής. Στην πραγματικότητα οι άνθρωποι είναι περισσότερο διαδικτυακά ενεργοί σε αντίθεση με την εκτός διαδικτύου δράση τους. Όπως διαφαίνεται, οι άνθρωποι βρίσκονται σχεδόν συνεχώς μπροστά από μια οθόνη, ένα smartphone, έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, έναν φορητό υπολογιστή ή ένα tablet. Με βάση αυτή την περιγραφή είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι η συμπεριφορά κάθε ανθρώπου στο διαδίκτυο έχει αντίκτυπο στη ζωή του.

Αυτή η ενότητα θα σας διδάξει γιατί πρέπει να είστε προσεκτικοί με τη διαδικτυακή σας ταυτότητα, πώς θα πρέπει να προάγεται η θετική σας εικόνα μέσω διαδικτύου και μέσω των διαδικτυακών σας αλληλεπιδράσεων και πώς να διαχειρίζεστε το χρόνο σας κατά τις διαδικτυακές σας δραστηριότητες..

## 4 Πλαίσιο Δεξιοτήτων

ΘΕΜΑ 1	Δείκτες / Επίπεδο	Κύριος Στόχος	Στόχοι	Δραστηριότητα	Πηγές/Σενάρια Βασικό επίπεδο (συν. Ηλικία: 10-12)	Πηγές/Σενάρια Προχωρημένο Επίπεδο (συν. Επίπεδο: 13-15)	Αξιολόγηση
Κανόνες Ορθής Συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο	Κατανόηση	Οι μαθητές/τριες:  <b>1.1</b> Να γνωρίζουν τι είναι Netiquette και πού επιτυγχάνεται  <b>1.2</b> Να κατανοήσουν πως τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ) είναι η προέκταση της κοινωνικής ζωής και των διαπροσωπικών αλληλεπιδράσεων  <b>1.3</b> Να εντοπίζουν τους λόγους τους οποίους οι άνθρωποι μερικές φορές συμπεριφέρονται άσχημα ή παρεξηγούνται στα Μέσα Κοινωνικής	Υψηλ – θέματα:  <b>1.1</b> Ο ορισμός του Netiquette - έννοια  <b>1.2</b> Μέσα κοινωνικής δικτύωσης ως μια προέκταση της κοινωνικής ζωής  <b>1.3</b> Ανάρμοστη συμπεριφορά στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης	<b>1.1 - 1.3</b> Παρουσίαση ή βίντεο	<b>1.1 - 1.3</b> Παρουσίαση ή βίντεο  (επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)	<b>1.1 - 1.3</b> Παρουσίαση ή βίντεο  (επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)	Αρχική Αξιολόγηση Διαγώνισμα: (Τι γνωρίζουν οι μαθητές σχετικά με τον ορισμό netiquette, μπορούν να υποθέσουν;)

## Ενότητα 6 – Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

	Δικτύωσης (ΜΚΔ) (σκόπιμα και τυχαία)					
<b>Συμμετοχή / Αλληλεπίδραση</b>	<p>Οι μαθητές/τριες:</p> <p><b>2.1</b> Να συμμετέχουν σε διάφορες μορφές διαδικτυακής επικοινωνίας ως μια μορφή δημιουργίας περιεχομένου (π.χ. βάσει σεναρίων)</p> <p><b>2.2</b> Να με άλλους αλληλεπιδρούν διαδικτυακά σύμφωνα με τους κανόνες Netiquette, ανάλογα με το περιβάλλον έτσι ώστε να εντοπίζονται κάθε φορά οι απαιτήσεις στην επικοινωνία (π.χ. επαγγελματική χρήση, άτυπη επικοινωνία)</p>	<p>Υψηλ – θέματα:</p> <p><b>2.1</b> Ανταπόκριση στο περιεχόμενο ως περιεχόμενο (μορφές αλληλεπίδρασης: βίντεο, κείμενο, ήχος, εικόνα)</p> <p><b>2.2</b> Κανόνες netiquette</p> <p><b>2.3</b> Netiquette σε διαφορετικό περιβάλλον</p>	<p><b>2.1</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p> <p><b>2.1</b> YouTube “react” βίντεο</p> <p><b>2.2</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p>	<p>Βίντεο σχετικά με τους κανόνες netiquette:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=FWMk_Zv7nB8">https://www.youtube.com/watch?v=FWMk_Zv7nB8</a></p> <p>(επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)</p>	<p>Βίντεο σχετικά με τους κανόνες netiquette:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=FWMk_Zv7nB8">https://www.youtube.com/watch?v=FWMk_Zv7nB8</a></p> <p>(επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)</p>	<p>Διαγώνισμα: Πολλαπλής επιλογής και Σ/Λ</p>
<b>Ανάλυση</b>	<p>Οι μαθητές/τριες:</p> <p><b>3.1</b> Να αναλύουν τους κανόνες του Netiquette</p>	<p>Υψηλ – θέματα:</p> <p><b>3.1</b> Τα πλεονεκτήματα του Netiquette</p>	<p><b>3.1</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p>	<p>(επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)</p>	<p>(επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)</p>	<p>Σενάριο: Περιπτώσεις διαδικτυακών αλληλεπιδράσεων που δίνονται στους μαθητές. Ποιες οι</p>

