

Βιωματικό Εργαστήριο για Μαθητές: Gymkhana στο Διαδίκτυο



Τίτλος Εργαστηρίου: Gymkhana στο Διαδίκτυο

Σκοπός Εργαστηρίου: Ο σκοπός του εργαστηρίου είναι να παρουσιάσει τον όρο του διαδικτυακού εκφοβισμού και τις πιο συνηθισμένες του μορφές, αιτίες, προληπτικά μέτρα και πρακτικούς βραχυπρόθεσμους τρόπους αντιμετώπισης. Αυτή η προσέγγιση αποσκοπεί στο να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τους πιθανούς κινδύνους και λανθασμένες συμπεριφορές στο διαδίκτυο χρησιμοποιώντας τεχνικές κριτικής σκέψης για να αναλύουν μια δεδομένη κατάσταση, καθώς και να τους βοηθήσει να καταλάβουν τις πιθανές συνέπειες των επιλογών τους.

Διάρκεια Εργαστηρίου: Ευέλικτη – από 90-120 λεπτά (από δύο μέχρι τρεις διδακτικές περιόδους) ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο.





Περιεχόμενα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ

Μέρος 1: Πρακτική εισαγωγή στον διαδικτυακό εκφοβισμό (45 λεπτά)

Μέρος 2: Γυμκhana στο Διαδίκτυο (Ευέλικτο, από 15 μέχρι 45 λεπτά ανάλογα με τις υποθέσεις που επιλέγονται. 15 λεπτά ανά υπόθεση)

Μέρος 3: Αξιολόγηση των γνώσεων που αποκτήθηκαν μέσω παιχνιδιού – Kahoot (30 λεπτά)



Εγχειρίδιο για τον Εμφυχωτή του Εργαστηρίου

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο διαδικτυακός εκφοβισμός είναι ένα φαινόμενο που παρουσιάζεται ολοένα και συχνότερα λόγω της χρήσης τεχνολογιών επικοινωνίας από παιδιά, ενώ παρουσιάζει ιδιαίτερες δυσκολίες ως προς την αντιμετώπισή του από την πλευρά των σχολικών ομάδων. Ο διαδικτυακός εκφοβισμός απαιτεί ειδική εκπαίδευση για τους μαθητές, ούτως ώστε να τους προμηθεύσει με χρήσιμες συμβουλές και εργαλεία για να τον αποτρέψουν, να τον καταπολεμήσουν στα αρχικά του στάδια ή να τον αναφέρουν σε κάποιον ενήλικα, ανάλογα με το επίπεδο κινδύνου του περιστατικού.

Το εργαστήριο αυτό αποσκοπεί στο να αποτελέσει την πρώτη **πρακτική προσέγγιση** στην έννοια του διαδικτυακού εκφοβισμού και στα στοιχεία που τον συνιστούν: εμπλεκόμενους φορείς, συσκευές, τεχνολογίες, πλατφόρμες και μεθόδους που χρησιμοποιούνται.

Το εργαστήριο αποτελείται από ένα παιχνίδι που παίζεται εντός της αίθουσας διδασκαλίας το οποίο ονομάζεται Διαδικτυακό Gymkhana και χωρίζεται σε τρία διαδοχικά **ΜΕΡΗ 1, 2 και 3: Εισαγωγή, Gymkhana (δραστηριότητα) και Αξιολόγηση**. Η προτεινόμενη δραστηριότητα έχει τη μορφή διαγωνισμού ούτως ώστε να ωθήσει την ενεργό συμμετοχή και αφοσίωση.

Το **ΜΕΡΟΣ 1** στοχεύει στο να προβληματίσει τους μαθητές σχετικά με τον διαδικτυακό εκφοβισμό και τα μέρη που τον συνιστούν, μέσω της συμμετοχής τους σε μια σειρά **συζητήσεων** που διεξάγονται από ολόκληρη την τάξη, όπου οι μαθητές αναμένονται να φθάσουν σε όσο το δυνατόν πλησιέστερους ορισμούς στους **Στοχοθετημένους ορισμούς** που προτείνονται στο τέλος κάθε **ΒΗΜΑΤΟΣ**. Προτείνονται **5 ΒΗΜΑΤΑ** για να ολοκληρωθεί αυτό το μέρος, ούτως ώστε οι συμμετέχοντες να προετοιμαστούν για το **ΜΕΡΟΣ 2, τη δραστηριότητα**.

