ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΜΑΘΗΣΗ

ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ / ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Σημείωση

Η μαθησιακή εισήγηση «**Ηλεκτρονικά / Διαδικτυακά Παιχνίδια**» αποτελεί μέρος της Διδακτικής Ενότητας «Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα».

Η Διδακτική Ενότητα «Ψηφιακή Ικανότητα» αφορά στην καλλιέργεια της ψηφιακής ικανότητας των μαθητών/μαθητριών στο πλαίσιο ανάπτυξης Νέου Αναλυτικού Προγράμματος για την Ε' και την Στ' τάξη Δημοτικής Εκπαίδευσης στο διευρυμένο γνωστικό αντικείμενο «Αγωγή Υγείας - Οικιακή Οικονομία / Σχεδιασμός και Τεχνολογία - Νέες Τεχνολογίες».

Για την ανάπτυξη των μαθησιακών εισηγήσεων της Διδακτικής Ενότητας εργάστηκαν οι ακόλουθοι:

- Αναστασία Οικονόμου, Προϊσταμένη Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Χρίστος Ρουσιάς, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Νικόλας Κανάρης, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
- Παναγιώτα Χατζηττοφή, Λειτουργός Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας, Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Η μαθησιακή εισήγηση παραχωρείται με άδεια χρήσης Creative Commons: Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0)

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΚΥΠΡΟΥ

Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση
Διευκόλυνση «Συνδέοντας την Ευρώπη»

Η παρούσα έκδοση χρηματοδοτήθηκε από το έργο CYberSafety

2. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ/ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Γνωστικό αντικείμενο:	Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη μάθηση - Ψηφιακή Ικανότητα
Ενότητα / Τίτλος Μαθήματος	ΨΙ2
Τάξη	Ε΄ Τάξη
Θέμα	Ηλεκτρονικά/Διαδικτυακά Παιχνίδια
Διάρκεια	1 Χ 80΄

Γενικός σκοπός

Να χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια για ψυχαγωγία και μάθηση, με ασφάλεια και υπευθυνότητα.

Υπό έμφαση στόχοι

Οι μαθητές/μαθήτριες:

- Να αναγνωρίζουν δυνατότητες που εμπεριέχουν τα ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια και οφέλη που προκύπτουν με την ενασχόλησή τους με αυτά.
- Να εντοπίζουν και να κατανοούν προκλήσεις και πιθανούς κινδύνους που εμπεριέχουν τα ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια περιλαμβανομένων κινδύνων που αφορούν στο περιεχόμενο, χρόνο ενασχόλησης, επικοινωνία με άλλα άτομα, επιπτώσεις στη συμπεριφορά και διαχείριση προσωπικών στοιχείων.
- Να αποκτήσουν αξιολογικά κριτήρια επιλογής ηλεκτρονικών/ διαδικτυακών παιχνιδιών.
- Να γνωρίσουν αποτελεσματικούς τρόπους διαχείρισης και αντιμετώπισης πιθανών κινδύνων και προκλήσεων, που μπορεί να προκύψουν με την ενασχόλησή τους με ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια.

Αναδυόμενες δεξιότητες

Δεξιότητες χρήσης διαδικτυακών περιβαλλόντων μάθησης και επικοινωνίας, δημιουργικότητας και καινοτομίας, κριτικής αντιμετώπισης και συμπεριφοράς.

Λέξεις Κλειδιά

Ηλεκτρονικά/Διαδικτυακά Παιχνίδια, PEGI, πολύωρη ενασχόληση, ασφάλεια στο Διαδίκτυο

Πίνακας Δραστηριοτήτων

Α/Α	Δραστηριότητα	Διάρκεια	Εργαλεία
1	Τα ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια που μας αρέσει να παίζουμε	5’	• Φύλλο εργασίας 1 • Post it notes
2	Μαθαίνω … Παίζοντας!	10’	• Βίντεο «Talk about video games» https://internetsafety.pi.ac.cy/snakk-om-spill/ (εναλλακτικά, https://youtu.be/KJOpB5GsQ4c) • Φύλλα εργασίας 2.1, 2.2, 2.3
3	Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών	10’	• Φύλλα εργασίας 3.1, 3.2, 3.3
4	Σύστημα Κατάταξης PEGI (Pan-European Game Information)	10’	• Βίντεο «PEGI σύστημα κατάταξης για τα βιντεοπαιχνίδια» https://internetsafety.pi.ac.cy/pegi-rating-system/ (εναλλακτικά, https://youtu.be/E9CQLiM6cDw) • Βίντεο «The PEGI age rating process» https://youtu.be/W_Uvf8sq7PU
5	Αγοράζω με Ασφάλεια	5’	• Φύλλα εργασίας 5
6	Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών	10’	• Φύλλο εργασίας 6.1, 6.2, 6.3
7	Φιδάκι - Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους	15’	• Φύλλο εργασίας 7.1α, 7.1β, 7.2, 7.3
8	Σε ποιον κόσμο ζεις;	10’	• Βίντεο «Σε ποιον κόσμο ζεις;» https://youtu.be/Boa3JNVmf-Q • Φύλλο εργασίας 8.1, 8.2
9	Παίζω ΕΞΥΠΝΑ	5’	• Φύλλο εργασίας 9

Πηγές δραστηριοτήτων

- https://bit.ly/youthlife-bestrong-pdf
- https://youth-life.gr/el/be-strong-online
- https://esafeschools.pi.ac.cy/learning-suggestions
- Διαδικτυακή πύλη για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο: https://internetsafety.pi.ac.cy

Σημαντικές πληροφορίες για τον/την εκπαιδευτικό

Ηλεκτρονικά / Διαδικτυακά Παιχνίδια

Τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια είναι εξαιρετικά δημοφιλή για τα παιδιά και τους νέους ανθρώπους, αποτελώντας αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς τους. Στη σύγχρονη εποχή, είναι δύσκολο να εντοπίσετε παιδιά και εφήβους, που να μην απασχολούνται σε παιχνίδια σε ηλεκτρονικό υπολογιστή, στις κινητές τους συσκευές ή στις ειδικές κονσόλες. Η αλματώδης εξέλιξη της τεχνολογίας επιτρέπει τη διαμόρφωση ενός πλούσιου ψηφιακού κόσμου, επιτρέποντας στα ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια να μετεξελίσσονται, εκτός από παιχνίδια δράσης, σε παιχνίδια γνώσης, στρατηγικής, προσομοιώσεων κ.λπ.

Η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια συμβάλλει στην απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων με ένα πολύ ευχάριστο και ελκυστικό τρόπο. Νέες τεχνολογικά εξελιγμένες κονσόλες και βιντεοπαιχνίδια επιτρέπουν, αρχικά, την ψυχαγωγία και την εξοικείωση με την τεχνολογία, αλλά, παράλληλα, συμβάλουν στην ανάπτυξη γνωστικών και άλλων δεξιοτήτων, όπως είναι η ενίσχυση της προσοχής, της συγκέντρωσης και της μνήμης, η ανάπτυξη της φαντασίας, η βελτίωση των αντανακλαστικών και του καλού συντονισμού των κινήσεων, η ενίσχυση της ταχύτητας της επεξεργασίας, η ανάπτυξη της ικανότητας επίλυσης προβλήματος και λογικής σκέψης, η ενίσχυση της δημιουργικότητας και της καινοτομίας και η ανάπτυξη ομαδικού πνεύματος.

Είναι γεγονός ότι τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια επιφέρουν σημαντικά οφέλη, ωστόσο, μέσω της ενασχόλησης με αυτά, δύναται να προκύψουν σημαντικές προκλήσεις, οι οποίες συνδέονται με το περιεχόμενο, τον χρόνο ενασχόλησης με αυτά, τη δυνατότητα επικοινωνίας με άλλα άτομα. Αναλυτικότερα:

- Ακατάλληλο περιεχόμενο: Ορισμένα παιχνίδια ενδέχεται να μην είναι κατάλληλα για την ηλικία του παιδιού, καθώς μπορεί να περιλαμβάνουν περιεχόμενο βίαιου ή σεξουαλικού περιεχομένου ή σκηνές που αποσκοπούν στην επίκληση τρόμου ή φόβου. Η έκθεση σε βίαιο και ακατάλληλο περιεχόμενο μπορεί να οδηγήσει στην αύξηση της επιθετικής και βίαιης συμπεριφοράς, στη χρήση χυδαίου και ακατάλληλου λεξιλογίου και να περιορίσει σε σημαντικό βαθμό θετικές κοινωνικές συμπεριφορές (π.χ., ενσυναίσθηση, αποδοχή).
- Πολύωρη ενασχόληση (εθισμός): Τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια αποτελούν πιθανό κανάλι εθισμού. Η πολύωρη ενασχόληση με αυτά μπορεί να αποβεί αρνητική για τις σχολικές επιδόσεις και τις κοινωνικές δραστηριότητες, περιορίζοντας τις καθημερινές δραστηριότητες και την πραγματική και ουσιαστική επαφή με συνομηλίκους ή την οικογένεια.
- Επικοινωνία με αγνώστους (αποπλάνηση). Οι εικονικές κοινότητες, στις οποίες συμμετέχουν τα παιδιά και οι έφηβοι, ενθαρρύνουν την πιθανή επαφή με κάποιον/α, ο/η οποίος/α, ενδεχομένως, να επιθυμεί να εκφοβίσει ή να παρενοχλήσει. Εάν ένα παιδί συμμετέχει σε παιχνίδια για πολλούς παίκτες στο Διαδίκτυο (όπου παίζει ενάντια σε άλλα άτομα, ενδεχομένως από διάφορα μέρη του κόσμου) μπορεί να κινδυνεύει να ακούσει προσβλητική γλώσσα από άλλους παίκτες, να εκφοβίζεται ή να θέτει τον εαυτό του στην ευάλωτη θέση να έρθει σε επαφή με άτομα με σεξουαλικό ενδιαφέρον σε παιδιά.