## Ενότητα 6 – Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

		<b>3.2</b> Να εντοπίζουν τις συνέπειες της διαδικτυακής αλληλεπίδρασης	<b>3.2</b> Οι συνέπειες της αλληλεπίδρασης χωρίς την χρήση των κανόνων του netiquette (παρεξηγήσεις εξαιτίας του γραπτού λόγου, πληγώνεις άτομα)				συνέπειες/απαντήσεις?
<b>Αξιολόγηση</b>	Οι μαθητές/τριες:	<p><b>4.1</b> Να αξιολογούν παραδείγματα Netiquette από διαδικτυακές επικοινωνίες</p> <p><b>4.2</b> Να εξετάσουν καλά παραδείγματα Netiquette</p> <p><b>4.3</b> Να εξετάσουν κακά παραδείγματα διαδικτυακής επικοινωνίας που μπορεί να οδηγήσουν σε παρεξήγηση –να μη μεταδίδονται σωστές πληροφορίες</p> <p><b>4.4</b> Να κρίνουν παραδείγματα</p>	<p>Υψηλ – θέματα:</p> <p><b>4.1</b> Λέξεις κλειδιά/φράσεις netiquette</p> <p><b>4.2</b> Λέξεις κλειδιά/φράσεις που μπορούν να οδηγήσουν σε παρεξηγήσεις (κακές)</p> <p><b>4.3</b> Λέξεις κλειδιά/φράσεις που μπορούν να οδηγήσουν σε προσβολή (κακές)</p>	<p><b>4.1 - 4.2</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p> <p>Οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί ανασκοπούν τις περιπτώσεις ηλεκτρονικής επικοινωνίας (μπορούν να γίνουν σε φυλλάδια που δίδονται στην τάξη ή σε μια παρουσίαση)</p>	<p>Καλά παραδείγματα Netiquette βασισμένα σε αληθινά παραδείγματα (μέσα κοινωνικής δικτύωσης, πλατφόρμες κτλ.)</p> <p>Κακά παραδείγματα διαδικτυακής επικοινωνίας βασισμένα σε αληθινά παραδείγματα (μέσα κοινωνικής δικτύωσης,</p>	<p>Καλά παραδείγματα Netiquette βασισμένα σε αληθινά παραδείγματα (μέσα κοινωνικής δικτύωσης, πλατφόρμες κτλ.)</p> <p>Κακά παραδείγματα διαδικτυακής επικοινωνίας βασισμένα σε αληθινά παραδείγματα (μέσα κοινωνικής δικτύωσης,</p>	Οι μαθητές μπορούν να κληθούν να αξιολογήσουν πραγματικές περιπτώσεις επικοινωνίας στο διαδίκτυο