Το ΜΕΡΟΣ 2, η δραστηριότητα, αποτελείται από 3 διαφορετικές πρακτικές υποθέσεις. Η κάθε υπόθεση παρουσιάζει μια κατάσταση σχετική με τον διαδικτυακό εκφοβισμό που αντιμετωπίζουν παιδιά ή νεαροί ενήλικες. Ο στόχος αυτής της πρακτικής δραστηριότητας είναι να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές και να τους παρέχει συμβουλές και βασικές γνώσεις για να μπορούν να μεταχειριστούν τέτοιου είδους καταστάσεις. Τα παιδιά θα εργαστούν σε ομάδες για να απαντήσουν τις ερωτήσεις κάθε υπόθεσης αναλύοντας τις καταστάσεις που προτείνονται και συζητώντας τις συμφωνίες που επιτεύχθηκαν. Οι μαθητές θα πρέπει να απαντήσουν τις προτεινόμενες ερωτήσεις και θα κερδίζουν βαθμούς ανά σωστή απάντηση.

Επίσης, ο εμπυχωτής του εργαστηρίου διαθέτει μια λίστα από ερωτήσεις και τις σωστές απαντήσεις ούτως ώστε να ενθαρρύνει τη συζήτηση προτού δοθούν τα αποτελέσματα για κάθε υπόθεση.

Το ΜΕΡΟΣ 3 στοχεύει στο να αξιολογήσει τις γνώσεις που απέκτησαν οι μαθητές μέσω μιας ελκυστικής και πρακτικής προσέγγισης, σύμφωνα με τη φιλοσοφία του εργαστηρίου: το δωρεάν εργαλείο ICT *Kahoot* με το οποίο οι μαθητές μπορούν απαντήσουν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής που περιέχουν βίντεο, εικόνες και διαγράμματα για να ενισχύσουν τη συμμετοχή.

Για την κατάλληλη ανάπτυξη της δραστηριότητας, ο εμπυχωτής του εργαστηρίου πρέπει να βεβαιωθεί ότι οι ομάδες αποτελούνται από παιδιά από διαφορετικά προφίλ και ότι αυτά είναι χαλαρά πριν από την έναρξη της δραστηριότητας.

Η ομαδική δουλειά και οι συζητήσεις τάξη πρέπει να είναι συμμετοχικές και χωρίς αποκλεισμούς: Όλα τα παιδιά πρέπει να συμπεριλαμβάνονται στις συζητήσεις και να καλούνται να συνεισφέρουν.

Ο εμπυχωτής του εργαστηρίου μπορεί να καθοδηγεί τις απαντήσεις στις ερωτήσεις έτσι ώστε να επιτρέπει στους συμμετέχοντες να δίνουν λεπτομερείς απαντήσεις με επιχειρήματα και επεξηγήσεις. Προσπαθήστε να δημιουργήσετε μια



χαλαρή ατμόσφαιρα για να βοηθήσετε τα παιδιά να εμπλακούν και να συμμετάσχουν ενεργά.

Τέλος, ο εμπυχωτής του εργαστηρίου μπορεί να **προσαρμόσει τον προτεινόμενο χρόνο για κάθε μέρος του εργαστηρίου** καθώς επίσης και τον αριθμό των υποθέσεων που θα παιχτούν και τις προτεινόμενες ερωτήσεις.

Καλή επιτυχία από την Ομάδα ComBuS



ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ:

ΜΕΡΟΣ 1: Πρακτική εισαγωγή στον διαδικτυακό εκφοβισμό (45 λεπτά)

ΒΗΜΑ Α. Ο στόχος της αφετηρίας του εργαστηρίου είναι οι μαθητές να δημιουργήσουν τον δικό τους ορισμό για τον διαδικτυακό εκφοβισμό βασισμένοι στη συμβολή ολόκληρης της τάξης και την καθοδήγηση του εμπυχωτή του εργαστηρίου. Η εισαγωγική αυτή συζήτηση μπορεί να ξεκινήσει με μια πρώτη προσπάθεια από έναν εθελοντή που θα γράψει στον πίνακα τις εισηγήσεις των μαθητών και μετά θα τις βελτιώσει με τη διαγραφή ή προσθήκη επιλεγμένων κομματιών σύμφωνα με τα σχόλια και τις παρατηρήσεις που λαμβάνει.