PEGI

Το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης PEGI (Pan-European Game Information) αποτελεί ένα σύστημα ηλικιακών διαβαθμίσεων του περιεχομένου των παιχνιδιών υπολογιστή ή κονσόλας. Το PEGI δημιουργήθηκε για να προστατέψει τα παιδιά αλλά και να βοηθήσει τους γονείς να λαμβάνουν σωστές αποφάσεις για την αγορά ηλεκτρονικών/διαδικτυακών παιχνιδιών. Οι επισημάνσεις PEGI εμφανίζονται στο μπροστινό ή πίσω μέρος της συσκευασίας του παιχνιδιού, σε ιστοτόπους και υπηρεσίες που πωλούν παιχνίδια στο Διαδίκτυο και σε άλλες εφαρμογές (όπως το Google Play). Πρόσθετες περιγραφές, που αναγράφονται στο πίσω μέρος

της συσκευασίας, εκτός από την ηλικιακή διαβάθμιση, υποδεικνύουν τους κύριους λόγους για τους οποίους ένα παιχνίδι έχει λάβει μια συγκεκριμένη ηλικιακή βαθμολογία και κατατάχθηκε στη συγκεκριμένη διαβάθμιση. Οι περιγραφικές σημάνσεις είναι οκτώ: βία, χυδαία γλώσσα, φόβος, ναρκωτικά, σεξ, διακρίσεις, τζόγος και διαδικτυακό παιχνίδι με άλλα άτομα.

Εργαλεία Γονικού Ελέγχου

Τα εργαλεία γονικού ελέγχου, τα οποία διατίθενται σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές και κονσόλες, επιτρέπουν κάποιους περιορισμούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα εργαλεία γονικού ελέγχου δεν αφορούν μόνο στο μπλοκάρισμα ή στο κλείδωμα ακατάλληλου υλικού, αλλά και σε χρονικό περιορισμό κατά την ενασχόληση με ένα παιχνίδι και αποτελούν ένα εργαλείο το οποίο μπορεί να βοηθήσει στη θέσπιση συγκεκριμένων ορίων, καθώς τα παιδιά αναπτύσσονται και μεγαλώνουν.

Τα εργαλεία γονικού ελέγχουν επιτρέπουν τον καθορισμό συγκεκριμένων παραμέτρων για τα παιχνίδια, όπως είναι, μεταξύ άλλων, η ηλικία, η καταλληλόλητα του παιχνιδιού, η διάρκεια χρόνου του παιχνιδιού, η φραγή στην προσθήκη φίλων, το μπλοκάρισμα στη δυνατότητα για συνομιλία και γραφή μηνυμάτων, η προστασία της ιδιωτικής ζωής, ο αποκλεισμός ατόμων που δεν ακολουθούν τους κανόνες της κοινότητας, η αναφορά ακατάλληλων συμπεριφορών άλλων παικτών κ.λπ. Ωστόσο, οι έλεγχοι αυτοί δεν υποκαθιστούν τη γονική συμμετοχή και δεν αποτελούν πανάκεια λύση ή τη μοναδική απάντηση για την ασφάλεια των παιδιών. Για τον λόγο αυτό, τα παιδιά θα πρέπει να ενημερωθούν ότι, κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, θα πρέπει να επιδεικνύουν τον απαραίτητο σεβασμό, τόσο στους κανόνες όσο και στους άλλους παίκτες, να είναι ιδιαίτερα προσεκτικά με τα προσωπικά τους στοιχεία (συμπεριλαμβανομένων των φωτογραφιών τους) και τον διαμοιρασμό πληροφοριών, να μην συμφωνούν στη συνάντηση με άλλους παίκτες χωρίς την άδεια των γονιών τους και να αναφέρουν οποιαδήποτε ζητήματα ή δυσκολίες συναντήσουν.

Ενδεικτική Βιβλιογραφία

- https://www.childnet.com/parents-and-carers/
- https://youtu.be/M_Hcl7Fa6co

Επιπρόσθετο υλικό και πληροφορίες

- https://pegi.info
- https://internetsafety.pi.ac.cy/teenagers/teenagers-peg-i/
- https://internetsafety.pi.ac.cy/teenagers/risks/teenagers-violent-games/
- https://internetsafety.pi.ac.cy/parents/parents-manuals/
- https://www.videogameseurope.eu/

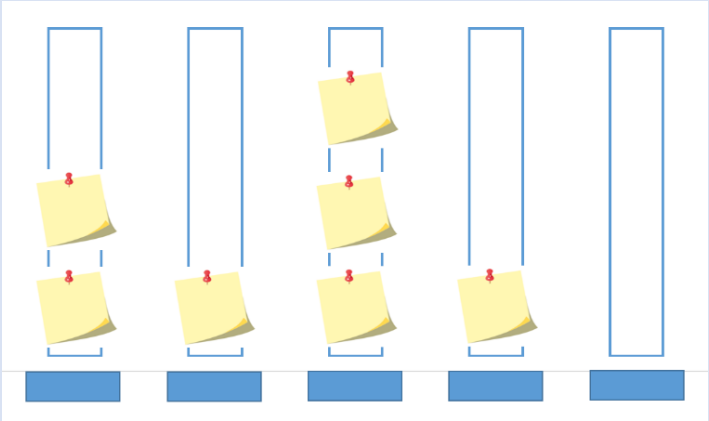
Περιγραφή δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 1:
Τα ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια που μας αρέσει να παίζουμε

5 λεπτά

Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει, σε όλους τους/τις μαθητές/μαθήτριες, ένα σημείωμα (post-it note) και τους/τις καλεί να σημειώσουν σε αυτό το αγαπημένο τους ηλεκτρονικό ή διαδικτυακό παιχνίδι. Στη συνέχεια, αφού τα παιδιά καταγράψουν το αγαπημένο τους παιχνίδι, ο/η εκπαιδευτικός κολλά τα σημειώματα (post-it notes) στον πίνακα ή στην αφίσα (**φύλλο εργασίας 1** τυπωμένο σε μέγεθος Α3).

Ειδικότερα, στην αφίσα (**φύλλο εργασίας 1**), παρουσιάζεται ένα γράφημα, όπου ο/η εκπαιδευτικός, αφού γράψει το όνομα του κάθε παιχνιδιού που αναφέρεται, κολλά στο αντίστοιχο πεδίο, το σημείωμα (post-it note) με το παιχνίδι των μαθητών/μαθητριών.



ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

- Το όνομα του κάθε παιχνιδιού αναγράφεται στο κενό πεδίο, κάτω από κάθε στήλη του γραφήματος. Τα σημειώματα, όπου αναφέρεται το ίδιο παιχνίδι, ομαδοποιούνται.
- Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, διαφαίνεται ποιο ή ποια παιχνίδι/ια επιλέγονται από τα παιδιά, πληροφορία η οποία μπορεί να αξιοποιηθεί από τον/την εκπαιδευτικό σε επόμενη δραστηριότητα ή σε μελλοντικές ενημερωτικές ή άλλες δραστηριότητες (αν είναι κατάλληλο το παιχνίδι που επιλέγουν, ποιο είναι το περιεχόμενό του κ.λπ.).
- Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να γίνει και ηλεκτρονικά μέσω αρχείου Excel, διαδικτυακών εφαρμογών (π.χ. https://answergarden.ch) κ.λπ.

Δραστηριότητα 2:
Μαθαίνω … Παίζοντας!

10 λεπτά

Ο/Η εκπαιδευτικός, αναφέρει στους/στις μαθητές/μαθήτριες ότι, στο σημερινό μάθημα, θα μιλήσουν για τα ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια και παρουσιάζει στην ολομέλεια το βίντεο με τίτλο: "**Talk about video games"** (https://internetsafety.pi.ac.cy/snakk-om-spill/), διάρκειας 1':09".

Αφού οι μαθητές/μαθήτριες παρακολουθήσουν το βίντεο, ο/η εκπαιδευτικός τους/τις καλεί να συζητήσουν το περιεχόμενο (κατευθυνόμενες ερωτήσεις) και να αναφέρουν ποια πιστεύουν ότι είναι τα **θετικά** από την ενασχόληση με τα διαδικτυακά/ψηφιακά παιχνίδια.

Ενδεικτικές ερωτήσεις εκπαιδευτικού:

- ✓ Τι συμβαίνει στο βίντεο;
  Ενδεικτικές απαντήσεις: Θετική συμβολή των ηλεκτρονικών και διαδικτυακών παιχνιδιών.
- ✓ Το κορίτσι στο βίντεο ωφελείτο από την ενασχόλησή του με το παιχνίδι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή;
- ✓ Τι δεξιότητες, νομίζετε, τη βοήθησε να αναπτύξει;
  Ενδεικτικές απαντήσεις: Ψυχαγωγία, εξοικείωση με την τεχνολογία, ενίσχυση προσοχής και συγκέντρωσης, ανάπτυξη της ικανότητας επίλυσης προβλήματος και λογικής σκέψης, ενίσχυση της δημιουργικότητας, ανάπτυξη της φαντασίας κ.λπ.
- ✓ Γιατί σας αρέσει να παίζετε ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια;
- ✓ Τι νομίζετε ότι μπορεί να κερδίσει κάποιος/κάποια, παίζοντας ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια;
  Ενδεικτικές απαντήσεις: Ψυχαγωγία, εξοικείωση με την τεχνολογία, ενίσχυση προσοχής, ανάπτυξη της ικανότητας επίλυσης προβλήματος και λογικής σκέψης, ενίσχυση της δημιουργικότητας, συνεργασίας κ.λπ.

Στη συνέχεια, οι μαθητές/μαθήτριες χωρίζονται σε τρείς (3) ομάδες (ή δουλεύουν με τον διπλανό τους) και μελετούν δοσμένο υλικό, αναφορικά με τη θετική χρήση από την ενασχόληση με τα διαδικτυακά και ηλεκτρονικά παιχνίδια (**φύλλο εργασίας 2.1** ή/και **φύλλο εργασίας 2.2**). Ακολούθως, καταγράφουν σε φύλλο εργασίας (**φύλλο εργασίας 2.3**) μερικά (3-4) θετικά/πλεονεκτήματα που τους προσφέρει η ενασχόλησή τους με τα ψηφιακά/διαδικτυακά παιχνίδια τα οποία έχουν αναφέρει στην προηγούμενη δραστηριότητα.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

- Εναλλακτικά της έντυπης μορφής (**φύλλο εργασίας 2.3**), η καταγραφή των πλεονεκτημάτων από την ενασχόληση με ψηφιακά/διαδικτυακά παιχνίδια μπορεί να γίνει με τη χρήση εφαρμογών, όπως PowerPoint (παρουσίαση μαθητή/μαθήτριας), ή Padlet για κοινοποίηση των αποτελεσμάτων όλων των μαθητών/μαθητριών.
- Οι ομάδες των μαθητών/μαθητριών θα ήταν σημαντικό να παραμείνουν σταθερές, καθ' όλη τη μαθησιακή διαδικασία.

Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, κάθε ομάδα καλείται να αναφέρει τα θετικά/πλεονεκτήματα που έχουν καταγράψει και να αιτιολογήσουν την απάντησή τους.

Δραστηριότητα 3:
Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών

10 λεπτά

Οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να μελετήσουν, στις ομάδες τους, πληροφορίες κριτικής αξιολόγησης και περιεχομένου, από μία αξιόπιστη πηγή (ιστοσελίδα), αναφορικά με ένα ηλεκτρονικό/διαδικτυακό παιχνίδι (**φύλλο εργασίας 3.1**) και, στη συνέχεια, να καταγράψουν σε φύλλο εργασίας (**φύλλο εργασίας 3.2**) τις πληροφορίες που τους ζητούνται (πηγή, ηλικία, είδος, περιεχόμενο, αγορά κ.λπ.). Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να αναφέρουν στην ολομέλεια τις πληροφορίες και τα κριτήρια που έχουν καταγράψει.

Επιπρόσθετα, μπορούν να δοθούν στα παιδιά πληροφορίες από διαφορετική πηγή (App store) για ένα άλλο ηλεκτρονικό/διαδικτυακό παιχνίδι (**φύλλο εργασίας 3.3**) και να καταγράψουν και πάλι σε φύλλο εργασίας (**φύλλα εργασίας 3.4**) τις πληροφορίες που τους ζητούνται.

Στόχος της συγκεκριμένης δραστηριότητας είναι οι μαθητές/μαθήτριες να κατανοήσουν ότι, κατά την επιλογή ενός ψηφιακού ή ηλεκτρονικού παιχνιδιού, θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τα χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν πιο πάνω (π.χ., ηλικία, περιεχόμενο), τα οποία και θα πρέπει να αποτελούν το κριτήριο επιλογής.

Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός ενημερώνει τους/τις μαθητές/μαθήτριες, αναφορικά με τις πιο κάτω πληροφορίες, τις οποίες θα πρέπει να διερευνούν πριν από την επιλογή αγοράς ή εγκατάστασης ενός παιχνιδιού:

- ✓ Εντοπισμός πληροφοριών: Οι μαθητές/μαθήτριες και οι γονείς μπορούν να εντοπίσουν πληροφορίες, αναφορικά με ένα ηλεκτρονικό/διαδικτυακό παιχνίδι στην επίσημη ιστοσελίδα (site) του παιχνιδιού, σε ιστοσελίδες καθοδήγησης και συμβουλών, αναφορικά με παιχνίδια, σε πλατφόρμες αγορών (π.χ. Apple Store, Play Store), στο YouTube κ.λπ.
- ✓ Χρήσιμες πληροφορίες:
  - Ηλικία: Παιχνίδια κατάλληλα για την ηλικία τους.
  - Είδος παιχνιδιού: Παιχνίδια στρατηγικής, παιχνίδια εξομοίωσης, παιχνίδια περιπέτειας, παιχνίδια υπόδησης ρόλων, αθλητικά παιχνίδια, εκπαιδευτικά παιχνίδια, παιχνίδια λογικής, παιχνίδια τζόγου κ.λπ.
  - Κριτική αξιολόγηση: Θετικά και αρνητικά στοιχεία (εθισμός, συνομιλία με άλλους παίκτες, ακατάλληλο περιεχόμενο).
  - Σχόλια άλλων παικτών.
  - Κόστος παιχνιδιού: Δωρεάν εγκατάσταση ή αγορά.

Προαιρετική δραστηριότητα:

Ο/Η εκπαιδευτικός, ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/μαθήτριες να κάνουν μια μικρή έρευνα, αναφορικά με το αγαπημένο τους ηλεκτρονικό/διαδικτυακό παιχνίδι, εντοπίζοντας και καταγράφοντας τις πιο πάνω πληροφορίες. Η εργασία αυτή μπορεί να γίνει στον ελεύθερο χρόνο των μαθητών/μαθητριών.

Δραστηριότητα 4:
Σύστημα Κατάταξης PEGI

10 λεπτά

Σε συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας, ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει το βίντεο, με τίτλο: **«PEGI σύστημα κατάταξης για τα βιντεοπαιχνίδια»** (https://internetsafety.pi.ac.cy/pegi-rating-system/) διάρκειας 0’:32” και ενημερώνει τους/τις μαθητές μαθήτριες για το Σύστημα Κατάταξης PEGI (Pan-European Game Information).

Σύστημα Κατάταξης PEGI (Pan-European Game Information):

- Το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης PEGI (Pan-European Game Information) αποτελεί ένα σύστημα ηλικιακών διαβαθμίσεων του περιεχομένου των παιχνιδιών.
- Οι επισημάνσεις PEGI εμφανίζονται στο μπροστινό ή στο πίσω μέρος της συσκευασίας του παιχνιδιού, σε ιστοτόπους και υπηρεσίες που πωλούν παιχνίδια στο Διαδίκτυο (π.χ. Google Play, Apple Store) και σε άλλες εφαρμογές.
- Ηλικιακές σημάνσεις
    - **3**: Θεωρείται κατάλληλο για όλες τις ηλικίες των παιδιών. Το παιχνίδι δεν περιλαμβάνει εικόνες ή ήχους που μπορεί να τρομάξουν μικρά παιδιά. Μπορεί να περιέχει ήπια βία (με ένα αστείο τρόπο ή σε ένα παιδικό περιβάλλον). Δεν υπάρχει χυδαία γλώσσα.
    - **7**: Κατάλληλο για ηλικίες 7 ετών και άνω. Μπορεί να περιέχει ήπια βία κινουμένων σχεδίων, αθλήματα ή στοιχεία που μπορεί να είναι τρομακτικά για τα μικρότερα παιδιά.
    - **12**: Κατάλληλο για ηλικίες 12 και άνω. Μπορεί να περιέχει βία φαντασίας, κακή γλώσσα, ήπιες σεξουαλικές αναφορές και υπονοούμενα ή τυχερά παιχνίδια.
    - **16**: Κατάλληλο για ηλικίες 16 και άνω. Μπορεί να περιέχει ρητή βία, ισχυρή γλώσσα, σεξουαλικές αναφορές, το περιεχόμενο τυχερών παιχνιδιών ή χρήση ναρκωτικών (ενθάρρυνση).
    - **18**: Κατάλληλο για ηλικίες 18 ετών και άνω. Μπορεί να περιέχει εικόνες βίας, συμπεριλαμβανομένων βία κατά των ανυπεράσπιστων ανθρώπων και πολλαπλή, χωρίς αιτία θανάτωση, ισχυρή γλώσσα, ισχυρό σεξουαλικό περιεχόμενο, τυχερά παιχνίδια, χρήση ναρκωτικών (εξωραϊσμός), ή διακρίσεις.

- Πρόσθετες περιγραφές που αναγράφονται στο πίσω μέρος της συσκευασίας, εκτός από την ηλιακή διαβάθμιση, υποδεικνύουν τους κύριους λόγους για τους οποίους ένα παιχνίδι έχει λάβει μια συγκεκριμένη ηλικιακή βαθμολογία και κατατάχθηκε στη συγκεκριμένη διαβάθμιση. Οι περιγραφικές σημάνσεις είναι οκτώ: βία, χυδαία γλώσσα, φόβος, ναρκωτικά, σεξ, διακρίσεις, τζόγος και διαδικτυακό παιχνίδι με άλλα άτομα.

Προαιρετική δραστηριότητα:

Ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει το βίντεο, με τίτλο: "The PEGI age rating process" (https://youtu.be/W_Uvf8sq7PU) διάρκειας 2':22" και εξηγεί τον τρόπο με τον οποίο αποφασίζεται η ηλικιακή διαβάθμιση και οι σημάνσεις για ένα παιχνίδι.

Δραστηριότητα 5:
Αγοράζω με Ασφάλεια

5 λεπτά

Ο/η εκπαιδευτικός ενημερώνει τους/τις μαθητές/μαθήτριες ότι, σε αυτή τη δραστηριότητα, θα κληθούν να αναλάβουν τον ρόλο ενός/μίας υπαλλήλου εξυπηρέτησης πελατών, σε ένα μαγαζί ηλεκτρονικών παιχνιδιών, όπου θα πρέπει να καθοδηγήσουν πέντε (5) πελάτες τους καταστήματος, στην αγορά του/των κατάλληλου/κατάλληλων παιχνιδιού/παιχνιδιών, εξηγώντας και αιτιολογώντας στον/στην κάθε ένα/μία, ξεχωριστά, τον λόγο που προτείνουν αυτό/αυτά τα παιχνίδια.

Ειδικότερα, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται στις ομάδες τους να μελετήσουν και να καταγράψουν (**φύλλο εργασίας 5)**, ποιο/ποια παιχνίδια θα πρότειναν και γιατί σε κάθε αγοραστή, έχοντας πάντοτε υπόψη τους όλα όσα έχουν διδαχθεί για το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης PEGI . Οι απαντήσεις παρουσιάζονται και συζητούνται στην ολομέλεια.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

- Η σχετική δραστηριότητα μπορεί να γίνει είτε ηλεκτρονικά (παρουσίαση του/της μαθητή/μαθήτριας) είτε σε τυπωμένο φύλλο εργασίας (φύλλο εργασίας 5).
- Στην προκειμένη περίπτωση, οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να ανεβάσουν, συμπληρωμένο, το σχετικό φύλλο εργασίας 5 στην αντίστοιχη διαφάνεια στην παρουσίασή τους.
- Απαντήσεις δραστηριότητας:
  - ✓ Μαρία: FIFA 19, JUST DANCE
  - ✓ Λουκάς: FIFA 19, JUST DANCE, MINECRAFT, MOSS
  - ✓ Ελένη: FIFA 19, JUST DANCE, MINECRAFT, MOSS, FAMILY FUN PACK, FORTNITE
  - ✓ Λεωνίδας: FIFA 19, JUST DANCE, MINECRAFT, MOSS, FAMILY FUN PACK, FORTNITE, CALL OF DUTY, SPIDER MAN
  - ✓ Σάββας: Όλα τα παιχνίδια

Δραστηριότητα 6:
Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών

5 λεπτά

Οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται στις ομάδες τους, αφού διαβάσουν τέσσερα (4) σενάρια (**φύλλα εργασίας 6.1** και **6.2**), στα οποία παρουσιάζονται 4 ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια, διαφορετικών ηλικιακών διαβαθμίσεων και περιεχομένου, να αποφασίσουν, στη βάση των δοσμένων πληροφοριών, σε ποια ηλικιακή ομάδα θα κατέτασσαν το κάθε παιχνίδι και ποια/ποιες περιγραφικές σημάνσεις θα ανέγραφαν στο πίσω μέρος της συσκευασίας.

