

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

Τμήμα Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων
Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών με Κατεύθυνση “Ηλεκτρονική Μάθηση”

**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ
ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ
ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΚΑΙ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ**

Περσεφόνη Λέκκου

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Απρίλιος 2013

Αφιερώνεται στη λατρεμένη μου γιαγιά Φόνη.

Περίληψη

Η αλματώδης ανάπτυξη του Διαδικτύου τις τελευταίες δεκαετίες έχει επιφέρει καινοφανείς αλλαγές σε κάθε έκφανση της καθημερινότητας των ανθρώπων και έχει οδηγήσει σε μια εποχή που χωρίς υπερβολή θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως "Ψηφιακή Εποχή". Το Διαδίκτυο μέσω του πλήθους των υπηρεσιών και των εφαρμογών που προσφέρει προάγει τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των χρηστών Του και την τάχιστα εξυπηρέτηση των αναγκών που δημιουργεί η σύγχρονη κοινωνία.

Παράλληλα, όμως, η ελευθερία λόγου και κινήσεων καθώς και η ανωνυμία που παρέχει δημιούργησαν στον κυβερνοχώρο ιδανικές συνθήκες για την καλλιέργεια και την ανάπτυξη του Ηλεκτρονικού Εγκλήματος (Κανελλόπουλος, 2007) φαινόμενο που αγγίζει πλέον και χώρες όπως η Ελλάδα.

Απ' την άλλη τα τελευταία χρόνια το όριο ηλικίας των χρηστών του Διαδικτύου μειώνεται με τα παιδιά να αποτελούν τους ταχύτερα αναπτυσσόμενους χρήστες αλλά και αυτούς που κινδυνεύουν περισσότερο από τους κινδύνους που ελλοχεύουν σε αυτό λόγω της παιδικής αθωότητας και της έλλειψης εμπειριών που τα διακρίνει. Κρίνεται επομένως αναγκαίο ο καθένας (παιδί, γονέας, εκπαιδευτικός) να ενημερωθεί για την ασφαλή πλοήγηση στον Παγκόσμιο Ιστό.

Με βάση τα παραπάνω, η παρούσα διπλωματική εργασία έχει στόχο τη δημιουργία ενός ψηφιακού, διαδραστικού οδηγού ο οποίος προσεγγίζει σφαιρικά το θέμα της ασφαλούς χρήσης του Διαδικτύου και απευθύνεται σε μαθητές δημοτικού και γυμνασίου καθώς και σε γονείς και εκπαιδευτικούς, προκειμένου να τους βοηθήσει να ανακαλύψουν τον ψηφιακό κόσμο του Διαδικτύου με τη μέγιστη δυνατή ασφάλεια.

Ευχαριστίες

Θερμές ευχαριστίες εκφράζω στον Αναπληρωτή Καθηγητή κύριο Συμεών Ρετάλη για την επίβλεψη και την πολύτιμη βοήθεια που μου παρείχε για την ολοκλήρωση της διπλωματικής μου εργασίας. Ευχαριστίες επίσης οφείλονται στους συνεξεταστές Αναπληρωτή Καθηγητή κύριο Δημήτριο Σάμψων και Επίκουρο Καθηγήτρια κυρία Φωτεινή Παρασκευά.

Ειδική μνεία θα ήθελα να απευθύνω στον Διευθύνοντα Σύμβουλο της QuickLessons LLC κύριο Alfredo Leone για την παραχώρηση μιας δωρεάν άδειας χρήσης για τη διαδικτυακή πλατφόρμα συγγραφής ηλεκτρονικών μαθημάτων QuickLessons μέσω της οποίας δημιουργήθηκε το υλικό της παρούσας διπλωματικής εργασίας. Επιπλέον θα ήθελα να ευχαριστήσω ξεχωριστά ολόκληρη την ομάδα του QuickLessons για την άμεση ανταπόκρισή της σε κάθε θέμα που προέκυπτε καθώς επίσης και για τη συνεχή ενημέρωση σχετικά με βελτιώσεις και αναβαθμίσεις της πλατφόρμας.

Ιδιαίτερες ευχαριστίες οφείλονται στην κυρία Κωνσταντίνα Γεώργα, επιστημονική σύμβουλο e Learning του CosyLab του Πανεπιστημίου Πειραιώς για την πολύτιμη βοήθειά της και την άμογη συνεργασία που μου παρείχε καθόλη τη διάρκεια της εκπόνησης της διπλωματικής μου εργασίας.

Ξεχωριστά θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κύριο Νικόλαο Κακμή για το χρόνο που αφιέρωσε και τη βοήθεια που μου παρείχε προκειμένου να ολοκληρωθούν οι ηχογραφήσεις καθώς και όλους τους φίλους (Λεμονιά, Σταυρούλα, Σταμάτη, Δημήτρη, Πέτρο) που δάνεισαν τις φωνές τους στους ήρωες του υλικού της διπλωματικής μου.

Ιδιαίτερα θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω τον κύριο Μιχάλη Μπολουδάκη δημιουργό του εργαλείου δημιουργίας ψηφιακών comic, ComicStripCreator, για την δωρεάν άδεια χρήσης που μου παραχώρησε ώστε να μπορέσω να φτιάξω και να ενσωματώσω ένα ψηφιακό comic στο υλικό μου χρησιμοποιώντας το εργαλείο του.

Τέλος εκφράζω την ευγνωμοσύνη μου στην οικογένειά μου και τους πολύ κοντινούς μου ανθρώπους για την υποστήριξη και βοήθειά τους σε όλη τη διάρκεια των μεταπτυχιακών σπουδών μου.

Περιεχόμενα

Περίληψη	i
Ευχαριστίες	ii
Κατάλογος Πινάκων	vii
Κατάλογος Σχημάτων	viii
Συντομογραφίες	xiv
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 Εισαγωγή	1
1.1. Εισαγωγή.....	1
1.2. Εκπαίδευση των παιδιών για τους κινδύνους του Διαδικτύου σήμερα ..	3
1.3. Αντικείμενο της παρούσας εργασίας	7
1.4. Δομή της παρούσας εργασίας	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 Θεωρητικό πλαίσιο	10
2.1. Εισαγωγή.....	10
2.2. Χρήση διαδραστικού πολυμεσικού υλικού στην εκπαίδευση των παιδιών στην ερευνητική βιβλιογραφία.....	10
2.3. Παρόμοιο υλικό στο Διαδίκτυο	14
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 Τεχνολογικό υπόβαθρο.....	17
3.1. Εισαγωγή.....	17
3.2. Το διαδικτυακό εργαλείο σχεδιασμού και ανάπτυξης μαθημάτων QuickLessons	17
3.2.1. Κριτική θεώρηση του διαδικτυακού εργαλείου σχεδιασμού και ανάπτυξης μαθημάτων QuickLessons.....	18
3.2.2. Αξιολόγηση της ευχρηστίας του διαδικτυακού εργαλείου σχεδιασμού και ανάπτυξης μαθημάτων QuickLessons	21
3.2.3. Αξιοποίηση του διαδικτυακού εργαλείου σχεδιασμού και ανάπτυξης μαθημάτων QuickLessons στο διαδραστικό οπτικό-ακουστικό υλικό	25

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 Σχεδίαση διαδραστικού υλικού για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο	28
4.1. Εισαγωγή.....	28
4.2. Ανάγκη δημιουργίας διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού.....	28
4.3. Σε ποιους απευθύνεται	39
4.4. Στόχοι του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού.....	40
4.5. Περιεχόμενο του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού.....	44
4.6. Σχεδιασμός του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού.....	46
4.6.1. Η μορφή του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού	47
4.6.2. Η παρουσίαση των διδακτικών στόχων του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού	48
4.6.3. Ο ρόλος των προτύπων (avatars) στο διαδραστικό οπτικό-ακουστικό υλικό	48
4.6.4. Ο ρόλος των ερωτήσεων αυτό-αξιολόγησης στο διαδραστικό οπτικό-ακουστικό υλικό	51
4.6.5. Ο ρόλος της ανακεφαλαίωσης στο διαδραστικό οπτικό-ακουστικό υλικό	52
4.6.6. Ο τρόπος παρουσίασης των πληροφοριών στο διαδραστικό οπτικό-ακουστικό υλικό	53
4.6.7. Το μενού πλοήγησης στο διαδραστικό οπτικό-ακουστικό υλικό	56
4.6.8. Οι πόροι (resources) του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού	57
4.6.9. Η δομή του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού	60
4.7. Ενδεικτικές οθόνες.....	62
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 Αξιολόγηση	92
5.1. Εισαγωγή.....	92
5.2. Βασικές μέθοδοι αξιολόγησης εκπαιδευτικού υλικού	92
5.3. Πλαίσιο και εργαλεία συλλογής και ανάλυσης δεδομένων αξιολόγησης ..	94

5.4 Μελλοντικές επεκτάσεις	107
Βιβλιογραφικές Αναφορές	111
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α Οδηγός Πλοήγησης	122

Κατάλογος Πινάκων

3.2.2.1. Λίστα αξιολόγησης του εργαλείου σχεδιασμού και ανάπτυξης ηλεκτρονικών μαθημάτων QuickLessons.....	22
5.3.1. Λίστα αξιολόγησης εκπαιδευτικού λογισμικού με τίτλο “Διαδραστικό υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου”.....	96
5.3.2. Λίστα αξιολόγησης εκπαιδευτικού λογισμικού με τίτλο “Διαδραστικό υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για γονείς και εκπαιδευτικούς”.....	101

Κατάλογος Σχημάτων

4.2.1. Συγκεντρωτικά στοιχεία αυτόφωρων αδικημάτων για το έτος 2010	32
4.2.2. Απόπειρες αυτοκτονιών που εκδηλώθηκαν μέσω του Διαδικτύου	32
4.2.3. Αριθμός καταγγελιών σχετικές με το Διαδίκτυο από το 2003 ως το 2010.....	33
4.2.4. Καταγγελίες.....	33
4.2.5. Περιεχόμενο Καταγγελιών.....	34
4.2.6. Whether parents, peers, or teachers have ever suggested ways to use the internet safely, according to child.....	37
4.6.7.1. Τα κουμπιά με τα βέλη αποτελούν το μενού πλοήγησης του διαδραστικού πολυμεσικού οδηγού.....	57
4.6.8.1. Οι πόροι μαθησιακού υλικού “Ερωτήσεις”, “Λεξικό όρων” και “Περιεχόμενα” του ψηφιακού πολυμεσικού οδηγού.....	57
4.6.8.2. Ενδεικτική οθόνη του κουμπιού “Ερωτήσεις” του ψηφιακού πολυμεσικού οδηγού.....	58
4.6.8.3. Ενδεικτική οθόνη του κουμπιού “Λεξικό όρων” του ψηφιακού πολυμεσικού οδηγού.....	59
4.6.8.4. Ενδεικτική οθόνη του κουμπιού “Περιεχόμενα” του ψηφιακού πολυμεσικού οδηγού.....	59
4.7.1. Αρχική οθόνη υλικού.....	63
4.7.2. Εισαγωγική οθόνη υλικού.....	63
4.7.3. Χαιρετισμός όλων των ηρώων που συμμετέχουν στην παρουσίαση του υλικού.....	64
4.7.4. Γνωστοποίηση / Παρουσίαση των εκπαιδευτικών στόχων της ενότητας “Το Διαδίκτυο”.....	64
4.7.5. Ο ήρωας μέσω μίας ερώτησης παροτρύνει τα παιδιά να αλληλεπιδράσουν με το λογισμικό και να ανακαλύψουν “με τι μοιάζει το Διαδίκτυο”.....	65
4.7.6. Οι κεντρικοί ήρωες, Τάκης Ιντερνετάκης και Ρούλα Σεϊφερούλα, αναγγέλλουν στους εκπαιδευόμενους ότι ακολουθεί αξιολόγηση.....	65

4.7.7. Παρουσίαση μιας ερώτησης αξιολόγησης τύπου “Σωστό / Λάθος” την οποία καλούνται να απαντήσουν οι εκπαιδευόμενοι.....	66
4.7.8. Παρουσίαση του μηνύματος που εμφανίζεται στους εκπαιδευόμενους έχοντας δώσει σωστή απάντηση σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Σωστό / Λάθος”.....	66
4.7.9. Ο ήρωας παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους τα κυριότερα σημεία της ενότητας που παρακολούθησε.....	67
4.7.10. Παρουσίαση οθόνης η οποία εισάγει τους εκπαιδευόμενους στην επόμενη ενότητα με τίτλο “Υπηρεσίες του Διαδικτύου”.....	67
4.7.11. Παρουσίαση των υπηρεσιών του Διαδικτύου. Χρησιμοποιούνται ήχος, εικόνες, κείμενο και υπερσύνδεσμοι.....	68
4.7.12. Ενδεικτική παρουσίαση οθόνης που εμφανίζεται στους χρήστες όταν αλληλεπιδρούν με κάποιον από τους υπερσυνδέσμους.....	68
4.7.13. Παρουσίαση μιας ερώτησης αξιολόγησης τύπου “Drag & Drop” την οποία καλούνται να απαντήσουν οι εκπαιδευόμενοι.....	69
4.7.14. Μήνυμα προς τους εκπαιδευόμενους ώστε να μπορέσουν να αλλάξουν την αρχική τους απάντηση σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Drag & Drop”....	69
4.7.15. Μήνυμα και ανατροφοδότηση προς τους εκπαιδευόμενους ύστερα από δεύτερη λανθασμένη απάντηση σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Drag & Drop”.....	70
4.7.16. Προκειμένου να ανακαλύψει ο εκπαιδευόμενος τα είδη κακόβουλου λογισμικού καλείται να αλληλεπιδράσει με το υλικό “κλικάροντας” στις 5 καρτέλες.....	70
4.7.17. Προκειμένου να ανακαλύψει ο εκπαιδευόμενος τι είναι οι επιθέσεις Dialer καλείται να αλληλεπιδράσει με το λογισμικό “κλικάροντας” το ερωτηματικό.....	71
4.7.18. Παρουσίαση του κινδύνου της παραπλάνησης με τη χρήση κειμένου και εικόνας.....	71
4.7.19. Με τη χρήση video και κειμένου παρουσιάζεται στους εκπαιδευόμενους το φαινόμενο του Διαδικτυακού Εκφοβισμού.....	72

4.7.20. Παρουσίαση του φαινομένου των “Greeklish” και του τρόπου αντιμετώπισής του με χρήση video και κειμένου.....	72
4.7.21. Παρουσίαση μιας ερώτησης αξιολόγησης τύπου “Αντιστοίχιση” την οποία καλούνται να απαντήσουν οι εκπαιδευόμενοι.....	73
4.7.22. Παρουσίαση του μηνύματος που εμφανίζεται στους εκπαιδευόμενους έχοντας απαντήσει σωστά σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Αντιστοίχιση”.....	73
4.7.23. Παρουσίαση τρόπου προστασίας από κακόβουλο λογισμικό με τη χρήση εικόνας και κειμένου.....	74
4.7.24. Παρότρυνση των εκπαιδευόμενων να αλληλεπιδράσουν με τα επίπεδα της πυραμίδας ώστε να μπορέσουν να ανακαλύψουν τρόπους προστασίας από spam.....	74
4.7.25. Παρουσίαση τρόπων προστασίας στο Διαδίκτυο με χρήση ήχου, εικόνων και κειμένου. Ο εκπαιδευόμενος πρέπει να αλληλεπιδράσει με το υλικό.....	75
4.7.26. Ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Πολλαπλή επιλογή” (με περισσότερες από μία σωστές απαντήσεις) την οποία καλούνται να απαντήσουν οι εκπαιδευόμενοι.....	75
4.7.27. Μήνυμα προς τους εκπαιδευόμενους ώστε να μπορέσουν να αλλάξουν την αρχική τους απάντηση σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Πολλαπλή επιλογή”.....	76
4.7.28. Μήνυμα και ανατροφοδότηση ύστερα από δεύτερη λανθασμένη απάντηση σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Πολλαπλή επιλογή”.....	76
4.7.29. Ο ήρωας προτρέπει τον εκπαιδευόμενο να “κλικάρει” τους αριθμούς της οθόνης για να μπορέσει να δει όσα πρέπει να κάνει κατά τις περιηγήσεις του.....	77
4.7.30. “Κλικάροντας” στις καρτέλες με τα ερωτηματικά αποκαλύπτονται στους εκπαιδευόμενους όσα πρέπει να αποφεύγουν κατά τις περιηγήσεις τους....	77
4.7.31. Οι εκπαιδευόμενοι προτρέπονται να ακολουθήσουν τους συνδέσμους στο αριστερό μέρος της οθόνης για να τους δοθούν βασικές συμβουλές περί προσωπικής ασφάλειας στο Διαδίκτυο.....	78

4.7.32. Παρουσίαση μιας ιστορίας σχετικής με τον εθισμό στο Διαδίκτυο σε μορφή comic, με τη χρήση του εργαλείου CommicStripCreator.....	78
4.7.33. Η Λούλα η Ιμεϊλούλα παρουσιάζει τις “καλέ πρακτικές” χρήσης του Διαδικτύου. Ο εκπαιδευόμενος πρέπει να αλληλεπιδράσει με το υλικό, “κλικάροντας” τους συνδέσμους στο αριστερό μέρος της οθόνης, για να τις ανακαλύψει.....	79
4.7.34. Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να ακολουθήσουν βήμα-βήμα τα αχνάρια για να τους αποκαλυφθούν τα μυστικά των E-mail.....	79
4.7.35. Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να αλληλεπιδράσουν με τους σελιδοδείκτες του σημειωματάριου για να δουν τι πρέπει να προσέχουν όταν χρησιμοποιούν τα Social Networks.....	80
4.7.36. Ο εκπαιδευόμενος “κλικάροντας” τα βελάκια στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης ανακαλύπτει “τις παγίδες” της Κοινωνικής Δικτύωσης.....	80
4.7.37. Η Τίνα η Τσατίνα καλεί τα παιδιά να δουν τις καλές πρακτικές χρήσης των Chatrooms αλληλεπιδρώντας με τις καρτέλες του αριστερού μέρους της οθόνης.....	81
4.7.38. Ο Ρούλης ο Μεσαντζερούλης ενημερώνει τους εκπαιδευόμενους σχετικά με τις “καλές πρακτικές” χρήσης των Instant Messengers καλώντας τους να “κλικάρουν” τους δείκτες που βρίσκονται στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης.....	81
4.7.39. Ο εκπαιδευόμενος πρέπει να “κλικάρει” τις κάρτες της οθόνης για να ανακαλύψει τι πρέπει να αποφεύγει όταν παίζει Διαδικτυακά Παιχνίδια....	82
4.7.40. Η κεντρική ήρωας συστήνει στους εκπαιδευόμενους μια νέα ηρωίδα που θα τους βοηθήσει να ανακαλύψουν τον κόσμο των Διαδικτυακών Αγορών.....	82
4.7.41. Για να δουν οι εκπαιδευόμενοι τις συμβουλές περί Διαδικτυακών Αγορών καλούνται να “κλικάρουν” τις εικόνες που βλέπουν στην οθόνη τους.....	83
4.7.42. Παρουσίαση ερώτησης αξιολόγησης τύπου “Πολλαπλή επιλογή” την οποία καλούνται να απαντήσουν οι εκπαιδευόμενοι.....	83

4.7.43. Μήνυμα που προτρέπει τους εκπαιδευόμενους να απαντήσουν ξανά σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Πολλαπλή επιλογή” έπειτα από λανθασμένη αρχική απάντηση.....	84
4.7.44. Μήνυμα σωστά απαντημένης ερώτησης αξιολόγησης τύπου “Πολλαπλή επιλογή” ύστερα από τη δεύτερη προσπάθεια του εκπαιδευόμενου.....	84
4.7.45. Οι εκπαιδευόμενοι αλληλεπιδράσουν με το υλικό “κλικάροντας” τα σημειώματα για να μάθουν πως να καταγγέλλουν παράνομο/επιβλαβές περιεχόμενο.....	85
4.7.46. Οι κεντρικοί ήρες απευθύνουν αποχαιρετισμό στους εκπαιδευόμενους.....	85
4.7.47. Ενδεικτική οθόνη του “κουμπιού” Ερωτήσεις. Δίνονται απαντήσεις για κάποια ερωτήματα που θεωρήθηκε πως θα γεννιόνταν στους εκπαιδευόμενους έχοντας παρακολουθήσει το υλικό.....	86
4.7.48. Ενδεικτική οθόνη λεξικού όρων την οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο εκπαιδευόμενος ανά πάσα στιγμή προκειμένου να βρει τον ορισμό κάποιων βασικών όρων που χρησιμοποιούνται στο υλικό.....	86
4.7.49. Η οθόνη περιεχομένων παρέχει μετάβαση σε οποιοδήποτε σημείο του υλικού.....	87
4.7.50. Εξώφυλλο ηλεκτρονικού οδηγού για γονείς και εκπαιδευτικούς.....	87
4.7.51. Οθόνη με εισαγωγικό κείμενο.....	88
4.7.52. Παρουσίαση επίσημων στοιχείων Τμήματος Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος σχετικά με αυτοκτονίες και αυτόφωρα αδικήματα σχετικά με το Διαδίκτυο για το έτος 2010.....	88
4.7.53. Παρουσίαση αριθμού καταγγελιών σχετιζόμενες με το Διαδίκτυο ανά έτος για τα έτη 2003 - 2010.....	89
4.7.54. Παρουσίαση βασικών συμβουλών προς γονείς και εκπαιδευτικούς σχετικά με την ασφάλεια των παιδιών στο Διαδίκτυο.....	89
4.7.55. Παρουσίαση video με σκοπό την ενημέρωση των γονέων σχετικά με τη σοβαρότητα του ζητήματος σχετικά με την ασφάλεια των παιδιών στο Διαδίκτυο.....	90

4.7.56. Οι χρήστες “κλικάροντας” τα σημειώματα μαθαίνουν πως μπορούν να καταγγείλουν παράνομο και επιβλαβές υλικό που συναντούν στο Διαδίκτυο.....	90
4.7.57. Παρουσίαση οθόνης λεξικού όρων.....	91
4.7.58. Παρουσίαση οθόνης περιεχομένων. Ο χρήστης μπορεί να πλοηγηθεί στο υλικό μέσω των περιεχομένων.....	91

Συντομογραφίες

Λατινικές

CD	Compact Disc
DVD	Digital Video Disc
EL	Greece
EU	European Union
HyDiLib	Hypermedia and Digital Libraries
HTML	HyperText Markup Language
IMs	Instant Messengers
ISO	International Standardization Organization
LMS	Learning Management System
OS	Open Software
PDF	Portable Document Format

Ελληνικές

ΑΠΕ	Αθηναϊκό Πρακτορείο Ειδήσεων
ΕΑΠ	Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
ΕΕ	Ευρωπαϊκή Ένωση
ΕΤΠΕ	Ελληνική Επιστημονική Ένωση Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση
ΜΕΥ	Μονάδα Εφηβικής Υγείας
ΜΠΕ	Μακεδονικό Πρακτορείο Ειδήσεων
ΤΠΕ	Τεχνολογίες Πληροφοριών & Επικοινωνιών

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

Εισαγωγή

1.1. Εισαγωγή

Η αλματώδης ανάπτυξη του Διαδικτύου τις τελευταίες δεκαετίες έχει επιφέρει καινοφανείς αλλαγές σε κάθε έκφανση της καθημερινότητας των ανθρώπων και έχει οδηγήσει σε μια εποχή που χωρίς υπερβολή θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως "Ψηφιακή Εποχή".

Το Διαδίκτυο μέσω του πλήθους των υπηρεσιών και των εφαρμογών που προσφέρει προάγει τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των χρηστών Του και την τάχιστα εξυπηρέτηση των αναγκών που δημιουργεί η σύγχρονη κοινωνία. Μικροί και μεγάλοι μαθαίνουν πώς να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο, αποκτούν πρόσβαση σε αυτό και το εντάσσουν στην καθημερινότητά τους για να εξυπηρετήσουν ο καθένας διαφορετικό σκοπό.

Για πολλά παιδιά που ζουν στην Ευρώπη το Διαδίκτυο είναι ήδη πλήρως ενσωματωμένο στην καθημερινή ζωή και τις ασχολίες τους. Παλαιότερες έρευνες έχουν καταλήξει στο συμπέρασμα πως όσο περισσότερο χρησιμοποιούν τα παιδιά το Διαδίκτυο τόσο περισσότερο αποκτούν "ψηφιακή παιδεία", τόσο περισσότερο αξιοποιούν τις ευκαιρίες που ανακύπτουν, αλλά και τόσο περισσότερους κινδύνους αντιμετωπίζουν (Livingstone et al, 2011).

Η ελευθερία λόγου και κινήσεων καθώς και η ανωνυμία που παρέχει το Διαδίκτυο στους χρήστες Του δημιούργησαν στον κυβερνοχώρο ιδανικές συνθήκες για την καλλιέργεια και την ανάπτυξη του Ηλεκτρονικού Εγκλήματος (Κανελλόπουλος, 2007) φαινόμενο που αγγίζει πλέον και χώρες όπως η Ελλάδα.

Απ' την άλλη η ταχύτητα με την οποία τα παιδιά αποκτούν, πλέον, πρόσβαση στο Διαδίκτυο είναι πρωτοφανής στην ιστορία της τεχνολογικής καινοτομίας. Τα

τελευταία χρόνια είναι χαρακτηριστική τόσο η μείωση του ορίου ηλικίας των χρηστών που χρησιμοποιούν πρώτη φορά το Διαδίκτυο όσο και η ολοένα αυξανόμενη ενσωμάτωση Του στην καθημερινότητά τους (Livingstone et al., 2011).

Επιπλέον με την ευρεία χρήση των κινητών τηλεφώνων και των προσωπικών συσκευών από τη μία και τους δημόσιους χώρους πρόσβασης στο Διαδίκτυο (π.χ.: Internet café) από την άλλη τα παιδιά μπορούν να διαφύγουν εντελώς από την επιτήρηση των ενηλίκων και να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο χωρίς κανένα έλεγχο και επίβλεψη (Livingstone et al., 2011).

Έτσι, βάση των παραπάνω, καταλήγουμε στο συμπέρασμα πως τα παιδιά, σήμερα, αποτελούν τους ταχύτερα αναπτυσσόμενους χρήστες του Διαδικτύου αλλά και αυτούς που απειλούνται περισσότερο από τους κινδύνους που ελλοχεύουν σε αυτό λόγω της παιδικής αθωότητας και της έλλειψης εμπειριών που τα διακρίνει.

Δεν είναι επομένως τυχαίο πως, τα τελευταία χρόνια, επιταχύνθηκε η πολιτική ατζέντα πολλών χωρών σχετικά με τη βλάβη που μπορούν να υποστούν τα παιδιά όντας αντιμέτωπα με τους κινδύνους που ελλοχεύουν στο Διαδίκτυο (Livingstone et al., 2011).

Είναι λοιπόν προφανές πως πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στην προστασία των παιδιών τα οποία αρχίζουν να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο σε όλο και πιο νεαρή ηλικία, καθώς και στο αυξανόμενο ποσοστό των παιδιών που χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο ανεξάρτητα από την επίβλεψη ενηλίκων, ιδίως μέσω της κινητής τηλεφωνίας (Livingstone et al., 2011).

Κρίνεται έτσι αναγκαίο ο καθένας (παιδί, γονέας, εκπαιδευτικός) να ενημερωθεί για την ασφαλή πλοήγηση στον Παγκόσμιο Ιστό ώστε να είναι σε θέση να αξιοποιήσει με ασφάλεια τις απεριόριστες δυνατότητες που παρέχει και να καταπολεμηθεί ο φόβος και ο πανικός σχετικά με το Διαδίκτυο και τις νέες εφαρμογές και υπηρεσίες Του.

1.2. Εκπαίδευση των παιδιών για τους κινδύνους του Διαδικτύου σήμερα

Διαδικτυακά υπάρχουν πολλοί οδηγοί για την ασφαλή περιήγηση των παιδιών στο Διαδίκτυο. Κάποιοι από αυτούς αναφέρονται στα παιδιά τα ίδια (και μάλιστα μερικές φορές, διαχωρίζοντάς τα σε ηλικιακές ομάδες), κάποιοι άλλοι στους γονείς ή στους δασκάλους και κάποιοι είναι κοινοί για όλους.

Στην Ελλάδα εκπαιδευτικό υλικό σχετικά με τους κινδύνους του Διαδικτύου έχει δημιουργηθεί από τους παρακάτω:

Safer Internet (<http://www.saferinternet.gr/>): Πρόκειται για ιστοσελίδα που περιέχει αρκετό υλικό σχετικά με τους κινδύνους του Διαδικτύου και τους τρόπους προστασίας των παιδιών από αυτούς. Το υλικό είναι προσαρμοσμένο ηλικιακά (μικροί, έφηβοι, μεγάλοι), χωρισμένο σε ενότητες και περιέχει ωραία γραφικά και κουίζ τα οποία μπορούν να λύσουν οι εκπαιδευόμενοι. Επιπλέον περιέχονται αφίσες τις οποίες μπορούν να εκτυπώσουν οι εκπαιδευόμενοι και χειροτεχνίες με τις οποίες μπορούν να ασχοληθούν.

Cyberkids (<http://www.cyberkid.gov.gr/>): Αποτελεί πρωτοβουλία του Υπουργείου Προστασίας του Πολίτη και του Αρχηγείου της Ελληνικής Αστυνομίας που υλοποιήθηκε από τα Τμήμα Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος και αφορά στην ενημέρωση των παιδιών έως 12 ετών και των γονέων σχετικά με θέματα ασφαλούς πλοήγησης στο Διαδίκτυο. Το υλικό της δράσης αυτής είναι χωρισμένο σε τρία μέρη: αυτό που αφορά σε παιδιά έως 8 ετών, αυτό που αφορά σε παιδιά 8 έως 12 ετών και σε αυτό που αφορά στους γονείς. Σε κάθε ένα από τα μέρη αυτά παρουσιάζονται χρήσιμες πληροφορίες και συμβουλές σχετικά με διάφορους κινδύνους του Διαδικτύου και περιλαμβάνονται παιχνίδια τα οποία μπορούν να παίξουν τα παιδιά. Επιπλέον περιλαμβάνονται κάποια πολύ ενδιαφέροντα video τα οποία μπορούν να παρακολουθήσουν οι εκπαιδευόμενοι.

Το Χαμόγελο του Παιδιού (<http://www.hamogelo.gr/>): Μέσω του Τμήματος Ενημέρωσης Παιδιών, Γονέων και Εκπαιδευτικών του Οργανισμού και σε

συνεργασία με το Υπουργείο Παιδείας Διά Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων καθώς και το Υπουργείο Υγείας και Κοινωνικής Αλληλεγγύης πραγματοποιούν επισκέψεις και ομιλίες σε σχολεία όλης της Ελλάδας με στόχο την ενημέρωση για σοβαρά θέματα που αφορούν τα παιδιά όπως η “κακοποίηση μέσω του Διαδικτύου” και η “καλή και κακή χρήση της Τεχνολογίας”. Βασικός σκοπός των ομιλιών αυτών είναι η ουσιαστική κατανόηση του φαινομένου της κακοποίησης, η ανάπτυξη βασικών συμπεριφορών - ασπίδα απέναντι στους κινδύνους του Διαδικτύου και η ενημέρωση για το που μπορούν να απευθυνθούν για βοήθεια.

YouSmile.gr (<http://www.yousmile.gr/>): Πρόκειται για νεανικό Διαδικτυακό τόπο τον οποίο ο κάθε μαθητής μπορεί να επισκέπτεται συχνά και να ανεβάζει το δικό του υλικό με σκοπό να το μοιραστεί με άλλους μαθητές. Το YouSmile.gr σε συνεργασία με τη Microsoft Ελλάς διοργανώνει τα τελευταία χρόνια την εκδήλωση “Youth Online Safety: Σερφάρω δεν ρισκάρω”, στην οποία δίνονται ενδιαφέρουσες πληροφορίες για τις τρέχουσες εξελίξεις στο Διαδίκτυο και παρουσιάζονται συμβουλές για την ασφαλή πλοήγηση στον ιστοχώρο. Πρωταγωνιστές της εκδήλωσης είναι μαθητές όλης της χώρας οι οποίοι μπορούν να συμμετέχουν στις συζητήσεις και παρουσιάσεις με διαδραστικό τρόπο και να μιλήσουν για τα προβλήματα που ενδεχομένως έχουν αντιμετωπίσει κατά την πλοήγησή τους στο Διαδίκτυο.

Safe Line (<http://www.safeline.gr/>): Ουσιαστικά αποτελεί γραμμή καταγγελιών για παρενοχλήσεις που γίνονται στο Διαδίκτυο ή για οποιοδήποτε παράνομο ή επιβλαβές υλικό με το οποίο έρχονται σε επαφή οι χρήστες του Διαδικτύου. Επιπλέον στη συγκεκριμένη ιστοσελίδα παρέχονται στους χρήστες οδηγίες σε μορφή λίστας.

SimSafety (Flight Simulator for Internet Safety) (<http://simsafety-avatar.cti.gr/>): Αφορά σε έργο του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου συγχρηματοδοτούμενο από την Ευρωπαϊκή Ένωση και απευθύνεται σε μαθητές ηλικίας 9 με 11 ετών. Οι δημιουργοί έχουν αναπτύξει ένα Διαδικτυακό Εικονικό Περιβάλλον που απευθύνεται σε μαθητές γονείς και εκπαιδευτικούς (οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί έχουν το ρόλο του «συνοδού») και αναφέρεται σε ζητήματα ασφαλούς χρήσης του Διαδικτύου με στόχο την κατανόηση των κινδύνων που επιφυλάσσει η χρήση του αλλά και του τρόπου αντιμετώπισής τους. Οι σχεδιαστές του SimSafety στηρίζουν το έργο τους

στο ευχάριστο περιβάλλον του παιχνιδιού και στα οφέλη που έχει η εκπαίδευση μέσω ενός παιχνιδιού καθώς και στις δεξιότητες που μπορεί να αποκτήσουν οι εμπλεκόμενοι σε αυτό.

ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΩ (<http://www.youth-health.gr/gr/index.php?J=1&K=20>): Πρόκειται για τηλεφωνική γραμμή βοήθειας της Μονάδας Εφηβικής Υγείας της Β' Παιδιατρικής Κλινικής του Πανεπιστημίου Αθηνών. Εξειδικευμένοι παιδοψυχολόγοι προσφέρουν υποστήριξη και συμβουλές για θέματα που σχετίζονται με τη χρήση του Διαδικτύου.

Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο και Υπουργείο Παιδείας (<http://internet-safety.sch.gr/>): Περιλαμβάνει μια σειρά από οδηγίες σχετικές με την ασφαλή χρήση του Διαδικτύου σε μορφή pdf (Portable Document Format) αρχείων, οι οποίες διαφοροποιούνται βάσει του επιπέδου των χρηστών στους οποίους απευθύνονται (για αρχάριους και για προχωρημένους).

E-yliko (<http://www.e-yliko.gr/htmls/Safety/getsafe/index.htm>): Πρόκειται για ιστότοπο στον οποίο παρουσιάζονται θέματα ασφαλούς χρήσης του Διαδικτύου. Χρησιμοποιούνται μικρές ιστορίες («το απέραντο δάσος», «οι καινούργιοι φίλοι της Άννας») και υπάρχει ηλικιακός διαχωρισμός. Επίσης έχει δημιουργηθεί μια σειρά ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής τις οποίες αφού απαντήσει ο εκπαιδευόμενος μπορεί να τις καταχωρήσει και να λάβει ανατροφοδότηση. Τα γραφικά του συγκεκριμένου ιστότοπου χρήζουν βελτίωσης.

Microsoft Hellas (http://www.microsoft.com/hellas/protect/personal_internet.aspx): Η συγκεκριμένη ιστοσελίδα ασχολείται με την ασφάλεια ολόκληρης της οικογένειας κατά την είσοδο στο Διαδίκτυο. Συγκεκριμένα προτείνονται ρυθμίσεις των windows που μπορούν να προστατέψουν από συγκεκριμένους κινδύνους. Υπάρχουν αναλυτικές οδηγίες και οθόνες σχετικά με τις ρυθμίσεις αυτές. Το υλικό αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για τους ενήλικες (γονείς και εκπαιδευτικούς) ώστε να μπορούν να φιλτράρουν και να μπλοκάρουν συγκεκριμένο περιεχόμενο.

Ψηφιακή εκπαιδευτική τηλεόραση (<http://www.edutv.gr/>): Μέσω του συγκεκριμένου ιστότοπου παρουσιάζεται η «Οδύσσεια στο Διαδίκτυο». Πρόκειται για μια σειρά από

βίντεο που αναφέρονται σε θέματα ασφάλειας κατά την περιήγηση στο Διαδίκτυο και προσπαθούν να εκπαιδεύσουν τα παιδιά πάνω στους κινδύνους που μπορούν να προκύψουν καθώς και στους τρόπους με τους οποίους μπορούν να τους αποφύγουν.

Στην Κύπρο:

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου (<http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/>): Πρόκειται για ιστότοπο με πολύ υλικό σχετικά με τους κινδύνους του Διαδικτύου και τους τρόπους προστασίας των παιδιών από αυτούς. Περιέχει κόμικ, αφίσες και εκπαιδευτικά παιχνίδια.

Στο εξωτερικό το μεγαλύτερο μέρος του Διαδικτυακού υλικού είναι επικεντρωμένο σε συγκεκριμένους κινδύνους του Διαδικτύου ή στην γενικότερη ενημέρωση των γονέων:

Peers2Peers (<http://www.peers2peers.org/>): Πρόκειται για ιστότοπο που αναφέρεται στο νομικό πλαίσιο σχετικά με την πειρατεία και τις συνέπειές της. Πιο συγκεκριμένα αναφέρεται στο παράνομο κατέβασμα μουσικής, ταινιών και βίντεο και προτείνονται τρόποι αντιμετώπισης του φαινομένου. Καλούνται τα παιδιά να συμμετέχουν σε εθελοντικές ομάδες και να φτιάξουν υλικό όπως βίντεο, εικόνες, ποιήματα, κόμικ και ότι άλλο μπορούν. Επίσης χρησιμοποιείται ηλικιακός διαχωρισμός (7-12, 13-18, 18 και άνω).

Protect Kids (<http://www.protectkids.com/>): Μέσω της συγκεκριμένης ιστοσελίδας που απευθύνεται σε γονείς και εκπαιδευτικούς παρέχεται ενημερωτικό υλικό σχετικά με την πορνογραφία, το ηλεκτρονικό έγκλημα, τους κινδύνους του Διαδικτύου και τους τρόπους προστασίας από αυτούς. Περιέχονται αρκετά άρθρα και στατιστικά στοιχεία σχετικά με το θέμα καθώς και κανόνες για την προστασία των παιδιών.

Skooool.ie (<http://www.skooool.ie/>): Το υλικό που περιλαμβάνεται σε αυτόν τον ιστοχώρο αφορά στην ενημέρωση των γονέων σχετικά με την ασφάλεια των παιδιών στο Διαδίκτυο. Συγκεκριμένα παρατίθενται τα ευρήματα της ποιοτικής μελέτης “Ασφαλέστερο Διαδίκτυο για Παιδιά” που διενεργήθηκε από τη Γενική Διεύθυνση της Κοινωνίας της Πληροφορίας και των Μέσων Ενημέρωσης της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και δημοσιεύτηκε το 2007.

Stop Cyber Bulling & Net Bullies (<http://www.stopcyberbullying.org/index2.html> & <http://www.netbullies.com/pages/1/index.htm>): Πρόκειται για υλικό που απευθύνεται σε παιδιά και αναφέρεται στη διαδικτυακή παρενόχληση παρέχοντας λίστα οδηγιών σχετικά με το θέμα καθώς επίσης και ερωτηματολόγια. Το υλικό είναι φτιαγμένο βάσει των ηλικιακών ομάδων στις οποίες απευθύνεται.

Chat Danger (<http://www.chatdanger.com/>): Αποτελεί ιστότοπος που απευθύνεται σε παιδιά και παρέχει ενημερωτικό υλικό σε μορφή λίστας για ασφαλή χρήση των instant messenger, chat-room, e-mail και διαδικτυακών παιχνιδιών. Στον ιστότοπο περιλαμβάνονται επίσης αληθινές ιστορίες παιδιών καθώς και παιχνίδια.

ISafe.org (<http://isafe.org/wp/>): Η συγκεκριμένη ιστοσελίδα περιλαμβάνει πολύ υλικό σχετικό με την ασφαλή χρήση του Διαδικτύου. Ανάμεσα στο υπόλοιπο υλικό παρέχεται η δυνατότητα σε παιδιά ηλικίας άνω των 12 ετών να μπορέσουν να προωθούν την ασφάλεια στο Διαδίκτυο όντας μέντορες άλλων παιδιών. Για να επιτευχθεί αυτό οι υποψήφιοι μέντορες (i-mentors) καλούνται να περάσουν μια συγκεκριμένη εκπαίδευση και να αξιολογηθούν πάνω σε αυτή.

WetNetWise.org (<http://www.getnetwise.org/>): Πρόκειται για υλικό που αναφέρεται στους κινδύνους που υπάρχουν στο Διαδίκτυο και στους τρόπους προστασίας από αυτούς. Προτείνονται συμβουλές σε μορφή λίστας καθώς επίσης λογισμικό και συγκεκριμένοι ιστότοποι τους οποίους μπορούν τα παιδιά να χρησιμοποιούν για να παραμένουν ασφαλή κατά την πλοήγησή τους στον κυβερνοχώρο.

1.3. Αντικείμενο της παρούσας εργασίας

Μέσω της παρούσας μεταπτυχιακής εργασίας με τίτλο “Δημιουργία διαδραστικού υλικού για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο για μαθητές Δημοτικού και Γυμνάσιου.” επιχειρείται η δημιουργία ενός νέου υλικού, σε ψηφιακή μορφή, με το οποίο οι χρήστες θα μπορούν να αλληλεπιδράσουν και το οποίο πραγματεύεται το ζήτημα της ασφάλειας στο Διαδίκτυο.

Το υλικό αυτό στοχεύει στην εκπαίδευση των μαθητών Δημοτικού και Γυμνασίου ώστε να τους διευκολύνει στη διαδικτυακή τους ζωή και στην ενημέρωση των γονέων και εκπαιδευτικών ώστε να καταπολεμηθεί ο ψηφιακός αναλφαβητισμός, να κατανοήσουν το μέγεθος του προβλήματος και τη σημασία συμμετοχής τους στο ζήτημα.

Σκοπός του νέου αυτού ψηφιακού διδραστικού οδηγού είναι να εκπαιδεύσει σφαιρικά πάνω στο ζήτημα της ασφαλούς πλοήγησης στο Διαδίκτυο καλύπτοντας, όσο είναι δυνατό, όλο το φάσμα των ψηφιακών κινδύνων με τους οποίους μπορούν να βρεθούν αντιμέτωποι οι χρήστες Του και να παρουσιάσει τρόπους προστασίας και αντιμετώπισης από τις “ψηφιακές απειλές”. Επιπλέον ο οδηγός αυτός στοχεύει στην καλλιέργεια της “ψηφιακής ιθαγένειας” τονίζοντας στα παιδιά την υπεύθυνη Διαδικτυακή συμπεριφορά και ενθαρρύνοντάς τα ώστε να είναι τα ίδια υπεύθυνα για την ασφάλειά τους στον κυβερνοχώρο.

1.4. Δομή της παρούσας εργασίας

Η παρούσα εργασία είναι χωρισμένη σε πέντε κεφάλαια (Εισαγωγή, Θεωρητικό πλαίσιο, Τεχνολογικό υπόβαθρο, Σχεδίαση διδραστικού υλικού για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο και Αξιολόγηση) καθένα από τα οποία περιλαμβάνει επιμέρους υποκεφάλαια. Αναλυτικότερα:

Στο πρώτο κεφάλαιο με τίτλο *Εισαγωγή* γίνεται αρχικά μια σύντομη επισκόπηση της εκπαίδευσης που παρέχεται στα παιδιά σχετικά με το Διαδίκτυο σήμερα και εν συνεχεία παρουσιάζεται το αντικείμενο της παρούσας εργασίας και η δομή της.

Στο δεύτερο κεφάλαιο με τίτλο *Θεωρητικό πλαίσιο* παρουσιάζεται μια ανασκόπηση των κύριων αρχών εκπαιδευτικού σχεδιασμού διδραστικών πολυμεσικών εφαρμογών που έχουν εξετασθεί από τους επιστήμονες του πεδίου, και σχετίζονται με την εκπαίδευση των παιδιών, και παρουσιάζεται το υλικό που υπάρχει είδη στο Διαδίκτυο και αφορά στο ζήτημα της ασφαλούς πλοήγησης των παιδιών σε αυτό.

Στο τρίτο κεφάλαιο με τίτλο *Τεχνολογικό υπόβαθρο* δίνεται μια γενική περιγραφή της κατηγορίας λογισμικών συγγραφής ηλεκτρονικού υλικού και στη συνέχεια παρουσιάζεται το εργαλείο συγγραφής ηλεκτρονικού περιεχομένου QuickLessons με το οποίο δημιουργήθηκε ο νέος οδηγός πλοήγησης και οι λειτουργίες και δυνατότητες που αυτό παρέχει.

Στο τέταρτο κεφάλαιο με τίτλο *Σχεδίαση διαδραστικού υλικού για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο* παρουσιάζεται αναλυτικά η ανάγκη που επιβάλλει τη δημιουργία νέου πολυμεσικού υλικού, το κοινό στο οποίο απευθύνεται το υλικό αυτό, το περιεχόμενό του και ο σχεδιασμός που ακολουθήθηκε κατά τη δημιουργία του. Τέλος παρατίθενται κάποιες ενδεικτικές οθόνες του νέου ηλεκτρονικού οδηγού.

Στο πέμπτο κεφάλαιο με τίτλο *Αξιολόγηση* επιχειρείται η αξιολόγηση του υλικού που δημιουργήθηκε με κατά το δυνατό αντικειμενικό τρόπο. Αρχικά παρουσιάζονται οι βασικές μέθοδοι αξιολόγησης ηλεκτρονικού υλικού και στη συνέχεια τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για να αξιολογηθεί το παρόν υλικό. Τέλος γίνονται κάποιες προτάσεις για βελτιώσεις του παρόντος υλικού και για περαιτέρω επέκτασή του στο μέλλον.

Τέλος παρατίθενται οι βιβλιογραφικές αναφορές και τα παραρτήματα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

Θεωρητικό πλαίσιο

2.1. Εισαγωγή

Με τον “όρο εκπαιδευτικό λογισμικό εννοούμε τις εφαρμογές που χρησιμοποιούνται για την υπολογιστική υποστήριξη της διδασκαλίας και της μάθησης” (Κόμης, 2004).

Με την χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού στη μαθησιακή διαδικασία επιδιώκεται η αξιοποίηση των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και Επικοινωνίας για τη δημιουργία ενός πλούσιου, ελκυστικού και δυναμικού περιβάλλοντος που θα προκαλεί το μαθητή να πειραματίζεται, να δημιουργεί και να μαθαίνει κάνοντας (Παπαδόπουλος, 2000). Με τη χρήση του η μαθησιακή διαδικασία μπορεί να καταστεί εξαιρετικά αποτελεσματική για το μαθητή: Μπορεί να γίνει αλληλεπιδραστική, οδηγούμενη από το χρήστη, εμπλουτισμένη, διαθεματική και με δυνατότητα εξερεύνησης (Παναγιωτακόπουλος κ.α., 2003).

2.2. Χρήση διαδραστικού πολυμεσικού υλικού στην εκπαίδευση των παιδιών στην ερευνητική βιβλιογραφία

Όταν κανείς αναφέρεται σε εφαρμογή πολυμέσων εννοεί τη «χρήση πολλαπλών μορφών διαφορετικών μέσων σε μια παρουσίαση» (Schwartz & Beichner, 1999). Πιο συγκεκριμένα, το συνδυασμό κειμένου, ήχου, μουσικής, γραφικών, κίνησης, σταθερής και κινούμενης εικόνας για την παρουσίαση διάφορων πληροφοριών μέσω ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή (Κόκκος, κ.ά., 1999).

Τα συστατικά στοιχεία των πολυμέσων είναι το κείμενο, οι εικόνες - γραφικά, η κινούμενη εικόνα, το βίντεο και ο ήχος. Αναλυτικότερα:

Κείμενο: Πρέπει να λαμβάνεται μέριμνα για ορθή χρήση του κειμένου (σωστή επιλογή λέξεων, κατάλληλη μορφοποίηση, γραμματοσειρά κ.λπ.) (EAITY, 2007).

Σημαντικοί παράγοντες στην ποιότητα του κειμένου είναι (Alessi & Trollip, 2008):

- Η λακωνικότητα (σε μαθήματα εκμάθησης ή ασκήσεις),
- Οι μεταβάσεις (διατήρηση μιας καθαρής ροής ιδεών),
- Η σαφήνεια (αποφυγή διφορούμενης γλώσσας και συνεπή χρήση της ορολογίας),
- Το επίπεδο ανάγνωσης (κατάλληλο για τους εκπαιδευόμενους που το χρησιμοποιούν) και
- Η μηχανική (χρήση της σωστής γραμματικής, ορθογραφίας και σημείων στίξης).

Εικόνες – Γραφικά: Παρότι αποτελούν δυνατά στοιχεία μετάδοσης μηνυμάτων χρειάζεται προσοχή στον αριθμό των χρωμάτων, και στο ποια θα επιλεγούν τελικά (EAITY, 2007).

Κινούμενη εικόνα: Πρόκειται για μια διαδοχή εικόνων που επιτελείται τόσο γρήγορα ώστε να δίνει την αίσθηση της κίνησης (EAITY, 2011), αποσπώντας την προσοχή περισσότερο από το κείμενο. Χρησιμοποιείται όταν η δυναμική αλλαγή είναι σημαντική και επιτρέπει στον εκπαιδευόμενο την παύση, τη συνέχεια, την επανάληψη, και σε ορισμένες περιπτώσεις τον έλεγχο της ταχύτητας αλλαγής (Alessi & Trollip, 2008).

Βίντεο: Αποτελεί πολύ σημαντικό παράγοντα στη δυναμική των πολυμέσων. (EAITY, 2007). Το ψηφιακό βίντεο εξασφαλίζει πολύ καλή ποιότητα αντιγραφής, δυνατότητα πλοήγησης, είναι επεξεργάσιμο και μεταδίδεται μέσω του Διαδικτύου (streaming video) (EAITY, 2011).

Ήχος: Ο ήχος μπορεί να περιλαμβάνεται με τη μορφή μουσικής, ομιλίας ή ηχητικών εφέ. Είναι θαυμάσιος για να τραβήξει την προσοχή, ακόμη κι όταν ο εκπαιδευόμενος έχει αποσπαστεί ή δεν κοιτά στην οθόνη. Επιπλέον, για ορισμένες κατηγορίες χρηστών (π.χ.: μαθητές με προβλήματα όρασης) ο ήχος μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα χρήσιμος (Alessi & Trollip, 2008).

Η διακινούμενη πληροφορία σε μια πολυμεσική εφαρμογή μπορεί να προσεγγίζεται από τον τελικό χρήστη είτε γραμμικά (προκαθορισμένη διαδρομή χωρίς κανέναν έλεγχο από το χρήστη), είτε διαδραστικά (ο χρήστης καθορίζει τη σειρά πρόσβασης στο υλικό με βάση τις προσωπικές του προτιμήσεις) (EAITY, 2011). Σύμφωνα με τον Schone ο βαθμός διαδραστικότητας μπορεί να συμβάλει ουσιαστικά στη διανοητική κινητοποίηση και εμπλοκή των εκπαιδευόμενων και τη διατήρηση του ενδιαφέροντός τους (Schone, 2007).

Ο εξοπλισμός υλικού πολυμέσων συνήθως περιλαμβάνει οθόνη που υποστηρίζει συγκεκριμένες αναλύσεις, κάρτα γραφικών, επιταχυντή γραφικών, κάρτα ήχου, συσκευές σύλληψης εικόνων, βίντεο, ήχου, περιφερειακά μέσα αποθήκευσης και ηχεία (EAITY,2007).

Συμπερασματικά, λοιπόν, θα λέγαμε πως μια εφαρμογή ηλεκτρονικού υπολογιστή χαρακτηρίζεται πολυμεσική, όταν: (i) συνδυάζει διάφορες αναπαραστάσεις της πληροφορίας (κείμενο, εικόνα, ήχο, κινούμενη εικόνα, βίντεο), (ii) συνδέει ποικίλες πληροφορίες μεταξύ τους με μη γραμμικό τρόπο και (iii) υπάρχει αλληλεπίδραση χρήστη – υπολογιστή (Αράπογλου κ.ά., 2006).

Ως αναφορά στον τομέα της εκπαίδευσης η διδασκαλία με πολυμέσα φαίνεται να δίνει νέες προοπτικές στη διαδικασία της μάθησης, σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης (Βερναδάκης, κ.ά., 2006). Τα πολυμέσα είναι πιο αποτελεσματικά και αποδοτικά από παραδοσιακούς τρόπους διδασκαλίας ως αναφορά στην αύξηση της γνώσης, την απόδοση και τη μνημονική ικανότητα (Laws & Pfister, 1998). Λόγω της δυνατότητάς τους να χειριστούν πολλαπλές μορφές πληροφορίας, θεωρούνται κατάλληλα για αναπαράσταση, παρουσίαση, παραγωγή και οικοδόμηση νέων πληροφοριών (Τζιμογιάννης, κ.ά., 1999).

«Οι εκπαιδευτικές πολυμεσικές εφαρμογές μπορούν να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά μιας που ο ρόλος που μπορούν να παίξουν είναι διπλός. Συμβάλλουν όχι μόνο στη διαδικασία κατανόησης του διδακτικού αντικειμένου από τη μεριά του επιμορφούμενου, αλλά υποστηρίζουν και τον επιμορφωτή να καταστήσει το διδακτικό του αντικείμενο πιο σαφές, λεπτομερές και πλήρες» (EAITY, 2007). Επιπρόσθετα, η δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών από τους εκπαιδευτικούς ως

περιβάλλον εργασίας είναι προτιμητέα από την προετοιμασία τους σε μια κλασική διδασκαλία με εποπτικά μέσα και αυτό γιατί, μέσα από την εμπλοκή τους στην ανάπτυξη εκπαιδευτικών εφαρμογών, υπερβαίνουν τη «διεκπεραίωση» της ύλης, ενώ παράλληλα ασκούνται στο διδακτικό μετασχηματισμό του περιεχόμενου σε κατάλληλη μορφή, δόμηση και οπτικοποίηση (Σοφός, 2005). Τέλος, ο εκπαιδευτικός καλείται να συνδυάσει τις μοντέρνες διδακτικές μεθοδολογίες με την τεχνολογία των πολυμέσων για να διευκολύνει τη μετάδοση και παροχή γνώσης στους εκπαιδευομένους του και να διεγείρει την κριτική τους σκέψη (Γκιμπερίτης, 1998).

Σύμφωνα με τους Clark & Mayer (2008) για να θεωρηθεί αποτελεσματική μια διδακτική πολυμεσική εφαρμογή πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά το σχεδιασμό οι παρακάτω βασικές αρχές (Μιχαηλίδης, 2008):

- Η πολυμεσική εφαρμογή πρέπει να περιλαμβάνει συνδυασμό λέξεων και εικόνων.
- Σε μια πολυμεσική εφαρμογή είναι προτιμότερο να παρουσιάζονται οι λέξεις με τις αντίστοιχες εικόνες ταυτόχρονα, παρά ξεχωριστά. Δηλαδή τα γραφικά πρέπει να τοποθετούνται δίπλα στο κείμενο στο οποίο αναφέρονται.
- Είναι καλύτερο οι λέξεις να παρουσιάζονται ως ηχητική αφήγηση παρά ως οπτικό κείμενο στην οθόνη.
- Είναι προτιμότερο να παρουσιάζεται στην οθόνη συνδυασμός αφήγησης και γραφικών, παρά αφήγησης - γραφικών και κειμένου.
- Η πολυμεσική παρουσίαση πρέπει να είναι απαλλαγμένη από περιττές λεκτικές και οπτικές πληροφορίες.
- Ο προσωπικός και φιλικός τρόπος έκφρασης σε συνδυασμό με τη χρήση ενός αποτελεσματικού παιδαγωγικού πράκτορα βοηθάει στη διαδικασία της μάθησης.
- Μια πολυμεσική εφαρμογή πρέπει να υποστηρίζει τη σχεδίαση αναλυτικών παραδειγμάτων.
- Η πολυμεσική εφαρμογή πρέπει να επιτρέπει το σχεδιασμό ασκήσεων.

Εκ κατακλείδι αναφέρεται πως οι διδακτικές εφαρμογές πολυμέσων επιφέρουν τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα όταν συμπληρώνουν και υποβοηθούν την

εκπαιδευτική διαδικασία και συνδυάζουν τις μοντέρνες διδακτικές μεθοδολογίες με την τεχνολογία (EAITY, 2011).

2.3. Παρόμοιο υλικό στο Διαδίκτυο

Διαδικτυακά ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό υλικό που αφορά στην ασφαλή πλοήγηση στο Διαδίκτυο και αναφέρεται σε παιδιά έχει υλοποιηθεί από στις δράσεις που ακολουθούν:

Ψηφιακή εκπαιδευτική τηλεόραση (<http://www.edutv.gr/>): Πρόκειται για μια σειρά από πέντε βίντεο (επεισόδια) που συνθέτουν μια ιστορία με τίτλο «Οδύσσεια στο Διαδίκτυο». Πρωταγωνιστές τους είναι δύο αδέρφια τα οποία, με τη βοήθεια των γονέων τους, ανακαλύπτουν τα μυστικά της ασφαλούς πλοήγησης στον Παγκόσμιο Ιστό μέσα από δραστηριότητες που σχετίζονται με την καθημερινότητά τους (π.χ.: σχολικές εργασίες). Κάθε βίντεο έχει ξεχωριστή ονομασία (“Στο δρόμο για την Ιθάκη”, “Σειρήνες στο Διαδίκτυο”, “Συμπληγάδες”, “Οι λωτοφάγοι”, “Επιστροφή στην Ιθάκη”) και στο σύνολό τους πραγματεύονται θέματα σχετικά με: δυνατότητες που προσφέρει το Διαδίκτυο στους χρήστες του, ανακριβείς και αναληθείς πληροφορίες που εμφανίζονται στο Διαδίκτυο, παράνομο και επιβλαβές περιεχόμενο, παραπλάνηση ή/και αποπλάνηση ανηλίκων, ασφάλεια προσωπικών δεδομένων, εκφοβισμό, πορνογραφία, εθισμό, ασφάλεια στα δωμάτια συνάντησης (chatrooms) και στις εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης (social networks), ασφαλείς διαδικτυακές αγορές, μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, διαδικτυακά παιχνίδια. Σκοπός τους είναι να ενημερώσουν τα παιδιά για τις δυνατότητες του Διαδικτύου, να τα εκπαιδεύσουν σχετικά με τους κινδύνους Του, να τους δώσουν βασικές συμβουλές και να τους παράσχουν τρόπους με τους οποίους μπορούν να τους αποφύγουν.

SimSafety (Flight Simulator for Internet Safety) (<http://simsafety-avatar.cti.gr/>): Το SimSafety αποτελεί ένα διαδικτυακό εικονικό περιβάλλον που απευθύνεται σε μαθητές γονείς και εκπαιδευτικούς. Οι μαθητές φτιάχνοντας ένα είδωλο (avatar) γίνονται οι ίδιοι πρωταγωνιστές του εικονικού κόσμου ενώ οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί έχουν το ρόλο του «συνοδού». Η παραπάνω δράση αναφέρεται σε

ζητήματα ασφαλούς χρήσης του Διαδικτύου και στοχεύει στο να κατανοήσουν τα παιδιά τους κινδύνου που επιφυλάσσει η χρήση Του αλλά και να είναι σε θέση να τους αντιμετωπίσουν. Οι σχεδιαστές του SimSafety στηρίζουν το έργο τους τόσο στο ευχάριστο περιβάλλον του παιχνιδιού όσο και στα οφέλη που έχει η εκπαίδευση μέσω παιχνιδιών. Επιπλέον δίνουν ιδιαίτερη έμφαση στις δεξιότητες που μπορεί να αποκτήσουν οι εμπλεκόμενοι σε αυτό.

Wildwebwoods.org (<http://www.wildwebwoods.org/>): Πρόκειται για δράση του Συμβουλίου της Ευρώπης στα πλαίσια του προγράμματος «Χτίζοντας μια Ευρώπη για τα παιδιά και μαζί με τα παιδιά» η οποία υπάρχει μεταφρασμένη σε περισσότερες από είκοσι γλώσσες ανάμεσά τους και στην Ελληνική. Οι δημιουργοί κατασκεύασαν ένα διαδικτυακό παιχνίδι το περιεχόμενο του οποίου βασίζεται στο «Εγχειρίδιο για τον αναλφαβιτισμό στο Διαδίκτυο». Τα παιδιά καλούνται να οδηγήσουν τον ήρωα στην «Ηλεκτρονική Πόλη» περνώντας μέσα από το «Άγριο Δάσος του Ιστού» αντιμετωπίζοντας άφθονες περιπέτειες και κινδύνους. Για να φτάσουν στον προορισμό τους πρέπει να περάσουν από τέσσερις άλλες πόλεις, να μαζέψουν κλειδιά, παπύρους, χάρτες και νομίσματα πληροφοριών, απορρήτου, ασφαλείας και επίγνωσης και να βοηθήσουν όσους τους έχουν ανάγκη. Στόχος των σχεδιαστών είναι να βοηθήσει τα παιδιά να καταλάβουν τον κόσμο του Διαδικτύου και να τα τροφοδοτήσει με ικανότητες ώστε να γίνουν «σοφοί χρήστες» Του παίζοντας και διασκεδάζοντας.

NetSmartKids.com (<http://www.netsmartzkids.org/>): Το NetSmartKids.com είναι ένας διαδικτυακός τόπος, στον οποίο υπάρχουν χαρακτήρες (καρτούν) οι οποίοι ενημερώνουν λεπτομερώς τα παιδιά για θέματα που έχουν να κάνουν με την ασφάλεια του Διαδικτύου μέσα από βίντεο, ψηφιακά βιβλία και παιχνίδια. Συγκεκριμένα ενημερώνουν τα παιδιά σχετικά με τα προσωπικά δεδομένα και την προστασία τους, το κακόβουλο λογισμικό, τα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mails), επιβλαβές και παράνομο περιεχόμενο, τον εκφοβισμό, την υπηρεσία αποστολής άμεσων μηνυμάτων (IMs) κ.τ.λ. και τους παρέχουν συμβουλές και ενέργειες για να τα αντιμετωπίσουν. Τα παιχνίδια μοιάζουν με επιτραπέζια: ο παίκτης αφού διαλέξει επίπεδο και χαρακτήρα ρίχνει ένα ζάρι και ο χαρακτήρας (καρτούν) προχωράει μέσα στο παιχνίδι μέχρι να μαζέψει όλα τα στοιχεία που βρίσκονται σκόρπια μέσα στο χώρο ώστε να προχωρήσει παρακάτω.

Carnegie Cyber Academy (<http://www.carnegiecyberacademy.com/>): Το Carnegie Cyber Academy είναι ένας διαδικτυακός τύπος εκπαίδευσης σχετικά με τον κυβερνοχώρο. Μια ομάδα ηρώων, οι επονομαζόμενοι «ήρωες του διαστήματος» αναλαμβάνουν να εκπαιδεύουν τα παιδιά μέσα από διάφορες «αποστολές» (π.χ. να ξεχωρίσουν την ανεπιθύμητη αλληλογραφία (spam emails), να διακρίνουν τις προσωπικές πληροφορίες, να προφυλαχθούν από τους κινδύνους σε διάφορους διαδικτυακούς χώρους και να αντιμετωπίσουν επιτυχώς τους διαδικτυακούς εκφοβιστές (cyberbullies)). Τα παιδιά μπορούν να συμβουλευτούν τους ήρωες για θέματα σχετικά με το Διαδίκτυο, ανά πάσα στιγμή, μέσω μια σειράς απαντημένων ερωτήσεων, να παρακολουθήσουν καρτούν με τους ήρωες και να απαντήσουν σε κουίζ για το Διαδίκτυο. Για να μπορέσει να προχωρήσει κανείς σε επόμενο επίπεδο πρέπει να έχει ολοκληρώσει επιτυχώς την αποστολή που του έχει ανατεθεί.

Xblock.isafe.org (<http://isafe.org/xblock/>): Το xblock.isafe.org είναι ένας ιστοχώρος ο οποίος περιλαμβάνει διάφορα βίντεο για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο προτρέποντας τα παιδιά ηλικίας, 12 ετών και άνω, να γίνουν i-Mentors. Συγκεκριμένα, τα παιδιά μέσω των βίντεο που παρακολουθούν μαθαίνουν πως προστατεύονται από τους κινδύνους του Διαδικτύου και προτρέπονται να μεταλαμπαδεύσουν την αποκτηθείσα γνώση στην οικογένεια, τους φίλους και τον περίγυρό τους γενικότερα. Αυτή η προτροπή των παιδιών να γίνουν «μέντορες» άλλων, τους δίνει κίνητρο για να δώσουν προσοχή στο θέμα, να μάθουν για την ασφάλεια του Διαδικτύου και να αποκτήσουν δεξιότητες ώστε να μπορούν να εφαρμόσουν και να μεταφέρουν τα όσα διδάχθηκαν.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

Τεχνολογικό υπόβαθρο

3.1. Εισαγωγή

Τα εργαλεία σχεδιασμού και ανάπτυξης ηλεκτρονικών μαθημάτων (authoring tools) είναι λογισμικά που επιτρέπουν την ανάπτυξη διαδραστικού εκπαιδευτικού ψηφιακού περιεχομένου με σύνθεση πολυμεσικών στοιχείων (βίντεο, ήχο, εικόνες, κείμενα κ.λπ.) από διάφορες πηγές και με ελάχιστες απαιτήσεις τεχνολογικών δεξιοτήτων από πλευράς χρήστη (Φεσάκης και Μαυρουδή, 2009). Τα παραπάνω εργαλεία απευθύνονται κυρίως σε ειδικούς στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό και το γνωστικό αντικείμενο και λιγότερο σε ειδικούς στην τεχνολογία (Φεσάκης και Μαυρουδή, 2009).

Τα παραγόμενα υλικά μπορεί να συσκευαστεί με διάφορους τρόπους ώστε να μπορεί είτε να δημοσιευθεί σε κάποιο διαδικτυακό τόπο (εξαγωγή σε μορφή (HyperText Markup Language - HTML), είτε να διανεμηθεί ως ανεξάρτητη εκτελέσιμη εφαρμογή (παραγωγή Compact Disc - CD ή/και Digital Video Disk - DVD), είτε να δημιουργηθεί πακέτο ενός προτύπου για την περιγραφή των μαθησιακών αντικειμένων (learning objects) και των μεταδεδομένων (metadata) τους ώστε να αναρτηθεί το υλικό σε οποιοδήποτε Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης (Learning Management System - LMS) που υποστηρίζει το συγκεκριμένο πρότυπο (Wide, 2004).

3.2. Το διαδικτυακό εργαλείο σχεδιασμού και ανάπτυξης μαθημάτων QuickLessons

Θέτοντας λοιπόν τη θεωρητική βάση του σχεδιασμού, με όσα προαναφέρθηκαν, αποφασίστηκε να πραγματοποιηθεί η υλοποίηση του ψηφιακού διαδραστικού οδηγού

με τη χρήση του εργαλείου σχεδιασμού και ανάπτυξης ηλεκτρονικών μαθημάτων (authoring tool) QuickLessons.

3.2.1. Κριτική θεώρηση του διαδικτυακού εργαλείου σχεδιασμού και ανάπτυξης μαθημάτων QuickLessons

Κάνοντας χρήση της κατηγοριοποίησης του Wide για τα λογισμικά συγγραφής, βάση του φάσματος χρήσης τους, το QuickLessons θα μπορούσε να καταταχθεί στα “Εργαλεία Ανάπτυξης και Δημοσίευσης Σειράς Μαθημάτων” (“Course Development and Presentation Tools”). Πρόκειται για ειδικά κατασκευασμένα λογισμικά ώστε να μπορούν να υποστηρίξουν το σχεδιασμό, την ανάπτυξη και τη δημοσίευση ηλεκτρονικών μαθημάτων (Wide, 2004). Τα εργαλεία αυτής της κατηγορίας διαθέτουν έτοιμες δομές οργάνωσης του υλικού (κεφάλαια, ενότητες και υποενότητες), αυτόματη δημιουργία διαφόρων στοιχείων (πίνακα περιεχομένων, γλωσσάριου κ.ά.) και αρκετά πρότυπα (templates) ποικίλα σε δομή και αισθητική ώστε να ταιριάζουν σε διαφορετικούς τύπους μαθημάτων. Τέλος, παρέχουν διάφορες επιλογές δημοσίευσης του παραγόμενου υλικού όπως εξαγωγή σε δικτυακό τόπο, παραγωγή ανεξάρτητης εκτελέσιμης εφαρμογής, δημιουργία πακέτου ενός προτύπου για την περιγραφή των μαθησιακών αντικειμένων και των μεταδεδομένων τους (Wide, 2004).