Στοχοθετημένος ορισμός:

- Διαδικτυακός εκφοβισμός μπορεί να είναι οποιαδήποτε **σκόπιμη και επαναλαμβανόμενη** ενέργεια που εκτελείται μέσω δικτύων “τεχνολογίας της πληροφορικής” από κάποιο άτομο ή ομάδα, με πρόθεση να κάνει κάποιο άλλο άτομο να νιώσει λύπη, θυμό, ανησυχία ή φόβο. Ο διαδικτυακός εκφοβισμός μπορεί να συμπεριλαμβάνει επικοινωνία που στοχεύει να **αποκλείσει, να εκφοβίσει, να εξευτελίσει, να ελέγξει, να χειριστεί, να υποβιβάσει, να δυσφημίσει ψευδώς τον παραλήπτη και να προκαλέσει ζημιά στη φήμη, στις σχέσεις ή στην αυτοπεποίθησή του.**

ΒΗΜΑ Β. Οι μαθητές πρέπει να φτιάξουν μια λίστα με τους φορείς που εμπλέκονται σε μια περίπτωση διαδικτυακού εκφοβισμού, ενώ παράλληλα να προσπαθήσουν να περιγράψουν τα προφίλ και τις ευθύνες τους χρησιμοποιώντας τη διαδικασία που περιγράφεται στο ΒΗΜΑ 1.

Στοχοθετημένος ορισμός:

- Το παιδί που **δέχεται Διαδικτυακό Εκφοβισμό**: ένα παιδί που βρίσκεται στο στόχαστρο συμπεριφοράς διαδικτυακού εκφοβισμού από άλλα παιδιά κατά τη διάρκεια ενός συγκεκριμένου περιστατικού διαδικτυακού εκφοβισμού.
- Το παιδί που **προκαλεί Διαδικτυακό Εκφοβισμό**: ένα παιδί που εμπλέκεται σε συμπεριφορά διαδικτυακού εκφοβισμού προς κάποιο άλλο παιδί κατά τη διάρκεια ενός συγκεκριμένου περιστατικού διαδικτυακού εκφοβισμού.
- Το παιδί που **είναι μάρτυρας Διαδικτυακού Εκφοβισμού**: ένα παιδί που είναι παρόν σε ένα συγκεκριμένο περιστατικό διαδικτυακού εκφοβισμού χωρίς να είναι άμεσα εμπλεκόμενο είτε με συμμετοχή στη διαδικτυακή εκφοβιστική συμπεριφορά ή με το να βρίσκεται στο στόχαστρό της.

Διαχωρίζουμε 3 τύπους μαρτύρων Διαδικτυακού Εκφοβισμού:

- Ενεργός μάρτυρας μέσω **ενθάρρυνσης** της συμπεριφοράς διαδικτυακού εκφοβισμού (π.χ. διαδίδοντας τη φήμη για ένα παιδί που δέχεται διαδικτυακό εκφοβισμό)
- Ενεργός μάρτυρας μέσω **αποθάρρυνσης** της συμπεριφοράς διαδικτυακού εκφοβισμού (π.χ. ζητώντας από το παιδί που εκφοβίζει να σταματήσει, ή παρηγορώντας το παιδί που δέχεται τον εκφοβισμό)
- **Παθητικός** μάρτυρας, δηλαδή ούτε ενθαρρύνει ενεργά τη συμπεριφορά διαδικτυακού εκφοβισμού, ούτε διαμαρτύρεται ενεργά εναντίον της.
- Η **μορφή εξουσίας**: ένα άτομο ή ομάδα που είναι υπεύθυνοι για τη διασφάλιση της ασφάλειας των παιδιών στο διαδικτυακό περιβάλλον στο οποίο λαμβάνει χώρα ένα περιστατικό διαδικτυακής εκφοβιστικής συμπεριφοράς (π.χ. ο διαχειριστής μιας ιστοσελίδας ή ενός φόρουμ, ο

δάσκαλος, ο σύμβουλος, ένα άλλο μέλος του προσωπικού του σχολείου, ένας γονέας, η αστυνομία, κ.λπ.)