Προς διευκόλυνση των μαθητών/μαθητριών δίδεται ενημερωτικό φυλλάδιο (**φύλλα εργασίας 6.3**) με περισσότερες πληροφορίες, αναφορικά με το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης PEGI.

Οι απαντήσεις των μαθητών/μαθητριών παρουσιάζονται και συζητούνται στην ολομέλεια.

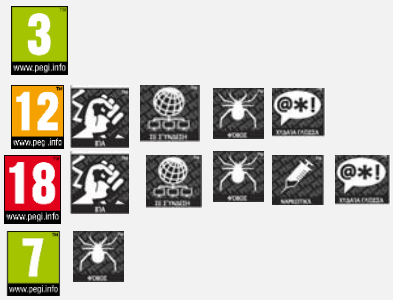
- Οι κάρτες δίνονται στους/στις μαθητές/μαθήτριες κομμένες.
- Απαντήσεις δραστηριότητας:

Παιχνίδι 1:

Παιχνίδι 2:

Παιχνίδι 3:

Παιχνίδι 4:



Δραστηριότητα 7:
Φιδάκι - Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους

15 λεπτά

Ο/Η εκπαιδευτικός ενημερώνει τους/τις μαθητές/μαθήτριες ότι, σε αυτή τη δραστηριότητα, θα πρέπει να γίνουν κατασκευαστές παιχνιδιού και να φτιάξουν το παιχνίδι «Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους». Ειδικότερα, ο/η εκπαιδευτικός ενημερώνει τα παιδιά ότι ένα παιχνίδι ξεκίνησε να φτιάχνεται, εμπνευσμένο από το παραδοσιακό παιχνίδι «Φίδια και Σκάλες», ωστόσο, ο δημιουργός του δεν πρόλαβε να το ολοκληρώσει, για αυτό θα πρέπει οι ίδιοι/ίδιες να το ολοκληρώσουν (**φύλλο εργασίας 7.1α ή 7.1β**).

Αρχικά, ο/η εκπαιδευτικός δίνει στα παιδιά κάρτες με διάφορες δηλώσεις (**φύλλο εργασίας 7.2**), και τα καλεί να συζητήσουν στην ολομέλεια ποιες από αυτές τις κάρτες δηλώσεων αφορούν αρνητική συμπεριφορά/κίνδυνο και ποιες θετική συμπεριφορά/συμβουλή.

Ακολούθως, καλούνται να χρωματίσουν με κόκκινο χρώμα τις κάρτες δηλώσεων, οι οποίες αφορούν αρνητικές συμπεριφορές/κινδύνους, κατά την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια και με πράσινο χρώμα τις κάρτες δηλώσεων, οι οποίες αφορούν θετικές συμπεριφορές/συμβουλές για την αντιμετώπιση των κινδύνων.

Στη συνέχεια, αφού κόψουν τις καρτέλες, τοποθετούν τις κάρτες δηλώσεων) στη σωστή θέση, στον πίνακα του παιχνιδιού.

- Στόμα (φιδάκι): Τοποθετούνται οι κάρτες δηλώσεων, οι οποίες αφορούν αρνητικές συμπεριφορές / κινδύνους, κατά την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια.
- Αρχή σκάλας: Τοποθετούνται οι κάρτες δηλώσεων, οι οποίες αφορούν θετικές συμπεριφορές / συμβουλές για την αντιμετώπιση των κινδύνων.

Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, ο/η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να καταγράψουν τους κινδύνους (**φύλλο εργασίας 7.3**), οι οποίοι δύναται να προκύψουν κατά τη χρήση των ηλεκτρονικών και διαδικτυακών παιχνιδιών που οι ίδιοι παίζουν (πολύωρη ενασχόληση, βίαια παιχνίδια, παιχνίδια προκλήσεων κ.λπ.) και να αναφέρουν τον κίνδυνο που πιστεύουν ότι είναι ο πιο σοβαρός, αιτιολογώντας την απόφασή τους.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

- Η καταγραφή των κινδύνων από την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια μπορεί να γίνει είτε ηλεκτρονικά (παρουσίαση του/της μαθητή/μαθήτριας) είτε σε τυπωμένο φύλλο εργασίας (**φύλλο εργασίας 7.3**).
- Στην προκειμένη περίπτωση, οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να ανεβάσουν, συμπληρωμένο, το σχετικό **φύλλο εργασίας 7.3** στην αντίστοιχη διαφάνεια στην παρουσίαση τους.
- Ο πίνακας παιχνιδιού μπορεί να τυπωθεί σε σκληρό

Η δραστηριότητα αυτή έχει ως στόχο οι μαθητές/μαθήτριες να είναι σε θέση να εντοπίζουν τους διάφορους κινδύνους κατά την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια και να είναι σε θέση να παρέχουν συμβουλές για την αντιμετώπιση των κινδύνων σε αυτά.

Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, κάθε ομάδα καλείται να αναφέρει τον κίνδυνο εκείνον, τον οποίο έχει αξιολογήσει ως πιο σοβαρό και να αιτιολογήσει την απόφασή της.

Δραστηριότητα 8:
Σε ποιον κόσμο ζεις;

10 λεπτά

Ο/Η εκπαιδευτικός καλεί τους/τις μαθητές/μαθήτριες να καταγράψουν τον χρόνο που αφιερώνουν μπροστά σε ψηφιακές συσκευές, κατά τη διάρκεια μιας τυπικής ημέρας (**φύλλο εργασίας 8.1**).

Αφού ολοκληρώσουν τη σχετική διαδικασία, ο/η εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να διερωτηθούν αν ο χρόνος που αφιερώνουν είναι ικανοποιητικός ή υπερβολικός. Ακολούθως, παρουσιάζει στην ολομέλεια το βίντεο με τίτλο: «**Σε ποιον κόσμο ζεις;»** https://youtu.be/Boa3JNVmf-Q, συνολικής διάρκειας 3’:00”.

Μετά την παρουσίαση του βίντεο, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να αναφέρουν πιθανές συνέπειες από την πολύωρη ενασχόληση στα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια και να εντοπίσουν πιθανές εναλλακτικές δραστηριότητες.

Ενδεικτικές απαντήσεις:

- ✓ Συνέπειες από την πολύωρη ενασχόληση: πονοκέφαλος, πόνος στα μάτια, πόνος στο σβέρκο, κουρασμένος/η, άσχημη διάθεση, αποξένωση από φίλους και οικογένεια, παραμέληση δραστηριοτήτων, μείωση επιδόσεων στο σχολείο, εξάρτηση κ.λπ.
- ✓ Εναλλακτικές δραστηριότητες: αθλητικές δραστηριότητες, παιχνίδι με φίλους, διάβασμα, βόλτα με οικογένεια και φίλους, βοήθεια κ.λπ.

Ο/η εκπαιδευτικός ενημερώνει τους/τις μαθητές/μαθήτριες ότι είναι πολύ σημαντικό:

- Να θέτουν χρονικό όριο στη χρήση των ηλεκτρονικών και διαδικτυακών παιχνιδιών, όχι περισσότερο από 2 ώρες την ημέρα[5].
- Να εμπλέκονται σε υγιείς δραστηριότητες (π.χ., αθλοπαιδιές, χορός, ζωγραφική, γυμναστική, μουσική), οι οποίες θα επιτρέψουν τη δημιουργική απασχόλησή τους, συμβάλλοντας στην υιοθέτηση ενός ισορροπημένου και δημιουργικού τρόπου ζωής.

Στο σημείο αυτό, ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους/στις μαθητές/μαθήτριες ένα εβδομαδιαίο πρόγραμμα (**φύλλο εργασίας 8.2**) και τους ενημερώνει ότι, κατά τη διάρκεια της εβδομάδας, θα πρέπει να δεσμευτούν ως προς τη συμπλήρωσή του. Ειδικότερα, ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί στα παιδιά ότι, με την είσοδο τους στην τάξη, θα πρέπει να σημειώνουν δίπλα από το όνομά τους, τον συνολικό χρόνο που πέρασαν μπροστά στις ψηφιακές συσκευές (κινητό, τηλεόραση, υπολογιστή, κονσόλες), κατά την προηγούμενη ημέρα, παίζοντας ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια.

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι οι μαθητές/μαθήτριες να συνειδητοποιήσουν τον χρόνο που αφιερώνουν στα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια και να καταβάλουν προσπάθεια στη σταδιακή μείωσή του (όπου αυτό είναι απαραίτητο και χρειάζεται).

ΕΞΥΠΝΑ TIPS

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα ξυπνητήρι ή το κινητό σου, που να σου υπενθυμίζει:

- πότε θα πρέπει να σταματάς την ενασχόλησή σου με τα ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια
- πότε θα πρέπει να κλείνεις τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή το κινητό σου, κατά τη διάρκεια της ημέρας

- Ενδεικτικά εργαλεία διαχείρισης χρόνου:
  https://www.commonsensemedia.org/app-reviews/time-timer
  https://saferinternet4kids.gr/nea/time-settings/

[5] Walsh, J. J., et. al., 2018, "Associations between 24 hour movement behaviours and global cognition in US children: a cross-sectional observational study", The Lancet Child & Adolescent Health.

Δραστηριότητα 9:
Παίζω ΕΞΥΠΝΑ

5 λεπτά

Με την ολοκλήρωση όλων των δραστηριοτήτων, ο/η εκπαιδευτικός καλεί τους/τις μαθητές/μαθήτριες, να ετοιμάσουν στην ομάδα τους μια αφίσα (**φύλλο εργασίας 9**), με τίτλο: «Παίζω **ΕΞΥΠΝΑ**».