Συγκεκριμένα το QuickLessons αποτελεί ένα συνεργατικό, συγγραφικό περιβάλλον ταχύτατης ανάπτυξης ηλεκτρονικών μαθημάτων μέσω Διαδικτύου, το οποίο διαθέτει μοντέρνα διεπαφή και δίνει υψηλής αισθητικής παραγόμενο υλικό. Πρόκειται για μια πρωτοπόρο web-based πλατφόρμα η οποία επιτρέπει όχι μόνο την on-line δημιουργία και διαχείριση ηλεκτρονικού πολυμεσικού μαθησιακού υλικού, αλλά και το διαμοιρασμό του τόσο offline (σε μορφή CD ή DVD), όσο και online (εισαγωγή και ανάρτηση σε LMSs χωρίς να απαιτείται καμία τροποποίηση, ανάρτηση σε server, προσπέλαση μέσω κάποιου web link, ανάρτηση στο facebook).

Αναλυτικότερα, υποστηρίζει εξαιρετικά την τεχνική της ταχείας προτυποποίησης ηλεκτρονικών μαθημάτων μέσα από την παροχή μιας λογικής όπου το interface

παρέχει αυτοματισμούς και πρότυπα διάδρασης και περιεχομένου (Φεσάκης κ.ά., 2009). Έτσι οι δημιουργοί μαθησιακού υλικού εστιάζουν μόνο στον μαθησιακό σχεδιασμό χρησιμοποιώντας επαναχρησιμοποιήσιμα δομικά μαθησιακά στοιχεία (Φεσάκης κ.ά., 2009). Το γεγονός αυτό καθιστά εφικτή την δυνατότητα για χρήστες (π.χ.: εκπαιδευτικούς) χωρίς ειδικές γνώσεις (γραφιστικές ή/και προγραμματιστικές) στην ανάπτυξη υπερμεσικών εκπαιδευτικών εφαρμογών να δημιουργήσουν μόνοι τους, χωρίς την υποστήριξη ομάδας ειδικών, ηλεκτρονικά μαθήματα με συγκεκριμένα πρότυπα (Κώστας και Σοφός, 2011). Επομένως επιταχύνεται και διευκολύνεται η δημιουργία μαθησιακού υλικού επιτρέποντας στους ειδικούς θεμάτων να συνεισφέρουν στο περιεχόμενο της ανάπτυξης εκπαιδευτικού πολυμεσικού υλικού, συρρικνώνοντας τον προϋπολογισμό επιπλέον εκπαίδευσης (Κώστας και Σοφός, 2011).

Με βάση τα προαναφερθέντα γίνεται σαφές πως μέσα σε σύντομο χρόνο μπορεί να δημιουργηθεί ολοκληρωμένο μαθησιακό περιεχόμενο το οποίο μπορεί να εξαχθεί από το εργαλείο με διάφορους τρόπους προκειμένου να δημοσιευτεί και να διανεμηθεί. Συγκεκριμένα το Quicklessons παρέχει τη δυνατότητα εξαγωγής του τελικού παραγόμενου τόσο σε διαδικτυακή (online) όσο μη (offline) μορφή. Αναλυτικότερα οι επιλογές δημοσίευσης που διαθέτει είναι οι ακόλουθες:

Μη διαδικτυακή μορφή (Offline):

- CD/DVD: Το μαθησιακό περιεχόμενο μπορεί να εξαχθεί σε μορφή μη διαδικτυακή προκειμένου να γραφτεί σε CD ή DVD και να διαμοιραστεί σε αυτή τη μορφή στο ευρύ κοινό.

Διαδικτυακή μορφή (Online):

- Διακομιστής Ιστού (Web server): Το μαθησιακό προϊόν αναρτάται σε κάποιο διακομιστή ιστού. Οι τελικοί χρήστες μπορούν να το προσπελάσουν μέσω ενός ιστότοπου.
- Σύμμορφο SCORM 1.2, SCORM 2004 και AICC: Το μαθησιακό περιεχόμενο αυτής της μορφής είναι «μεταφέρσιμο» (Wide, 2004). Μπορεί δηλαδή να εισαχθεί και να διανεμηθεί σε διαφορετικά LMS από αυτό που συντάχθηκε αρχικά, χωρίς να απαιτούνται τροποποιήσεις.

- Σύμμορφο IZZUİ: Αποτελεί καινοτόμα δυνατότητα η οποία επιτρέπει τη δημοσίευση των παραγόμενων μαθησιακών αντικειμένων σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης (π.χ.: Facebook), δίνοντας πρωτοποριακό δυναμισμό στο μαθησιακό προϊόν και καθιστώντας το προσβάσιμο σε ευρύτατο κύκλο αποδεκτών (Κυτάγιας κ.ά.,2012).
- LinkPublishing: Κατά την εξαγωγή του υλικού δημιουργείται ένας υπερσύνδεσμος (hyperlink), ο οποίος παραμένει ενεργός για όσο ορίσει ο δημιουργός του. Ακολουθώντας αυτόν τον υπερσύνδεσμο, οι τελικοί χρήστες, προσπελάζουν το υλικό χρησιμοποιώντας ένα φυλλομετρητή (web browser).

Επιπρόσθετα, παρότι η διεπαφή του είναι στην Αγγλική γλώσσα παραμένει ένα εύχρηστο λογισμικό (Κυτάγιας κ.ά.,2012) το οποίο παράγει υψηλής αισθητικής υλικό. Παρέχει δυνατότητα πολλαπλών μορφοποιήσεων, ποικιλία διαθέσιμων εικαστικών, σχεδιασμό παρόμοιο με αυτόν του PowerPoint αλλά σαφώς βελτιωμένο και εμπλουτισμένο, δυνατότητα ενσωμάτωσης εργαλείων web 2.0, συνεχή online βοήθεια και υποστήριξη και τέλος δίνεται δυνατότητα στους χρήστες να προτείνουν βελτιώσεις.

Τέλος, το QuickLessons, μέσα από τη συμμόρφωσή του με εκπαιδευτικές τεχνικές, αποτελεί ένα προσαρμοστικό περιβάλλον για δημιουργία συγκεκριμένου μαθησιακού περιεχομένου για τομείς που απαιτούν ακρίβεια (Κουρούσης, 2011), ανοίγοντας, έτσι, το δρόμο προς την κατασκευή πολύ-λειτουργικών εργαλείων συγγραφής στενά συνδεδεμένων με την κοινωνική μάθηση (Κυτάγιας κ.ά., 2012).

Συμπερασματικά θα λέγαμε πως το QuickLessons συγκεντρώνει πολλά θετικά χαρακτηριστικά, που το διαφοροποιούν από τα ομοειδή του, προσφέροντας στους χρήστες του τόσο πληθώρα δυνατοτήτων ενσωμάτωσης εργαλείων Web 2.0 όσο και δυνατότητα ταχύτατης ανάπτυξης εκπαιδευτικού περιεχομένου υψηλής αισθητικής και λειτουργικότητας (Κυτάγιας κ.ά.,2012), το οποίο μπορεί να διαμοιραστεί ποικιλοτρόπως χωρίς να απαιτείται η παραμικρή αλλαγή ή παρέμβαση από το δημιουργό του.

3.2.2. Αξιολόγηση της ευχρηστίας του διαδικτυακού εργαλείου σχεδιασμού και ανάπτυξης μαθημάτων QuickLessons

Η Ευχρηστία ορίζεται ως «η δυνατότητα ενός προϊόντος που χρησιμοποιείται από καθορισμένους χρήστες με καθορισμένους στόχους, υπό καθορισμένες συνθήκες χρήσης να είναι αποτελεσματικό (effectiveness), αποδοτικό (efficiency) και να παρέχει υποκειμενική ικανοποίηση (satisfaction) στους χρήστες του» (ISO/DIS 9241-11).

Έχουν προταθεί ποικίλες μέθοδοι και τεχνικές για την αξιολόγηση ευχρηστίας των εργαλείων λογισμικού που μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε μεθόδους που απαιτούν τη συμμετοχή αντιπροσωπευτικών χρηστών και σε αυτές που πραγματοποιούνται από ειδικούς ευχρηστίας (Γεωργιακάκης, 2008). Στο πεδίο της ηλεκτρονική μάθησης οι περισσότερες μέθοδοι προσαρμόζουν τα ευρετικά κριτήρια ευχρηστίας που έχουν προταθεί από το Nielsen (Nielsen, 2000) και τα οποία παρουσιάζονται συνοπτικά παρακάτω (Ρετάλης, 2011):

- ορατότητα της κατάστασης του συστήματος (visibility of system status)
- συσχέτιση συστήματος και πραγματικού κόσμου (match between system and real world)
- έλεγχος του συστήματος από το χρήστη (user control and freedom)
- συνέπεια και τήρηση προτύπων (consistency and standards)
- υποβοήθηση χρηστών στην αναγνώριση, διάγνωση και ανάνηψη από σφάλματα (help users recognize, diagnose, recover from errors)
- σχεδιασμός για αποτροπή σφαλμάτων χρήστη (error prevention)
- ελαχιστοποίηση του μνημονικού φορτίου (recognition rather than recall)
- ευελιξία και αποδοτικότητα χρήσης (flexibility and efficiency of use)
- αποφυγή περιττών στοιχείων (aesthetic and minimalist design)
- επαρκής υποστήριξη-Βοήθεια και Εγχειρίδια (help and documentation).

Η παρακάτω λίστα αξιολόγησης περιλαμβάνει προτάσεις που αφορούσαν κριτήρια ευχρηστίας με βάση τα ευρετικά κριτήρια του Nielsen καθώς και προτάσεις για την εξέταση θεμάτων όπως τα καλύτερα ή χειρότερα στοιχεία του εργαλείου και σημεία

του που χρήζουν βελτίωσης. Κατασκευάστηκε βάσει του ερωτηματολογίου που δημιουργήθηκε από τους κυρίους Κυτάγια, Γεωργιακάκη, Ψαρομήλιγκο, Σπυριδάκο, Δημάκο και Ρετάλη, για την αξιολόγηση του εργαλείου QuickLesson από ομάδα μεταπτυχιακών φοιτητών του τμήματος “Ηλεκτρονική Μάθηση” του Πανεπιστημίου Πειραιώς στα πλαίσια μιας μελέτης με τίτλο: “Αναπτύσσοντας Συνεργατικό Ηλεκτρονικό Μαθησιακό Περιεχόμενο με το QuickLessons: Μια Εμπειρική Μελέτη Αξιολόγησης στην Ελλάδα” (Κυτάγιας κ.ά., 2012).

Περιλαμβάνει 23 κριτήρια αξιολόγησης με εξάβαθμη κλίμακα (10 = εξαιρετικό, 8 = πολύ καλό, 6 = καλό, 4 = μέτριο, 2 = φτωχό, 0 = μη κατάλληλο) όπου κάθε κριτήριο μπορεί να λάβει ως μέγιστη βαθμολογία το 10. Η μέγιστη βαθμολόγηση που θα μπορούσε να πάρει το λογισμικό QuickLessons είναι το 230. Με μπλε κύκλους είναι σημειωμένη η βαθμολογία του κάθε κριτηρίου και με μπλε χρώμα δίνεται η συνολική βαθμολόγηση του λογισμικού. Συμπληρώθηκε βάσει προσωπικής και όσο το δυνατόν αντικειμενικής κρίσης.

Πίνακας 3.2.2.1. Λίστα αξιολόγησης του εργαλείου σχεδιασμού και ανάπτυξης ηλεκτρονικών μαθημάτων QuickLessons.

Λίστα Αξιολόγησης Λογισμικού Συγγραφής Ηλεκτρονικών Μαθημάτων						
Τίτλος λογισμικού: <i>QuickLessons</i>						
Ονοματεπώνυμο αξιολογητή: Λέκκου Περσεφόνη						
Ημερομηνία αξιολόγησης: 20 - 6 - 2012						
Θεματική περιοχή λογισμικού: Authoring Tools						
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ						
1. Ικανοποιητική αλληλεπίδραση κατά τη χρήση του.	10	8	6	4	2	0

2. Ωραία παρουσίαση του περιεχομένου του (σχεδίαση, χρώματα, γραφικά).	10	8	6	4	2	0
3. Απαιτείται μικρή προσπάθεια από το χρήστη για να το χρησιμοποιήσει.	10	8	6	4	2	0
4. Υποστηρίζονται επαρκείς εκπαιδευτικές δραστηριότητες.	10	8	6	4	2	0
5. Εύκολη πλοήγηση (μετάβαση από οποιοδήποτε σημείο σε άλλο).	10	8	6	4	2	0
6. Δεν απαιτείται ιδιαίτερη υποστήριξη για να χρησιμοποιηθεί από νέους χρήστες.	10	8	6	4	2	0
7. Απλή και με λογική σειρά παρεχόμενη πληροφόρηση.	10	8	6	4	2	0
8. Παροχή ξεκάθαρων πληροφοριών στην οθόνη.	10	8	6	4	2	0
9. Αναμενόμενη αλληλουχία οθονών.	10	8	6	4	2	0
10. Εύκολη ακύρωση λειτουργιών.	10	8	6	4	2	0
11. Παροχή ικανοποιητικής καθοδήγησης προκειμένου να ξεπεραστούν τυχόν λάθη.	10	8	6	4	2	0
12. Εύκολη και με προφανή τρόπο μετάβαση σε άλλες λειτουργικές ενότητες.	10	8	6	4	2	0
13. Προειδοποίηση πριν από μια κρίσιμη δραστηριότητα.	10	8	6	4	2	0

14. Είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί χωρίς καμία εξωτερική βοήθεια.	10	8	6	4	2	0
15. Παρουσίαση επαρκούς ποσότητα πληροφορίας στην οθόνη.	10	8	6	4	2	0
16. Συνέπεια και ομοιογένεια στις οθόνες διεπαφής με τον χρήστη σε όλες τις λειτουργίες.	10	8	6	4	2	0
17. Τα προβλήματα που προκύπτουν διασαφηνίζονται πάντα από μηνύματα σφαλμάτων.	10	8	6	4	2	0
18. Διαθέσιμη παροχή βοήθειας σχετικά με την παραγωγή συγκεκριμένων δραστηριοτήτων ανά πάσα στιγμή.	10	8	6	4	2	0
19. Ως χρήστης έμεινα γενικά ικανοποιημένος από αυτό.	10	8	6	4	2	0
20. Θα το συνιστούσα ανεπιφύλακτα.	10	8	6	4	2	0
21. Πολύ γρήγορη παραγωγή μαθησιακού υλικού.	10	8	6	4	2	0
22. Παροχή πολλών εικόνων και χαρακτήρων για την οπτικοποίηση εκπαιδευτικών σεναρίων.	10	8	6	4	2	0
23. Δυνατότητα ενσωμάτωσης εργαλείων WEB 2.0.	10	8	6	4	2	0

Άθροισμα: 208 (μέγιστη βαθμολογία 230)

*Κατάταξη: 10 = εξαιρετικό, 8 = πολύ καλό, 6 = καλό, 4 = μέτριο, 2 = φτωχό,
0 = μη κατάλληλο*

Με βάση όλα όσα αναφέρθηκαν παραπάνω καθώς και την αξιολόγηση που προκύπτει από τον πίνακα 3.2.1. το QuickLessons αποτελεί ένα εύχρηστο λογισμικό το οποίο συγκεντρώνει πολλά θετικά χαρακτηριστικά. Παρέχει πολλές δυνατότητες οι οποίες μπορούν να διευκολύνουν την εκμάθηση διαφόρων αντικείμενων τα οποία απευθύνονται σε διάφορες ηλικιακές ομάδες. Η διάταξη και η σελιδοποίηση του υλικού είναι πολύ κοντά με αυτή του PowerPoint, σε σαφέστερα πιο εξελιγμένη μορφή, κάτι το οποίο είναι οικείο στους περισσότερους χρήστες, ακόμα και στα παιδιά, τόσο σαν εικόνα όσο και σα λειτουργία. Επιπλέον ο δημιουργός μπορεί να εισάγει διάφορες μορφές πολυμεσικών αρχείων (εικόνες, video, java applications, αρχεία flash, pop-up παράθυρα, λίστες, κουμπιά κ.α.) με πολύ απλό τρόπο και να εξάγει το μαθησιακό περιεχόμενο σε διάφορες μορφές προκειμένου αυτό να διαμοιραστεί στο ευρύ κοινό.

3.2.3. Αξιοποίηση του διαδικτυακού εργαλείου σχεδιασμού και ανάπτυξης μαθημάτων QuickLessons στο διαδραστικό οπτικό-ακουστικό υλικό

Όλος ο σχεδιασμός και η υλοποίηση του παρόντος ηλεκτρονικού οδηγού για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο βασίστηκε στο γεγονός ότι αναφέρεται σε παιδιά ηλικίας 9 έως 14 ετών. Επομένως το QuickLessons χρησιμοποιήθηκε με τέτοιο τρόπο, ώστε το τελικό παραγόμενο να είναι όχι μόνο εύχρηστο, απλό και κατανοητό στην παραπάνω ηλικιακή ομάδα, αλλά και να διαθέτει υψηλής αισθητικής και λειτουργικότητας περιεχόμενο, εμπλουτισμένο με πολυμεσικές εκφάνσεις που το καθιστούν έντονα διαδραστικό και προσελκύουν την προσοχή των παιδιών. Επιπλέον, παρότι διαθέτει διάφορες επιλογές μορφοποίησης του περιβάλλοντος, επιλέχθηκε μία απλή για τα παιδιά μορφή, με ζωντανά χρώματα ώστε να γίνει όσο το δυνατό ελκυστικότερος γι' αυτά.

Βασικό πλεονέκτημα του QuickLessons είναι η δυνατότητα που παρέχει στο χρήστη να ορίσει από την αρχή τη μορφή ολόκληρου του υλικού: τίτλο-ονομασία, μεταδεδομένα που περιγράφουν το υλικό, λογότυπο (logo), χρώματα του φόντου, χαρακτήρες που θα χρησιμοποιηθούν, γραμματοσειρές, μενού πλοήγησης, πόρους (π.χ.: περιεχόμενα, συχνές ερωτήσεις, λεξικό όρων κ.λπ.), αξιολόγηση, κ.λπ..

Βασική δυνατότητα του QuickLessons η οποία χρησιμοποιήθηκε κατά κόρον είναι η προσθήκη χαρακτήρων – «ηρώων» οι οποίοι άλλοτε συνομιλούν μεταξύ τους, άλλοτε απευθύνονται στους εκπαιδευόμενους και άλλοτε απλά παρουσιάζουν κάποιες πληροφορίες. Οι χαρακτήρες συνοδεύονται από εφέ κίνησης, «μπαλόνια συνομιλιών» και ήχο. Σκοπός τους είναι να γίνει ο οδηγός περισσότερο φιλικός προς τα παιδιά και να προσελκύσει την προσοχή τους.

Σε σχεδόν κάθε σελίδα του υλικού, αξιοποιήθηκαν πρότυπα (template) τα οποία συνδύαζαν τη δυνατότητα προσθήκης κειμένου με εικόνα, σκίτσα ή βίντεο. Οι εικόνες μεταφορτώνονταν από το λογισμικό ως πόροι (assets) και μπορούσαν να αναζητηθούν και να επαναχρησιμοποιηθούν, ενώ τα βίντεο μεταφορτώνονται μέσω του YouTube και γίνεται αυτόματη σύνδεση αυτών στην οθόνη.

Μία ακόμη λειτουργία του QuickLessons η οποία χρησιμοποιήθηκε αρκετά είναι αυτή των αναδύμενων παραθύρων (pop-up). Αυτά τα παράθυρα παρέχουν επιπλέον πληροφορίες ή επεξηγήσεις για συγκεκριμένο θέμα και εμφανίζονται όταν ο χρήστης «κλικάρει» με το ποντίκι κάποια λέξη που αποτελεί υπερσύνδεσμο ή «πατήσει» ένα κουμπί ή εικόνα. Στο παρόν υλικό χρησιμοποιήθηκαν για να «ελαφρύνουν» την εικόνα της κάθε οθόνης υλικού και για να καταστήσουν τη διδασκαλία περισσότερο διαδραστική ωθώντας τους εκπαιδευόμενους σε διαδικασία να κινούν και να πατάνε το ποντίκι.

Εκτενέστατη ήταν επίσης η χρήση και των προτύπων (templates) τα οποία επέτρεπαν την παρουσίαση των πληροφοριών με διαδραστικό τρόπο. Συγκεκριμένα ο χρήστης καλούνταν να αλληλεπιδράσει με το λογισμικό με διαφορετικό κάθε φορά τρόπο ώστε να ανακαλύψει την πληροφορία που σχετίζονταν με κάθε θέμα. Αυτό έγινε με

σκοπό να επιτευχθεί η μέγιστη δυνατή εμπλοκή του χρήστη διατηρηθεί το ενδιαφέρον του σε υψηλό επίπεδο.

Ως αναφορά στις ερωτήσεις αυτό-αξιολόγησης χρησιμοποιήθηκε είτε η μορφή της αντιστοίχισης, είτε της πολλαπλής επιλογής, είτε του «σωστού - λάθους». Ορίστηκαν οι ευκαιρίες που θα έχουν οι εκπαιδευόμενοι για να δώσουν τη σωστή απάντηση και η ανατροφοδότηση που θα λαμβάνουν ανάλογα με το αν έχουν απαντήσει σωστά ή λάθος. Επιπλέον ορίστηκε πως οι εκπαιδευόμενοι δε μπορούν να προχωρήσουν σε επόμενη ερώτηση αν δεν έχουν αφήσει κάποια αναπάντητη.

Η μετάβαση των εκπαιδευόμενων σε επόμενες οθόνες του υλικού ώστε να συνεχιστεί η ροή των πληροφοριών γίνεται είτε μέσω του μενού πλοήγησης «πατώντας» το ποντίκι σε μία συγκεκριμένη περιοχή, και αφού έχει ολοκληρωθεί η παρουσίαση όλων των πληροφοριών της οθόνης που προηγείται, είτε μέσω του «κουμπιού» Περιεχόμενα.

Τέλος, χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό ComicStrip Creator το οποίο προσφέρει το γνωστό περιβάλλον των comics, όπου με απλές κινήσεις και τη βοήθεια βιβλιοθηκών «χαρακτήρων», ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει comic, προσθέτοντας απλά το κατάλληλο φόντο και γράφοντας τους διαλόγους των ηρώων. Στο παρόν υλικό, με τη βοήθεια του παραπάνω εργαλείου, δημιουργήθηκε ένα comic σχετικό με τον εθισμό στο Διαδίκτυο και το οποίο είχε στόχο να κάνει τον οδηγό περισσότερο φιλικό και άμεσο στα παιδιά.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

Σχεδίαση διαδραστικού υλικού για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο

4.1. Εισαγωγή

Έχοντας ήδη θέσει τη θεωρητική βάση του σχεδιασμού και έχοντας επιλέξει ένα από τα πλέον γνωστά και σύγχρονα λογισμικά παραγωγής ηλεκτρονικού εκπαιδευτικού υλικού (authoring tool) επιχειρείται ο νέος οδηγός που θα παραχθεί να εξυπηρετεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τις εκπαιδευτικές ανάγκες του κοινού στο οποίο απευθύνεται, λαμβάνοντας σοβαρά υπόψη τα χαρακτηριστικά του και τις ιδιαιτερότητές του.

Κατά το σχεδιασμό ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην αλληλεπίδραση και στην παιδαγωγική αξιοποίηση των πολυμέσων με σκοπό να καταστεί η μάθηση μια ενεργητική διεργασία οικοδόμησης γνώσεων (Μακράκης, 2000). Έτσι, ο νέος οδηγός πλοήγησης επιχειρεί να καθοδηγήσει, να δημιουργήσει προβληματισμούς και να παρέχει ερεθίσματα συμβάλλοντας στη μάθηση. Περιλαμβάνει συγκεκριμένο υλικό, κατάλληλα δομημένο ώστε να κινητοποιεί και να ενθαρρύνει τη συμμετοχή των εκπαιδευόμενων σε πολύπλευρες δραστηριότητες, οι οποίες καλλιεργούν δεξιότητες, όπως η παρατήρηση, η ανάλυση, η σύνθεση, η κριτική σκέψη κ.ά. (Ματσαγγούρας, 2002; Ματσαγγούρας & Χέλμης, 2003; Λιοναράκης, 2001).

4.2. Ανάγκη δημιουργίας διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού

Όπως παρουσιάστηκε στα προηγούμενα κεφάλαια, οι πηγές πληροφοριών για τους κινδύνους του Διαδικτύου είναι αρκετές κυρίως στο εξωτερικό αλλά και στην Ελλάδα. Βάση αυτού θα περίμενε κανείς πως η πληροφόρηση των παιδιών σχετικά με την ασφαλή πλοήγηση στο Διαδίκτυο είναι επαρκής. Δυστυχώς όμως η σημασία που έχει δοθεί στο ζήτημα δεν είναι η αναμενόμενη, τουλάχιστον στην Ελλάδα.

Τα παιδιά είναι εκτεθειμένα στο Διαδίκτυο και στους κινδύνους που ελλοχεύουν σε αυτό καθημερινά και για πολλές ώρες, χωρίς να έχουν υποβληθεί σε κάποιου είδους εκπαίδευση. Έτσι έγκειται στην κρίση των γονέων, των εκπαιδευτικών ή των ιδίων των παιδιών αν θα εκπαιδευτούν στο μείζον ζήτημα της “ασφάλειας στο Διαδίκτυο”.

Απόδειξη της παραπάνω διαπίστωσης αποτελεί η έκθεση του ευρωπαϊκού Δικτύου EU Kids Online, η οποία χρηματοδοτήθηκε από το κοινοτικό πρόγραμμα Safer Internet και πραγματοποιήθηκε σε δείγμα 25.142 παιδιών ηλικίας 9-16 ετών και των γονέων τους, σε 25 ευρωπαϊκές χώρες συμπεριλαμβανομένης και της Ελλάδας.

Βάσει, λοιπόν, της παραπάνω έκθεσης καθίσταται σαφές ότι η πληροφόρηση και η εκπαίδευση των παιδιών δεν είναι επαρκής λόγω των μεγάλων ποσοστών που σημειώνονται σχετικά με τα παιδιά τα οποία πέφτουν θύματα των συχνότερων κινδύνων του Διαδικτύου (πορνογραφία, Διαδικτυακός εκφοβισμός, αποστολή/λήψη σεξουαλικών μηνυμάτων, γνωριμία με αγνώστους, επιβλαβές περιεχόμενο, κακόβουλη μεταχείριση προσωπικών δεδομένων) (Livingstone et al, 2011).
Αναλυτικά:

Ως αναφορά την πορνογραφία το 14% των παιδιών ηλικίας 9-16 ετών δήλωσαν ότι τους τελευταίους 12 μήνες έχουν δει στο Διαδίκτυο εικόνες που είναι “εμφανώς σεξουαλικές- για παράδειγμα, εικόνες που δείχνουν ανθρώπους γυμνούς ή σε ερωτικές περιπτώσεις”. Από τα παιδιά αυτά, το ένα στα τρία (4%) αναστατώθηκαν από αυτή την εμπειρία. Στο σημείο αυτό αξίζει να σημειωθεί ότι η έκθεση των παιδιών σε τέτοιου είδους περιεχόμενο μέσω Διαδικτύου αποτελεί το συνηθέστερο τρόπο (14%), με την τηλεόραση και τα περιοδικά να ακολουθούν (12% και 7% αντίστοιχα) και τα κινητά τηλέφωνα και τα και τις συσκευές Bluetooth να βρίσκονται στις τελευταίες θέσεις (3% και 1% αντίστοιχα).

Σε σχέση με το φαινόμενο του Διαδικτυακού εκφοβισμού (Cyber bullying), το 6% των παιδιών ηλικίας 9-16 ετών δήλωσαν πως έχουν λάβει κακόβουλα ή επιβλαβή μηνύματα μέσω Διαδικτύου το τελευταίο έτος και το 3% πως έχουν στείλει τέτοιου είδους μηνύματα σε άλλους μέσω Διαδικτύου. Από το 6% των παιδιών που έπεσαν

θύματα Διαδικτυακού εκφοβισμού το 31% δήλωσε πως αναστατώθηκε πολύ, το 24% αρκετά και το 30% λίγο.

Ως προς το φαινόμενο της αποστολής/λήψης σεξουαλικών μηνυμάτων το 15% των παιδιών 11-16 ετών δήλωσαν πως έχουν έρθει αντιμέτωπα με μηνύματα σεξουαλικού περιεχομένου κατά το τελευταίο έτος (εκ των οποίων το 7% έχει λάβει μηνύματα σεξουαλικού περιεχομένου, το 6% έχει δει τέτοια μηνύματα, το 5% έχει δει ανθρώπους σε σεξουαλικές περιπτώσεις, στο 2% έχει ζητηθεί να μιλήσει για σεξουαλικές πράξεις και σε άλλο ένα 2% έχει ζητηθεί φωτογραφία ή video που να δείχνουν τα γεννητικά τους όργανα) και το 3% παραδέχεται πως έχει στείλει ή έχει αναρτήσει τέτοιου είδους μηνύματα. Από το 15% των παιδιών που έχουν λάβει τέτοια μηνύματα, το 25% έχει ενοχληθεί από αυτό που συνέβη.

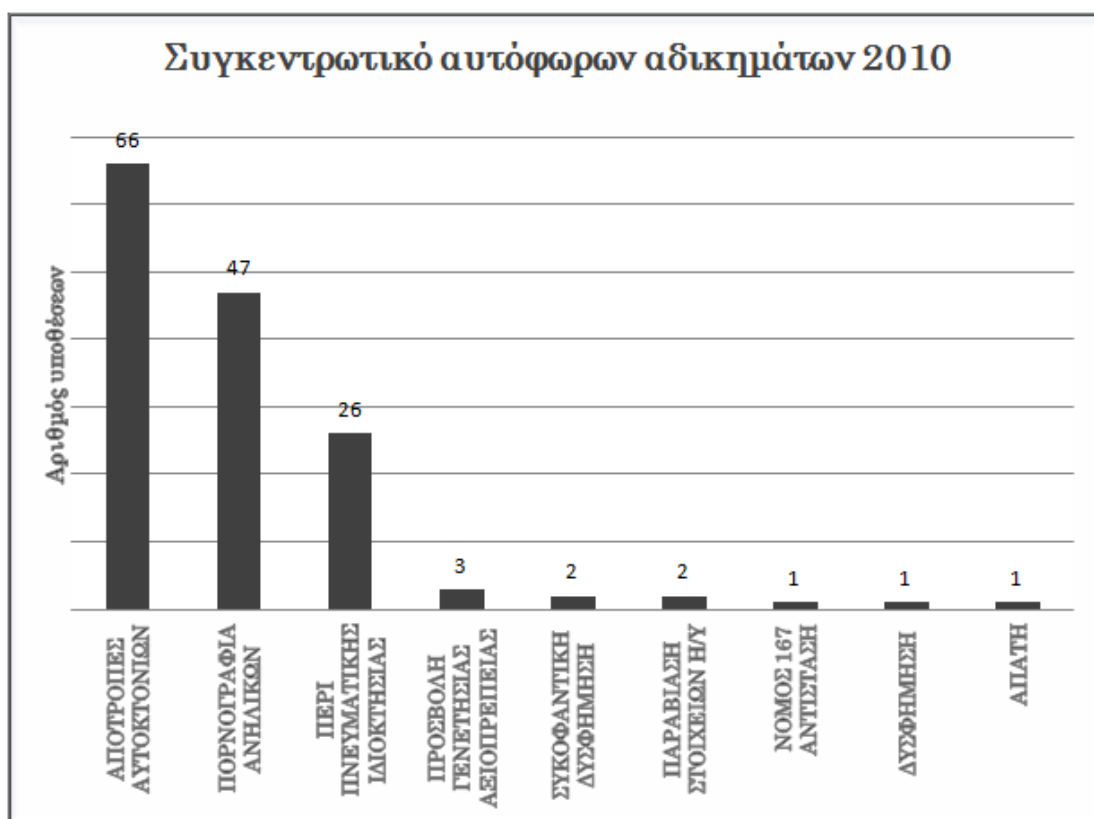
Αναφορικά με φαινόμενο των γνωριμιών μέσω Διαδικτύου με καινούργιους ανθρώπους το 30% των παιδιών ηλικίας 9-16 είπαν πως έχουν επικοινωνήσει διαδικτυακά στο παρελθόν με κάποιον που δεν έχουν γνωρίσει από κοντά (με τα ποσοστά να αυξάνονται σημαντικά ανά ηλικιακή ομάδα: 13% για ηλικίες 9-10, 20% για ηλικίες 11-12, 32% για ηλικίες 13-14 και 46% για ηλικίες 15-16) και το 9% παραδέχτηκε πως έχει συναντηθεί προσωπικά με κάποιον που γνώρισε μέσα από το Διαδίκτυο (με τα ποσοστά να αυξάνονται πάλι σημαντικά ανά ηλικιακή ομάδα: 2% για ηλικίες 9-10, 4% για ηλικίες 11-12, 9% για ηλικίες 13-14 και 16% για ηλικίες 15-16). Από το 9% των παιδιών που πραγματοποίησαν μια τέτοια συνάντηση το 11% δήλωσε πως ενοχλήθηκε από αυτό που συνέβη στη συνάντηση. Πιο συγκεκριμένα από τα παιδιά ηλικίας 11-16 ετών που ερωτήθηκαν τι συνέβη όταν συνάντησαν από κοντά ένα “διαδικτυακό γνώριμο” το 22% είπε πως το άτομο αυτό τους είπε επιβλαβή πράγματα, το 11% πως τους έκανε κάτι σεξουαλικό, το 10% πως κάτι άλλο κακό συνέβη και το 3% πως τους έβλαψε σωματικά.

Ως προς το δυνητικά επιβλαβές περιεχόμενο που κατασκευάζεται από τους χρήστες (μίσος και βία, ανορεξία, τραυματισμοί, ναρκωτικά, αυτοκτονίες) το 21% είπε πως έχει βρεθεί αντιμέτωπο με τέτοιου είδους περιεχόμενο με τα ποσοστά να εκτινάσσονται στο 29% για παιδιά 15-16 ετών από 12% που είναι για παιδιά από 11-12 ετών.

Σχετικά με την κακόβουλη μεταχείριση προσωπικών δεδομένων (υποκλοπή κωδικών πρόσβασης, κακά χρήση προσωπικών δεδομένων, εξαπάτηση) το 9% των παιδιών 11-16 ετών δήλωσε πως έχει πέσει θύμα του παραπάνω φαινομένου με το 7% να δηλώνει υποκλοπή του κωδικού πρόσβασης, το 4% υποκλοπή προσωπικών τους πληροφοριών και το 1% εξαπάτηση.

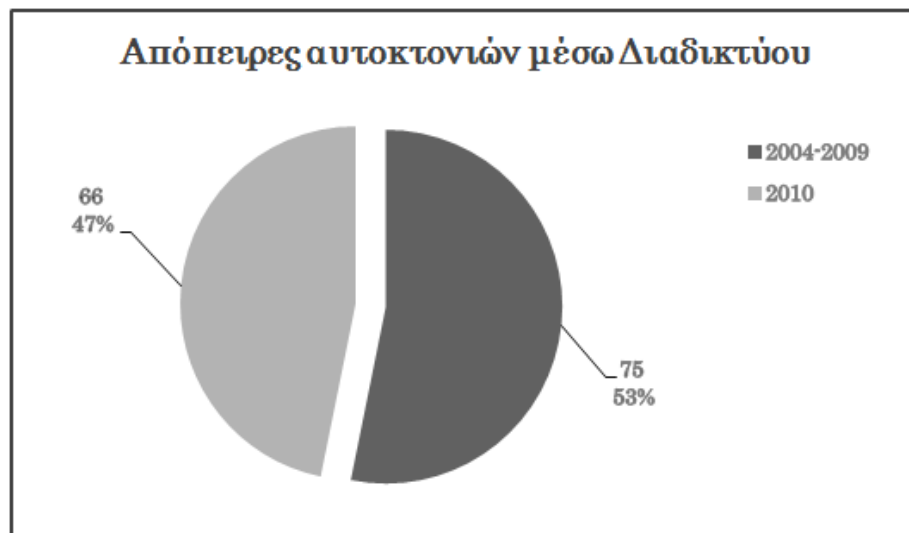
Τα παραπάνω στοιχεία έρχεται να επιβεβαιώσει, για την περίπτωση της Ελλάδας, η ετήσια έκθεση του Τμήματος Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος τα οποία δημοσίευσε η Ελληνική Αστυνομία και αφορούν υποθέσεις που χειρίστηκαν κατά τη διάρκεια του 2010 (Ελληνική Αστυνομία, 2011). Συγκεκριμένα:

Το Τμήμα Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος χειρίστηκε συνολικά εννιακόσιες τρεις (903) δικογραφίες, προανακρίσεις και προκαταρκτικές εξετάσεις, σχετικές με αδικήματα που διαπράχθηκαν μέσω Διαδικτύου. Οι από κοινού υποθέσεις με τη Διεθνή Αστυνομική Συνεργασία (Interpol) έφτασαν τις 71 ενώ με την Ευρωπαϊκή Αστυνομική Συνεργασία (Europol) τις 18. Η αυτόφωρη διαδικασία εφαρμόστηκε σε 149 υποθέσεις, όπως φαίνεται στο διάγραμμα του σχήματος 4.2.1 που ακολουθεί.



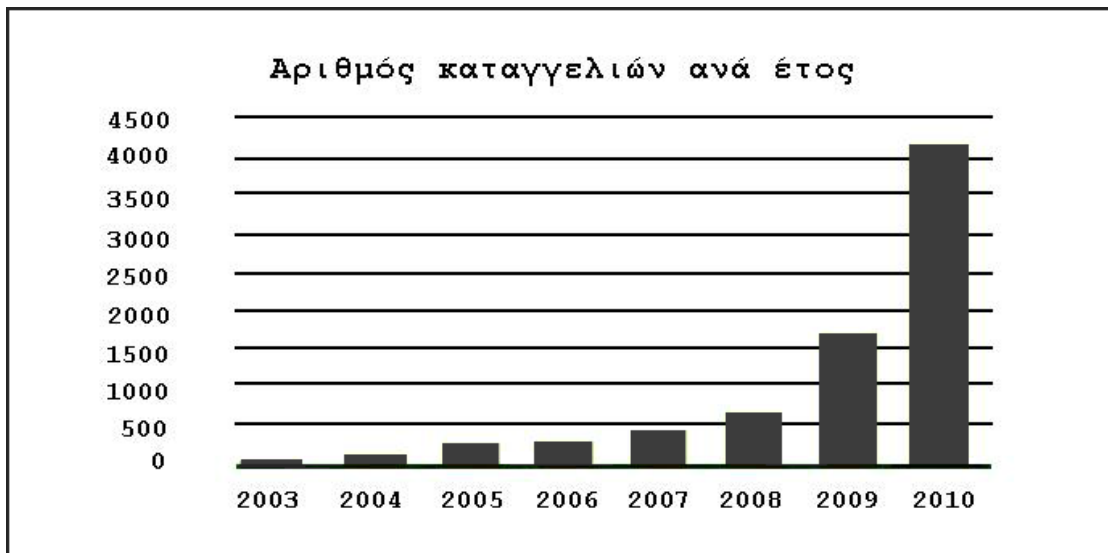
Σχήμα 4.2.1. Συγκεντρωτικά στοιχεία αυτόφωρων αδικημάτων για το έτος 2010 (Δελτίο Τύπου του Αρχηγείου της Ελληνικής Αστυνομίας με ετήσιο απολογισμό της Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος στο πλαίσιο της "Ημέρας Ασφαλούς Διαδικτύου", 2011).

Ως χαρακτηριστικές υποθέσεις αναφέρονται από το Τμήμα Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος οι αποτροπές αυτοκτονιών που εκδηλώθηκαν μέσω Διαδικτύου με τον αριθμό τους να φτάνει στις 66 μόνο κατά τη διάρκεια του 2010 και ενώ από το 2004 (έτος ιδρύσεως της Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος) έως και το 2009 ο αριθμός τους ήταν 75, όπως φαίνεται και στο διάγραμμα που ακολουθεί.



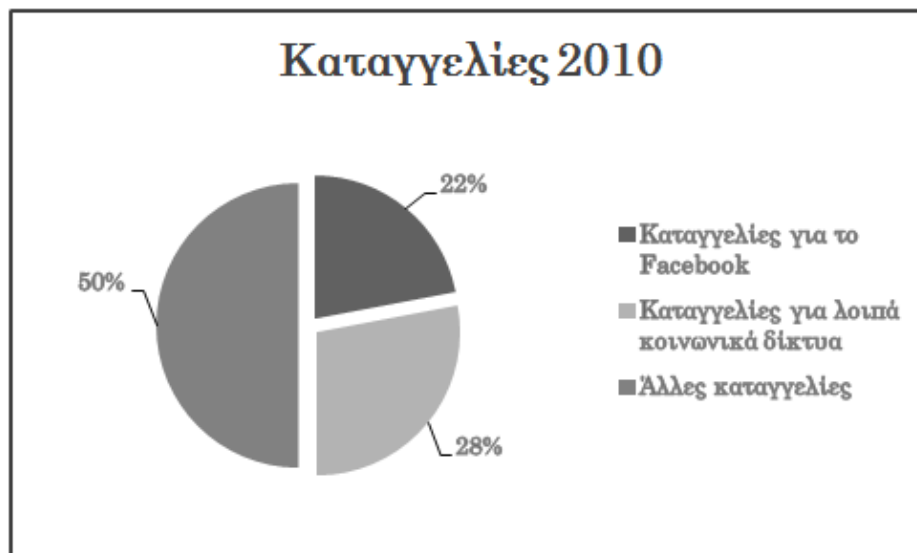
Σχήμα 4.2.2. Απόπειρες αυτοκτονιών που εκδηλώθηκαν μέσω του Διαδικτύου (Δελτίο Τύπου του Αρχηγείου της Ελληνικής Αστυνομίας με ετήσιο απολογισμό της Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος στο πλαίσιο της "Ημέρας Ασφαλούς Διαδικτύου", 2011).

Βάση των στοιχείων που δημοσιεύτηκαν, από το Τμήμα Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η ραγδαία αύξηση του αριθμού των καταγγελιών που δέχεται η Ελληνική Αστυνομία και αφορούν στο Διαδίκτυο. Όπως φαίνεται και στο διάγραμμα του σχήματος 4.3.2 που ακολουθεί από το 2008 έως το 2010 τα περιστατικά σχεδόν τριπλασιάζονται ανά έτος.



Σχήμα 4.2.3. Αριθμός καταγγελιών σχετικές με το Διαδίκτυο από το 2003 ως το 2010 (Δελτίο Τύπου του Αρχηγείου της Ελληνικής Αστυνομίας με ετήσιο απολογισμό της Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος στο πλαίσιο της "Ημέρας Ασφαλούς Διαδικτύου", 2011).

Προς την ίδια κατεύθυνση συνηγορούν και τα στοιχεία που δόθηκαν στη δημοσιότητα από την ελληνική γραμμή καταγγελιών Safeline για το 2010 σχετικά με παράνομο περιεχόμενο στο Διαδίκτυο όπως φαίνεται παρακάτω (Safeline, 2011).



Σχήμα 4.2.4. Καταγγελίες (Στατιστικά στοιχεία Ανοιχτής Γραμμής Καταγγελιών Safeline περιόδου 2010, 2011).



Σχήμα 4.2.5. Περιεχόμενο Καταγγελιών (Στατιστικά στοιχεία Ανοιχτής Γραμμής Καταγγελιών Safeline περιόδου 2010, 2011).

Σύμφωνα, λοιπόν, με όσα αναφέρθηκαν παραπάνω αντιλαμβανόμαστε πως τα μέτρα που λαμβάνονται από την πολιτεία, την κοινωνία, τους γονείς, τους εκπαιδευτικούς, αλλά και τα ίδια τα παιδιά, δεν είναι επαρκή να διαφυλάξουν την ασφάλειά τους.

Επιστρέφοντας στην έκθεση του ευρωπαϊκού Δικτύου EU Kids Online υπάρχουν κάποια ακόμα ευρήματα στα οποία κάποιος πρέπει να σταθεί και να τα λάβει σοβαρά υπόψη (Livingstone et al, 2011). Συγκεκριμένα:

Σημαντικό εύρημα της έρευνας είναι η τάση αρκετών παιδιών να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο ιδιωτικά. Από το 87% των παιδιών που χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο στο σπίτι το 49% αποκτά πρόσβαση από το δωμάτιό του ενώ το 38% από κάποιο άλλο σημείο του σπιτιού, με τα ποσοστά να αυξάνονται πολύ για τους εφήβους σε σχέση με τα παιδιά (το 67% των παιδιών ηλικίας 15-16 χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο

ιδιωτικά ενώ για τα παιδιά ηλικίας 9-10 το αντίστοιχο ποσοστό είναι 30%). Επιπρόσθετα το 31% των παιδιών δηλώνει πως εισέρχεται στο Διαδίκτυο μέσω κινητού τηλεφώνου και το 12% μέσω κάποιας άλλης φορητής συσκευής (π.χ.: iPhone, Blackberry, iPod Touch), πράγμα που σημαίνει πως μπορούν εύκολα να ξεφύγουν από τον γονικό έλεγχο.

Χαρακτηριστικές είναι επίσης οι απαντήσεις που δόθηκαν από τα παιδιά όταν ερωτήθηκαν για συγκεκριμένες “ψηφιακές ικανότητες” που διαθέτουν. Οι απαντήσεις διαμορφώθηκαν ως εξής: Μόλις ένα 56% είναι σε θέση να αλλάξει τις ρυθμίσεις απορρήτου στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης που χρησιμοποιεί, άλλο ένα 56% μπορεί να συγκρίνει ιστοσελίδες ώστε να κρίνει τις πληροφορίες που του παρέχονται, ένα 51% να μπλοκάρει την ανεπιθύμητη αλληλογραφία που λαμβάνει, και, τέλος, μόνο το 28% μπορεί να αλλάξει τις προτιμήσεις του φίλτρου που χρησιμοποιεί. Το γεγονός αυτό σημαίνει πως σχεδόν τα μισά από τα παιδιά που συμμετείχαν στην έρευνα δε διαθέτουν βασικές ικανότητες που θα τα βοηθούσαν να προστατευτούν από διάφορους κινδύνους του Διαδικτύου. Την κατάσταση αυτή επιδεινώνει η άποψη των παιδιών πως τα ίδια ξέρουν περισσότερα για το Διαδίκτυο σε σχέση με τους γονείς τους με το 36% να δηλώνει πως αυτό είναι “πολύ αληθές”, το 31% πως είναι “σχετικά αληθές” και μόνο το 33% να υποστηρίζει πως είναι “ψευδές”.

Ένα ακόμη εύρημα της έρευνας είναι το γεγονός ότι σχεδόν 1 στα 10 παιδιά ηλικίας 9 έως 16 ετών θεωρεί πως δεν υπάρχει στο Διαδίκτυο κάτι κατάλληλο για παιδιά της ηλικία του, με το ποσοστό να φτάνει στο 34% για παιδιά ηλικίας 9 έως 10 ετών.

Ιδιαίτερα σοβαρό είναι, επιπρόσθετα, το γεγονός ότι από το 59% των παιδιών ηλικίας 9 έως 16 ετών που διατηρούν προφίλ σε κάποιο από τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης το 26% δηλώνει πως το προφίλ του είναι δημόσιο ώστε οποιοσδήποτε να μπορεί να το δει, το 3% δηλώνει πως δεν γνωρίζει ποια ρύθμιση ισχύει στο προφίλ του, το 28% πως το προφίλ του είναι μερικώς ιδιωτικό ώστε οι φίλοι φίλων και οι συνεργάτες να μπορούν να το δουν και μόλις το 43% διατηρεί το προφίλ του ιδιωτικό ώστε μόνο οι φίλοι του να μπορούν να το δουν.

Βάσει της έκθεσης του ευρωπαϊκού Δικτύου EU Kids Online παρατηρείται ότι τόσο οι γονείς όσο και τα ίδια τα παιδιά θεωρούν τη μεσολάβηση των γονέων αναφορικά

με το θέμα της ασφαλούς πλοήγησης χρήσιμη. Συγκεκριμένα το 70% των παιδιών ηλικίας 9 έως 16 ετών που ερωτήθηκαν πιστεύουν πως η παρέμβαση των γονιών τους βοηθάει είτε πολύ είτε λίγο, με τα παιδιά ηλικίας 9 έως 12 ετών να είναι πιο θετικά προς τη γονική παρέμβαση. Παρόλα αυτά το 44% του συνόλου των παιδιών θεωρεί ότι η γονική παρέμβαση περιορίζει τη δραστηριότητά τους στο Διαδίκτυο, με το 11% να δηλώνει πως η γνώμη των γονέων τους περιορίζει τις δραστηριότητές τους πολύ.

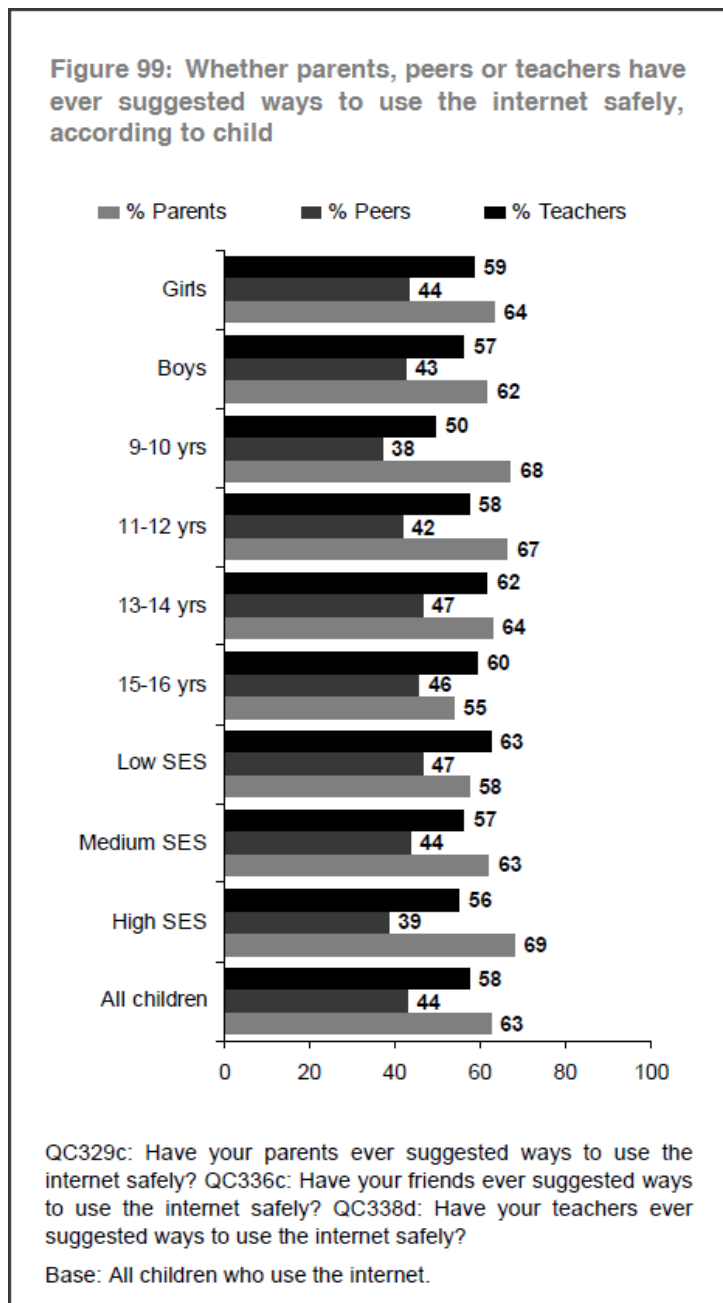
Επιπλέον σχεδόν τα μισά παιδιά θεωρούν ότι η παρέμβαση των γονιών τους έχει αποτέλεσμα στην συμπεριφορά τους στο Διαδίκτυο, ενώ σχεδόν το ένα τρίτο των παιδιών (29%) δηλώνει ότι αγνοεί εν μέρει τις συμβουλές των γονιών για θέματα που αφορούν το Διαδίκτυο. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι τα μικρότερα παιδιά παρότι νιώθουν ότι περιορίζονται ιδιαίτερα από την παρέμβαση των γονιών τους, θα προτιμούσαν να εμπλέκονται οι γονείς τους ακόμη περισσότερο σε θέματα που αφορούν τη χρήση του Διαδικτύου.

Συγκεκριμένα στην Ελλάδα το 8% των παιδιών που ερωτήθηκαν, θεωρούν ότι η γνώμη των γονιών τους τα περιορίζει πολύ, το 22% λίγο, ενώ το 71% καθόλου. Παρόλα αυτά θεωρείται ότι οι ηλικίες μεταξύ 9 και 12 ετών επηρεάζονται περισσότερο από τους γονείς, πιθανότατα επειδή χρειάζονται τη βοήθειά τους λόγω των περιορισμένων ικανοτήτων τους.

Αναφορικά με τους εκπαιδευτικούς, βάση της παραπάνω έκθεσης, το 53% των παιδιών δηλώνει ότι οι δάσκαλοι συζητούν μαζί τους για το πώς πρέπει να συμπεριφέρονται στο Διαδίκτυο, ενώ το 81% αναφέρει κάποιας μορφής παρέμβαση από την πλευρά των εκπαιδευτικών. Σημαντικό παρόλα αυτά παραμένει το ποσοστό των παιδιών τα οποία δηλώνουν πως οι εκπαιδευτικοί δεν παρεμβαίνουν με κανέναν τρόπο στη χρήση του Διαδικτύου (1 στα 5).

Τέλος ως αναφορά στους συνομηλίκους το 73% των ερωτηθέντων δήλωσε πως έχει ενεργά βοηθηθεί ή υποστηριχθεί σε θέματα που αφορούν το Διαδίκτυο από άτομα της ηλικίας του, με το 64% να δηλώνει πως η βοήθεια που έλαβε είχε να κάνει με πρακτικά θέματα που αντιμετώπισε κατά τις πλοηγήσεις του. Συγκεκριμένα, το 44% των παιδιών δήλωσε πως έχει δεχθεί καθοδήγηση από φίλους του ενώ το 35% πως έχει παράσχει καθοδήγηση σε φίλους.

Γενικότερα, στην ερώτηση αν οι γονείς, οι εκπαιδευτικοί και οι φίλοι έχουν προτείνει στα παιδιά τρόπους ώστε να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο με ασφάλεια, τα παιδιά απάντησαν όπως φαίνεται στο διάγραμμα του παρακάτω σχήματος.



Σχήμα 4.2.6. Whether parents, peers, or teachers have ever suggested ways to use the internet safely, according to child, Figure 99, Page 126 (Livingstone et al, 2011).

Βάση, λοιπόν, του παραπάνω διαγράμματος μπορεί να εξαχθεί το συμπέρασμα πως τα παιδιά λαμβάνουν συμβουλές για ασφαλή χρήση του Διαδικτύου πρώτα από τους γονείς (63%), μετά από τους εκπαιδευτικούς (58%) και τέλος από τους φίλους (44%). Παρόλα αυτά σε κάποιες ομάδες, όπως τα παιδιά από χαμηλότερο κοινωνικό-οικονομικό υπόβαθρο ή τα μεγαλύτερης ηλικίας παιδιά, παρατηρείται ότι οι συμβουλές των εκπαιδευτικών υπερτερούν αυτές των γονέων. Η παραπάνω κατάσταση βέβαια αλλάζει από χώρα σε χώρα.

Σε σχέση με την Ελλάδα τα ποσοστά διαμορφώνονται ακολούθως: το 60% των παιδιών λαμβάνει συμβουλές για ασφαλή χρήση του Διαδικτύου από τους γονείς, το 50% από τους εκπαιδευτικούς και τέλος το 42% από τους φίλους.

Λόγω λοιπόν του γεγονότος ότι ο πιθανότερος χώρος χρήσης του Διαδικτύου είναι το σπίτι (σε ποσοστό 87%) ακολουθούμενος από το σχολείο (σε ποσοστό 63%) καθίσταται επιτακτική η ανάγκη τόσο για τους γονείς, όσο και για τους εκπαιδευτικούς, να παρεμβαίνουν στο ζήτημα της ασφαλούς χρήσης του Διαδικτύου καθοριστικά. Κρίνεται επίσης αναγκαία η υποχρεωτική εκπαίδευση των παιδιών στα σχολεία ώστε όλα να μάθουν να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο υπεύθυνα και με ασφάλεια και να προστατεύονται από τους κινδύνους Του.

Συμπερασματικά, όλα τα στοιχεία που παρατέθηκαν, οδηγούν στην ανάγκη δημιουργίας ενός νέου υλικού, ειδικά διαμορφωμένου για παιδιά, το οποίο θα τα εκπαιδεύει στις καινούργιες τεχνολογίες του Διαδικτύου και θα τους παρέχει συμβουλές και οδηγίες κατάλληλες για την ηλικία τους ώστε να αποφύγουν τους κινδύνους και να πλοηγούνται με ασφάλεια.

Το νέο αυτό υλικό πρέπει να αποτελεί έναν πλήρη οδηγό ο οποίος θα είναι εύκολα διαθέσιμο στα παιδιά, τους γονείς και τους εκπαιδευτικούς. Πρέπει να είναι αξιόπιστος και να υπάρχει δωρεάν αναρτημένος στο Διαδίκτυο. Επίσης πρέπει να διανέμεται δωρεάν σε όλα τα παιδιά μέσω του σχολείου προκειμένου να είναι διαθέσιμο και σε όσους δεν έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο εκτός σχολείου, ώστε να διασφαλιστεί πως όλα τα παιδιά θα αποκτήσουν ένα ελάχιστο βασικό πρότυπο για την ασφαλή πλοήγηση στον κυβερνοχώρο. Ιδανικά πρέπει να είναι σε εντελώς διαφορετική μορφή από τις ήδη υπάρχουσες, ώστε να κεντρίζει το ενδιαφέρον των

παιδιών και να τα εκπαιδεύει σφαιρικά πάνω στο ζήτημα ψυχαγωγώντας τα παράλληλα.

Έτσι παιδιά και γονείς ή παιδιά και εκπαιδευτικοί αντίστοιχα, θα μπαίνουν στη διαδικασία να προβληματιστούν και να συζητήσουν για το Διαδίκτυο, τους κινδύνους που ελλοχεύουν σε αυτό και τα μέτρα που πρέπει να λαμβάνονται για να αντιμετωπιστούν. Με αυτόν τον τρόπο και τα παιδιά θα διευκολύνονται στη διαδικτυακή τους ζωή αλλά και οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί θα είναι σίγουροι πως έχουν επισημανθεί όλοι οι πιθανοί κίνδυνοι του Διαδικτύου στα παιδιά.

4.3. Σε ποιους απευθύνεται

Βάσει της έκθεσης του ευρωπαϊκού Δικτύου EU Kids Online τα παιδιά χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο σε όλο και μικρότερες ηλικίες (Livingstone et al, 2011). Συγκεκριμένα στην Ευρώπη το ένα τρίτο των παιδιών ηλικίας 9-10 ετών χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο καθημερινά (Livingstone et al, 2011). Παρατηρείται επίσης πως τα παιδιά μικρότερης ηλικίας έχουν λιγότερες “ψηφιακές ικανότητες” και γενικότερα μικρότερη αυτοπεποίθηση σχετικά με θέματα του Διαδικτύου που είναι εξαιρετικής σημασίας για την ασφάλειά τους (Livingstone et al, 2011). Επιπλέον το υλικό που απευθύνεται σε παιδιά ως αναφορά στην περίπτωση της Ελλάδας θεωρείται περιορισμένο, ελλιπές και δεν κεντρίζει το ενδιαφέρον και την προσοχή των εκπαιδευόμενων. Σύμφωνα λοιπόν με τα παραπάνω ο νέος οδηγός θα έχει αποδέκτες παιδιά ηλικίας 9 έως 15 ετών, δηλαδή μαθητές Δημοτικού και Γυμνασίου.

Επιπλέον ο παραπάνω οδηγός συνοδεύεται από ένα επιπρόσθετο υλικό το οποίο είναι ενημερωτικής φύσης και αφορά στην ενημέρωση των γονέων και των εκπαιδευτικών σχετικά με το θέμα της ασφαλούς πλοήγησης των παιδιών στο Διαδίκτυο. Το υλικό αυτό δημιουργήθηκε λόγω των ευρημάτων της έκθεσης του ευρωπαϊκού Δικτύου EU Kids Online που δείχνουν πως τα παιδιά επιθυμούν μεγαλύτερη εμπλοκή των γονέων και των εκπαιδευτικών τους στα θέματα που αφορούν στο Διαδίκτυο και πως οι γονείς συχνά πιστεύουν πως καθοδηγούν τα παιδιά περισσότερο από ότι αναφέρουν τα ίδια τα παιδιά (Livingstone et al, 2011).

Επομένως, ο νέος ψηφιακός οδηγός με θέμα την ασφαλή πλοήγηση των παιδιών στον κυβερνοχώρο απευθύνεται τόσο στα ίδια τα παιδιά (9 έως 15 ετών) προκειμένου να τα εκπαιδεύσει σφαιρικά πάνω ζήτημα, χρησιμοποιώντας υλικό κατάλληλα διαμορφωμένο για την ηλικία τους, όσο και στους γονείς και τους εκπαιδευτικούς τους ώστε να τους ευαισθητοποιήσει και να τους κάνει να εμπλακούν ενεργά και ουσιαστικά στην εκπαίδευση των παιδιών τους, αποφεύγοντας την ανούσια κινδυνολογία.

4.4. Στόχοι του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού

Σε επίπεδο διδασκαλίας, οι διδακτικοί στόχοι αφορούν στα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα που αναμένεται να επιτευχθούν με το πέρας της διδασκαλίας. Πρέπει να είναι ακριβείς και σαφώς καθορισμένοι, να βρίσκονται σε πλήρη αντιστοιχία με τις διδακτικές ανάγκες που έχουν αναδειχθεί και να ανταποκρίνονται στις ανάγκες των εκπαιδευόμενων. Οι σαφώς καθορισμένοι διδακτικοί στόχοι οποιουδήποτε εκπαιδευτικού υλικού αποτελούν την κύρια προϋπόθεση για την αποτελεσματικότητά του (Gronlund, 1985; McAshan, 1974; Παπασταματίου, 2010).

Στην ερευνητική βιβλιογραφία έχουν αναπτυχθεί διάφορες ταξινομίες για τον καθορισμό των διδακτικών στόχων. Ο παρόν οδηγός που αφορά στην ασφαλή πλοήγηση στο Διαδίκτυο ακολουθεί την ταξινομία στόχων του Bloom, ο οποίος προτείνει μια κατάταξη σε ιεραρχική μορφή και διακρίνει τους εκπαιδευτικούς στόχους (educational objectives) σε τρεις τομείς: το γνωστικό (cognitive) ο οποίος αφορά σε διεργασίες της γνώσης (knowledge), το συναισθηματικό (affective) που αναφέρεται στις στάσεις (attitudes) και τον ψυχοκινητικό (psychomotor) που ασχολείται με τις δεξιότητες (skills) (Bloom, 1956).

Ειδικότερα, ο γνωστικός τομέας περιλαμβάνει στόχους που αναφέρονται στην ανάμνηση και ανάκληση της γνώσης και γενικότερα στην ανάπτυξη νοητικών ικανοτήτων και δεξιοτήτων τις οποίες αποκτά ο εκπαιδευόμενος έπειτα από την

παρακολούθηση ενός διδακτικού αντικειμένου. Ο συναισθηματικός τομέας, από την άλλη, περιλαμβάνει στόχους που περιγράφουν μεταβολές στη συναισθηματική κατάσταση και την ανάπτυξη ενδιαφερόντων, διαμόρφωση στάσεων και αξιών, βαθμό αποδοχής ή απόρριψης, ανάπτυξη κριτικής σκέψης και ικανότητας προσαρμογής που συντελούνται μετά τη διδασκαλία ενός αντικειμένου. Τέλος ο ψυχοκινητικός τομέας περιλαμβάνει στόχους που σχετίζονται με κινητικές δεξιότητες, χειρισμό υλικού ή πράξεις που απαιτούν νευρομυϊκό συντονισμό και αποκτούνται έπειτα από τη διδασκαλία ενός αντικειμένου (Παπασταματίου, 2010).

Επομένως, σύμφωνα με τα παραπάνω, οι *γνωστικοί στόχοι* του υλικού που κατασκευάστηκε για να καλύψει τις ανάγκες της συγκεκριμένης κατηγορίας εκπαιδευόμενων διαμορφώνονται ακολούθως και ανά κεφάλαιο:

Με το πέρας του 1^{ου} κεφαλαίου με τίτλο “Το Διαδίκτυο” οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να:

- έχουν κατανοήσει τι είναι Δίκτυο υπολογιστών (Network),
- έχουν κατανοήσει τι είναι Διαδίκτυο (Internet),
- μπορούν να διατυπώσουν τον ορισμό του Δικτύου υπολογιστών (Network),
- μπορούν να διατυπώσουν τον ορισμό του Διαδικτύου (Internet),
- μπορούν να περιγράψουν με τι παρομοιάζεται το Διαδίκτυο.

Με το πέρας του 2^{ου} κεφαλαίου με τίτλο “Υπηρεσίες και εφαρμογές του Διαδικτύου” οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να:

- γνωρίζουν ποιες είναι οι βασικότερες υπηρεσίες του Διαδικτύου,
- μπορούν να περιγράψουν τι παρέχουν οι υπηρεσίες του Διαδικτύου στους χρήστες τους,
- κατανοούν τι είναι οι εφαρμογές Κοινωνικής Δικτύωσης (Social Networks),
- μπορούν να απαριθμήσουν τις δημοφιλέστερες εφαρμογές Κοινωνικής Δικτύωσης (Social Networks).

Με το πέρας του 3^{ου} κεφαλαίου με τίτλο “Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο” οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να:

- γνωρίζουν ποιοι είναι οι βασικότερους κίνδυνοι με τους οποίους μπορεί να έρθουν αντιμέτωποι σε μια περιήγησή σου στο Διαδίκτυο,

- μπορούν να αναγνωρίζουν τους κίνδυνους του Διαδικτύου όταν τους συναντήσουν,
- γνωρίζουν τι είναι Κακόβουλο Λογισμικό (Malware),
- μπορούν να αναφέρουν τα πιο γνωστά είδη Κακόβουλου Λογισμικού,
- μπορούν να περιγράφουν πως λειτουργεί το κάθε είδος Κακόβουλου Λογισμικού,
- κατανοούν τι είναι ένας Dialer,
- μπορούν να καταδεικνύουν τις συνέπειες που μπορεί να επιφέρει ένας Dialer,
- κατανοούν τη διαφορά μεταξύ χάκερ (hacker) και κράκερ (cracker),
- μπορούν να εκφράσουν τη διαφορά μεταξύ χάκερ και κράκερ.

Με το πέρας του 4^{ου} κεφαλαίου με τίτλο “Προστασία στο Διαδίκτυο” οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να:

- γνωρίζουν τι ενέργειες πρέπει να κάνουν για να θωρακίσουν τον Η/Υ τους ενάντια σε επιθέσεις Κακόβουλου Λογισμικού,
- γνωρίζουν τι ενέργειες πρέπει να κάνουν για να θωρακίσουν τον Η/Υ τους ενάντια σε επιθέσεις Dialers,
- γνωρίζουν τι είναι ανεπιθύμητη αλληλογραφία (spam e-mail),
- μπορούν να αναγνωρίσουν την ανεπιθύμητη αλληλογραφία,
- μπορούν να αποφασίσουν τι πρέπει να κάνουν για να προστατευτούν από την ανεπιθύμητη αλληλογραφία,
- σχεδιάζουν τι πρέπει να κάνουν για να προστατευτούν από τους κινδύνους του Διαδικτύου.

Με το πέρας του 5^{ου} κεφαλαίου με τίτλο “Οδηγίες για ασφαλή χρήση του Διαδικτύου” οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να:

- γνωρίζουν τις καλές και κακές πρακτικές σχετικά με τη χρήση του Διαδικτύου, των υπηρεσιών και των εφαρμογών Του,
- μπορούν να εφαρμόσουν τις καλές πρακτικές χρήσης του Διαδικτύου, των υπηρεσιών και των εφαρμογών Του,
- μπορούν να αναγνωρίσουν τις κακές πρακτικές χρήσης του Διαδικτύου, των υπηρεσιών και των εφαρμογών Του,

- μπορούν να αποφασίσουν τι πρέπει και τι δεν πρέπει να κάνουν όταν χρησιμοποιούν τόσο το Διαδίκτυο (Internet) γενικά, όσο και τις υπηρεσίες και τις εφαρμογές Του ειδικά,
- κατανοούν τι είναι τα Προσωπικά Δεδομένα,
- προσδιορίζουν σε ποιες ενέργειες πρέπει να προβούν ώστε να διαφυλάξουν τα Προσωπικά Δεδομένα τους,
- γνωρίζουν τι είναι ο Διαδικτυακός Εκφοβισμός (Cyberbullying),
- αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά των Διαδικτυακών Εκφοβιστών (Cyberbullies),
- σχεδιάζουν τις κινήσεις τους ώστε να αποφύγουν να πέσουν θύματα Διαδικτυακών Εκφοβιστών,
- κατέχουν τι πρέπει να κάνουν ώστε να προφυλάξουν τον εαυτό τους από τις "κακοτοπιές" του Διαδικτύου.

Ως αναφορά τους *συναισθηματικούς στόχους* του συνόλου του ηλεκτρονικού οδηγού επιδιώκεται οι εκπαιδευόμενοι, με την ολοκλήρωση της διδασκαλίας, να:

- διάκεινται θετικά απέναντι στο υλικό που παρακολούθησαν,
- αισθάνονται ικανοποίηση κατά τη διάρκεια που παρακολουθούν το υλικό,
- απολαμβάνουν τα διαδραστικά στοιχεία που εμπεριέχει και την παρέα των αναταrs που σχεδιάστηκαν για να τους κρατήσουν συντροφιά και να κάνουν τη διδασκαλία του συγκεκριμένου αντικειμένου περισσότερο βιωματική,
- μπορούν να εκτιμήσουν το βαθμό στον οποίο το υλικό ανταποκρίνεται στις προσδοκίες τους,
- υιοθετούν τις καλές πρακτικές που παρακολούθησαν,
- να κρίνουν το Διαδικτυακό υλικό με το οποίο έρχονται σε επαφή.