ΒΗΜΑ Γ. Ακολουθώντας τη διαδικασία, οι μαθητές θα **αναφέρουν τις διάφορες συσκευές, τεχνολογίες, πλατφόρμες και κοινωνικά δίκτυα όπου μπορεί να λάβει χώρα ο διαδικτυακός εκφοβισμός.**

Πιθανές απαντήσεις:

- **Συσκευές Επικοινωνίας:** Σταθερές ή φορητές συσκευές επικοινωνίας όπως υπολογιστές γραφείου, φορητοί υπολογιστές, συσκευές notebook, τάμπλετ, προσωπικοί ψηφιακοί οδηγοί, «Έξυπνα τηλέφωνα» (Smartphones), κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών, κ.λπ.
- **Τεχνολογίες:** Διαδίκτυο και κινητά τηλέφωνα
- **Πλατφόρμες και κοινωνικά δίκτυα:** Σελίδες κοινωνικών μέσων (Facebook, Instagram, Twitter, Snap Chat, κ.λπ.), εφαρμογές άμεσων μηνυμάτων (Whatsapp, Telegram, Line, κ.λπ.), διαδικτυακά παιχνίδια (παιχνίδια ηλεκτρονικών υπολογιστών και κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών στο σπίτι), πλατφόρμες οπτικοακουστικού περιεχομένου (YouTube, Netflix, Vimeo, DailyMotion, κ.λπ.), μηχανές αναζήτησης (Google, Yahoo, Bing, κ.λπ.), συνομιλίες, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, γραπτά μηνύματα (SMS), μηνύματα πολυμέσων (MMS), κ.λπ.

ΒΗΜΑ Δ. Οι μαθητές θα πρέπει να **εντοπίσουν τις κυριότερες διαφορές μεταξύ Εκφοβισμού και Διαδικτυακού Εκφοβισμού** προσπαθώντας να απαντήσουν τις ακόλουθες βασικές ερωτήσεις:

Πιθανές απαντήσεις:

	ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ
Πώς γίνεται;	Πρόσωπο με πρόσωπο	Χωρίς απαραίτητα άμεση επαφή, ακόμη και ανώνυμα
Πού γίνεται;	Τόπος (Σχολείο)	Εικονικός χώρος (Στο σχολείο ΚΑΙ στο σπίτι)
Πότε γίνεται;	Εν ώρα σχολείου	Όλη μέρα, κάθε μέρα (24/7)
Ποιος αποτελεί το κοινό;	Μικρότερο κοινό	Μεγαλύτερο, ανεπιθύμητο ή/και μη-ελεγχόμενο κοινό
Ποιες είναι οι συνέπειες;	Σωματικές και ψυχολογικές συνέπειες	Κυρίως ψυχολογικές συνέπειες (αλλά κάποτε βαθύτερες και δυσκολότερο να ξεπεραστούν)

ΒΗΜΑ Ε. Ζητήστε από έναν ή δύο εθελοντές να σκεφτούν ένα ή δύο περιστατικά διαδικτυακού εκφοβισμού τα οποία μπορεί να βασίζονται σε πραγματικές/προσωπικές εμπειρίες. **Απαγορεύεται ρητά η αναφορά σε πραγματικά ονόματα.** Όταν το περιστατικό έχει σαφώς εξηγηθεί, παροτρύνετε τους μαθητές να αναγνωρίσουν τους ρόλους των ατόμων που εμπλέκονται και τις συσκευές, τεχνολογίες και πλατφόρμες, κοινωνικά μέσα και εφαρμογές που χρησιμοποιήθηκαν.