## Ενότητα 6 – Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

	διαδικτυακής επικοινωνίας που μπορούν να προσβάλουν άλλους			πλατφόρμες κτλ.)	πλατφόρμες κτλ.)	
<b>Δημιουργία</b>	<p>Οι μαθητές/τριες:</p> <p><b>5.1</b> Να αξιολογούν την διαδικτυακή τους επικοινωνία και να δημιουργούν, τροποποιούν, προσαρμόζουν κτλ. αναλόγως</p> <p><b>5.2</b> Να συμμετέχουν ενεργά και συνειδητά σε διαφορετικές περιστάσεις σύμφωνα με τους κανόνες netiquette (κοινωνικά μέσα, συνομιλίες, παιχνιδιών, φόρουμ)</p>	<p>Υψηλ – θέματα:</p> <p><b>5.1</b> Τι πρέπει να αναρωτηθούν οι μαθητές σχετικά με την διαδικτυακή αλληλεπίδραση</p> <p><b>5.2</b> Προτεινόμενες αλλαγές, τροποποιήσεις, δράσεις που πρέπει να ληφθούν κ.λπ.</p> <p><b>5.3</b> Συμβουλές για τους μαθητές σχετικά με την διαδικτυακή αλληλεπίδραση</p> <p><b>5.4</b> Σενάρια διαδικτυακής επικοινωνίας για εξάσκηση των γνώσεων που αποκτήθηκαν</p>	<p><b>5.1 - 5.2</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p> <p><b>5.3</b> Ομαδική εργασία</p>	<p>Ομαδική εργασία: σε κάθε ομάδα μπορεί να δοθεί διαφορετικό σενάριο (βίντεο, ανάρτηση, εικόνα, ήχος)</p> <p>Το υλικό πρέπει να διαφοροποιηθεί ώστε να καλύπτει την ομάδα μαθητών ηλικίας 10-12</p>	<p>Ομαδική εργασία: σε κάθε ομάδα μπορεί να δοθεί διαφορετικό σενάριο (βίντεο, ανάρτηση, εικόνα, ήχος)</p> <p>Το υλικό πρέπει να διαφοροποιηθεί ώστε να καλύπτει την ομάδα μαθητών ηλικίας 13-15</p>	<p>Διαγώνισμα: Πολλαπλής επιλογής και Σ/Λ.</p> <p>Εργασία: Δημιουργία περιεχομένου με βάση τους κανόνες Netiquette.</p>



## Ενότητα 6 – Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

ΘΕΜΑ 2	Δείκτες / Επίπεδο	Κύριος Στόχος	Στόχοι	Δραστηριότητα	Πηγές/Σενάρια Βασικό επίπεδο (συν. Ηλικία: 10-12)	Πηγές/Σενάρια Προχωρημένο Επίπεδο (συν. Επίπεδο: 13-15)	Αξιολόγηση
Ψηφιακό Αποτύπωμα	<b>Κατανόηση</b>	Οι μαθητές/τριες:  <b>1.1</b> Να γνωρίζουν τι είναι το ψηφιακό αποτύπωμα  <b>1.2</b> Να κατανοήσουν πως σχηματίζεται το ψηφιακό αποτύπωμα και από τι αποτελείται	Υψηλ – θέματα:  <b>1.1</b> Ο ορισμός του ψηφιακού αποτυπώματος  <b>1.2</b> Πως σχηματίζεται το ψηφιακό αποτύπωμα	<b>1.1 - 1.3</b> Παρουσίαση ή βίντεο	<b>1.1 - 1.3</b> Παρουσίαση ή βίντεο  (επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)	<b>1.1 - 1.3</b> Online presentation or video  (επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)	Αρχική Αξιολόγηση Διαγώνισμα: (Τι γνωρίζουν οι μαθητές σχετικά με τον ψηφιακό αποτύπωμα, πως σχηματίζεται, γιατί είναι σημαντικό, πως μπορεί να έχει αρνητικές συνέπειες)
	<b>Συμμετοχή / Αλληλεπίδραση</b>	Οι μαθητές/τριες:  <b>2.1</b> Να αναγνωρίζουν τη διαφορά μεταξύ ενεργητικού και παθητικού ψηφιακού αποτυπώματος  <b>2.2</b> Να παρακολουθούν το ψηφιακό τους αποτύπωμα  <b>2.3</b> Να συμμετέχουν στη δημιουργία ενός	Υψηλ – θέματα:  <b>2.1</b> Ψηφιακό αποτύπωμα : Ενεργό έναντι παθητικού  <b>2.2</b> Ψηφιακό αποτύπωμα: Παρακολούθηση του ψηφιακού αποτυπώματος	<b>2.1 - 2.2</b> Παρουσίαση ή βίντεο	<b>2.1 - 2.2</b> Παρουσίαση ή βίντεο	Ηλεκτρονικά εργαλεία για παρακολούθηση ψηφιακού αποτυπώματος  (επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)	Διαγώνισμα: Πολλαπλής επιλογής και Σ/Λ.