Τέλος, σε σχέση με τους *ψυχοκινητικούς στόχους* επιδιώκεται οι εκπαιδευόμενοι με το πέρας της διδασκαλίας του παρόντος διαδραστικού υλικού να είναι σε θέση να:

- χειρίζονται με ευκολία το υλικό που παρακολούθησαν,
- αλληλεπιδρούν με ευκολία με τα διαδραστικά στοιχεία που εμπεριέχει,
- μπορούν να μεταλαμπαδεύσουν τη γνώση που απέκτησαν παρουσιάζοντας κατάλληλα το παρόν υλικό.

4.5. Περιεχόμενο του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού

Το υλικό που δημιουργήθηκε αποτελείται από δύο ξεχωριστά μέρη: τον ηλεκτρονικό διαδραστικό οδηγό που απευθύνεται στα παιδιά και έχει τίτλο “Ασφάλεια στο Διαδίκτυο (Internet Safety) για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου” και τον ψηφιακό ενημερωτικό οδηγό που δημιουργήθηκε για τους γονείς και τους εκπαιδευτικούς και έχει τίτλο “Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για γονείς και εκπαιδευτικούς”.

Ο ηλεκτρονικός διαδραστικός οδηγός που απευθύνεται στα παιδιά χωρίστηκε σε πέντε κεφάλαια μέσα από τα οποία επιχειρείται να εισαχθεί η έννοια του Διαδικτύου, να συνδεθούν οι υπηρεσίες και οι εφαρμογές Του με αντίστοιχους κινδύνους που μπορεί να ελλοχεύουν σε αυτές, να παρουσιαστούν τρόποι προστασίας και αντιμετώπισης από τους συνηθέστερους κινδύνους Του και να προβληθούν καλές πρακτικές χρήσης Του. Αναλυτικότερα:

Το *πρώτο κεφάλαιο* είναι εισαγωγικό και παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους την έννοια του Διαδικτύου αφού πρώτα διατυπωθεί με απλά λόγια τι είναι το Δίκτυο. Μετά την παρουσίαση και των δύο αυτών εννοιών πραγματοποιείται ο παραλληλισμός του Διαδικτύου με ένα Παγκόσμιο Ηλεκτρονικό Χωριό ώστε να γίνει η έννοια πιο σαφής και ξεκάθαρη.

Στο *δεύτερο κεφάλαιο* παρουσιάζονται αρχικά οι κυριότερες Υπηρεσίες του Διαδικτύου χρησιμοποιώντας ξανά τον παραλληλισμό του Παγκόσμιου Ηλεκτρονικού Χωριού και στη συνέχεια προβάλλεται η έννοια των Εφαρμογών Κοινωνικής Δικτύωσης και γίνεται μια σύντομη αναφορά στις κυριότερες από αυτές.

Το *τρίτο κεφάλαιο* ασχολείται εξ ολοκλήρου με τους κινδύνους του Διαδικτύου. Παρουσιάζεται στους εκπαιδευόμενους και περιγράφεται με απλό και κατανοητό τρόπο μια σειρά από τους γνωστότερους και συνηθέστερους κινδύνους που μπορεί να αντιμετωπίσει κανείς στο Διαδίκτυο και οι οποίοι αναφέρονται στην ερευνητική βιβλιογραφία (κακόβουλο λογισμικό, dialer, hacker και cracker, phishing, πειρατεία,

παραπλάνηση, αποπλάνηση ανηλίκων, διαδικτυακός εκφοβισμός, κλοπή ταυτότητας, εθισμός, greeklish, trafficking).

Στο *τέταρτο κεφάλαιο* γίνεται λεπτομερής αναφορά στους τρόπους προστασίας των παιδιών από συγκεκριμένους ψηφιακούς κινδύνους που τους παρουσιάστηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο. Συγκεκριμένα, παρουσιάζεται μια σειρά από ενέργειες στις οποίες πρέπει να προβούν για να αντιμετωπίσουν τους κινδύνους από κακόβουλο λογισμικό, από dialers, από ανεπιθύμητη αλληλογραφία, και από κλοπή ταυτότητας. Επίσης δίνονται κάποιες πολύ απλές και βασικές συμβουλές οι οποίες, αν ακολουθηθούν, μπορούν να μειώσουν τους κινδύνους με τους οποίους μπορούν να βρεθούν αντιμέτωποι οι εκπαιδευόμενοι, και αφορούν στο τι πρέπει να κάνουν οι ίδιοι ώστε να προστατεύσουν τους εαυτούς τους.

Το *πέμπτο και τελευταίο κεφάλαιο* χωρίζεται σε τέσσερις ενότητες και ασχολείται με την παρουσίαση καλών και κακών πρακτικών χρήσης του Διαδικτύου γενικά και των υπηρεσιών και εφαρμογών του ειδικότερα. Συγκεκριμένα, στην *πρώτη ενότητα* παρέχονται στους εκπαιδευόμενους κάποιες γενικές οδηγίες για το τι πρέπει και τι δεν πρέπει να κάνουν όταν χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο καθώς και βασικές προσωπικές συμβουλές. Στη *δεύτερη ενότητα* παρουσιάζεται αρχικά η έννοια των προσωπικών δεδομένων και δίνονται συμβουλές για την προστασία τους. Στη συνέχεια αναλύονται τα φαινόμενα της Κλοπής Ταυτότητας και του Διαδικτυακού Εκφοβισμού και παρέχονται στους εκπαιδευόμενους βασικές οδηγίες ώστε να μπορούν να αντιμετωπίσουν τα φαινόμενα αυτά. Στην *τρίτη ενότητα* προβάλλονται οι καλές και κακές πρακτικές χρήσης του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail), των εφαρμογών κοινωνικής δικτύωσης (social networks), των δωματίων συνάντησης (chatrooms) και των άμεσων μηνυμάτων (instant messengers - IMs). Τέλος, στην *τέταρτη ενότητα* δίνονται στους εκπαιδευόμενους αναλυτικές οδηγίες για το τι πρέπει και τι δεν πρέπει να κάνουν όταν χρησιμοποιούν τις υπηρεσίες των διαδικτυακών παιχνιδιών και των ηλεκτρονικών αγορών.

Επιπλέον στην αρχή κάθε κεφαλαίου ή ενότητας, ως αναφορά στο πέμπτο κεφάλαιο, παρουσιάζονται στους εκπαιδευόμενους οι διδακτικοί στόχοι οι οποίοι πρέπει να έχουν κατακτηθεί κατά το πέρας της διδασκαλίας. Έτσι μόλις ολοκληρωθεί κάθε κεφάλαιο ή ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις

αυτό-αξιολόγησης, βάσει των οποίων μπορούν να καταλάβουν αν έχουν επιτύχει τους προκαθορισμένους στόχους. Τέλος, αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία της αυτό-αξιολόγησης, γίνεται μια ανασκόπηση του κεφαλαίου ή της ενότητας που παρακολούθησαν, τονίζοντας τα κυριότερα σημεία του υλικού.

Στο ενημερωτικό υλικό που απευθύνεται στους γονείς και τους εκπαιδευτικούς, αφού γίνει μια εισαγωγή στο θέμα της ασφαλούς πλοήγησης των παιδιών στο Διαδίκτυο, παρουσιάζονται κάποια επίσημα στοιχεία καταγγελιών που αναφέρονται στο ηλεκτρονικό έγκλημα και καταδεικνύουν τη σοβαρότητα του ζητήματος καθώς και την ανάγκη για συμμετοχή των γονέων και εκπαιδευτικών στην εκπαίδευση των παιδιών πάνω σε αυτό το θέμα. Εν συνεχεία παρέχονται βασικές συμβουλές – οδηγίες για το τι πρέπει οι ίδιοι να προσέξουν, να εφαρμόσουν ή να αποφύγουν αναφορικά με τη χρήση του Διαδικτύου από τα παιδιά και το ρόλο που πρέπει να έχουν οι ίδιοι σε αυτή τη διαδικασία.

Εν κατακλείδι, πρέπει να αναφερθεί πως και τα δύο παραπάνω μέρη του υλικού συνοδεύεται από ένα αρχείο κειμένου (word) το οποίο ονομάζεται “Οδηγός πλοήγησης” και είναι κοινό τόσο για τα παιδιά όσο και για τους γονείς και τους εκπαιδευτικούς. Στο αρχείο αυτό παρουσιάζεται ο βασικός σκοπός του υλικού που δημιουργήθηκε, οι εκπαιδευτικοί του στόχοι και τα βασικά στοιχεία που ακολουθήθηκαν κατά το σχεδιασμό του. Επιπλέον διατίθενται οι απαιτήσεις σε υλικό (hardware) που είναι απαραίτητες για τη σωστή λειτουργία του. Τέλος, περιγράφεται το μενού πλοήγησης του διαδραστικού πολυμεσικού οδηγού και δίνεται ενδεικτικά η αποτύπωση μιας ενότητας ώστε να μπορέσουν οι χρήστες να καταλάβουν πως ακριβώς πρέπει να αλληλεπιδράσουν με το λογισμικό.

4.6. Σχεδιασμός του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού

Έχοντας μελετήσει το υλικό της ερευνητικής βιβλιογραφίας σχετικά με το σχεδιασμό πολυμεσικών εφαρμογών και έχοντας επιλέξει το QuickLessons ως το λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί για την υλοποίηση του παρόντος διαδραστικού οπτικό-ακουστικού οδηγού καλούμαστε να λάβουμε βασικές αποφάσεις σχετικά με τη

μορφή, το περιεχόμενο και τη δομή του. Οι αποφάσεις αυτές περιγράφονται και αιτιολογούνται παρακάτω.

4.6.1. Η μορφή του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού

Λόγω του γεγονότος ότι το υλικό που καλούμαστε να σχεδιάσουμε αναφέρεται στους κινδύνους του Διαδικτύου, δηλαδή στον “ψηφιακό κόσμο”, κρίθηκε σκόπιμο πως ο καλύτερος και αποτελεσματικότερος τρόπος παρουσίασής του στα παιδιά είναι σε ηλεκτρονική μορφή.

Επιπλέον ακριβώς επειδή απευθύνεται σε παιδιά αποφασίστηκε πως πρέπει να εμπλουτιστεί με έντονα διαδραστικά στοιχεία, να περιέχει σωστά επιλεγμένες εικόνες και video, να διαθέτει animation και ήχο όπου κρίνεται σκόπιμο και γενικά να παρουσιάζεται με απλή και κατανοητή γλώσσα. Έτσι προσδοκείται να προσελκύσει το ενδιαφέρον των παιδιών, να βοηθάει στην απομνημόνευση των πληροφοριών και στην κατανόησή τους σε βάθος και να καθιστά τη μάθηση περισσότερο βιωματική.

Όπως έχει είδη αναφερθεί σκοπός του παρόντος ηλεκτρονικού οδηγού είναι να διανέμεται δωρεάν στα σχολεία, ώστε να είναι διαθέσιμος σε όλα τα παιδιά. Γι’ αυτό το λόγω αποφασίστηκε να εξαχθεί το υλικό σε μορφή CD-ROM. Η απόφαση αυτή πάρθηκε γιατί τα CD αντιγράφονται εύκολα, έχουν μικρό κόστος παραγωγής και διανομής και μπορούν να χρησιμοποιηθούν από πολλούς χρήστες, όσες φορές χρειάζεται και για πολλά χρόνια (Chung-wai Shih & Weekly, 2005). Επιπλέον οι περισσότεροι υπολογιστές, αν όχι όλοι, διαθέτουν μονάδα ανάγνωσης CD-ROM και επομένως μπορούν να “διαβάσουν” CD (Chung-wai Shih & Weekly, 2005). Τέλος τα δεδομένα ενός CD μπορούν να διαβαστούν γρηγορότερα από ότι μπορούν να διαβαστούν από το Διαδίκτυο, ειδικά εάν η πρόσβαση στον Παγκόσμιο Ιστό είναι αργή ή ασταθής (Chung-wai Shih & Weekly, 2005).

Παράλληλα όμως, σκοπός μας είναι το παρόν υλικό να είναι διαθέσιμο ελεύθερα και μέσω του Διαδικτύου για να μπορούν να το βρουν και από εκεί οι εκπαιδευόμενοι σε περίπτωση που υπάρξει κάποιο πρόβλημα κατά τη διανομή του και δε φτάσει ποτέ στα χέρια τους το CD. Επιπλέον με την ανάρτηση του υλικού στο Διαδίκτυο

εξασφαλίζεται η πρόσβαση σε αυτό ακόμα και στην περίπτωση που λόγω κακού χειρισμού προκληθεί βλάβη η οποία μπορεί να καταστήσει το CD μη αναγνώσιμο (Chung-wai Shih & Weekly, 2005). Επιπρόσθετα η διανομή υλικού μέσω του Διαδικτύου καθιστά πολύ εύκολη την ανανέωση του υλικού εφόσον οι νεότερες εκδόσεις του αναρτώνται εύκολα και δημοσιεύονται αυτόματα ώστε οι χρήστες να μπορούν να τις προσπελάσουν άμεσα (Chung-wai Shih & Weekly, 2005). Τέλος με τη χρήση του Διαδικτύου το υλικό θα είναι διαθέσιμο στο ευρύ κοινό και όχι μόνο στους μαθητές, στους γονείς και στους εκπαιδευτικούς τους (Chung-wai Shih & Weekly, 2005).

4.6.2. Η παρουσίαση των διδακτικών στόχων του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού

Όπως έχει είδη αναφερθεί παραπάνω οι σαφώς καθορισμένοι διδακτικοί στόχοι οποιουδήποτε εκπαιδευτικού υλικού αποτελούν την κύρια προϋπόθεση για την αποτελεσματικότητά του (Gronlund, 1985; McAshan, 1974; Παπασταματίου, 2010).

Για το λόγο αυτό αποφασίστηκε στον παρόν οδηγό να παρουσιάζονται στους εκπαιδευόμενους οι διδακτικοί στόχοι στην αρχή κάθε κεφαλαίου ή ενότητας, βάση του διαχωρισμού που έχει γίνει στο υλικό, προκειμένου να τους καθίσταται σαφές τι θα είναι σε θέση να γνωρίζουν και να εφαρμόζουν όταν ολοκληρωθεί η διδασκαλία κάθε κεφαλαίου ή ενότητας αντίστοιχα.

4.6.3. Ο ρόλος των προτύπων (avatars) στο διαδραστικό οπτικό-ακουστικό υλικό

Ο όρος πρότυπο αντιπροσωπεύει το ιδανικό παράδειγμα προς μίμηση, κάτι που λαμβάνεται ως υπόδειγμα. Ένα πρότυπο μπορεί να είναι ένα συγκεκριμένο πρόσωπο, μια κατάσταση, μια συμπεριφορά ή ακόμα και ένας θεσμός. Στην αγωγή πρόκειται για διαδικασία μίμησης, η οποία στην παιδική κυρίως ηλικία είναι πολύ έντονη και χαρακτηριστική (Παπαδόπουλος, 2005).

Ο Bandura παρατήρησε ότι οι άνθρωποι μαθαίνουν μέσω της μίμησης προτύπων συμπεριφοράς άλλων ανθρώπων, πραγματικών ή φανταστικών καταστάσεων, όπως παρουσιάζονται σε φιλμ, στην τηλεόραση, ή ακόμη και σε βιβλία. Αυτού του είδους η μάθηση συναντάται σε όλους τους ανθρώπους. Όλοι έχουμε την τάση να υιοθετούμε τους τύπους συμπεριφοράς που ανταμείβονται και θαυμάζονται για ορισμένες δραστηριότητες και να αποφεύγουμε τις μορφές συμπεριφοράς για τις οποίες οι άλλοι περιφρονούνται ή τιμωρούνται (Γεωργογιάννης, 2004).

Η άποψη της θεωρίας της κοινωνικογνωστικής μάθησης είναι ότι, γενικά, οι άνθρωποι συμπεριφέρονται με τρόπο που θα τους αποφέρει κοινωνική ανταμοιβή. Το άτομο μέσω της παρατήρησης δε μιμείται οτιδήποτε παρατηρεί, αλλά αυτό που του προκαλεί ευχαρίστηση, ικανοποίηση, ανταμοιβή. Η μάθηση μέσω της παρατήρησης ταυτίζεται με τα ενδιαφέροντα του παρατηρητή, με αυτό που θεωρεί θετικό και όχι με οτιδήποτε βλέπει. Το να βλέπουμε και να μαθαίνουμε τις συνέπειες μιας συμπεριφοράς των άλλων, χωρίς να έχουμε οι ίδιοι την εμπειρία της, είναι τόσο ισχυρό κίνητρο ώστε μπορεί να οδηγήσει στην υιοθέτηση ή στην αποφυγή της (Γεωργογιάννης, 2004).

Το συμπέρασμα στο οποίο κατέληξε ο Bandura είναι ότι “για να μάθει κανείς μια νέα συμπεριφορά δεν είναι υποχρεωμένος να βιώσει την ανταμοιβή ή την τιμωρία, αρκεί να δει, να παρατηρήσει τη συμπεριφορά ενός άλλου και τις συνέπειές της για να την υιοθετήσει ή να την αποφύγει” (Γεωργογιάννης, 2004).

Σύμφωνα με τη Microsoft Hellas, τα προεφηβικά χρόνια είναι μια περίοδος ραγδαίων αλλαγών στη ζωή των παιδιών. Αν και στην ηλικία αυτή τα παιδιά εξαρτώνται από την οικογένειά τους, αναζητούν περισσότερη ανεξαρτησία και αρχίζουν να ενδιαφέρονται για τον κόσμο γύρω τους. Τα παιδιά αυτής της ηλικιακής ομάδας χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο για να αναζητούν πληροφορίες, να μεταφορτώνουν μουσικά κομμάτια και video, να στέλνουν e-mail, να παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια, να επικοινωνούν με τους φίλους τους και ψηφίζουν για την αγαπημένη τους διασημότητα σε τοποθεσίες θαυμαστών (εφημερίδα “Το Έθνος”, 2007).

Η Allison Druin, αναφέρει σε ένα άρθρο της ότι τα παιδιά αυτής της εποχής, λόγω της τηλεόρασης, των εικονογραφημένων βιβλίων και των λούτρινων παιχνιδιών έχουν αναπτύξει ιδιαίτερες σχέσεις με χαρακτήρες. Συνέπεια αυτού, είναι τα παιδιά να δίνουν μεγαλύτερη σημασία σε αυτή τους τη σχέση και πολλές φορές να βασίζονται σε αυτούς τους χαρακτήρες για θέματα που έχουν να κάνουν με αποφάσεις, αλλαγές, κωδικούς πρόσβασης κτλ. (Druin, 2008).

Σύμφωνα με τον Case, μόνο από την ηλικία των 9 ετών τα παιδιά μπορούν να χειριστούν πολλές διαστάσεις ενός αντικειμένου ή πράγματος. Εκτενέστερα ο Piaget αναφέρει ότι τα παιδιά μετά την ηλικία των 7-8 ετών μπορούν να κάνουν λογικούς συνειρμούς. Έτσι, η ηλικία των 8 με 9 ετών είναι η καλύτερη ώστε το παιδί μέσω του υπολογιστή να μάθει να μην εστιάζει σε μια πλευρά ή εικόνα ενός ζητήματος ή αντικειμένου. Για να μπει το παιδί στη διαδικασία να δει τα πράγματα πιο αφηρημένα και όχι τόσο επικεντρωμένα, οι σχεδιαστές ηλεκτρονικού υλικού πρέπει να δημιουργούν σενάρια στα οποία τα παιδιά να προσπαθούν να βοηθήσουν κάποιον «ήρωα» - «χαρακτήρα» να πάρει κάποιες αποφάσεις ή να κάνει κάποιες κινήσεις (Gelderblom & Kotzé, 2008).

Ένα πρότυπο μίμησης (avatar) μιλά, αλληλεπιδρά και βοηθά το μαθητευόμενο να συμμετάσχει στην εμπειρία της εκμάθησης (Otterman, 2004). Πολλοί μελετητές τονίζουν ότι τα avatars μπορούν να χρησιμοποιηθούν επιτυχώς στην εκπαίδευση μιας και παρέχουν τη δυνατότητα εμπειρικής μάθησης συνδυάζοντας όλα τα χαρακτηριστικά των οπτικοακουστικών μέσων με απεριόριστες δυνατότητες αλληλεπίδρασης. Έτσι δίνεται η δυνατότητα στο μαθητή για μια διαδικασία μάθησης πιο ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική (Πατσαλού, 2008).

Για τους παραπάνω λόγους, δημιουργήθηκε για το υλικό μας μια παρέα «χαρακτήρων – ηρώων», με κεντρικούς τον *Τάκη Ιντερνετάκη* και τη *Ρούλα Σείφερούλα*. Οι υπόλοιποι της παρέας είναι η *Λούλα* η *Ιμειλούλα*, ο *Άκης* ο *Νετγουορκάκης*, η *Τίνα* η *Τσατίνα*, ο *Ρούλης* ο *Μεσεντζερούλης*, ο *Μάκης* ο *Γκειμάκης* και η *Κούλα* η *Σοπινγκούλα*. Όλοι οι παραπάνω «ξεναγούν» τα παιδιά στον κόσμο του Διαδικτύου, τους μαθαίνουν τους κινδύνους Του και πως να προφυλαχθούν από αυτούς. Με αυτόν τον τρόπο, τα παιδιά ταυτίζονται με τους ήρωες και έτσι δεν χάνουν το ενδιαφέρον τους.

4.6.4. Ο ρόλος των ερωτήσεων αυτό-αξιολόγησης στο διαδραστικό οπτικό-ακουστικό υλικό

Αξιολόγηση είναι η διαδικασία με την οποία επιδιώκεται η ποιοτική και ποσοτική μέτρηση της μάθησης ως αποτέλεσμα της διδασκαλίας με σκοπό έναν επιθυμητό βαθμό επίτευξης των διδακτικών στόχων που έχουν τεθεί (Ζαβλανός, 2003). Βασικός στόχος της είναι η ανατροφοδότηση και ο εντοπισμός των μαθησιακών ελλείψεων, με σκοπό τη βελτίωση της εκπαίδευσης και την πρόοδο (εφημερίδα “ΤΑ ΝΕΑ”, 2008).

Μια από τις τεχνικές αξιολόγησης είναι και η αυτό-αξιολόγηση, η οποία επιτρέπει την εμπλοκή του εκπαιδευόμενου δίνοντάς του τη δυνατότητα να αξιολογήσει την προσπάθειά του (Γουλή κ.α., 2009). Η αυτό-αξιολόγηση όμως πρέπει να είναι διαρκής και να ενσωματώνεται στη διαδικασία της μάθησης. Γι’ αυτό το λόγο, στο παρόν ψηφιακό οδηγό, ύστερα από κάθε κεφάλαιο ή ενότητα (όπου απαιτείται), ακολουθούν ερωτήσεις αυτό-αξιολόγησης, οι οποίες είναι είτε τύπου πολλαπλής επιλογής, είτε αντιστοίχισης, είτε “σωστού – λάθους”. Με αυτόν τον τρόπο επιχειρείται τα παιδιά να κατανοούν καλύτερα τα όσα διδάσκονται μέσα από κάθε ενότητα.

Ο Piaget αναφέρει χαρακτηριστικά ότι στα παιδιά πρέπει να δίνεται η δυνατότητα να συγκρίνουν διαφορετικές καταστάσεις. Να τους επιτρέπεται, δηλαδή, να πειραματιστούν με τις πιθανές επιλογές, ώστε να βλέπουν κάθε φορά το διαφορετικό αποτέλεσμα (Gelderblom & Kotzé, 2008). Στο υλικό που αναπτύχθηκε, έγινε προσπάθεια να επιτευχθεί αυτό μέσω των ερωτήσεων αυτό-αξιολόγησης όπου τα παιδιά έχουν ένα συγκεκριμένο αριθμό ευκαιριών για να πειραματιστούν μέχρι να δώσουν τη σωστή απάντηση.

Επιπλέον ο Vygotsky υποστηρίζει ότι για να διατηρηθεί το ενδιαφέρον και το κίνητρο των παιδιών, πρέπει να τους δίδεται η ευκαιρία να διαπραγματεύονται επιτυχώς τα όσα διδάσκονται. Αν κάνουν διαρκώς λάθος, τότε χάνουν και το ενδιαφέρον τους (Gelderblom & Kotzé, 2008). Για αυτό το λόγο στο παρόν υλικό, όταν τελειώνουν οι

προκαθορισμένες ευκαιρίες των παιδιών χωρίς να έχουν απαντήσει σωστά, παρουσιάζεται σε αυτά η σωστή απάντηση. Έτσι κατανοούν το λάθος τους και δεν το επαναλαμβάνουν την επόμενη φορά.

Τέλος, πρέπει να αναφερθεί πως μια βασική αρχή της αξιολόγησης γενικά και επομένως και της αυτό-αξιολόγησης είναι η εκτίμηση της επίδοσης των εκπαιδευόμενων με βάση συγκεκριμένα κριτήρια, τα οποία προκύπτουν από τους διδακτικούς στόχους, και όχι σε σύγκριση με τους συμμαθητές τους (Κασσωτάκης, 2003). Γι' αυτό το λόγο επιλέχθηκε στις ερωτήσεις αυτό-αξιολόγησης να μην υπάρχει τελικό σκορ αλλά σε κάθε ερώτηση να δίνεται απάντηση περιγραφικά. Αυτό επιλέχθηκε διότι η περιγραφική μορφή έκφρασης του αξιολογικού αποτελέσματος ελαχιστοποιεί ή και εξαλείφει την πίεση για βαθμοθηρία και τον υπέρμετρο ανταγωνισμό που δημιουργείται ανάμεσα στους μαθητές (εφημερίδα “Τα Νέα”, 2008). Εξάλλου στόχος του συγκεκριμένου υλικού δεν είναι απλά να αποκτήσουν οι μαθητές γνώσεις αλλά δεξιότητες, καθώς και να διαμορφώσουν στάσεις, αξίες και συμπεριφορές.

4.6.5. Ο ρόλος της ανακεφαλαίωσης στο διαδραστικό οπτικό-ακουστικό υλικό

Μάθηση και μνήμη είναι δύο διαφορετικές αλλά αλληλένδετες έννοιες. Μάθηση είναι η διαδικασία προσαρμογής στην εμπειρία ενώ μνήμη είναι η μόνιμη συγκράτηση πληροφοριών που οδηγεί στη Μάθηση (Κολιάδης, 2002).

Μία από τις δημοφιλέστερες μνημονικές τεχνικές είναι η επανάληψη η οποία επιτυγχάνεται μεταξύ άλλων και μέσω των ανακεφαλαιωτικών περιλήψεων (Κολιάδης, 2002). Στο ηλεκτρονικό υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο που δημιουργήθηκε έγινε προσπάθεια να επιτευχθεί το παραπάνω μέσω των οθονών ανακεφαλαίωσης που τοποθετήθηκε στο τέλος κάθε κεφαλαίου ή ενότητας (στο κεφάλαιο 5) και έπειτα από τις ερωτήσεις αυτό-αξιολόγησης. Μέσω της οθόνης ανακεφαλαίωσης οι ήρωες παρουσιάζουν στους εκπαιδευόμενους ομαδοποιημένες

όλες τις σημαντικές πληροφορίες που διδάχθηκαν στο κεφάλαιο ή την ενότητα που προηγήθηκε, αγνοώντας τις ασήμαντες και τις λεπτομέρειες.

4.6.6. Ο τρόπος παρουσίασης των πληροφοριών στο διαδραστικό οπτικό-ακουστικό υλικό

Στο σημείο αυτό κρίνεται σκόπιμο να τονιστεί, για ακόμα μία φορά, πως το παρόν υλικό απευθύνεται σε παιδιά, οπότε θεωρήθηκε αναγκαίο ο ψηφιακός οδηγός που δημιουργήθηκε να είναι απλός, εύχρηστος και προσιτός στη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα.

Έτσι αποφασίστηκε ο ψηφιακός οδηγός να περιέχει εικόνες, video, ήχο, και έντονα διαδραστικά στοιχεία ώστε να καθιστά την εκπαίδευση των παιδιών πάνω στο ζήτημα ενδιαφέρουσα. Οι διαδραστικές ασκήσεις και ο συνδυασμός κειμένου-βίντεο-εικόνας, βοηθούν τα παιδιά να κατανοήσουν σε βάθος τα όσα διδάσκονται αλλά και να απομνημονεύουν ευκολότερα περισσότερες πληροφορίες.

Αρχικά λοιπόν εμφανίζονται όλοι οι ήρωες που συμμετέχουν στην παρουσίαση του υλικού και χαιρετούν τα παιδιά. Στη συνέχεια οι δύο κεντρικοί ήρωες, ο Τάκης ο Ιντερνετάκης και η Ρούλα η Σεϊφερούλα συστήνονται και εισάγουν τα παιδιά στο θέμα του οδηγού που πρόκειται να παρακολουθήσουν.

Στη συνέχεια παρουσιάζεται στα παιδιά ο τίτλος του κεφαλαίου ή της ενότητας που πρόκειται να παρακολουθήσουν και τους δίνονται σε μορφή λίστας οι εκπαιδευτικοί στόχοι τους οποίους πρέπει να έχουν κατακτήσει με το πέρας της διδασκαλίας του αντίστοιχου κεφαλαίου ή ενότητας.

Το πρώτο κεφάλαιο ξεκινάει με μια θεωρητική προσέγγιση εισαγωγικών θεμάτων που αφορά στο τι είναι δίκτυο, τι Διαδίκτυο και με τι μοιάζει το Διαδίκτυο. Στις οθόνες του κεφαλαίου χρησιμοποιήθηκαν για την παρουσίαση του υλικού μικρά κείμενα με απλό και κατανοητό λόγο, χαρακτηριστικές εικόνες, και μια ερώτηση του

ήρωα προς τα παιδιά, της οποίας η απάντηση δίνεται μέσω ενός αναδυόμενου παραθύρου (pop-up).

Στο δεύτερο κεφάλαιο συνεχίζεται η θεωρητική προσέγγιση με την παρουσίαση των υπηρεσιών και των εφαρμογών του Διαδικτύου. Τα παιδιά μπορούν, και πάλι, να δουν χαρακτηριστικές εικόνες συνοδευόμενες από κείμενα και επιπλέον μπορούν να με το ποντίκι τους να περνούν πάνω από κάποιες λέξεις υπερσυνδέσμους που όταν τις “κλικάρουν” τους δίδεται μία περαιτέρω επεξήγηση αυτών μέσω αναδυόμενων παραθύρων (pop-up).

Το τρίτο κεφάλαιο αναφέρεται στους συνηθέστερους κινδύνους του Διαδικτύου με τους οποίους μπορούν να βρεθούν αντιμέτωποι οι χρήστες. Στο κεφάλαιο αυτό χρησιμοποιούνται ποικίλοι τρόποι παρουσίασης, από τον Τάκη τον Ιντερνετάκη, με χρήση διαδραστικών και μη οθονών. Περιλαμβάνονται οθόνες με κουμπιά, καρτέλες ή εικόνες με τις οποίες πρέπει να αλληλεπιδράσει ο εκπαιδευόμενος ώστε να ανακαλύψει την πληροφορία, εικόνες συνοδευόμενες από κείμενο, κείμενα τα οποία συνοδεύονται από βίντεο που αναπαράγονται αυτόματα και υπερσύνδεσμοι.

Η ίδια λογική και τρόπος παρουσίασης ακολουθείται και στο τέταρτο κεφάλαιο που αναφέρεται στους τρόπους προστασίας από τους ψηφιακούς κινδύνους του Διαδικτύου. Με σχετικές εικόνες συνοδευόμενες από κατάλληλα κείμενα, αναδυόμενα παράθυρα και κουμπιά, καρτέλες ή εικόνες η *Ρούλα η Σειφερούλα* συμβουλεύει τα παιδιά και τους παρέχει πληροφορίες για τις ενέργειες που πρέπει να προβούν ώστε να επιτύχουν τη μέγιστη δυνατή ασφάλεια κατά τις περιηγήσεις τους.

Το κεφάλαιο πέντε το οποίο παρουσιάζει συμβουλές για την ασφαλή χρήση του Διαδικτύου είναι χωρισμένο σε τέσσερις υποενότητες:

Στην πρώτη ενότητα με τίτλο “Γενικές οδηγίες και Προσωπικές συμβουλές” οι οδηγίες παρουσιάζονται σαν λίστα με τη διαφορά ότι “ξεδιπλώνονται” μία-μία, ώστε να είναι πιο ξεκούραστο για τα μάτια των παιδιών και να μην φορτώνεται η οθόνη με πολλές πληροφορίες. Περιλαμβάνονται επίσης στην παρουσίαση οθόνες με καρτέλες με τις οποίες πρέπει να αλληλεπιδράσει ο χρήστης για να δει τις πληροφορίες που περιλαμβάνονται καθώς και μια οθόνη με comic.

Στη δεύτερη ενότητα με τίτλο “Διαδίκτυο, Προσωπικά Δεδομένα και Διαδικτυακός εκφοβισμός” η παρουσίαση γίνεται μέσω παραθύρων που εμφανίζονται αφού ο χρήστης αλληλεπιδράσει με κάποιες καρτέλες υπερσυνδέσμων. Επιπλέον χρησιμοποιείται η παρουσίαση μέσω λίστας οδηγιών.

Στην τρίτη ενότητα με τίτλο “Μηνύματα Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου (E-mails), Εφαρμογές Κοινωνικής Δικτύωσης (Social Networks), Δωμάτια Συνάντησης (Chatrooms) και Άμεση Ανταλλαγή Μηνυμάτων (IMs)” ακολουθείται ένας διαφορετικός τρόπος παρουσίασης. Εμφανίζονται σταδιακά και οι υπόλοιποι ήρωες, η Λούλα η Ιμεϊλούλα, ο Άκης ο Νετγουορκάκης, η Τίνα η Τσατίνα και ο Ρούλης ο Μεσεντζερούλης, καθένας εκ των οποίων είναι ειδικός σε κάθε μία από τις παραπάνω υπηρεσίες και εφαρμογές του Διαδικτύου. Οι χαρακτήρες αυτοί, αφού συστηθούν στους εκπαιδευόμενους και τους εξηγήσουν το ρόλο τους, τους παρέχουν συμβουλές σχετικά με καλές και κακές πρακτικές χρήσης των παραπάνω υπηρεσιών και εφαρμογών του Διαδικτύου. Οι ήρωες παρουσιάζουν τις συμβουλές μία-μία, μέσω διαδραστικών οθονών με τις οποίες πρέπει να αλληλεπιδράσουν οι χρήστες, ώστε να μην τους κουράζουν. Η παρουσίαση περιέχει καρτέλες και κουμπιά τα οποία πρέπει να “κλικάρουν” οι χρήστες καθώς και εικόνες συνοδευόμενες από κείμενο.

Ο ίδιος τρόπος παρουσίασης ακολουθείται και στην τέταρτη ενότητα με τίτλο “Διαδικτυακά Παιχνίδια (E-games) και Διαδικτυακές Αγορές (E-shops)”. Οι δύο νέοι ήρωες, ο Μάκης ο Γκεϊμάκης και η Κούλα η Σοπινγκούλα, καλύπτουν όλο το φάσμα των συμβουλών σχετικά με τις ανωτέρω υπηρεσίες του Διαδικτύου καλώντας τους χρήστες να αλληλεπιδράσουν με εικόνες και κάρτες οι οποίες αποκαλύπτουν τα “μυστικά” των e-games και e-shops.

Σημαντικό είναι να αναφερθεί πως καθ’ όλη τη διάρκεια της παρουσίασης χρησιμοποιείται ήχος, όπου κρίνεται απαραίτητο, είτε σε μορφή συνομιλίας μεταξύ των ηρώων, είτε ως ερώτηση που απευθύνει ο ήρωας προς τους εκπαιδευόμενους, είτε ως αφήγηση προς τους εκπαιδευόμενους. Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνεται να ανακτάται η προσοχή των εκπαιδευόμενων και να καθίσταται η διδασκαλία πιο βιωματική, θυμίζοντας τη διδασκαλία που πραγματοποιείται σε μια πραγματική τάξη.

Έπειτα από κάθε κεφάλαιο ή ενότητα ακολουθούν ερωτήσεις αυτό-αξιολόγησης, οι οποίες είναι είτε πολλαπλής επιλογής, είτε αντιστοίχισης, είτε σωστού-λάθους. Με αυτό το τρόπο τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να πειραματιστούν με τις επιλογές τους και έτσι κατανοούν περισσότερο τα όσα διδάχθηκαν μέσα από κάθε κεφάλαιο ή ενότητα.

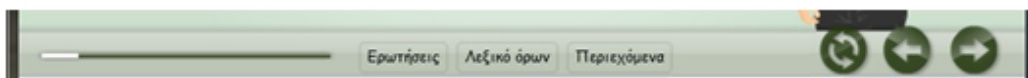
Εν κατακλείδι, στο τέλος κάθε ενότητας ή κεφαλαίου ο ήρωας που έχει παρουσιάσει το αντίστοιχο υλικό στα παιδιά προβαίνει σε μια ανακεφαλαίωση όπου παρουσιάζει σε μορφή λίστας τα κυριότερα σημεία που διδάχθηκαν ώστε να επιτευχθεί μια, τελική, σύντομη περίληψη των σημαντικότερων σημείων του υλικού που παρακολούθησαν.

Έπειτα από όλα τα παραπάνω παρουσιάζονται στα παιδιά όλοι οι δυνατοί τρόποι επικοινωνίας με τις αρμόδιες αρχές, ώστε να μπορούν να καταγγείλουν τυχόν απρεπείς συμπεριφορές ή επιβλαβές και παράνομο περιεχόμενο με το οποίο έχουν βρεθεί αντιμέτωποι στις περιηγήσεις τους. Η εν λόγω παρουσίαση γίνεται με τη μορφή πίνακα ανακοινώσεων όπου πάνω είναι καρφιτσωμένα διάφορα σημειώματα καθένα από τα οποία παρουσιάζει κι από ένα φορέα και περιλαμβάνει όλα τα στοιχεία επικοινωνίας με αυτόν. Τα παιδιά για να δουν το περιεχόμενο των σημειωμάτων πρέπει να αλληλεπιδράσουν με αυτά.

Τέλος η ομάδα των ηρώων που ενεπλάκη στην παρουσίαση παρουσιάζεται σύσσωμη, για να αποχαιρετήσει τους εκπαιδευόμενους και να τους προτρέψει να επανέλθουν στο υλικό όποτε το κρίνουν σκόπιμο.

4.6.7. Το μενού πλοήγησης στο διαδραστικό οπτικό-ακουστικό υλικό

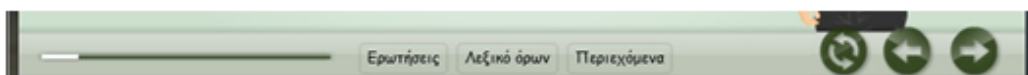
Η πλοήγηση των χρηστών στο διαδραστικό οπτικό-ακουστικό υλικό γίνεται μέσω των κουμπιών με τα βελάκια που βρίσκονται στην κάτω δεξιά πλευρά κάθε οθόνης. Οι χρήστες “κλικάρωντας” το αντίστοιχο βελάκι μπορούν είτε να μεταφερθούν σε προηγούμενες ή επόμενες οθόνες του οδηγού (περνώντας, όμως, από κάθε οθόνη που μεσολαβεί) είτε να παρακολουθήσουν πάλι την οθόνη στην οποία βρίσκονται.



Σχήμα 4.6.7.1. Τα κουμπιά με τα βέλη αποτελούν το μενού πλοήγησης του διαδραστικού πολυμεσικού οδηγού.

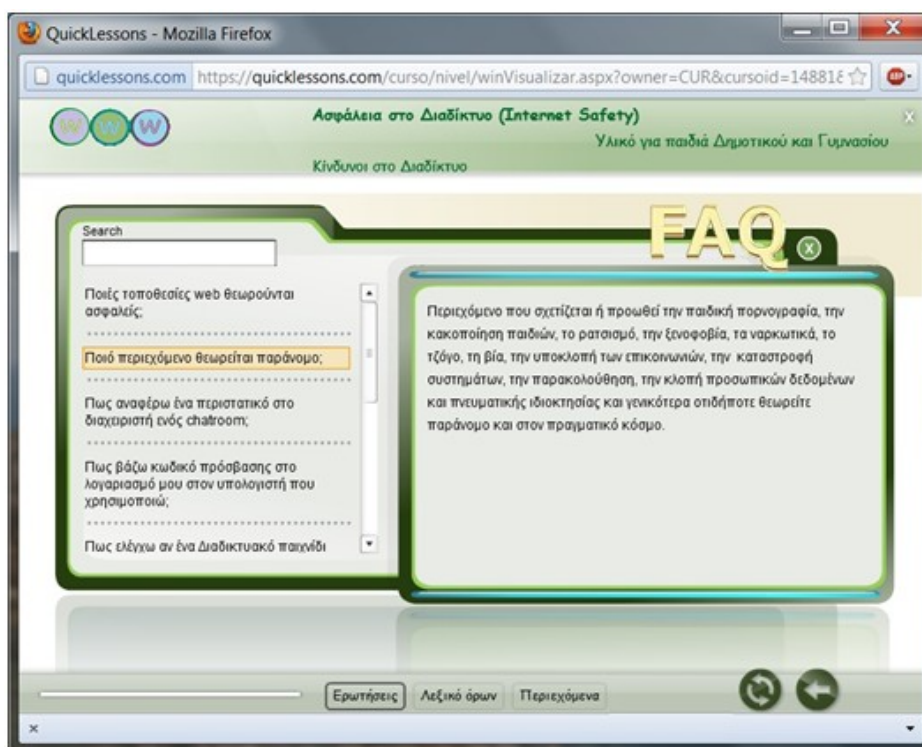
4.6.8. Οι πόροι (resources) του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού

Στο κάτω μέρος κάθε οθόνης του οπτικό-ακουστικού υλικού και δίπλα από το μενού πλοήγησης υπάρχουν τρία κουμπιά-καρτέλες με τα ονόματα: “Ερωτήσεις”, “Λεξικό όρων” και “Περιεχόμενα”, τα οποία αποτελούν τους πόρους μαθησιακού υλικού του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού οδηγού που κατασκευάστηκε.



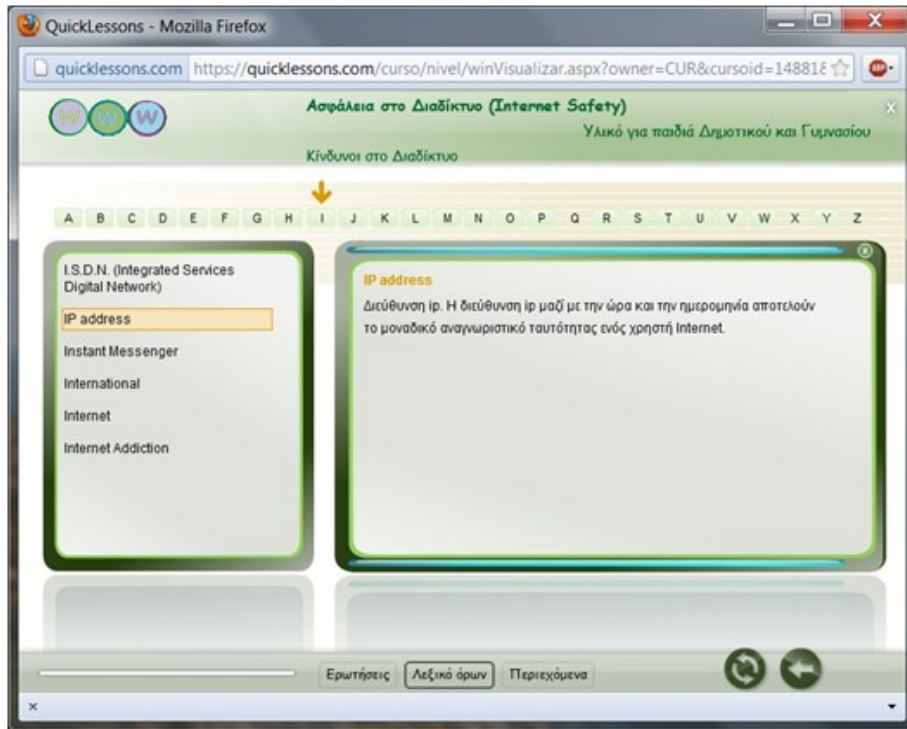
Σχήμα 4.6.8.1. Οι πόροι μαθησιακού υλικού “Ερωτήσεις”, “Λεξικό όρων” και “Περιεχόμενα” του ψηφιακού πολυμεσικού οδηγού.

Αν ο χρήστης “κλικάρει” με το ποντίκι το κουμπί “Ερωτήσεις” θα εμφανιστεί μια νέα οθόνη η οποία περιλαμβάνει κάποιες ερωτήσεις που θεωρήθηκε πως μπορούν να προκύψουν ως απορίες όσων καλούνται να παρακολουθήσουν το περιεχόμενο του οδηγού. Οι χρήστες στη νέα αυτή οθόνη μπορούν είτε να δουν όλες τις ερωτήσεις που περιλαμβάνονται στον οδηγό μέσω μιας μπάρας κύλισης είτε να κάνουν αναζήτηση στο πεδίο της αναζήτησης και για να βρουν αυτό που ψάχνουν. Όταν βρουν αυτό που τους ενδιαφέρει δεν έχουν παρά να “κλικάρουν” πάνω στην ερώτηση και αυτόματα τους δίνεται η απάντηση στη δεξιά πλευρά της οθόνης όπως φαίνεται και στο σχήμα 4.6.8.2. που ακολουθεί. Όταν ο χρήστης τελειώσει με τις ερωτήσεις πρέπει απλά να πατήσει το “x” της καρτέλας των ερωτήσεων και θα επιστρέψει αμέσως στο σημείο του υλικού που βρισκόταν πριν αποφασίσει να δει το συγκεκριμένο περιεχόμενο.

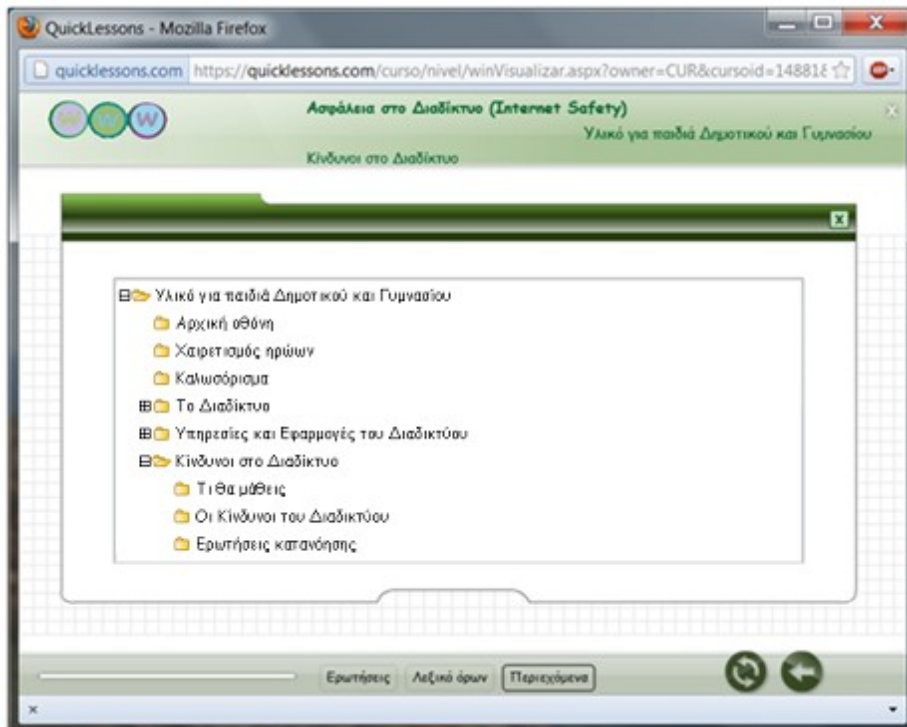


Σχήμα 4.6.8.2. Ενδεικτική οθόνη του κουμπιού “Ερωτήσεις” του ψηφιακού πολυμεσικού οδηγού.

Το κουμπί “Λεξικό όρων” αποτελεί ένα σύντομο λεξικό όλων των αγγλικών όρων που σχετίζονται με την ασφάλεια του Διαδικτύου και που χρησιμοποιήθηκαν στον ψηφιακό οδηγό. Αν ο χρήστης “κλικάρει” το συγκεκριμένο κουμπί θα μεταβεί σε μια νέα οθόνη η οποία περιλαμβάνει στο πάνω σημείο της όλα τα γράμματα του αγγλικού αλφαβήτου. Επιλέγοντας κάθε γράμμα ο χρήστης μπορεί να δει, στην αριστερή πλευρά της οθόνης, τις αντίστοιχες λέξεις ή όρους που αρχίζουν από το γράμμα αυτό. “Κλικάροντας” ο χρήστης πάνω σε κάθε λέξη της αριστερής πλευράς της οθόνης στη δεξιά πλευρά εμφανίζεται αυτόματα η μετάφρασή της ή η επεξήγησή της όπως φαίνεται και στο σχήμα 4.6.8.3. που ακολουθεί. Όταν ο χρήστης τελειώσει με τις λέξεις των οποίων αναζητά τη μετάφραση πρέπει απλά να πατήσει το “x” της καρτέλας του λεξικού όρων και θα επιστρέψει αμέσως στο σημείο του υλικού που βρισκόταν πριν αποφασίσει να δει το συγκεκριμένο περιεχόμενο.



Σχήμα 4.6.8.3. Ενδεικτική οθόνη του κουμπιού “Λεξικό όρων” του ψηφιακού πολυμεσικού οδηγού.



Σχήμα 4.6.8.4. Ενδεικτική οθόνη του κουμπιού “Περιεχόμενα” του ψηφιακού πολυμεσικού οδηγού.

Η οθόνη του σχήματος 4.6.8.2. που φαίνεται παραπάνω εμφανίζεται μόλις ο χρήστης χρησιμοποιήσει το κουμπί “Περιεχόμενα”. Σε αυτή την περίπτωση μεταβαίνει αυτόματα σε μια οθόνη η οποία περιλαμβάνει το σύνολο του υλικού του μαθήματος (course) χωρισμένο σε ενότητες (sections) οι οποίες με τη σειρά τους περιλαμβάνουν υποενότητες (subsections). “Κλικάροντας” ο χρήστης πάνω στο σύμβολο “-” που βρίσκεται πλάι από το φάκελο με το όνομα κάθε ενότητας ξεδιπλώνονται τα περιεχόμενά του και εμφανίζονται οι φάκελοι των υποενοτήτων. Κάθε φάκελος αποτελεί ένα υπερσύνδεσμο, τον οποίο αν επισκεφθεί ο χρήστης μεταφέρεται στο αντίστοιχο σημείο του υλικού. Ο τρόπος αυτός ενδείκνυται όταν ο χρήστης θέλει να βρεθεί σε κάποιο σημείο του υλικού το οποίο δε βρίσκεται κοντά στην οθόνη που είναι τη δεδομένη στιγμή. Τέλος, πατώντας το “x” της καρτέλας των περιεχομένων ο εκπαιδευόμενος επιστρέφει στο σημείο του υλικού που βρισκόταν.

4.6.9. Η δομή του διαδραστικού οπτικό-ακουστικού υλικού

Η δομή που ακολουθείται στον οδηγό που προορίζεται για την εκπαίδευση των παιδιών έχει ως εξής:

Ασφάλεια στο Διαδίκτυο (Internet Safety) για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου

Χαιρετισμός ηρώων – Καλωσόρισμα

Κεφάλαιο 1: Το Διαδίκτυο

Ενότητα 1.1: Τι θα μάθεις

Ενότητα 1.2: Δίκτυο και Διαδίκτυο

Ενότητα 1.3: Ερωτήσεις κατανόησης

Ενότητα 1.4: Ανακεφαλαίωση

Κεφάλαιο 2: Υπηρεσίες και εφαρμογές του Διαδικτύου

Ενότητα 2.1: Τι θα μάθεις

Ενότητα 2.2: Υπηρεσίες και Εφαρμογές

Ενότητα 2.3: Ερωτήσεις κατανόησης

Ενότητα 2.4: Ανακεφαλαίωση

Κεφάλαιο 3: Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο

Ενότητα 3.1: Τι θα μάθεις

Ενότητα 3.2: Οι Κίνδυνοι του Διαδικτύου

Ενότητα 3.3: Ερωτήσεις κατανόησης

Ενότητα 3.4: Ανακεφαλαίωση

Κεφάλαιο 4: Προστασία στο Διαδίκτυο

Ενότητα 4.1: Τι θα μάθεις

Ενότητα 4.2: Προστασία από Κακόβουλο Λογισμικό

Ενότητα 4.3: Προστασία από Dialer

Ενότητα 4.4: Προστασία από Ανεπιθύμητη Αλληλογραφία

Ενότητα 4.5: Προστασία από Κλοπή Ταυτότητας

Ενότητα 4.6: Προσωπική Προστασία

Ενότητα 4.7: Ερωτήσεις κατανόησης

Ενότητα 4.8: Ανακεφαλαίωση

Κεφάλαιο 5: Οδηγίες για ασφαλή χρήση του Διαδικτύου

Ενότητα 5.1: Γενικές Οδηγίες και Προσωπικές Συμβουλές

Υποενότητα 5.1.1: Τι θα μάθεις

Υποενότητα 5.1.2: Γενικές Οδηγίες για το Διαδίκτυο

Υποενότητα 5.1.3: Προσωπικές Συμβουλές

Υποενότητα 5.1.4: Ερωτήσεις κατανόησης

Υποενότητα 5.1.5: Ανακεφαλαίωση

Ενότητα 5.2: Διαδίκτυο, Προσωπικά Δεδομένα και Cyberbullying

Υποενότητα 5.2.1: Τι θα μάθεις

Υποενότητα 5.2.2: Διαδίκτυο και Ασφάλεια Προσωπικών Δεδομένων

Υποενότητα 5.2.3: Διαδίκτυο και κλοπή Ταυτότητας

Υποενότητα 5.2.4: Διαδικτυακός Εκφοβισμός

Υποενότητα 5.2.5: Ερωτήσεις κατανόησης

Υποενότητα 5.2.6: Ανακεφαλαίωση

Ενότητα 5.3: Emails, Social Networks, Chatrooms & IMs

Υποενότητα 5.3.1: Τι θα μάθεις

Υποενότητα 5.3.2: Διαδίκτυο και Μηνύματα Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου

Υποενότητα 5.3.3: Διαδίκτυο και Εφαρμογές Κοινωνικής Δικτύωσης

Υποενότητα 5.3.4: Διαδίκτυο και “Δωμάτια συνάντησης”

Υποενότητα 5.3.5: Διαδίκτυο και Άμεσα Μηνύματα

Υποενότητα 5.3.6: Ερωτήσεις κατανόησης

Υποενότητα 5.3.7: Ανακεφαλαίωση

Ενότητα 5.4: Internet Games & Eshops

Υποενότητα 5.4.1: Τι θα μάθεις

Υποενότητα 5.4.2: Διαδικτυακά Παιχνίδια

Υποενότητα 5.4.3: Διαδικτυακές Αγορές

Υποενότητα 5.4.4: Ερωτήσεις κατανόησης

Υποενότητα 5.4.5: Ανακεφαλαίωση

Τηλέφωνα καταγγελιών

Αποχαιρετισμός - Αποχαιρετισμός ηρώων

Σχετικά

Η δομή που ακολουθείται στον οδηγό που προορίζεται για την ενημέρωση των γονέων και εκπαιδευτικών έχει ως εξής:

Ενημερωτικό υλικό για γονείς και εκπαιδευτικούς

Εισαγωγή και λίγα λόγια το υλικό

Κεφάλαιο 1: Συμβουλές προς γονείς και εκπαιδευτικούς

Ενότητα 1.1: Εισαγωγή

Ενότητα 1.2: Επίσημα στοιχεία καταγγελιών

Ενότητα 1.3: Συμβουλές

Ενότητα 1.4: Να θυμάστε

Τηλέφωνα καταγγελιών

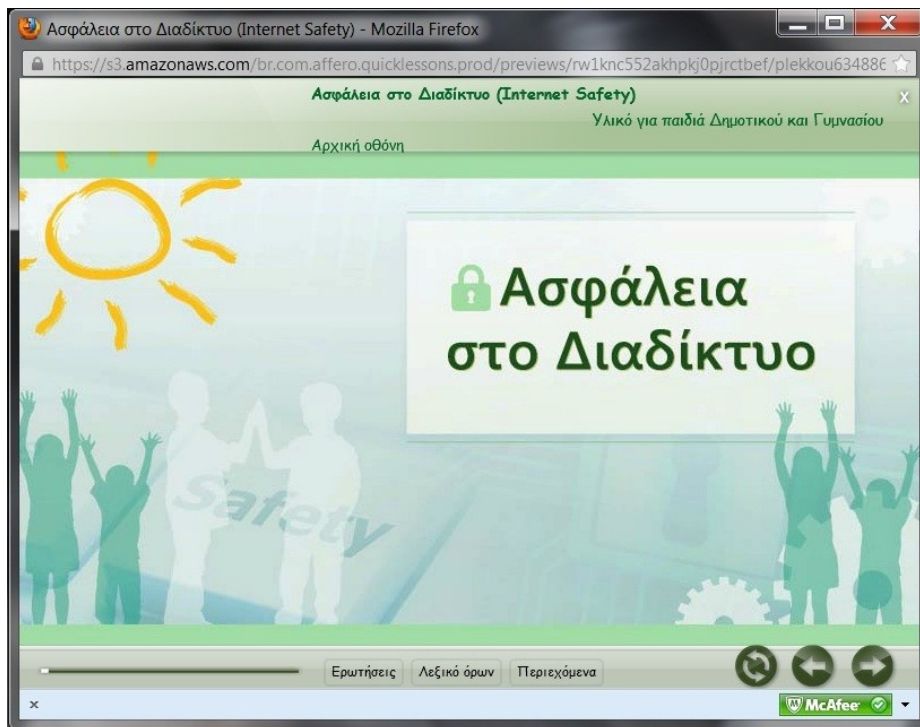
Σχετικά

4.7. Ενδεικτικές οθόνες

Παρακάτω παρατίθενται κάποιες ενδεικτικές οθόνες από το υλικό με τίτλο *“Διαδραστικό υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου”*:



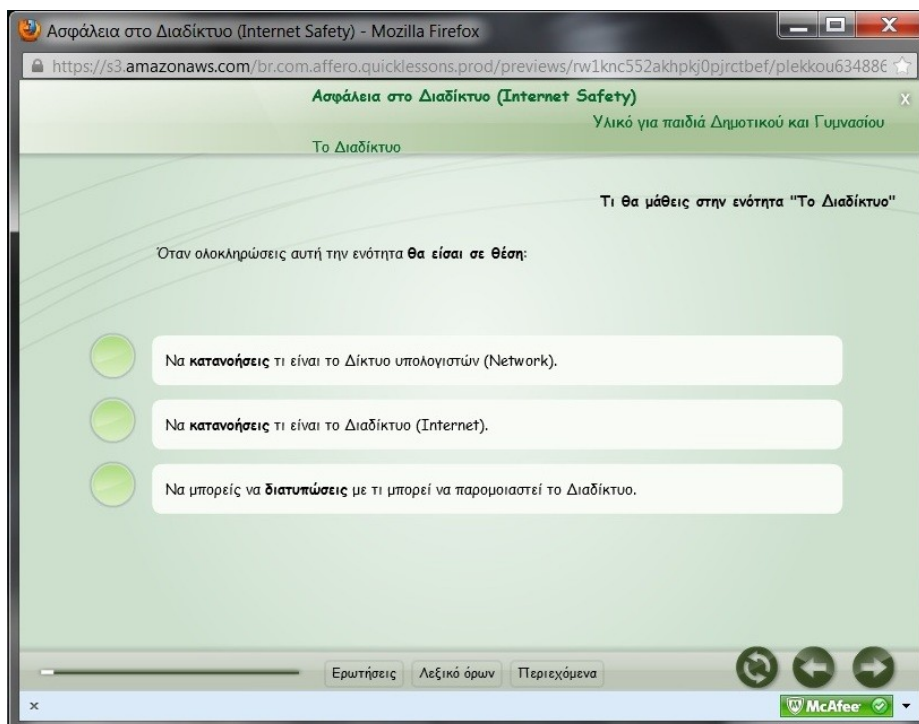
Σχήμα 4.7.1. Αρχική οθόνη υλικού.



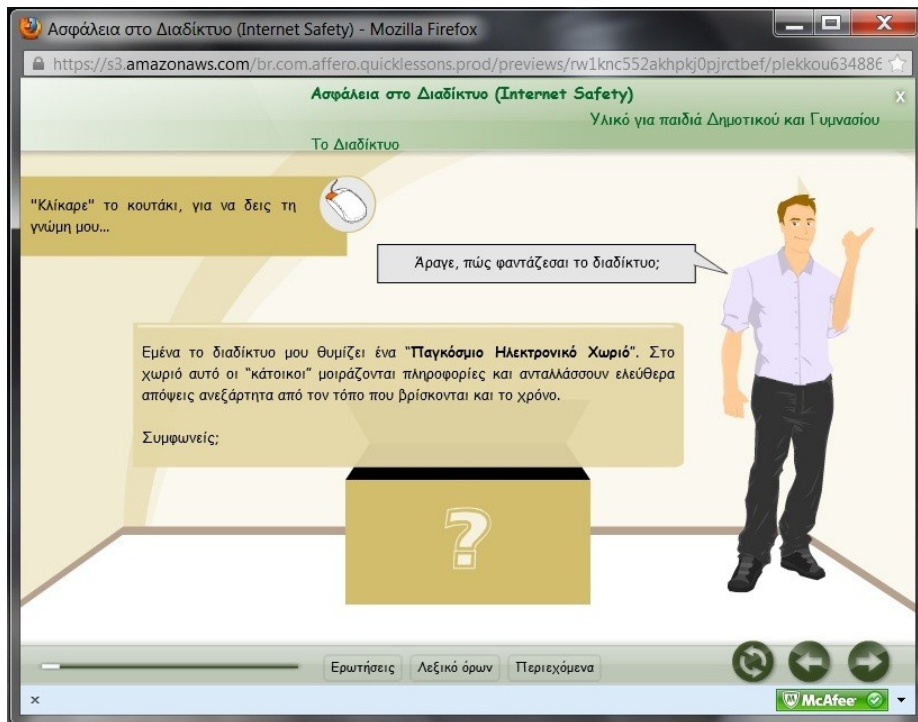
Σχήμα 4.7.2. Εισαγωγική οθόνη υλικού.



Σχήμα 4.7.3. Χαιρετισμός όλων των ηρώων που συμμετέχουν στην παρουσίαση του υλικού.



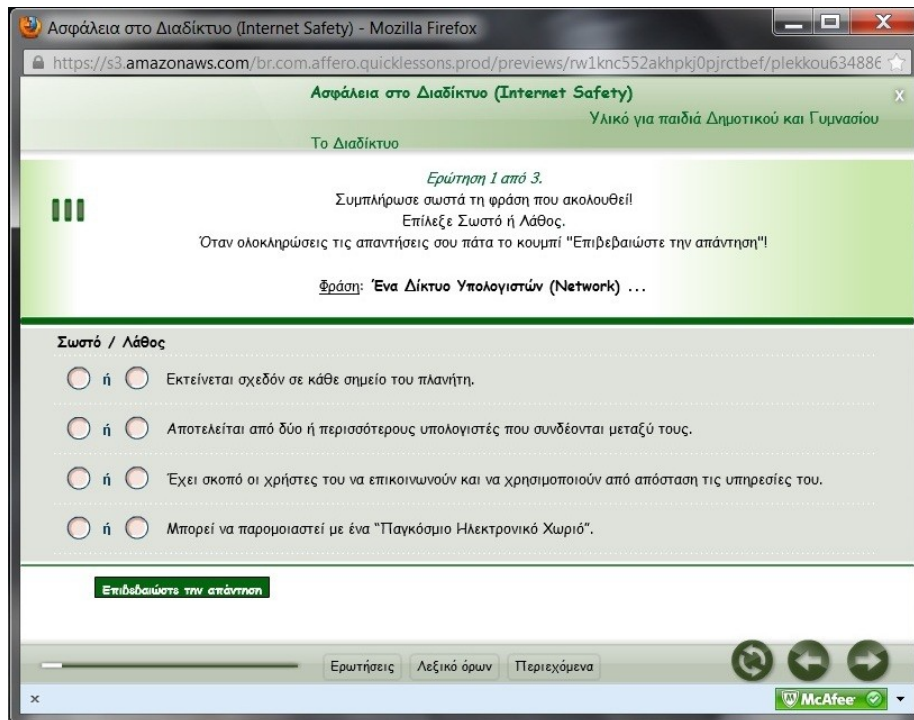
Σχήμα 4.7.4. Γνωστοποίηση / Παρουσίαση των εκπαιδευτικών στόχων της ενότητας “Το Διαδίκτυο”.



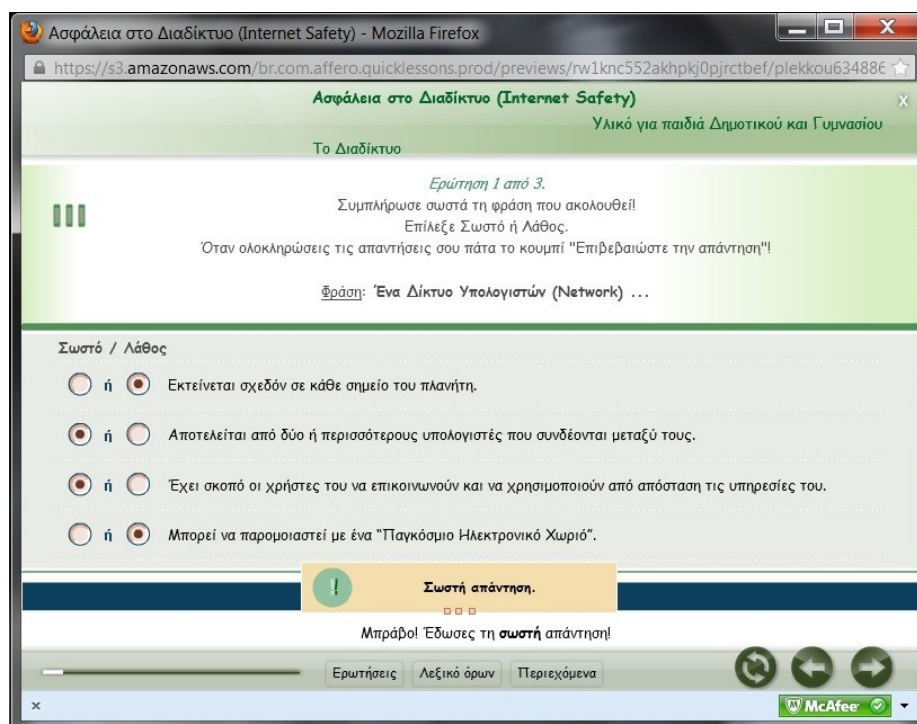
Σχήμα 4.7.5. Ο ήρωας μέσω μίας ερώτησης παροτρύνει τα παιδιά να αλληλεπιδράσουν με το λογισμικό και να ανακαλύψουν “με τι μοιάζει το Διαδίκτυο”.



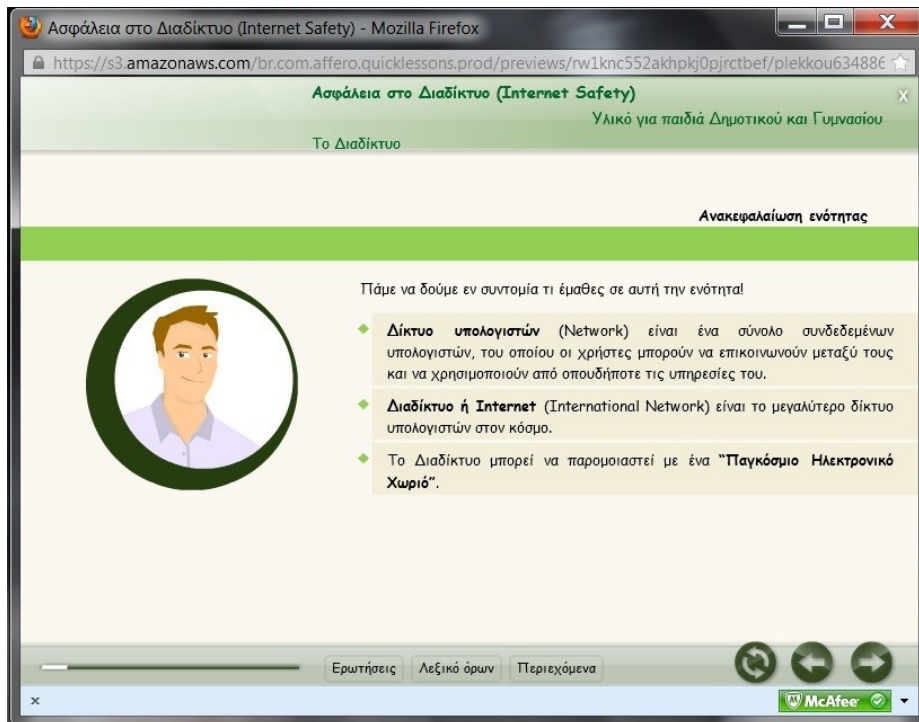
Σχήμα 4.7.6. Οι κεντρικοί ήρωες, Τάκης Ιντερνετάκης και Ρούλα Σειφερούλα, αναγγέλλουν στους εκπαιδευόμενους ότι ακολουθεί αξιολόγηση.