Μέρος 2: Διαδικτυακό Gymkhana (Ευέλικτο, από 15 μέχρι 45 λεπτά ανάλογα με τις επιλεγόμενες υποθέσεις. 15 λεπτά ανά υπόθεση)

Κανόνες παιχνιδιού:

- Η τάξη θα χωριστεί σε ομάδες των 4-6 μαθητών.
- Σε κάθε ομάδα θα δοθεί ένα φύλλο εργασίας. Τα φύλλα εργασίας μπορούν να περιλαμβάνουν την περιγραφή της υπόθεσης και χώρο στον οποίο θα αναγράφονται οι απαντήσεις της ομάδας.
- Οι μαθητές θα διαβάσουν την περιγραφή της υπόθεσης δυνατά (μια παράγραφος ή δήλωση ανά μαθητή).
- Οι ομάδες θα έχουν 3-4 λεπτά να συμφωνήσουν σε μια κοινή απάντηση για τις ερωτήσεις της προτεινόμενης υπόθεσης. Οι απαντήσεις και τα κίνητρα θα παρουσιαστούν μπροστά στην τάξη από τον εκπρόσωπο της ομάδας και θα γραφτούν στον πίνακα της τάξης.
- Ο εμψυχωτής του εργαστηρίου, προτού δώσει τις σωστές απαντήσεις, θα ξεκινήσει συζήτηση στην οποία οι μαθητές θα μπορούν να εκφράσουν την άποψή τους. Ο εμψυχωτής θα έχει μπροστά του έναν κατάλογο ερωτήσεων για την ενθάρρυνση συζήτησης.
- Ο επικεφαλής του εργαστηρίου θα δίνει **1 βαθμό για κάθε σωστή απάντηση στις ερωτήσεις της υπόθεσης και 0,5 βαθμό στην πιο ενεργή ομάδα σε κάθε συζήτηση**. Η ομάδα με τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος των υποθέσεων που έχουν παιχτεί, κερδίζει το **Διαδικτυακό Gymkhana!**

ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΥΠΟΘΕΣΕΙΣ:

• «**ΝΕΟΣ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΣ ΣΤΟ TWISTAFACE**»:

i. Περιγραφή Υπόθεσης:

*Ονομάζομαι Τσιαρλς και είμαι ένα κουλ και μοντέρνο αγόρι. Θέλω να φτιάξω λογαριασμό στο «Twistaface», ένα ενεργό κοινωνικό μέσο, επειδή όλοι μου οι φίλοι το χρησιμοποιούν και μιλούν συνεχώς γι' αυτό, για το τι τους αρέσει σ' αυτό, τι μοιράζονται σ' αυτό, και για το ότι είναι τρελαμένοι μαζί του! Δεν μπορώ να χάσω αυτή την ευκαιρία! Ας στρωθούμε στη δουλειά' θα πάρει μόνο ένα δευτερόλεπτο. Για να δούμε...εμμ... Με ρωτάνε να δώσω το «**Ονοματεπώνυμο**»...εντάξει, την «**Ημερομηνία γέννησης**»...εντάξει, «**Διεύθυνση**»...εντάξει; «**Σχολείο**»; «**Ασχολίες**»;...και τι είναι αυτό; «**Προφίλ: Δημόσιο**», «**Όλοι μπορούν να έρθουν σε επαφή μαζί μου**»... Θέλω να μπορούν να με βρουν όλοι οι φίλοι μου εδώ αλλά...*

ii. Ερωτήσεις υπόθεσης

- Είναι σωστό ο Τσιαρλς να συμπληρώσει κάθε λεπτομέρεια προφίλ που του ζητήθηκε;
- Είναι σωστό ο Τσιαρλς να ενεργοποιήσει επιλογές όπως: «**Προφίλ: Δημόσιο**» ή «**Όλοι μπορούν να έρθουν σε επαφή μαζί μου**»;

iii. Ερωτήσεις εμπυχωτή του εργαστηρίου για συζήτηση

- Είναι απαραίτητο να δώσω όλα μου τα προσωπικά δεδομένα έτσι ώστε να δημιουργήσω λογαριασμό σε ένα κοινωνικό μέσο;
- Είναι ασφαλές;
- Μήπως όλοι όσοι θέλουν να έρθουν σε επαφή μαζί σου σε μια τέτοια πλατφόρμα έχουν την πρόθεση να γίνουν φίλοι σου;

