

Ασφάλεια στο Διαδίκτυο I

Διάρκεια	80 λεπτά
Στόχοι	να κατανοούν τους κινδύνους που συνδέονται με τη χρήση του Διαδικτύου- να δίνουν προσοχή στους άλλους- να γνωρίζουν πώς να ενεργούν σε καταστάσεις κινδύνου για τον εαυτό τους ή τους άλλους
Αξίες	ελευθερία, υπευθυνότητα, ακεραιότητα, ιθαγένεια
Δεξιότητες	κριτική σκέψη- ενσυναίσθηση- παρατήρηση- ενεργητική ακρόαση- συνεργασία
Υλικά	1 κάρτα σεναρίου ανά ομάδα- 1 αφίσα με τον τίτλο "Ασφαλές Διαδίκτυο"- post-it- στυλό

ΠΛΑΝΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ



Εισαγωγή: Για ποιο λόγο χρησιμοποιείτε το Διαδίκτυο;

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να καθίσουν σε έναν κύκλο και να μοιραστούν με την ομάδα για ποιο λόγο τους αρέσει να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο και όλες τις χρήσεις που μπορεί να έχει.

Κύρια δραστηριότητα: Online καταστάσεις κινδύνου

Ενώ οι συμμετέχοντες εξακολουθούν να κάθονται σε κύκλο, δώστε στον καθένα από αυτούς έναν αριθμό από το 1 έως το 3 ("1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3...") και ζητήστε τους να απομνημονεύσουν τον αριθμό τους. Στη συνέχεια, ζητήστε από τους συμμετέχοντες με τον ίδιο αριθμό να σχηματίσουν μια ομάδα (ομάδα 1, ομάδα 2 και ομάδα 3) και αναθέστε ένα διαφορετικό μέρος

της αίθουσας για κάθε ομάδα. Δώστε σε κάθε ομάδα μια διαφορετική κάρτα σεναρίου που αντιπροσωπεύει μια κατάσταση διαδικτυακού κινδύνου. Δώστε τους 10 λεπτά για να προετοιμάσουν τον τρόπο με τον οποίο θα παίξουν την εν λόγω κατάσταση στις άλλες ομάδες. Όταν λήξει ο χρόνος, ζητήστε από την ομάδα 1 να παίξει, ενώ οι ομάδες 2 και 3 κάθονται σε ημικύκλιο. Και τα τρία σενάρια θα παιχτούν διαδοχικά, χωρίς ενημέρωση στο ενδιάμεσο.

Ομαδικός αναστοχασμός

Στο τέλος και των τριών σεναρίων, ζητήστε από όλους τους συμμετέχοντες να καθίσουν σε κύκλο και ρωτήστε τους τι συνέβη σε κάθε σενάριο, τι ήταν λάθος σε κάθε σενάριο, τους κινδύνους που ενέχει και αν το έχουν βιώσει ποτέ οι ίδιοι ή αν γνωρίζουν κάποιον που το έχει βιώσει. Προωθήστε την ανταλλαγή απόψεων και τη συζήτηση. Ακολουθούν ορισμένα σημεία που πρέπει να εξεταστούν:

- επίδραση της **ομαδικής πίεσης**,
- **αξιολόγηση του κινδύνου** (γενικά, οι νεότεροι άνθρωποι έχουν λιγότερη επίγνωση του θανάτου),
- ο **διαδικτυακός εκφοβισμός** είναι η συνεχής ψυχολογική βία με τη μορφή απειλής, ταπείνωσης, προσβολής, δυσφήμισης, κοινωνικής αποξένωσης και έκθεσης σε ακατάλληλο ή ανεπιθύμητο περιεχόμενο. **Σημείωση: αποφύγετε να επικρίνετε** τους άλλους στο διαδίκτυο- ο αντίκτυπος στον άλλον μπορεί να είναι πολύ μεγαλύτερος από αυτόν που θέλαμε- η γραπτή επικοινωνία παραλείπει τη γλώσσα του σώματος και την έκφραση του προσώπου, απαραίτητα για να μπορέσει ο συνομιλητής μας να διαβάσει επαρκώς τη στάση μας.
- **ενσυναίσθηση** είναι η ικανότητα να μπαίνουμε στη θέση του άλλου και να αντιλαμβανόμαστε πώς αισθάνεται- όταν συνειδητοποιούμε ότι κάποιος υποφέρει, πρέπει να αναζητούμε τρόπους να τον βοηθήσουμε,
- **ιθαγένεια** είναι η προσπάθεια να ζούμε καλά ως ομάδα, να είμαστε υπεύθυνοι για την ευημερία μας καθώς και για την ευημερία των άλλων (**ατομική και συλλογική ευθύνη**).

