

LESSON PLAN Online Gaming

ΣΤΟΧΕΥΜΕΝΟ ΚΟΙΝΟ

Μαθητές Δ', Ε' & ΣΤ' Δημοτικού

ΣΤΟΧΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Αυτό το lesson plan έχει σχεδιαστεί για να υποστηρίξει τους εκπαιδευτικούς να διδάξουν το σεβασμό και τις υγιείς σχέσεις αλληλεπίδρασης των παιδιών κατά τη διάρκεια του διαδικτυακού παιχνιδιού. Ένας αναλυτικός οδηγός που προσφέρει σε γονείς και κηδεμόνες την υποστήριξη και την αυτοπεποίθηση που χρειάζονται για να διαχειριστούν το χρόνο οθόνης, τις δαπάνες και την πρόσβαση σε περιεχόμενο κατάλληλο για την ηλικία του κάθε παιδιού βρίσκεται [εδώ](#).

ΜΑΘΗΜΑ

Διαφάνεια 2

Γνωρίζουμε ότι το Διαδίκτυο είναι ένα πραγματικά χρήσιμο εργαλείο, αλλά αν η σύνδεση στο διαδίκτυο δε μας προσέφερε ταυτόχρονα και διασκέδαση σίγουρα θα το χρησιμοποιούσαμε πολύ λιγότερο.

Ας ξεκινήσουμε με τα θετικά του να είσαι online.

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Τι τους αρέσει να κάνουν στο διαδίκτυο; Ποια είναι τα πλεονεκτήματα της σύνδεσης με άλλους χρήστες;

Η σύνδεση στο διαδίκτυο μπορεί να μας κάνει να γελάσουμε, να μας βοηθήσει να χαλαρώσουμε, και ακόμη και να δραπετεύσουμε σε έναν άλλο κόσμο.

- Μπορούμε να μοιραστούμε κομμάτια της ζωής μας και να αλληλοεπιδράσουμε με ανθρώπους που θαυμάζουμε.
- Μπορούμε να ανταγωνιστούμε άλλους σε παιχνίδια ή να συνεργαστούμε.
- Μπορούμε να αναπτύξουμε τις δεξιότητές μας με τη συνεργασία, την επιμονή και την επίλυση προβλημάτων.
- Μπορούμε να μάθουμε για άλλους πολιτισμούς, να αλληλοεπιδράσουμε με ανθρώπους από όλο τον κόσμο.

Όσον αφορά στα παιχνίδια ρωτήστε τους:

- Πόσο συχνά παίζεις κάθε εβδομάδα; Ποιο είναι το αγαπημένο σου είδος παιχνιδιού;
- Γιατί σου αρέσουν τα παιχνίδια/Γιατί δε σου αρέσουν τα παιχνίδια;
- Σου αρέσει να παίζεις μόνος/η σου ή με άλλους;

Παροτρύνετε τους μαθητές να δώσουν μια συμβουλή που θα εξασφαλίζει σε κάθε παιδί μια θετική εμπειρία παιχνιδιού.

Διαφάνεια 3

Μια από τις δημοφιλέστερες ασχολίες των παιδιών στο διαδίκτυο είναι η ενασχόλησή τους με παιχνίδια. Η δυνατότητα για επικοινωνία με παίκτες από κάθε γωνιά του πλανήτη, η αλληλεπίδραση, ο συναγωνισμός, ο μαγικός εικονικός κόσμος που διαρκώς εξελίσσεται ασκούν μεγάλη επιρροή στα παιδιά αλλά ταυτόχρονα δημιουργούν και κινδύνους. Οι περισσότερες μελέτες καταδεικνύουν ότι η ενασχόληση μια ώρα ανά μέρα με τα διαδικτυακά παιχνίδια μπορεί να δράσει εποικοδομητικά στην ευτυχία του παιδιού και στην δημιουργία νέων πολύτιμων δεξιοτήτων. Αν αυτό το χρονικό όριο ξεπερνιέται τακτικά τα θετικά αποτελέσματα μετατρέπονται σε αρνητικά. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα έρευνας που πραγματοποίησε το 2020 το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου σε ένα δείγμα 13.000 μαθητών ηλικίας 10-17 ετών σε περίπου 500 σχολεία των νομών Αττικής, Θεσσαλονίκης, Έβρου, Ιωαννίνων, Ηρακλείου και Δωδεκανήσου, με διαδικτυακά παιχνίδια ασχολείται το 67% των παιδιών δημοτικού και το 61% των παιδιών Γυμνασίου/Λυκείου. Περίπου ένα στα τρία παιδιά δημοτικού και ένα στα δυο παιδιά Γυμνασίου/Λυκείου παίζει με ανθρώπους που δε γνωρίζει στην πραγματική ζωή και μάλιστα συνομιλεί μαζί τους (29% παιδιά δημοτικού, 38% παιδιά Γυμνασίου/Λυκείου). Περίπου ένα στα δέκα παιδιά όλων των εκπαιδευτικών βαθμίδων δηλώνει εθισμένο στο Online gaming και ότι διασκεδάζει περισσότερο όταν παίζει παρά όταν περνά χρόνο με τους φίλους του. 11% των παιδιών δημοτικού και 21% των παιδιών Γυμνασίου/Λυκείου αργεί να κοιμηθεί το βράδυ εξαιτίας της ενασχόλησής του με διαδικτυακά παιχνίδια.