- Υπάρχουν άλλοι τρόποι να επιτρέψεις σε φίλους να βρουν το προφίλ σου;
- Ποιες μπορεί να είναι οι ενδεχόμενες συνέπειες μιας απρόσεκτης συμπεριφοράς στα κοινωνικά μέσα;

iv. Ορθές απαντήσεις στις ερωτήσεις της υπόθεσης

- Μην παρέχετε προσωπικές πληροφορίες και κρατήστε το προφίλ σας όσο το δυνατόν πιο ιδιωτικό ούτως ώστε άτομα που εκφοβίζουν να μην μπορούν να το χρησιμοποιήσουν εναντίον σας. Όσες περισσότερες πληροφορίες έχει κάποιος για εσάς, τόσο πιο εύκολα μπορεί να σας εκφοβίσει.
- Περιορίστε την πρόσβαση στα στοιχεία επικοινωνίας όπως ηλεκτρονική διεύθυνση, αριθμό τηλεφώνου ή διεύθυνση. Δεν είναι όλοι οι «φίλοι» ή «ακόλουθοι» εμπιστεύσιμοι.
- Απενεργοποιήστε τις επιλογές αναζήτησης στα κοινωνικά μέσα, για να αποτρέψετε τον οποιονδήποτε από το να ψάχνει το προφίλ ή να έρχεται σε επαφή μαζί σας. Είναι καλό να ελέγχετε **ποιος** μπορεί να επικοινωνήσει μαζί σας.
- Μην αποδέχεστε αιτήματα φιλίας από αγνώστους, αγνοήστε τα ή αποκλείστε τα.

• **«ΤΟ ΕΙΣΕΡΧΟΜΕΝΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΜΗΝΥΜΑ»:**

i. Περιγραφή Υπόθεσης:

*Ονομάζομαι Άννα και είμαι ένα κοινωνικό κορίτσι που πάντα κρατά επαφή με τους φίλους της. Έχω πολλούς φίλους και είμαι σίγουρη ότι ο καλύτερος τρόπος να είμαι ενήμερη σχετικά με τα σχολικά θέματα, είναι να δίνω την **ηλεκτρονική μου διεύθυνση** σε όσο περισσότερους συμμαθητές μου γίνεται. Αα! Σου το είπα! Μόλις πήρα ένα νέο ηλεκτρονικό μήνυμα αλλά... ποιανού είναι*

αυτή η ηλεκτρονική διεύθυνση; Δεν έχω ιδέα... είναι τόσο παράξενο... Ωχ Θεέ μου! Αυτό δεν είναι καθόλου ευγενικό!!!!:

«Αγαπητή Άννα, δεν λέμε ότι είμαστε φίλες σου επειδή μας αηδιάζει ο τρόπος που ντύνεσαι, είναι τόσο εκτός μόδας. Πρόσεξε τις κινήσεις σου την επόμενη φορά στον δρόμο για το σχολείο επειδή θα σου λερώσουμε το φόρεμα και θα πρέπει να επιστρέψεις σπίτι σου για να αλλάξεις ρούχα, χα χα! – Η ομάδα αντί-σνομπ κοριτσιών.»

Δεν μπορώ να το πιστέψω! Είμαι τόσο **θυμωμένη** που πρέπει να απαντήσω, **δεν ξέρουν με ποιαν έχουν να κάνουν...**

«Δεν έχετε τα κότσια να λερώσετε τα ρούχα μου, ξέρω ποιες είστε και δεν σας φοβάμαι, **ανόητες!** – Άννα.»