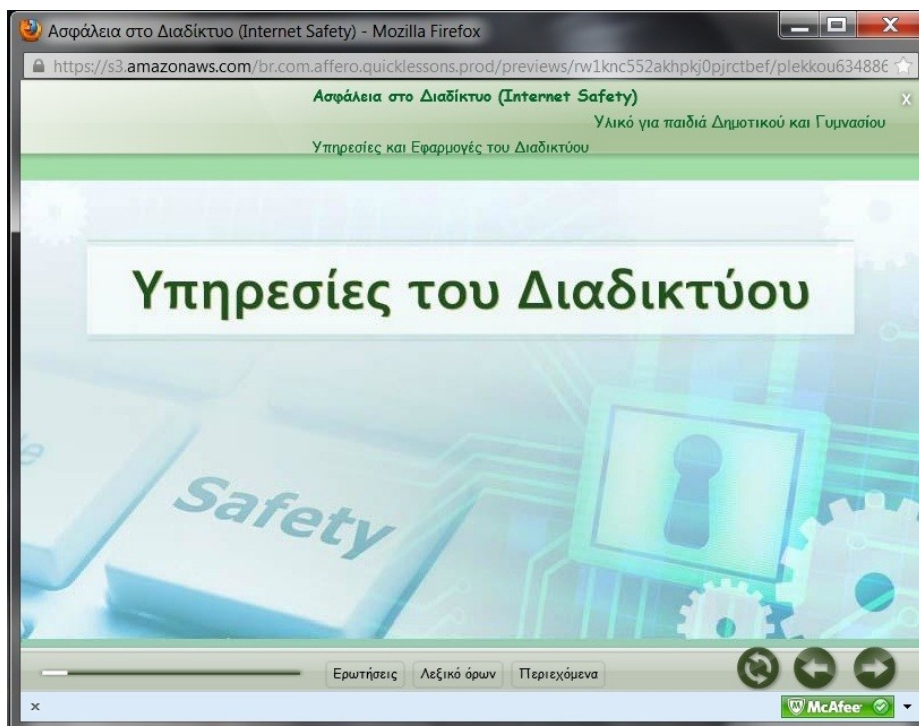
Σχήμα 4.7.7. Παρουσίαση μιας ερώτησης αξιολόγησης τύπου “Σωστό / Λάθος” την οποία καλούνται να απαντήσουν οι εκπαιδευόμενοι.



Σχήμα 4.7.8. Παρουσίαση του μηνύματος που εμφανίζεται στους εκπαιδευόμενους έχοντας δώσει σωστή απάντηση σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Σωστό / Λάθος”.



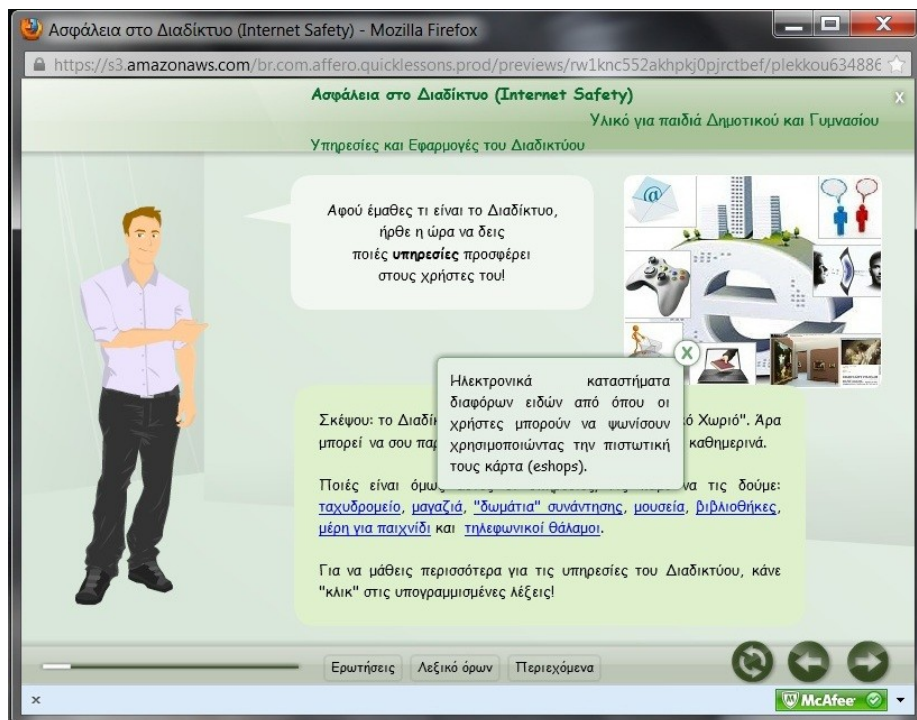
Σχήμα 4.7.9. Ο ήρωας παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους τα κυριότερα σημεία της ενότητας που παρακολούθησε.



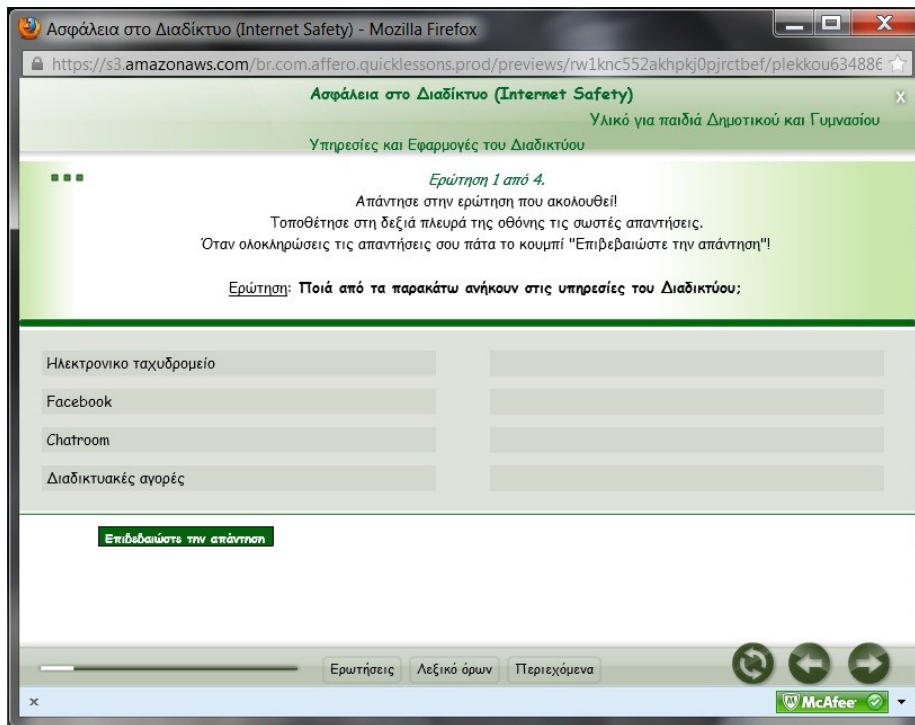
Σχήμα 4.7.10. Παρουσίαση οθόνης η οποία εισάγει τους εκπαιδευόμενους στην επόμενη ενότητα με τίτλο “Υπηρεσίες του Διαδικτύου”.



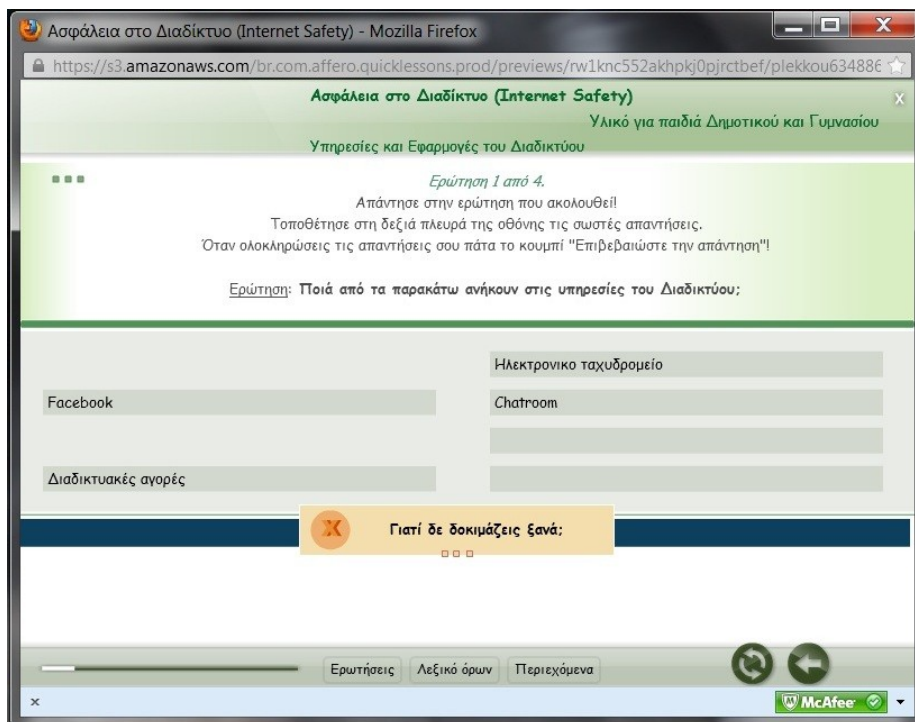
Σχήμα 4.7.11. Παρουσίαση των υπηρεσιών του Διαδικτύου. Χρησιμοποιούνται ήχος, εικόνες, κείμενο και υπερσύνδεσμοι.



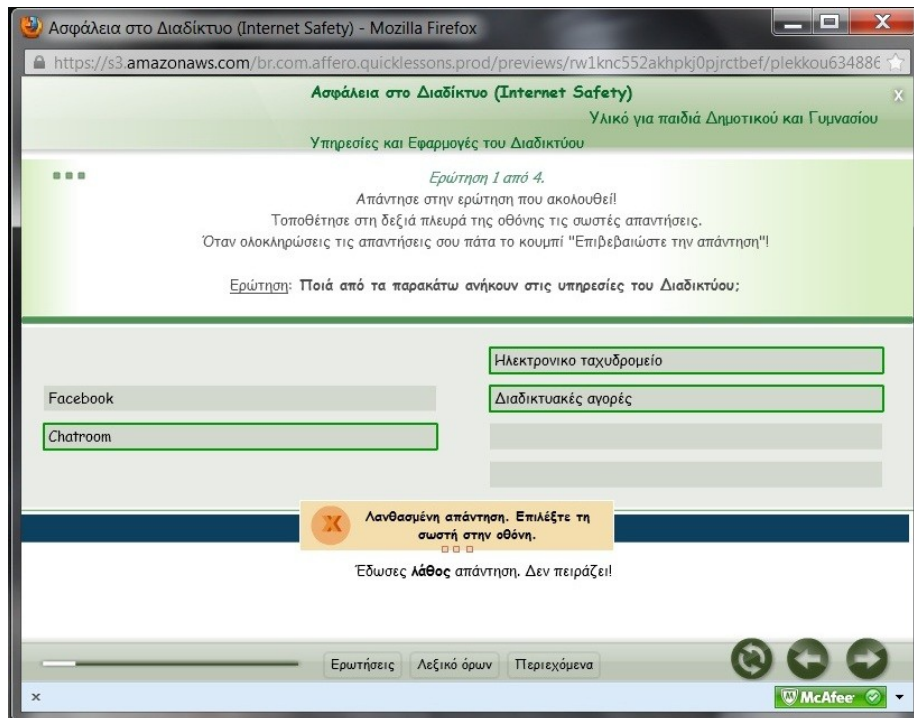
Σχήμα 4.7.12. Ενδεικτική παρουσίαση οθόνης που εμφανίζεται στους χρήστες όταν αλληλεπιδρούν με κάποιον από τους υπερσυνδέσμους.



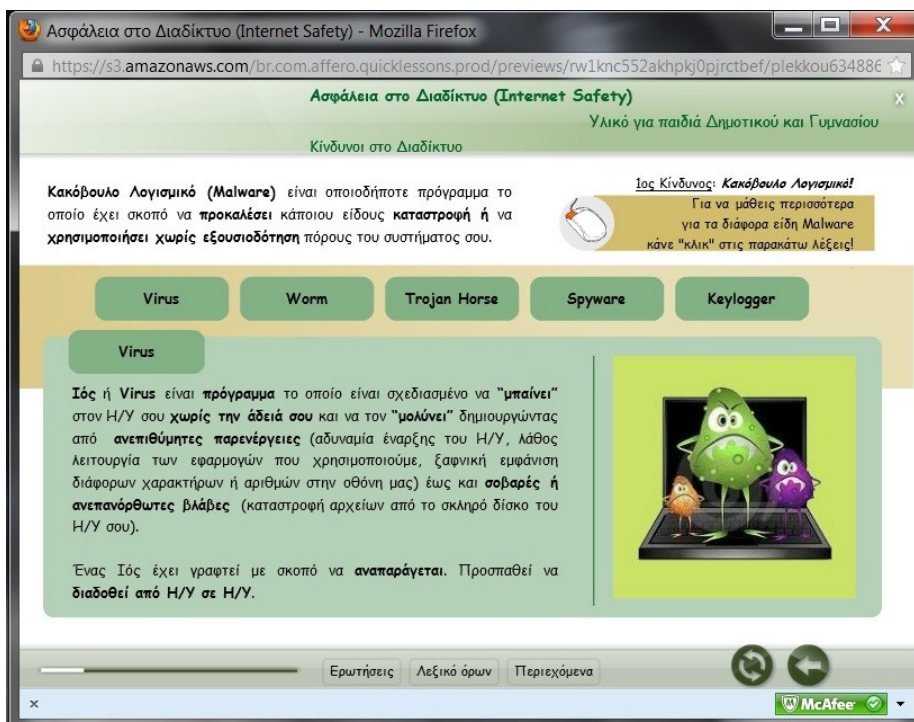
Σχήμα 4.7.13. Παρουσίαση μιας ερώτησης αξιολόγησης τύπου “Drag & Drop” την οποία καλούνται να απαντήσουν οι εκπαιδευόμενοι.



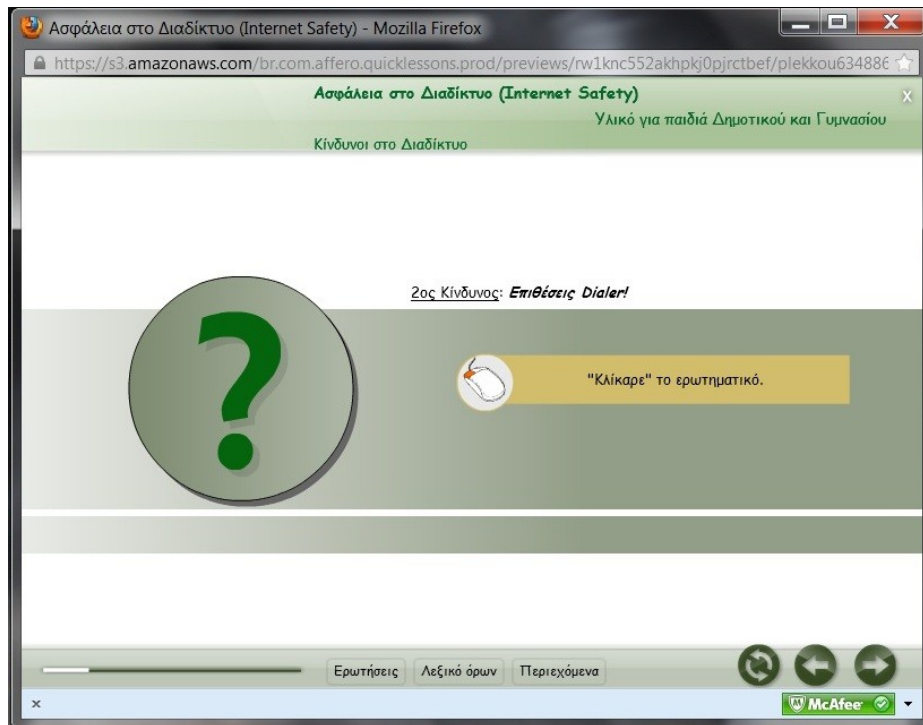
Σχήμα 4.7.14. Μήνυμα προς τους εκπαιδευόμενους ώστε να μπορέσουν να αλλάξουν την αρχική τους απάντηση σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Drag & Drop”.



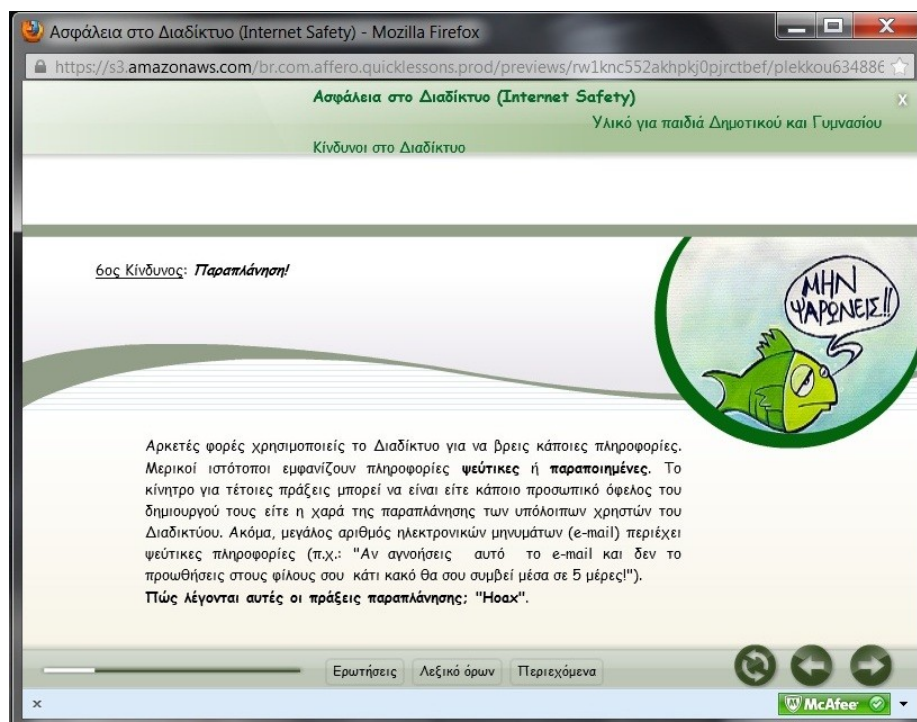
Σχήμα 4.7.15. Μήνυμα και ανατροφοδότηση προς τους εκπαιδευόμενους ύστερα από δεύτερη λανθασμένη απάντηση σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Drag & Drop”.



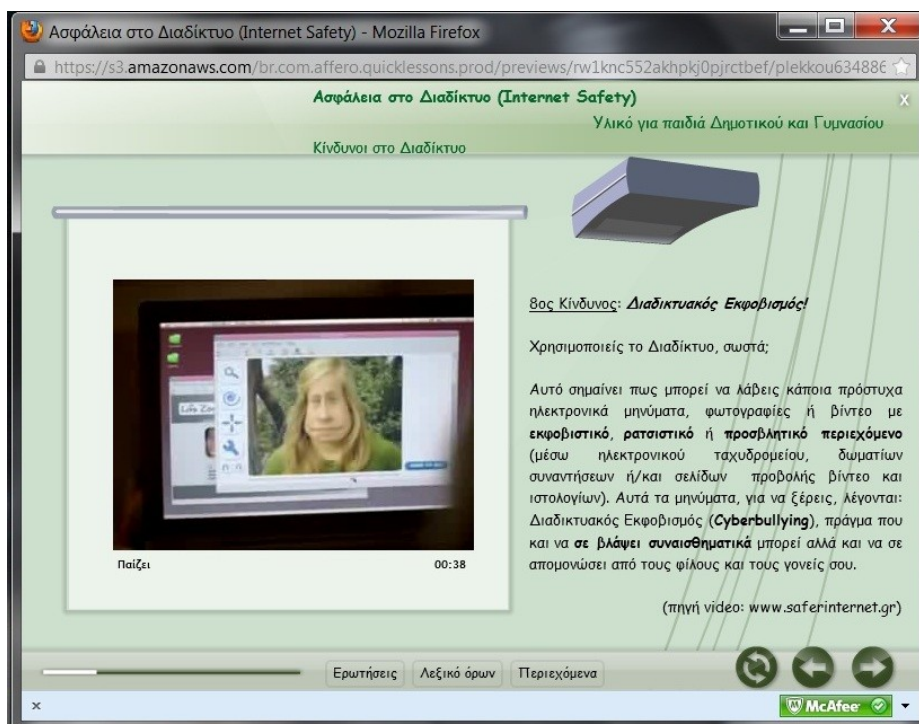
Σχήμα 4.7.16. Προκειμένου να ανακαλύψει ο εκπαιδευόμενος τα είδη κακόβουλου λογισμικού καλείται να αλληλεπιδράσει με το υλικό “κλικάροντας” στις 5 καρτέλες.



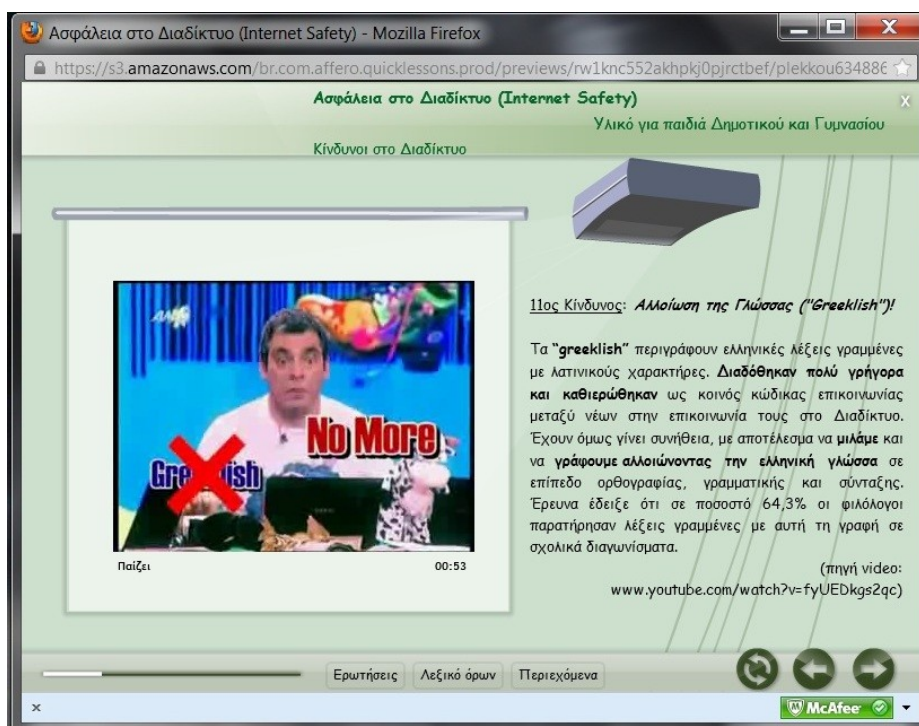
Σχήμα 4.7.17. Προκειμένου να ανακαλύψει ο εκπαιδευόμενος τι είναι οι επιθέσεις Dialer καλείται να αλληλεπιδράσει με το λογισμικό “κλικάροντας” το ερωτηματικό.



Σχήμα 4.7.18. Παρουσίαση του κινδύνου της παραπλάνησης με τη χρήση κειμένου και εικόνας.



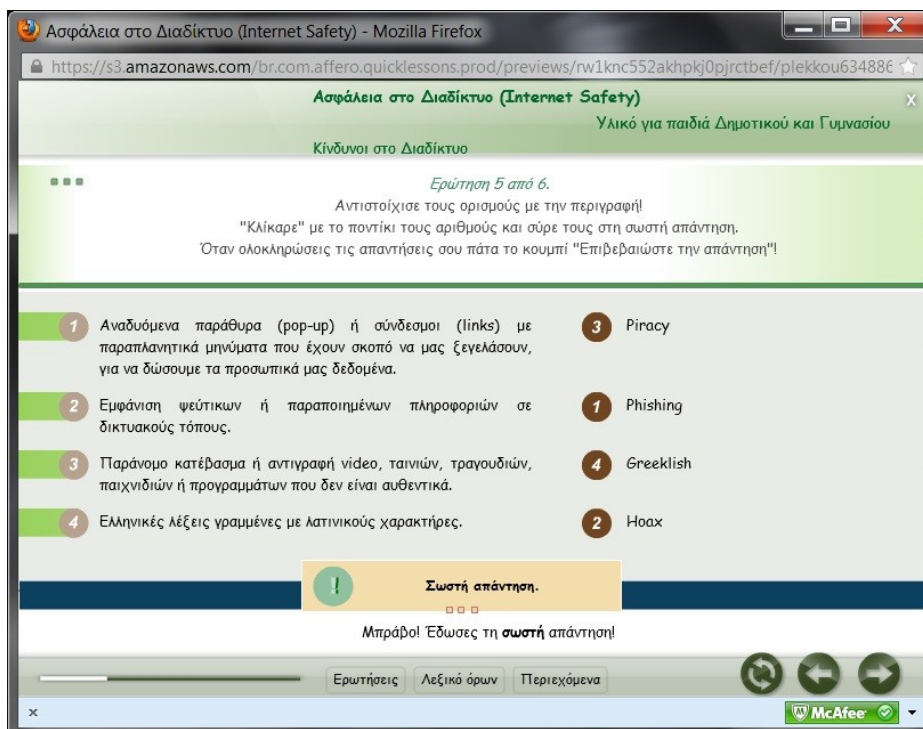
Σχήμα 4.7.19. Με τη χρήση video και κειμένου παρουσιάζεται στους εκπαιδευόμενους το φαινόμενο του Διαδικτυακού Εκφοβισμού.



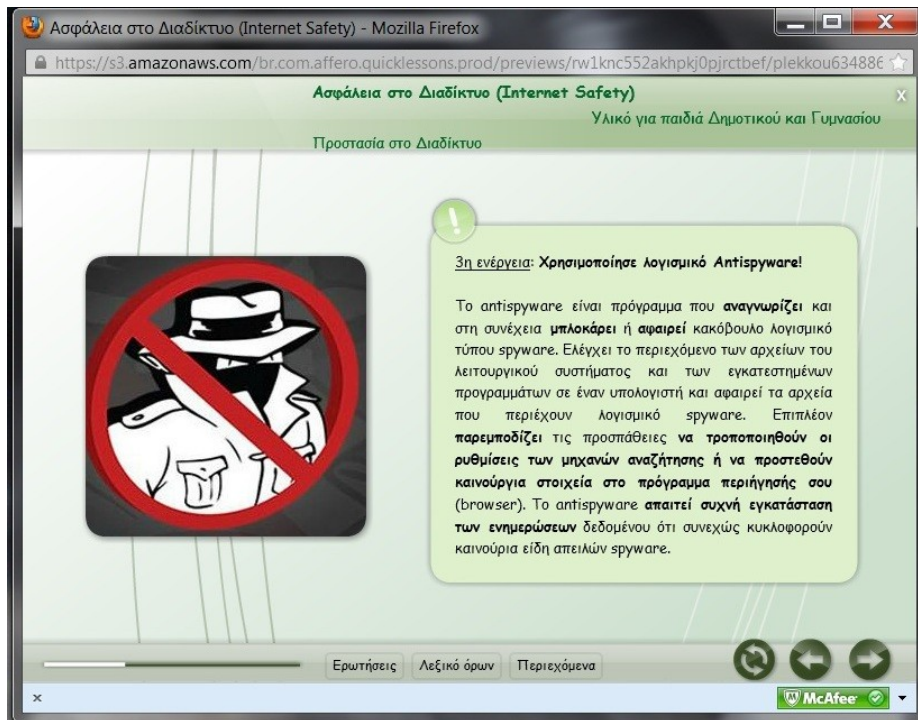
Σχήμα 4.7.20. Παρουσίαση του φαινομένου των "Greeklish" και του τρόπου αντιμετώπισής του με χρήση video και κειμένου.



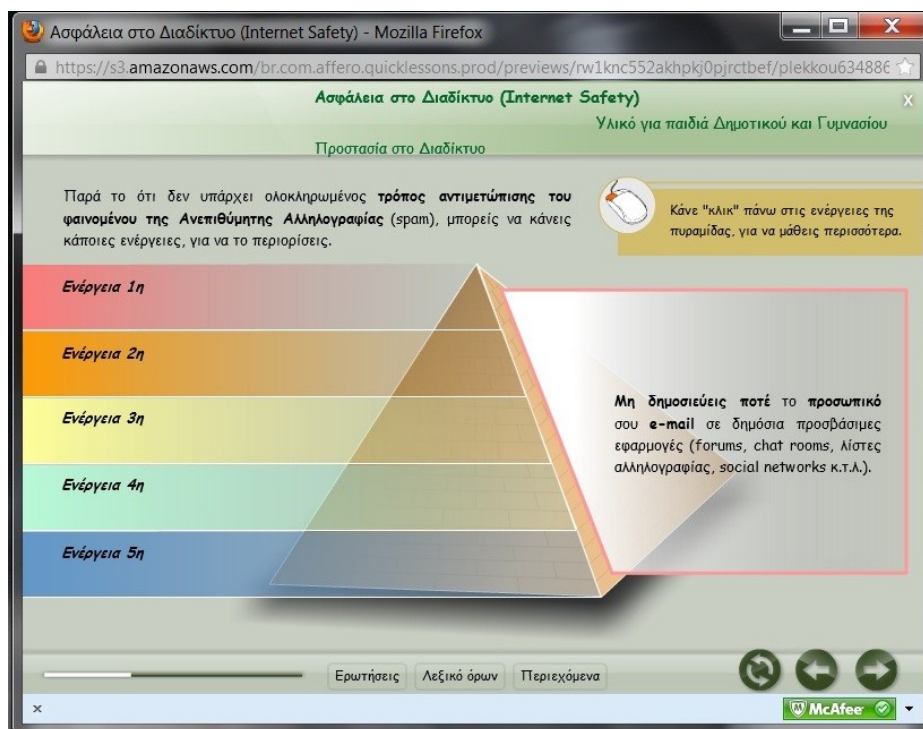
Σχήμα 4.7.21. Παρουσίαση μιας ερώτησης αξιολόγησης τύπου “Αντιστοίχιση” την οποία καλούνται να απαντήσουν οι εκπαιδευόμενοι.



Σχήμα 4.7.22. Παρουσίαση του μηνύματος που εμφανίζεται στους εκπαιδευόμενους έχοντας απαντήσει σωστά σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Αντιστοίχιση”.



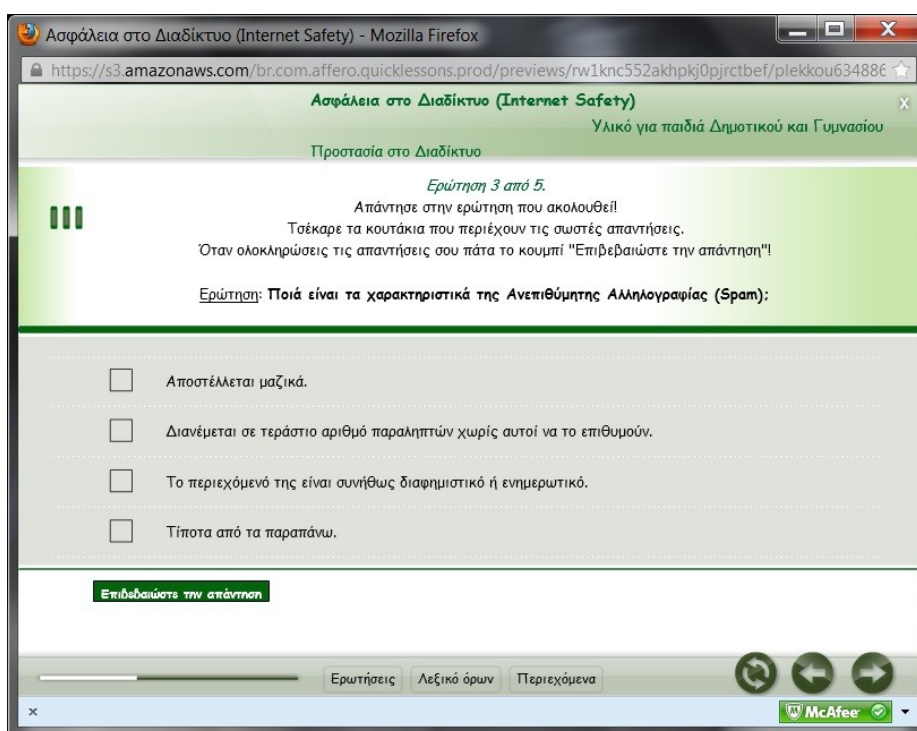
Σχήμα 4.7.23. Παρουσίαση τρόπου προστασίας από κακόβουλο λογισμικό με τη χρήση εικόνας και κειμένου.



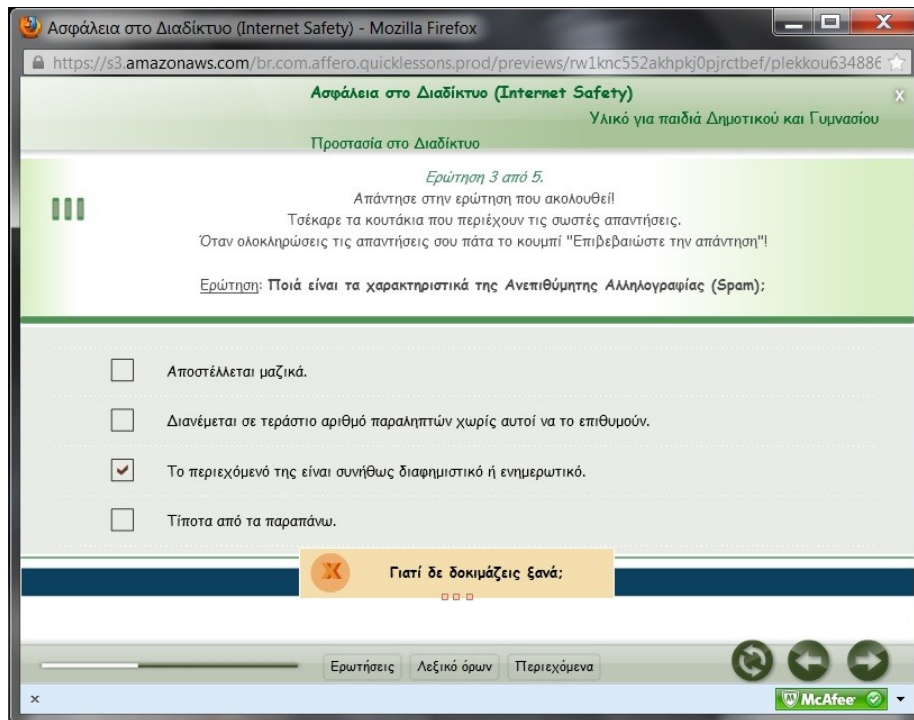
Σχήμα 4.7.24. Παρότρυνση των εκπαιδευόμενων να αλληλεπιδράσουν με τα επίπεδα της πυραμίδας ώστε να μπορέσουν να ανακαλύψουν τρόπους προστασίας από spam.



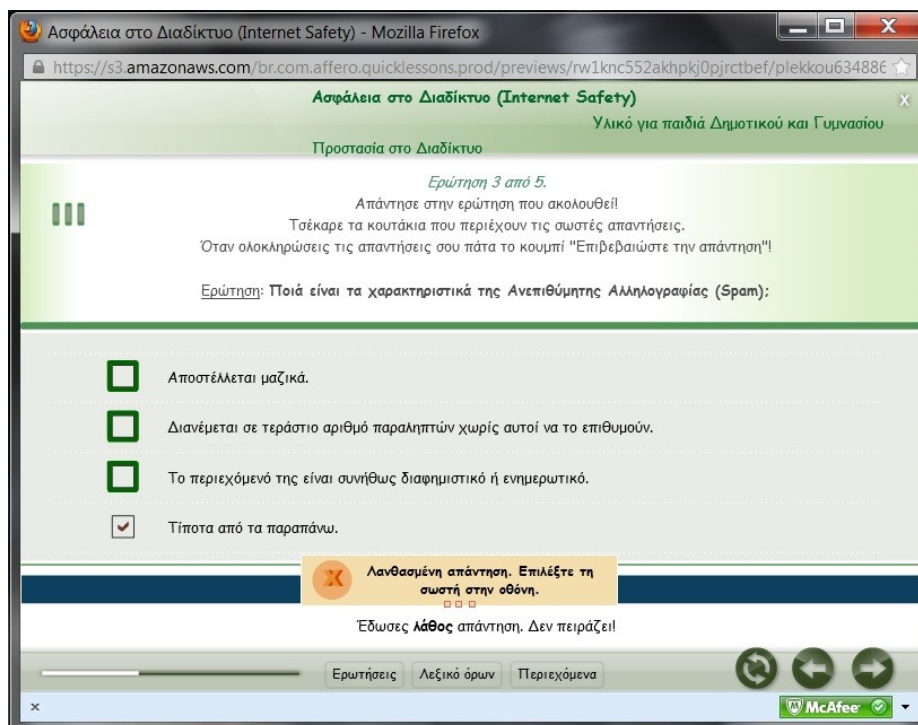
Σχήμα 4.7.25. Παρουσίαση τρόπων προστασίας στο Διαδίκτυο με χρήση ήχου, εικόνων και κειμένου. Ο εκπαιδευόμενος πρέπει να αλληλεπιδράσει με το υλικό.



Σχήμα 4.7.26. Ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Πολλαπλή επιλογή” (με περισσότερες από μία σωστές απαντήσεις) την οποία καλούνται να απαντήσουν οι εκπαιδευόμενοι.



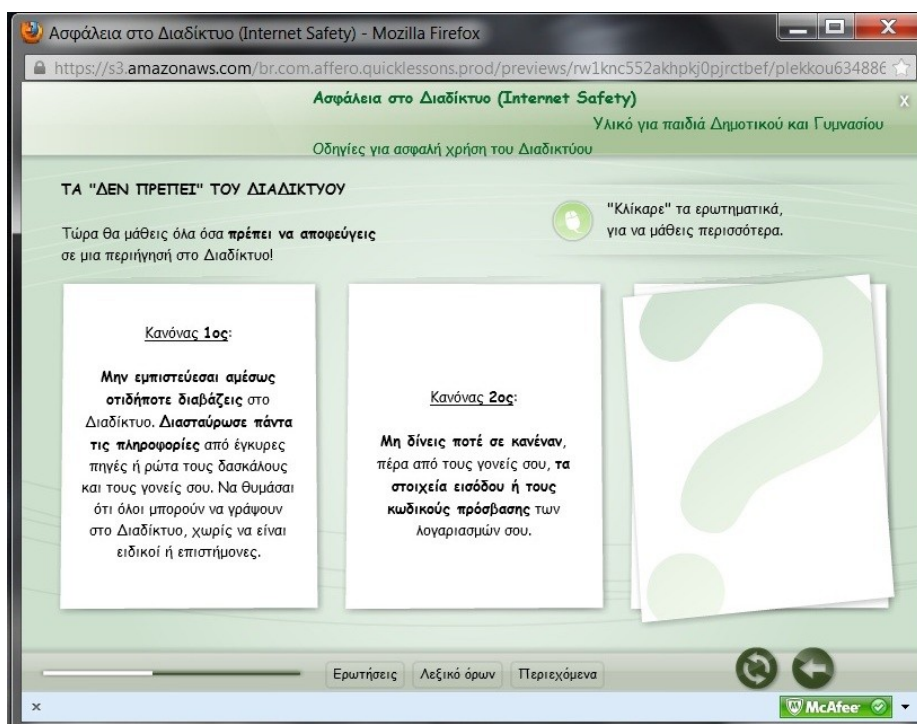
Σχήμα 4.7.27. Μήνυμα προς τους εκπαιδευόμενους ώστε να μπορέσουν να αλλάξουν την αρχική τους απάντηση σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Πολλαπλή επιλογή”.



Σχήμα 4.7.28. Μήνυμα και ανατροφοδότηση ύστερα από δεύτερη λανθασμένη απάντηση σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Πολλαπλή επιλογή”.



Σχήμα 4.7.29. Ο ήρωας προτρέπει τον εκπαιδευόμενο να “κλικάρει” τους αριθμούς της οθόνης για να μπορέσει να δει όσα πρέπει να κάνει κατά τις περιηγήσεις του.



Σχήμα 4.7.30. “Κλικάροντας” στις καρτέλες με τα ερωτηματικά αποκαλύπτονται στους εκπαιδευόμενους όσα πρέπει να αποφεύγουν κατά τις περιηγήσεις τους.



Σχήμα 4.7.31. Οι εκπαιδευόμενοι προτρέπονται να ακολουθήσουν τους συνδέσμους στο αριστερό μέρος της οθόνης για να τους δοθούν βασικές συμβουλές περί προσωπικής ασφάλειας στο Διαδίκτυο.



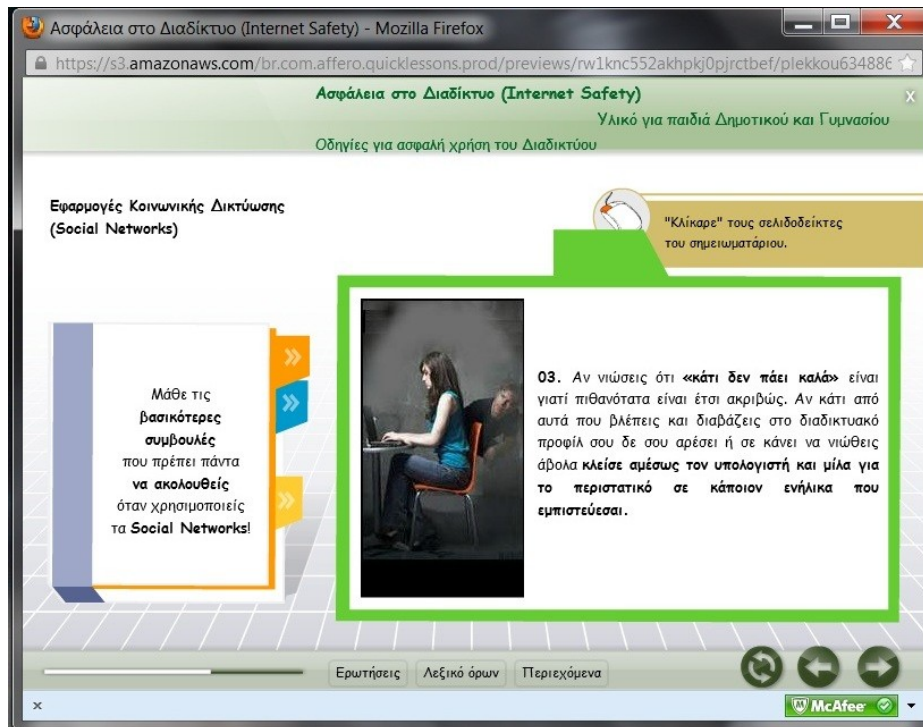
Σχήμα 4.7.32. Παρουσίαση μιας ιστορίας σχετικής με τον εθισμό στο Διαδίκτυο σε μορφή comic, με τη χρήση του εργαλείου ComicStripCreator.



Σχήμα 4.7.33. Η Λούλα η Ιμεϊλούλα παρουσιάζει τις “καλέ πρακτικές” χρήσης του Διαδικτύου. Ο εκπαιδευόμενος πρέπει να αλληλεπιδράσει με το υλικό, “κλικάροντας” τους συνδέσμους στο αριστερό μέρος της οθόνης, για να τις ανακαλύψει.



Σχήμα 4.7.34. Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να ακολουθήσουν βήμα-βήμα τα αγνάρια για να τους αποκαλυφθούν τα μυστικά των E-mail.



Σχήμα 4.7.35. Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να αλληλεπιδράσουν με τους σελιδοδείκτες του σημειωματρίου για να δουν τι πρέπει να προσέχουν όταν χρησιμοποιούν τα Social Networks.



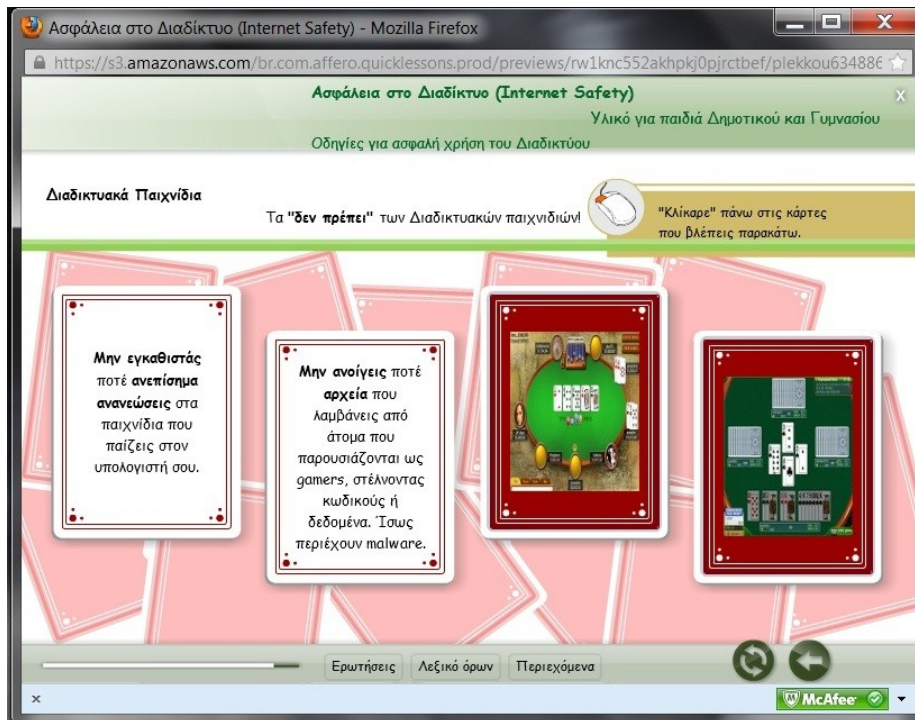
Σχήμα 4.7.36. Ο εκπαιδευόμενος “κλικάροντας” τα βελάκια στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης ανακαλύπτει “τις παγίδες” της Κοινωνικής Δικτύωσης.



Σχήμα 4.7.37. Η Τίνα η Τσατίνα καλεί τα παιδιά να δουν τις καλές πρακτικές χρήσης των Chatrooms αλληλεπιδρώντας με τις καρτέλες του αριστερού μέρους της οθόνης.



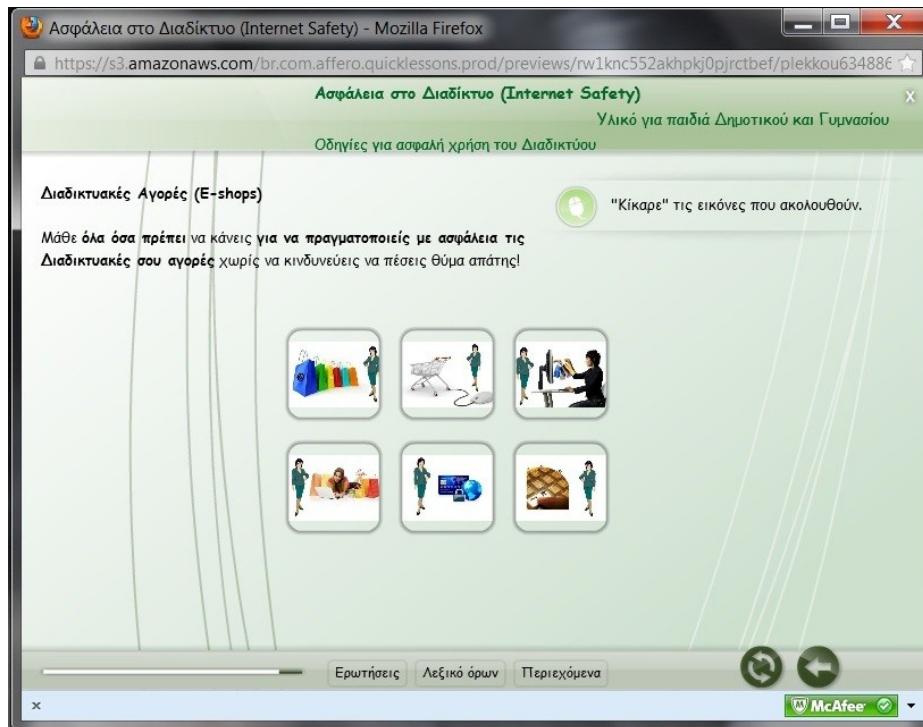
Σχήμα 4.7.38. Ο Ρούλης ο Μεσαντζερούλης ενημερώνει τους εκπαιδευόμενους σχετικά με τις “καλές πρακτικές” χρήσης των Instant Messengers καλώντας τους να “κλικάρουν” τους δείκτες που βρίσκονται στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης.



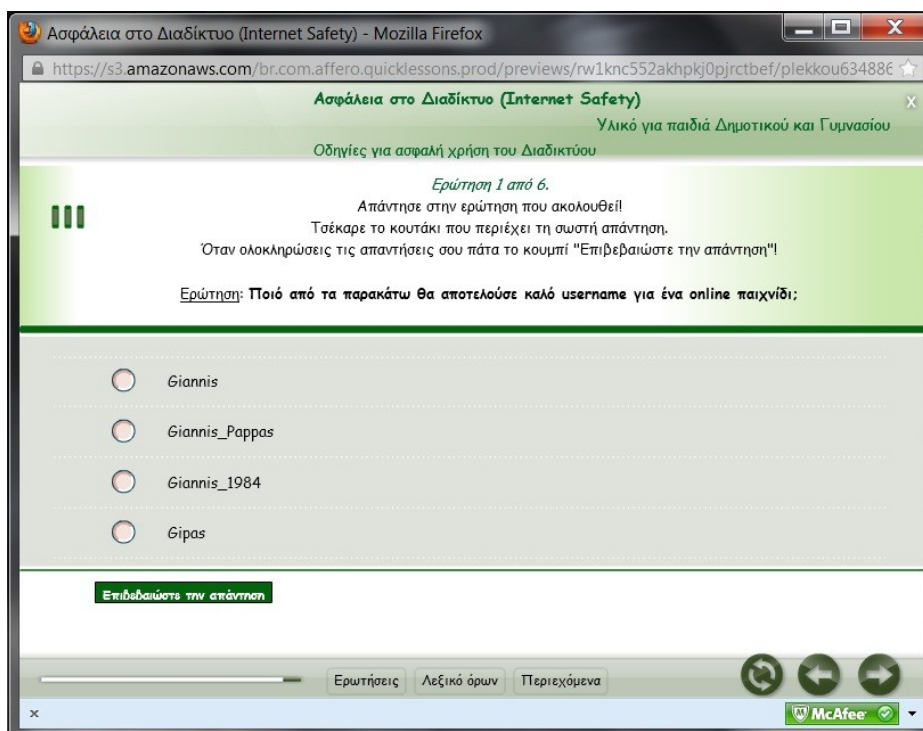
Σχήμα 4.7.39. Ο εκπαιδευόμενος πρέπει να “κλικάρει” τις κάρτες της οθόνης για να ανακαλύψει τι πρέπει να αποφεύγει όταν παίζει Διαδικτυακά Παιχνίδια.



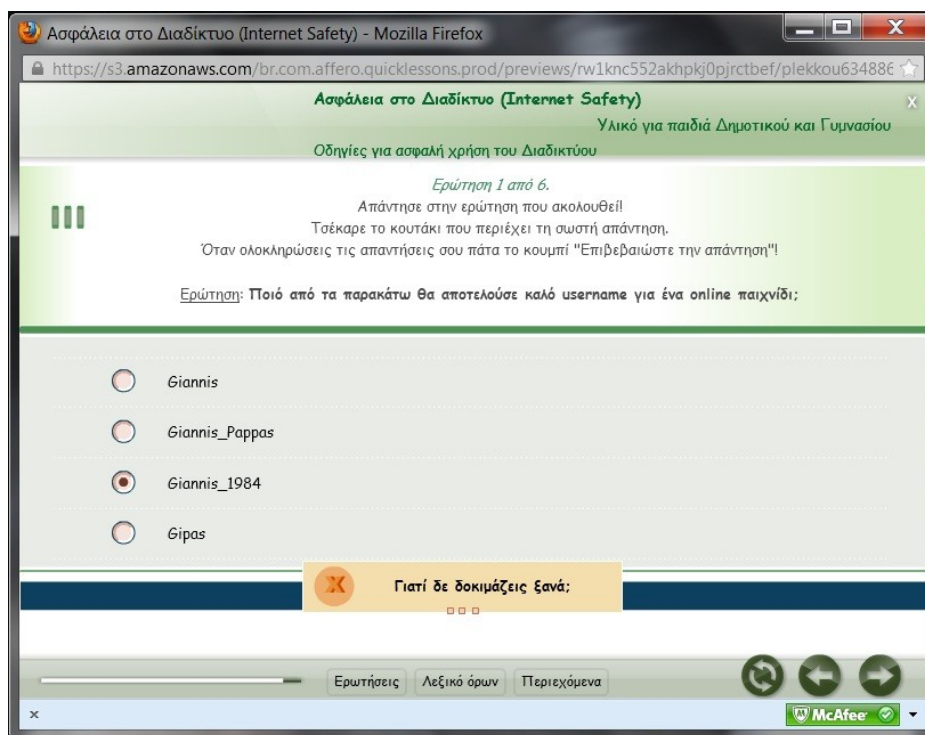
Σχήμα 4.7.40. Η κεντρική ήρωας συστήνει στους εκπαιδευόμενους μια νέα ηρωίδα που θα τους βοηθήσει να ανακαλύψουν τον κόσμο των Διαδικτυακών Αγορών.



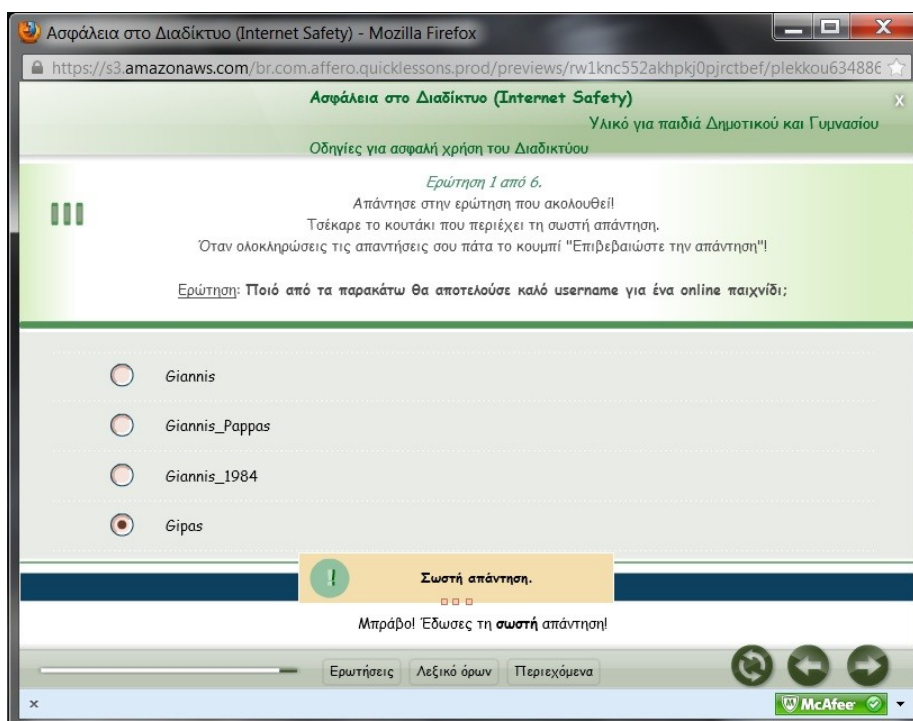
Σχήμα 4.741. Για να δουν οι εκπαιδευόμενοι τις συμβουλές περί Διαδικτυακών Αγορών καλούνται να “κλικάρουν” τις εικόνες που βλέπουν στην οθόνη τους.



Σχήμα 4.742. Παρουσίαση ερώτησης αξιολόγησης τύπου “Πολλαπλή επιλογή” την οποία καλούνται να απαντήσουν οι εκπαιδευόμενοι.



Σχήμα 4.7.43. Μήνυμα που προτρέπει τους εκπαιδευόμενους να απαντήσουν ξανά σε ερώτηση αξιολόγησης τύπου “Πολλαπλή επιλογή” έπειτα από λανθασμένη αρχική απάντηση.



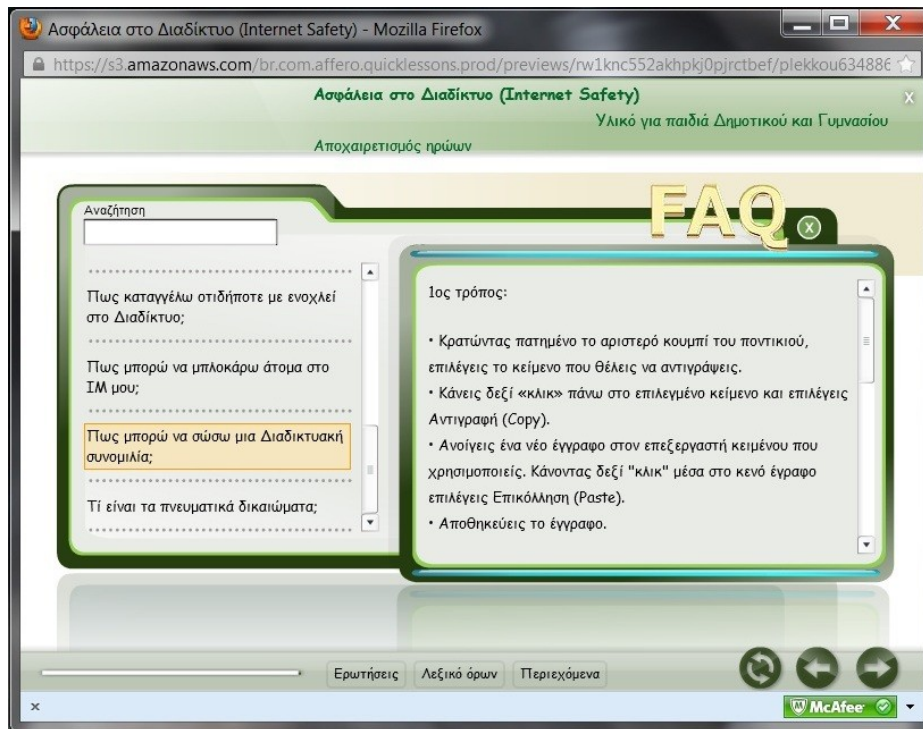
Σχήμα 4.7.44. Μήνυμα σωστά απαντημένης ερώτησης αξιολόγησης τύπου “Πολλαπλή επιλογή” ύστερα από τη δεύτερη προσπάθεια του εκπαιδευόμενου.



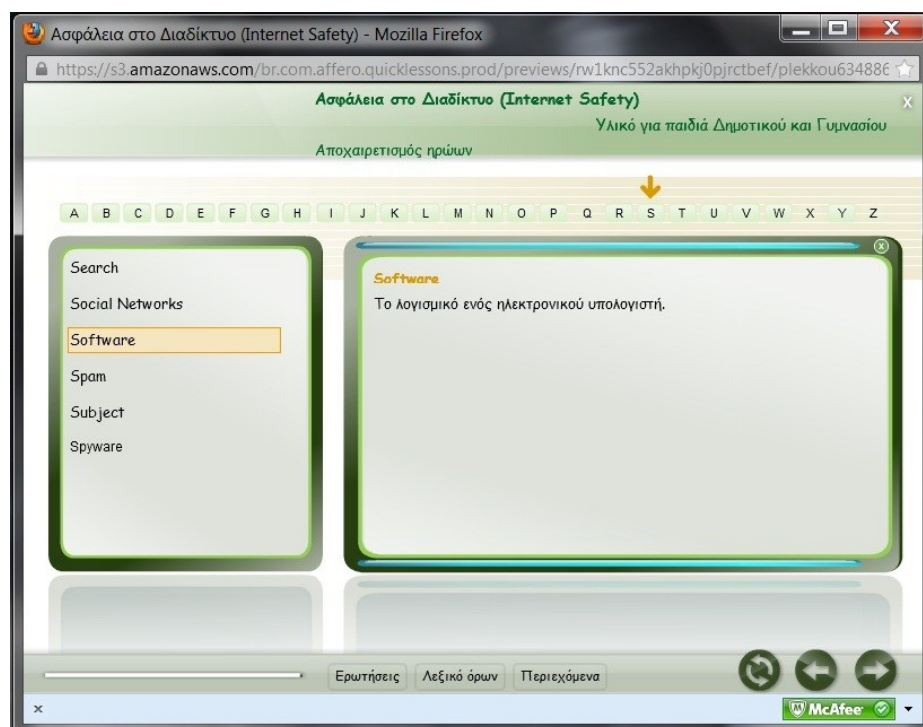
Σχήμα 4.7.45. Οι εκπαιδευόμενοι αλληλεπιδράσουν με το υλικό “κλικάροντας” τα σημειώματα για να μάθουν πως να καταγγέλλουν παράνομο/επιβλαβές περιεχόμενο.



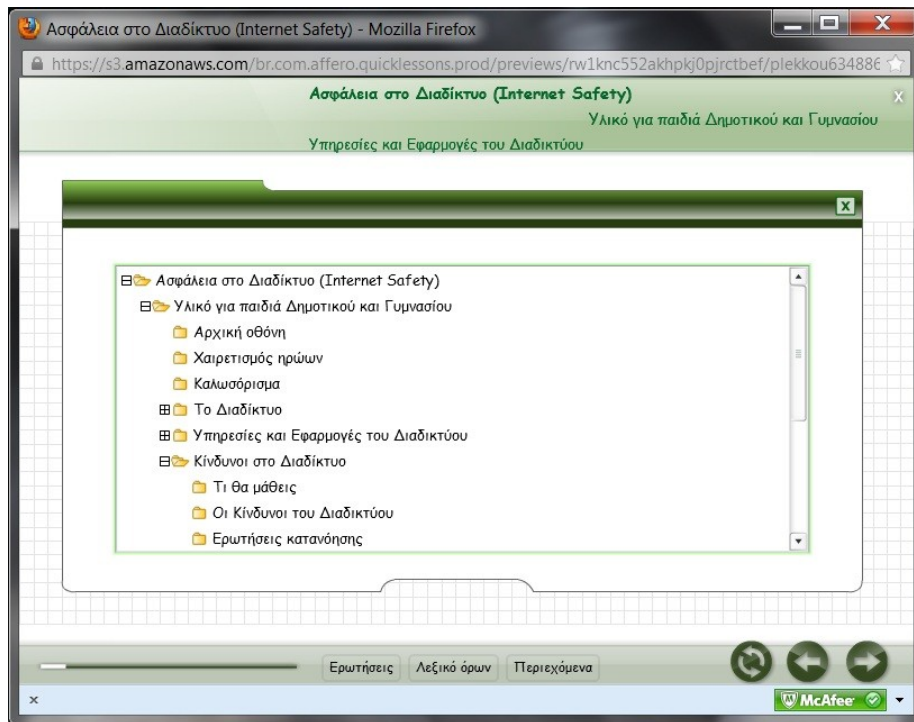
Σχήμα 4.7.46. Οι κεντρικοί ήρες απευθύνουν αποχαιρετισμό στους εκπαιδευόμενους.



Σχήμα 4.7.47. Ενδεικτική οθόνη του “κουμπιού” Ερωτήσεις. Δίνονται απαντήσεις για κάποια ερωτήματα που θεωρήθηκε πως θα γεννιόνταν στους εκπαιδευόμενους.



Σχήμα 4.7.48. Ενδεικτική οθόνη λεξικού όρων την οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο εκπαιδευόμενος ανά πάσα στιγμή προκειμένου να βρει τον ορισμό κάποιων βασικών όρων που χρησιμοποιούνται στο υλικό.

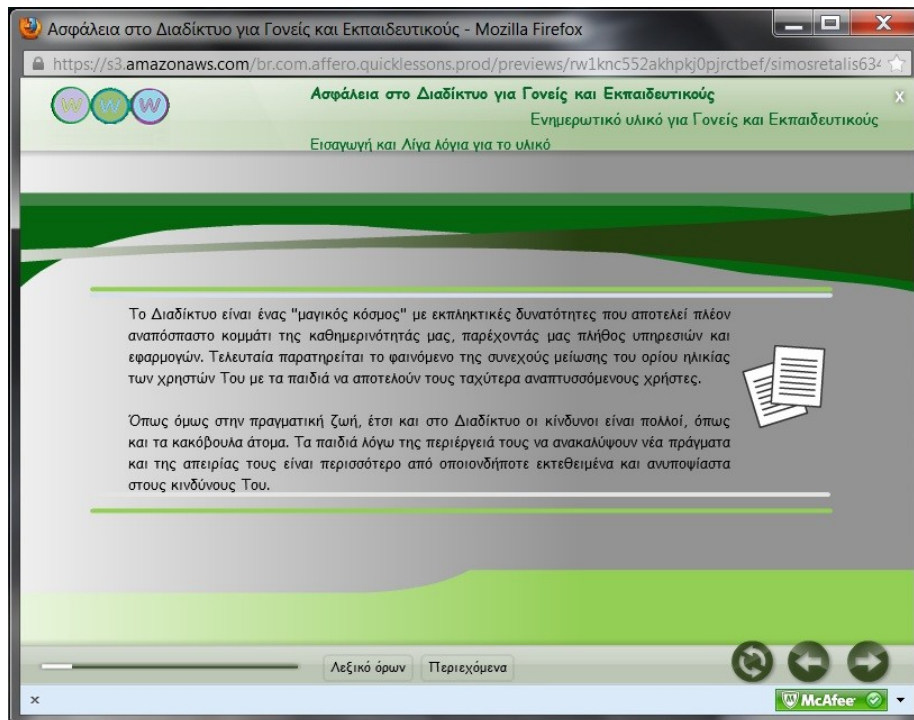


Σχήμα 4.7.49. Η οθόνη περιεχομένων παρέχει δυνατότητα μετάβασης στο υλικό.

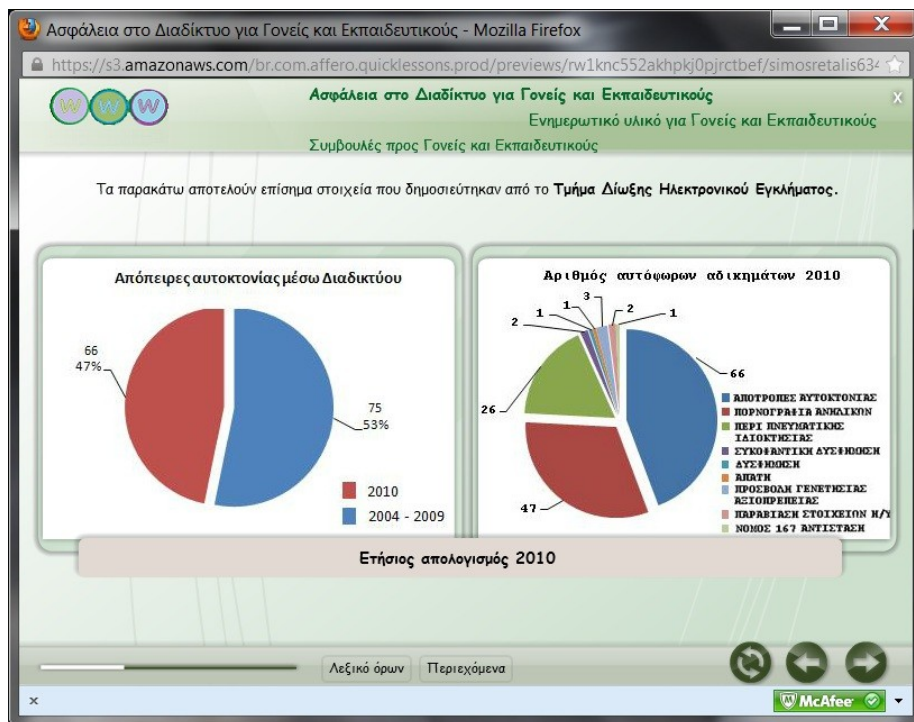
Στη συνέχεια παρουσιάζονται κάποιες χαρακτηριστικές οθόνες από το υλικό με τίτλο “Διαδραστικό υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για γονείς και εκπαιδευτικούς”:



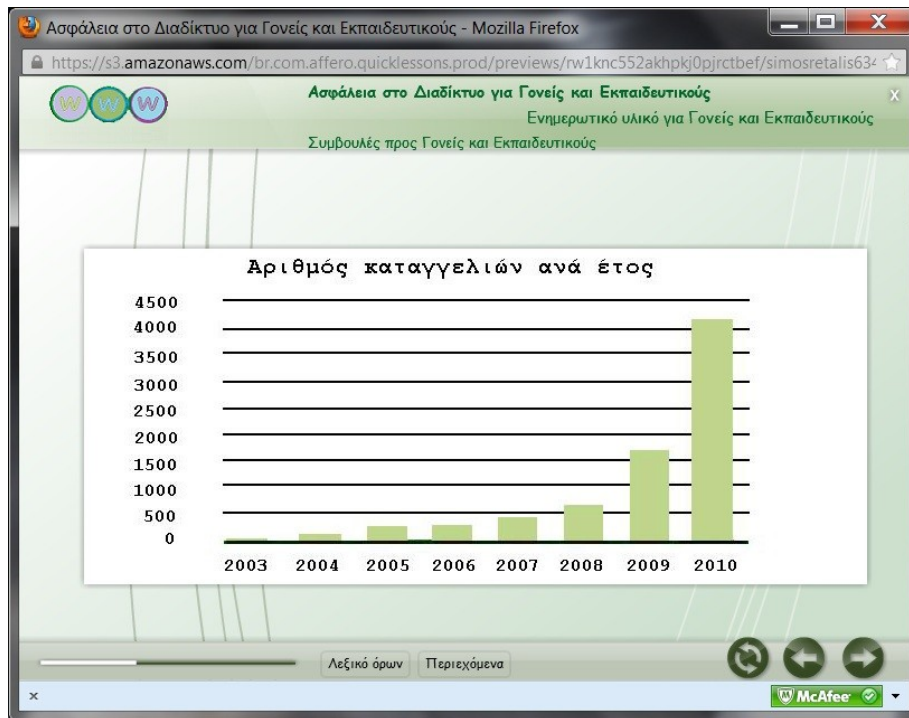
Σχήμα 4.7.50. Εξώφυλλο ηλεκτρονικού οδηγού για γονείς και εκπαιδευτικούς.



