

# SimSafety



Αναστασία Οικονόμου  
Ζωή Θράσου

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου  
Τομέας Εκπαιδευτικής τεχνολογίας  
Σεπτέμβριος 2010



# Φιλοσοφία SimSafety

- Εμπειρική Μάθηση  
(Experiential learning)
- Προσομοίωση  
(Simulation)



# Περιβάλλον

- Περιοχή παιχνιδιών (υπόθεση, βαθμοί, παίχτες κ.τ.λ.)



- Κέντρα Πληροφοριών



- Κέντρο Καταγγελιών  
(δυνατότητα αντιμετώπισης)



# Φιλοσοφία παιχνιδιών

- Ο κάθε παίχτης έχει ένα ρόλο
- Η ταυτότητα /ο ρόλο είναι κρυφός (ανωνυμία στο Διαδίκτυο)
- Μέσα από ενέργειες/επικοινωνία ο κάθε παίκτης προσπαθεί να πετύχει το στόχο του και να καταλάβει το ρόλο των άλλων παικτών
- Συζήτηση στην τάξη κανόνων καλής χρήσης και συμπεριφοράς στο διαδίκτυο και στη ζωή μας



# Απαιτήσεις παιχνιδιών

- Αντιλαμβάνομαι το ρόλο μου
- Ενεργώ και επικοινωνώ στο περιβάλλον
  - Προσποίηση του ρόλου
  - Κατανόηση των ρόλων των άλλων (αντίληψη των συμβάντων γύρω μας π.χ. κάποιος μας κάνει bullying)
  - Παίρνω πληροφορίες αν χρειάζομαι
  - Αναφέρω κάτι που με κάνει να νιώθω άβολα
  - Κρίνω (βαθμολογώ)
- Συζητώ (στην τάξη)

# Περιγραφή/Σκοπός παιχνιδιών

- Μάθημα1: «Προσωπικές φωτογραφίες»
  - Πώς χειριζόμαστε τη δημοσίευση προσωπικών στοιχείων
- Μάθημα2: «Δε σε παίζουμε!»
  - Αποδοχή των ανθρώπων γύρω μας και ευαισθητοποίηση σε συμπεριφορές που μπορεί να «πληγώνουν» διαδικτυακούς φίλους
- Μάθημα3: «Κλοπή»
  - Πώς χειρίζομαι πρόσβαση σε δεδομένα ή αντικείμενα άλλου

# Σενάριο εφαρμογής στην τάξη

Εργαστήρι ΗΥ/15 παιδιά

- 5 παίχτες
- 10 σε 3 ομάδες παρακολουθούν (προβολή με DLP) και συμπληρώνουν στοιχεία (βλ. έντυπο «παρακολούθησης»)

Σημείωση: σε πιο προχωρημένο επίπεδο θα μπορούσαν όλοι να έχουν το δικός τους avatar και παρόλο που δεν θα μπορούν να παίξουν το παιχνίδι θα μπορούν να κάνουν παρεμβολές