Ειδικότερα, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να καταγράψουν, στη βάση της ακροστιχίδας ΕΞΥΠΝΑ, κανόνες – συμβουλές, για την προστασία από τους κινδύνους, τους οποίους δύναται να συναντήσει κάποιος/κάποια, κατά την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια.

Οι μαθητές/μαθήτριες θα πρέπει να συμπληρώσουν την ακροστιχίδα, με κανόνες – συμβουλές, για τους κινδύνους που έχουν εντοπίσει και συζητήσει στις προηγούμενες δραστηριότητες, στη βάση των δοσμένων λέξεων:

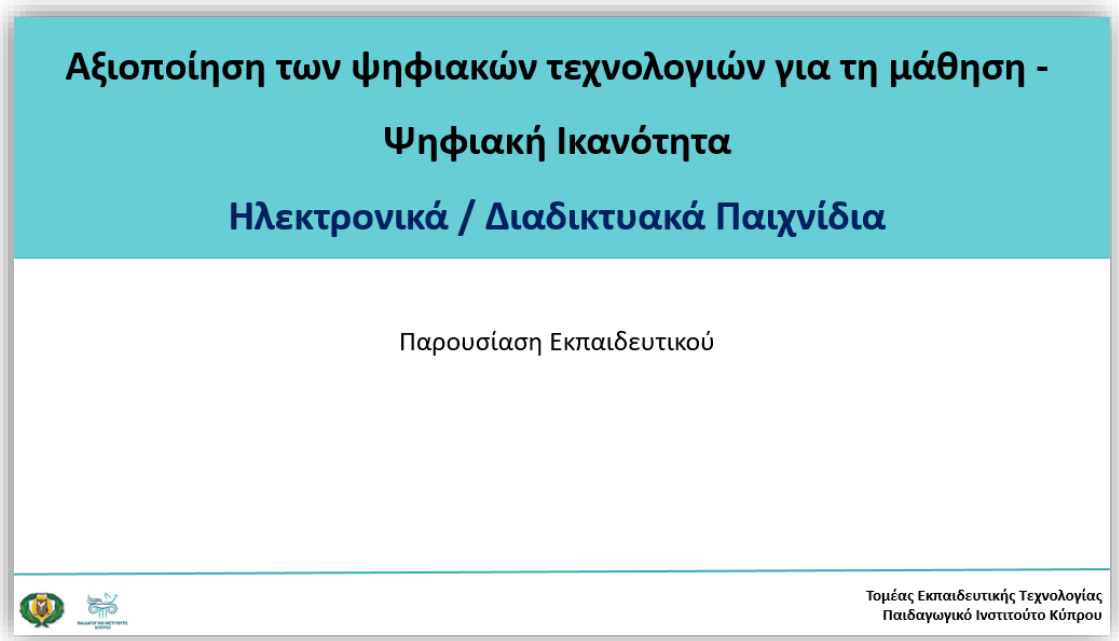
ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

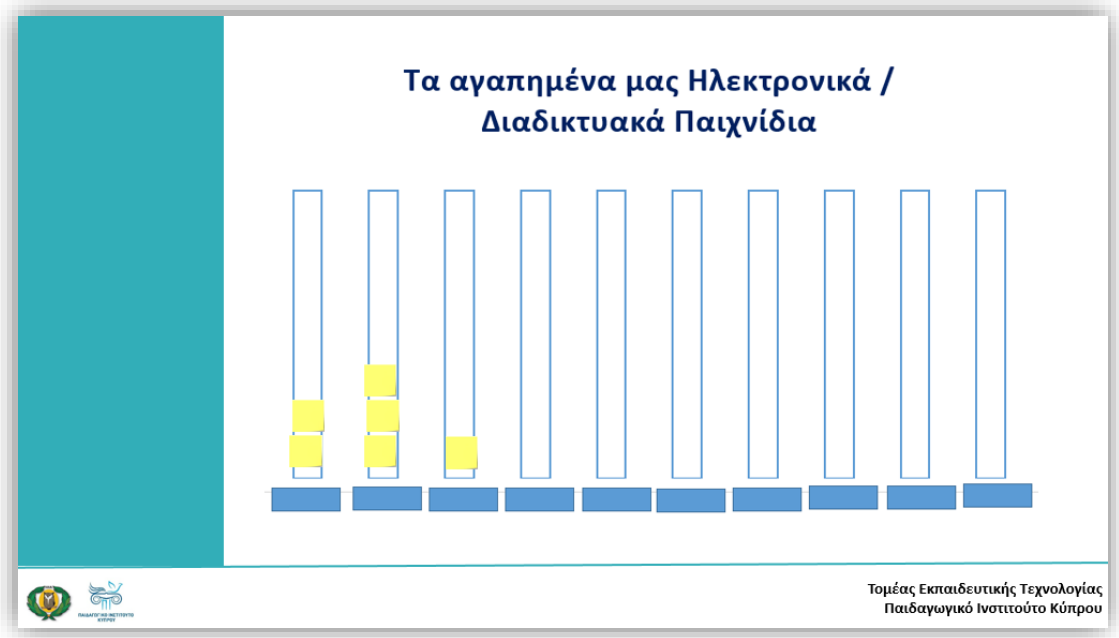
- Η εργασία μπορεί να γίνει είτε ηλεκτρονικά (παρουσίαση του/της μαθητή/μαθήτριας) είτε σε τυπωμένο φύλλο εργασίας (**φύλλο εργασίας 9**), το οποίο οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να ανεβάσουν, συμπληρωμένο, στην αντίστοιχη διαφάνεια στην παρουσίασή τους.
- Η εργασία αυτή μπορεί να γίνει στο σπίτι.

Συνοδευτικό Υλικό

Α/Α	Περιγραφή υλικού	Τίτλος Αρχείου	Σύνδεσμος πρόσβασης σε ψηφιακή μορφή
1	Παρουσίαση εκπαιδευτικού	Παρουσίαση εκπαιδευτικού – Ενότητα 2	https://internetsafety.pi.ac.cy/new-curriculum/
2	Παρουσίαση μαθητή	Παρουσίαση μαθητή – Ενότητα 2	
3	Φύλλο Εργασίας 1	Τα ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια που μας αρέσει να παίζουμε	
4	Φύλλο Εργασίας 2.1	Μαθαίνω … Παίζοντας!	
5	Φύλλο Εργασίας 2.2	Μαθαίνω … Παίζοντας!	
6	Φύλλο Εργασίας 2.3	Μαθαίνω … Παίζοντας!	
7	Φύλλο Εργασίας 3.1	Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών	
8	Φύλλο Εργασίας 3.2	Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών	
9	Φύλλο Εργασίας 3.3	Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών	
10	Φύλλο Εργασίας 3.4	Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών	
11	Φύλλο Εργασίας 5	Αγοράζω με Ασφάλεια	
12	Φύλλο Εργασίας 6.1	Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών	
13	Φύλλο Εργασίας 6.2	Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών	
14	Φύλλο Εργασίας 6.3	Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών - Σύστημα Κατάταξης PEGI (Pan-European Game Information)	
15	Φύλλο Εργασίας 7.1α	Φιδάκι - Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους	
16	Φύλλο Εργασίας 7.1β	Φιδάκι - Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους	
17	Φύλλο Εργασίας 7.2	Φιδάκι - Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους	
18	Φύλλο Εργασίας 7.3	Κίνδυνοι από ενασχόληση με ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια	
19	Φύλλο Εργασίας 8.1	Σε ποιον κόσμο ζεις;	
19	Φύλλο Εργασίας 8.2	Σε ποιον κόσμο ζεις; Το ημερολόγιο μου!	
20	Φύλλο Εργασίας 9	Παίζω ΕΞΥΠΝΑ	