- **Άλλοι διαδικτυακοί κίνδυνοι:** Φίλτρο φουσαλίδας (κατάσταση πνευματικής απομόνωσης που μπορεί να προκύψει από εξατομικευμένες αναζητήσεις, οι οποίες χρησιμοποιούν αλγόριθμους ιστότοπων για να επιμεληθούν επιλεκτικά τα αποτελέσματα αναζήτησης με βάση πληροφορίες σχετικά με τον χρήστη, όπως η τοποθεσία του, η συμπεριφορά του στο παρελθόν και το ιστορικό αναζήτησης), ψευδείς ειδήσεις, grooming, sexting & sextortion, scamming, phishing, κ.λπ.
- **Επίδραση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στους ανθρώπους:** άγχος (ο χρόνος περνάει γρήγορα, αγχωτικές ειδήσεις, ευφορία, αδιάψευστες προσφορές κ.λπ.), χαμηλή αυτοεκτίμηση (διαφορετικοί τρόποι ζωής), απώλεια της ιδιωτικής ζωής, έκθεση σε ανεπαρκές ή και εγκληματικό περιεχόμενο, εξάρτηση κ.λπ.

Δημιουργία αφίσας

Μοιράστε post-it και στυλό στους συμμετέχοντες. Ζητήστε τους να σκεφτούν τις λύσεις και να γράψουν μία ανά post-it και να την κολλήσουν στην αφίσα. Εάν είναι απαραίτητο, στο τέλος, προσθέστε:

- μάθετε να λέτε **ΟΧΙ** όταν κάποιος προσπαθεί να σας χειραγωγήσει,
- **δώστε προσοχή** στη συμπεριφορά των συναδέλφων και καλωσορίστε τους συναδέλφους που είναι αποκλεισμένοι ή βρίσκονται σε κίνδυνο,
- **μιλήστε** σε έναν φίλο, αλλά και σε έναν ενήλικα, όπως ο δάσκαλος, ο γονέας, ο καθηγητής ή άλλος, για να ειδοποιήσετε για ύποπτες καταστάσεις,
- **εκπαιδεύστε** τους συνομηλίκους σας,
- **μην αδιαφορείτε** για τον πόνο των άλλων,
- **μην ακολουθείτε προτεινόμενους συνδέσμους** και μην αποδέχεστε αιτήματα φιλίας από αγνώστους,
- να **αποφεύγετε να μοιράζεστε** προσωπικές πληροφορίες ή πληροφορίες εντοπισμού.

ΚΟΥΙΖ "Online κίνδυνοι"

1. Η ευκολία δημιουργίας λογαριασμού στα social media...
 - α) μπορεί να οδηγήσει στη δημιουργία ψευδών ταυτοτήτων
 - β) δεν είναι πρόβλημα
2. Ένας influencer είναι...
 - α) ένα κοινό άτομο που δημοσιεύει φωτογραφίες, βίντεο, μουσική, προτιμήσεις προϊόντων και προσωπικές απόψεις
 - β) ένα εξειδικευμένο άτομο για το θέμα για το οποίο δημοσιεύει
3. Όσον αφορά τις διαδικτυακές προτεινόμενες εφαρμογές...
 - α) προσοχή, γιατί μπορεί να μην είναι ασφαλή
 - β) μπορείτε να τα εγκαταστήσετε όλα χωρίς ανησυχίες
4. Θα πρέπει να αξιολογήσετε προσεκτικά τις πληροφορίες που είναι διαθέσιμες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης...
 - α) γιατί μπορεί να μην είναι αλήθεια
 - β) εκτός αν κοινοποιηθεί από φίλους, γιατί είναι σίγουρα αξιόπιστο
5. Ο κίνδυνος να ακολουθήσετε έναν influencer είναι...

- α) αφιερώνετε πολύ χρόνο παρακολουθώντας τις αναρτήσεις του/της και ακολουθείτε τις προτάσεις τους χωρίς να το σκεφτείτε πολύ
β) κανένα, γιατί είναι διάσημο πρόσωπο

6. Στα social media δεν πρέπει να δημοσιεύετε...

- α) φωτογραφίες ή πληροφορίες για άλλα άτομα
β) φωτογραφίες

7. Για να προστατεύσετε την ταυτότητά σας, θα πρέπει να...