Σχήμα 4.7.51. Οθόνη με εισαγωγικό κείμενο.



Σχήμα 4.7.52. Παρουσίαση επίσημων στοιχείων Τμήματος Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος σχετικά με αυτοκτονίες και αυτόφωρα αδικήματα σχετικά με το Διαδίκτυο για το έτος 2010.

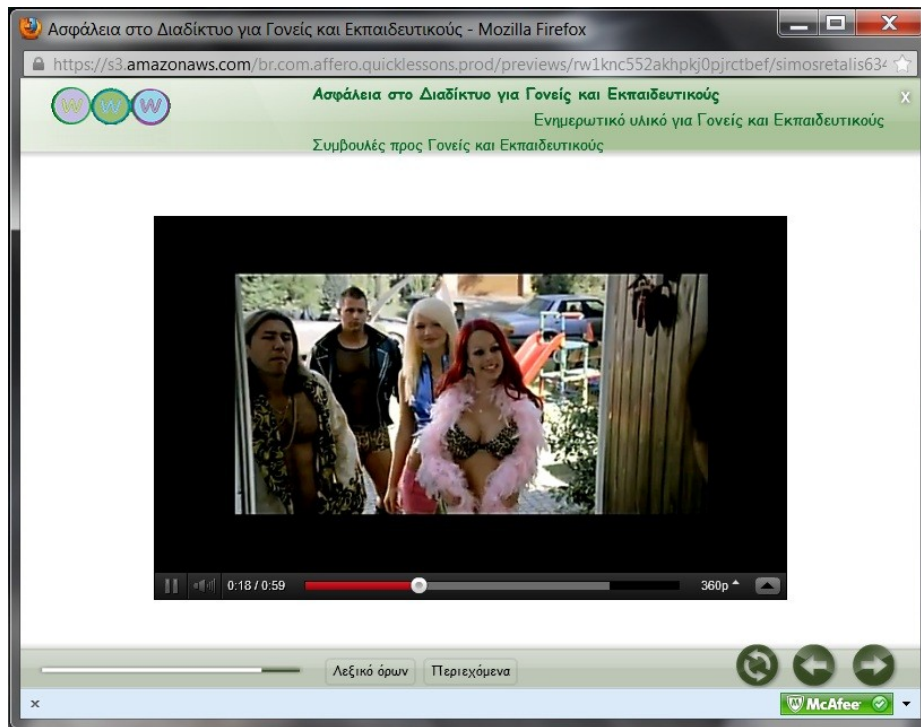


Σχήμα 4.7.53. Παρουσίαση αριθμού καταγγελιών σχετιζόμενες με το Διαδίκτυο ανά έτος για τα έτη 2003 - 2010.

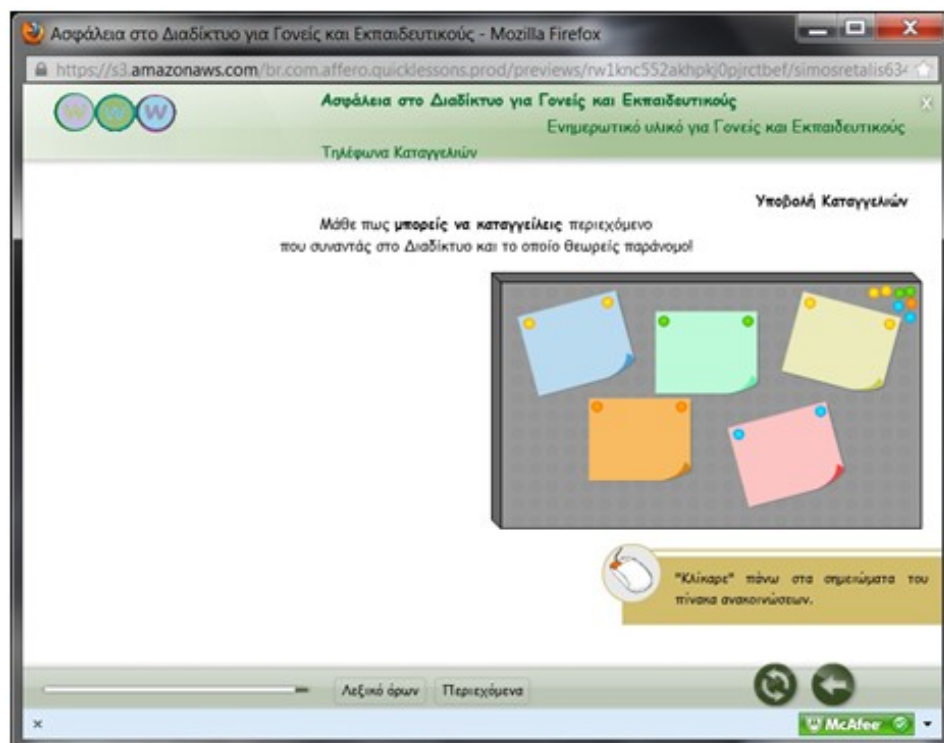
"Βασικές Συμβουλές για γονείς (3)"

- ◆ Μην επιτρέπετε ποτέ στα παιδιά σας να συναντηθούν με άτομα που γνώρισαν μέσω Διαδικτύου. Εξηγήστε τους πόσο επικίνδυνο είναι και μάθετέ τα να αρνούνται από μόνα τους τέτοιες συναντήσεις.
- ◆ Διδάξτε στα παιδιά σας να μην δίνουν ποτέ προσωπικές πληροφορίες, χωρίς την άδειά σας, σε αγνώστους και να μη χρησιμοποιούν ποτέ την πιστωτική ή χρεωστική κάρτα σας, αν δεν είστε παρόντες. Ελέγξτε συχνά τα Διαδικτυακά προφίλ τους, για να βεβαιωθείτε για τις πληροφορίες που αναρτούν.
- ◆ Ελέγξτε τις ψηφιακές φωτογραφίες που ανεβάζουν τα παιδιά σας στο Διαδίκτυο και βεβαιωθείτε ότι είναι κατάλληλες να εκτεθούν σε κοινή θέα.
- ◆ Αναζητήστε πληροφορίες για το που πρέπει να απευθυνθείτε, αν συναντήσετε βλαβερό και παράνομο περιεχόμενο στο Διαδίκτυο, προκειμένου να το καταγγείλετε. Μάθετε στα παιδιά σας να κάνουν το ίδιο.

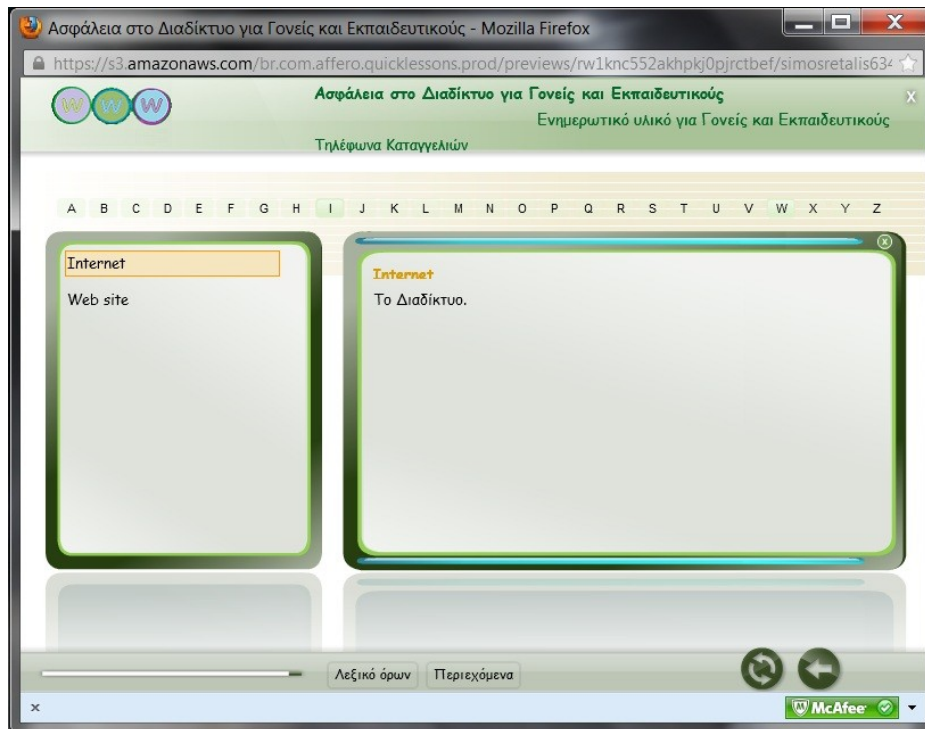
Σχήμα 4.7.54. Παρουσίαση βασικών συμβουλών προς γονείς και εκπαιδευτικούς σχετικά με την ασφάλεια των παιδιών στο Διαδίκτυο.



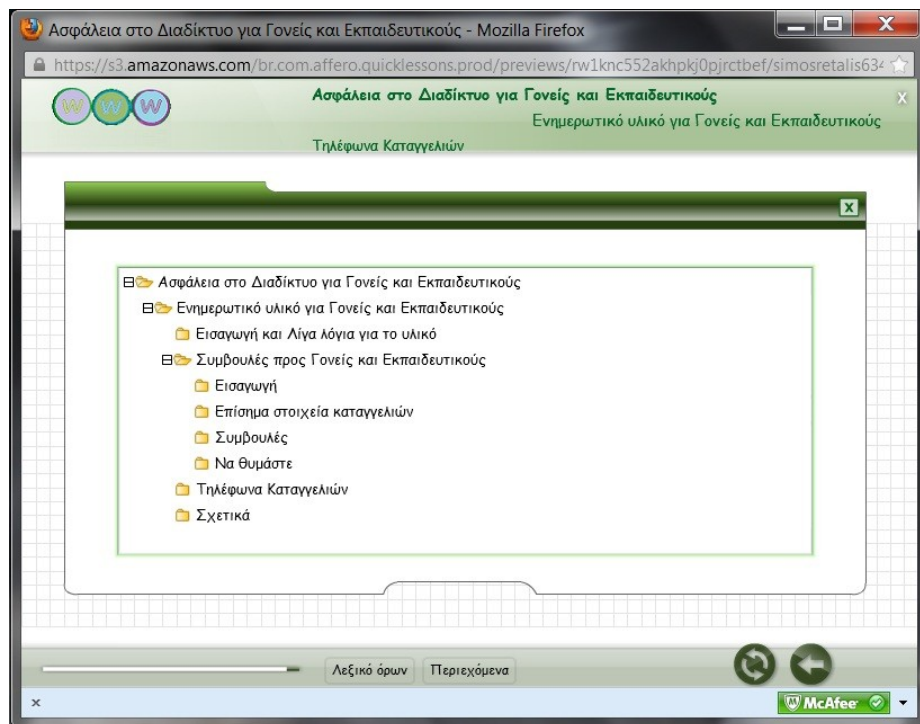
Σχήμα 4.7.55. Παρουσίαση video με σκοπό την ενημέρωση των γονέων σχετικά με τη σοβαρότητα του ζητήματος σχετικά με την ασφάλεια των παιδιών στο Διαδίκτυο.



Σχήμα 4.7.56. Οι χρήστες “κλικάροντας” τα σημειώματα μαθαίνουν πως μπορούν να καταγγείλουν παράνομο και επιβλαβές υλικό που συναντούν στο Διαδίκτυο.



Σχήμα 4.7.57. Παρουσίαση οθόνης λεξικού όρων.



Σχήμα 4.7.58. Παρουσίαση οθόνης περιεχομένων. Ο χρήστης μπορεί να πλοηγηθεί στο υλικό μέσω των περιεχομένων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

Αξιολόγηση

5.1. Εισαγωγή

Ως αξιολόγηση ορίζεται η συστηματική συλλογή και διεργασία πληροφοριών με σκοπό την παροχή χρήσιμης ανατροφοδότησης για θέματα που αφορούν ένα αντικείμενο ή μία υπηρεσία (Trochim, 2006).

Οι μορφές αξιολόγησης ποικίλουν και χρησιμοποιούνται ανά περίπτωση ανάλογα με το αντικείμενο που τίθεται υπό αξιολόγηση και το λόγο για τον οποίο γίνεται η αξιολόγηση.

5.2. Βασικές μέθοδοι αξιολόγησης εκπαιδευτικού υλικού

Ως αξιολόγηση ορίζεται η συστηματική συλλογή, ανάλυση και ερμηνεία πληροφοριών για οποιαδήποτε πλευρά ενός προϊόντος, με στόχο τη διαπίστωση της αποτελεσματικότητας και της αποδοτικότητάς του ή την εκτίμηση οποιονδήποτε άλλων παραμέτρων που σχετίζονται με την εφαρμογή του. (Παναγιωτακόπουλος κ.ά., 2003).

Η αξιολόγηση εκπαιδευτικού λογισμικού αποτελεί μια τυπική διαδικασία που σχετίζεται άμεσα με τη σχεδίαση, και επιτρέπει να εκτιμηθεί ένα λογισμικό, και ιδιαίτερα η αποτελεσματικότητά του ως προς το σκοπό για τον οποίο αναπτύχθηκε ή χρησιμοποιείται (Squires και McDougall, 1994).

Οι κυριότερες κατηγορίες μεθόδων αξιολόγησης εκπαιδευτικού λογισμικού είναι οι πειραματικές, οι προσεγγίσεις με καταλόγους ελέγχου κριτηρίων (checklists) και οι ποιοτικές μέθοδοι (Hinostroza et al., 2000).

Οι πειραματικές μέθοδοι χρησιμοποιήθηκαν σε έρευνες της δεκαετίας του '80 για τη διερεύνηση του μαθησιακού αποτελέσματος της χρήσης του υπολογιστή (Σολομωνίδου, 2001). Αυτές οι μέθοδοι μεταχειρίζονται ερωτηματολόγια για τη μέτρηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων μιας διδασκαλίας με τη χρήση λογισμικού. Στα ερωτηματολόγια (αρχικά και τελικά) απαντούν άτομα που συμμετέχουν σε πειραματικές ομάδες και εργάζονται με το λογισμικό ή/και σε ομάδες ελέγχου και εργάζονται με παραδοσιακές μεθόδους (Squires και McDougall, 1994).

Οι προσεγγίσεις με καταλόγους ελέγχου κριτηρίων (check-lists) χρησιμοποιούν κατάλληλα διαμορφωμένα κριτήρια προκειμένου να ελεγχθεί η παιδαγωγική και η τεχνική πλευρά ενός λογισμικού. Συγκεκριμένα, ερευνάται αν και κατά πόσο υπάρχουν στο λογισμικό χαρακτηριστικά τα οποία κατατάσσονται σε 4 κατηγορίες: παιδαγωγική, αισθητική, τεχνική, αξιολόγηση (Παναγιωτακόπουλος κ.ά., 2003· Squires και McDougall, 1994). Πρόκειται δηλαδή για καταλόγους (αποτελούμενους από ένα σύνολο ερωτήσεων, δηλώσεων ή κριτηρίων) με διάφορες παραμέτρους του εκπαιδευτικού λογισμικού για τις οποίες ο αξιολογητής πρέπει να σημειώσει τη γνώμη του (Μαρκάδας, 2002). Η έντονη κριτική στις προσεγγίσεις αυτού του τύπου που αφορά στην υποτίμηση της ιδιαιτερότητας των γνωστικών αντικειμένων και της διαφορετικότητας των στρατηγικών της διδασκαλίας (Ράπτης και Ράπτη, 2003) οδήγησε στον εμπλουτισμό τους και με ανοιχτές ερωτήσεις. Παρά την έντονη κριτική και τις επιφυλάξεις πολλών ερευνητών, παραμένουν η πιο διαδεδομένη μέθοδος αξιολόγησης λόγω της εύκολης και μη χρονοβόρας διαδικασίας συμπλήρωσής τους (Μαρκάδας, 2002).

Οι ποιοτικές μέθοδοι αφορούν στην αξιολόγηση του λογισμικού σε συγκεκριμένα περιβάλλοντα και καταστάσεις (Παναγιωτακόπουλος κ.ά., 2003). Ως ποιότητα λογισμικού ορίζεται η ικανότητα ενός προϊόντος λογισμικού να επιτρέπει σε συγκεκριμένους επισκέπτες να επιτύχουν συγκεκριμένους στόχους με αποδοτικότητα, παραγωγικότητα, ασφάλεια και ικανοποίηση σε συγκεκριμένα περιβάλλοντα χρήσης του εν λόγω προϊόντος (ISO/IEC 9126-1). Η ποιότητα του λογισμικού μπορεί να ποσοτικοποιηθεί με τη μέτρηση του βαθμού προσαρμογής των ιδιοτήτων των οντοτήτων του λογισμικού σε καθορισμένους κανόνες (Ξένος, 2003). Χωρίζεται σε έξι ποιοτικά χαρακτηριστικά (λειτουργικότητα, αξιοπιστία, ευχρηστία, αποδοτικότητα, συντηρησιμότητα, μεταφερσιμότητα) τα οποία αφορούν στις εγγενείς

ιδιότητες ενός προϊόντος που μπορούν να αναλυθούν πριν την διάθεση του προϊόντος στην αγορά και ανεξάρτητα από την κατάσταση χρήσης αυτού (ISO/IEC 9126-1). Η δυσκολία στη διασφάλιση ποιότητας στο λογισμικό έγκειται στην έλλειψη μετρήσιμων στόχων και διαδικασιών μέτρησης.

Με βάση τα όσα αναφέρθηκαν παραπάνω επιλέχθηκε η προσέγγιση με χρήση καταλόγου ελέγχου κριτηρίων (checklist) ως ο πλέον κατάλληλος τρόπος αξιολόγησης του υλικού που κατασκευάστηκε και αφορά στην ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Η μέθοδος αυτή θεωρήθηκε η καταλληλότερη γιατί δίδει ιδιαίτερη σημασία και έμφαση στο εκπαιδευτικό κομμάτι του υλικού, παρέχει σαφείς και περιεκτικές πληροφορίες και η διαδικασία συμπλήρωσής της είναι εύκολη και μη χρονοβόρα. Οι άλλες δύο μέθοδοι αξιολόγησης (πειραματική και ποιοτική αξιολόγηση) απορρίφθηκαν γιατί κρίθηκε ότι απαιτείται η διεξαγωγή πειράματος με μεγάλο δείγμα προκειμένου να δοθούν ικανοποιητικά αποτελέσματα.

5.3 Πλαίσιο και εργαλεία συλλογής και ανάλυσης δεδομένων αξιολόγησης

Στη σύγχρονη βιβλιογραφία και αρθρογραφία συναντώνται διάφοροι κατάλογοι ελέγχου κριτηρίων (check-lists) που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αξιολόγηση λογισμικού. Κατασκευάζονται από άτομα της εκπαιδευτικής κοινότητας (Johnson, 1998· Payton, 1997), από εκπαιδευτικά ιδρύματα και οργανισμούς, αλλά και από ιδιωτικές εταιρείες (Μαρκάδας, 2002).

Για την αξιολόγηση του παρόντος υλικού επιλέχθηκε ο κατάλογος ελέγχου κριτηρίων ο οποίος κατασκευάστηκε από τον εκπαιδευτικό Σωτήρη Μαρκάδα. Η επιλογή δεν έγινε τυχαία μιας και ο κος Μαρκάδας λαμβάνοντας υπόψη όλα τα προτεινόμενα κριτήρια που συναντώνται στην σύγχρονη βιβλιογραφία και αρθρογραφία (Squires & McDougal, 1994· Children's Software Review, 1998· EvaluTech, 2001· Παπάς, 1989· Baker & Piper, 1994· Mayes & Fowler, 1999· Γιαννακοπούλου, 1994· Higgins, Boone & Williams, 2000) δημιούργησε μια νέα check-list δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στον τομέα της “εκπαιδευτικής ποιότητας” του υλικού. Αυτό επιτεύχθηκε

εφαρμόζοντας διαφορετική κλίμακα βαθμολόγησης από ότι στους άλλους τομείς γεγονός που έχει ιδιαίτερη βαρύτητα για τους εκπαιδευτικούς. Επιπλέον η συγκεκριμένη check-list προμοδοτεί λογισμικά που εμφανίζουν χαρακτηριστικά εποικοδομητισμού (Μαρκάδας, 2002). Τέλος, η αξιολόγηση μπορεί να γίνει γρήγορα (μιας και αποφεύχθηκε η περιγραφική αξιολόγηση και η παράθεση ερωτήσεων μεταξύ του “ναι” και “όχι”) και η βαθμολόγηση κάθε κριτηρίου με κλίμακα προσφέρει μια περιεκτική και ολοκληρωμένη γενική εικόνα του λογισμικού (Μαρκάδας, 2002).

Η check-list του κ. Μαρκάδα περιλαμβάνει 45 κριτήρια αξιολόγησης χωρισμένα σε τρεις διαφορετικούς τομείς: Περιεχόμενο (10 κριτήρια), Εκπαιδευτική ποιότητα (20 κριτήρια) και Τεχνική ποιότητα (15 κριτήρια). Κάθε κριτήριο των τομέων “Περιεχόμενο” και “Τεχνική ποιότητα” βαθμολογείται με πεντάβαθμη κλίμακα (8 = εξαιρετικό, 6 = καλό, 4 = μέτριο, 2 = φτωχό, 0 = μη κατάλληλο) όπου κάθε κριτήριο μπορεί να λάβει ως μέγιστη βαθμολογία το 8. Η μέγιστη βαθμολόγηση των τομέων “Περιεχόμενο” και “Τεχνική ποιότητα” είναι 80 και 120 αντίστοιχα. Για τον τομέα “Εκπαιδευτική ποιότητα”, στον οποίο δίνεται και έμφαση, χρησιμοποιείται άλλη κλίμακα βαθμολόγησης (10 = εξαιρετικό, 8 = πολύ καλό, 6 = καλό, 4 = μέτριο, 2 = φτωχό, 0 = μη κατάλληλο) με κάθε κριτήριο να μπορεί να λάβει ως μέγιστη βαθμολογία το 10. Η μέγιστη βαθμολόγηση του τομέα “Εκπαιδευτική ποιότητα” είναι 200. Η αθροιστική βαθμολόγηση και των τριών τομέων δίνει μια συνολική ένδειξη για το υλικό. Η μέγιστη βαθμολόγηση που θα μπορούσε να πάρει ένα εκπαιδευτικό λογισμικό είναι το 400.

Οι λίστες αξιολόγησης για το ηλεκτρονικό υλικό “*Διαδραστικό υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου*” και “*Διαδραστικό υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για γονείς και εκπαιδευτικούς*” συμπληρώθηκαν βάσει προσωπικής και όσο το δυνατόν αντικειμενικής κρίσης. Με μπλε κύκλους είναι σημειωμένες εκπαιδευτικές βαθμίδες για τις οποίες είναι κατάλληλο το υλικό καθώς και η βαθμολογία του κάθε κριτηρίου. Επίσης με μπλε χρώμα δίνεται η αθροιστική βαθμολόγηση κάθε τομέα όπως επίσης και η συνολική βαθμολόγηση του λογισμικού.

Πίνακας 5.3.1. Λίστα αξιολόγησης εκπαιδευτικού λογισμικού με τίτλο “Διαδραστικό υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου”.

Λίστα Αξιολόγησης Εκπαιδευτικού Λογισμικού							
Τίτλος λογισμικού: Διαδραστικό υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου							
Όνοματεπώνυμο αξιολογητή: Λέκκου Περσεφόνη							
Ημερομηνία αξιολόγησης: 20 - 6 - 2012							
Θεματική περιοχή λογισμικού: Ασφάλεια στο Διαδίκτυο							
Προτεινόμενο σχολικό επίπεδο:	Δημοτικό	A'	B'	Γ'	Δ'	Ε'	ΣΤ'
	Γυμνάσιο	A'	B'	Γ'			
ΤΟΜΕΑΣ Α: ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ							
1. Σωστές και χωρίς λάθη πληροφορίες.	-	8	6	4	2	0	
2. Σύγχρονες και όχι παρωχημένες πληροφορίες.	-	8	6	4	2	0	
3. Αντικειμενική, ισορροπημένη παρουσίαση των πληροφοριών.	-	8	6	4	2	0	
4. Περιεχόμενο (απόψεις και εικόνες) απαλλαγμένο από φυλετικές, εθνικές και άλλου είδους προκαταλήψεις.	-	8	6	4	2	0	
5. Σωστή χρήση ορθογραφίας, γραμματικής και συντακτικού.	-	8	6	4	2	0	
6. Έννοιες και λεξιλόγιο που ανταποκρίνονται στις δυνατότητες των μαθητών.	-	8	6	4	2	0	

7. Αλληλεπίδραση συμβατή με τη φυσική και διανοητική ωριμότητα των μαθητών για τους οποίους προορίζεται.	-	8	6	4	2	0
8. Λογική πρόοδος των θεμάτων.	-	8	6	4	2	0
9. Ποικιλία δραστηριοτήτων με δυνατότητα αύξησης πολυπλοκότητας και δυσκολίας.	-	8	6	4	2	0
10. Περίληψη περιεχομένων. Ενότητες αυτοτελείς και ανεξάρτητες.	-	8	6	4	2	0
Άθροισμα τομέα Α: 72 (μέγιστη βαθμολογία 80) <i>Κατάταξη: 8 = εξαιρετικό, 6 = καλό, 4 = μέτριο, 2 = φτωχό, 0 = μη κατάλληλο</i>						
ΤΟΜΕΑΣ Β: ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ						
1. Το περιεχόμενο "ανταποκρίνεται" στις ανάγκες του αναλυτικού προγράμματος και προωθεί την επίτευξη των στόχων του.	10	8	6	4	2	0
2. Οι διδακτικοί στόχοι και σκοποί καθορίζονται με σαφήνεια.	10	8	6	4	2	0
3. Οι καθορισμένοι διδακτικοί στόχοι μπορούν να επιτευχθούν.	10	8	6	4	2	0
4. Η ανατροφοδότηση στις απαντήσεις των μαθητών είναι αποτελεσματική.	10	8	6	4	2	0

5. Ο σχεδιασμός είναι συνεπής με μια θεωρία μάθησης ή ένα μοντέλο διδασκαλίας.	10	8	6	4	2	0
6. Ο μαθητής είναι ενεργός συμμετέχων στη διαδικασία μάθησης.	10	8	6	4	2	0
7. Ενισχύεται η κριτική σκέψη των μαθητών στους οποίους απευθύνεται το πρόγραμμα.	10	8	6	4	2	0
8. Προτεινόμενη χρήση σε σχολικές τάξεις, προτεινόμενα σχέδια διδασκαλίας.	10	8	6	4	2	0
9. Η διδασκαλία ενσωματώνει την προηγούμενη εμπειρία των μαθητών.	10	8	6	4	2	0
10. Η μάθηση γενικεύεται για ένα σύνολο παρόμοιων καταστάσεων.	10	8	6	4	2	0
11. Ο μαθητής ελέγχει τον ρυθμό και την σειρά της παρουσίασης.	10	8	6	4	2	0
12. Προάγεται η συνεργασία μεταξύ των μαθητών.	10	8	6	4	2	0
13. Οι ερωτήσεις είναι εύστοχες, κατάλληλου περιεχομένου και συμβάλλουν αποτελεσματικά στη μάθηση.	10	8	6	4	2	0
14. Παρέχει κίνητρα στους	10	8	6	4	2	0

μαθητές.						
15. Η ανατροφοδότηση στις απαντήσεις των μαθητών είναι αποτελεσματική.	10	8	6	4	2	0
16. Το πρόγραμμα προκαλεί και υποκινεί τη δημιουργικότητα.	10	8	6	4	2	0
17. Το πρόγραμμα δίνει αφορμή για μεταγενέστερες δραστηριότητες.	10	8	6	4	2	0
18. Χρήση κατάλληλης και ενθαρρυντικής αξιολόγησης.	10	8	6	4	2	0
19. Βοηθητικά υλικά για τους μαθητές, όπως φύλλα εργασίας και δραστηριοτήτων.	10	8	6	4	2	0
20. Το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διδασκαλία παιδιών με ειδικές ανάγκες.	10	8	6	4	2	0
Άθροισμα τομέα Β: 166 (μέγιστη βαθμολογία 200)						
<i>Κατάταξη: 10 = εξαιρετικό, 8 = πολύ καλό, 6 = καλό, 4 = μέτριο, 2 = φτωχό, 0 = μη κατάλληλο</i>						
ΤΟΜΕΑΣ Γ: ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ						
1. Περιγραφές απαιτήσεων hardware για την καλή λειτουργία του λογισμικού.	-	8	6	4	2	0
2. Εύκολη εγκατάσταση λογισμικού.	-	8	6	4	2	0
3. Εύκολη και γρήγορη εκμάθηση χρήσης από	-	8	6	4	2	0

εκπαιδευτικούς και μαθητές. Εγχειρίδιο οδηγιών.						
4. Εύκολη πλοήγηση χωρίς να απαιτείται καθοδήγηση.	-	8	6	4	2	0
5. Ευανάγνωστο μέγεθος κειμένων, κατάλληλο για τους μαθητές για τους οποίους προορίζεται το πρόγραμμα.	-	8	6	4	2	0
6. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να τροποποιεί το πρόγραμμα.	-	8	6	4	2	0
7. Δυνατότητα εκτύπωσης.	-	8	6	4	2	0
8. Ο μαθητής μπορεί να αποθηκεύει το σημείο του προγράμματος καθώς βγαίνει απ' αυτό έτσι ώστε όταν το ξαναχρησιμοποιήσει να ξεκινά από το ίδιο σημείο.	-	8	6	4	2	0
9. Δυνατότητα επιστροφής σε προηγούμενες "οθόνες".	-	8	6	4	2	0
10. Δυνατότητες αναζήτησης και λήψης βοήθειας.	-	8	6	4	2	0
11. Υψηλής ποιότητας οπτικά, γραφικά και ήχος. Δυνατότητα ρύθμισης.	-	8	6	4	2	0
12. Πληροφορίες που παρουσιάζονται ώστε να κεντρίσουν την φαντασία και την περιέργεια.	-	8	6	4	2	0
13. Δυνατότητα αρχειοθέτησης ώστε να παρακολουθείται η πρόοδος των μαθητών.	-	8	6	4	2	0

14. Το λογισμικό δεν "πέφτει" ούτε "κολλάει".	-	8	6	4	2	0
15. Λογική τιμή σε σύγκριση με παρόμοια λογισμικά.	-	8	6	4	2	0
Άθροισμα τομέα Γ: 86 (μέγιστη βαθμολογία 120)						
<i>Κατάταξη: 8 = εξαιρετικό, 6 = καλό, 4 = μέτριο, 2 = φτωχό, 0 = μη κατάλληλο</i>						
ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΜΕΩΝ Α, Β και Γ: 324 (μέγιστη βαθμολογία 400)						

Πίνακας 5.3.2. Λίστα αξιολόγησης εκπαιδευτικού λογισμικού με τίτλο “Διαδραστικό υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για γονείς και εκπαιδευτικούς”.

Λίστα Αξιολόγησης Εκπαιδευτικού Λογισμικού						
Τίτλος λογισμικού: <i>Υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για γονείς και εκπαιδευτικούς</i>						
Ονοματεπώνυμο αξιολογητή: Λέκκου Περσεφόνη						
Ημερομηνία αξιολόγησης: 20 - 6 – 2012						
Θεματική περιοχή λογισμικού: Ασφάλεια στο Διαδίκτυο						
Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα: Αφορά σε όλους τους γονείς και εκπαιδευτικούς ανεξαρτήτου ηλικίας.						
ΤΟΜΕΑΣ Α: ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ						
1. Σωστές και χωρίς λάθη πληροφορίες.	-	8	6	4	2	0
2. Σύγχρονες και όχι παρωχημένες πληροφορίες.	-	8	6	4	2	0
3. Αντικειμενική,	-	8	6	4	2	0

ισορροπημένη παρουσίαση των πληροφοριών.						
4. Περιεχόμενο (απόψεις και εικόνες) απαλλαγμένο από φυλετικές, εθνικές και άλλου είδους προκαταλήψεις.	-	8	6	4	2	0
5. Σωστή χρήση ορθογραφίας, γραμματικής και συντακτικού.	-	8	6	4	2	0
6. Έννοιες και λεξιλόγιο που ανταποκρίνονται στις δυνατότητες των εκπαιδευόμενων.	-	8	6	4	2	0
7. Αλληλεπίδραση συμβατή με τη φυσική και διανοητική ωριμότητα των εκπαιδευόμενων για τους οποίους προορίζεται.	-	8	6	4	2	0
8. Λογική πρόοδος των θεμάτων.	-	8	6	4	2	0
9. Ποικιλία δραστηριοτήτων με δυνατότητα αύξησης πολυπλοκότητας και δυσκολίας.	-	8	6	4	2	0
10. Περίληψη περιεχομένων. Ενότητες αυτοτελείς και ανεξάρτητες.	-	8	6	4	2	0
Άθροισμα τομέα Α: 72 (μέγιστη βαθμολογία 80)						
<i>Κατάταξη: 8 = εξαιρετικό, 6 = καλό, 4 = μέτριο, 2 = φτωχό, 0 = μη κατάλληλο</i>						
ΤΟΜΕΑΣ Β: ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ						

1. Το περιεχόμενο "ανταποκρίνεται" στις ανάγκες του αναλυτικού προγράμματος και προωθεί την επίτευξη των στόχων του.	10	8	6	4	2	0
2. Οι διδακτικοί στόχοι και σκοποί καθορίζονται με σαφήνεια.	10	8	6	4	2	0
3. Οι καθορισμένοι διδακτικοί στόχοι μπορούν να επιτευχθούν.	10	8	6	4	2	0
4. Η ανατροφοδότηση στις απαντήσεις των εκπαιδευόμενων είναι αποτελεσματική.	10	8	6	4	2	0
5. Ο σχεδιασμός είναι συνεπής με μια θεωρία μάθησης ή ένα μοντέλο διδασκαλίας.	10	8	6	4	2	0
6. Ο εκπαιδευόμενος είναι ενεργός συμμετοχός στη διαδικασία μάθησης.	10	8	6	4	2	0
7. Ενισχύεται η κριτική σκέψη των εκπαιδευόμενων στους οποίους απευθύνεται το πρόγραμμα.	10	8	6	4	2	0
8. Προτεινόμενη χρήση σε σχολικές τάξεις, προτεινόμενα σχέδια διδασκαλίας.	10	8	6	4	2	0
9. Η διδασκαλία ενσωματώνει την	10	8	6	4	2	0

προηγούμενη εμπειρία των εκπαιδευόμενων.						
10. Η μάθηση γενικεύεται για ένα σύνολο παρόμοιων καταστάσεων.	10	8	6	4	2	0
11. Ο εκπαιδευόμενος ελέγχει τον ρυθμό και την σειρά της παρουσίασης.	10	8	6	4	2	0
12. Προάγεται η συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευόμενων.	10	8	6	4	2	0
13. Οι ερωτήσεις είναι εύστοχες, κατάλληλου περιεχομένου και συμβάλλουν αποτελεσματικά στη μάθηση.	10	8	6	4	2	0
14. Παρέχει κίνητρα στους εκπαιδευόμενους.	10	8	6	4	2	0
15. Η ανατροφοδότηση στις απαντήσεις των εκπαιδευόμενων είναι αποτελεσματική.	10	8	6	4	2	0
16. Το πρόγραμμα προκαλεί και υποκινεί τη δημιουργικότητα.	10	8	6	4	2	0
17. Το πρόγραμμα δίνει αφορμή για μεταγενέστερες δραστηριότητες.	10	8	6	4	2	0
18. Χρήση κατάλληλης και ενθαρρυντικής αξιολόγησης.	10	8	6	4	2	0
19. Βοηθητικά υλικά για τους εκπαιδευόμενους, όπως φύλλα εργασίας και δραστηριοτήτων.	10	8	6	4	2	0

20. Το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διδασκαλία εκπαιδευόμενων με ειδικές ανάγκες.	10	8	6	4	2	0
Άθροισμα τομέα Β: 108 (μέγιστη βαθμολογία 200) <i>Κατάταξη: 10 = εξαιρετικό, 8 = πολύ καλό, 6 = καλό, 4 = μέτριο, 2 = φτωχό, 0 = μη κατάλληλο</i>						
ΤΟΜΕΑΣ Γ: ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ						
1. Περιγραφές απαιτήσεων hardware για την καλή λειτουργία του λογισμικού.	-	8	6	4	2	0
2. Εύκολη εγκατάσταση λογισμικού.	-	8	6	4	2	0
3. Εύκολη και γρήγορη εκμάθηση χρήσης από εκπαιδευτικούς και εκπαιδευόμενους. Εγχειρίδιο οδηγιών.	-	8	6	4	2	0
4. Εύκολη πλοήγηση χωρίς να απαιτείται καθοδήγηση.	-	8	6	4	2	0
5. Ευανάγνωστο μέγεθος κειμένων, κατάλληλο για τους εκπαιδευόμενους για τους οποίους προορίζεται το πρόγραμμα.	-	8	6	4	2	0
6. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να τροποποιεί το πρόγραμμα.	-	8	6	4	2	0
7. Δυνατότητα εκτύπωσης.	-	8	6	4	2	0
8. Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αποθηκεύει το σημείο του προγράμματος καθώς βγαίνει	-	8	6	4	2	0

απ' αυτό έτσι ώστε όταν το ξαναχρησιμοποιήσει να ξεκινά από το ίδιο σημείο.						
9. Δυνατότητα επιστροφής σε προηγούμενες "οθόνες".	-	8	6	4	2	0
10. Δυνατότητες αναζήτησης και λήψης βοήθειας.	-	8	6	4	2	0
11. Υψηλής ποιότητας οπτικά, γραφικά και ήχος. Δυνατότητα ρύθμισης.	-	8	6	4	2	0
12. Πληροφορίες που παρουσιάζονται ώστε να κεντρίσουν την φαντασία και την περιέργεια.	-	8	6	4	2	0
13. Δυνατότητα αρχειοθέτησης ώστε να παρακολουθείται η πρόοδος των εκπαιδευόμενων.	-	8	6	4	2	0
14. Το λογισμικό δεν "πέφτει" ούτε "κολλάει".	-	8	6	4	2	0
15. Λογική τιμή σε σύγκριση με παρόμοια λογισμικά.	-	8	6	4	2	0
Άθροισμα τομέα Γ: 82 (μέγιστη βαθμολογία 120)						
<i>Κατάταξη: 8 = εξαιρετικό, 6 = καλό, 4 = μέτριο, 2 = φτωχό, 0 = μη κατάλληλο</i>						
ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΜΕΩΝ Α, Β και Γ: 262 (μέγιστη βαθμολογία 400)						

Λαμβάνοντας υπόψη τη συνολική βαθμολογία του υλικού ύστερα από το πέρας της αξιολόγησης κρίνεται πως ο κύριος στόχος επιτεύχθηκε και δημιουργήθηκε επιτυχώς

έναν ικανοποιητικό και περιεκτικό ψηφιακό οδηγό που απευθύνεται σε παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου και αφορά στην Ασφάλεια στο Διαδίκτυο.

5.4 Μελλοντικές επεκτάσεις

Βάσει της αξιολόγησης του υλικού με τη χρήση των ανωτέρω καταλόγων ελέγχου κριτηρίων μπορούν εύκολα να διαπιστωθούν οι ελλείψεις που παρουσιάζει σε κάθε τομέα. Λαμβάνοντας λοιπόν υπόψη τα κριτήρια τα οποία δεν πληρούνται επαρκώς προτείνονται κάποιες επεκτάσεις οι οποίες θα εξασφάλιζαν τη βελτιστοποίηση του υλικού ώστε να δώσει ένα πιο ικανοποιητικό αποτέλεσμα.

Σε ότι αφορά στο λογισμικό με τίτλο “Διαδραστικό υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου”:

Στον τομέα “Περιεχόμενο” το κριτήριο το οποίο μείωσε το συνολικό άθροισμα της αξιολόγησης ήταν αυτό της ποικιλίας δραστηριοτήτων με επιλογές για αύξηση της πολυπλοκότητας και δυσκολίας (κριτήριο 9) το οποίο έλαβε τη χαμηλότερη δυνατή βαθμολογία (0 με άριστα το 8). Για να μπορέσει να υπάρξει η επιλογή αύξησης της πολυπλοκότητας των δραστηριοτήτων, το οποίο αποτελεί μια πραγματικά χρήσιμη επέκταση, θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί ένα άλλο εργαλείο. Το Quick Lesson δεν παρέχει αυτή τη δυνατότητα.

Στον τομέα “Εκπαιδευτική ποιότητα” τα κριτήρια τα οποία μείωσαν το συνολικό άθροισμα της αξιολόγησης ήταν αυτά των προτεινόμενων σχεδίων διδασκαλίας (κριτήριο 8), της ενίσχυσης της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών (κριτήριο 12) και της χρησιμοποίησης του υλικού από παιδιά με ειδικές ανάγκες (κριτήριο 20) τα οποία έλαβαν αρκετά μικρή βαθμολογία (κριτήριο 8: 2 με άριστα το 10, κριτήριο 12: 2 με άριστα το 10, κριτήριο 20: 2 με άριστα το 10). Αναφορικά με το κριτήριο 8 Το υλικό θα μπορούσε να βελτιωθεί προσθέτοντας έναν οδηγό για του καθηγητές και του γονείς το οποίο να περιλαμβάνει οδηγίες χρήσεως και τρόπο διδασκαλίας του. Επίσης, θα μπορούσε να βελτιωθεί με την ενσωμάτωση κάποιων ομαδικών και δημιουργικών δραστηριοτήτων. Αυτή τη στιγμή είναι διαμορφωμένο ώστε να

χρησιμοποιείται από έναν χρήστη, αλλά μία βελτιωμένη του μορφή θα μπορούσε να προωθεί περισσότερο την συνεργασία και τη δημιουργικότητα, τα οποία διευκολύνουν την εκμάθηση των παιδιών. Όσο αναφορά στο κριτήριο 20 (που σχετίζεται με τη χρησιμοποίηση του υλικού από παιδιά με ειδικές ανάγκες) εξ' αρχής δεν υπήρξε προσδοκία ότι το συγκεκριμένο υλικό θα μπορούσε να καλύψει τις ανάγκες της συγκεκριμένης κατηγορίας εκπαιδευόμενων. Παρόλα αυτά θα μπορούσε να αναδημιουργηθεί το υλικό χρησιμοποιώντας κατάλληλες γραμματοσειρές, σωστές χρωματικές αντιθέσεις, ηχητική παρουσίαση των πληροφοριών καθώς και αυτόματη εναλλαγή των οθονών. Το Quick Lessons υποστηρίζει τις παραπάνω δυνατότητες και πραγματικά θα είχε μεγάλο ενδιαφέρον η επαναδημιουργία του ψηφιακού οδηγού με σκοπό την κάλυψη των εκπαιδευτικών αναγκών αυτής της κατηγορίας χρηστών.

Τέλος, στον τομέα “Τεχνική ποιότητα” τα κριτήρια τα οποία μείωσαν το συνολικό άθροισμα της αξιολόγησης ήταν αυτά της τροποποίησης του λογισμικού από τον εκπαιδευτικό (κριτήριο 6), της δυνατότητας εκτύπωσης (κριτήριο 7), της δυνατότητας αποθήκευσης του τελευταίου βήματος του μαθητή (κριτήριο 8) και της δυνατότητας αρχειοθέτησης για την παρακολούθηση των μαθητών (κριτήριο 13). Όλα τα παραπάνω κριτήρια έλαβαν την ελάχιστη δυνατή βαθμολογία (0 με άριστα το 8) κατά την αξιολόγηση. Για να μπορέσουν να καλυφθούν αυτές οι αστοχίες απαιτείται αναδημιουργία του υλικού με τη χρήση άλλου εργαλείου μιας και το Quick Lessons δεν παρέχει τέτοιες δυνατότητες.

Σε ότι αφορά στο λογισμικό με τίτλο “Διαδραστικό υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για γονείς και εκπαιδευτικούς”:

Στον τομέα “Περιεχόμενο” το κριτήριο το οποίο μείωσε το άθροισμα της αξιολόγησης είναι αυτό της ποικιλίας δραστηριοτήτων με επιλογές αύξησης της πολυπλοκότητας και δυσκολίας (κριτήριο 9) το οποίο έλαβε τη χαμηλότερη δυνατή βαθμολογία (0 με άριστα το 8). Η επιλογή αύξησης της πολυπλοκότητας των δραστηριοτήτων δεν κρίνεται σκόπιμη γιατί πρόκειται για συνοδευτικό ενημερωτικό υλικό που έχει σκοπό να καταδείξει στους γονείς και εκπαιδευτικούς τη σημασία που πρέπει να δώσουν στο ζήτημα της Ασφάλειας στο Διαδίκτυο. Επιπλέον το Quick Lesson δεν παρέχει αυτή τη δυνατότητα.

Στον τομέα “Εκπαιδευτική ποιότητα” τα κριτήρια τα οποία μείωσαν το συνολικό άθροισμα της αξιολόγησης ήταν αυτά της κάλυψης των αναγκών του αναλυτικού προγράμματος (κριτήριο 1), της ανατροφοδότησης στις απαντήσεις των εκπαιδευόμενων (κριτήριο 4), της συνέπειας με κάποια θεωρία μάθησης ή μοντέλο διδασκαλίας. (κριτήριο 5), των προτεινόμενων σχεδίων διδασκαλίας (κριτήριο 8), της ενίσχυσης της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών (κριτήριο 12), της ευστοχίας των ερωτήσεων (κριτήριο 13), της αποτελεσματικής ανατροφοδότησης (κριτήριο 15), της ενθαρρυντικής αξιολόγησης (κριτήριο 18) και της χρησιμοποίησης του υλικού από παιδιά με ειδικές ανάγκες (κριτήριο 20) τα οποία έλαβαν πολύ μικρή βαθμολογία (κριτήριο 1,4,5,8,12,13,15 και 18: 9 με άριστα το 10, κριτήριο 20: 2 με άριστα το 10). Αναφορικά με τα κριτήρια 1,4,5,8,12,13,15 και 18 ήταν αναμενόμενο να μην καλυφθούν γιατί το συγκεκριμένο υλικό αποτελεί βοηθητικό υλικό και έχει σκοπό την ενημέρωση της συγκεκριμένης κατηγορίας ατόμων και δεν σχεδιάστηκε για την εκπαίδευσή τους πάνω στο θέμα της Ασφάλειας στο Διαδίκτυο. Όσο αναφορά στο κριτήριο 20 (που σχετίζεται με τη χρησιμοποίηση του υλικού από παιδιά με ειδικές ανάγκες) εξ’ αρχής δεν υπήρξε προσδοκία ότι το συγκεκριμένο υλικό θα μπορούσε να καλύψει τις ανάγκες της συγκεκριμένης κατηγορίας εκπαιδευόμενων. Παρόλα αυτά θα μπορούσε να αναδημιουργηθεί το υλικό χρησιμοποιώντας κατάλληλες γραμματοσειρές, σωστές χρωματικές αντιθέσεις, ηχητική παρουσίαση των πληροφοριών καθώς και αυτόματη εναλλαγή των οθονών. Το Quick Lessons υποστηρίζει τις παραπάνω δυνατότητες.

Τέλος, στον τομέα “Τεχνική ποιότητα” τα κριτήρια τα οποία μείωσαν το άθροισμα της αξιολόγησης ήταν της τροποποίησης του λογισμικού από τον εκπαιδευτικό (κριτήριο 6), της δυνατότητας εκτύπωσης (κριτήριο 7), της δυνατότητας αποθήκευσης του τελευταίου βήματος του εκπαιδευόμενου (κριτήριο 8) και της δυνατότητας αρχειοθέτησης για την παρακολούθηση των εκπαιδευόμενων (κριτήριο 13). Όλα τα παραπάνω κριτήρια έλαβαν την ελάχιστη δυνατή βαθμολογία (0 με άριστα το 8) κατά την αξιολόγηση. Ως αναφορά στα κριτήρια 6, 8 και 13 εξ’ αρχής δεν υπήρχε πρόθεση να επιτευχθούν αφού το συγκεκριμένο υλικό απευθύνεται σε γονείς και εκπαιδευτικούς και είναι συμπληρωματικό ενημερωτικό υλικό. Σχετικά με το κριτήριο 7 το οποίο αφορά στη δυνατότητα εκτύπωσης του υλικού προκειμένου να καλυφθεί απαιτείται η αναδημιουργία του υλικού με τη χρήση άλλου εργαλείου μιας και το Quick Lessons δεν παρέχει αυτή τη δυνατότητα.

Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα παραπάνω μια άμεση επέκταση η οποία θα μπορούσε να βελτιώσει τον ψηφιακό οδηγό της Ασφάλειας στο Διαδίκτυο για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου είναι ο εμπλουτισμός του με δημιουργικές δραστηριότητες ομαδικής φύσης οι οποίες θα ενεργοποιούν τη φαντασία, θα δίνουν έναυσμα για περισσότερη ενασχόληση σχετικά με το θέμα της ασφαλούς πλοήγησης στο Διαδίκτυο και θα προωθούν τη συνεργατική μάθηση.

Επιπρόσθετα, θα μπορούσε να αναδημιουργηθεί ο ψηφιακός οδηγός της Ασφάλειας στο Διαδίκτυο για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου με τη χρήση ενός άλλου εργαλείου το οποίο θα είναι σε θέση να καλύψει τις αστοχίες του παρόντος οδηγού.

Τέλος μια άκρως ενδιαφέρουσα επέκταση θα μπορούσε να γίνει αναδημιουργώντας τον παρόν ψηφιακό οδηγό με σκοπό την κάλυψη των εκπαιδευτικών αναγκών ατόμων με ειδικές ανάγκες, χρησιμοποιώντας είτε το QuickLessons είτε κάποιο άλλο εργαλείο.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

ΑΠΕ – ΜΠΕ, “Κινδυνεύουν τα παιδιά στο Διαδίκτυο”, Άρθρο εφημερίδας “Η Καθημερινή”, Δημοσίευση: 13.1.2011.

Αράπογλου, Α., Χ. Μαβόγλου, Η. Οικονομάκος και Κ. Φύτρος, “Πληροφορική Α’ Γυμνασίου – Κεφάλαιο 7: Προστασία λογισμικού - Ιοί”, Βιβλίο Υπουργείου Εθνικής Παιδείας & Θρησκευμάτων – Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, Αθήνα, 2006, ανακτημένο από http://digitalschool.minedu.gov.gr/modules/ebook/show.php/DSB100/58/446,1693/index2_3.html.

Αράπογλου, Α., Χ. Μαβόγλου, Η. Οικονομάκος και Κ. Φύτρος, “Πληροφορική Β’ Γυμνασίου – Κεφάλαιο 3: Πολυμέσα”, Βιβλίο Υπουργείου Εθνικής Παιδείας & Θρησκευμάτων – Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, Αθήνα, 2006, ανακτημένο από <http://digitalschool.minedu.gov.gr/modules/ebook/show.php/DSB101/4/28,72/>.

Αρχοντούλης, Α., “Γενικά χαρακτηριστικά θεωριών μάθησης. Η θεωρία Κοινωνικής Μάθησης.”, 2008, ανακτημένο από <http://www.scribd.com/doc/6701691/%CE%98%CE%95%CE%A9%CE%A1%CE%99%CE%95%CE%A3%CE%9C%CE%91%CE%98%CE%97%CE%A3%CE%97%CE%A3>.

Γεωργιακάκης, Π., “Μια μέθοδος ευχρηστίας Διαδραστικών Συστημάτων Μάθησης αξιοποιώντας τα Σχεδιαστικά Χνάρια”, Διδακτορική Διατριβή, Πειραιάς, Ιούλιος 2008, ανακτημένο από <http://digilib.lib.unipi.gr/dspace/bitstream/unipi/2945/1/Georgiakakis.pdf>.

Γεωργογιάννης, Π. , “Θεωρίες την Κοινωνικής Ψυχολογίας”, Τόμος Α, Gutenberg, 2004.

Δεβετζόγλου, Γ., “Κατάθλιψη από το πολύ...facebook”, Άρθρο εφημερίδας “Τα ΝΕΑ”, Δημοσίευση: 3-2-2010, Τελευταία ανανέωση: 16-2-2010, ανακτημένο από <http://ygeia.tanea.gr/default.asp?pid=8&articleID=8829&ct=1>.

Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (EAITY), “Επιμορφωτικό υλικό για την εκπαίδευση των επιμορφωτών στα Πανεπιστημιακά Κέντρα Επιμόρφωσης”, Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη, Τεύχος 1: Γενικό Μέρος, Α΄ Έκδοση, Ε.Π. Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση, ΕΣΠΑ (2007-2013), Πάτρα, Μάιος 2011, ανακτημένο από

http://users.uom.gr/~pakesec/YlikoPAKE_Geniko_Meros_201105.pdf.

Κανελλόπουλος, Δ., “Εκπαίδευση και Νέες Τεχνολογίες”, Ηλεκτρονικά εγκλήματα στον κυβερνοχώρο, 5ο τεύχος, σελ. 14-29, ISSN 1790 – 0964, Μάρτιος 2007.

Καρακώστα, Ν., “Πώς θα «σερφάρει» με ασφάλεια”, Άρθρο περιοδικού “θ”, Τεύχος 13, Ιανουάριος - Φεβρουάριος 2010.

Κουρούσης, Ι., “Έλεγχος Συμμόρφωσης Εργαλείων Σχεδίασης Ηλεκτρονικών Μαθημάτων με Πρότυπα Μαθησιακών Τεχνολογιών”, Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία, Πειραιάς, 2011, ανακτημένο από <http://digilib.lib.unipi.gr/dspace/bitstream/unipi/4998/1/Kourousis.pdf>.

Κούτρας, Γ., Χ. Κόζα, Μ. Κόζα, “Πολυμέσα και Εκπαίδευση”, Περιοδικό i-Teacher, ISSN: 1792 – 4146, 4ο Τεύχος, Ιανουάριος 2012, ανακτημένο από <http://i-teacher.gr>.

Κυτάγιας, Χ., Π. Γεωργιακάκης, Ι. Ψαρομήλιγκος, Α. Σπυριδάκος, Γ. Δημάκος και Σ. Ρετάλης, “Αναπτύσσοντας Συνεργατικά Ηλεκτρονικό Μαθησιακό Περιεχόμενο με το QuickLessons: Μια Εμπειρική Μελέτη Αξιολόγησης στην Ελλάδα”, Πρακτικά Εργασιών 8ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή: Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος, 28-30 Σεπτεμβρίου 2012 ανακτημένο από <http://hcicte2012.uth.gr/main/sites/default/files/proc/Proceedings/KytagiAsEtAl.pdf>.

Κώστας, Α. και Α. Σοφός, “Το Λογισμικό CourseLab για την Ανάπτυξη Προτυποποιημένων Ηλεκτρονικών Μαθημάτων”, Πρακτικά Εργασιών 6ου Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ: Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη, σ. 1-5, Σύρος, 6-8 Μαΐου 2011, ανακτημένο από

http://epyna.eu/agialama/synedrio_syros_6/eishghseis/ekpaideushapostash/249-Kostas-Sofos.pdf.

Λιοναράκης, Α., “Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση: προβληματισμοί για μια ποιοτική προσέγγιση σχεδιασμού διδακτικού υλικού”, Αθήνα, Προπομπός, 2001.

Μακράκης, Β., “Υπερμέσα στην Εκπαίδευση: Μια κοινωνικό-εποικοδομιστική προσέγγιση”, Αθήνα, Μεταίχμιο, 2000.

Μαρκάδας, Σ., “Αξιολόγηση Εκπαιδευτικού Λογισμικού με checklist: Εφαρμογές και Προβλήματα”, Πρακτικά 3ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ: Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση, Τόμος Β’, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος, Εκδόσεις Καστανιώτη Inter@ctive, 26-29/9/2002.

Ματσαγούρας, Η. και Σ. Χέλμης, “Παραγωγή Εκπαιδευτικού Υλικού στην Εκπαίδευση: Θεωρητικές παραδοχές και τεχνικές προδιαγραφές”, Πρακτικά Πανελλήνιου Συμποσίου: Σχεδιασμός και Παραγωγή Παιδαγωγικού Υλικού για την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, Εκδόσεις Λιβάνη, 2003.

Ξένος, Μ., “Διαχείριση και Ποιότητα Λογισμικού”, ΕΑΠ, 2003.

Οικονόμου, Ο., “Εκπαιδευτικό υλικό πολυμέσων για το αντικείμενο της σχεδίασης και ανάπτυξης προγραμμάτων αξιοποιώντας τη γλώσσα UML.”, Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία, Πειραιάς, Ιανουάριος 2010, ανακτημένο από <http://digilib.lib.unipi.gr/dspace/bitstream/unipi/4114/1/Oikonomou%2c%20Olga.pdf>.

Παναγιωτακόπουλος, Χ., Χ. Πιερρακέας και Π. Πιντέλας, “Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του”, Αθήνα, Μεταίχμιο, 2003. Παπαδόπουλος, Ν., “Λεξικό της Ψυχολογίας”, Σύγχρονη Εκδοτική, 2005.

Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο, “Υπηρεσία Ελέγχου Περιεχομένου στο Διαδίκτυο”, Φυλλάδιο για την Ασφαλή Χρήση του Διαδικτύου, Υπουργείο Εθνική Παιδείας και Θρησκευμάτων, ανακτημένο από <http://students.sch.gr/students-portlets//important/files/SaferInternet.pdf>.

Παπασταματίου, Ν., “Διδακτικοί στόχοι και Διδασκαλία”, Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών στη Χρήση και Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διδακτική

Διαδικασία, Μάιος 2010, ανακτημένο από <http://www.slideshare.net/npapastam/ss-7070611>.

Πατσαλού, Θ., Δ. Χαρίτος και Δ. Μαρτάκος, “Χρήση Εικονικού Περιβάλλοντος Για Υποστήριξη Της Διδασκαλίας της Χημείας, Ερευνητική Ομάδα Πολυμέσου και Ψηφιακών Βιβλιοθηκών (Hypermedia and Digital Libraries Research Group – HyDiLib)”, Τμήμα Πληροφορικής Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, 2008.

Ράπτης, Α. και Α. Ράπτη, “Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας”, Αθήνα, Εκδόσεις Α. Ράπτη, 2003.

Ρετάλης, Σ., “Αξιολόγηση Διαδραστικών Συστημάτων: Ευρετική αξιολόγηση”, Διαφάνειες σε μορφή αρχείου pdf. στα πλαίσια του μαθήματος ΕΠΛ: 435 Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Υπολογιστή, αναρτημένο 4 Μαΐου 2011, ανακτημένο από <http://www2.cs.ucy.ac.cy/~nicolast/courses/cs435/lectures/hci19.pdf>.

Σολομωνίδου, Χ., “Σύγχρονη Εκπαιδευτική Τεχνολογία: υπολογιστές και μάθηση στην Κοινωνία της Γνώσης”, Θεσσαλονίκη, Εκδόσεις Κώδικας, 2001.

Σοφός, Α., “Ο επαγγελματισμός των εκπαιδευτικών. Μιντιακές ικανότητες σε σχέση με τα Νέα Μέσα στην εκπαίδευση.”, Επιμορφωτική Ημερίδα, Ένωση Εκπαιδευτικών, Ελληνική Εταιρία Επιστημόνων Η/Υ και Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Αιγαίου Π.Τ.Ε. Εργαστήριο Μαθηματικών, Διδακτικής και Πολυμέσων, Ρόδος, 2005.

Τσίτσικα, Κ. Α., “Χρήση – Κατάχρηση Διαδικτύου”, Άρθρο Παιδιάτρου - Εφηβικής Ιατρικής, Επιστημονική Υπεύθυνος Μονάδας Εφηβικής Υγείας (Μ.Ε.Υ.), Β' Παιδιατρική Κλινική Πανεπιστημίου Αθηνών, Νοσοκομείο Παίδων "Π. & Α. Κυριακού", Ιστοσελίδα Μονάδας Εφηβικής Υγείας (Μ.Ε.Υ.), 2006 – 2008, ανακτημένο από <http://www.youth-health.gr/gr/index.php?I=6&J=2&K=42>.

Φεσάκης, Γ. και Ε. Μαυρουδή, “Ταχεία προτυποποίηση για την ανάπτυξη ψηφιακού μαθησιακού υλικού και τα εργαλεία συγγραφής ηλεκτρονικών μαθημάτων”, 5ο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, Αθήνα, Ελλάδα, Νοέμβριος 2009, ανακτημένο από http://artemis.eap.gr/icodl2009/ICODL_5/My%20Webs/ICODL/A3-PDF/84.pdf.

Χαλιμούρδα, Ε., “Εξατομικευμένη Ηλεκτρονική Μάθηση. Εφαρμογές Ψηφιακών Μεσών στην Εκπαίδευση και Υποστήριξη Χρηστών Συστημάτων”, Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία, Πειραιάς, Νοέμβριος 2008, ανακτημένο από <http://digilib.lib.unipi.gr/dspace/bitstream/unipi/2924/1/Chalimourda.pdf>.

Bloom B. S., “*Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: The Cognitive Domain.*”, New York, David McKay Co Inc., 1956.

Chung-wai Shih, C. & and D. E. Weekly, “*Using new media*”, International Academy Of Education - International Bureau Of Education, IBE UNESCO Educational Practices Series No 15, 2005, Translated in Greek by Kassoti Olga, Thessaloniki, Greece, 2007, retrieved from http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/publications/EducationalPracticesSeriesPdf/prac15greek.pdf.

Druin, A., “*Designing Online Interactions: What Kids Want and What Designers Know*”, University of Maryland, Forum: Lifetime Interactions / The challenge at the Interface, DOI 10.1145/1353782.1353793, Μάιος – Ιούνιος 2008.

Gronlund, N., “*Stating Objectives for Classroom Instruction.*”, Third Edition, New York, McMillan Publication Company, 1985.

Gelderblom, H., School of Computing, University of South Africa and P. Kotzé, Meraka Institute, CSIR and School of Computing, SAICSIT 2008, “*Designing Technology for Young Children: What we can learn from Theories of Cognitive Development*”, 6 - 8 October 2008, Wilderness Beach Hotel, Wilderness, South Africa, Book: Ergonomics for Children- Designing Products and Places for Toddlers to Teens, Lueder, R.J., Berg Rice, V., 2008.

Hinostroza, E., L. Rehbein, H. Mellar and C. Preston, “*Developing educational software: A professional tool perspective.*”, Education and Information Technologies, vol. 5(2), pp. 103-117, 2000.

ISO FDIS 9241-11, “*Ergonomic Requirements for Office Work with Visual Display Terminals (VDTs), Part 11: Guidance on Usability Specification and Measures.*”, Technical report, 1997.

Livingstone, S., L. Haddon, A. Görzig and K. Ólafsson, with members of the EU Kids Online network, “*Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries*”, ISSN 2045-256X, 13 January 2011, retrieved from <http://www.eukidsonline.net>.

McAshan, H., “*The Goals Approach to Performance Objectives*”, Philadelphia, Saunders, 1974.

Nielsen, J., “*Security & Human Factors. Jakob Nielsen's Alertbox*”, November 26, 2000, retrieved from <http://www.useit.com/alertbox/20001126.html>.

Otterman, R., “*The Use of Characters in e-Learning*”, Eidoserve Company, 2004.

Schone, B.J., “*Engaging Interactions For E-Learning.*”, 2007, eBook, retrieved December 2008 from: <http://www.elearningpulse.com/eBook/EngagingInteractionsForELearning.pdf>.

Squires, D. and A. McDougall, “*Choosing and using educational software: A teacher's guide*”, London: Falmer, 1994.

Trochim, W., “*Introduction to Evaluation*”, Web Center of Social Research Methods, Knowledge Base, 2006, retrieved from <http://www.socialresearchmethods.net/kb/intreval.htm>.

Wilde, R., “*Technical Evaluation Report 33: Evaluating Digital Authoring Tools. International Review of Research in Open and Distance Learning*”, ISSN 1492-3831, vol. 5(2), August 2004, retrieved from <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/178/260>.

Ιστοσελίδα <http://blogs.sch.gr/internet-safety/>, Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://digitalschool.minedu.gov.gr/>, Το Ψηφιακό Σχολείο, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://internet-safety.sch.gr/>, Ασφάλεια στο Διαδίκτυο, Ενημερωτικός Κόμβος Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://kids.getnetwise.org/safetyguide/>, Οδηγός χρήσεων και Ασφαλείας του Διαδικτύου, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://mediasoup.gr/node/26298>, Ασφαλής πλοήγηση των παιδιών στο Διαδίκτυο, Διαδικτυακό κανάλι Mediasoup, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://news-gr.gr/2011/03/%CF%80%CF%8C%CF%83%CE%BF-%CE%B1%CF%83%CF%86%CE%B1%CE%BB%CE%AE%CF%82%CE%B5%CE%AF%CF%83%CE%B1%CE%B9%CE%BA%CE%B1%CF%84%CE%AC-%CF%84%CE%B7%CE%BD%CF%80%CE%BB%CE%BF%CE%AE%CE%B3%CE%B7%CF%83%CE%AE-%CF%83/>, Προστασία των παιδιών στο Διαδίκτυο, Ηλεκτρονική εφημερίδα “News-gr”, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://psychografimata.com/1206/afieroma-stin-pagkosmia-imeras-falous-ploigisis-sto-diadiktio/>, Ασφαλής Πλοήγηση στο Διαδίκτυο, Ηλεκτρονικό περιοδικό “Ψυχογραφήματα”, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://xblock.isafe.org/imtn.php> εκμάθησης Διαδικτυακής Ασφάλειας για τα παιδιά, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://31st.wikispaces.com/%CE%91%CF%83%CF%86%CE%AC%CE%BB%CE%B5%CE%B9%CE%B1+%CF%83%CF%84%CE%BF+%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CE%B4%CE%AF%CE%BA%CF%84%CF%85%CE%BF>, Wiki σχετικό με την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο ΣΤ΄ Δημοτικού, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.alfavita.gr/old/3700>, Οδηγός παιδικής ασφάλειας στο Διαδίκτυο, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.carnegiecyberacademy.com/>, Διαδικτυακό παιχνίδι για την ασφάλεια των παιδιών στο Διαδίκτυο, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.cgs.gr/main/el/school-news/373-2010-10-14-12-39-03>, Ασφαλής Πλοήγηση στο Διαδίκτυο, Εκπαιδευτήρια “ΚΩΣΤΕΑ-ΓΕΙΤΟΝΑ world school”, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.chatdanger.com/chat/> σχετική με τους κινδύνους που διατρέχουν τα παιδιά στα chatrooms, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.cti.gr/>, Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.cyberlaw.gr/node/87>, Ασφαλής πλοήγηση στο ίντερνετ, Cyberlaw, Δικηγορικό γραφείο Σπυροπούλου και Συνεργάτες, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.digitalnews.gr/10030/microsoft-safer-internet-event>, Ημερίδα της Microsoft για την Παιδική Ασφάλεια στο Διαδίκτυο, Ψηφιακό περιοδικό “Digitalnews”, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα

http://www.ecrime.gr/security_tips.htm#%CE%A0%CF%81%CE%BF%CF%83%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%AF%CE%B1 σχετική με το ηλεκτρονικό έγκλημα, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.edunea.gr/index.php/2011-01-31-09-58-36/949>, Ασφαλής χρήση του Διαδικτύου, Ηλεκτρονικό εκπαιδευτικό περιοδικό “Εκπαιδευτικό Περισκόπιο” τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.enet.gr/?i=news.el.article&id=79736>, Τα greeklish βλάπτουν την ορθογραφία, Ηλεκτρονική έκδοση εφημερίδας “ΕΛΕΥΘΕΡΟΤΥΠΙΑ”, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα

<http://www.e-kyklades.gr/articles/article.jsp?context=103&articleid=11814>, Πρακτικές συμβουλές για ασφαλή πλοήγηση στο Διαδίκτυο, Επιμελητήριο Κυκλάδων, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.e-yliko.gr>, Δικτυακή Εκπαιδευτική Πύλη του Υπουργείου Παιδείας Δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα http://www.facebook.com/note.php?note_id=130537083688116, Σημειώσεις από σελίδα στο facebook για την ασφαλή πλοήγηση στο Διαδίκτυο, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.forthnet.gr/templates/viewcontentTmArt.aspx?p=1023>, Forthnet, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.hamogelo.gr>, Το Χαμόγελο του Παιδιού, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.inout.gr/archive/index.php/t-24288.html>, Forum σχετικό με Antivirus, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα http://www.iso.org/iso/en/iso9000-14000/understand/basics/general/basics_4.html, Διεθνής Οργανισμός Προτυποποίησης, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.lovefortechology.com/> ιστοσελίδα σχετική με θέματα Τεχνολογίας, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012

Ιστοσελίδα http://www.medlook.net/printarticle.asp?item_id=2968, Άρθρο του Medlook: “Τι πρέπει οι γονείς να γνωρίζουν για την ασφάλεια των παιδιών στο διαδίκτυο;”, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.microsoft.com/hellas/athome/security/children/default.aspx>, Microsoft Hellas, Ασφάλεια των παιδιών στο Διαδίκτυο, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.microsoft.com/hellas/athome/security/spyware/spywarewhat.aspx>, Microsoft Hellas, Κακόβουλο Λογισμικό, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.microsoftlive.gr/youthonlinesafety/>, Microsoft Hellas, Youth Online Safety, Δράση: “Σερφάρω, δε ρισκάρω”, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.myworld.gr/site/content.php?artid=172102>, My World, Ασφαλής πλοήγηση στο Διαδίκτυο για τα παιδιά, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.netsmartzkids.org/>, Διαδικτυακά παιχνίδια για την ασφάλεια των παιδιών στο Διαδίκτυο, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.peers2peers.org/piratingvideos.html> σχετική με την προστασία των παιδιών από την πειρατεία του Διαδικτύου, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/>, Ασφάλεια στο Διαδίκτυο, Τομέας Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας - Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου © 2010, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα

http://www.hellenicpolice.gr/index.php?option=ozo_content&perform=view&id=5014&Itemid=528&lang=, Ελληνική Αστυνομία, Δελτίο Τύπου του Αρχηγείου της Ελληνικής Αστυνομίας με ετήσιο απολογισμό της Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος στο πλαίσιο της σημερινής “Ημέρας Ασφαλούς Διαδικτύου”, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.safeline.gr/>, Ελληνική Ανοικτή Γραμμή για το παράνομο περιεχόμενο στο Διαδίκτυο, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.saferinternet.gr/>, Δράση Ενημέρωσης και Επαγρύπνησης του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα http://www.schools.ac.cy/safety_manual.html, Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού, Εκπαιδευτική Πύλη, Πληροφορίες για την ασφάλεια των παιδιών στο Διαδίκτυο, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα http://www.skool.ie/content_template.asp?id=4813 εκπαιδευτικού χαρακτήρα υποστηριζόμενη από την Intel, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.stopcyberbullying.org/kids/index.html> σχετική με την παρενόχληση των παιδιών στο Διαδίκτυο, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.wildwebwoods.org/popup.php?lang=gr>, Διαδικτυακό παιχνίδι για την ασφάλεια των παιδιών στο Διαδίκτυο, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www.yousmile.gr> υποστηριζόμενη από το Χαμόγελο του Παιδιού την οποία διαχειρίζονται αποκλειστικά παιδιά και η οποία περιλαμβάνει διάφορες δράσεις, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

Ιστοσελίδα <http://www2.e-yliko.gr/htmls/safety/snnav.aspx>, Εκπαιδευτική Πύλη Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Ασφάλεια στο Διαδίκτυο, τελευταία επίσκεψη: Οκτώβριος 2012.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α

Οδηγός Πλοήγησης

Οδηγός πλοήγησης στο e- Course

“Ασφάλεια στο Διαδίκτυο για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου”

Βασικός σκοπός

Τα παιδιά της νέας γενιάς έχουν γεννηθεί σε μία εποχή που το Διαδίκτυο δεν αποτελεί απλά κομμάτι της καθημερινότητάς τους, αλλά την ίδια την καθημερινότητά τους. Η ελευθερία λόγου και κινήσεων, που αποτελούν τα κυριότερα πλεονεκτήματα που προσφέρει στους χρήστες του, κάποιες φορές κρύβουν σοβαρούς κινδύνους κυρίως για τα παιδιά που τους λείπει η εμπειρία.