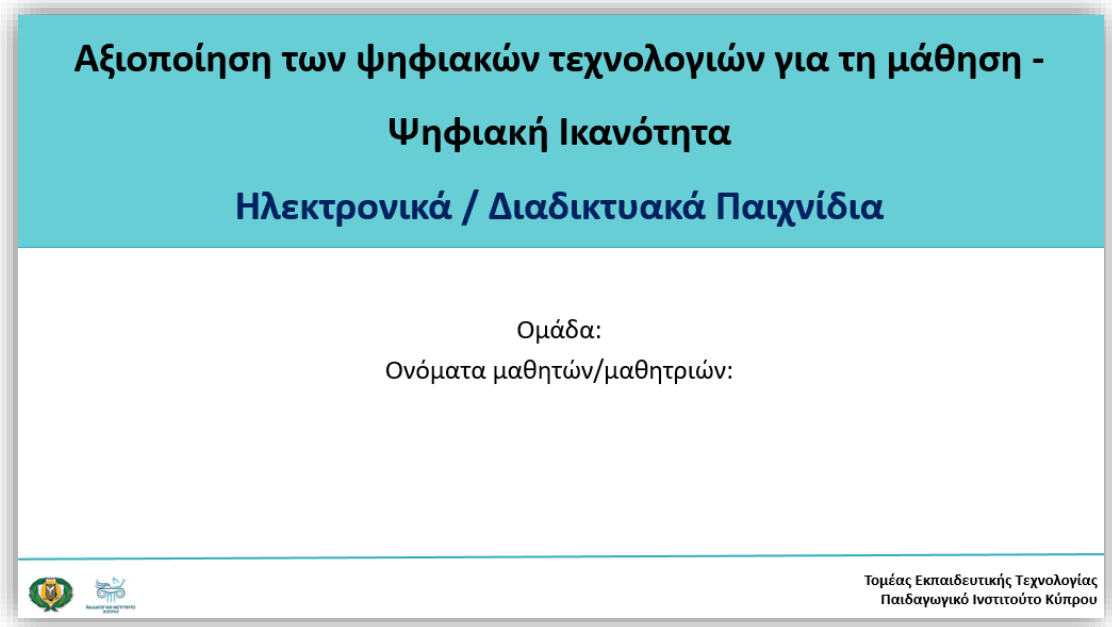
Παρουσίαση Εκπαιδευτικού

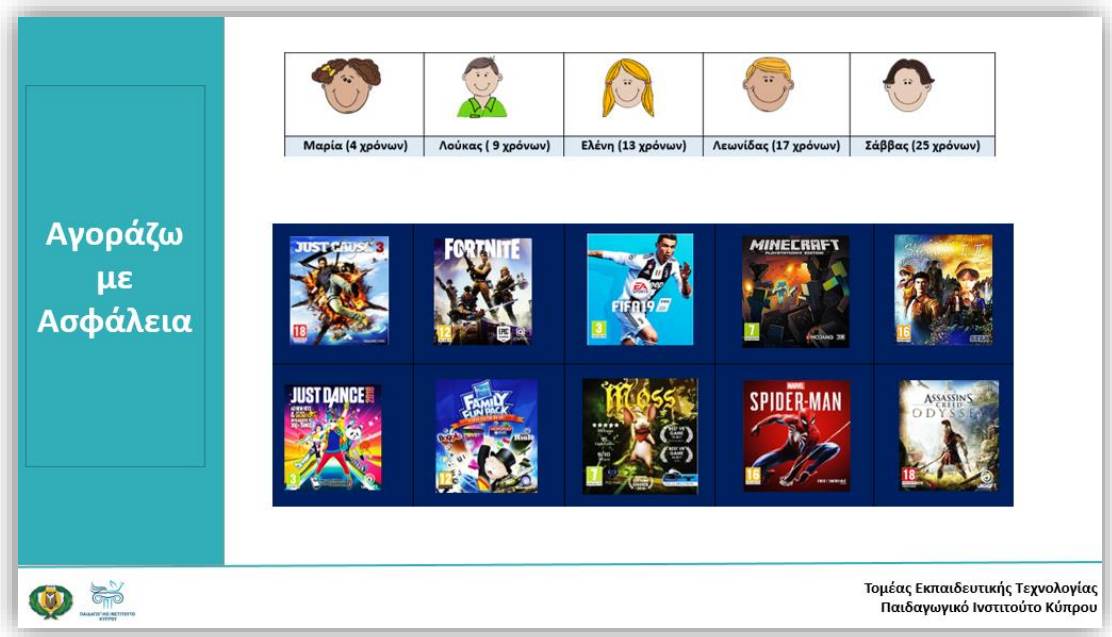




Η παρουσίαση εντοπίζεται στον πιο κάτω σύνδεσμο:
https://internetsafety.pi.ac.cy/new-curriculum/

Παρουσίαση Μαθητή/Μαθήτριας





Η παρουσίαση εντοπίζεται στον πιο κάτω σύνδεσμο:
https://internetsafety.pi.ac.cy/new-curriculum/

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φύλλο Εργασίας 1

Τα ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια που μας αρέσει να παίζουμε

Τα αγαπημένα μας Ηλεκτρονικά / Διαδικτυακά Παιχνίδια

Φύλλο Εργασίας 2.1

Μαθαίνω … Παίζοντας!

Φύλλο Εργασίας 2.2

Μαθαίνω … Παίζοντας!

Ηλεκτρονικά / Διαδικτυακά Παιχνίδια

Θετικές επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών:

- **Συμβάλουν στην ανάπτυξη και στη βελτίωση κάποιων γνωστικών δεξιοτήτων** όπως είναι η συγκέντρωση της προσοχής, η παρατηρητικότητα, ο οπτικοκινητικός συντονισμός, η δεξιοτεχνία και η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων.
- **Καλλιεργούν τη δημιουργικότητα** και τη φαντασία του παιδιού.
- Μπορούν να συμβάλουν στην **ενίσχυση της αυτοπεποίθησης** του παιδιού μέσα από τις επιτυχίες του.
- Είναι **μέσο ψυχαγωγίας**.
- Μπορούν να αποτελέσουν **χρήσιμα εκπαιδευτικά εργαλεία**, αφού το παιδί μέσω κάποιων παιχνιδιών μπορεί να εμπεδώσει σχολικές γνώσεις, αλλά και να εμπλουτίσει τις γενικές του γνώσεις.
- Μπορούν να αποτελέσουν **μέσο κοινωνικοποίησης**, αφού το παιδί καλεί τους φίλους του να παίξουν μαζί του, συζητάει τις επιδόσεις το με αυτούς και ανταλλάσσουν πληροφορίες.

Τα θετικά:

- Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι **διασκεδαστικά** και αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία.
- Βοηθούν το παιδί εξοικειώνεται με την **τεχνολογία**.
- Αυξάνουν την **αυτοπεποίθηση** του, αφού του δίνουν τη δυνατότητα του ελέγχου.
- Αναπτύσσουν την ικανότητα **απομνημόνευσης** του παιδιού.
- Ορισμένα παιχνίδια, που ενσωματώνουν διαφορετικές γλώσσες, αναδεικνύουν τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των πολιτισμών, δηλαδή αποτελούν χρήσιμα **εκπαιδευτικά εργαλεία** και μεθόδους ομαλής κοινωνικοποίησης.

Φύλλο Εργασίας 2.3

Μαθαίνω … Παίζοντας!

Θετικά/πλεονεκτήματα της ενασχόλησης με τα ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια

1. ……
2. ……
3. ……
4. ……

……

……

Φύλλο Εργασίας 3.1

Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών

FORTNITE

Ηλικία: 13+ **Αξιολόγηση:** ★★★★☆

Πηγές: www.commonsensemedia.org, saferinternet4kids.gr

Εκπαιδευτική Αξία	Θετικά Πρότυπα	Θετικά Μηνύματα
★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆
Χυδαία Γλώσσα	**Βία**	**Αγορές/καταναλωτισμός**
★☆☆☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆

Τι πρέπει να γνωρίζουμε

Το Fortnite είναι ένα παιχνίδι δράσης και επιβίωσης, όπου 100 παίκτες συγκεντρώνονται σε ένα νησί και πρέπει να εξοντώσουν ο ένας τον άλλο μέχρι να μείνει ένας ζωντανός, που θα είναι και ο νικητής. Για να το πετύχουν αυτό ψάχνουν για όπλα και αξιοποιούν το περιβάλλον κατασκευάζοντας οχυρώσεις από πέτρα, ξύλο ή μέταλλο.

Θετικά παιχνιδιού

Τα Fortnite είναι ένα ευχάριστο και διασκεδαστικό παιχνίδι. Τα γραφικά του είναι αρκετά καρτουνίστικα, πολύχρωμα και ευχάριστα στο μάτι. Θα εκτιμήσετε ακόμη τους χιουμοριστικά φτιαγμένους χαρακτήρες του.

Αρνητικά παιχνιδιού

Εθισμός: **Η μεγαλύτερη ανησυχία για αυτό το παιχνίδι είναι η ώρα που δαπανείται σε αυτό. Μια πίστα μπορεί να διαρκεί έως 20 λεπτά, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι αυτόματα το παιχνίδι σταματά.**

Επικοινωνία με αγνώστους: **Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να δημιουργούν ομάδες και να παίζουν μαζί συνομιλώντας είτε με μηνύματα είτε με μικρόφωνο και εικόνα. Η προεπιλεγμένη ρύθμιση επιτρέπει σε άλλους χρήστες σε απευθείας σύνδεση να προσθέσουν το παιδί ως φίλο. Αν τους προσθέσει ως φίλους, θα είναι σε θέση να συνομιλήσει μαζί τους. Κανείς όμως δεν μπορεί να είναι σίγουρος ότι ο επίδοξος «φίλος» είναι αυτός που υποστηρίζει ότι είναι.**

Βία: **Το παιχνίδι έχει βία, η οποία αν και επίμονη, δεν είναι αιματηρή ή ιδιαίτερα έντονη, παρόλο που χρησιμοποιείτε μαχητικά όπλα και πυροβόλα όπλα για την εξάλειψη των αντιπάλων. Το μόνο «βίαιο» χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η κεντρική ιδέα, δηλαδή ότι μόνο ένας παίκτης θα καταφέρει να επιζήσει και γι' αυτόν τον λόγο πρέπει να πολεμήσει εναντίον των υπόλοιπων.**

Λεπτομέρειες Παιχνιδιού

Πλατφόρμες: Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, Mac, Windows & iOS, Android

Τιμή: €60 για κονσόλες παιχνιδιών και υπολογιστές,
Δωρεάν για κινητά ή tablet με αγορές εντός εφαρμογής

Προγραμματιστής: Epic Games

Ημερομηνία κυκλοφορίας: 18 Ιουλίου 2017

Είδος: Δράση / Περιπέτεια

Φύλλο Εργασίας 3.2

Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών

Μελετήστε τις πληροφορίες του παιχνιδιού **FORTNITE**, και καταγράψτε:

Πηγή πληροφοριών: .....

Περιεχόμενο κατάλληλο για ηλικίες: .....

Αξιολόγηση παιχνιδιού: .....

Είδος παιχνιδιού: .....

Τιμή: .....

Θετικά παιχνιδιού: .....

.....

.....

.....

Αρνητικά παιχνιδιού: .....

.....

.....

.....

Φύλλο Εργασίας 3.3

Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών

8:26 πμ

Orbia

4,7 από 5

80 βαθμολογίες

Περιγραφή

Δοκιμάστε τις ικανότητές σας ενάντια σε ενοχλητικά πλάσματα σε μια συναρπαστική περιπέτεια, γεμάτη παράξενους κόσμους! Το Orbia προκαλεί εσάς και τους φίλους σας να καθαρίσετε όσο το δυνατόν περισσότερα επίπεδα σε έναν ζωντανό, ασυνήθιστο κόσμο.

GAMEPLAY: Βελτιώστε τις ικανότητές σας σε όλο και πιο περίπλοκα επίπεδα. Συλλέξτε τα μπόνους και χρησιμοποιήστε τα προς όφελός σας.

ART: Μινιμαλιστικά, πολύχρωμα γραφικά υψηλής τεχνολογίας. Μια εκπληκτικά όμορφη οπτική εμπειρία.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: Κάθε κόσμος έχει τον δικό του ήρωα με το δικό του μοναδικό στυλ. Ξεκλειδώστε και βρείτε τόνους μοναδικών δερμάτων, το καθένα με το δικό του σύνολο ικανοτήτων!