- α) κρατήστε το προφίλ σας ιδιωτικό
β) να μην χρησιμοποιούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

8. Αν κάποιος σας στείλει προσβλητικά σχόλια ή εικόνες στα social media...

- α) θα πρέπει να διαγράψετε τα σχόλια και να αποκλείσετε το άτομο
β) θα πρέπει να απαντήσετε για να υπερασπιστείτε τον εαυτό σας

9. Όταν πηγαίνετε διακοπές, θα πρέπει να...

- α) δημοσιεύστε φωτογραφίες και πληροφορίες για το μέρος όπου βρίσκεστε
β) προσέξτε να μην δημοσιοποιήσετε ότι δεν υπάρχει κανείς στο σπίτι

10. Όταν οι άνθρωποι δημοσιεύουν μόνο πολύ όμορφες εικόνες για τη ζωή τους, θα πρέπει να...

- α) λυπηθείτε, γιατί η ζωή σας δεν είναι τόσο καλή όσο η δική τους
β) να θυμάστε ότι αυτό που βλέπουμε στο Διαδίκτυο συχνά δεν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα

Σχετικές πληροφορίες



Παιχνίδι πνιγμού/Πρόκληση Pass-Out

Λόγοι εξάσκησης:

- Ομαδική πίεση, πρόκληση, ιεροτελεστία ένταξης σε μια ομάδα ή αδρεναλίνη για ανάληψη κινδύνων.
- Η περιέργεια να βιώσετε μια αλλοιωμένη κατάσταση συνείδησης, απώλεια συνείδησης (pass-out) ή εμπειρία παρολίγον θανάτου.

- Η πεποίθηση ότι μπορεί να οδηγήσει σε μια χωρίς κόστος εμπειρία ευφορίας, βιασύνης ή «φτιαξίματος».

Δεδομένα:

- Περισσότερα παιδιά και νέοι πεθαίνουν λόγω του Παιχνιδιού Πνιγμού/Πρόκλησης Pass-Out και μετά από αυτοκτονία από ασφυξία/απαγχονισμό. Αυτό σημαίνει ότι πεθαίνουν περισσότερο λόγω της διασκέδασης παρά με πραγματική πρόθεση.
- Αυτά τα παιχνίδια/προκλήσεις υπήρχαν πριν από το Διαδίκτυο, περνούσαν από στόμα σε στόμα. Ωστόσο, το Διαδίκτυο τους έδωσε μια τεράστια προβολή.
- Οι επικρατέστερες ηλικίες είναι μεταξύ 11 και 15 ετών, τα 13 είναι μια ιδιαίτερα κρίσιμη ηλικία. Αλλά υπάρχουν και νεότεροι «παίκτες».
- Η αντίληψη του κινδύνου είναι πολύ χαμηλή.
- Κάνοντας αυτά τα παιχνίδια/προκλήσεις στο απόρρητο της κρεβατοκάμαρας αυξάνει τον κίνδυνο θανάτου ή τραυματισμού γιατί αν δεν υπάρχουν μάρτυρες, πιθανότατα δεν θα υπάρξει βοήθεια.

Προς εκτύπωση

Κάρτες σεναρίων

1: Στο προαύλιο του σχολείου, δύο αγόρια αρχίζουν να τσακώνονται και υπάρχει ένα τρίτο άτομο που καταγράφει την κατάσταση με βίντεο. Άλλοι συμμαθητές γίνονται μάρτυρες, αλλά δεν κάνουν τίποτα για να σταματήσουν τον καυγά.

2: Ένας νέος προσπαθεί να πείσει έναν άλλον/ μία άλλη να συμμετάσχει σε μια πρόκληση του TikTok. Αυτός/αυτή ο/η συνάδελφος αντιστέκεται και απορρίπτεται από την ομάδα. Τελικά αποδέχεται την πρόκληση, προκειμένου να επανενταχθεί στην ομάδα.

3: Ένας νεαρός/ μια νεαρή παίζει ένα διαδικτυακό παιχνίδι με παίκτες που δεν γνωρίζει. Ένας από αυτούς τους παίκτες αρχίζει να του/της στέλνει προσωπικά μηνύματα, ρωτώντας ποιος/ ποια είναι, πού μένει, σε ποιο σχολείο φοιτά κ.λπ. Τελικά ορίζουν μια ημερομηνία. Όταν φτάνει εκεί, ο νεαρός/ η νεαρή συνειδητοποιεί ότι είναι στην πραγματικότητα ένας ενήλικας, ο οποίος προσπαθεί να τον/την αναγκάσει να πάει μαζί του.