Διαφάνειες 4&5

Ας ξεκινήσουμε διερευνώντας τον σεβασμό στο gaming.

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Πώς πιστεύετε ότι οι άνθρωποι κερδίζουν το σεβασμό στο gaming;
- Αποκτάτε μεγαλύτερο σεβασμό στο gaming μέσω της ικανότητας ή μέσω της σωστής συμπεριφοράς απέναντι στους συμπαίκτες σας;

Στο gaming μπορούμε να κερδίσουμε το σεβασμό μέσω της ικανότητάς μας στα παιχνίδια. Μπορούμε επίσης να κερδίσουμε σεβασμό με τον τρόπο που συμπεριφερόμαστε στους άλλους, για παράδειγμα πώς συνεργαζόμαστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πως συμπεριφερόμαστε αν κάποιος από την ομάδα μας αποτύχει και πως διαχειριζόμαστε την ήττα.

Θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι τα παιχνίδια παρέχουν ίσους όρους παιχνιδιού. Οι καλύτεροι παίκτες κερδίζουν. Πράγματα όπως η ηλικία, ο πλούτος, η φυλή, η θρησκεία και το φύλο μπορεί να έχουν μικρότερη σημασία από ό,τι αλλού.

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Πιστεύετε ότι το gaming διέπεται από ίσους όρους για όλους; Το παιχνίδι είναι ένας χώρος όπου δεν έχει σημασία ποιος είσαι;

Προτεινόμενη απάντηση: Οι όροι ενός παιχνιδιού το καθιστούν σε γενικές γραμμές ίσο για όλους (εδώ θα μπορούσε να επισημανθεί ότι οι παίχτες που έχουν να διαθέσουν χρήματα στο παιχνίδι έχουν και μεγαλύτερες πιθανότητες νίκης). Όμως πολλές φορές παρατηρούνται φαινόμενα μέσα στο παιχνίδι όπως η ομοφοβία, ο ρατσισμός και ο σεξισμός.

Εάν θέλετε να το αναλύσετε περαιτέρω, ρωτήστε τους μαθητές:

- Έχει σημασία η εμφάνιση;
- Έχει σημασία ο πλούτος;
- Έχει σημασία η καταγωγή;
- Έχει σημασία το φύλο;

Ενώ θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι τα παιχνίδια είναι ένας “χώρος” όπου δεν έχει σημασία ποιος είσαι, η πραγματικότητα πολλές φορές είναι διαφορετική.

Ακριβώς όπως άλλοι διαδικτυακοί χώροι (π.χ. chat) τα παιχνίδια μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για να εκφοβίσουν άλλους παίκτες, να τους αποκλείσουν ή να τους παρενοχλήσουν. Γνωρίζουμε επίσης ότι μορφές διακρίσεων όπως η ομοφοβία, ο ρατσισμός, ο σεξισμός, η ξενοφοβία και το θρησκευτικό μίσος μπορεί να εμφανιστούν σε συνομιλίες και σε ορισμένες κοινότητες παιχνιδιών.

Διαφάνεια 6

Η αλληλεπίδραση μέσα από ένα διαδικτυακό παιχνίδι σαφέστατα το καθιστά πιο ενδιαφέρον και διασκεδαστικό. Μπορούμε να παίξουμε με φίλους που γνωρίζουμε στην πραγματική ζωή ή με αγνώστους που γνωρίσαμε μέσω διαδικτύου.