Πληροφορίες

Πωλητής:	JOX Development LLC
Μέγεθος:	100,8 MB
Κατηγορία:	Παιχνίδια
Συμβατότητα:	Απαιτεί iOS 9.0 ή μεταγενέστερη έκδοση. Συμβατό με iPhone, iPad και iPod touch. Apple TV.
Γλώσσες:	Αγγλικά, Γαλλικά, Γερμανικά, Ιαπωνικά, Ινδονησιακά, Ισπανικά, Ιταλικά, Κινεζικά, Κορεάτικα ...
Ηλικία:	**Ηλικίες 4+**

Πηγή: itunes.apple.com

Φύλλο Εργασίας 3.4

Χαρακτηριστικά Ηλεκτρονικών/Διαδικτυακών Παιχνιδιών

Μελετήστε τις πληροφορίες του παιχνιδιού **Orbia** και καταγράψτε:

Πηγή πληροφοριών: .....

Περιεχόμενο κατάλληλο για ηλικίες: .....

Αξιολόγηση παιχνιδιού: .....

Είδος παιχνιδιού: .....

Τιμή: .....

Θετικά παιχνιδιού: .....

.....

.....

.....

Αρνητικά παιχνιδιού: .....

.....

.....

.....

Φύλλο Εργασίας 5
Αγοράζω με Ασφάλεια

Μαρία (4 χρόνων)	**Λουκάς (9 χρόνων)**	**Ελένη (13 χρόνων)**	**Λεωνίδας (17 χρόνων)**	**Σάββας (25 χρόνων)**

Φύλλο Εργασίας 6.1

Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών

Παιχνίδι: Φώκιες … στο δρόμο για το σπίτι

Ένας διασκεδαστικός εικονικός κόσμος, σε ένα χειμερινό σκηνικό, σε καλεί να βοηθήσεις μια ομάδα από φώκιες να βρουν το δρόμο για το σπίτι.

- Το παιχνίδι ***Φώκιες … στο δρόμο για το σπίτι*** βρίσκεται διαδικτυακά και πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι.
- Το παιχνίδι δεν περιέχει ήχους ή εικόνες βίας.
- Το παιχνίδι δεν επιτρέπει την χρήση ακατάλληλων ονομάτων χρηστών και τις συνομιλίες μέσω Chat.
- Το παιχνίδι επιτρέπει περιορισμό του χρόνου απασχόλησης με αυτό και στον ιστότοπο δεν επιτρέπονται διαφημίσεις.

Κυκλώστε την απάντησή σας:

Παιχνίδι: Smart Heroes

Όταν πέφτει το σκοτάδι, πίσω από τους φωτεινούς ουρανοξύστες της Νέας Υόρκης, μια ομάδα 3 ιπτάμενων ηρώων, οι Dark Heroes, ξεπροβάλει για να σώσει τους κατοίκους από τη συμμορία του εκκεντρικού LIZARD.

- Το παιχνίδι ***Smart Heroes***, πρόκειται για ένα διαδικτυακό παιχνίδι δράσης – περιπέτειας.
- Το παιχνίδι περιέχει μη παραστατικές σκηνές βίας σε φανταστικούς χαρακτήρες.
- Το παιχνίδι περιέχει χυδαία γλώσσα, σε ήπια μορφή.
- Το παιχνίδι επιτρέπει τις συνομιλίες μέσω Chat, ωστόσο, τα αρνητικά σχόλια φιλτράρονται.

Κυκλώστε την απάντησή σας:

Φύλλο Εργασίας 6.2

Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών

Παιχνίδι: Dark White: Το αφεντικό της Πόλης

Σε αυτή την πόλη δεν ησυχάζει κανείς. Ο Dark White, χτυπάει αλύπητα όποιον του αντιστέκεται, προσπαθώντας με όπλα και βία να κυριαρχήσει την πόλη Kansas.

- Το παιχνίδι ***Dark White: Το αφεντικό της Πόλης*** πρόκειται για ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι δράσης – περιπέτειας.
- Ο ήρωας εφαρμόζει κάθε μέσο (όπλα, βία, δολοφονίες) για να επιτύχει τους στόχους του.
- Το παιχνίδι περιέχει σκηνές σκληρής βίας, οι οποίες, σε αρκετές περιπτώσεις, δημιουργούν αίσθημα αποστροφής.
- Οι χαρακτήρες στο παιχνίδι συμμετέχουν σε αγοραπωλησίες ναρκωτικών και καπνίζουν.

Κυκλώστε την απάντησή σας:

Παιχνίδι: Το Καραβάνι των Ζώων

Το καραβάνι έχει ξεκινήσει στον κόσμο της περιπέτειας. Ο LIZA το λιοντάρι μαζί με τους φίλους του, ταξιδεύουν στον κόσμο, συλλέγοντας αντικείμενα και λύνοντας έξυπνους γρίφους.

- Το παιχνίδι ***Το Καραβάνι των Ζώων***, πρόκειται για ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι με εκπαιδευτική αξία.
- Το παιχνίδι είναι ένα ευχάριστο παιχνίδι, στο οποίο δεν υπάρχει αίσθηση "θανάτου".
- Το παιχνίδι δεν περιέχει χυδαία γλώσσα ή βία.
- Στο παιχνίδι υπάρχει κάποια αίσθηση κινδύνου και τρομακτικοί ήχοι, αλλά εκτός από αυτό δεν υπάρχει απαράδεκτο περιεχόμενο.

Κυκλώστε την απάντησή σας:

Φύλλο Εργασίας 6.3

Μικροί Επιστήμονες Παιχνιδιών - Σύστημα Κατάταξης PEGI (Pan-European Game Information)

Το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης PEGI (Pan-European Game Information) αποτελεί ένα σύστημα ηλικιακών διαβαθμίσεων του περιεχομένου των παιχνιδιών. Οι επισημάνσεις PEGI εμφανίζονται στο μπροστινό ή πίσω μέρος της συσκευασίας του παιχνιδιού, σε ιστοτόπους και υπηρεσίες που πωλούν παιχνίδια στο διαδίκτυο και σε άλλες εφαρμογές (όπως το Google Play).

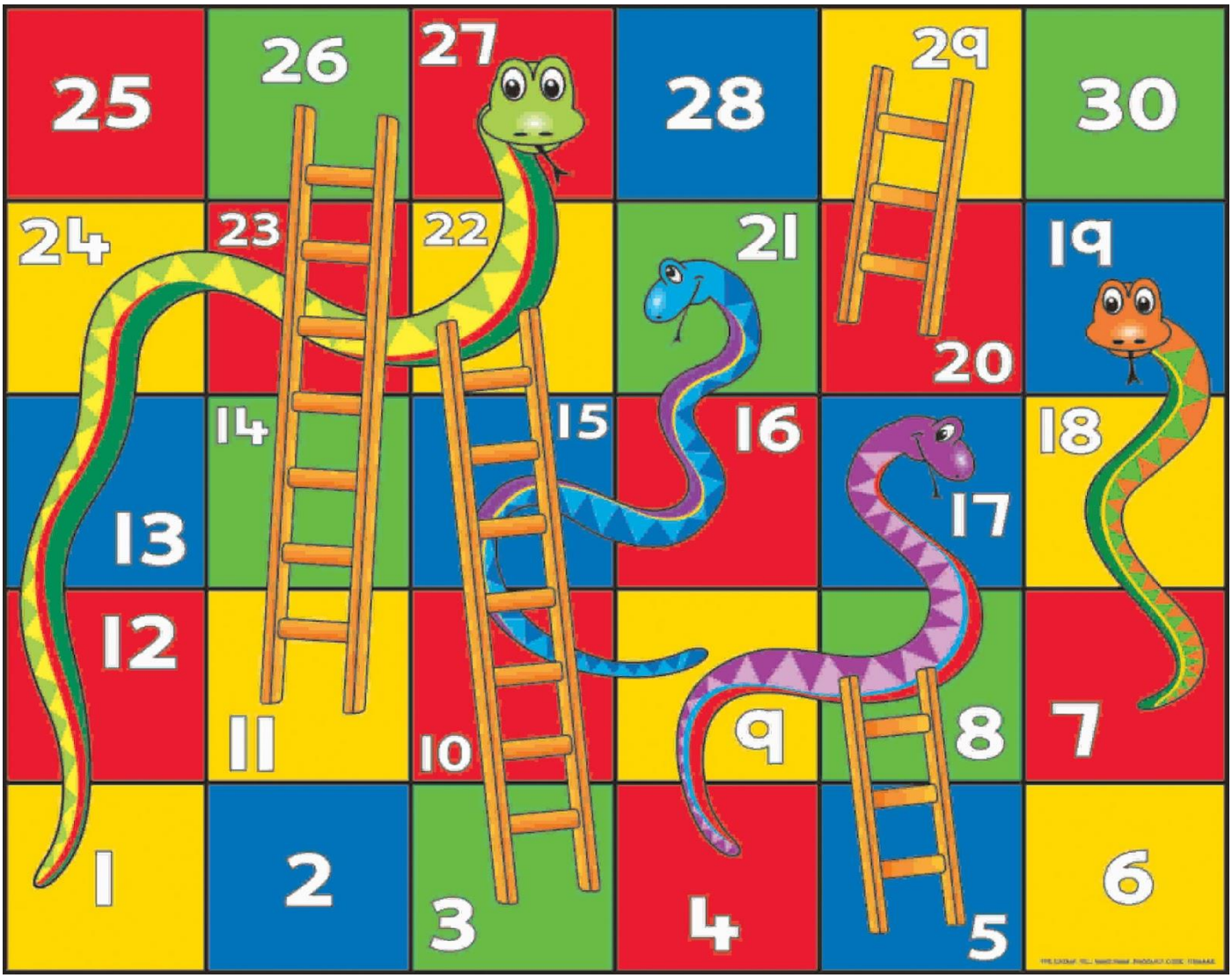
Πρόσθετες περιγραφές που αναγράφονται στο πίσω μέρος της συσκευασίας, εκτός από την ηλιακή διαβάθμιση, υποδεικνύουν τους κύριους λόγους για τους οποίους ένα παιχνίδι έχει λάβει μια συγκεκριμένη ηλικιακή βαθμολογία και κατατάχθηκε στη συγκεκριμένη διαβάθμιση. Οι περιγραφικές σημάνσεις είναι οκτώ: βία, χυδαία γλώσσα, φόβος, ναρκωτικά, σεξ, διακρίσεις, τζόγος και online παιχνίδι με άλλα άτομα.