Για ένα λεπτό, **συμπεριφέρομαι σωστά αν το στείλω αυτό**;;;;...
Ίσως να πρέπει απλά να **διαγράψω το ηλεκτρονικό μήνυμα και να το ξεχάσω...**

ii. Ερωτήσεις υπόθεσης

- Πρέπει η Άννα να απαντήσει σ' αυτό το προκλητικό ηλεκτρονικό μήνυμα;
- Πρέπει η Άννα να διαγράψει αυτό το ηλεκτρονικό μήνυμα και να ξεχάσει το περιστατικό;

iii. Ερωτήσεις εμπυχωτή του εργαστηρίου για συζήτηση

- Είναι σωστή αντίδραση το να αγχώνεσαι και να αντιδράς γρήγορα;
- Σε περίπτωση που τελικά αποφασίσει να απαντήσει στο προκλητικό ηλεκτρονικό μήνυμα, έχει χρησιμοποιήσει τους σωστούς όρους;
- Πιστεύετε ότι πρέπει να αναφέρει το περιστατικό σε έναν ενήλικα;

- iv. Ορθές απαντήσεις στις ερωτήσεις της υπόθεσης
- Ο καλύτερος τρόπος να προχωρήσει είναι με να **σταματήσει τη δραστηριότητα, να αγνοήσει το άτομο που την εκφοβίζει και να προσπαθήσει να τον/την αποκλείσει.**
 - **Πάντοτε να φυλάτε τα αποδεικτικά στοιχεία περιστατικών διαδικτυακού εκφοβισμού.** Ίσως χρειαστεί να αποδείξετε τι έγινε.
 - **Μην δίνετε στα άτομα που εκφοβίζουν αυτό που αναζητούν.** Καλύτερα να σκέφτεστε πρώτα και να μην αντιδράτε άμεσα.
 - Αν το άτομο που σας εκφοβίζει συνεχίσει να ενοχλεί, πείτε του/της να σταματήσει. Αν του/της πείτε να σταματήσει, **μην συμπεριφερθείτε εκφοβιστικά και μην χρησιμοποιήσετε απειλές** όταν το κάνετε.
 - Αν τα πιο πάνω δεν λειτουργήσουν, **αναφέρετε το περιστατικό σε έναν ενήλικα εμπιστοσύνης προτού βγει εκτός ελέγχου.**

- «Η ΟΜΑΔΑ WHATSAGRAM»:

- i. Περιγραφή Υπόθεσης:

Ονομάζομαι **Ρεμπέκκα** και μόλις έχω δημιουργήσει μία νέα ομάδα στο **Whatsagram**, την εφαρμογή άμεσων μηνυμάτων, επειδή την επόμενη εβδομάδα είναι τα γενέθλια της φίλης μου Άννας και πιστεύω ότι μπορούμε να της κάνουμε ένα μεγάλο δώρο όλοι μαζί. Είναι πολύ δημοφιλής κι έτσι πρόσθεσα πολλές επαφές, σχεδόν 20! Κάποιοι απ' αυτούς δεν γνωρίζονται μεταξύ τους πολύ καλά. Ζήτησα ιδέες για δώρο αλλά κάτι δεν πάει καλά. Όταν η Ντον εισηγήθηκε να αγοράσουμε ένα ασυνήθιστο κατοικίδιο, ένα Βιετναμέζικο γουρούνι, ο **Τσιαρλς** απάντησε, «Δεν είναι απαραίτητο, αν είναι φίλη σου, έχει ήδη ένα». Δεν είναι ασυνήθιστο για τον Τσιαρλς να πειράζει τη Ντον. Τότε, η **Κιμ** έστειλε πολλά χαμογελαστά εικονίδια ενώ οι υπόλοιποι δεν είπαν τίποτα. Γνωρίζω την Ντον αν και δεν είναι κοντινή μου φίλη. Όπως και να 'χει, δεν μου άρεσε ο τρόπος που της φέρθηκε ο Τσιαρλς, ειδικά επειδή εγώ δημιούργησα την ομάδα. Θα παρέμβω... (Η Ρεμπέκκα γράφει...) «Γεια σου Τσιαρλς, άσε την ήσυχη και δώσε μια καλύτερη ιδέα αν μπορείς», ή ίσως μπορώ να υποστηρίξω την πρόταση της Ρεμπέκκα... (Η Ρεμπέκκα διαγράφει..., η Ρεμπέκκα γράφει...) «τέλεια ιδέα Ντον, μην ακούς τον Τσιαρλς» αλλά τι γίνεται αν ο Τσιαρλς αντιδράσει κάνοντας αστεία για μένα τώρα;... (Η Ρεμπέκκα διαγράφει)... κατ' ακρίβεια, δεν με αφορά...