## Ενότητα 6 – Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

	ψηφιακού αποτυπώματος					
<b>Ανάλυση</b>	<p>Οι μαθητές/τριες:</p> <p><b>3.1</b> Να αναλύουν ένα συγκεκριμένο ψηφιακό αποτύπωμα</p> <p><b>3.2</b> Να αναλύουν τη σημασία του ψηφιακού αποτυπώματος (ποιος μπορεί να το δει και γιατί)</p> <p><b>3.3</b> Να προβλέπουν τις συνέπειες των δραστηριοτήτων τους στο διαδίκτυο</p>	<p>Υψηλ – θέματα:</p> <p><b>3.1</b> Η σημασία του ψηφιακού αποτυπώματος: ποιος μπορεί να το δει και γιατί</p> <p><b>3.2</b> Πιθανές δυσμενείς επιπτώσεις από ένα «κακό» ψηφιακό αποτύπωμα</p>	<p><b>3.1 - 3.2</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p> <p>Παρακολούθηση βίντεο (διαφορετικό βίντεο για κάθε ηλικιακή ομάδα)</p>	<p><b>3.1 - 3.3</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p> <p>(επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)</p>	<p><b>3.1 - 3.3</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p> <p>(επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)</p>	<p>Ασκήσεις: Παραδείγματα διαδικτυακών προφίλ: Ποιές είναι οι επιπτώσεις (θετικές και αρνητικές) στα συγκεκριμένα παραδείγματα;</p>
<b>Αξιολόγηση</b>	<p>Οι μαθητές/τριες:</p> <p><b>4.1</b> Να αξιολογούν παραδείγματα ψηφιακού αποτυπώματος</p> <p><b>4.2</b> Να αξιολογούν καλά παραδείγματα ψηφιακού αποτυπώματος</p>	<p>Υψηλ – θέματα:</p> <p><b>4.1</b> Δείκτες καλού ψηφιακού αποτυπώματος</p> <p><b>4.2</b> Δείκτες κακού ψηφιακού αποτυπώματος</p>	<p><b>4.1 - 4.2</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p> <p>Συζήτηση</p>	<p>Ανασκόπηση παραδειγμάτων Ψηφιακών Αποτυπωμάτων από τους μαθητές και τους καθηγητές (περιεχόμενο μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, διαδικτυακά</p>	<p>Ανασκόπηση ψηφιακών παραδειγμάτων από τους μαθητές και τους καθηγητές (περιεχόμενο μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, διαδικτυακά</p>	<p>Παραδείγματα Ψηφιακού αποτυπώματος: Τι είναι καλό και τι κακό στο καθένα από αυτά;</p>

