

# ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

για την ΑΣΦΑΛΕΙΑ

στο ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου  
Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας  
2013

## Διδάσκοντας για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο με

### Διαδραστικά Παιχνίδια

Το παιχνίδι είναι ένας από τους πιο διασκεδαστικούς και ελκυστικούς τρόπους ενασχόλησης των παιδιών. Για τον λόγο αυτό, έχουν αναπτυχθεί πάρα πολλά διαδικτυακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, σε διάφορες γλώσσες και από διάφορους φορείς, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευτικούς στη μαθησιακή διαδικασία. Τα παιχνίδια αυτά είναι συνήθως σύντομες διαδικτυακές εφαρμογές, εύκολες στη χρήση και έχουν διαδραστικό χαρακτήρα. Στοχεύουν στην καλύτερη αφομοίωση των μαθησιακών εννοιών αλλά και στην περαιτέρω ανάπτυξή τους είτε μέσα από απλά γραμμικά παιχνίδια είτε μέσα από πιο πολύπλοκα παιχνίδια σεναρίων και προσομοιώσεων.

Στη συνέχεια παρατίθενται διαδραστικά παιχνίδια τα οποία μπορείτε αξιοποιήσετε για να διδάξετε ζητήματα που αφορούν στην ασφαλή χρήση του διαδικτύου. Κάποια από τα παιχνίδια είναι απλά κουίζ με ευχάριστο παιγνιώδη χαρακτήρα τα οποία δίνουν ανατροφοδότηση με βάση τις απαντήσεις των μαθητών, άλλα είναι σύντομα παιχνίδια για εκμάθηση εννοιών, άλλα είναι παιχνίδια λήψης απόφασης και άλλα είναι παιχνίδια προσομοιώσεων τα οποία μπορούν να αποτελέσουν και ολοκληρωμένα μαθήματα για την ασφάλεια στο διαδίκτυο. Επειδή έχουν δημιουργηθεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς για κάποια από τα παιχνίδια υπάρχουν σχέδια μαθήματα και υλικό για τον εκπαιδευτικό με οδηγίες για να αξιοποιήσει το παιχνίδι στο έπακρο. Μπορείτε να εκμεταλλευτείτε τα παιχνίδια ως αφορμή για συζήτηση, ως αξιολόγηση ή ως την κύρια δραστηριότητα του μαθήματός σας, ανάλογα από το παιχνίδι και τους στόχους σας.

Οι ηλικίες που προτείνονται για τα παιχνίδια είναι μόνο ενδεικτικές και επαφίεται κυρίως στον εκπαιδευτικό να κρίνει αν το κάθε παιχνίδι είναι κατάλληλο για τους μαθητές του. Εφόσον επιλέξετε παιχνίδι -ανάλογα με τους στόχους του μαθήματός σας- αν υπάρχουν διαθέσιμοι υπολογιστές οι μαθητές μπορούν να παίξουν το παιχνίδι, αφού τους δώσετε οδηγίες, σε μικρές ομάδες και να συζητήσετε έπειτα το περιεχόμενο και τις ενέργειές τους στο παιχνίδι. Εάν δεν υπάρχουν επαρκείς υπολογιστές, κάποια από τα παιχνίδια μπορείτε να τα παίξετε με όλη την τάξη προβάλλοντάς τα με βιντεοπροβολέα και καλώντας τους μαθητές να πάρουν τις αποφάσεις για να παίξουν το παιχνίδι. Αρκετά από τα παιχνίδια που ακολουθούν είναι στα Αγγλικά. Αυτά μπορούν να αξιοποιηθούν από παιδιά μεγαλύτερης ηλικίας τα οποία είναι περισσότερο εξοικειωμένα με την γλώσσα ή μπορούν να συνοδεύονται με οδηγίες στα Ελληνικά. Εναλλακτικά, αν το παιχνίδι γίνεται από όλη την τάξη τότε μπορείτε να κάνετε την μετάφραση και οι μαθητές να λαμβάνουν τις αποφάσεις.

Τα πνευματικά δικαιώματα για τα παιχνίδια δεν ανήκουν στο Παιδαγωγικό Ινστιτούτο και ενδέχεται ανά πάσα στιγμή οι σύνδεσμοι να μη λειτουργούν αν οι δημιουργοί τους τα αφαιρέσουν.