- ii. Ερωτήσεις υπόθεσης

- Πρέπει η Ρεμπέκκα να εμπλακεί επιπλήττοντας τη συμπεριφορά του Τσιαρλς;

- Πρέπει η Ρεμπέκκα να εμπλακεί υποστηρίζοντας την πρόταση της Ντον;
- iii. Ερωτήσεις εμπυχωτή του εργαστηρίου για συζήτηση
- Πιστεύετε ότι το ζήτημα μεταξύ της Ντον και του Τσιαρλς είναι ιδιωτικό θέμα;
 - Ποιος πιστεύετε ότι συμπεριφέρεται καλύτερα, η Κιμ που στέλνει χαρούμενα εικονίδια ή τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας που δεν λένε τίποτα;
 - Η Ρεμπέκκα είναι η διαχειρίστρια της ομάδας. Πρέπει να πετάξει τον Τσιαρλς έξω από την ομάδα;
- iv. Ορθές απαντήσεις στις ερωτήσεις της υπόθεσης
- Ναι, οι παρατηρητές μπορούν να βοηθήσουν το θύμα λέγοντας **στο άτομο που εκφοβίζει να σταματήσει** και προειδοποιώντας τον/την ότι τέτοια συμπεριφορά μπορεί να βλάψει το θύμα και τον εαυτό του/της.
 - Ναι, **το να εκφράσεις την υποστήριξή σου στο θύμα** είναι ένας κατάλληλος τρόπος να λάβεις δράση που μπορεί να **αποθαρρύνει την εκφοβιστική συμπεριφορά (Ενεργή διαδικτυακή μαρτυρία)**
 - Όχι, **ποτέ να μην υποθέτετε ότι ένα περιστατικό διαδικτυακού εκφοβισμού είναι ιδιωτικό θέμα.**
 - Κανένας. Η Κιμ είναι ενεργός μάρτυρας ενθαρρύνοντας τη συμπεριφορά διαδικτυακού εκφοβισμού ενώ τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας είναι παθητικοί μάρτυρες, αφού ούτε ενθαρρύνουν ενεργά τη συμπεριφορά διαδικτυακού εκφοβισμού, ούτε διαμαρτύρονται ενεργά εναντίον της (αλλά σε αυτή την περίπτωση ενθαρρύνουν έμμεσα την επιβλαβή συμπεριφορά παρέχοντάς του ακροατές).

- Μια επιλογή προτού το κάνει αυτό θα ήταν να αναζητήσει τη συνεργασία των υπόλοιπων μελών της ομάδας έτσι ώστε να γράψουν σχόλια υποστήριξης προς το θύμα. Αν όλα τα πιο πάνω δεν λειτουργήσουν, το να πετάξει τον Τσιαρλς έξω από την ομάδα θα **σταματήσει τη δραστηριότητα** και μπορεί να βοηθήσει.

Μέρος 3: Αξιολόγηση των γνώσεων που αποκτήθηκαν μέσω του παιχνιδιού – Kahoot (30 λεπτά)

- Δημιουργήστε ένα διαδικτυακό διασκεδαστικό εκπαιδευτικό παιχνίδι για να προωθήσετε την κοινωνική εκμάθηση και να εμβαθύνετε την παιδαγωγική επίδραση. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί χρησιμοποιώντας τη δωρεάν πλατφόρμα Kahoot (<https://kahoot.it/>). Το παιχνίδι είναι βασισμένο σε μια σειρά από ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής στις οποίες μπορούμε να προσθέσουμε βίντεο, εικόνες και διαγράμματα για να ενισχύσουμε το ενδιαφέρον. Οι παίκτες απαντούν από τις δικές τους συσκευές (smartphones, τάμπλετ ή ηλεκτρονικούς υπολογιστές), καθώς τα παιχνίδια προβάλλονται σε κοινή οθόνη για να ενώσουν το μάθημα ενθαρρύνοντας τους παίκτες να κοιτάζουν όχι μόνο στην οθόνη τους.