## Ενότητα 6 – Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

	<p><b>4.3</b> Να κρίνουν κακά παραδείγματα ψηφιακού αποτυπώματος</p> <p><b>4.4</b> Να ακολουθούν μια διαδικασία αξιολόγησης ψηφιακού αποτυπώματος</p>	<p><b>4.3</b> Διαδικασία αξιολόγησης</p> <p><b>4.4</b> Εργαλεία αξιολόγησης ή μηχανισμοί</p>		<p>διαδικτυακά προφίλ, αναρτήσεις σε φόρουμ)</p> <p>(μπορεί να γίνει με φύλλα εργασίας ή παρουσίαση μέσα στην τάξη)</p>	<p>προφίλ, φόρουμ)</p> <p>(μπορεί να γίνει με φύλλα εργασίας ή παρουσίαση μέσα στην τάξη)</p>	
<b>Δημιουργία</b>	<p>Οι μαθητές/τριες:</p> <p><b>5.1</b> Να δημιουργούν (τροποποιούν) κατάλληλο ψηφιακό αποτύπωμα για το προφίλ τους</p> <p><b>5.2</b> Να ακολουθούν χρήσιμες συμβουλές και να χρησιμοποιούν το ψηφιακό τους αποτύπωμα προς όφελος τους (αφορά μεγαλύτερους μαθητές)</p> <p><b>5.3</b> Να προτείνουν αλλαγές, εναλλακτικές λύσεις για την</p>	<p>Υψηλ – θέματα:</p> <p><b>5.1</b> Τι χρειάζεται να αναρωτηθούν οι μαθητές για το ψηφιακό τους αποτύπωμα</p> <p><b>5.2</b> Συμβουλές για τους μαθητές σχετικά με το ψηφιακό τους αποτύπωμα</p> <p><b>5.3</b> Πως μπορούν να χρησιμοποιήσουν το ψηφιακό τους αποτύπωμα προς όφελος τους (αφορά μεγαλύτερους μαθητές)</p>	<p><b>5.1 - 5.2</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p> <p><b>5.3</b> Σενάριο</p>	<p>Σενάριο:</p> <p>α. Κάποιος επισημαίνει το όνομα σας σε μια προσβλητική ανάρτηση. Τι κάνετε?</p> <p>β. Η γιαγιά σας μόλις σας πρόσθεσε στο Facebook. Με πόσα από αυτά που έχετε ποστάρει είστε άνετοι να δει?</p>	<p>Σενάριο:</p> <p>α. Υποβάλλετε αίτηση για δουλειά. Τι θέλετε να δει ο μελλοντικός εργοδότης στο προφίλ σας;</p> <p>β. Έχετε μια μικρή διαδικτυακή επιχείρηση. Τι θα ήταν καλό να δουν οι πελάτες/συνεργάτες σας στο προφίλ σας.</p>	<p>Διαγώνισμα: Πολλαπλής επιλογής και Σ/Λ.</p> <p>Εργασία: Αξιολογήστε το δικό σας ψηφιακό αποτύπωμα. Τι είναι καλό και τι κακό; Τι λέει το ψηφιακό σας αποτύπωμα για εσάς; Πως θα αλλάζατε τις συνήθειες σας στο διαδίκτυο;</p>

## Ενότητα 6 – Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

		ηλεκτρονική δραστηριότητα κ.λπ. για τη βελτίωση ενός συγκεκριμένου ψηφιακού αποτυπώματος				γ. Η γιαγιά σας μόλις έγινε φίλη σας στο <b>Facebook</b> . Πόσα από αυτά που έχεις αναρτήσει στο προφίλ σου είσαι άνετος/άνετη να δει;	
--	--	--	--	--	--	--	--

## Ενότητα 6 – Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

ΘΕΜΑ 3	Δείκτες / Επίπεδο	Κύριος Στόχος	Στόχοι	Δραστηριότητα	Πηγές/Σενάρια Βασικό επίπεδο (συν. Ηλικία: 10-12)	Πηγές/Σενάρια Προχωρημένο Επίπεδο (συν. Επίπεδο: 13-15)	Αξιολόγηση
Διαχείριση Χρόνου στο Διαδίκτυο	Κατανόηση	Οι μαθητές/τριες:  1.1 Να κατανοούν τι είναι ο εθισμός στην οθόνη  1.2 Να προσδιορίζουν για ποιο σκοπό οι συνομήλικοί τους χρησιμοποιούν τις συσκευές τους  1.3 Να καταλαβαίνουν ότι ο εθισμός στην οθόνη μπορεί να προέρχεται από διάφορα μέσα (διάφορες συσκευές και δραστηριότητες)  1.4 Να αναγνωρίζουν τους λόγους που εθίζονται οι άνθρωποι στην τεχνολογία	Θέματα που διδάσκονται:  1.1 Ορισμός εθισμού στην οθόνη  1.2 Κύριες δραστηριότητες των εφήβων στο διαδίκτυο  1.3 Είδη εθισμού οθόνης  1.4 Λόγοι εθισμού οθόνης	1.1 - 1.3 Παρουσίαση ή βίντεο	1.1 - 1.3 Παρουσίαση ή βίντεο  (επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)	1.1 - 1.3 Παρουσίαση ή βίντεο  (επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)	Αρχική Αξιολόγηση (Τι γνωρίζουν οι μαθητές για τον εθισμό στην οθόνη, πιστεύουν ότι είναι πραγματικό πρόβλημα, πιστεύουν ότι είναι σοβαρό πρόβλημα, πιστεύουν ότι μπορεί να επηρεάσει σημαντικά τη ζωή τους;)