## Wild Web Woods

Πηγή:	© 2009 Council of Europe, Strasbourg
Σύνδεσμος:	<a href="http://wildwebwoods.org/popup.php?lang=gr">http://wildwebwoods.org/popup.php?lang=gr</a>
Ηλικίες:	7-12 ετών
Γλώσσα:	δίνεται επιλογή γλώσσας – υπάρχουν τα Ελληνικά



Θέματα:	Δικαιώματα του παιδιού, ιδιωτικότητα στο διαδίκτυο, προφίλ, ασφαλείς κωδικοί, ηλεκτρονικό εμπόριο, συνομιλίες με αγνώστους, ασφάλεια του υπολογιστή
Σημειώσεις:	<p>Στόχος του παιχνιδιού είναι να βοηθήσει παιδιά 7-10 ετών να καταλάβουν το διαδίκτυο και να αποκτήσουν τις δεξιότητες για να γίνουν σοφοί χρήστες του διαδικτύου. Το παιχνίδι έχει επίσης σκοπό να βοηθήσει τα παιδιά να καταλάβουν βασικές έννοιες των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και να μάθουν για τα δικά τους δικαιώματα και πώς να σέβονται τα δικαιώματα των άλλων. Οδηγίες για εκπαιδευτικούς στα Αγγλικά:</p> <p><a href="http://www.coe.int/t/dg3/children/News/WildWebWoods_ENG.pdf">http://www.coe.int/t/dg3/children/News/WildWebWoods_ENG.pdf</a></p> <p>Θέματα των δραστηριοτήτων που προτείνονται:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ιδιωτικότητα στο διαδίκτυο</li><li>• Παίρνοντας μια άλλη ταυτότητα στο διαδίκτυο</li><li>• Ασφαλείς Κωδικοί</li><li>• Εθισμός στο διαδίκτυο</li><li>• Αγωγή του καταναλωτή – Ηλεκτρονικό εμπόριο</li><li>• Διαφορές μεταξύ του πραγματικού κόσμου και του εικονικού κόσμου</li><li>• Ένας ασφαλής υπολογιστής</li><li>• Δικαιώματα του παιδιού</li></ul>

## Νησιά του Κυβερνοχώρου – Cyberethics

Πηγή:	Cyberethics – Κυπριακό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου
Σύνδεσμος:	<a href="http://el.cyberethics.info/login.php">http://el.cyberethics.info/login.php</a>
Ηλικίες:	Δημοτικό, Γυμνάσιο
Γλώσσα:	Ελληνικά



- Θέματα:** Διαδίκτυο, ηλεκτρονικά παιχνίδια, ιοί, υποκλοπή στοιχείων, απάτες, ακατάλληλο ή ενοχλητικό περιεχόμενο, επικοινωνία, ηλεκτρονική παρενόχληση, παιχνίδια, εθισμός κ.α.
- Σημειώσεις:** Απαιτείται μια πολύ σύντομη εγγραφή (όνομα και κωδικός). Τα παιδιά μπορούν να πάρουν πληροφορίες, να δουν βίντεο και να απαντήσουν σε σύντομα τεστ για βασικά θέματα ασφάλειας στο διαδίκτυο.

## Παιχνίδι με κάρτες – Ορισμοί, δυνατότητες και προκλήσεις του διαδικτύου

- Πηγή:** Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου
- Σύνδεσμος:** Πρόσβαση από την ιστοσελίδα: [http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/sec\\_game.html](http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/sec_game.html), κάνουμε δεξί κλικ στα παιχνίδια με τις κάρτες και επιλέγουμε full screen.
- Ηλικίες:** 9-15 ετών
- Γλώσσα:** Ελληνικά



- Θέματα:** Δυνατότητες και κίνδυνοι του διαδικτύου
- Σημειώσεις:** Παιχνίδι με ορισμούς, κινδύνους και δυνατότητες του διαδικτύου. Το παιχνίδι με τις κάρτες μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενημερωθούν οι μαθητές για το διαδίκτυο, τις δυνατότητες και τις προκλήσεις του. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για αξιολόγηση των γνώσεων των μαθητών στις δυνατότητες και κινδύνους του διαδικτύου. Το παιχνίδι μπορούν να το παίξουν ατομικά ή ομαδικά σε μορφή διαγωνισμού με τις σωστές απαντήσεις να κερδίζουν βαθμούς. Σημειώνεται ότι το παιχνίδι υπάρχει και σε έντυπη μορφή στο παράρτημα του βιβλιαρίου.