Διαδικτυακά υπάρχουν πολλοί οδηγοί για την ασφαλή περιήγηση των παιδιών στο Διαδίκτυο τόσο για την Ελλάδα όσο και για το εξωτερικό. Κάποιοι από αυτούς αναφέρονται στα παιδιά, άλλοι στους γονείς ή στους δασκάλους και κάποιοι είναι κοινοί για όλους. Οι περισσότεροι όμως αναφέρονται σε συγκεκριμένους κινδύνους ή δίνουν γενικότερες συμβουλές οι οποίες δεν αφορούν συγκεκριμένες υπηρεσίες ή κινδύνους του Διαδικτύου. Επιπλέον πέραν της Διαδικτυακής ενημέρωσης και εκπαίδευσης δε βρέθηκε κάτι σε απτή μορφή, όπως κάποιο CD-ROM.

Στην Ελλάδα η σημασία που έχει δοθεί στο ζήτημα, δεν είναι η αναμενόμενη μιας και τα παιδιά, που αποτελούν μεγάλο κομμάτι των χρηστών του Διαδικτύου, δεν έχουν υποβληθεί σε κάποια εκπαίδευση (διαμοιρασμός φυλλαδίων ή CD στο σχολείο, διοργάνωση σεμιναρίων κ.λπ.) για τους κινδύνους τους οποίους μπορεί να διατρέχουν όταν το χρησιμοποιούν. Επομένως η εκπαίδευση πάνω στο θέμα των κινδύνων του Διαδικτύου άπτεται αποκλειστικά στους γονείς, τους εκπαιδευτικούς ή στους ίδιους του μαθητές.

Τα παραπάνω αποδεικνύονται από την έκθεση του ευρωπαϊκού Δικτύου EU Kids Online, η οποία χρηματοδοτήθηκε από το κοινοτικό πρόγραμμα Safer Internet και

πραγματοποιήθηκε σε 25 ευρωπαϊκές χώρες. Το δείγμα ήταν 25.142 παιδιά ηλικίας 9-16 ετών και οι γονείς τους. (Livingstone et al, 2011).

Βάσει της παραπάνω έρευνας στην Ελλάδα τα παιδιά λαμβάνουν συμβουλές για ασφαλή χρήση του Διαδικτύου πρώτα από τους γονείς τους (60%), μετά από τους εκπαιδευτικούς (50%) και τέλος από τους φίλους τους (42%). (Livingstone et al, 2011).

Επιπλέον φαίνεται ότι η πληροφόρηση και η εκπαίδευση των παιδιών δεν είναι επαρκής γιατί σημειώνονται μεγάλα ποσοστά παιδιών τα οποία πέφτουν θύματα των κινδύνων του Διαδικτύου.

Συγκεκριμένα, το 14% παιδιών 9-16 ετών δήλωσαν ότι έχουν δει τον τελευταίο χρόνο στο Διαδίκτυο εικόνες σεξουαλικού περιεχομένου, το 6% παιδιών ηλικίας 9-16 ετών έχουν λάβει κακόβουλα ή επιβλαβή μηνύματα μέσω διαδικτύου και το 3% έχουν στείλει τέτοιου είδους μηνύματα σε άλλους. Το 15% παιδιών 11-16 ετών έχουν λάβει «σεξουαλικά μηνύματα ή εικόνες με σεξουαλικό περιεχόμενο» από αυτά που αποστέλλονται μεταξύ συνομηλίκων και το 3% έχει στείλει ή έχει αναρτήσει τέτοια μηνύματα. Το 30% παιδιών ηλικίας 9-16 ετών έχουν επικοινωνήσει στο παρελθόν με κάποιον που δεν έχουν γνωρίσει από κοντά, ενώ το 9% των παιδιών αποφάσισαν να συναντήσουν από κοντά κάποιον που έχουν γνωρίσει μόνο μέσω Διαδικτύου. Τέλος το 9% των παιδιών 11-16 ετών έχουν πέσει θύματα κακόβουλης μεταχείρισης των προσωπικών τους δεδομένων. (Livingstone et al, 2011).

Όλα τα παραπάνω οδηγούν στην ανάγκη δημιουργίας νέου υλικού, αποτελεσματικού για τα παιδιά. Ένα τέτοιο υλικό πρέπει να είναι εύκολα διαθέσιμο σε παιδιά, γονείς και εκπαιδευτικούς, δωρεάν προσβάσιμο στο Διαδίκτυο και να διανέμεται στα σχολεία. Κατ' αυτόν τον τρόπο παιδιά και γονείς ή παιδιά και εκπαιδευτικοί αντίστοιχα, θα μπαίνουν στη διαδικασία να προβληματιστούν και να συζητήσουν για το Διαδίκτυο και για τους κινδύνους που παραμονεύουν σε αυτό.

Το πλέον επιθυμητό είναι αυτό το νέο υλικό, που θα αποτελεί έναν πλήρη οδηγό για τους κινδύνους του Διαδικτύου, να είναι σε διαφορετική μορφή από τις ήδη

υπάρχουσες, ώστε να κεντρίζει το ενδιαφέρον των παιδιών και να τα εκπαιδεύει σφαιρικά πάνω στο ζήτημα, ψυχαγωγώντας τα παράλληλα.

Λόγω του γεγονότος ότι το υλικό αναφέρεται στους κινδύνους του Διαδικτύου, δηλαδή για τον ηλεκτρονικό κόσμο, κρίνεται σκόπιμο ότι ο καλύτερος και αποτελεσματικότερος τρόπος εκμάθησης των παιδιών για αυτό το ζήτημα θα ήταν ένα υλικό σε ηλεκτρονική μορφή.

Ο νέος λοιπόν ψηφιακός οδηγός πρέπει να προσεγγίζει το θέμα σφαιρικά και να βάζει το παιδί σε μία διαδικασία διάδρασης. Πολλοί ερευνητές από το χώρο της εκπαίδευσης συμφωνούν στο ότι η διαδραστικότητα αποτελεί απαραίτητο στοιχείο της μαθησιακής διαδικασίας και θεμελιώδη μηχανισμό για την απόκτηση γνώσης και ανάπτυξης των νοητικών και φυσιολογικών δεξιοτήτων του ατόμου. (Sims, 1997).

Συμπερασματικά, η ανάγκη δημιουργία ενός ψηφιακού οδηγού εύχρηστου, απλού, κατανοητού για αυτή την ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθύνεται, ελκυστικού (έντονα χρώματα, εικόνες, video, avatars, κ.λπ.), άμεσου, φιλικού και πάνω από όλα διαδραστικού είναι πλέον επιτακτική.

Παιδαγωγική πορεία - Εκπαιδευτικοί στόχοι

Στο διαδραστικό υλικό που κατασκευάστηκε και αφορά στην ασφάλεια του Διαδικτύου κρίθηκε σκόπιμο να ακολουθηθεί η ταξονομία στόχων του Bloom, ο οποίος διακρίνει τους εκπαιδευτικούς στόχους σε γνωστικούς (διεργασίες της γνώσης), συναισθηματικούς (στάσεις) και ψυχοκινητικούς (δεξιότητες). (Bloom, 1956).

Αποφασίστηκε επίσης να παρουσιάζονται οι στόχοι στους εκπαιδευόμενους στην αρχή κάθε μιας από τις πέντε ενότητες στις οποίες έχει διαιρεθεί το σύνολο του υλικού προκειμένου να τους καθίσταται σαφές τι θα είναι σε θέση να γνωρίζουν και να εφαρμόζουν όταν ολοκληρωθεί η διδασκαλία της κάθε ενότητας.

Επομένως οι γνωστικοί στόχοι της πρώτης ενότητας είναι να κατανοήσουν οι εκπαιδευόμενοι τι είναι Δίκτυο υπολογιστών (Network) και τι Διαδίκτυο (Internet), να μπορούν να διατυπώσουν τον ορισμό τους και να περιγράψουν με τι μπορούμε να παρομοιάσουμε το Διαδίκτυο.

Οι γνωστικοί στόχοι της δεύτερης ενότητας είναι να γνωρίσουν οι εκπαιδευόμενοι τις βασικότερες υπηρεσίες που παρέχει το Διαδίκτυο στους χρήστες του, να κατανοήσουν τι είναι οι εφαρμογές Κοινωνικής Δικτύωσης (Social Networks) και να μπορούν να απαριθμήσουν τις δημοφιλέστερες.

Οι γνωστικοί στόχοι της τρίτης ενότητας είναι να γνωρίζουν και να αναγνωρίζουν οι εκπαιδευόμενοι τους βασικότερους κινδύνους με τους οποίους μπορεί να έρθουν αντιμέτωποι σε μια περιήγησή σου στο Διαδίκτυο, να γνωρίζουν τι είναι Κακόβουλο Λογισμικό (Malware), να αναφέρουν τα πιο γνωστά είδη Του και να περιγράψουν πως λειτουργεί το καθένα από αυτά, να κατανοούν τι είναι ένας Dialer και να μπορούν να καταδεικνύουν τις συνέπειες που μπορεί να επιφέρει, να κατανοούν τη διαφορά μεταξύ χάκερ (hacker) και κράκερ (cracker) και να μπορούν να την εκφράσουν.

Οι γνωστικοί στόχοι της τέταρτης ενότητας είναι να γνωρίζουν οι εκπαιδευόμενοι τι ενέργειες πρέπει να κάνουν για να θωρακίσουν τον Η/Υ τους ενάντια σε επιθέσεις Κακόβουλο Λογισμικού και Dialers, να γνωρίζουν τι είναι ανεπιθύμητη αλληλογραφία (spam e-mail), να μπορούν να την αναγνωρίσουν και να αποφασίσουν τι πρέπει να κάνουν για να προστατευτούν από αυτή, να κρίνουν τι πρέπει να κάνουν για να προστατευτούν από τους κινδύνους του Διαδικτύου.

Οι γνωστικοί στόχοι της πέμπτης ενότητας είναι να αποφασίσουν οι εκπαιδευόμενοι τι πρέπει και τι δεν πρέπει να κάνουν όταν χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο (Internet) και ειδικότερα τις υπηρεσίες του και τις εφαρμογές του, να κατανοήσουν τι είναι τα Προσωπικά Δεδομένα και να γνωρίζουν σε ποιες ενέργειες πρέπει να προβούν για να Τα διαφυλάξουν, να αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά των Διαδικτυακών Εκφοβιστών (Cyberbullies) και να γνωρίζουν πως να μην πέσουν θύμα Τους, να κατέχουν τι πρέπει να κάνουν ώστε να προφυλάξουν τον εαυτό τους από τις "κακοτοπιές" του Διαδικτύου.

Ως αναφορά τους συναισθηματικούς στόχους του συνόλου του e-course επιδιώκεται οι εκπαιδευόμενοι να αισθάνονται ικανοποίηση όταν το παρακολουθούν, να τους αρέσουν τα διαδραστικά στοιχεία που εμπεριέχει, να απολαμβάνουν την παρέα των avatars που σχεδιάστηκαν για να τους κρατήσουν συντροφιά και να κάνουν τη διδασκαλία του συγκεκριμένου αντικειμένου περισσότερο βιωματική.

Τέλος σχετικά με τις δεξιότητες που επιδιώκεται να αναπτύξουν οι εκπαιδευόμενοι (ψυχοκινητικοί στόχοι) με το πέρας της διδασκαλίας του παρόντος διαδραστικού υλικού αναμένεται να μπορούν να μετρήσουν το βαθμό στον οποίο το υλικό ανταποκρίνεται στις προσδοκίες τους καθώς και να μπορούν να μεταλαμπαδεύσουν τη γνώση που απέκτησαν.

Κυρίως κορμός της υποενότητας/ενότητας

Το διδακτικό μας υλικό με τίτλο “Ασφάλεια στο Διαδίκτυο” χωρίζεται σε δύο μέρη. Το πρώτο απευθύνεται στα ίδια τα παιδιά (Υλικό για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου) και χωρίζεται σε πέντε κεφάλαια τα οποία συνδέουν τις υπηρεσίες του Διαδικτύου με τους αντίστοιχους κινδύνους που μπορεί κανείς να αντιμετωπίσει σε αυτές και τους τρόπους αντιμετώπισής τους. Το δεύτερο μέρος απευθύνεται σε γονείς και εκπαιδευτικούς (Συμβουλές προς γονείς) και δίνει βασικές συμβουλές για το τι μπορούν να κάνουν από την πλευρά τους για να βοηθήσουν τα παιδιά να προστατευτούν από τους κινδύνους του Διαδικτύου αφού παρουσιάσει επίσημα στοιχεία καταγγελιών σχετικών με το θέμα.

Ο ηλεκτρονικός οδηγός για παιδιά για τους κινδύνους του Διαδικτύου αποτελείται από πέντε κεφάλαια.

Στην αρχή κάθε κεφαλαίου παρουσιάζονται στους εκπαιδευόμενους με σαφήνεια οι εκπαιδευτικοί στόχοι, δηλαδή οι γνώσεις, στάσεις και δεξιότητες που θα πρέπει να έχουν αποκομίσει όταν ολοκληρώσουν τη μελέτη του κάθε κεφαλαίου.

Το πρώτο κεφάλαιο, το Διαδίκτυο, είναι εισαγωγικό και περιλαμβάνει μια συνοπτική παρουσίαση του τί είναι δίκτυο και τί Διαδίκτυο.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, υπηρεσίες και εφαρμογές του Διαδικτύου, παρουσιάζονται οι δημοφιλέστερες υπηρεσίες και εφαρμογές του Διαδικτύου. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στις εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης (social networks) που αναμφίβολα πρωταγωνιστούν τα τελευταία χρόνια και αναφέρονται οι δημοφιλέστερες.

Στο τρίτο κεφάλαιο, κίνδυνοι στο Διαδίκτυο, παρουσιάζονται αναλυτικά οι συχνότεροι και σημαντικότεροι κίνδυνοι τους οποίους μπορεί να συναντήσει κανείς στις περιηγήσεις του στο Διαδίκτυο.

Το τέταρτο κεφάλαιο, προστασία στο Διαδίκτυο, αναφέρεται στους τρόπους προστασίας των παιδιών από τους κινδύνους του Διαδικτύου, ψηφιακούς, αλλά και κοινωνικούς.

Το πέμπτο κεφάλαιο, οδηγίες για ασφαλή χρήση του Διαδικτύου, ορίζει κάποιους κανόνες προστασίας από το Διαδίκτυο και δίνει και κάποιες συμβουλές για κάποιες υπηρεσίες και εφαρμογές του Διαδικτύου, για την κλοπή ταυτότητας, το διαδικτυακό εκφοβισμό και την ασφάλεια των προσωπικών δεδομένων. Συγκεκριμένα, δίνονται συμβουλές για την ασφαλή χρήση των εφαρμογών κοινωνικής δικτύωσης, των chatrooms και των Instant Messengers, των e-mail και των διαδικτυακών παιχνιδιών, των διαδικτυακών αγορών αλλά και κάποιες πιο προσωπικές συμβουλές.

Στο τέλος κάθε κεφαλαίου ο εκπαιδευόμενος καλείται να συμπληρώσει κάποιες ερωτήσεις αυτό-αξιολόγησης, βάσει όσων έμαθε αφού ολοκλήρωσε τη μελέτη του κεφαλαίου.

Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία της αυτό-αξιολόγησης, παρουσιάζεται στους εκπαιδευόμενους μια ανακεφαλαίωση των όσων έμαθαν η οποία περιλαμβάνει τα κυριότερα σημεία της ενότητας.

Ο ηλεκτρονικός οδηγός για τους γονείς και τους εκπαιδευτικούς αποτελείται ουσιαστικά από δύο μέρη. Στο πρώτο παρουσιάζονται τα επίσημα στοιχεία

καταγγελιών που έχουν δημοσιευτεί από τις αρμόδιες αρχές και στο δεύτερο δίνεται μια σειρά από χρήσιμες συμβουλές.

Ερωτήσεις αυτό-αξιολόγησης

Αξιολόγηση είναι η διαδικασία με την οποία επιδιώκεται η ποιοτική και ποσοτική μέτρηση της μάθησης ως αποτέλεσμα της διδασκαλίας με σκοπό έναν επιθυμητό βαθμό επίτευξης των διδακτικών στόχων που έχουν τεθεί. (Ζαβλανός, 2003). Βασικός στόχος της είναι η ανατροφοδότηση και ο εντοπισμός των μαθησιακών ελλείψεων, με σκοπό τη βελτίωση της εκπαίδευσης και την πρόοδο. (εφημερίδα “ΤΑ ΝΕΑ”, 2008).

Μια από τις τεχνικές αξιολόγησης είναι η αυτό-αξιολόγηση η οποία επιτρέπει την εμπλοκή του μαθητή δίνοντάς του τη δυνατότητα να αξιολογήσει την προσπάθειά του. (Γουλή κ.α., 2009). Η αυτό-αξιολόγηση όμως πρέπει να είναι διαρκής και να ενσωματώνεται στη διαδικασία της μάθησης. Γι’ αυτό το λόγο στο υλικό που δημιουργήθηκε έπειτα από κάθε ενότητα, ακολουθούν ερωτήσεις αυτό-αξιολόγησης, οι οποίες είτε είναι πολλαπλής επιλογής, είτε αντιστοίχισης, είτε “σωστού – λάθους”. Έτσι τα παιδιά κατανοούν καλύτερα τα όσα διδάσκονται μέσα από κάθε ενότητα.

Ο Piaget αναφέρει ότι πρέπει να δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να συγκρίνουν διαφορετικές καταστάσεις. Να τους επιτρέπεται, δηλαδή, να πειραματιστούν με τις πιθανές επιλογές, ώστε να βλέπουν κάθε φορά το διαφορετικό αποτέλεσμα. (Gelderblom & Kotzé, 2008). Στο υλικό που αναπτύχθηκε, έγινε προσπάθεια να επιτευχθεί αυτό μέσω των ερωτήσεων αυτό-αξιολόγησης. Τα παιδιά έχουν ένα συγκεκριμένο αριθμό ευκαιριών για να πειραματιστούν μέχρι να δώσουν τη σωστή απάντηση.

Ο Vygotsky υποστηρίζει ότι για να διατηρηθεί το ενδιαφέρον και το κίνητρο των παιδιών, πρέπει να τους δίδεται η ευκαιρία να διαπραγματεύονται επιτυχώς τα όσα διδάσκονται. Αν κάνουν διαρκώς λάθος, τότε χάνουν και το ενδιαφέρον τους. (Gelderblom & Kotzé, 2008). Για αυτό το λόγο στο υλικό μας, όταν τελειώνουν οι ευκαιρίες των παιδιών χωρίς να έχουν απαντήσει σωστά, παρουσιάζεται σε αυτά η

σωστή απάντηση. Έτσι κατανοούν το λάθος τους και δεν το επαναλαμβάνουν την επόμενη φορά.

Βασική αρχή της αξιολόγησης και επομένως και της αυτό-αξιολόγησης αποτελεί η εκτίμηση της επίδοσης των μαθητών με βάση συγκεκριμένα κριτήρια, τα οποία προκύπτουν από τους στόχους μάθησης, και όχι σε σύγκριση με τους συμμαθητές τους. (Κασσωτάκης, 2003). Γι' αυτό το λόγο επιλέχθηκε στις ερωτήσεις αυτό-αξιολόγησης να μην υπάρχει τελικό σκορ. Επιπλέον η περιγραφική μορφή έκφρασης του αξιολογικού αποτελέσματος ελαχιστοποιεί ή και εξαλείφει την πίεση για βαθμοθηρία και τον υπέρμετρο ανταγωνισμό που δημιουργείται ανάμεσα στους μαθητές. (εφημερίδα “Τα Νέα”, 2008). Εξάλλου στόχος του συγκεκριμένου υλικού δεν είναι απλά να αποκτήσουν οι μαθητές γνώσεις αλλά δεξιότητες, καθώς και να διαμορφώσουν στάσεις, αξίες και συμπεριφορές.

Ανακεφαλαίωση

Μάθηση και μνήμη είναι δύο διαφορετικές αλλά αλληλένδετες έννοιες. Μάθηση είναι η διαδικασία προσαρμογής στην εμπειρία ενώ μνήμη είναι η μόνιμη συγκράτηση πληροφοριών που οδηγεί στη Μάθηση. (Κολιάδης, 2002).

Μία από τις δημοφιλέστερες μνημονικές τεχνικές είναι η επανάληψη η οποία επιτυγχάνεται μέσω των ανακεφαλαιωτικών περιλήψεων. (Κολιάδης, 2002). Στο ηλεκτρονικό υλικό για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο που δημιουργήθηκε προσπαθήσαμε να επιτύχουμε το παραπάνω μέσω της Ανακεφαλαίωσης που βρίσκεται στο τέλος κάθε κεφαλαίου και στην οποία παρουσιάζονται ομαδοποιημένες όλες οι σημαντικές πληροφορίες που παρουσιάστηκαν στην ενότητα ενώ αγνοούνται οι ασήμαντες.

Ρόλος των avatars

Ο όρος πρότυπο αντιπροσωπεύει το ιδανικό παράδειγμα προς μίμηση, κάτι που λαμβάνεται ως υπόδειγμα. Ένα πρότυπο μπορεί να είναι ένα συγκεκριμένο πρόσωπο,

μια κατάσταση, μια συμπεριφορά ή ακόμα και ένας θεσμός. Στην αγωγή πρόκειται για διαδικασία μίμησης, η οποία στην παιδική κυρίως ηλικία είναι πολύ έντονη και χαρακτηριστική. (Παπαδόπουλος, 2005).

Ο Bandura παρατήρησε ότι οι άνθρωποι μαθαίνουν μέσω της μίμησης προτύπων συμπεριφοράς άλλων ανθρώπων, πραγματικών ή φανταστικών καταστάσεων, όπως παρουσιάζονται σε φιλμ, στην τηλεόραση, ή ακόμη και σε βιβλία. Αυτού του είδους η μάθηση συναντάται σε όλους τους ανθρώπους. Όλοι έχουμε την τάση να υιοθετούμε τους τύπους συμπεριφοράς που ανταμείβονται και θαυμάζονται για ορισμένες δραστηριότητες και να αποφεύγουμε τις μορφές συμπεριφοράς για τις οποίες οι άλλοι περιφρονούνται ή τιμωρούνται. (Γεωργογιάννης, 2004).

Η άποψη της θεωρίας της κοινωνικογνωστικής μάθησης είναι ότι, γενικά, οι άνθρωποι συμπεριφέρονται με τρόπο που θα τους αποφέρει κοινωνική ανταμοιβή. Το άτομο μέσω της παρατήρησης δε μιμείται οτιδήποτε παρατηρεί, αλλά αυτό που του προκαλεί ευχαρίστηση, ικανοποίηση, ανταμοιβή. Η μάθηση μέσω της παρατήρησης ταυτίζεται με τα ενδιαφέροντα του παρατηρητή, με αυτό που θεωρεί θετικό και όχι με οτιδήποτε βλέπει. Το να βλέπουμε και να μαθαίνουμε τις συνέπειες μιας συμπεριφοράς των άλλων, χωρίς να έχουμε οι ίδιοι την εμπειρία της, είναι τόσο ισχυρό κίνητρο ώστε μπορεί να μας οδηγήσει στην υιοθέτηση ή στην αποφυγή της. (Γεωργογιάννης, 2004).

Το συμπέρασμα στο οποίο κατέληξε ο Bandura είναι ότι «για να μάθει κανείς μια νέα συμπεριφορά δεν είναι υποχρεωμένος να βιώσει την ανταμοιβή ή την τιμωρία, αρκεί να δει, να παρατηρήσει τη συμπεριφορά ενός άλλου και τις συνέπειές της για να την υιοθετήσει ή να την αποφύγει». (Γεωργογιάννης, 2004).

Σύμφωνα με τη Microsoft Hellas, τα προεφηβικά χρόνια είναι μια περίοδος ραγδαίων αλλαγών στη ζωή των παιδιών. Αν και στην ηλικία αυτή τα παιδιά εξαρτώνται από την οικογένειά τους, αναζητούν περισσότερη ανεξαρτησία και αρχίζουν να ενδιαφέρονται για τον κόσμο γύρω τους. Τα παιδιά αυτής της ηλικιακής ομάδας χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο για να αναζητούν πληροφορίες, να μεταφορτώνουν μουσικά κομμάτια και video, να στέλνουν e-mail, να παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια,

να επικοινωνούν με τους φίλους τους και ψηφίζουν για την αγαπημένη τους διασημότητα σε τοποθεσίες θαυμαστών. (εφημερίδα “Το Έθνος”, 2007).

Η Allison Druin, αναφέρει σε ένα άρθρο της ότι τα παιδιά αυτής της εποχής, λόγω της τηλεόρασης, των εικονογραφημένων βιβλίων και των λούτρινων παιχνιδιών έχουν αναπτύξει ιδιαίτερες σχέσεις με χαρακτήρες. Συνέπεια αυτού, είναι τα παιδιά να δίνουν μεγαλύτερη σημασία σε αυτή τους τη σχέση και πολλές φορές να βασίζονται σε αυτούς τους χαρακτήρες για θέματα που έχουν να κάνουν με αποφάσεις, αλλαγές, κωδικούς πρόσβασης κτλ.. (Druin, 2008).

Σύμφωνα με τον Case, μόνο από την ηλικία των 9 ετών τα παιδιά μπορούν να χειριστούν πολλές διαστάσεις ενός αντικειμένου ή πράγματος. Εκτενέστερα ο Piaget αναφέρει ότι τα παιδιά μετά την ηλικία των 7-8 ετών μπορούν να κάνουν λογικούς συνειρμούς. Έτσι, η ηλικία των 8 με 9 ετών είναι η καλύτερη ώστε το παιδί μέσω του υπολογιστή να μάθει να μην εστιάζει σε μια πλευρά ή εικόνα ενός ζητήματος ή αντικειμένου. Για να μπει το παιδί στη διαδικασία να δει τα πράγματα πιο αφηρημένα και όχι τόσο επικεντρωμένα, οι σχεδιαστές ηλεκτρονικού υλικού πρέπει να δημιουργούν σενάρια στα οποία τα παιδιά να προσπαθούν να βοηθήσουν κάποιον «ήρωα» - «χαρακτήρα» να πάρει κάποιες αποφάσεις ή να κάνει κάποιες κινήσεις. (Gelderblom & Kotzé, 2008).

Ένα πρότυπο μίμησης (avatar) μιλά, αλληλεπιδρά και βοηθά το μαθητευόμενο να συμμετάσχει στην εμπειρία της εκμάθησης. (Otterman, 2004).

Πολλοί μελετητές τονίζουν ότι τα avatars μπορούν να χρησιμοποιηθούν επιτυχώς στην εκπαίδευση μιας και παρέχουν τη δυνατότητα εμπειρικής μάθησης συνδυάζοντας όλα τα χαρακτηριστικά των οπτικοακουστικών μέσων με απεριόριστες δυνατότητες αλληλεπίδρασης. Έτσι δίνεται η δυνατότητα στο μαθητή για μια διαδικασία μάθησης πιο ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική. (Πατσαλού, 2008).

Για τους παραπάνω λόγους, δημιουργήθηκε για το υλικό μας μια παρέα «χαρακτήρων – ηρώων», με κεντρικούς τον *Τάκη Ιντερνετάκη* και τη *Ρούλα Σείφερούλα*. Οι υπόλοιποι της παρέας είναι η *Λούλα* η *Ιμειλούλα*, ο *Άκης* ο *Νετγουορκάκης*, η *Τίνα* η *Τσατίνα*, ο *Ρούλης* ο *Μεσεντζερούλης*, ο *Μάκης* ο *Γκεϊμάκης* και η *Κούλα* η

Σοπινγκούλα. Όλοι οι παραπάνω «ξεναγούν» τα παιδιά στον κόσμο του Διαδικτύου, τους μαθαίνουν τους κινδύνους Του και πως να προφυλαχθούν από αυτούς. Με αυτόν τον τρόπο, τα παιδιά ταυτίζονται με τους ήρωες και έτσι δεν χάνουν το ενδιαφέρον τους.

Μικρές ιστορίες/σενάρια (Μαθησιακά αντικείμενα)

Ένα ψηφιακό Μαθησιακό Αντικείμενο (Learning Object) είναι μία ψηφιακή μονάδα (μάθημα ή μέρος μαθήματος) που περιέχεται σε μία συγκεκριμένη διδακτική ακολουθία με σκοπό να παρέχει στον εκπαιδευόμενο την επιλογή απόκτησης νέων γνώσεων και δεξιοτήτων και κύριο ρόλο να κάνει τη διδασκαλία περισσότερο αποτελεσματική και ελκυστική.

Κατά το σχεδιασμό και τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού είναι πολύ σημαντικό να λαμβάνεται σοβαρά υπόψη η ηλικία της ομάδας των ανθρώπων στους οποίους απευθύνεται.

Ο Vygotsky υποστηρίζει ότι όλες οι ηλεκτρονικές εφαρμογές που αφορούν σε παιδιά και απευθύνονται σε αυτά, πρέπει να συνοδεύονται από ένα σενάριο, ώστε αυτά να ταυτίζονται και να κατανοούν καλύτερα το αντικείμενο. (Gelderblom & Kotzé, 2008). Με αυτή τη διαδικασία, ο Fischer θεωρεί ότι τα παιδιά αναπτύσσουν τη φαντασία τους και βάζουν σε μία σειρά τις ιδέες τους. Έτσι, αυτό που μαθαίνουν μπορεί να αφομοιωθεί στη γνώση τους και βαθμιαία να εξελιχθεί πάνω και σε άλλα θέματα. (Gelderblom & Kotzé, 2008).

Πρόσφατα ερευνητικά δεδομένα συνιστούν τη χρήση των μαθησιακών αντικειμένων στις διαδικασίες μάθησης και διδασκαλίας καθώς προωθούν κι μεγιστοποιούν το ενδιαφέρον των εκπαιδευόμενων, αφού οι τελευταίοι έρχονται σε επαφή με διαδραστικά περιβάλλοντα που χρησιμοποιούν ήχο, εικόνα και κείμενο. Βοηθούν ώστε η διδασκαλία να γίνει περισσότερο δυναμική, αλληλεπιδραστική και διαισθητική. Μέσω της διάδρασης τα παιδιά αποκτούν περισσότερο ενδιαφέρον για την εκπαίδευση καθώς τα βοηθά να απομνημονεύουν περισσότερες πληροφορίες και να τις κατανοούν σε βάθος.

Στο παρόν ψηφιακό υλικό το σενάριο που σχεδιάστηκε ενσωματώθηκε σε μικρές ακολουθίες (ενότητες) ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί χάρια ή ως μέρος του συνολικού μαθησιακού αντικειμένου.

Επιπλέον το σενάριο δημιουργήθηκε κατ' αυτό τον τρόπο επειδή απευθύνεται σε συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα της οποίας η προϋπάρχουσα γνώση σχετικά με τους κινδύνους του διαδικτύου είναι από ελάχιστη έως ανύπαρκτη και έχοντας ως κύριο στόχο να δεχθούν, οι εκπαιδευόμενοι, επιτυχώς τις νέες γνώσεις και να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες σχετικά με το θέμα.

Περιγραφές απαιτήσεων hardware για την καλή λειτουργία του λογισμικού

Λόγω του γεγονότος ότι το υλικό αναφέρεται στους κινδύνους του Διαδικτύου, δηλαδή στον ψηφιακό κόσμο, κρίνεται σκόπιμο η παρουσίασή του να είναι σε ηλεκτρονική μορφή. Επιπρόσθετα το υλικό πρέπει να είναι εύκολα διαθέσιμο σε παιδιά, γονείς και εκπαιδευτικούς και να διανέμεται στα σχολεία. Για όλους τους παραπάνω λόγους αποφασίστηκε να παρουσιάζεται μέσω ενός CD-ROM.

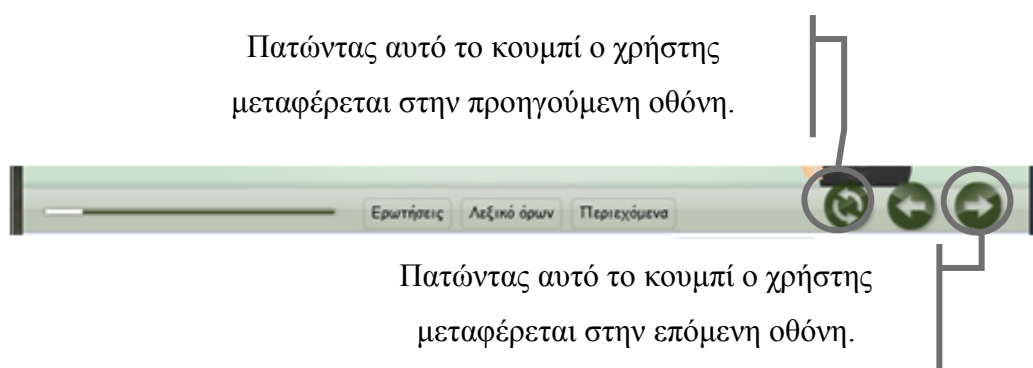
Οι απαιτήσεις σε υλικό (hardware) που πρέπει να διαθέτει ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής προκειμένου να λειτουργήσει σωστά το λογισμικό είναι οι ακόλουθες:

- Επεξεργαστής: Pentium III 450MHz - MMX technology,
- Μνήμη RAM: 128 MB Ram,
- Χώρος στο σκληρό δίσκο: 1 GB free Hard disk space,
- Μονάδα ανάγνωσης: DVD-ROM \geq 16X,
- Κάρτα ήχου: 16-bit stereo audio card, 22KHz, PCM,
- Οθόνη: 15" color monitor (1024x768 60Hz),
- Ποντίκι,
- Ηχεία stereo speakers,
- Κάρτα γραφικών: AGP \geq 64MB, 1024x768 resolution.

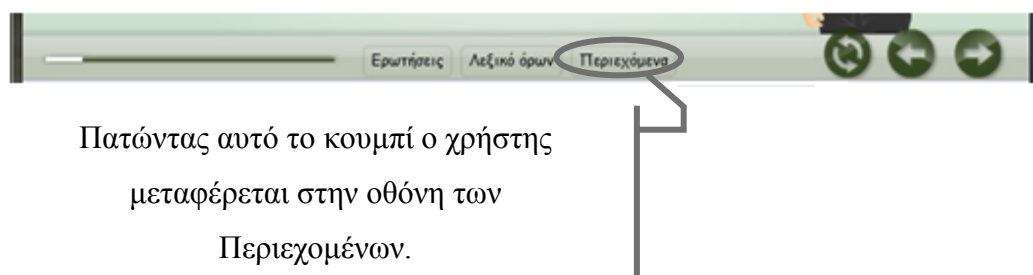
Μενού πλοήγησης

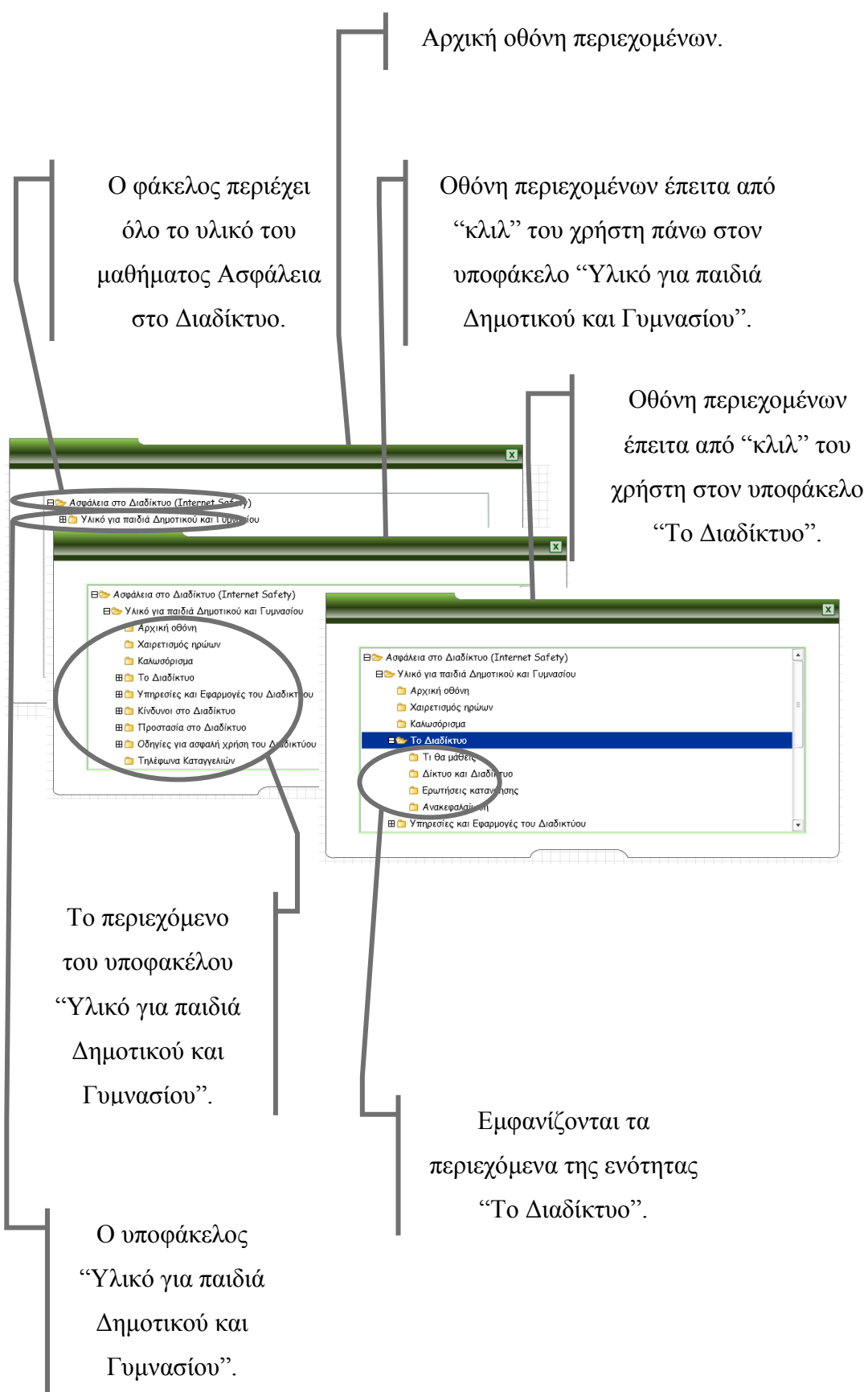
Η πλοήγηση του χρήστη στο διαδραστικό ηλεκτρονικό υλικό που κατασκευάστηκε μπορεί να γίνει με δύο διαφορετικούς τρόπους.

Ο πρώτος τρόπος είναι χρησιμοποιώντας τα βελάκια που βρίσκονται στην κάτω δεξιά πλευρά κάθε οθόνης οπότε ο χρήστης μεταφέρεται είτε σε προηγούμενες είτε σε επόμενες οθόνες του οδηγού περνώντας όμως από κάθε οθόνη που μεσολαβεί. Ο τρόπος αυτός ενδείκνυται όταν ο χρήστης θέλει να δει ξανά οθόνες οι οποίες βρίσκονται σχετικά κοντά με την οθόνη στην οποία βρίσκεται τη δεδομένη στιγμή.



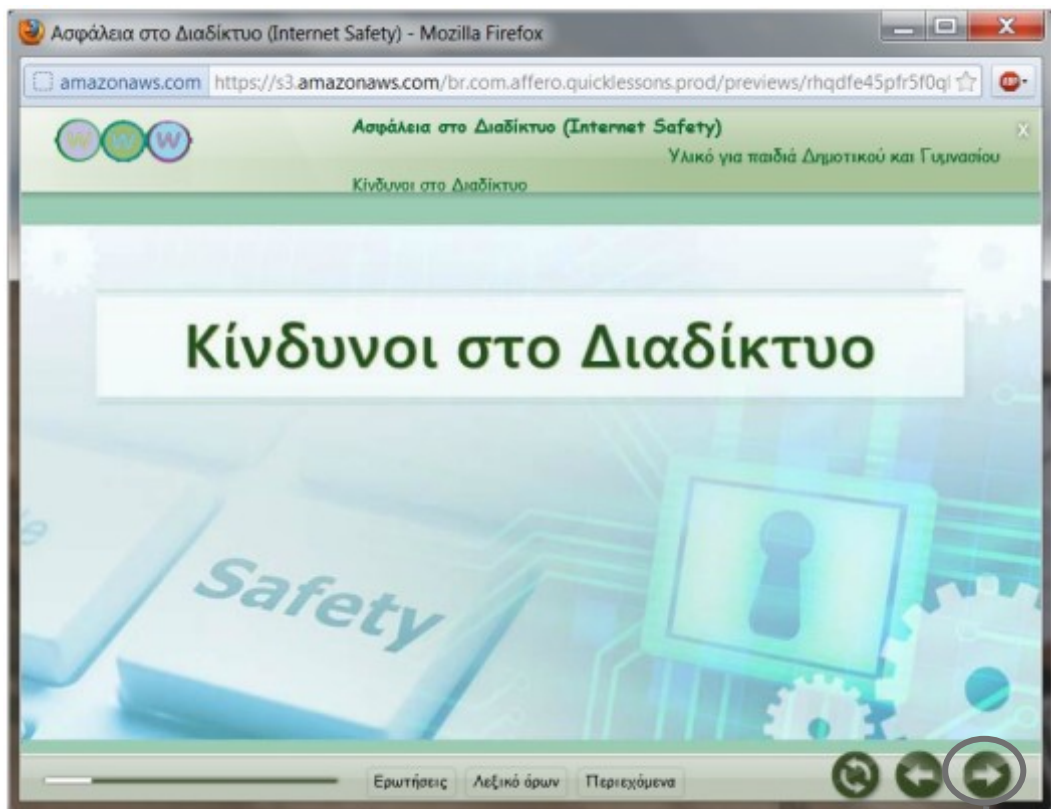
Ο δεύτερος τρόπος είναι χρησιμοποιώντας το κουμπί “Περιεχόμενα” το οποίο βρίσκεται στην κάτω πλευρά κάθε οθόνης του υλικού. Πατώντας αυτό το κουμπί εμφανίζεται στο χρήστη μια οθόνη η οποία περιλαμβάνει το σύνολο του υλικού του μαθήματος (course) χωρισμένο σε τμήματα (part), τα οποία περιλαμβάνουν ενότητες (Ενότητας) οι οποίες με τη σειρά τους περιλαμβάνουν υποενότητες (subΕνότητας). Ο τρόπος αυτός ενδείκνυται όταν ο χρήστης θέλει να βρεθεί σε κάποιο σημείο του υλικού το οποίο δε βρίσκεται κοντά στην οθόνη που είναι τη δεδομένη στιγμή.





Ενδεικτική αποτύπωση ενότητας

Ο χρήστης εισάγεται στο σύστημα και επιλέγει να παρακολουθήσει την ενότητα «Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο». Η 1η οθόνη που βλέπει είναι η παρακάτω η οποία αποτελείται από μία εικόνα και είναι εισαγωγική οθόνη με τον τίτλο του κεφαλαίου προκειμένου να ξέρει ο εκπαιδευόμενος ποιο κεφάλαιο θα παρακολουθήσει.



Ο χρήστης πατάει το βελάκι για να προχωρήσει στην επόμενη οθόνη.

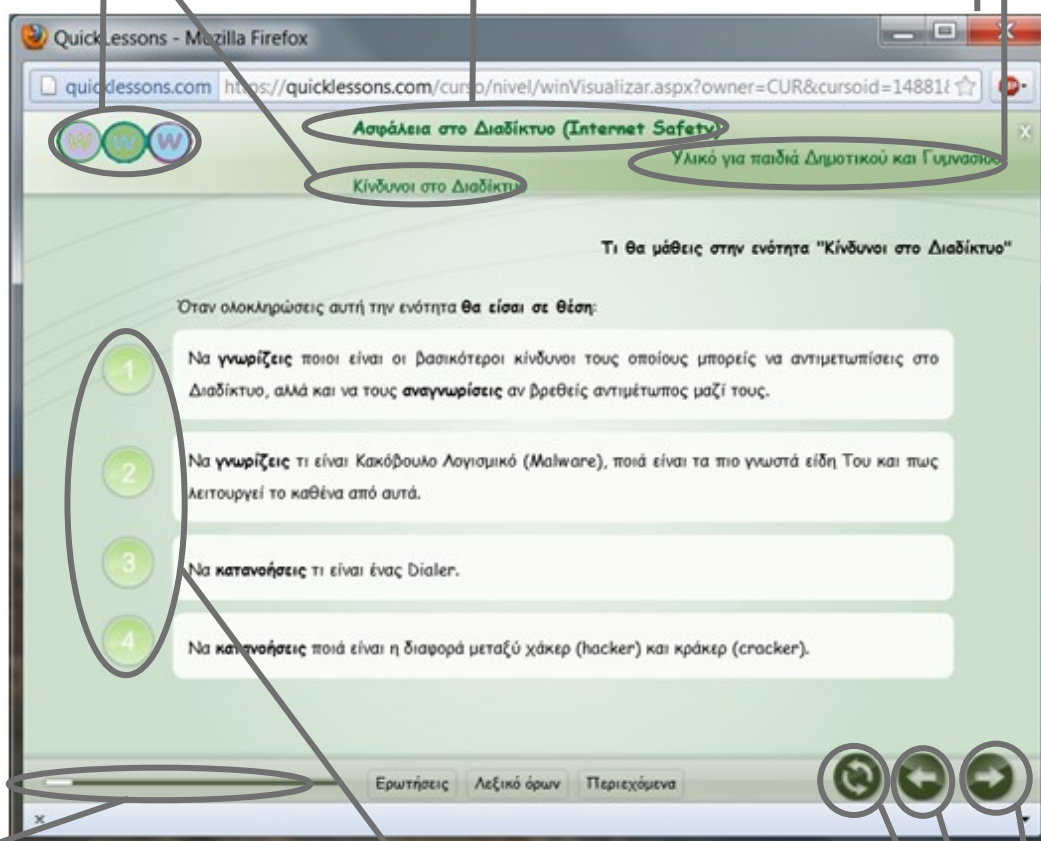
Η επόμενη οθόνη που βλέπει ο χρήστης είναι η ακόλουθη. Απεικονίζει συγκεντρωμένους όλους τους μαθησιακούς στόχους που πρέπει να κατακτήσει ο εκπαιδευόμενος ολοκληρώνοντας την ενότητα. Για να προχωρήσει παρακάτω, μόλις ολοκληρώσει την ανάγνωση, πρέπει να πατήσει το δεξί βελάκι που βρίσκεται στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης.

Το λογότυπο που χρησιμοποιήθηκε για το υλικό.
Εμφανίζεται σε όλες τις οθόνες στο ίδιο σημείο.

Ο τίτλος της
ενότητας που
παρακολουθεί ο
εκπαιδευόμενος.

Ο τίτλος του
Διαδικτυακού
μαθήματος
(course).

Ο τίτλος του
τμήματος
(part) του
Διαδικτυακού
μαθήματος.



Η μπάρα δείχνει σε ποιο
σημείο της ενότητας
βρίσκεται αυτή η οθόνη.
Δηλαδή πόσο απομένει
μέχρι να ολοκληρωθεί η
ενότητα.

Ο χρήστης ανακαλύπτει
έναν- έναν τους μαθησιακούς
στόχους της ενότητας.

Πατώντας αυτό το κουμπί ανοίγει
ξανά η οθόνη στην οποία βρίσκεται ο
χρήστης.

Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην προηγούμενη οθόνη.

Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη.

Στην οθόνη αυτή εμφανίζεται ο ένας από τους δύο κεντρικούς ήρωες, ο Τάκης ο Ιντερνετάκης (τον οποίο τα παιδιά έχουν γνωρίσει νωρίτερα και αποτελεί οικείο χαρακτήρα γι' αυτά) ο οποίος μιλάει στα παιδιά και τα εισάγει στο θέμα της συγκεκριμένης ενότητας. Για να προχωρήσει παρακάτω ο εκπαιδευόμενος πρέπει να “κλικάρει” το δεξί βελάκι που βρίσκεται στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης.

Ο τίτλος της ενότητας που παρακολουθεί ο εκπαιδευόμενος.

Ο Τάκης ο Ιντερνετάκης προσκαλεί τα παιδιά σε μια ξενάγηση που αφορά στους κινδύνους του Διαδικτύου .



Τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να διαβάσουν το κείμενο αυτό αλλά και να το ακούν παράλληλα από τον Τάκη.

Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη.

Σε αυτή την οθόνη ο χρήστης βλέπει όλες τις πληροφορίες που αναφέρονται στον πρώτο κίνδυνο του Διαδικτύου ο οποίος είναι το Κακόβουλο Λογισμικό. Περιλαμβάνει τον ορισμό του Κακόβουλου λογισμικού καθώς και πληροφορίες για τα δημοφιλέστερα είδη Του τις οποίες ο εκπαιδευόμενος μπορεί να δει μόνο αν αλληλεπιδράσει με το σύστημα. Επίσης περιλαμβάνει και οδηγίες για το πώς θα αλληλεπιδράσουν οι χρήστες με το σύστημα.

Το εικονίδιο αυτό δείχνει πως η συγκεκριμένη οθόνη απαιτεί διάδραση, δηλαδή αλληλεπίδραση με το χρήστη προκειμένου να εμφανιστεί το περιεχόμενό της.

Δίνεται ο ορισμός του Κακόβουλου Λογισμικού.

Κακόβουλο Λογισμικό (Malware) είναι οποιοδήποτε πρόγραμμα το οποίο έχει σκοπό να προκαλέσει κάποιου είδους καταστροφή ή να χρησιμοποιήσει χωρίς εξουσιοδότηση πόρους του συστήματος.

1ος Κίνδυνος: Κακόβουλο Λογισμικό!
Για να μάθεις περισσότερα για τα διάφορα είδη Malware κάνε "κλικ" στις παρακάτω λέξεις!

Virus Worm Trojan Horse Spyware Keylogger

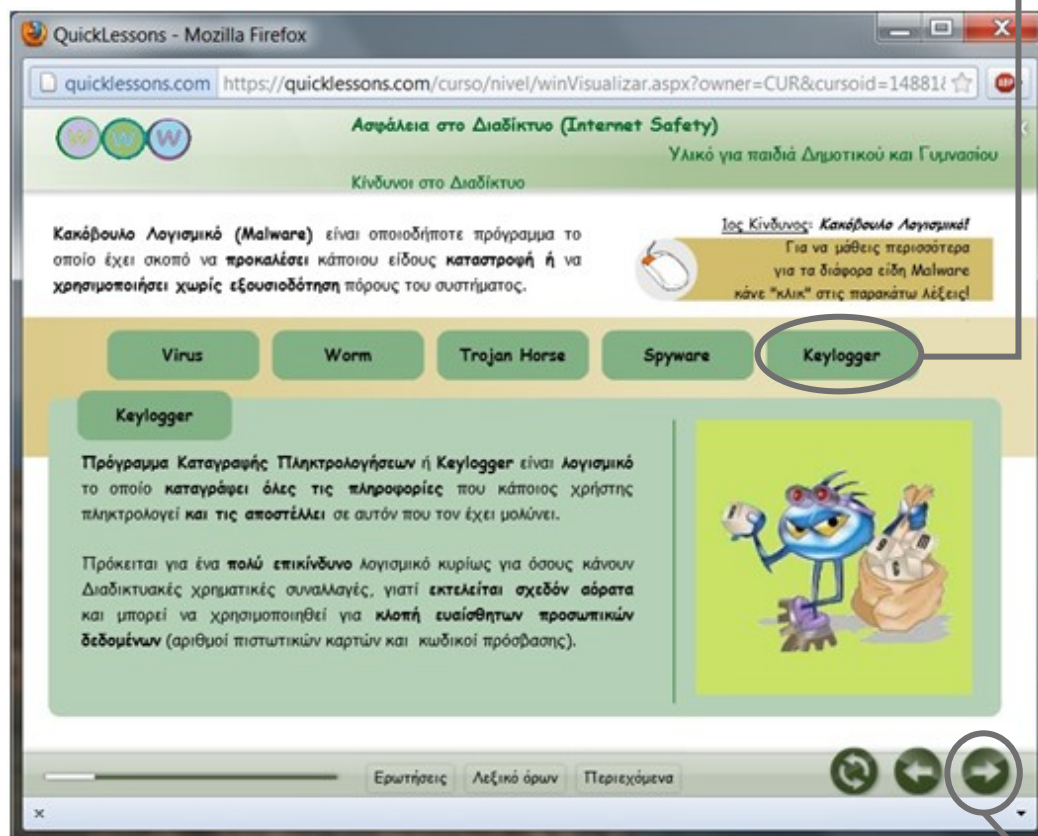
Εμφανίζεται μια σειρά από καρτέλες πάνω στις οποίες πρέπει να "κλικάρει" ο χρήστης για να δει πληροφορίες σχετικές με τα διάφορα είδη Κακόβουλου Λογισμικού.

Παρουσιάζεται ο 1^{ος} Κίνδυνος του Διαδικτύου.

Παρατηρούμε ότι στην οθόνη δεν εμφανίζεται το βελάκι προς τα δεξιά που επιτρέπει μετάβαση του χρήστη στην επόμενη οθόνη. Αυτό συμβαίνει γιατί ο χρήστης δεν έχει "κλικάρει" ακόμα πάνω στις καρτέλες που του εμφανίζουν επιπρόσθετες πληροφορίες.

Όταν ο χρήστης “κλικάρει” πάνω στις καρτέλες εμφανίζεται ένα κείμενο με πληροφορίες σχετικές με το συγκεκριμένο είδος Κακόβουλου λογισμικού και μία σχετική εικόνα. Όταν ο χρήστης “κλικάρει” και την τελευταία καρτέλα (στην προκειμένη περίπτωση η καρτέλα αυτή είναι το keylogger) τότε εμφανίζεται το δεξί βέλος στην κάτω πλευρά της οθόνης το οποίο του επιτρέπει να μεταβεί στη επόμενη οθόνη. Δεν παίζει πόλο η σειρά με την οποία επιλέγει ο χρήστης να πατήσει πάνω στις καρτέλες. Απλά πρέπει να τις επισκεφθεί όλες.

Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μπορεί να δει το περιεχόμενο που κρύβει η συγκεκριμένη καρτέλα το οποίο αποτελείται από κείμενο και συνοδεύεται από μία εικόνα.

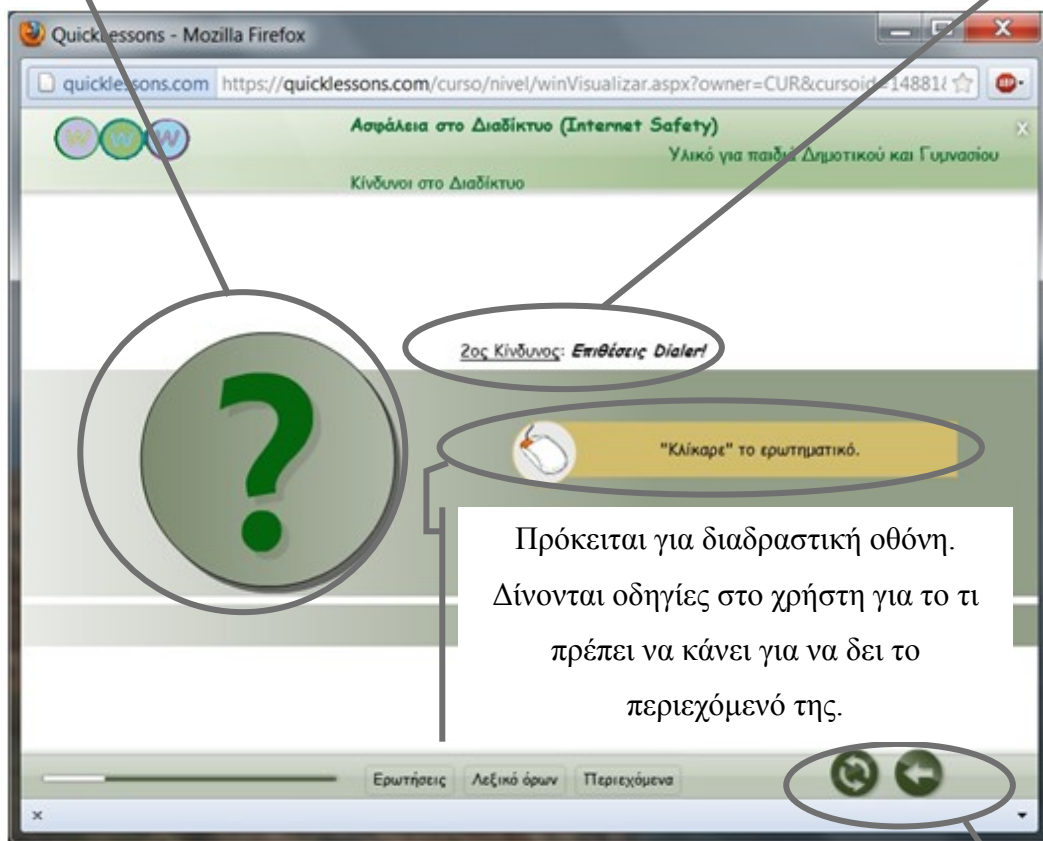


Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη.

Η επόμενη οθόνη αποκαλύπτει τον δεύτερο κίνδυνο του Διαδικτύου, τις επιθέσεις Dialer. Στην οθόνη εμφανίζεται ένα ερωτηματικό πάνω στο οποίο πρέπει να “κλικάρει” ο χρήστης για να εμφανιστεί το περιεχόμενο που κρύβεται πίσω από αυτό.

Εμφανίζεται η εικόνα ενός ερωτηματικού πάνω στο οποίο πρέπει να “κλικάρει” ο χρήστης για να δει πληροφορίες σχετικές με τις επιθέσεις Dialers.

Παρουσιάζεται ο 2^{ος} Κίνδυνος του Διαδικτύου.



Πρόκειται για διαδραστική οθόνη. Δίνονται οδηγίες στο χρήστη για το τι πρέπει να κάνει για να δει το περιεχόμενό της.

Παρατηρούμε ότι στην οθόνη δεν εμφανίζεται το βελάκι προς τα δεξιά που επιτρέπει μετάβαση του χρήστη στην επόμενη οθόνη. Αυτό συμβαίνει γιατί ο χρήστης δεν έχει “κλικάρει” ακόμα πάνω στο ερωτηματικό.

Μόλις ο χρήστης “κλικάρει” στο ερωτηματικό εμφανίζεται στην οθόνη ένα κείμενο σχετικό με τον κίνδυνο αυτό και μια εικόνα που το συνοδεύει, η οποία βρίσκεται στη θέση όπου πριν ήταν το ερωτηματικό. Παράλληλα εμφανίζεται και το δεξί βελάκι στην κάτω πλευρά της οθόνης που επιτρέπει στο χρήστη να μεταβεί στην επόμενη οθόνη.



Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει τον τρίτο κίνδυνο του Διαδικτύου, τις επιθέσεις Hacker και Cracker. Η οθόνη αυτή περιλαμβάνει κείμενο που εξηγεί τη διαφορά μεταξύ Hacker και Cracker και μια εικόνα. Όταν ο χρήστης διαβάσει το κείμενο και παρατηρήσει την εικόνα μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πατώντας το δεξί βελάκι στην κάτω πλευρά της οθόνης.

Παρουσιάζεται ο
3^{ος} Κίνδυνος του
Διαδικτύου.

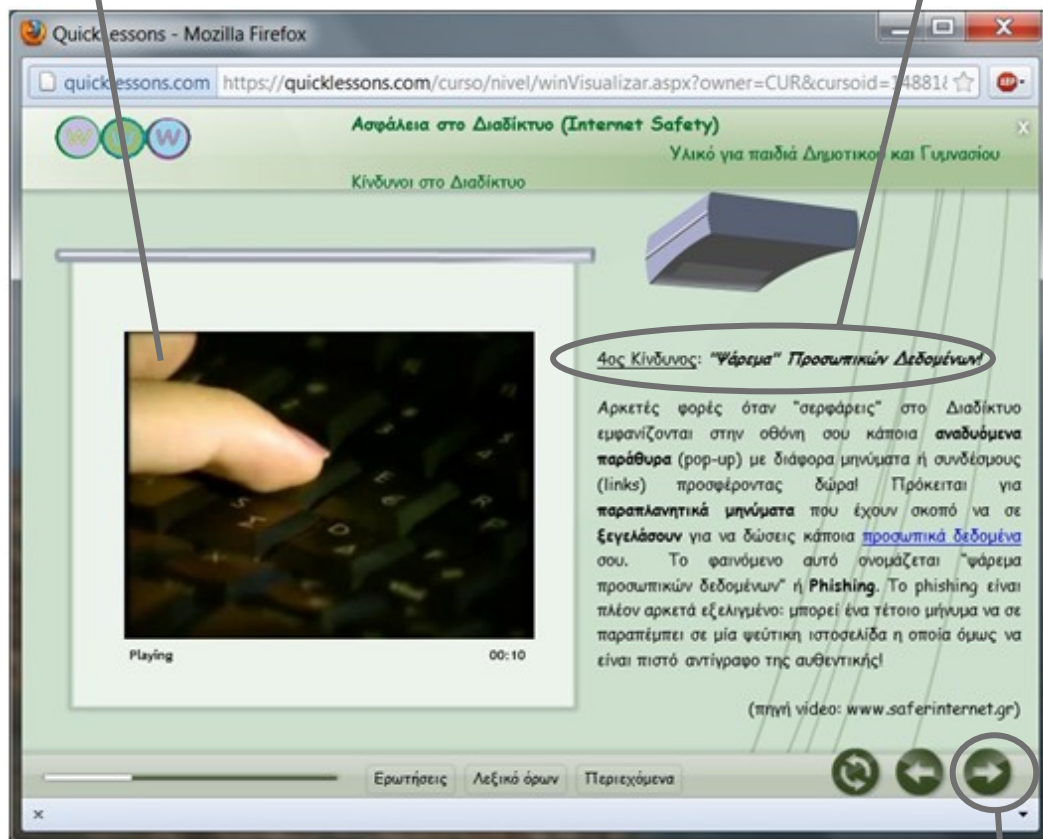


Πατώντας αυτό το
κουμπί ο χρήστης
μεταφέρεται στην
επόμενη οθόνη.

Στην παρακάτω οθόνη παρουσιάζεται ο τέταρτος κίνδυνος του Διαδικτύου, το “Ψάρεμα” Προσωπικών Δεδομένων. Η συγκεκριμένη οθόνη περιλαμβάνει ένα επεξηγηματικό κείμενο που αφορά στον κίνδυνο αυτό καθώς και ένα σχετικό video. Όταν ο χρήστης διαβάσει το κείμενο και παρακολουθήσει το video μπορεί να πατήσει το δεξί βελάκι στην κάτω πλευρά της οθόνης για να μεταβεί στην επόμενη οθόνη.

Το video ξεκινάει να αναπαράγεται αυτόματα χωρίς να χρειάζεται να παρέμβει ο χρήστης.

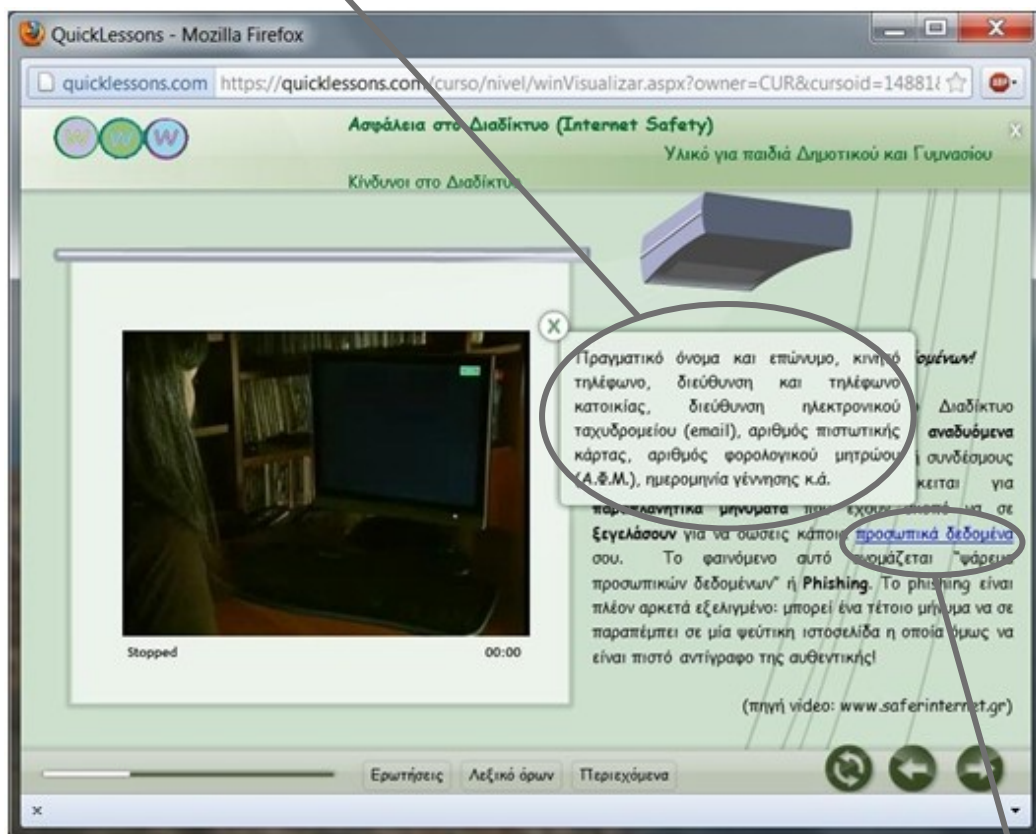
Παρουσιάζεται ο 4^{ος} Κίνδυνος του Διαδικτύου.



Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη.

Στην οθόνη που παρουσιάζεται ο τέταρτος κίνδυνος του Διαδικτύου περιέχεται και ένας σύνδεσμος (link) πάνω στον οποίο αν “κλικάρει” ο χρήστης ανοίγει ένα αναδυόμενο παράθυρο με επιπλέον πληροφορίες που αφορούν στη λέξη του συνδέσμου. Για να κλείσει το αναδυόμενο παράθυρο ο χρήστης πρέπει απλά να πατήσει το “x” που βρίσκεται στην πάνω αριστερή πλευρά του παραθύρου.

Αναδυόμενο παράθυρο (pop-up)
που ανοίγει μόλις ο χρήστης
“κλικάρει” το σύνδεσμο.