Ηλικιακές σημάνσεις

- 3: Κατάλληλο για όλες τις ηλικίες των παιδιών. Το παιχνίδι δεν περιλαμβάνει εικόνες ή ήχους που μπορεί να τρομάξουν μικρά παιδιά. Μπορεί να περιέχει ήπια βία (με ένα αστείο τρόπο ή σε ένα παιδικό περιβάλλον). Δεν υπάρχει χυδαία γλώσσα.
- 7: Κατάλληλο για ηλικίες 7 ετών και άνω. Πιθανόν να περιλαμβάνει σκηνές ή ήχους που μπορεί να είναι τρομακτικά για τα μικρότερα παιδιά. Μπορεί να περιέχει ήπια βία (όχι πραγματική όμως, με τη μορφή κινουμένων σχεδίων).
- 12: Κατάλληλο για ηλικίες 12 και άνω. Μπορεί να περιέχει βία φαντασίας, κακή γλώσσα, ήπιες σεξουαλικές αναφορές και υπονοούμενα ή τυχερά παιχνίδια.
- 16: Κατάλληλο για ηλικίες 16 και άνω. Μπορεί να περιέχει ρητή βία, ισχυρή γλώσσα, σεξουαλικές αναφορές, το περιεχόμενο τυχερών παιχνιδιών ή χρήση ναρκωτικών (ενθάρρυνση).
- 18: Κατάλληλο για ηλικίες 18 ετών και άνω. Μπορεί να περιέχει εικόνες βίας, συμπεριλαμβανομένων βία κατά των ανυπεράσπιστων ανθρώπων και επιθέσεις χωρίς κίνητρο. Πιθανόν να περιλαμβάνει σεξουαλικό περιεχόμενο και να ενθαρρύνει τη χρήση ναρκωτικών.

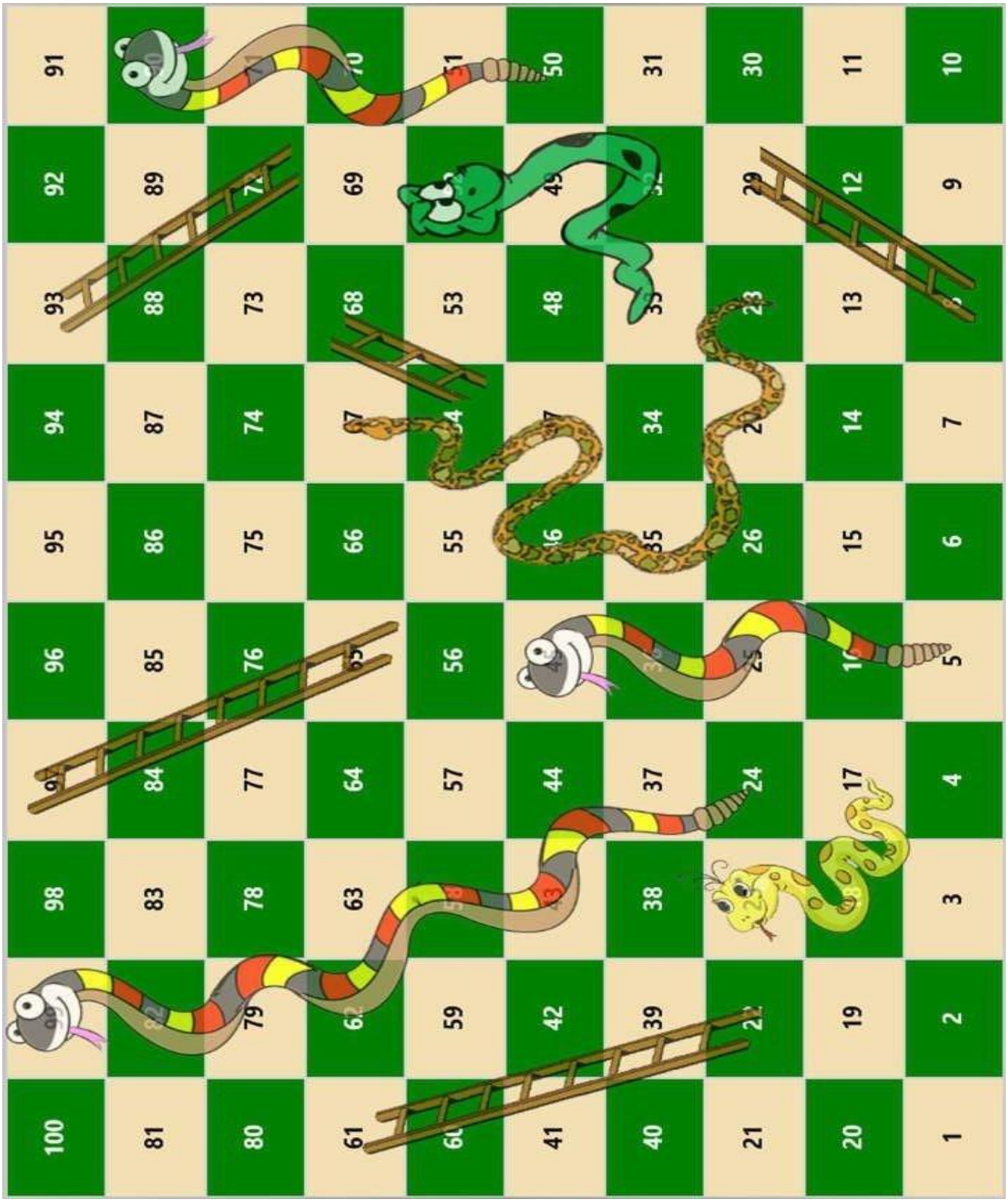
Φύλλο Εργασίας 7.1α

Φιδάκι - Ας απο**Φ**ύγουμε τους Κινδύνους



Φύλλο Εργασίας 7.1β

Φιδάκι - Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους



Φύλλο Εργασίας 7.2

Φιδάκι - Ας αποΦύγουμε τους Κινδύνους

Οδηγίες:

- Χρωματίστε με κόκκινο χρώμα τις κάρτες δηλώσεων, οι οποίες αφορούν αρνητικές συμπεριφορές / κινδύνους, κατά την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια.
- Χρωματίστε με πράσινο χρώμα τις κάρτες δηλώσεων, οι οποίες αφορούν θετικές συμπεριφορές / συμβουλές για την αντιμετώπιση των κινδύνων.
- Κόψετε τις καρτέλες και τοποθετήστε τις κόκκινες κάρτες δηλώσεων στο στόμα του κάθε φιδιού, και τις πράσινες κάρτες δηλώσεων στην αρχή της κάθε σκάλας.

Χρησιμοποίησα την πιστωτική κάρτα της μητέρας μου, για να αγοράσω επιπλέον χρόνο και όπλα στο παιχνίδι

Καθώς έπαιζα στο Διαδίκτυο, ακολούθησα μια διαφήμιση και έπαιξα ένα παιχνίδι τζόγου

Έδωσα τον αριθμό του τηλεφώνου μου, σε ένα συμπαίκτη μου στο chatroom

Άκουσα ένα παιδί να παίζει το παιχνίδι - πρόκληση «Κόκκινος Ελέφαντας» και σκέφτηκα ότι θα ήταν ωραία ιδέα να το παίξω και εγώ

Παίζω ηλεκτρονικά / διαδικτυακά παιχνίδια, για μια ώρα, αφού τελειώσω το διάβασμα για το σχολείο

Ανάφερα και μπλόκαρα ένα παίχτη, ο οποίος βρίζει στο chat

Κατά την εγγραφή μου σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι, έδωσα όλα τα στοιχεία μου (όνομα, τηλ., διεύθυνση, πιστωτική κάρτα της μητέρας μου)

Χρησιμοποίησα webcam κατά τη συζήτηση με ένα άγνωστο παίχτη, στο chatroom του παιχνιδιού

Μίλησα στους γονείς μου για παίχτη, ο οποίος με ρωτούσε άβολες ερωτήσεις (ηλικία, διεύθυνση) στο chat

Απέτρεψα ένα φίλο μου να συναντήσει κάποιον που γνώρισε σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι

Καθοδήγησα τον αδελφό μου να επιλέξει ένα παιχνίδι, κατάλληλο για την ηλικία του, χωρίς βία και όπλα

Εγκατέστησα μια εφαρμογή στο κινητό μου για να με υπενθυμίζει να μην ξεχνιέμαι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια

Φύλλα Εργασίας 7.3

Κίνδυνοι από την ενασχόληση με ηλεκτρονικά/διαδικτυακά

Κίνδυνοι από την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά/διαδικτυακά παιχνίδια

1. ……..
2. ……..
3. ……..
4. ……..

……..

……..

Φύλλο Εργασίας 8.1

Σε ποιον κόσμο ζεις;

Σημειώστε τον χρόνο που αφιερώνετε *(σε λεπτά)*, μπροστά σε ψηφιακές συσκευές, κατά τη διάρκεια μιας τυπικής ημέρας *(μέσος όρος)*

A/A						ΣΥΝΟΛΟ
1.						
2						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						

Φύλλο Εργασίας 8.2

Σε ποιον κόσμο ζεις; Το ημερολόγιο μου!

Σημειώστε τον συνολικό χρόνο (σε λεπτά) που περάσατε μπροστά στις ψηφιακές συσκευές (κινητό, τηλεόραση, υπολογιστή, κονσόλες), παίζοντας ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια (μέσος όρος).

Α/Α	Ονοματεπώνυμο	Δευτέρα	Τρίτη	Τετάρτη	Πέμπτη	Παρασκευή
1.						
2						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						

Φύλλο Εργασίας 9

Παίζω ΕΞΥΠΝΑ

Παίζω ΕΞΥΠΝΑ

Ε Ελέγχω το περιεχόμενο:

Ξ Ξοδεύω κατάλληλα τον χρόνο μου:

Υ Υιοθετώ θετική συμπεριφορά:

Π Προσέχω την επικοινωνία με άλλους παίχτες:

Ν Νοιάζομαι για τα συναισθήματα άλλων:

Α Αναφέρω ακατάλληλες συμπεριφορές:

Ιούνιος 2019
Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου
Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας

Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου Κύπρου – CYberSafety
https://www.cybersafety.cy
http://internetsafety.pi.ac.cy

Γραμμή Βοήθειας και Καταγγελιών 1480
https://www.cybersafety.cy/helpline
https://www.cybersafety.cy/hotline

Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση
Διευκόλυνση «Συνδέοντας την Ευρώπη»

Η παρούσα έκδοση χρηματοδοτήθηκε από το έργο CYberSafety.