## eSafety Kit

Πηγή: Insafe project- European Schoolnet

Σύνδεσμος: <http://www.esafetykit.net/index2.html>

Ηλικίες: 6-12 ετών

Γλώσσα: Επιλέγοντας την Ελλάδα στην αρχική σελίδα το παιχνίδι διατίθεται στα Ελληνικά.



Θέματα: ασφάλεια, επικοινωνία, ηλεκτρονική παρενόχληση, διασκέδαση

Σημειώσεις: Κάθε ενότητα περιλαμβάνει τους κανόνες, παιχνίδια και κουίζ για αξιολόγηση.

Επιλέγοντας τα εικονίδια πάνω δεξιά μπορείτε να εντοπίσετε δραστηριότητες για εκτύπωση. Υπάρχει υλικό για γονείς και εκπαιδευτικούς για κάθε ενότητα.

Υπάρχουν έτοιμες δραστηριότητες για χρήση από τους εκπαιδευτικούς για κάθε ενότητα.



## Cyberkids

Πηγή: Υπουργείο Δημόσιας Τάξης και Προστασίας του Πολίτη – Αρχηγείο Ελληνικής Αστυνομίας

Σύνδεσμος: <http://www.cyberkid.gov.gr/main.html>

Ηλικίες: παιδιά έως 8 ετών, παιδιά 8-12 ετών, γονείς

Γλώσσα: Ελληνικά



Θέματα:	Παιδιά έως 8 ετών	Παιδιά 8-12 ετών	Γονείς
	Δεν είναι παιχνίδι... Tips Παίζω και μαθαίνω	Cyber Crime Unit Tips Phishing Ψηφιακή παρενόχληση Προσωπικά δεδομένα Μέσα κοινωνικής δικτύωσης Εθισμός στο Διαδίκτυο Παιχνίδια Τα Βασικά του Διαδικτύου	Συνεχής Ενημέρωση Τι να προσέξω; Phising Ψηφιακή Παρενόχληση Προσωπικά δεδομένα Μέσα κοινωνικής δικτύωσης Εθισμός στο Διαδίκτυο Πώς να μιλήσω στο παιδί μου Ιατρικές συμβουλές Quiz Συχνές Ερωτήσεις Χρήσιμοι σύνδεσμοι Δράσεις

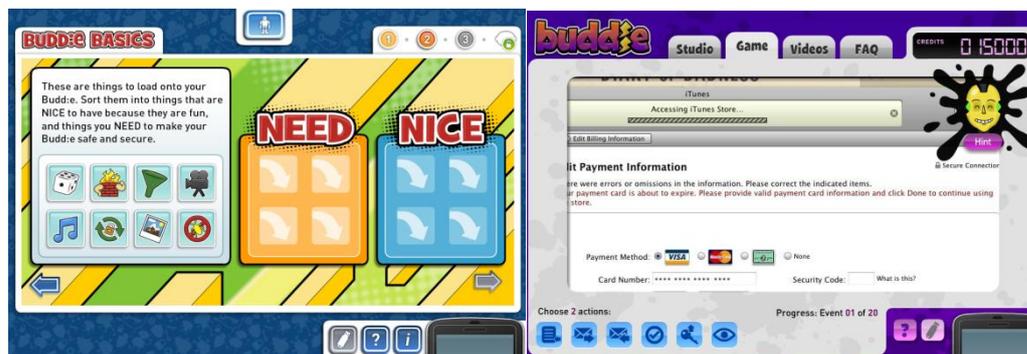
## Budd:e Cybersecurity Education package