Ρωτήστε τους μαθητές:

Είναι πιο πιθανό να στείλετε ή να αποδεχτείτε ένα αίτημα φιλίας κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού ή όταν βρίσκεστε σε κάποιο κοινωνικό δίκτυο;

Είναι πιο ασφαλές να δέχεστε αιτήματα φιλίας σε ένα παιχνίδι παρά στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης;

Διαφάνεια 7

Αν και πολλοί είναι εκείνοι που αποδέχονται αιτήματα φιλίας από αγνώστους, αυτό είναι σίγουρα μια τακτική που μπορεί να οδηγήσει σε επικίνδυνα μονοπάτια. Το διαδικτυακό «grooming» συμβαίνει όταν ένας ενήλικας έρχεται σε επαφή μέσω του διαδικτύου με ένα παιδί ή έφηβο προκειμένου να το συναντήσει από κοντά και να το εκμεταλλευτεί. Το διαδικτυακό grooming ή αλλιώς η «αποπλάνηση» μέσω διαδικτύου είναι ένα έγκλημα που τιμωρείται αυστηρά σε όλες τις χώρες της Ευρώπης. Μπορεί να συμβεί σε όλους τους ιστοχώρους που είναι πολύ δημοφιλείς στους εφήβους και στα παιδιά όπως στα διαδικτυακά παιχνίδια, στα κοινωνικά δίκτυα, στα δωμάτια συνομιλίας κλπ. Κάποιοι διαδικτυακοί

groomers μπορεί να προσποιούνται ότι είναι συνομήλικοι των παιδιών χρησιμοποιώντας ψεύτικη φωτογραφία προφίλ και δηλώνοντας ψευδή ηλικία. Οι διαδικτυακοί groomers, συνήθως, έχουν γνώσεις στο να χειρίζονται ψυχολογικά και συναισθηματικά τους εφήβους (π.χ. γνωρίζουν την εφηβική γλώσσα και τον εφηβικό τρόπο σκέψης) και χρησιμοποιούν διάφορες τεχνικές προκειμένου να αποκτήσουν την εμπιστοσύνη του παιδιού. Σε αυτή τη διαφάνεια βλέπουμε κάποιες «τεχνικές» που χρησιμοποιούν οι groomers για να πλησιάσουν έναν έφηβο και να τον κάνουν να τους εμπιστευτεί.

Διαφάνεια 8

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Πώς κρατάτε τον εαυτό σας ασφαλή όταν αλληλεπιδράτε στο διαδίκτυο με ανθρώπους που δε γνωρίζεται στην πραγματική ζωή;

Είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι όλοι οι άνθρωποι που παίζουν παιχνίδια δεν είναι καλοπροαίρετοι. Μπορεί να χρησιμοποιήσουν αυτούς τους διαδικτυακούς χώρους ως μέσο πίεσης, εξαπάτησης ή εκφοβισμού.

Όταν συνομιλούμε με παίκτες που δε γνωρίζουμε στην πραγματική ζωή αλλά μόνο στο διαδίκτυο, θα πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη μας τα εξής:

- Να είμαστε προσεκτικοί σχετικά με το πόσες και ποιες προσωπικές πληροφορίες μοιραζόμαστε. Ιδιαίτερη έμφαση πρέπει να δίνουμε σε τυχόν λεπτομέρειες που μπορεί να επιτρέψουν σε κάποιον να επικοινωνήσει μαζί μας εκτός παιχνιδιού ή να μας εντοπίσει εκτός σύνδεσης..
- Να θυμόμαστε ότι, ανεξάρτητα από το πόσο καλά μπορεί να πιστεύουμε ότι γνωρίζουμε κάποιον, στο διαδίκτυο δεν είναι όλοι αυτοί που λένε ότι είναι. Είναι πολύ επικίνδυνο να δεχτούμε να συναντήσουμε κάποιον τον οποίο δε γνωρίζουμε στην πραγματική ζωή.
- Αν κάποιος παίκτης μας ζητήσει να κάνουμε οτιδήποτε το οποίο μας κάνει να νιώσουμε άβολα ή ανήσυχα, αυτό δεν είναι εντάξει. Θα πρέπει να το πούμε το σε κάποιον ενήλικα που εμπιστευόμαστε.
- Εάν ενοχληθούμε από τον τρόπο συμπεριφοράς ενός παίκτη είτε προς το πρόσωπό μας είτε προς άλλους παίκτες δε θα πρέπει να διστάσουμε να τον αποκλείσουμε και να τον αναφέρουμε.

Προτεινόμενες απαντήσεις είναι η προστασία των προσωπικών δεδομένων, η μη χρήση κάμερας ή η κάλυψη αυτής, τα εργαλεία block και report αν κάποιος παίκτης γίνει ενοχλητικός ή κάνει προσωπικές ερωτήσεις, η συζήτηση με έναν έμπιστο ενήλικα αν κάτι ή κάποιος ξεπεράσει τα όρια.