Πρόκειται για έναν σύνδεσμο
(link) ο οποίος ενεργοποιεί ένα
αναδυόμενο παράθυρο.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει τον πέμπτο κίνδυνο του Διαδικτύου, την Πειρατεία. Η οθόνη περιλαμβάνει μια εικόνα και κείμενο σχετικό με τον κίνδυνο αυτό. Για τη μετάβαση στην επόμενη οθόνη ο χρήστης πρέπει να “κλικάρει” το δεξί βελάκι στην κάτω πλευρά της οθόνης.

Παρουσιάζεται ο
5^{ος} Κίνδυνος του
Διαδικτύου.



Πατώντας αυτό το κουμπί ο
χρήστης μεταφέρεται στην
επόμενη οθόνη.

Η παρακάτω οθόνη παρουσιάζει τον έκτο κίνδυνο του Διαδικτύου, την Παραπλάνηση. Η οθόνη περιλαμβάνει μια εικόνα και κείμενο σχετικό με τον κίνδυνο αυτό. Για τη μετάβαση στην επόμενη οθόνη ο χρήστης πρέπει να “κλικάρει” το δεξί βελάκι στην κάτω πλευρά της οθόνης.

Παρουσιάζεται ο
6^{ος} Κίνδυνος του
Διαδικτύου.



Πατώντας αυτό το κουμπί
ο χρήστης μεταφέρεται
στην επόμενη οθόνη.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει τον έβδομο κίνδυνο του Διαδικτύου, την Αποπλάνηση Ανηλίκων. Η οθόνη περιλαμβάνει μια εικόνα και κείμενο σχετικό με τον κίνδυνο αυτό. Για τη μετάβαση στην επόμενη οθόνη ο χρήστης πρέπει να “κλικάρει” το δεξί βελάκι στην κάτω πλευρά της οθόνης.

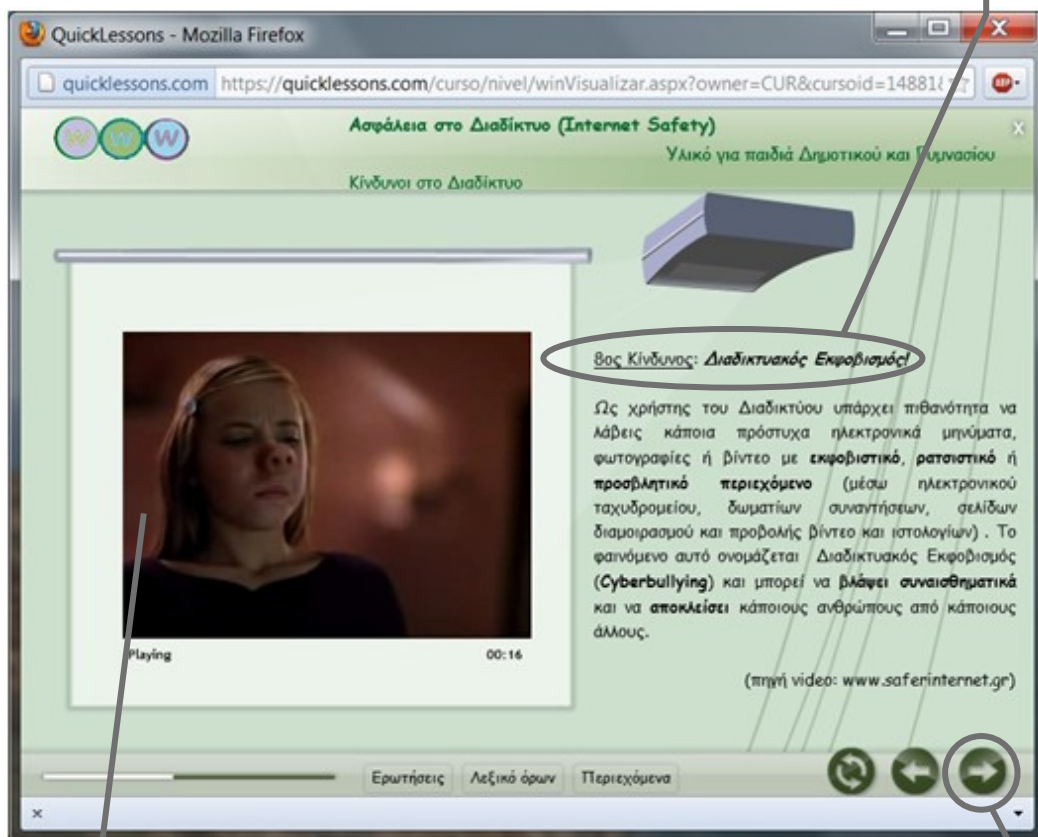
Παρουσιάζεται ο
7^{ος} Κίνδυνος του
Διαδικτύου.



Πατώντας αυτό το
κουμπί ο χρήστης
μεταφέρεται στην
επόμενη οθόνη.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει τον όγδοο κίνδυνο του Διαδικτύου, το Διαδικτυακό Εκφοβισμό. Η οθόνη περιλαμβάνει κείμενο σχετικό με τον κίνδυνο αυτό και ένα video σχετικό με το ζήτημα. Το video ξεκινάει να αναπαράγεται μόνο του χωρίς να χρειαστεί ο χρήστης να κάνει καμία ενέργεια. Όταν ο χρήστης μελετήσει το περιεχόμενο της συγκεκριμένης οθόνης, για να προχωρήσει παρακάτω, πρέπει να “κλικάρει” το δεξί βελάκι στην κάτω πλευρά της οθόνης.

Παρουσιάζεται ο 8^{ος}
Κίνδυνος του Διαδικτύου.

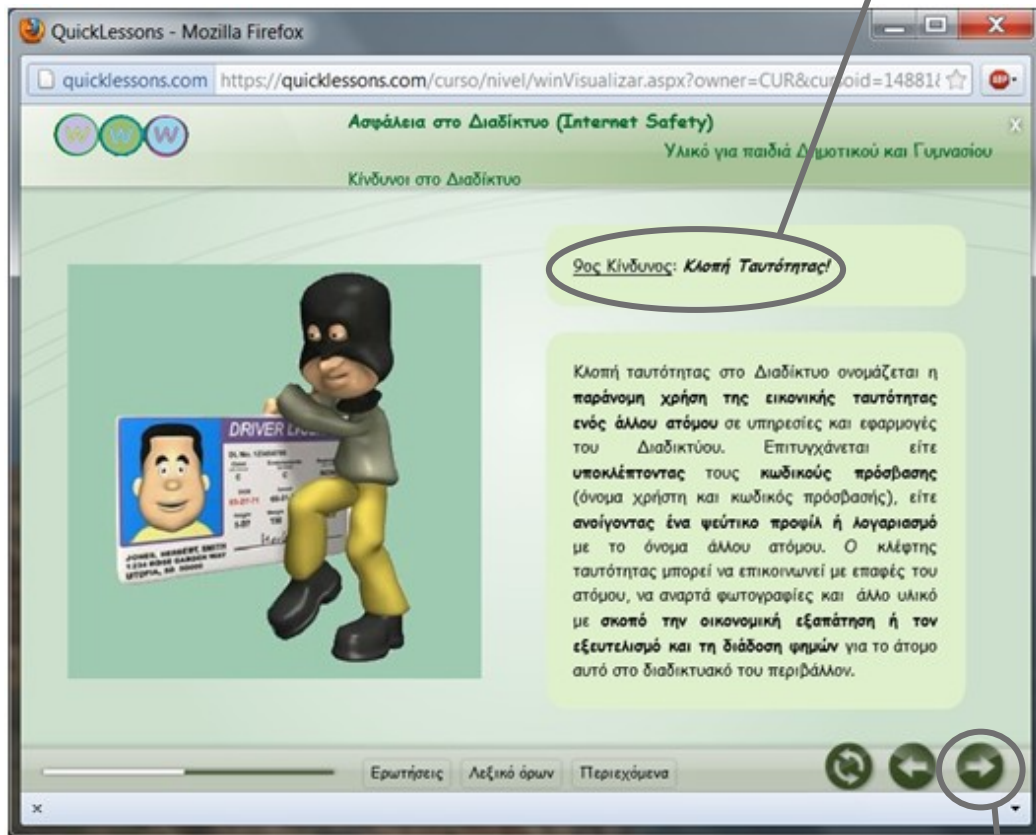


Το video ξεκινάει να αναπαράγεται αυτόματα χωρίς να χρειάζεται να παρέμβει ο χρήστης.

Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει τον ένατο κίνδυνο του Διαδικτύου, την Κλοπή Ταυτότητας. Η οθόνη περιλαμβάνει μια εικόνα και κείμενο σχετικό με τον κίνδυνο αυτό. Για τη μετάβαση στην επόμενη οθόνη ο χρήστης πρέπει να “κλικάρει” το δεξί βελάκι στην κάτω πλευρά της οθόνης.

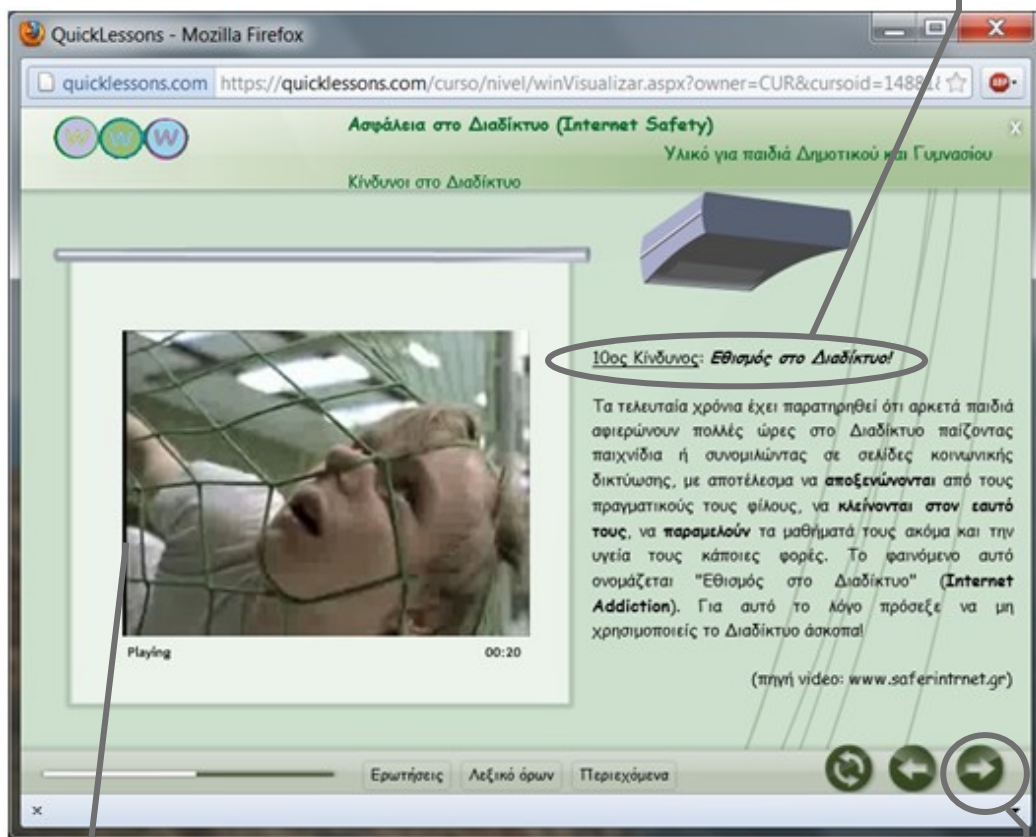
Παρουσιάζεται ο
9^{ος} Κίνδυνος του
Διαδικτύου.



Πατώντας αυτό το κουμπί
ο χρήστης μεταφέρεται
στην επόμενη οθόνη.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει το δέκατο κίνδυνο του Διαδικτύου, τον Εθισμό στο Διαδίκτυο. Η οθόνη περιλαμβάνει κείμενο σχετικό με τον κίνδυνο αυτό και νέα video σχετικό με το ζήτημα. Το video ξεκινάει να αναπαράγεται μόνο του χωρίς να χρειαστεί ο χρήστης να κάνει καμία ενέργεια. Όταν ο χρήστης μελετήσει το περιεχόμενο της συγκεκριμένης οθόνης, για να προχωρήσει παρακάτω, πρέπει να “κλικάρει” το δεξί βελάκι στην κάτω πλευρά της οθόνης.

Παρουσιάζεται ο 10^{ος} Κίνδυνος του Διαδικτύου.

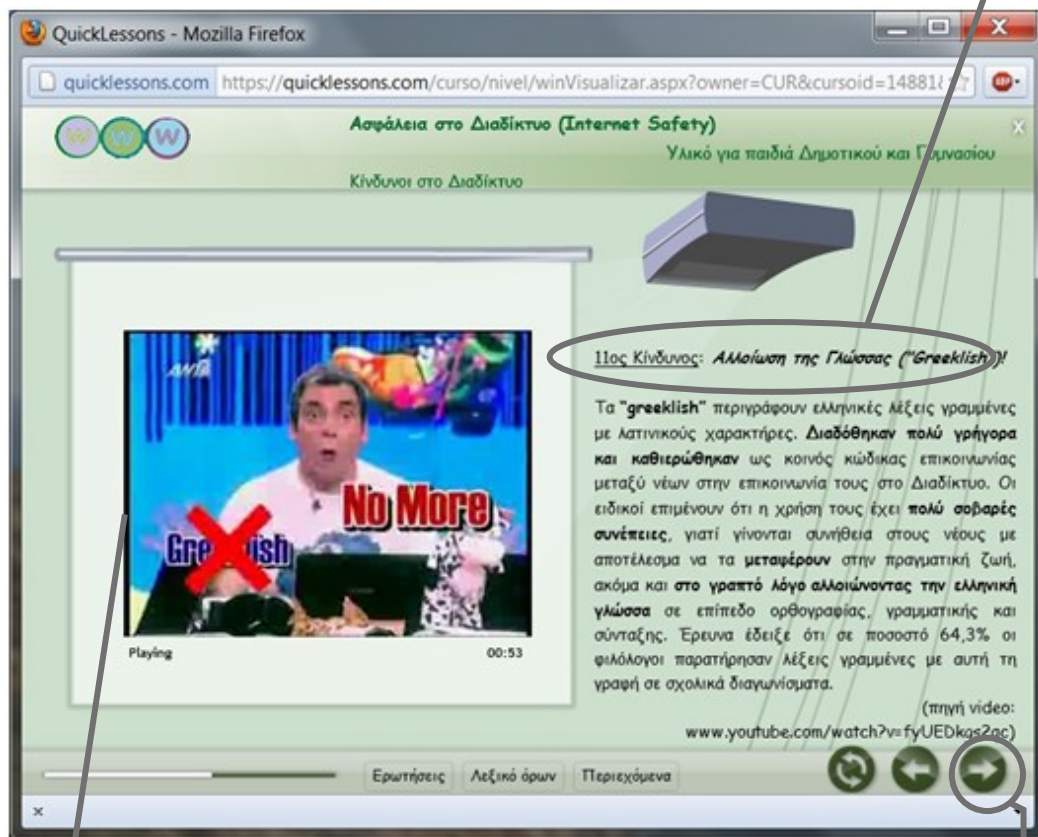


Το video ξεκινάει να αναπαράγεται αυτόματα χωρίς να χρειάζεται να παρέμβει ο χρήστης.

Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη.

Στην παρακάτω οθόνη παρουσιάζεται ο εντέκατος κίνδυνος του Διαδικτύου, η Αλλοίωση της Ελληνικής Γλώσσας λόγω της χρήσης “Greeklish”. Η οθόνη περιλαμβάνει κείμενο σχετικό με τον κίνδυνο αυτό και ένα video σχετικό με το ζήτημα. Το video ξεκινάει να αναπαράγεται μόνο του χωρίς να χρειαστεί ο χρήστης να κάνει καμία ενέργεια. Όταν ο χρήστης μελετήσει το περιεχόμενο της συγκεκριμένης οθόνης, για να προχωρήσει παρακάτω, πρέπει να “κλικάρει” το δεξί βελάκι στην κάτω πλευρά της οθόνης.

Παρουσιάζεται ο
11^{ος} Κίνδυνος
του Διαδικτύου.

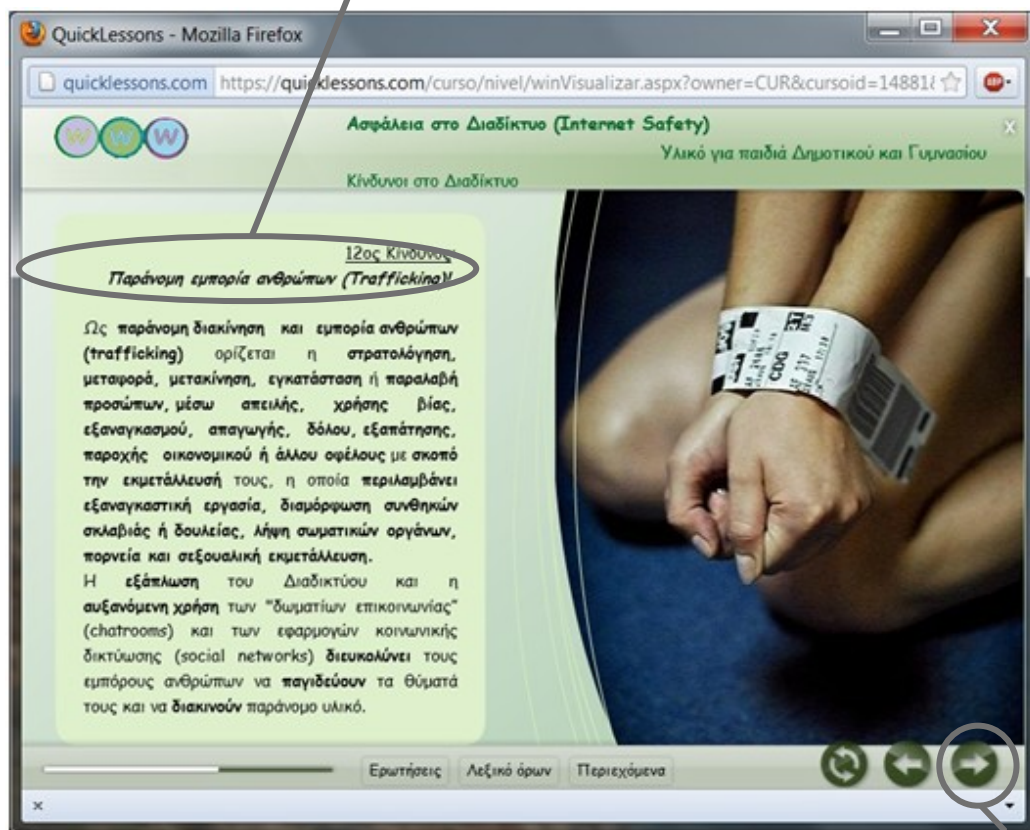


Το video ξεκινάει να
αναπαράγεται αυτόματα
χωρίς να χρειάζεται να
παρέμβει ο χρήστης.

Πατώντας αυτό το κουμπί ο
χρήστης μεταφέρεται στην
επόμενη οθόνη.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει το δωδέκατο κίνδυνο του Διαδικτύου, την παράνομη διακίνηση και εμπορία ανθρώπων (Trafficking). Η οθόνη αυτή περιλαμβάνει κείμενο που εξηγεί τι είναι το Trafficking και μια εικόνα. Όταν ο χρήστης διαβάσει το κείμενο και παρατηρήσει την εικόνα μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πατώντας το δεξί βελάκι στην κάτω πλευρά της οθόνης.

Παρουσιάζεται ο
12^{ος} Κίνδυνος
του Διαδικτύου.

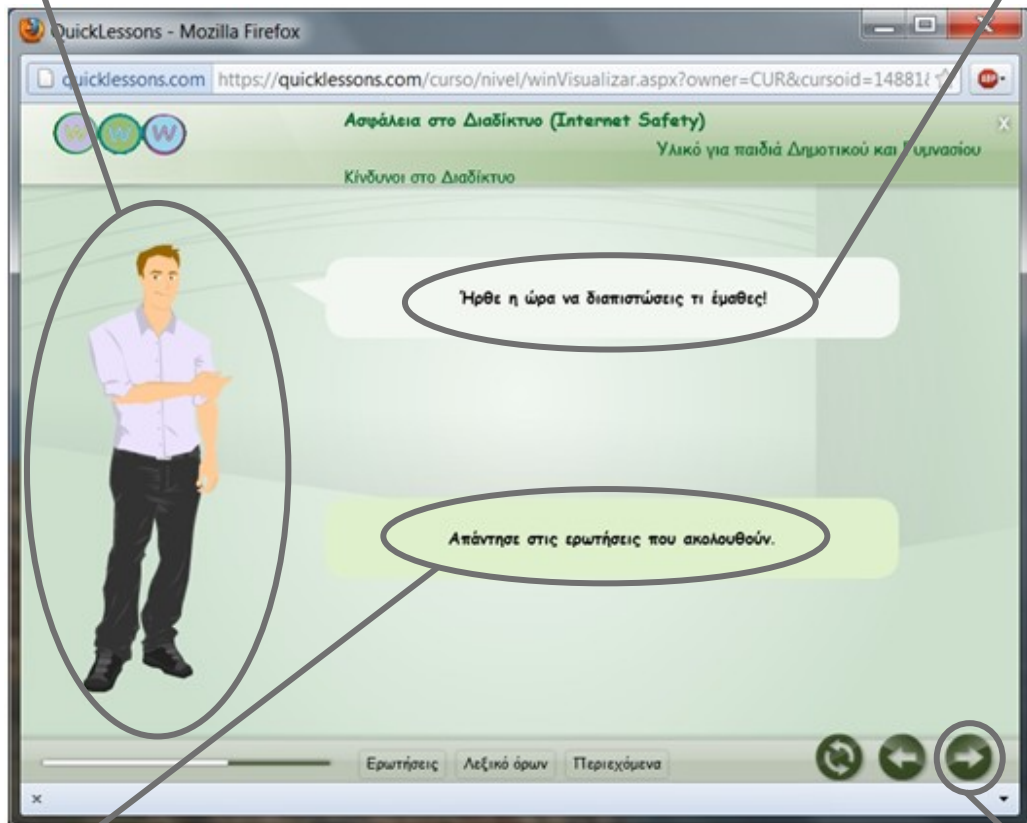


Πατώντας αυτό το κουμπί
ο χρήστης μεταφέρεται
στην επόμενη οθόνη.

Στην επόμενη οθόνη εμφανίζεται ξανά ο Τάκης ο Ιντερνετάκης και ενημερώνει τα παιδιά ότι στις οθόνες που ακολουθούν καλούνται να απαντήσουν κάποιες ερωτήσεις για να διαπιστώσουν τι έμαθαν από την ενότητα που παρακολούθησαν. Η οθόνη αυτή περιλαμβάνει κείμενο και ήχο. Όταν ο ήρωας ολοκληρώσει αυτό που έχει να πει στα παιδιά και ο χρήστης διαβάσει το κείμενο μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πατώντας το δεξί βελάκι στην κάτω πλευρά της οθόνης.

Εμφανίζεται πάλι ο Τάκης για να προετοιμάσει τα παιδιά για την αυτό-αξιολόγηση που ακολουθεί.

Τη φράση αυτή μπορούν να τη διαβάσουν οι εκπαιδευόμενοι και να την ακούσουν από τον Τάκη.



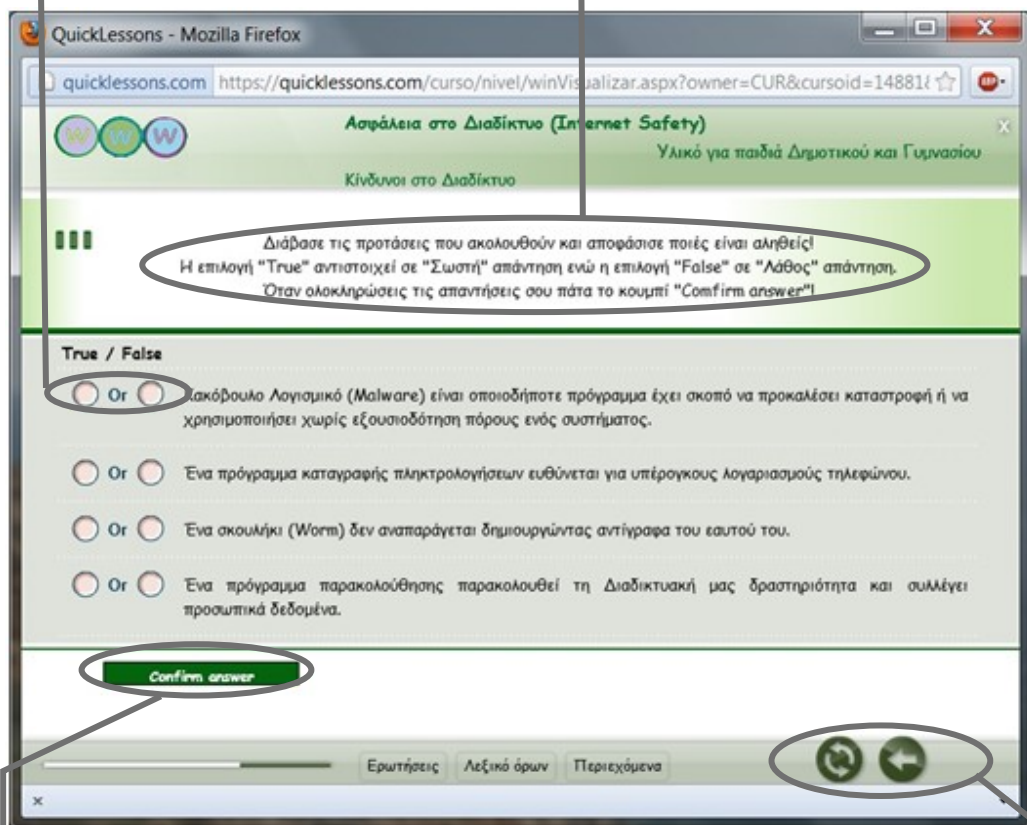
Κείμενο που προτρέπει τους μαθητές σχετικά με το τι θα πρέπει να κάνουν στις οθόνες που ακολουθούν.

Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει την πρώτη ερώτηση αυτό-αξιολόγησης που ανήκει στην κατηγορία ερωτήσεων “Σωστό – Λάθος”. Δίνονται οδηγίες στο χρήστη για το πώς πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση και τι πρέπει να κάνει για να ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του. Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πριν δώσει απάντηση.

Ο χρήστης αφού διαβάσει τις προτάσεις πρέπει να αποφασίσει για κάθε μία από αυτές αν είναι αληθής (True) ή ψευδής (False) “κλικάροντας” στα κυκλάκια.

Δίνονται οδηγίες στο χρήστη για το τι πρέπει να κάνει για να απαντήσει στην παρακάτω ερώτηση αυτό-αξιολόγησης.

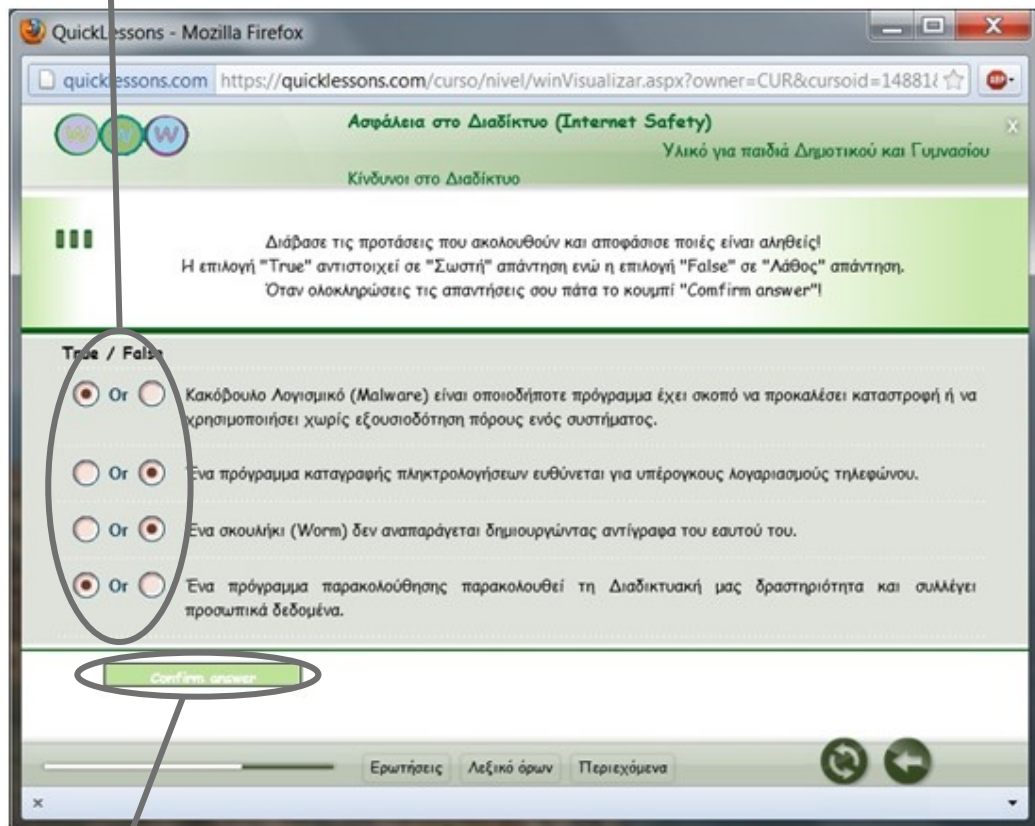


Όταν ο εκπαιδευόμενος ολοκληρώσει τις απαντήσεις πατάει αυτό το κουμπί για να ελέγξει την ορθότητά τους.

Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη προτού δώσει απάντηση.

Η παρακάτω οθόνη δείχνει τις απαντήσεις του χρήστη στην ερώτηση “Σωστού – Λάθους”. Τώρα ο χρήστης πατάει το κουμπί “Confirm” για να ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του.

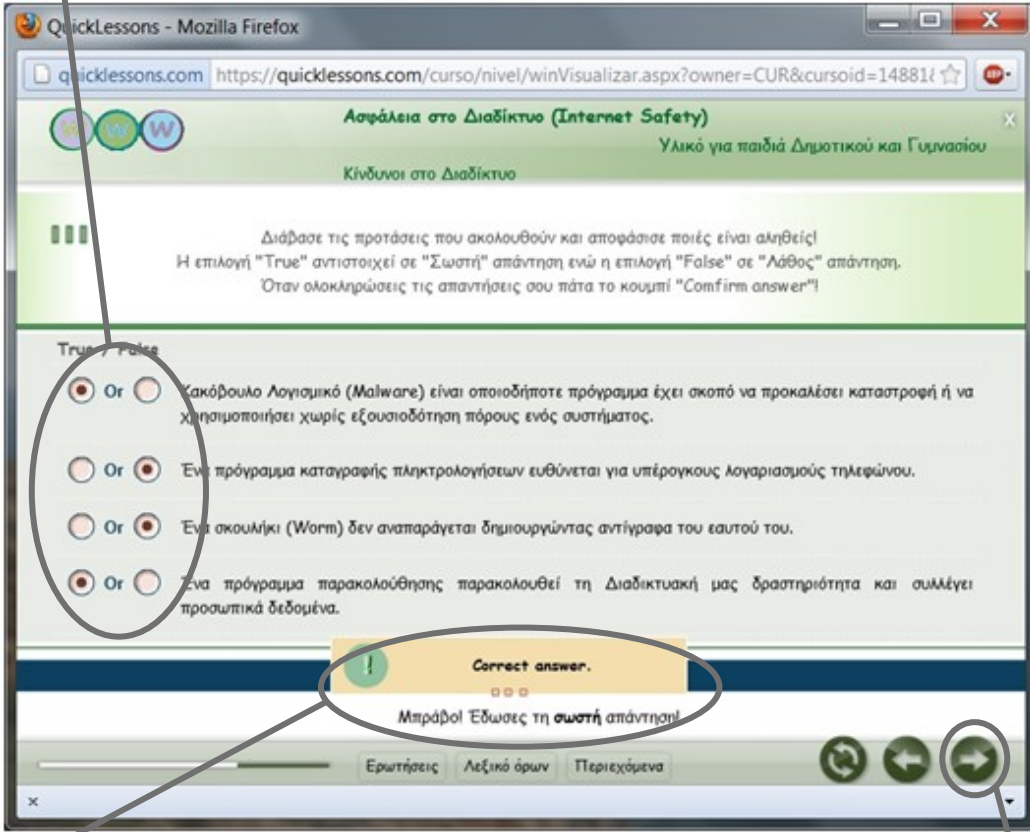
Ο χρήστης έχει απαντήσει στην ερώτηση.



Εμφανίζεται μήνυμα το οποίο ενημερώνει τον εκπαιδευόμενο πως η απάντησή του είναι σωστή.

Υποθέτοντας ότι ο εκπαιδευόμενος έχει δώσει τη σωστή απάντηση και αφού έχει πατήσει το κουμπί “Confirm” βλέπει την παρακάτω οθόνη. Πλέον μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πατώντας το δεξί βελάκι που βρίσκεται στην κάτω δεξιά πλευρά της οθόνης.

Η απάντηση του χρήστη.



QuickLessons - Mozilla Firefox
quicklessons.com https://quicklessons.com/curso/nivel/winVisualizar.aspx?owner=CUR&cursoid=14881

Ασφάλεια στο Διαδίκτυο (Internet Safety)
Υλικό για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου
Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο

Διάβασε τις προτάσεις που ακολουθούν και αποφάσισε ποιές είναι αληθείς!
Η επιλογή "True" αντιστοιχεί σε "Σωστή" απάντηση ενώ η επιλογή "False" σε "Λάθος" απάντηση.
Όταν ολοκληρώσεις τις απαντήσεις σου πάτα το κουμπί "Confirm answer"!

True / False

- Or Κακόβουλο Λογισμικό (Malware) είναι οποιοδήποτε πρόγραμμα έχει σκοπό να προκαλέσει καταστροφή ή να χρησιμοποιήσει χωρίς εξουσιοδότηση πόρους ενός συστήματος.
- Or Ένα πρόγραμμα καταγραφής πληκτρολογήσεων ευθύνεται για υπέρπογκους λογαριασμούς τηλεφώνου.
- Or Ένα ακουλίκι (Worm) δεν αναπαράγεται δημιουργώντας αντίγραφα του εαυτού του.
- Or Ένα πρόγραμμα παρακολούθησης παρακολουθεί τη Διαδικτυακή μας δραστηριότητα και συλλέγει προσωπικά δεδομένα.

Correct answer.
Μπράβο! Έδωσες τη σωστή απάντηση!

Ερωτήσεις Λεξικό όρων Περιεχόμενα

Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη.

Εμφανίζεται μήνυμα το οποίο ενημερώνει τον εκπαιδευόμενο πως η απάντησή του είναι σωστή.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει τη δεύτερη ερώτηση αυτό-αξιολόγησης που ανήκει στην κατηγορία ερωτήσεων “Σωστό – Λάθος”. Δίνονται οδηγίες στον εκπαιδευόμενο για το πώς πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση και τι πρέπει να κάνει για να ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του. Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη μόνο όταν δώσει απάντηση.

Ο εκπαιδευόμενος αφού διαβάσει τις προτάσεις πρέπει να αποφασίσει για κάθε μία από αυτές αν είναι αληθής (True) ή ψευδής (False) “κλικάροντας” στα κυκλάκια.

Δίνονται οδηγίες στο χρήστη για το τι πρέπει να κάνει για να απαντήσει στην παρακάτω ερώτηση αυτό-αξιολόγησης.

QuickLessons - Mozilla Firefox
quicklessons.com https://quicklessons.com/curso/nivel/winVisualizar.aspx?owner=CUR&cursoid=1488

Ασφάλεια στο Διαδίκτυο (Internet Safety)
Υλικό για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου
Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο

Διάβασε τις προτάσεις που ακολουθούν και αποφάσισε ποιές είναι αληθείς!
Η επιλογή "True" αντιστοιχεί σε "Σωστή" απάντηση ενώ η επιλογή "False" σε "Λάθος" απάντηση.
Όταν ολοκληρώσεις τις απαντήσεις σου πάτα το κουμπί "Confirm answer"

True / False

Or Ένα σκουλήκι (worm) αποτελεί είδος ιού.

Or Ο Dialler δεν είναι Κακόβουλο Λογισμικό.

Or Ένας ιός (virus) μεταδίδεται από υπολογιστή σε υπολογιστή καθώς μετακινείται.

Or Ένας Δούρειος Ίππος (Trojan Horse) είναι άκακος αν δεν εκτελεστεί ή δεν ικανοποιηθεί κάποια συνθήκη που έχει καθορίσει ο δημιουργός του.

Confirm answer

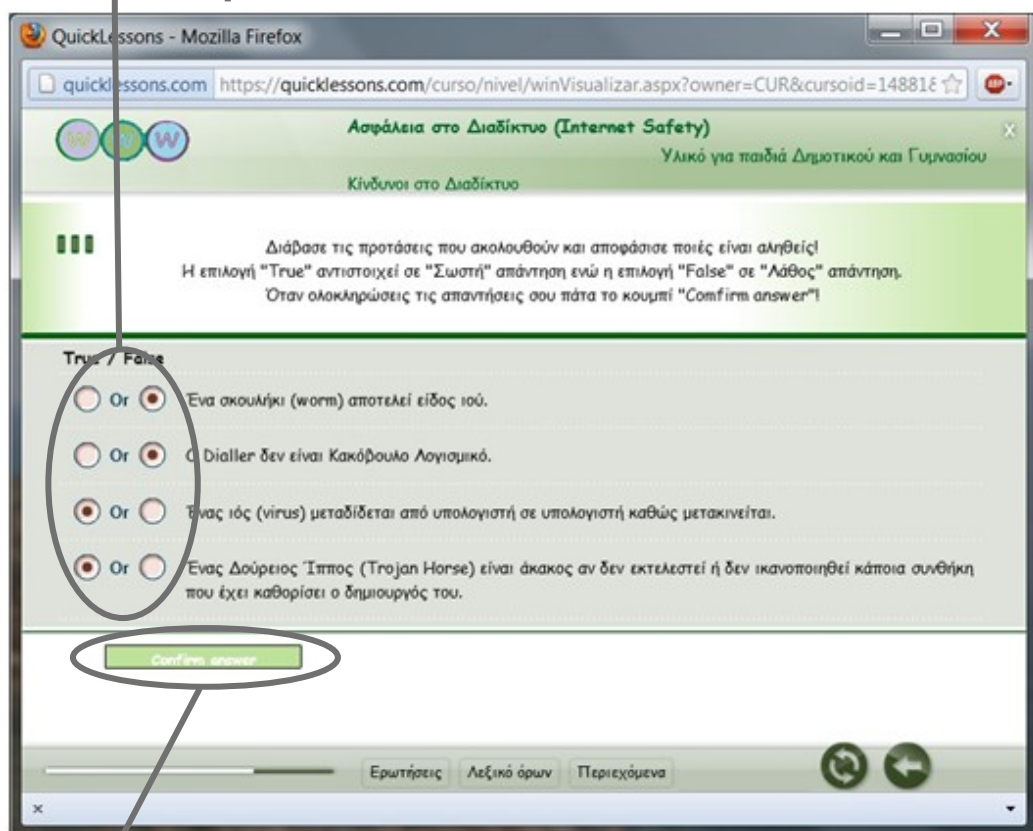
Ερωτήσεις Λεξικόπων Περιεχόμενα

Όταν ο εκπαιδευόμενος ολοκληρώσει τις απαντήσεις του πατάει αυτό το κουμπί για να ελέγξει την ορθότητά τους.

Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη προτού δώσει απάντηση.

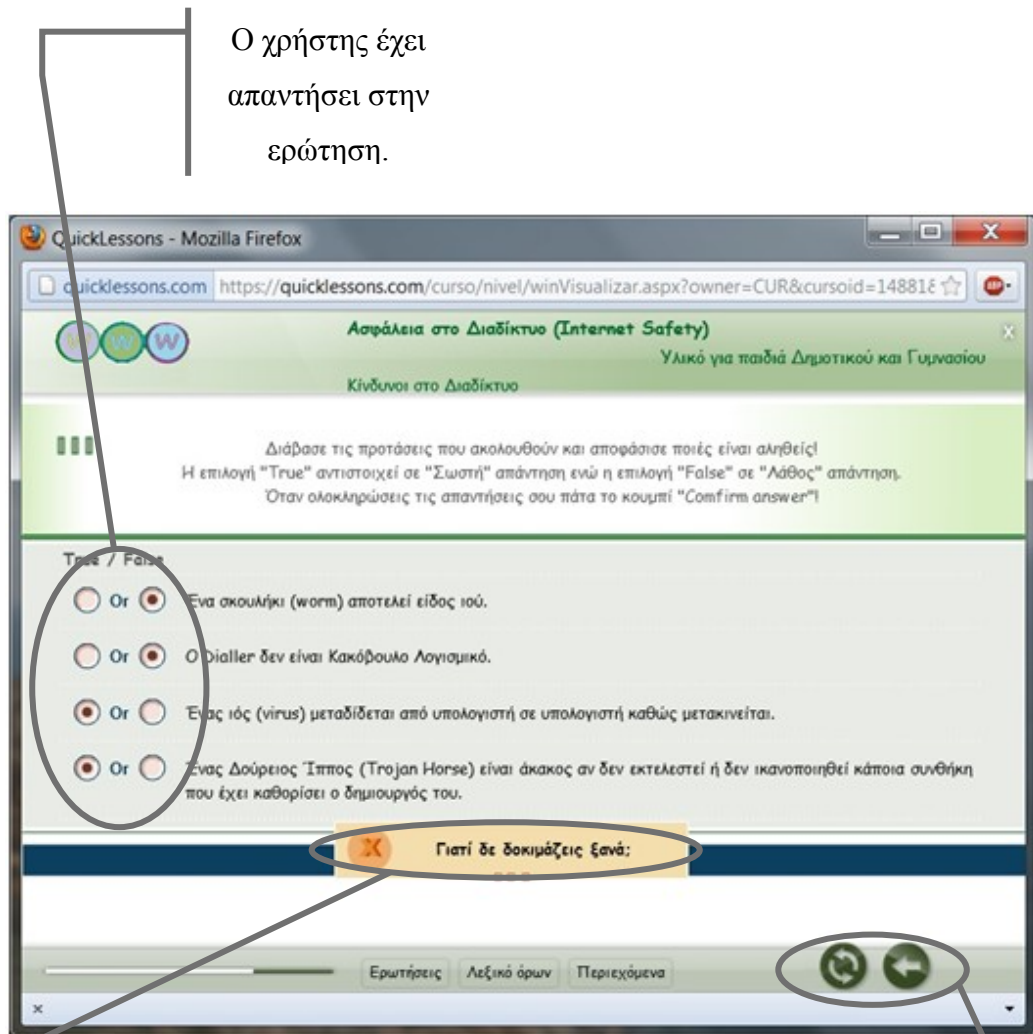
Η παρακάτω οθόνη δείχνει τις απαντήσεις του χρήστη στην ερώτηση “Σωστού – Λάθους”. Τώρα ο χρήστης πατάει το κουμπί “Confirm” για να ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του.

Ο χρήστης έχει απαντήσει στην ερώτηση.



Ο χρήστης πατάει αυτό το κουμπί για να δει αν η απάντησή που έδωσε είναι σωστή.

Υποθέτοντας ότι ο εκπαιδευόμενος έχει δώσει λάθος απάντηση και αφού έχει πατήσει το κουμπί “Confirm” βλέπει την παρακάτω οθόνη. Ο εκπαιδευόμενος παρατηρεί ότι δεν μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πριν απαντήσει ακόμα μια φορά στην ερώτηση.

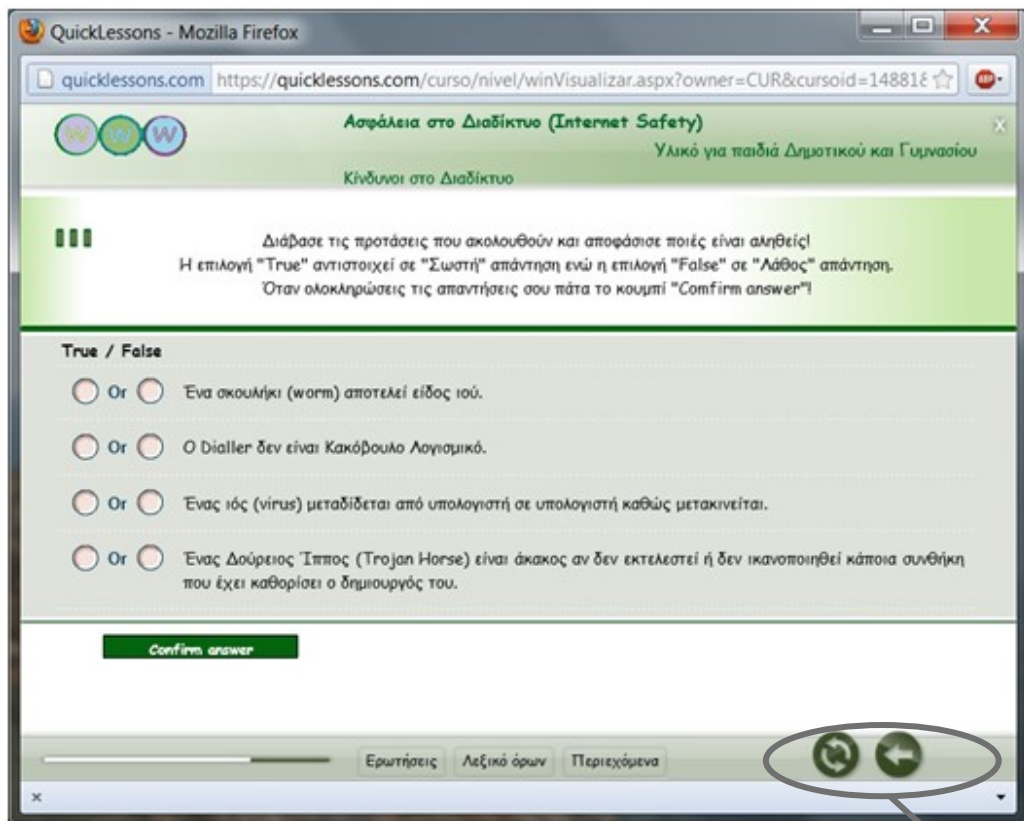


Ο χρήστης έχει απαντήσει στην ερώτηση.

Το μήνυμα αυτό εμφανίζεται όταν ο εκπαιδευόμενος δεν έχει απαντήσει σωστά και τον προτρέπει να δοκιμάσει ακόμα μία φορά. Πατώντας πάνω στο “x” εμφανίζεται ξανά η οθόνη με την ερώτηση την οποία καλείται να απαντήσει εκ νέου.

Ο χρήστης δε μπορεί να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη πριν απαντήσει ξανά στην ερώτηση.

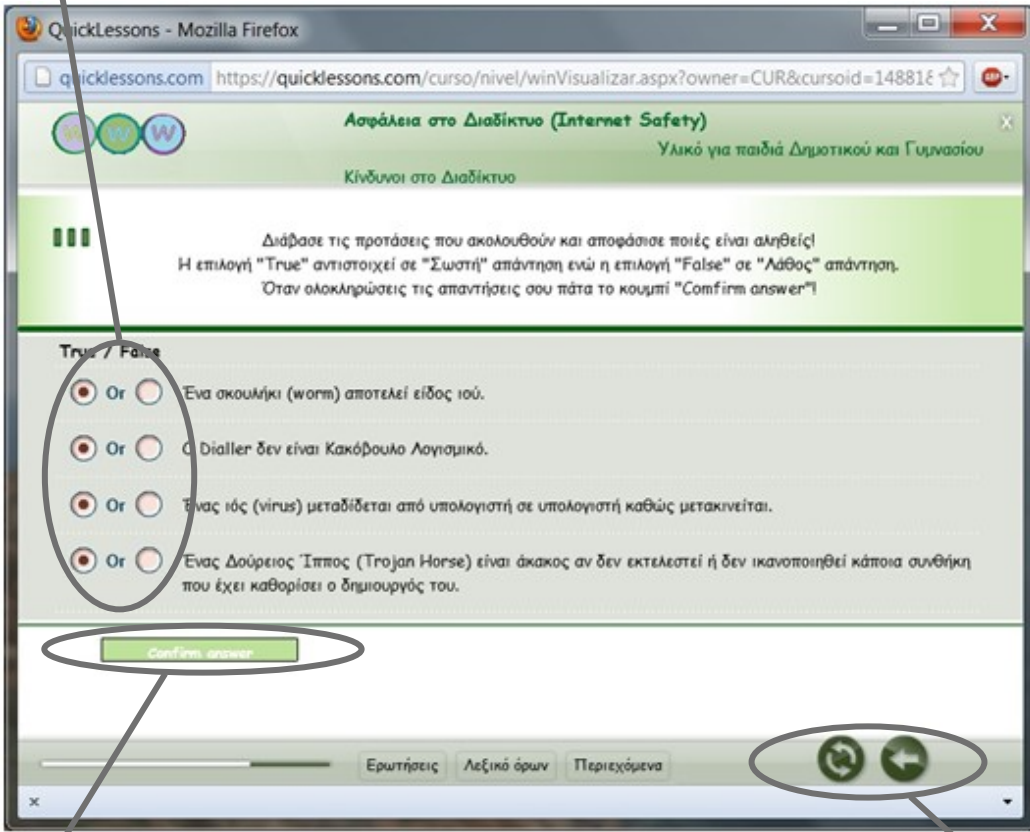
Η ακόλουθη οθόνη εμφανίζει ξανά στο χρήστη την ερώτηση δίνοντας και πάλι οδηγίες για το τι πρέπει να κάνει για την απαντήσει. Το δεξί βέλος που επιτρέπει μετάβαση στην επόμενη οθόνη δεν εμφανίζεται πριν ο χρήστης απαντήσει ξανά στην ερώτηση.



Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη προτού δοκιμάσει να απαντήσει ξανά την ερώτηση.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει τις καινούργιες απαντήσεις που έχει δώσει ο χρήστης στην ερώτηση αυτό-αξιολόγησης. Τώρα πρέπει να πατήσει το κουμπί “Confirm” για να πάρει ανατροφοδότηση. Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πριν ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του.

Ο χρήστης έχει απαντήσει ξανά στην ερώτηση.

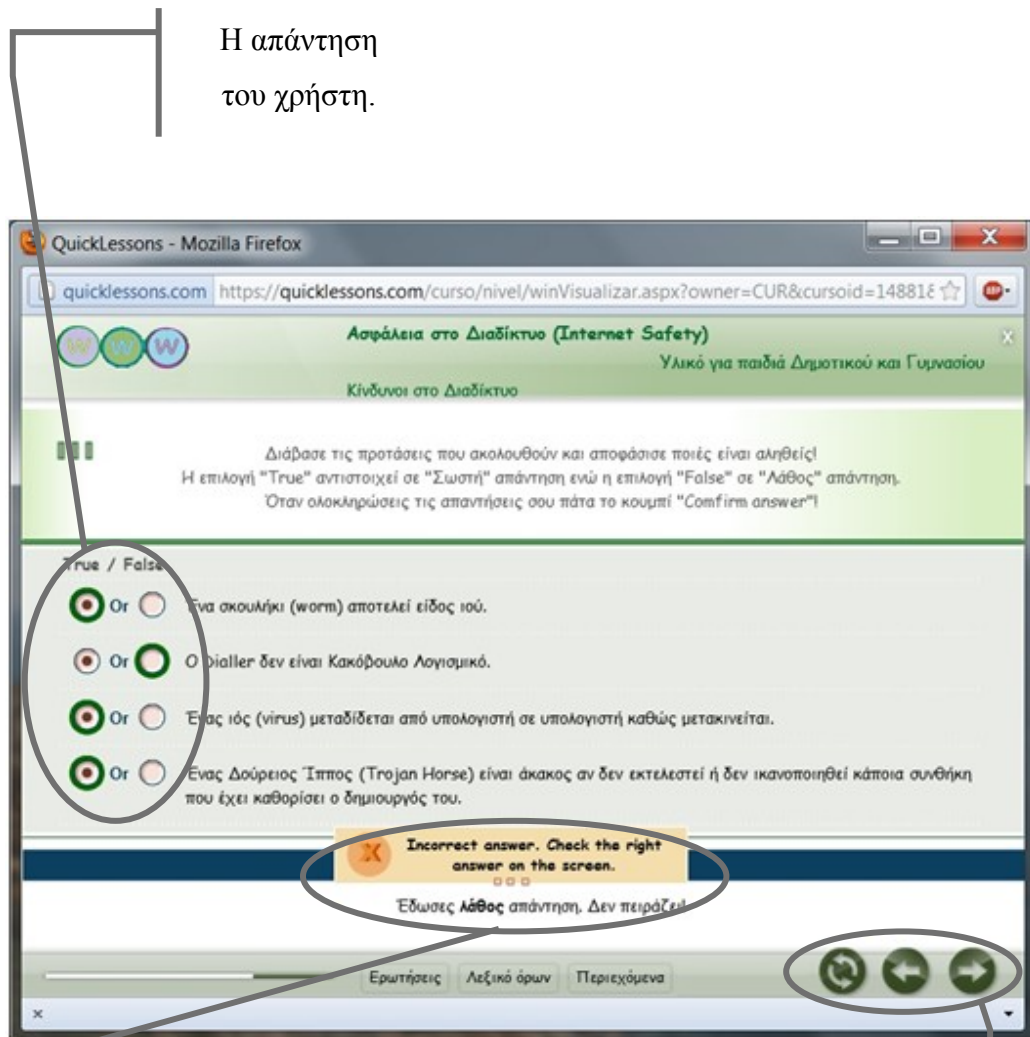


Ο χρήστης πατάει αυτό το κουμπί για να δει αν η καινούργια απάντησή που έδωσε είναι σωστή.

Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη προτού επιβεβαιώσει την ορθότητα της απάντησης.

The screenshot shows a web browser window titled "QuickLessons - Mozilla Firefox". The address bar shows the URL "https://quicklessons.com/curso/nivel/winVisualizar.aspx?owner=CUR&cursoid=14881&...". The page content is in Greek and is titled "Ασφάλεια στο Διαδίκτυο (Internet Safety)". It contains a quiz with four questions, each with two radio button options labeled "Or". The "Confirm answer" button is highlighted with a red circle. At the bottom of the page, there are navigation buttons: "Ερωτήσεις", "Λεξικό όρων", and "Περιεχόμενα".

Υποθέτοντας ότι ο εκπαιδευόμενος έχει δώσει για ακόμα μία φορά λάθος απάντηση και αφού έχει πατήσει το κουμπί “Confirm” βλέπει την παρακάτω οθόνη. Τώρα πατώντας το δεξί βέλος μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη.



Η απάντηση του χρήστη.

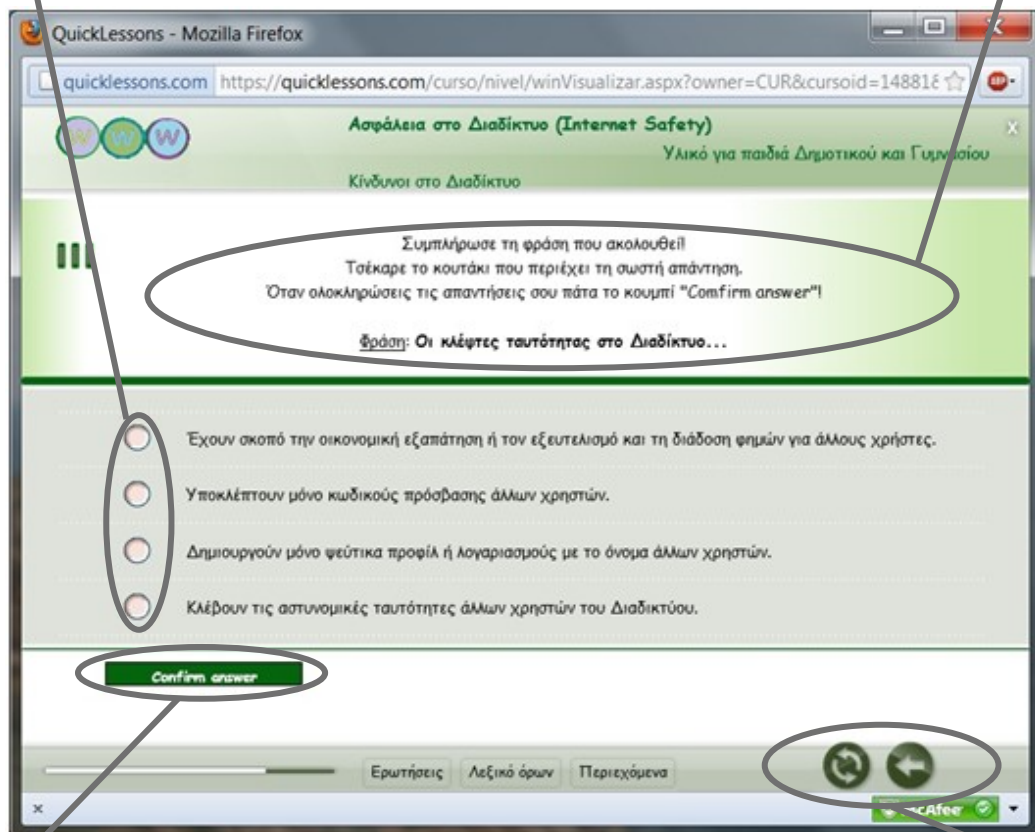
Το μήνυμα αυτό εμφανίζεται όταν ο εκπαιδευόμενος δεν κατάφερε να απαντήσει σωστά την ερώτηση ούτε στη δεύτερη προσπάθεια που του δόθηκε.

Ο χρήστης μπορεί πλέον να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει την τρίτη ερώτηση αυτό-αξιολόγησης που ανήκει στην κατηγορία ερωτήσεων “Πολλαπλή Επιλογή”. Δίνονται οδηγίες στο χρήστη για το πώς πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση και τι πρέπει να κάνει για να ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του. Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πριν δώσει απάντηση.

Ο χρήστης αφού διαβάσει τη φράση και τις πιθανές απαντήσεις πρέπει να αποφασίσει ποια είναι η σωστή “κλικάροντας” στο αντίστοιχο κυκλάκι.

Δίνονται οδηγίες στο χρήστη για το τι πρέπει να κάνει για να απαντήσει στην παρακάτω ερώτηση αυτό-αξιολόγησης.

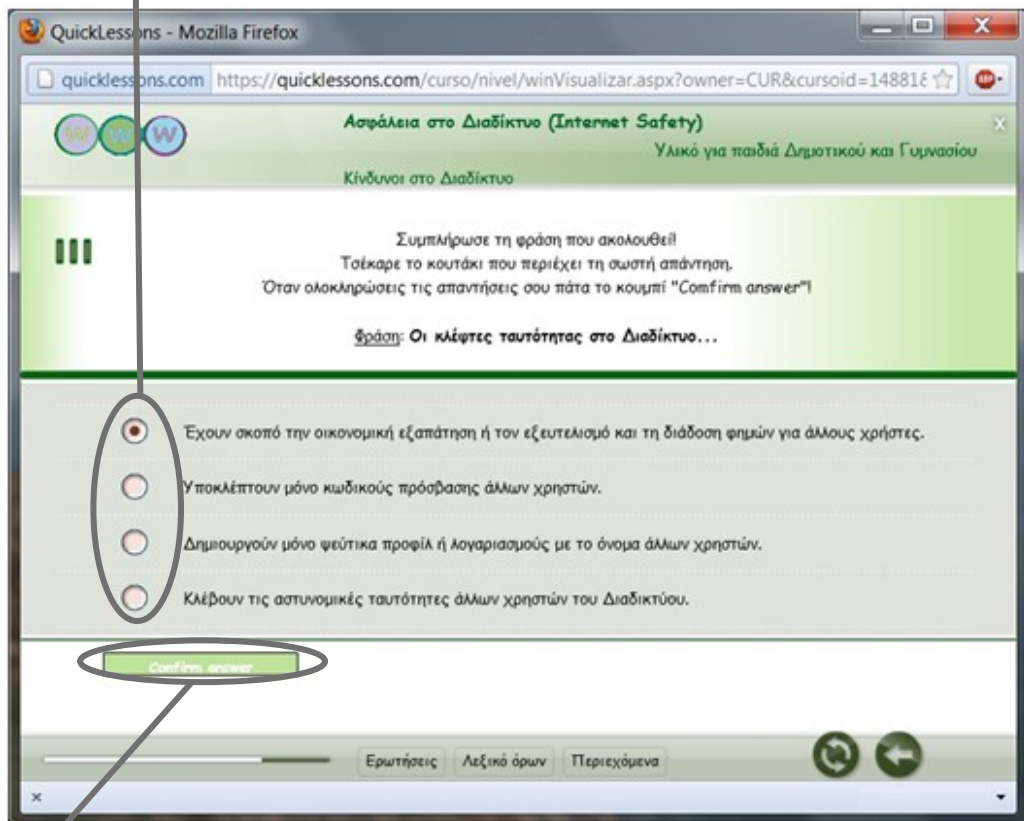


Όταν ο εκπαιδευόμενος ολοκληρώσει τις απαντήσεις του πατάει αυτό το κουμπί για να ελέγξει την ορθότητά τους.

Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη προτού δώσει απάντηση.

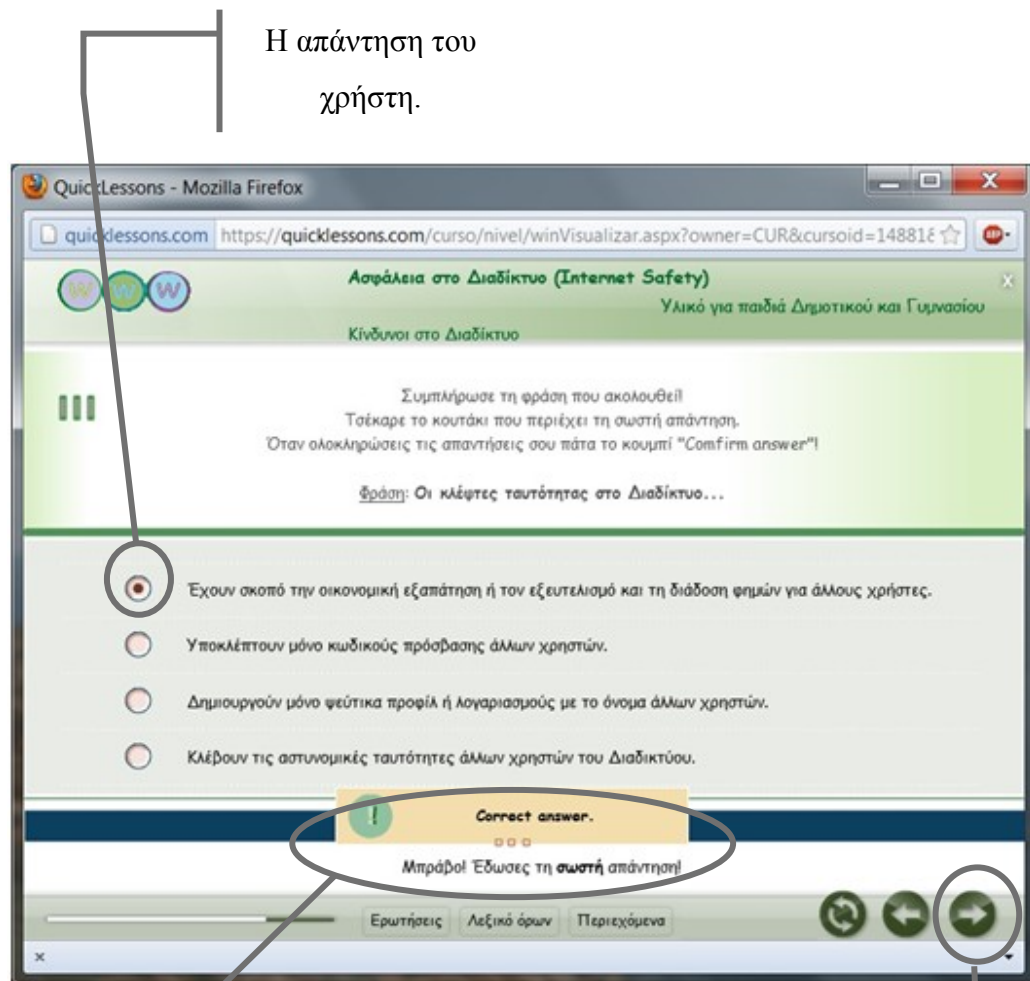
Η παρακάτω οθόνη δείχνει τις απαντήσεις του χρήστη στην ερώτηση “Πολλαπλής Επιλογής”. Τώρα ο χρήστης πατάει το κουμπί “Confirm” για να ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του.

Ο χρήστης έχει απαντήσει στην ερώτηση.



Ο χρήστης πατάει αυτό το κουμπί για να δει αν η απάντησή που έδωσε είναι σωστή.

Υποθέτοντας ότι ο εκπαιδευόμενος έχει δώσει τη σωστή απάντηση και αφού έχει πατήσει το κουμπί “Confirm” βλέπει την παρακάτω οθόνη. Πλέον μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πατώντας το δεξί βελάκι που βρίσκεται στην κάτω δεξιά πλευρά της οθόνης.



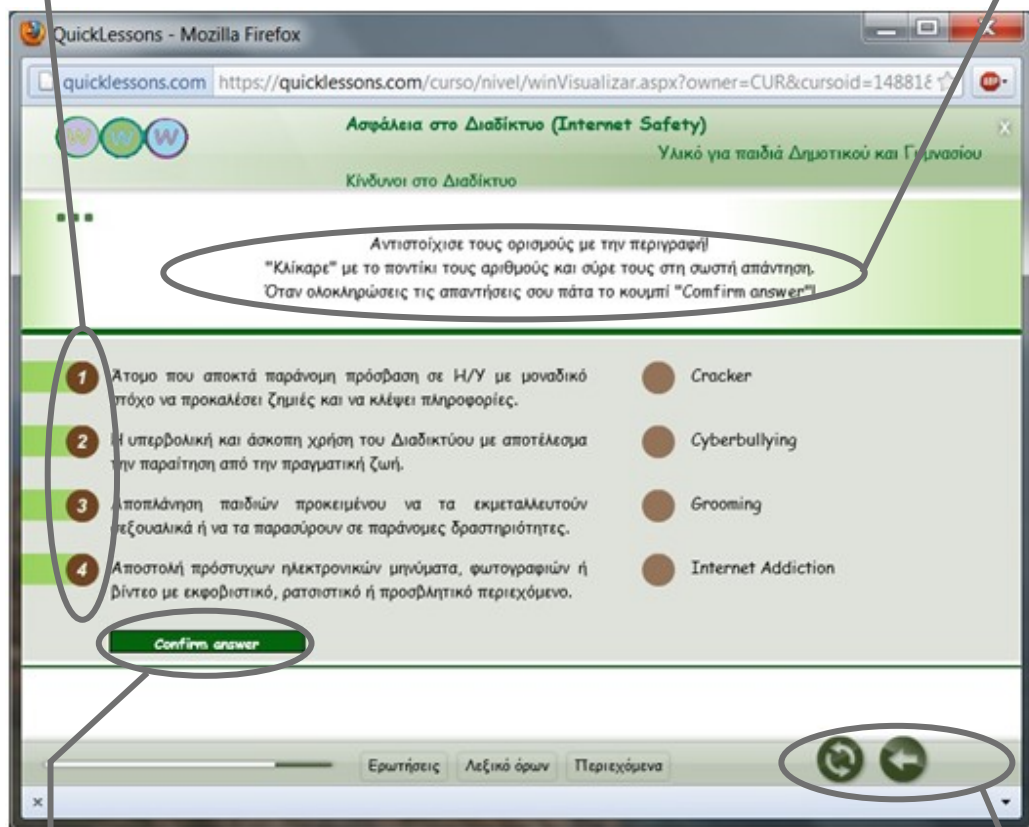
Εμφανίζεται μήνυμα το οποίο ενημερώνει τον εκπαιδευόμενο πως η απάντησή του είναι σωστή.

Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει την τέταρτη ερώτηση αυτό-αξιολόγησης που ανήκει στην κατηγορία ερωτήσεων “Αντιστοιχισή”. Δίνονται οδηγίες στον εκπαιδευόμενο για το πώς πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση και τι πρέπει να κάνει για να ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του. Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη μόνο όταν δώσει απάντηση.

Ο εκπαιδευόμενος αφού διαβάσει τις προτάσεις της αριστερής στήλης πρέπει να τις αντιστοιχίσει με τις λέξεις που βρίσκονται στη δεξιά στήλη “σέρνοντας” τους αριθμούς στους κύκλους της δεξιά πλευράς.

Δίνονται οδηγίες στο χρήστη για το τι πρέπει να κάνει για να απαντήσει στην παρακάτω ερώτηση αυτό-αξιολόγησης.



Όταν ο εκπαιδευόμενος ολοκληρώσει τις απαντήσεις του πατάει αυτό το κουμπί για να ελέγξει την ορθότητά τους.

Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη προτού δώσει απάντηση.

Η παρακάτω οθόνη δείχνει τις απαντήσεις του χρήστη στην ερώτηση “Αντιστοίχισης”. Τώρα ο χρήστης πατάει το κουμπί “Confirm” για να ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του.

Ο χρήστης έχει απαντήσει στην ερώτηση.

Ασφάλεια στο Διαδίκτυο (Internet Safety)

Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο

Υλικό για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου

Αντιστοίχισε τους ορισμούς με την περιγραφή!
"Κλίκαρε" με το ποντίκι τους αριθμούς και σύρε τους στη σωστή απάντηση.
Όταν ολοκληρώσεις τις απαντήσεις σου πάτα το κουμπί "Confirm answer"!