Πηγή: © Commonwealth of Australia 2011

- Σύνδεσμος:
- Παιχνίδι για το Δημοτικό:  
<https://budd-e.staysmartonline.gov.au/primary/main.php#>
  - Οδηγίες και σχέδια μαθήματος για δασκάλους/ες:  
<https://budd-e.staysmartonline.gov.au/teachers/primary/index.html>
  - Δραστηριότητες για δευτεροβάθμια εκπαίδευση:  
<https://budd-e.staysmartonline.gov.au/secondary/main.php>
  - Οδηγίες και σχέδια μαθήματος για καθηγητές:  
<https://budd-e.staysmartonline.gov.au/teachers/secondary/index.html>

Ηλικίες: υπάρχει παιχνίδι για Δημοτικό και για Γυμνάσιο

Γλώσσα: Αγγλικά



Θέματα: επικοινωνία, εκφοβισμός, κωδικός, πνευματική ιδιοκτησία, πληροφορίες, ιδιωτικότητα, ασφάλεια, ιοί, κακόβουλο λογισμικό, παραπληροφόρηση, απάτες

Σημειώσεις: Το εκπαιδευτικό πακέτο περιλαμβάνει δύο ενότητες, μια για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση και μια για την δευτεροβάθμια. Οι δύο ενότητες περιλαμβάνουν ενδιαφέρον δραστηριότητες πλούσιες σε μέσα και πηγές που δημιουργήθηκαν με την συμβολή εκπαιδευτικών και ειδικούς. Το παιχνίδι ασχολείται με σημαντικά θέματα ασφάλειας στο διαδίκτυο όπως: κακόβουλα λογισμικά και απάτες, πνευματική ιδιοκτησία, ιδιωτικότητα, προσωπικά δεδομένα, ψηφιακό αποτύπωμα, αγορές στο διαδίκτυο.

Το παιχνίδι είναι στα Αγγλικά έτσι προτείνεται αν δεν ξέρουν επαρκώς Αγγλικά οι μαθητές να παιχτεί από όλη την τάξη με τους μαθητές να αποφασίζουν μαζί για να προχωρήσουν και να συζητούν την απόφασή τους. Αξιοποιήστε στο μάθημά το συνοδευτικό υλικό της σελίδας (βίντεο και ανατροφοδότηση). Συστήνεται στους εκπαιδευτικούς να επισκεφθούν τα “teacher resources” για περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι, οδηγίες, τις λύσεις του, τους στόχους και συνοδευτικά σχέδια μαθήματος.

## Webonauts Internet Academy

Πηγή: [pbskids.org](http://pbskids.org) ©2010

Σύνδεσμος: <http://pbskids.org/webonauts/>

Ηλικίες: Το παιχνίδι προορίζεται για παιδιά 8-10 ετών. Όμως επειδή είναι στα Αγγλικά μπορούν να το παίξουν μαθητές μεγαλύτερων τάξεων του Δημοτικού ή και Γυμνασίου τα οποία γνωρίζουν Αγγλικά. Μπορεί να δοθεί στους μαθητές η μετάφραση για να την χρησιμοποιούν.

Γλώσσα: Αγγλικά



Θέματα: Το παιδί στο παιχνίδι καλείτε να πάρει το ρόλο ενός «ιστοναύτη» και να ολοκληρώσει μια σειρά από αποστολές. Οι παίχτες αντιμετωπίζουν ζητήματα σημαντικά για να γίνουν καλοί πολίτες: ταυτότητα, προστασία της ιδιωτικής ζωής, αξιοπιστία και ασφάλεια των ιστοσελίδων. Τα σενάρια του παιχνιδιού λαμβάνουν χώρα τόσο στο διαδίκτυο όσο και στον φυσικό κόσμο του αστροναύτη επειδή η καλή πολιτότητα επεκτείνεται και στα δύο.

Σημειώσεις: Το παιχνίδι είναι καταλληλότερο για το μάθημα των αγγλικών. Εναλλακτικά το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από όλη την τάξη με τον δάσκαλο να δίνει τις επιλογές στα ελληνικά και τα παιδιά να αποφασίζουν ομαδικά για την επιλογή που θα κάνουν. Χρήσιμο είναι να γίνεται συζήτηση για να αιτιολογήσουν τις επιλογές τους και να συζητούν τις συνέπειες. Από τη [μετάφραση](#) ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει τις λέξεις που θέλει για καινούργιο λεξιλόγιο για τους μαθητές και να διδάξει κάποια phrasal verbs.