Διαφάνεια 9

Η ενημέρωση για τη διαδικτυακή εκμετάλλευση είναι ακόμα ελλιπής. Συχνά επικεντρωνόμαστε στους κινδύνους του πραγματικού κόσμου, αγνοώντας ότι τα παιδιά θα μπορούσαν εξίσου εύκολα να διατρέχουν κίνδυνο και μέσα στην ασφάλεια του σπιτιού τους όταν συμμετέχουν σε διαδικτυακές δραστηριότητες. Επιπλέον, δεν έχουν όλα τα παιδιά τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες για να

μείνουν ασφαλή στο διαδίκτυο. Ακολουθεί είναι βίντεο που δημιουργήθηκε σε συνεργασία με την AMBER Alert Europe και στοχεύει στην εκπαίδευση των παιδιών έτσι ώστε να μπορούν να προστατευτούν από τη διαδικτυακή αποπλάνηση.

Διαφάνεια 10

Στον πυρετό της μάχης σε ένα παιχνίδι ή λόγω της απογοήτευσης, οι άνθρωποι πολλές φορές ξεχνούν ότι πίσω από την οθόνη υπάρχει ένας άνθρωπος με συναισθήματα.

Ένας παίκτης μπορεί να πιστεύει ότι είναι εντάξει να είναι προσβλητικός ή καταχρηστικός απέναντι στον αντίπαλο γιατί είναι «απλώς ένα παιχνίδι». Επίσης η ανωνυμία του διαδικτύου μπορεί να οδηγήσει κάποιους ανθρώπους στο να συμπεριφέρονται άσχημα καθώς επικρατεί η άποψη ότι οι πράξεις τους δεν έχουν συνέπειες. Αλλά φυσικά, αυτό δεν ισχύει. Σε αυτή τη διαφάνεια βλέπουμε παραδείγματα απρεπούς συμπεριφοράς κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού.

Διαφάνεια 11&12&13

Ακολουθούν παραδείγματα διαδικτυακών συνομιλιών. Συζητήστε με τους μαθητές:

1. Πώς μπορεί να αισθάνονται οι συνομιλητές σε κάθε σενάριο;
2. Πόση σημασία έχει το αν η συνομιλία είναι ιδιωτική ή δημόσια;
3. Πώς θα μπορούσατε να βρείτε μια πρακτική λύση σε καθένα από τα παρακάτω σενάρια;

Διαφάνεια 14

Ακολουθούν 3 σενάρια. Οι μαθητές θα πρέπει να συζητήσουν τι συμβαίνει σε κάθε σενάριο και να προτείνουν λύσεις για την εξομάλυνση της κατάστασης.

Είναι σημαντικό να θυμάστε ότι παρά τα αρνητικά που ενδεχομένως υπάρχουν, τα παιχνίδια είναι ένας πολύ καλός τρόπος για χαλάρωση και μπορεί να είναι ένας φανταστικός χώρος για συναναστροφές με άλλους ανθρώπους.

Το κλειδί είναι να καταστήσουμε όλους τους διαδικτυακούς χώρους – συμπεριλαμβανομένων των παιχνιδιών – ένα μέρος για όλους.

Διαφάνεια 15@16

Παίξτε με τους μαθητές το online quiz και συζητήστε μαζί τους τις απαντήσεις. Εν συνεχεία διερευνήστε μέσα από τη συζήτηση πως μπορεί το online gaming να είναι μια θετική εμπειρία για όλους. Ζητήστε από τους μαθητές να σας πουν λέξεις που μπορούν να βοηθήσουν προς αυτήν την κατεύθυνση. Δίνονται κάποια παραδείγματα στη διαφάνεια, ζητήστε τους να προσθέσουν και άλλα.

Διαφάνεια 16

Εδώ είναι μερικά πράγματα που μπορούμε να κάνουμε όλοι...

- Να αντιμετωπίζουμε τους πάντες με σεβασμό.
- Να υποστηρίζουμε τους παίκτες που υφίστανται κακή μεταχείριση. Αυτό θα μπορούσε να είναι ένα προσωπικό μήνυμα ή ένα δημόσιο μήνυμα εάν εμείς αισθανόμαστε άνετα με αυτό.
- Να μιλήσουμε για να υπενθυμίσουμε στους υπόλοιπους παίκτες ότι η σύνδεση στο διαδίκτυο θα πρέπει να είναι ευχάριστη για όλους.
- Τα σεξουαλικά σχόλια σε μια φωτογραφία που δημοσίευσε κάποιος δεν είναι εντάξει.
- Θα πρέπει να κάνουμε αναφορά για οποιαδήποτε ρητορική μίσους ή συμπεριφορά εκφοβισμού.
- Να αποκλείσουμε τα άτομα που διαδίδουν αρνητικότητα.

Το διαδίκτυο είναι ένα μέρος για να διασκεδάσουμε όλοι!