## Ενότητα 6 – Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

<p><b>Συμμετοχή / Αλληλεπίδραση</b></p>	<p>Οι μαθητές/τριες:</p> <p><b>2.1</b> Να αναγνωρίζουν την υγιή χρήση της τεχνολογίας</p> <p><b>2.2</b> Να διακρίνουν τις διαφορές υγιής και μη-υγιής χρήσης της τεχνολογίας</p> <p><b>2.3</b> Να χρησιμοποιούν την τεχνολογία ως ένα εργαλείο για έναν σκοπό (δηλ. ο στόχος δεν είναι το διαδίκτυο καθαυτό, αλλά ένα μέσο)</p> <p><b>2.4</b> Να αναλάβουν ενεργό ρόλο στην υγιή χρήση της τεχνολογίας ως ένα εργαλείο για διάφορους σκοπούς</p>	<p>Θέματα που διδάσκονται:</p> <p><b>2.1</b> Δείκτες για τη σωστή χρήση της οθόνης</p> <p><b>2.2</b> Τεχνολογία: ένα εργαλείο που πρέπει να χρησιμοποιείται με προσοχή</p> <p><b>2.3</b> Τρόποι μέτρησης της χρήσης της οθόνης</p>	<p><b>2.1</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p> <p><b>2.2</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p>	<p><b>2.1 - 2.2</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p> <p>(επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)</p>	<p><b>2.1 - 2.2</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p> <p>(επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)</p>	<p>Διαγώνισμα: Πολλαπλής επιλογής και Σ/Λ.</p>
<p><b>Ανάλυση</b></p>	<p>Οι μαθητές/τριες:</p> <p><b>3.1</b> Να αναλύουν τους λόγους για μετρίαση της χρήσης της οθόνης</p> <p><b>3.2</b> Να αναλύουν τις</p>	<p>Θέματα που διδάσκονται:</p> <p><b>3.1</b> Λόγους για την ανάγκη μετρίασης της χρήσης της οθόνης</p>	<p><b>3.1</b> Παρουσίαση ή βίντεο</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=0Me0Tn22ZHK">https://www.youtube.com/watch?v=0Me0Tn22ZHK</a></p> <p>Βίντεο με χρήσιμες πληροφορίες</p>	<p>(επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)</p>	<p>Συζήτηση στην τάξη, με συντονιστή τον δάσκαλο: Πιστεύουν οι μαθητές πως είναι σημαντικό να ελέγξουν τον χρόνο που περνούν</p>