## Εκπαιδευτικά παιχνίδια από το Media Smarts - Canada's Centre for Digital and Media Literacy

Πηγή: Media Smarts - Canada's Center for Digital and Media Literacy

Σύνδεσμος: <http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/educational-games>

Ηλικίες:	Δημοτικό – Γυμνάσιο Κάθε παιχνίδι είναι καταλληλότερο για συγκεκριμένες ηλικίες όμως επειδή τα παιχνίδια είναι στα Αγγλικά μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε παιχνίδια που προορίζονται για μικρότερα παιδιά σε μαθητές μεγαλύτερης ηλικίας.
Γλώσσα:	Αγγλικά

## Παιχνίδια

---

Τίτλος:	<b>Privacy Playground: The First Adventure of the Three CyberPigs</b> 
Σύνδεσμος:	<a href="http://mediasmarts.ca/game/privacy-playground-first-adventure-three-cyberpigs">http://mediasmarts.ca/game/privacy-playground-first-adventure-three-cyberpigs</a>
Θέματα:	Αναγνώριση διαδικτυακής διαφήμισης, προστασία προσωπικών δεδομένων και αποφυγή επικίνδυνων ατόμων στο διαδίκτυο

Τίτλος:	<b>CyberSense and Nonsense: The Second Adventure of The Three CyberPigs</b> 
Σύνδεσμος:	<a href="http://mediasmarts.ca/game/cybersense-and-nonsense-second-adventure-three-cyberpigs">http://mediasmarts.ca/game/cybersense-and-nonsense-second-adventure-three-cyberpigs</a>
Θέματα:	Έλεγχος πληροφοριών, τήρηση κανόνων θετικής διαδικτυακής συμπεριφοράς, αναγνώριση στερεοτύπων κλπ.

Τίτλος:	<b>Privacy Pirates: An Interactive Unit on Online Privacy (Ages 7-9)</b> 
Σύνδεσμος:	<a href="http://mediasmarts.ca/game/privacy-pirates-interactive-unit-online-privacy-ages-7-9">http://mediasmarts.ca/game/privacy-pirates-interactive-unit-online-privacy-ages-7-9</a>
Θέματα:	Ιδιωτικότητα στο διαδίκτυο, προστασία προσωπικών δεδομένων στο διαδίκτυο

Τίτλος:	<b>Top Secret! (Grades 6-8)</b>
---------	---------------------------------



Σύνδεσμος: <http://mediasmarts.ca/game/top-secret-grades-6-8>

Θέματα: εντοπισμός των θετικών και αρνητικών της δημοσίευσης πληροφοριών

Τίτλος: **Allies and Aliens: A Mission in Critical Thinking**



Σύνδεσμος: <http://mediasmarts.ca/game/allies-and-aliens-mission-critical-thinking>

Θέματα: Αναγνώριση της προκατάληψης, της μεροληψίας και της προπαγάνδας στο διαδίκτυο και στα μέσα.

Τίτλος: **Co-Co's AdverSmarts: An Interactive Unit on Food Marketing on the Web**



Σύνδεσμος: <http://mediasmarts.ca/game/co-cos-adversmarts-interactive-unit-food-marketing-web>

Θέματα: Αναγνώριση των τεχνικών διαφήμισης που χρησιμοποιούνται σε ιστοσελίδες στο διαδίκτυο που απευθύνονται σε παιδιά.

Τίτλος: **Jo Cool or Jo Fool (Grades 6-8)**



Σύνδεσμος: <http://mediasmarts.ca/game/jo-cool-or-jo-fool-grades-6-8>

Θέματα: Εξερεύνηση 12 ψεύτικων ιστοσελίδων για να ελέγξουν οι μαθητές τις διαδικτυακές τους δεξιότητες.

Τίτλος: **MyWorld: A digital literacy tutorial for secondary students**



Σύνδεσμος: <http://mediasmarts.ca/game/myworld-digital-literacy-tutorial-secondary->

[students](#)

**Θέματα:** Σεμινάριο με στόχο να διδάξει βασικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας προσομοιώνοντας διαδικτυακές εμπειρίες. Θέματα: έρευνα και έλεγχος πληροφοριών, διαχείριση ασφάλειας και φήμης, διαδικτυακές σχέσεις και ηθική χρήση ψηφιακών μέσων.