- 1 Άτομο που αποκτά παράνομη πρόσβαση σε Η/Υ με μοναδικό στόχο να προκαλέσει ζημιές και να κλέψει πληροφορίες.
- 2 Η υπερβολική και άσκοπη χρήση του Διαδικτύου με αποτέλεσμα την παραίτηση από την πραγματική ζωή.
- 3 Αποπλάνηση παιδιών προκειμένου να τα εκμεταλλευτούν σεξουαλικά ή να τα παρασύρουν σε παράνομες δραστηριότητες.
- 4 Αποστολή πρόστυχων ηλεκτρονικών μηνύματα, φωτογραφιών ή βίντεο με εκφοβιστικό, ρατσιστικό ή προσβλητικό περιεχόμενο.

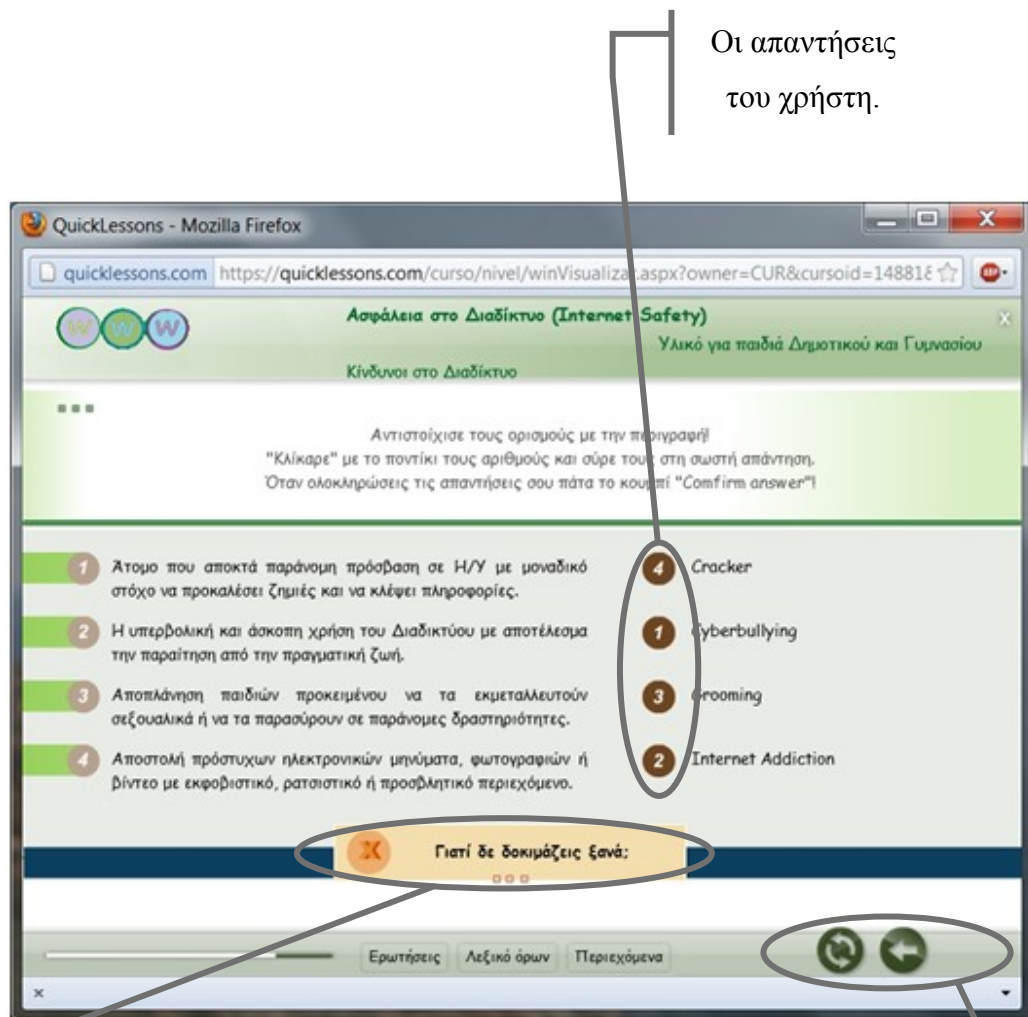
- 4 Cracker
- 1 Cyberbullying
- 3 Grooming
- 2 Internet Addiction

Confirm answer

Ερωτήσεις Λεξιλόγιο Περιεχόμενα

Ο χρήστης πατάει αυτό το κουμπί για να δει αν η απάντησή που έδωσε είναι σωστή.

Υποθέτοντας ότι ο εκπαιδευόμενος έχει δώσει λάθος απάντηση και αφού έχει πατήσει το κουμπί “Confirm” βλέπει την παρακάτω οθόνη. Ο εκπαιδευόμενος παρατηρεί ότι δεν μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πριν απαντήσει ακόμα μια φορά στην ερώτηση.

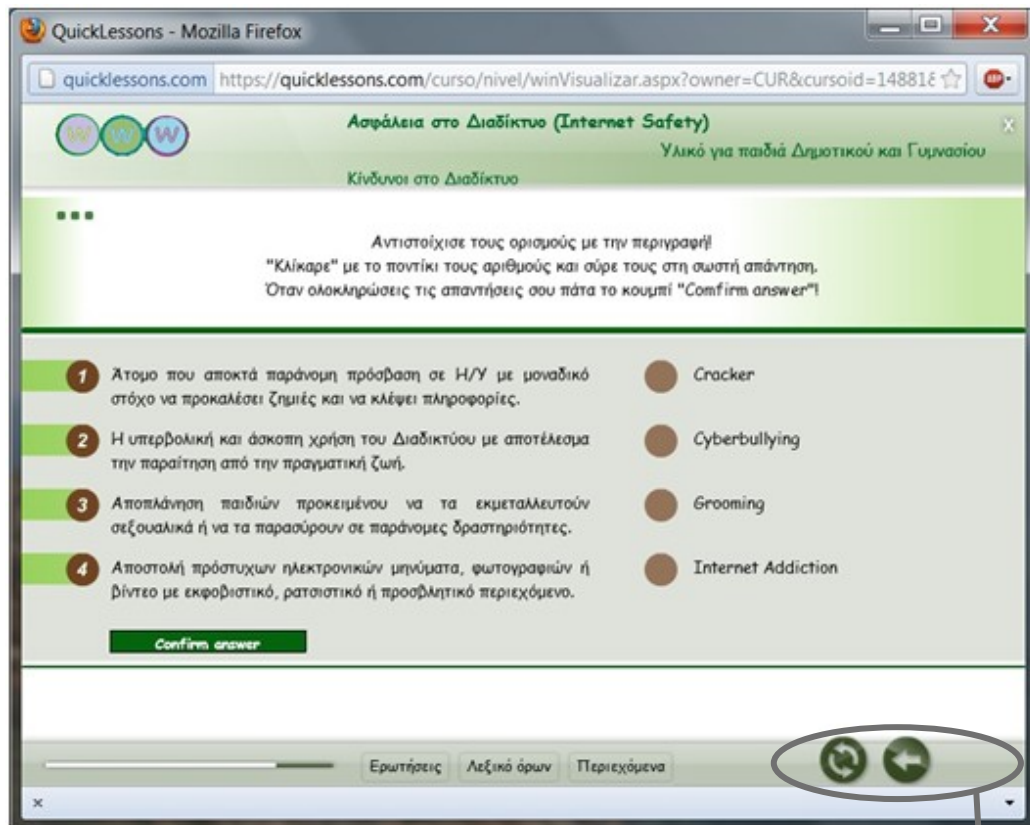


Το μήνυμα αυτό εμφανίζεται όταν ο εκπαιδευόμενος δεν έχει απαντήσει σωστά και τον προτρέπει να δοκιμάσει ακόμα μία φορά.

Πατώντας πάνω στο “x” εμφανίζεται ξανά η οθόνη με την ερώτηση την οποία καλείται να απαντήσει εκ νέου.

Ο χρήστης δε μπορεί να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη πριν απαντήσει ξανά στην ερώτηση.

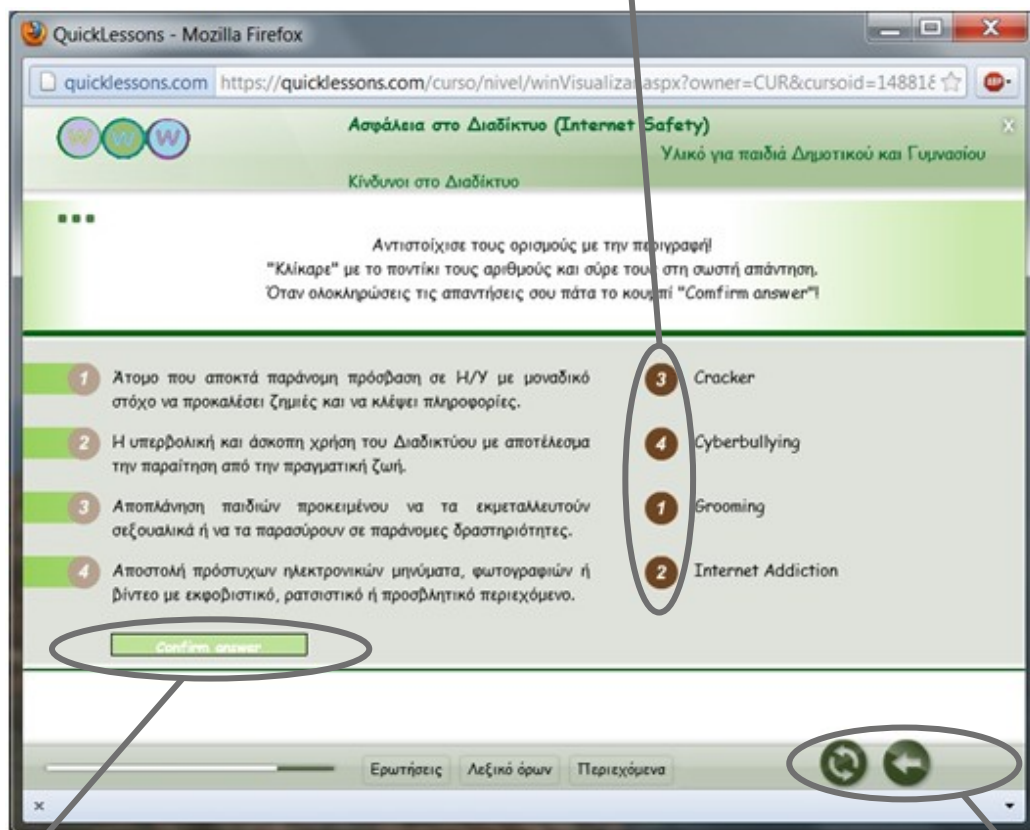
Η ακόλουθη οθόνη εμφανίζει ξανά στο χρήστη την ερώτηση δίνοντας και πάλι οδηγίες για το τι πρέπει να κάνει για την απάντησε. Το δεξί βέλος που επιτρέπει μετάβαση στην επόμενη οθόνη δεν εμφανίζεται πριν ο χρήστης απαντήσει ξανά στην ερώτηση.



Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη προτού δοκιμάσει να απαντήσει ξανά την ερώτηση.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει τις καινούργιες απαντήσεις που έχει δώσει ο χρήστης στην ερώτηση αυτό-αξιολόγησης. Τώρα πρέπει να πατήσει το κουμπί “Confirm” για να πάρει ανατροφοδότηση. Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πριν ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του.

Ο χρήστης έχει απαντήσει ξανά στην ερώτηση.

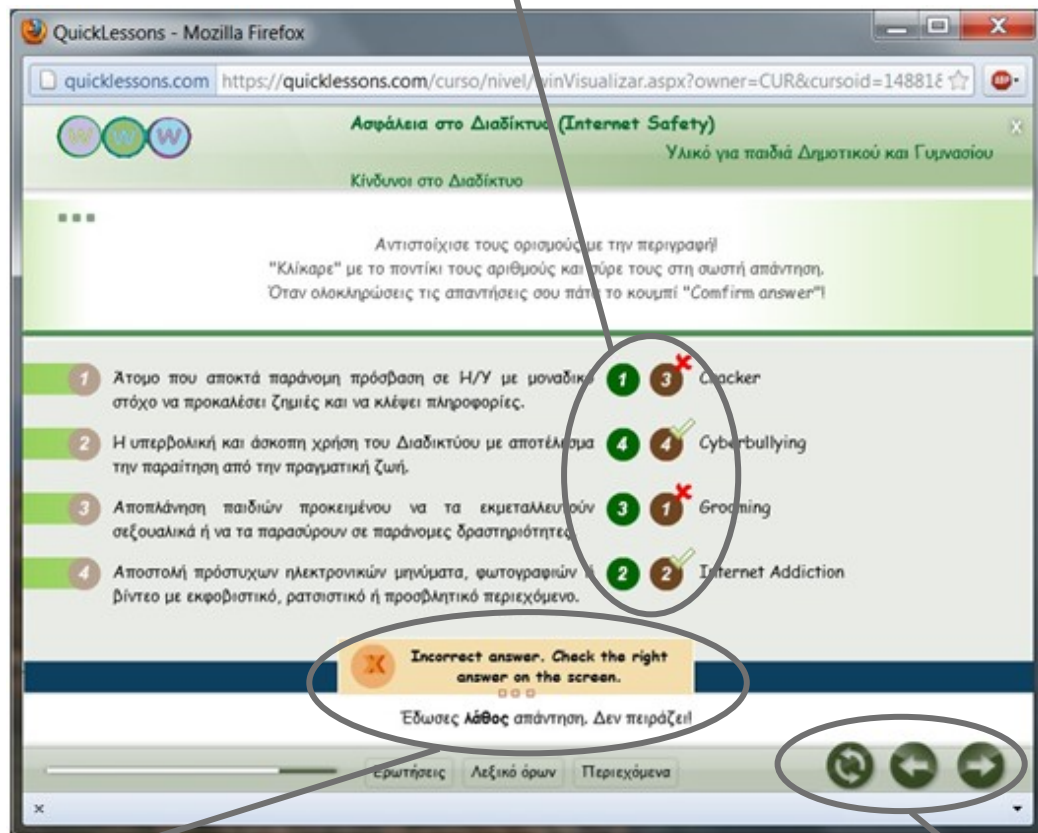


Ο χρήστης πατάει αυτό το κουμπί για να δει αν η καινούργια απάντησή που έδωσε είναι σωστή.

Ο χρήστης δε μπορεί να μεταφερθεί ακόμα στην επόμενη οθόνη.

Υποθέτοντας ότι ο εκπαιδευόμενος έχει δώσει για ακόμα μία φορά λάθος απάντηση και αφού έχει πατήσει το κουμπί “Confirm” βλέπει την παρακάτω οθόνη. Τώρα πατώντας το δεξί βέλος μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη.

Αριστερά παρουσιάζονται οι σωστές απαντήσεις ενώ δεξιά οι απαντήσεις που έδωσε ο χρήστης.



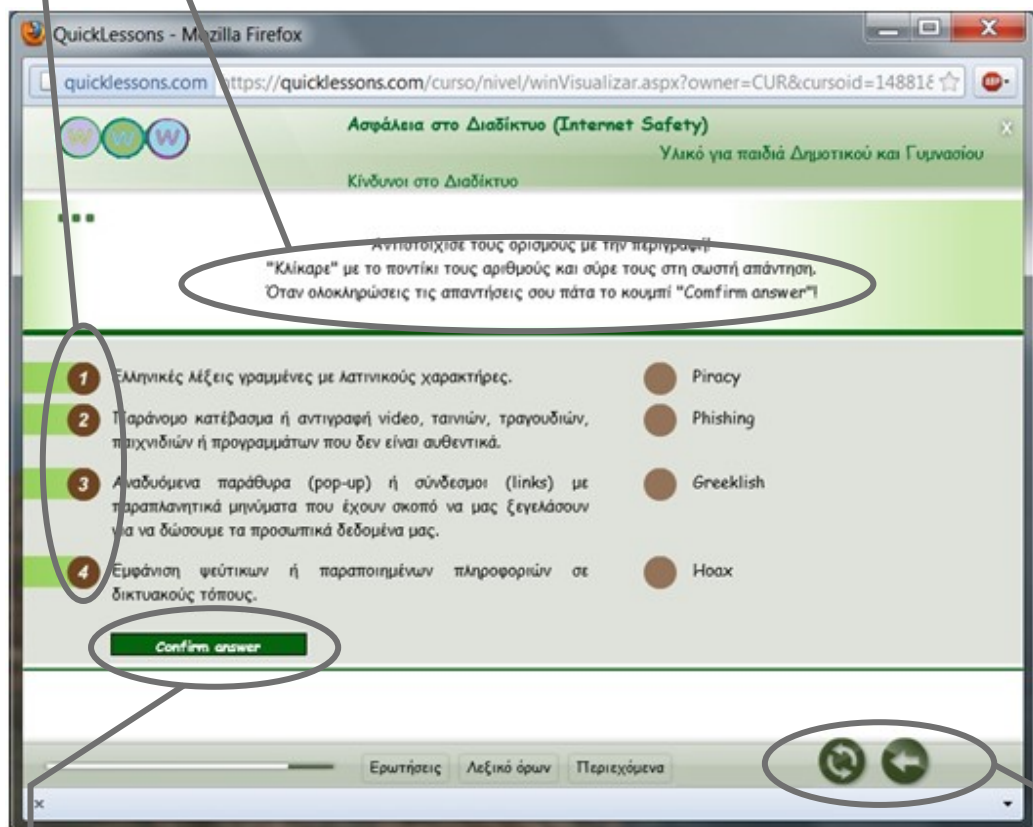
Το μήνυμα αυτό εμφανίζεται όταν ο εκπαιδευόμενος δεν κατάφερε να απαντήσει σωστά την ερώτηση ούτε στη δεύτερη προσπάθεια που του δόθηκε.

Ο χρήστης μπορεί πλέον να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει την πέμπτη ερώτηση αυτό-αξιολόγησης που ανήκει στην κατηγορία ερωτήσεων “Αντιστοίχιση”. Δίνονται οδηγίες στο χρήστη για το πώς πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση και τι πρέπει να κάνει για να ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του. Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πριν δώσει απάντηση.

Ο εκπαιδευόμενος αφού διαβάσει τις προτάσεις της αριστερής στήλης πρέπει να τις αντιστοιχίσει με τις λέξεις που βρίσκονται στη δεξιά στήλη “σέρνοντας” τους αριθμούς στους κύκλους της δεξιά πλευράς.

Δίνονται οδηγίες στο χρήστη για το τι πρέπει να κάνει για να απαντήσει στην παρακάτω ερώτηση αυτό-αξιολόγησης.

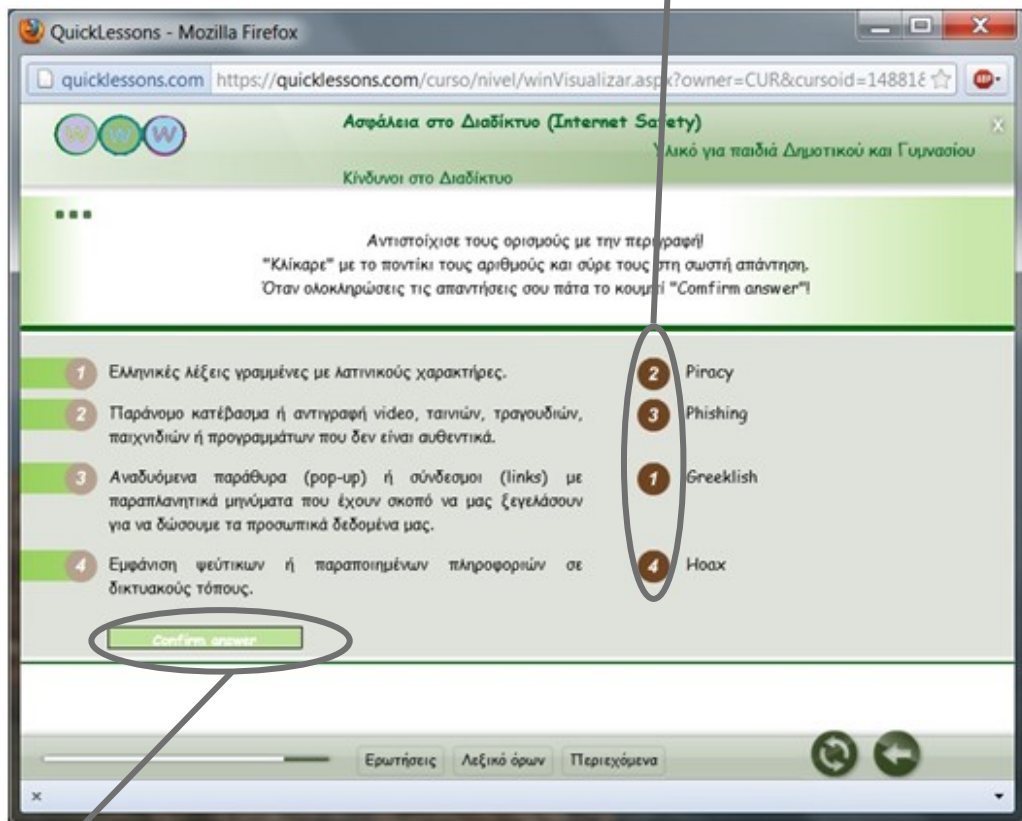


Όταν ο εκπαιδευόμενος ολοκληρώσει τις απαντήσεις του πατάει αυτό το κουμπί για να ελέγξει την ορθότητά τους.

Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη προτού δώσει απάντηση.

Η παρακάτω οθόνη δείχνει τις απαντήσεις του χρήστη στην ερώτηση “Αντιστοίχισης”. Τώρα ο χρήστης πατάει το κουμπί “Confirm” για να ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του.

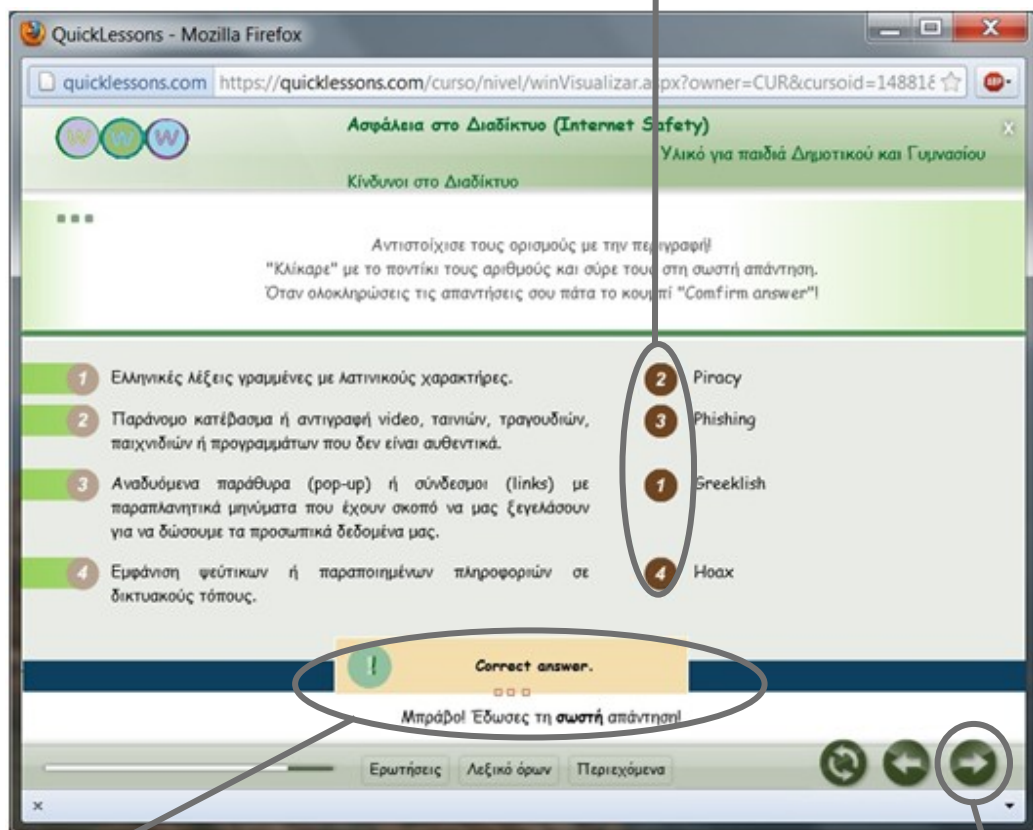
Ο χρήστης έχει απαντήσει στην ερώτηση.



Εμφανίζεται μήνυμα το οποίο ενημερώνει τον εκπαιδευόμενο πως η απάντησή του είναι σωστή.

Υποθέτοντας ότι ο εκπαιδευόμενος έχει δώσει τη σωστή απάντηση και αφού έχει πατήσει το κουμπί “Confirm” βλέπει την παρακάτω οθόνη. Πλέον μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πατώντας το δεξί βελάκι που βρίσκεται στην κάτω δεξιά πλευρά της οθόνης.

Η απάντηση
του χρήστη.



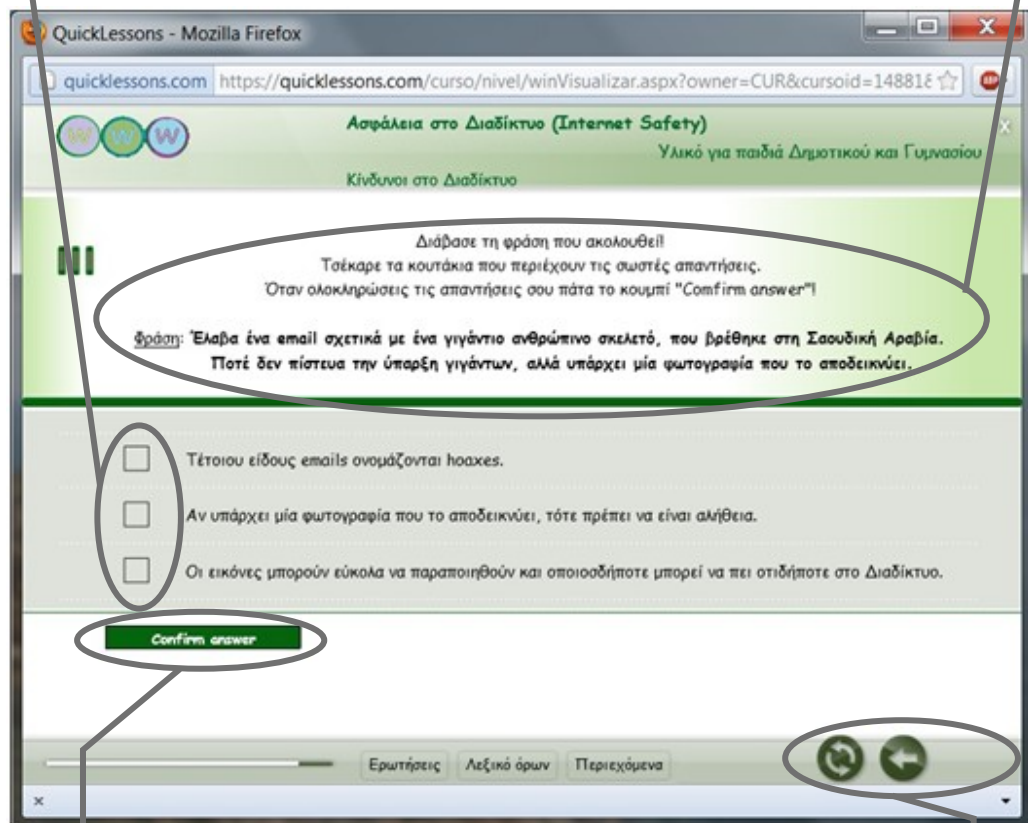
Εμφανίζεται μήνυμα το οποίο ενημερώνει τον εκπαιδευόμενο πως η απάντησή του είναι σωστή.

Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει την έκτη ερώτηση αυτό-αξιολόγησης που ανήκει στην κατηγορία ερωτήσεων “Πολλαπλής Επιλογής”. Δίνονται οδηγίες στον εκπαιδευόμενο για το πώς πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση και τι πρέπει να κάνει για να ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του. Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη μόνο όταν δώσει απάντηση.

Δίνονται οδηγίες στο χρήστη για το τι πρέπει να κάνει για να απαντήσει στην παρακάτω ερώτηση αυτό-αξιολόγησης.

Ο εκπαιδευόμενος αφού διαβάσει τη φράση πρέπει να αποφασίσει ποιές προτάσεις είναι αληθείς.

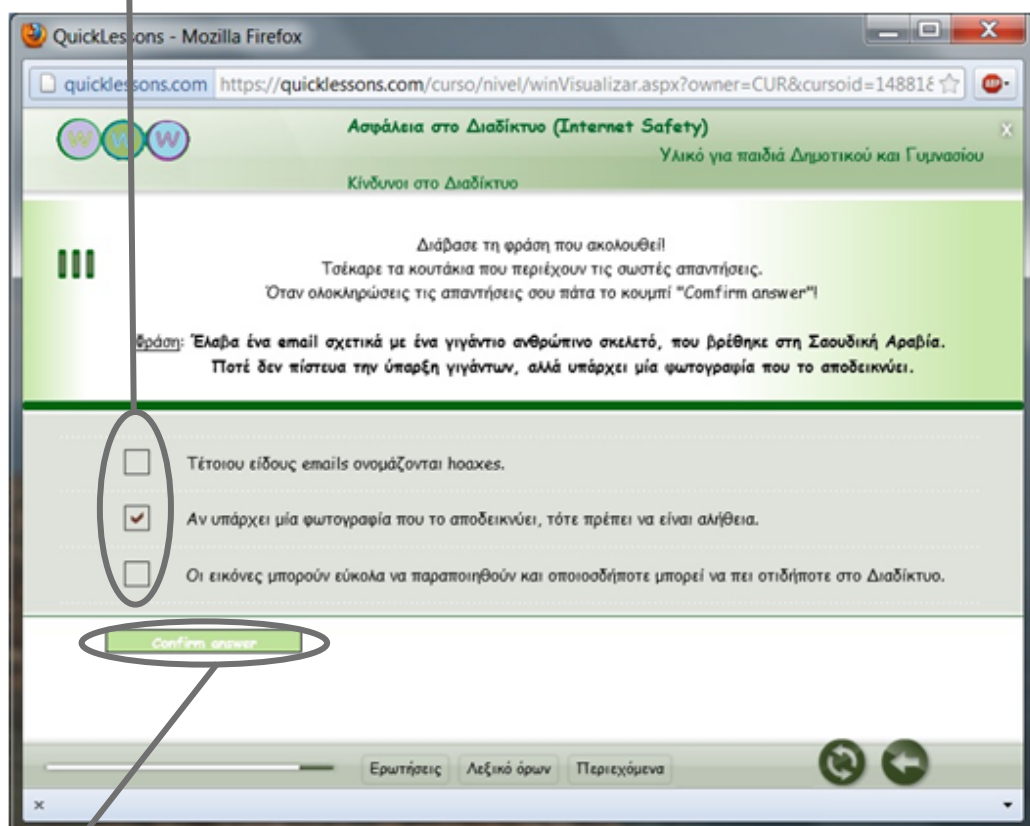


Όταν ο εκπαιδευόμενος ολοκληρώσει τις απαντήσεις του πατάει αυτό το κουμπί για να ελέγξει την ορθότητά τους.

Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη προτού δώσει απάντηση.

Η παρακάτω οθόνη δείχνει τις απαντήσεις του χρήστη στην ερώτηση “Σωστού – Λάθους”. Τώρα ο χρήστης πατάει το κουμπί “Confirm” για να ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του.

Ο χρήστης έχει απαντήσει στην ερώτηση.

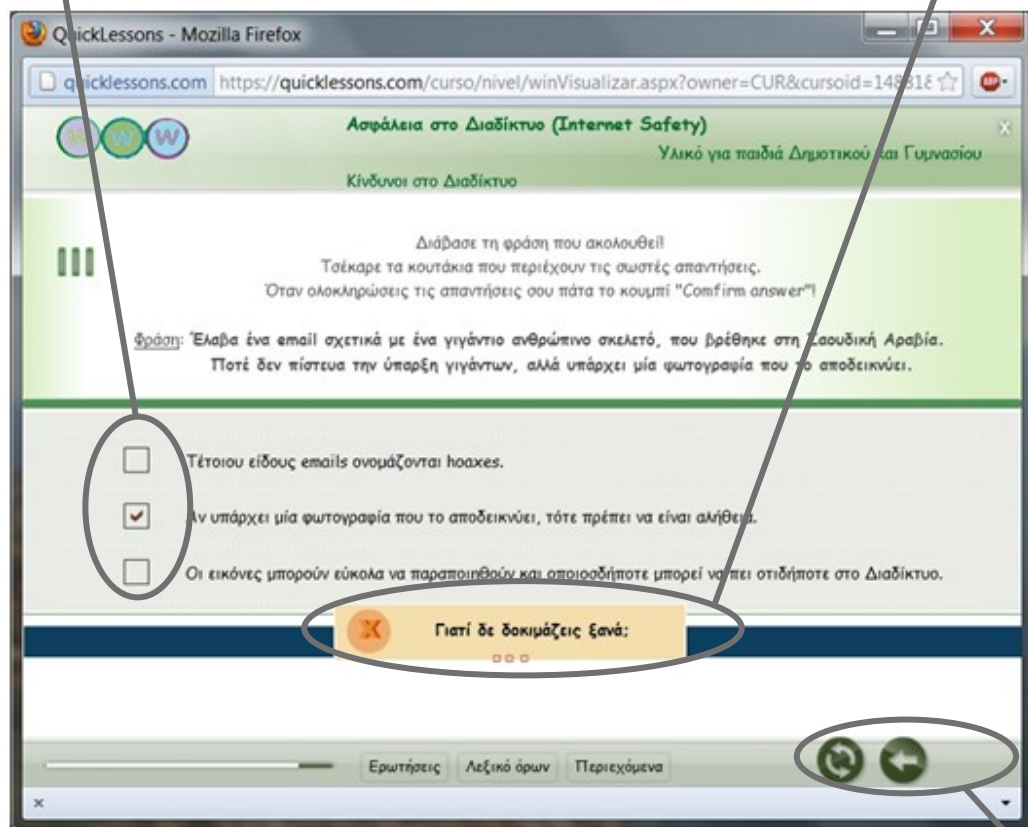


Ο χρήστης πατάει αυτό το κουμπί για να δει αν η απάντησή που έδωσε είναι σωστή.

Υποθέτοντας ότι ο εκπαιδευόμενος έχει δώσει λάθος απάντηση και αφού έχει πατήσει το κουμπί “Confirm” βλέπει την παρακάτω οθόνη. Ο εκπαιδευόμενος παρατηρεί ότι δεν μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πριν απαντήσει ακόμα μια φορά στην ερώτηση.

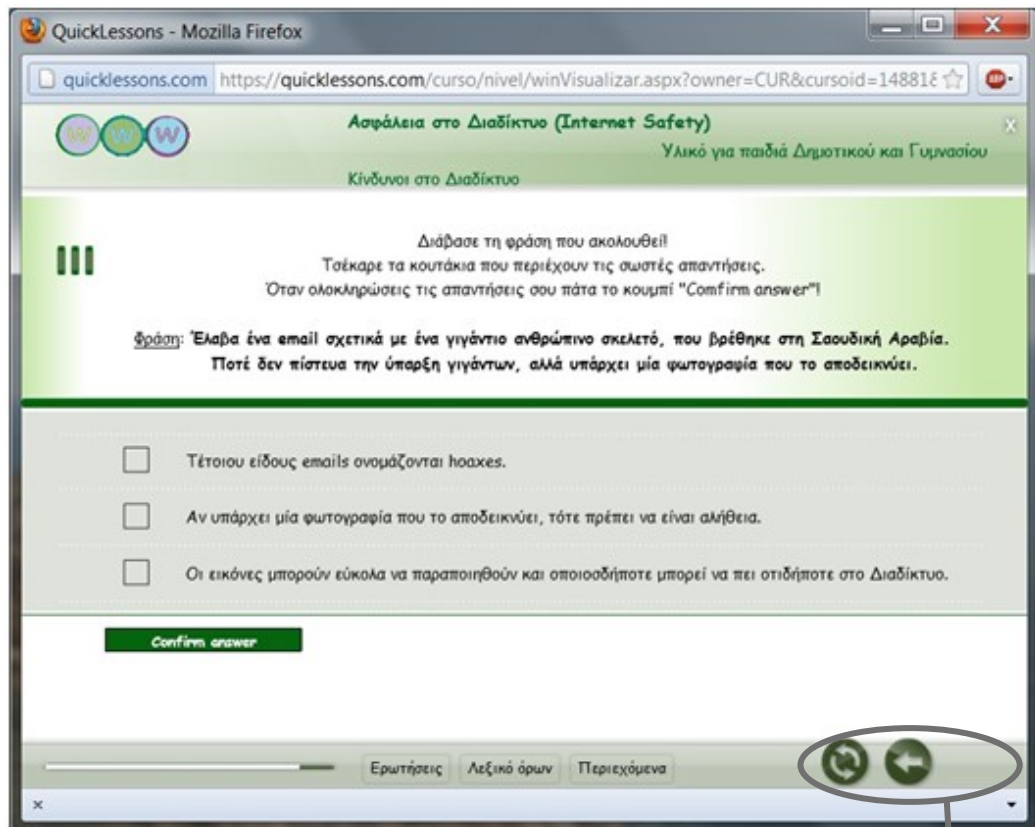
Το μήνυμα αυτό εμφανίζεται όταν ο εκπαιδευόμενος δεν έχει απαντήσει σωστά και τον προτρέπει να δοκιμάσει ακόμα μία φορά. Πατώντας πάνω στο “x” εμφανίζεται ξανά η οθόνη με την ερώτηση την οποία καλείται να απαντήσει εκ νέου.

Ο χρήστης έχει απαντήσει στην ερώτηση.



Ο χρήστης δε μπορεί να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη πριν απαντήσει ξανά στην ερώτηση.

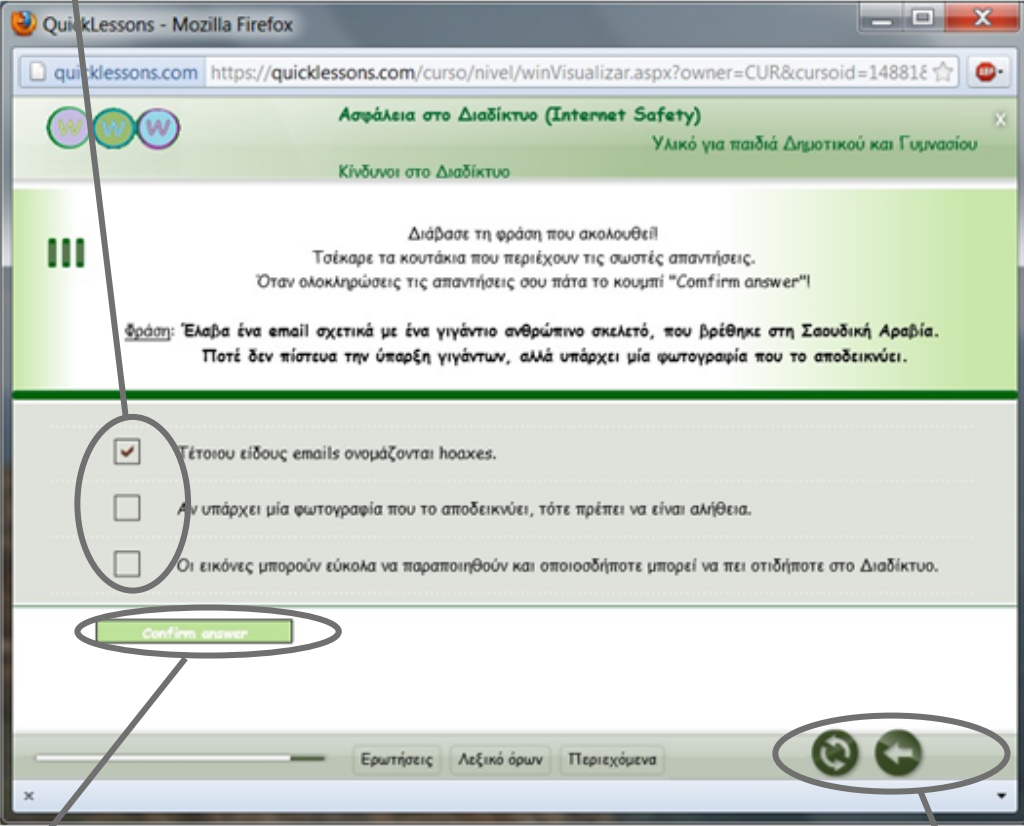
Η ακόλουθη οθόνη εμφανίζει ξανά στο χρήστη την ερώτηση δίνοντας και πάλι οδηγίες για το τι πρέπει να κάνει για την απαντήσει. Το δεξί βέλος που επιτρέπει μετάβαση στην επόμενη οθόνη δεν εμφανίζεται πριν ο χρήστης απαντήσει ξανά στην ερώτηση.



Ο χρήστης δε μπορεί να μεταφερθεί στην επόμενη οθόνη πριν απαντήσει ξανά στην ερώτηση.

Η επόμενη οθόνη παρουσιάζει τις καινούργιες απαντήσεις που έχει δώσει ο χρήστης στην ερώτηση αυτό-αξιολόγησης. Τώρα πρέπει να πατήσει το κουμπί “Confirm” για να πάρει ανατροφοδότηση. Ο εκπαιδευόμενος δε μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πριν ελέγξει την ορθότητα της απάντησής του.

Ο χρήστης έχει απαντήσει ξανά στην ερώτηση.



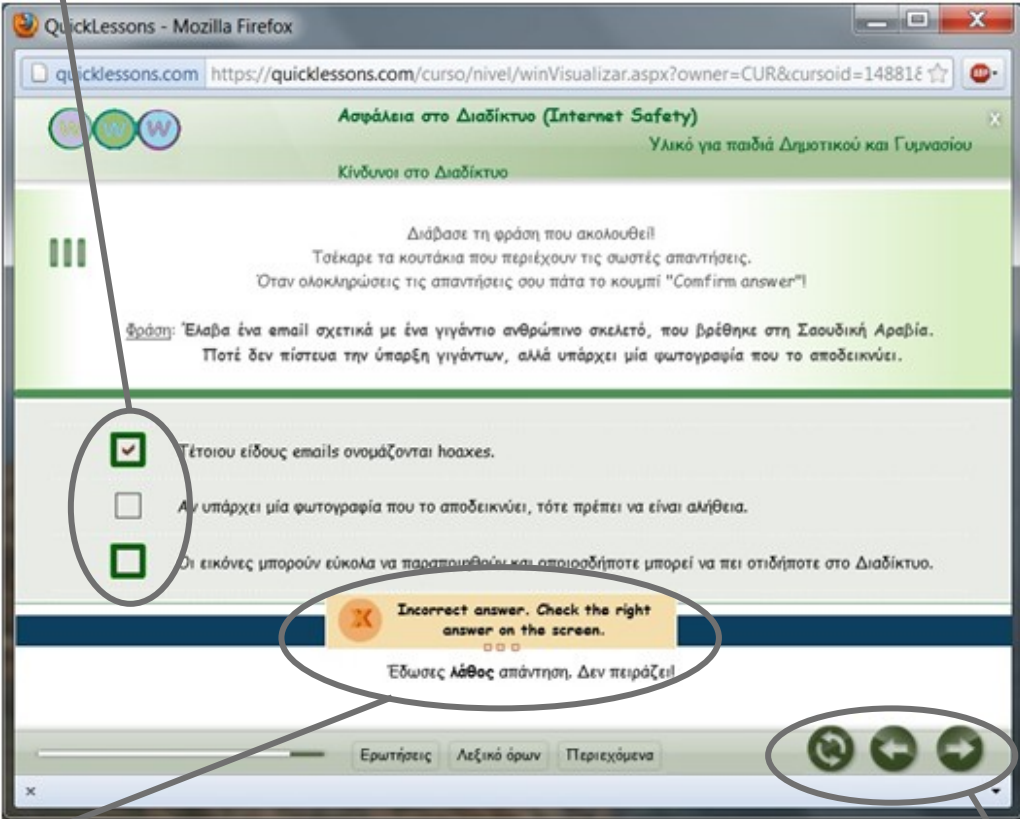
Ο χρήστης πατάει αυτό το κουμπί για να δει αν η καινούργια απάντησή που έδωσε είναι σωστή.

Ο χρήστης δε μπορεί να μεταφερθεί ακόμα στην επόμενη οθόνη.

The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window titled "QuickLessons - Mozilla Firefox". The address bar shows the URL "https://quicklessons.com/curso/nivel/winVisualizar.aspx?owner=CUR&cursoid=14881&...". The page content includes a header "Ασφάλεια στο Διαδίκτυο (Internet Safety)" and a quiz question in Greek. Below the question are three radio button options, with the first one selected. A green "Confirm answer" button is highlighted with a red oval. At the bottom of the page, there are navigation buttons: "Ερωτήσεις", "Λεξικό όρων", and "Περιεχόμενα". A red oval highlights two circular arrows (refresh and back) at the bottom right of the page.

Υποθέτοντας ότι ο εκπαιδευόμενος έχει δώσει για ακόμα μία φορά λάθος απάντηση και αφού έχει πατήσει το κουμπί “Confirm” βλέπει την παρακάτω οθόνη. Τώρα πατώντας το δεξί βέλος μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη.

Παρουσιάζονται
στο χρήστη οι
σωστές απαντήσεις.



Τέτοιου είδους emails ονομάζονται hoaxes.

Αν υπάρχει μία φωτογραφία που το αποδεικνύει, τότε πρέπει να είναι αλήθεια.

Οι εικόνες μπορούν εύκολα να παραποιηθούν και οποιοσδήποτε μπορεί να πει οτιδήποτε στο Διαδίκτυο.

Incorrect answer. Check the right answer on the screen.

Έδωσες λάθος απάντηση. Δεν πειράζει!

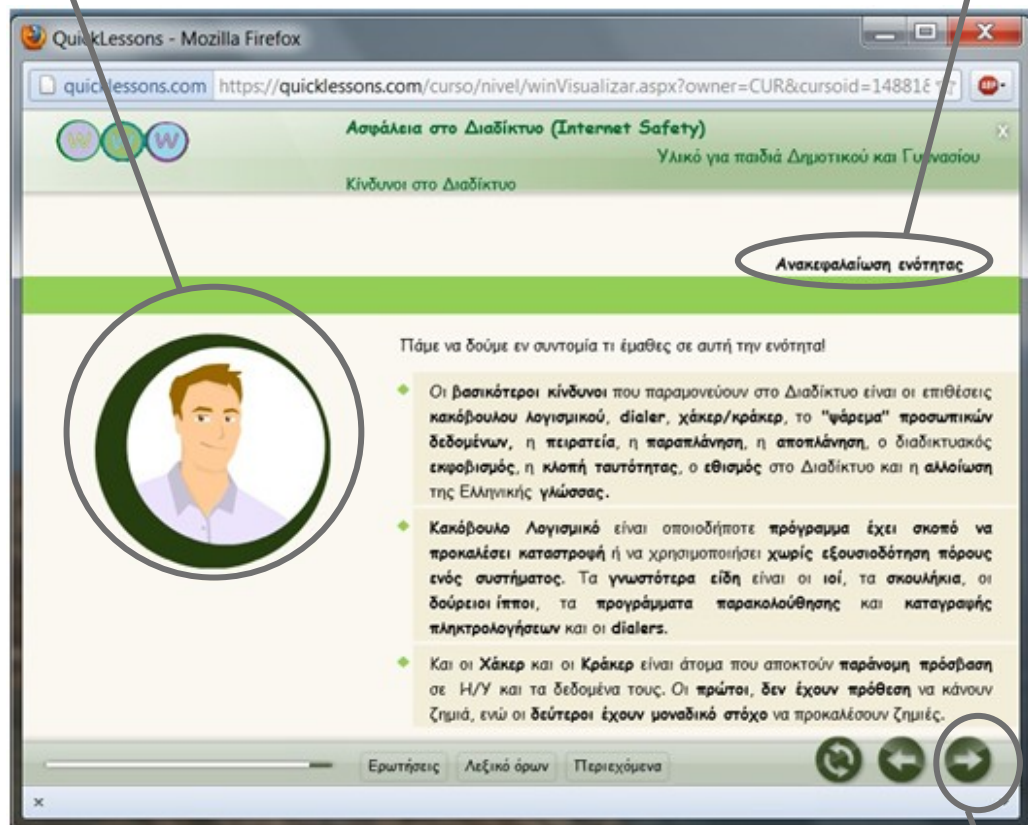
Ερωτήσεις Λεξικό όρων Περιεχόμενα

Ο χρήστης
μπορεί πλέον να
μεταφερθεί στην
επόμενη οθόνη.

Στην επόμενη οθόνη εμφανίζεται ξανά ο Τάκης ο Ιντερνετάκης ο οποίος θυμίζει στους εκπαιδευόμενους τα σημαντικότερα σημεία της ενότητας που μόλις παρακολούθησαν ανακεφαλαιώνοντας έτσι το περιεχόμενό της. Η οθόνη περιλαμβάνει την εικόνα του Τάκη καθώς και κείμενο σε μορφή “bullets”. Όταν ο εκπαιδευόμενος ολοκληρώσει την ανάγνωση μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πατώντας το δεξί βέλος στην κάτω πλευρά της οθόνης.

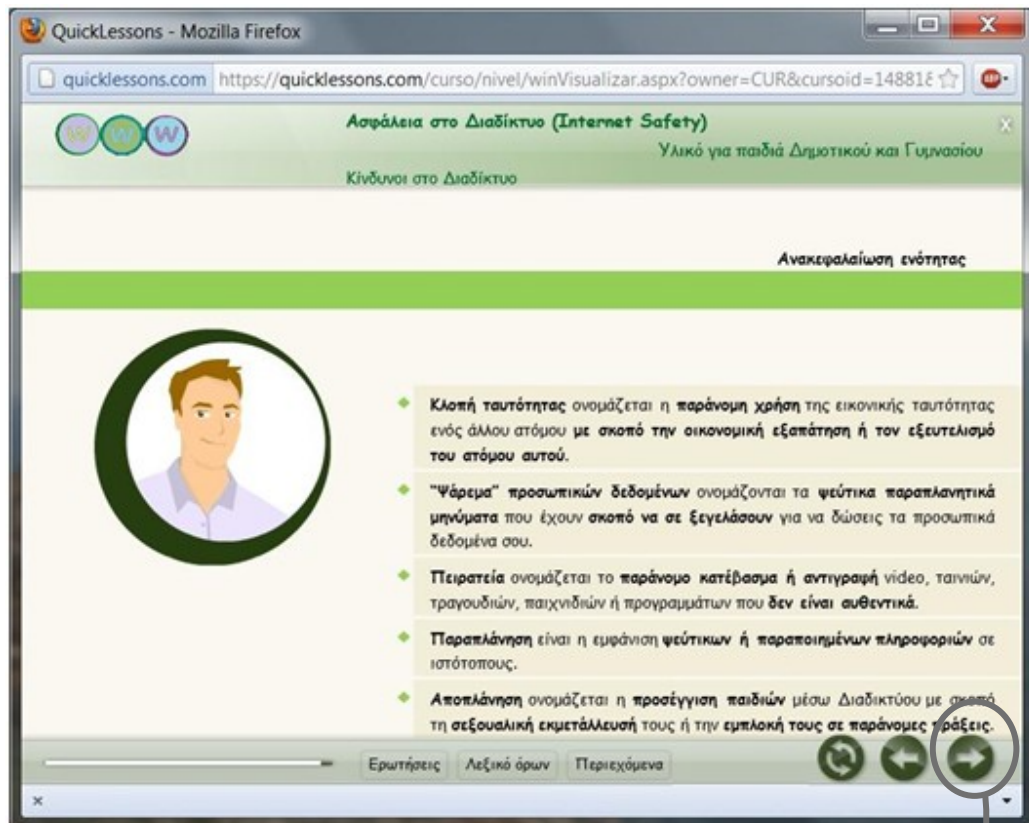
Εμφανίζεται ξανά ο ήρωας που παρουσίασε στα παιδιά τους Κινδύνους του Διαδικτύου.

Ενημερώνεται ο εκπαιδευόμενος ότι παρακολουθεί την ανακεφαλαίωση της ενότητας “Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο”.



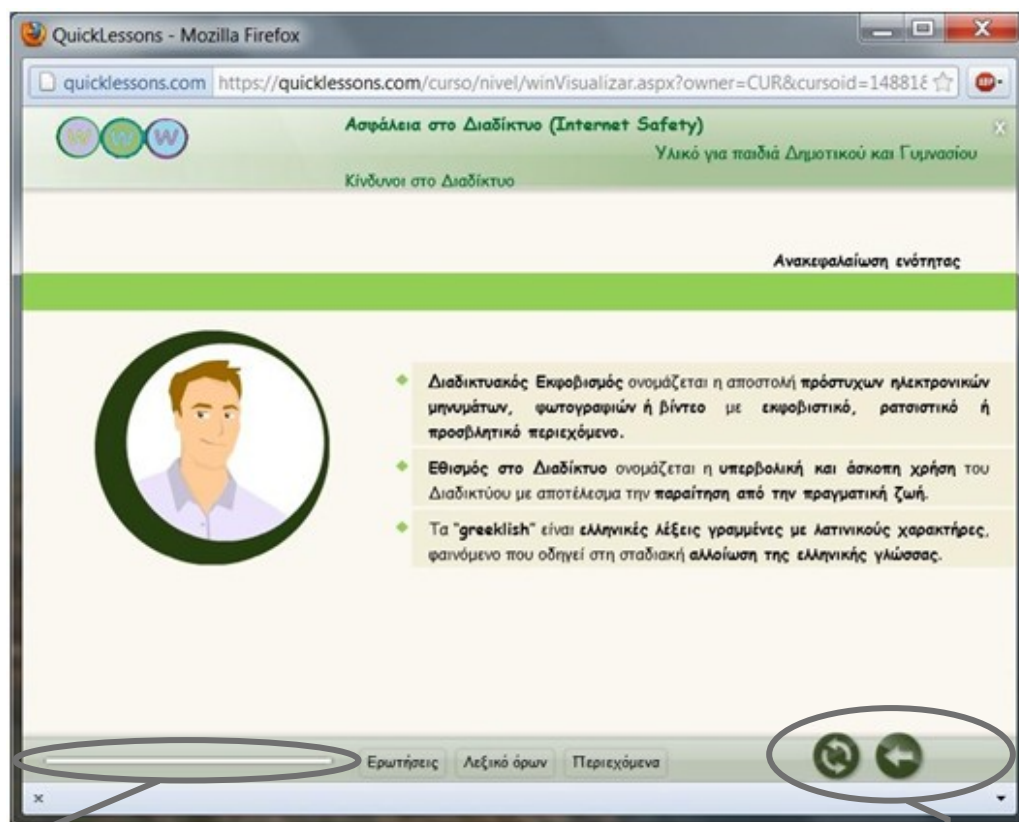
Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη.

Στην επόμενη οθόνη εξακολουθούν να παρουσιάζονται τα κυριότερα σημεία της ενότητας από τον Τάκη τον Ιντερνετάκη. Όταν ο εκπαιδευόμενος ολοκληρώσει την ανάγνωση μπορεί να μεταβεί στην επόμενη οθόνη πατώντας το δεξί βέλος στην κάτω πλευρά της οθόνης.



Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην επόμενη οθόνη.

Η επόμενη οθόνη αποτελεί την τελευταία αυτής της ενότητας. Ο Τάκης εξακολουθεί να εμφανίζεται και να παρουσιάζει τα κυριότερα σημεία της ενότητας. Όταν ο χρήστης τελειώσει με την ανάγνωση παρατηρεί ότι το βέλος που επιτρέπει την μετάβαση σε επόμενη οθόνη δεν υπάρχει. Αυτό συμβαίνει γιατί η ενότητα ολοκληρώθηκε. Ο εκπαιδευόμενος μπορεί να το επιβεβαιώσει παρατηρώντας και τη μπάρα που δείχνει τη θέση της παρούσας οθόνης στο σύνολο των οθονών της ενότητας.



Η μπάρα που δείχνει τη θέση της παρούσας οθόνης στο σύνολο των οθονών της ενότητας έχει γεμίσει.

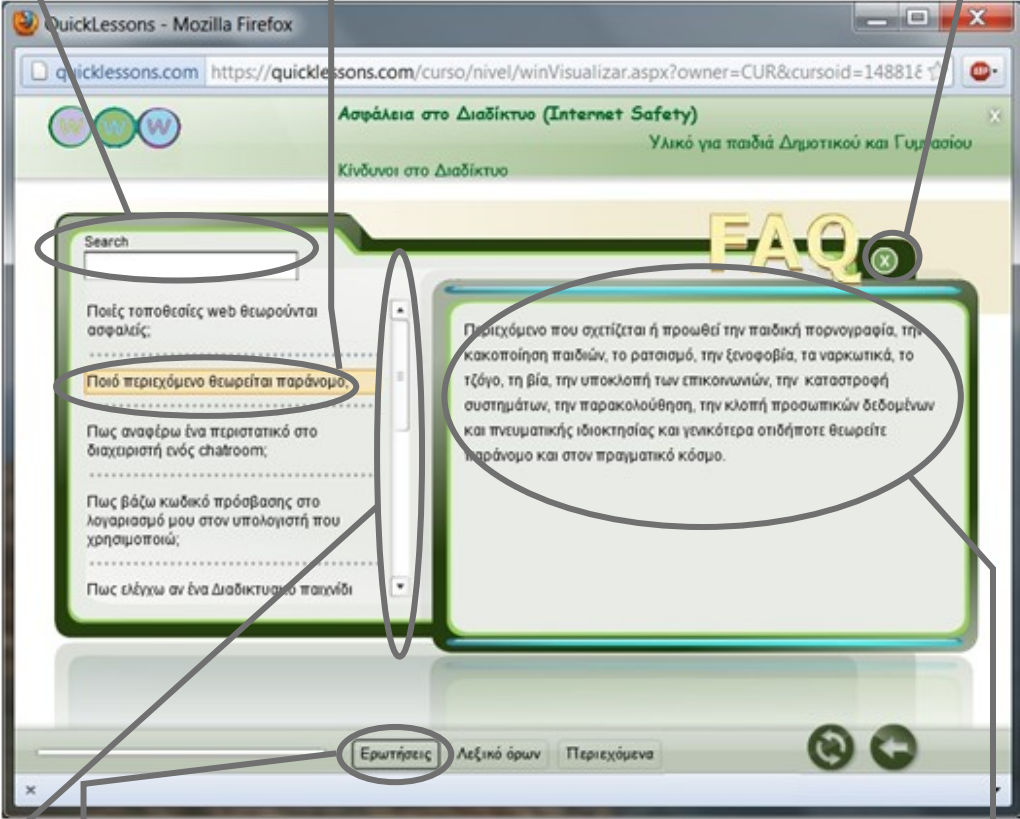
Ο χρήστης δε μπορεί να προχωρήσει παρακάτω γιατί η ενότητα ολοκληρώθηκε.

Η ακόλουθη οθόνη παρουσιάζει τις Συχνές Ερωτήσεις (Frequently Asked Questions - FAQ) της ενότητας “Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο”. Ο χρήστης “κλικάρει” πάνω στις ερωτήσεις που βρίσκονται στην αριστερή πλευρά της οθόνης και στη δεξιά πλευρά εμφανίζεται η απάντηση. Επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα για αναζήτηση εισάγοντας κάποια λέξη – λέξεις στο πεδίο αναζήτησης, Search.

Δίνεται η δυνατότητα αναζήτησης βάσει λέξης.

Ο χρήστης έχει επιλέξει μία από τις ερωτήσεις.

Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης κλείνει την οθόνη των Ερωτήσεων.



Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην οθόνη των συχνών ερωτήσεων.

Μέσω της μπάρας κύλισης ο χρήστης μπορεί να δει τις ερωτήσεις.

Δίνεται η απάντηση στην ερώτηση που έχει επιλέξει ο χρήστης.

Η ακόλουθη οθόνη παρουσιάζει το Λεξικό Όρων της ενότητας “Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο”. Ο χρήστης “κλικάρει” πάνω στο αγγλικό αλφάβητο, που βρίσκεται στην πάνω πλευρά της οθόνης, το πρώτο γράμμα της λέξης της οποίας τη σημασία θέλει να δει. Όλες οι λέξεις που αρχίζουν από αυτό το γράμμα εμφανίζονται αλφαβητικά μέσα στο πλαίσιο στην αριστερή πλευρά της οθόνης. Ο χρήστης επιλέγει τη λέξη που θέλει να δει και την “κλικάρει”. Η σημασία της και μια σύντομη περιγραφή για αυτή εμφανίζεται στο δεξί πλαίσιο της οθόνης.

Ο χρήστης έχει επιλέξει μία λέξη.

Το βέλος δείχνει το γράμμα του αλφαβήτου που έχει επιλέξει ο χρήστης.

Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης κλείνει την οθόνη του Λεξικού.

Δίνεται μετάφραση και σύντομη περιγραφή της λέξης που έχει επιλέξει ο χρήστης.

Το πλαίσιο αυτό περιλαμβάνει όλες τις λέξεις που αρχίζουν από το γράμμα “I” του αγγλικού αλφάβητου.

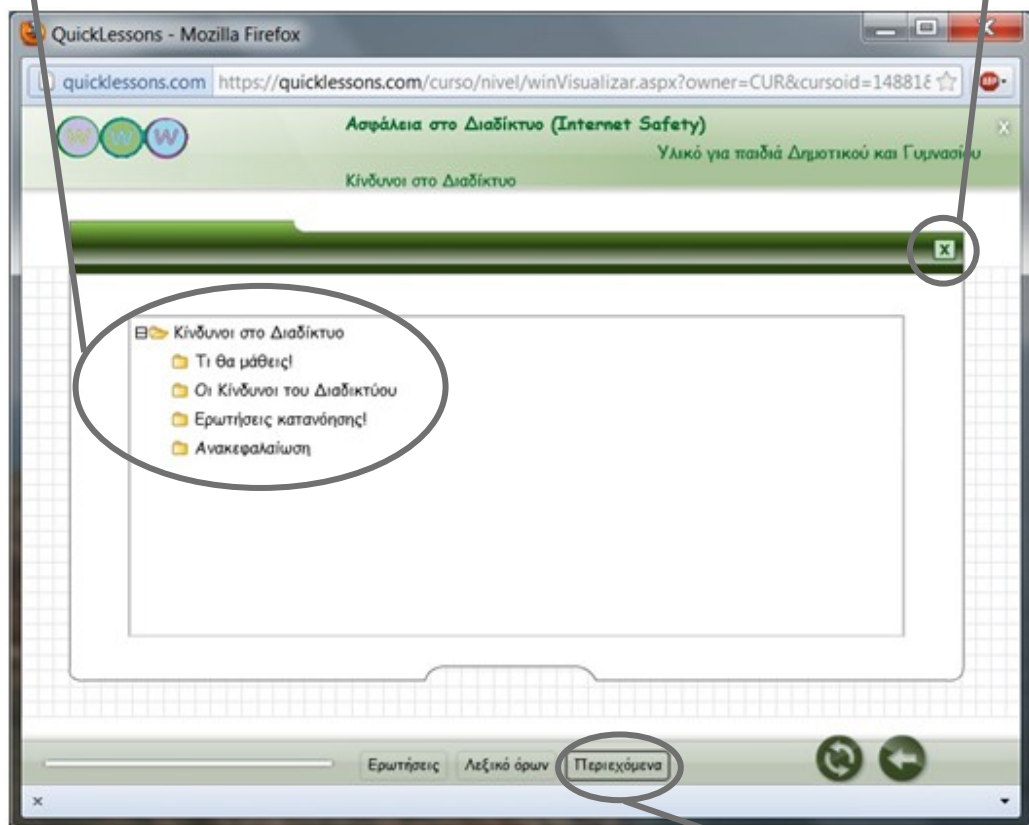
Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην οθόνη του Λεξικού Όρων.

The image shows a screenshot of a web browser displaying the 'QuickLessons' website. The browser window title is 'QuickLessons - Mozilla Firefox'. The address bar shows the URL 'https://quicklessons.com/curso/nivel/winVisualizar.aspx?owne=CUR&cursoid=14881&'. The page content is in Greek and is titled 'Ασφάλεια στο Διαδίκτυο (Internet Safety)'. Below the title, there is an alphabetical index from A to Z. The letter 'I' is highlighted with a yellow arrow pointing to it. Below the index, there are two main content areas. The left area is a list of terms starting with 'I', including 'I.S.D.N. (Integrated Services Digital Network)', 'IP address', 'Instant Messenger', 'International', 'Internet', and 'Internet Addiction'. The 'IP address' item is highlighted with a yellow background. The right area is a detailed description of the selected term, 'IP address', with the text: 'Διεύθυνση ip. Η διεύθυνση ip μαζί με την ώρα και την ημερομηνία αποτελούν το μοναδικό αναγνωριστικό ταυτότητας ενός χρηστή Internet.' At the bottom of the browser window, there are navigation buttons: 'Ερωτήσεις', 'Λεξικό όρων', and 'Περιεχόμενα'. The 'Λεξικό όρων' button is highlighted with a yellow circle. Callouts with lines pointing to these elements provide explanations in Greek.

Η ακόλουθη οθόνη παρουσιάζει τα Περιεχόμενα της ενότητας “Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο”. Αν ο χρήστης πατήσει πάνω σε καθέναν από τους υπό-φάκελους της ενότητας θα μεταφερθεί αυτόματα στην αντίστοιχη οθόνη.

Παρουσιάζονται τα περιεχόμενα της ενότητας “Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο” πάνω στα οποία αν “κλικάρει” ο χρήστης μεταφέρεται στην αντίστοιχη οθόνη.

Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης κλείνει την οθόνη των Περιεχομένων.



Πατώντας αυτό το κουμπί ο χρήστης μεταφέρεται στην οθόνη των Περιεχομένων.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

Ελληνική Βιβλιογραφία

“Διδακτική και Αξιολόγηση”, Ζαβλανός, Μ., Εκδόσεις Σταμούλη, 2003.

“Επιστημονικός Διάλογος για την Ελληνική εκπαίδευση : Τυπική, μη τυπική & άτυπη εκπαίδευση στην Ελλάδα”, 1ο Διεθνές Συνέδριο, Αθήνα, 28/30-11-2008 (<http://gallika.net/spip.php?article589>).

“Θεωρίες Μάθησης και Εκπαιδευτική Πράξη”, Κολιάδης, Ε., Τόμος Β, αυτοέκδοση, Αθήνα, 2006.

“Θεωρίες της Κοινωνικής Ψυχολογίας”, Γεωργογιάννης, Π. , Τόμος Α, Gutenberg, 2004.

“Λεξικό της Ψυχολογίας”, Παπαδόπουλος, Ν. , Σύγχρονη Εκδοτική, 2005.

“Πως επιτυγχάνεται η βελτίωση της προσφερόμενης σχολικής εκπαίδευσης: Η αξιολόγηση του μαθητή”, εφημερίδα: “ΤΑ ΝΕΑ”, 10-11-2008 (<http://www.tanea.gr/Default.aspx?pid=69&la=1&aid=1408442>).

“Υποστηρίζοντας Εναλλακτικές Μεθόδους Αξιολόγησης μέσω του Περιβάλλοντος PECASSE”, Γουλή Ε., Γόγουλου Α. & Αναπ. Καθ. Γρηγοριάδου Μ., 5^ο Συνέδριο Σύρου: ΤΠΕ στην Εκπαίδευση, 8/9/10-05-2009 (<http://www.google.com/search?q=%CE%B1%CF%85%CF%84%CE%BF%CE%B1%CE%BE%CE%B9%CE%BF%CE%BB%CF%8C%CE%B3%CE%B7%CF%83%CE%B7+%28self+assessment%29&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:el:official&client=firefox-a>).

“Χρήση Εικονικού Περιβάλλοντος Για Υποστήριξη Της Διδασκαλίας της Χημείας, Ερευνητική Ομάδα Πολυμέσων και Ψηφιακών Βιβλιοθηκών (HYpermedia and DIgital LIBraries Research Group – HyDiLib)”, Πατσαλού Θ., Δρ. Χαρίτος Δ. & Επικ. Καθ. Μαρτάκος Δ., 2008, Τμήμα Πληροφορικής Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

“Designing Online Interactions: What Kids Want and What Designers Know”, Allison Druin, University of Maryland, Forum: Lifetime Interactions / The challenge at the Interface, DOI 10.1145/1353782.1353793, Μάιος – Ιούνιος 2008.

“Designing Technology for Young Children: What we can learn from Theories of Cognitive Development”, Helene Gelderblom, School of Computing, University of South Africa & Paula Kotzé, Meraka Institute, CSIR and School of Computing, SAICSIT 2008, 6 - 8 October 2008, Wilderness Beach Hotel, Wilderness, South Africa, Βιβλίο: Ergonomics for Children- Designing Products and Places for Toddlers to Teens, Lueder, R.J., Berg Rice, V., 2008.

“Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries”, Sonia Livingstone, Leslie Haddon, Anke Görzig and Kjartan Ólafsson, with members of the EU Kids Online network, 13 January 2011.

“The Use of Characters in e-Learning”, Otterman R., Eidoserve Company, 2004.

Ηλεκτρονικές Πηγές

<http://classweb.gmu.edu/ndabbagh/Resources/Resources2/bloomstax.htm>

http://filologikosoikos.blogspot.gr/2010_10_01_archive.html

<http://paroutsas.jmc.gr/psycho.htm>

<http://scottsecondlife.blogspot.com/2009/01/blooms-taxonomy-inworld.html>

<http://users.sch.gr/andrianop/p.e..pdf>

<http://www.alfavita.gr/artro.php?id=3700>

http://www.edutopia.gr/?page_id=44

http://www.makebelieve.gr/mr/research/papers/Museology/mroussou_museology04_final.pdf

<http://www.netschoolbook.gr/epimorfosi/bloom-taxonomy.html>

<http://www.scribd.com/doc/58737187>

<http://www.socialresearchmethods.net/kb/intreval.htm>