## Ενότητα 6 – Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

	συνέπειες της υπερβολικής χρήσης της οθόνης	<b>3.2</b> Συνέπειες υπερβολικής χρήσης της οθόνης		που μπορούν να συμπεριληφθούν στην παρουσίαση αλλά δεν είναι κατάλληλο για την τάξη		μπροστά από την οθόνη; Είναι κάτι που έχουν δοκιμάσει στο παρελθόν; Γνωρίζουν κάποιον που ίσως να αντιμετωπίζει αυτό το πρόβλημα; Έχουν οι ίδιοι τον έλεγχο σχετικά με τον χρόνο που περνούν μπροστά στην οθόνη;
<b>Αξιολόγηση</b>	Οι μαθητές/τριες:  <b>4.1</b> Να αναγνωρίζουν στους εαυτούς τους τυχόν σημάδια εθισμού στην οθόνη  <b>4.2</b> Να αξιολογούν με κριτική τη χρήση της οθόνης και την πιθανότητα εθισμού σε άλλους  <b>4.3</b> Να προβληματίζονται σχετικά με διάφορες συμπεριφορές (δικές τους ή συνομήλικων τους) που μπορεί να	Θέματα που διδάσκονται:  <b>4.1</b> Σημάδια εθισμού της οθόνης (εσωτερικά)  <b>4.2</b> Σημάδια εθισμού της οθόνης (εξωτερικά)  <b>4.3</b> Εθιστικές συμπεριφορές στο διαδίκτυο  <b>4.4</b> Τρόποι για αξιολόγηση και μέτρηση διαδικτυακών συμπεριφορών	<b>4.1 - 4.3</b> Παρουσίαση ή βίντεο	Ομαδική εργασία: Χωρίστε την τάξη σε 2 ομάδες, 1 σενάριο για κάθε ομάδα  α. Μοτίβα συμπεριφοράς ενός ατόμου στην χρήση τεχνολογίας. Θα λέγατε ότι αντιμετωπίζει προβλήματα εθισμού;  β. Περιγραφή συναισθημάτων	Ομαδική εργασία: Χωρίστε την τάξη σε 2 ομάδες, 1 σενάριο για κάθε ομάδα  α. Μοτίβα συμπεριφοράς ενός ατόμου στην χρήση τεχνολογίας. Θα λέγατε ότι αντιμετωπίζει προβλήματα εθισμού;  β. Περιγραφή συναισθημάτων	Διαγώνισμα: Πολλαπλής επιλογής και Σ/Λ.

## Ενότητα 6 – Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

	οδηγήσουν σε εξάρτηση οθόνης			ενός ατόμου σε σχέση με το χρόνο που περνά μπροστά στην οθόνη. Θα λέγατε ότι αντιμετωπίζει προβλήματα εθισμού;	ενός ατόμου σε σχέση με το χρόνο που περνά μπροστά στην οθόνη. Θα λέγατε ότι αντιμετωπίζει προβλήματα εθισμού;	
<b>Δημιουργία</b>	<p>Οι μαθητές/τριες:</p> <p><b>5.1</b> Να κρίνουν και να σκέφτονται τις συνήθειες τους μπροστά στην οθόνη, κάνοντας τις σωστές ερωτήσεις</p> <p><b>5.2</b> Να εξοικειωθούν με τρόπους διαχείρισης του χρόνου που αφιερώνουν μπροστά σε μια οθόνη, και να τους υιοθετήσουν.</p> <p><b>5.3</b> Να χρησιμοποιούν τρόπους για να διαχειρίζονται τον χρόνο που περνούν</p>	<p>Θέματα που διδάσκονται:</p> <p><b>5.1</b> Τι πρέπει να αναρωτηθούν οι μαθητές για τις συνήθειες τους μπροστά στην οθόνη</p> <p><b>5.2</b> Μέθοδοι διαχείρισης χρόνου οθόνης</p> <p><b>5.3</b> Μετριάσμός δραστηριοτήτων οθόνης</p>	<b>5.1 - 5.3</b> Παρουσίαση ή βίντεο	<b>5.1 - 5.3</b> Παρουσίαση ή βίντεο  (επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)	<b>5.1 - 5.3</b> Παρουσίαση ή βίντεο  (επιπρόσθετο υλικό θα προστεθεί αργότερα)	<p>Διαγώνισμα: Πολλαπλής επιλογής και Σ/Λ.</p> <p>Εργασία: Παράγραφος που περιγράφει τις συνήθειες ενός εφήβου σχετικά με τη χρήση της οθόνης. Τι θα άλλαζες; Τι συμβουλή θα έδινες σε αυτό το άτομο για το πώς να περιορίσει το χρόνο που περνά μπροστά στην οθόνη; Εξήγησε γιατί θα ήταν καλό να μειώσει το χρόνο που περνά μπροστά στην οθόνη.</p>



## Ενότητα 6 – Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

		μπροστά από την οθόνη					
		<b>5.4</b> Να λάβουν μέτρα κατά της υπερβολικής χρήσης της οθόνης					