**Τίτλος:** **Passport to the Internet: Student tutorial for Internet literacy (Grades 4-8)**



**Σύνδεσμος:** <http://mediasmarts.ca/game/passport-internet-student-tutorial-internet-literacy-grades-4-8>

**Θέματα:** Δεξιότητες κριτικής σκέψης, ασφάλειας στο διαδίκτυο, έρευνας και έλεγχου πληροφοριών, αναγνώριση τεχνικών διαφήμισης κλπ

## Professor Garfield – Cyberbullying

**Πηγή:** © 2013 Virginia Department of Education , © PAWS

**Σύνδεσμος:** <http://learninglab.org/>

**Ηλικίες:** 10-15 ετών

**Γλώσσα:** Αγγλικά



**Θέματα:** Διαδικτυακός εκφοβισμός

**Σημειώσεις:** Περιλαμβάνει βίντεο με την περιπέτεια του Garfield και των φίλων του και δύο δραστηριότητες για τον διαδικτυακό εκφοβισμό.

## Digizen Game

**Πηγή:** Childnet International

**Σύνδεσμος:** <http://digizen.org/resources/cyberbullying/interactive/>

**Ηλικίες:** 10-15

**Γλώσσα:** Αγγλικά



**Θέματα:** εκφοβισμός στο διαδίκτυο

**Σημειώσεις:** Το παιχνίδι βασίζεται στο βίντεο: Let's fight it together <http://digizen.org/resources/cyberbullying/films/uk/lfit-film.aspx>  
Στο παιχνίδι παίρνουν την θέση ενός συμμαθητή/σημμαθήτριας του πρωταγωνιστή και παίρνουν αποφάσεις στο πώς να τον βοηθήσουν καθώς βιώνει την διαδικτυακή παρενόχληση.

## Cybernetrix

**Πηγή:** Commonwealth of Australia 2013

**Σύνδεσμος:** <http://www.cybersmart.gov.au/Schools/Teacher%20resources/Lower%20secondary/Cybernetrix.aspx>

**Ηλικίες:** 12+

**Γλώσσα:** Αγγλικά



**Θέματα:** προστασία προσωπικών πληροφοριών, απάτες και ανεπιθύμητα μηνύματα, καλή συμπεριφορά στο διαδίκτυο, κλοπή ταυτότητας, εκφοβισμός στο διαδίκτυο, αποπλάνηση.

**Σημειώσεις:** Στη σελίδα του παιχνιδιού μπορείτε να εντοπίσετε σχέδια μαθήματος (στα Αγγλικά) για τα ζητήματα που παρουσιάζονται στο παιχνίδι.

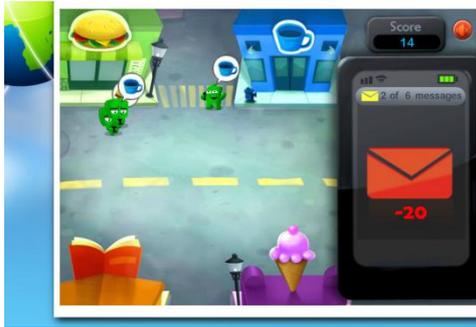
## Digital Passport

**Πηγή:** Common Sense Media (<http://www.common Sense Media.org>)

**Σύνδεσμος:** <http://www.digitalpassport.org>

**Ηλικίες:** Δημοτικό

Γλώσσα: Αγγλικά



Θέματα:

- Ιδιωτικότητα
- Ηλεκτρονική παρενόχληση
- Επικοινωνία στο διαδίκτυο
- Δικαιώματα των δημιουργών
- Αναζήτηση πληροφοριών

Σημειώσεις:

Απαιτείται εγγραφή του εκπαιδευτικού για να παίξετε το παιχνίδι. Στη σελίδα του παιχνιδιού θα εντοπίσετε ολοκληρωμένα μαθήματα για πέντε ενότητες. Για κάθε ενότητα δίνεται δραστηριότητα αφόρμησης, βίντεο και παιχνίδι, αποστολή και ολοκλήρωση.