|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**  **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ** | | | | |
| **ΤΙΤΛΟΣ** | **Σκέψου τα δεδομένα σου πιο….. “προσωπικά”** | | | |
| **ΦΟΡΕΑΣ** | **Κέντρο Ερευνών Πανεπιστημίου Πειραιώς σε συνεργασία με την Αρχή Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων** | | | |
| **ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ** | Ζω καλύτερα-Ευ ζην  και  Δημιουργώ-Καινοτομώ/Δημιουργική Σκέψη και Καινοτομία | **ΥΠΟΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ** | Ψυχική και Συναισθηματική Υγεία - Πρόληψη  και  STEM - Εκπαιδευτική Ρομποτική | |
| **ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ**  Γενική/Ειδική | Γενικής Εκπαίδευσης | **ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ** | ασφάλεια στο διαδίκτυο, προσωπικά δεδομένα, μέσα κοινωνικής δικτύωσης | |
| **ΣΧΟΛΕΙΟ**  Νηπιαγωγείο/Δημοτικό/Γυμνάσιο | Δημοτικό, Γυμνάσιο | **ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ** | 2023-2024 | |
| **ΤΑΞΗ/ΤΑΞΕΙΣ** | Ε’ Δημοτικού, Α’ και Β’ τάξη Γυμνασίου |  | | |
| **ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ** | Το πρόγραμμα καλλιέργειας δεξιοτήτων «Σκέψου τα δεδομένα σου πιο….. “προσωπικά”» έχει ως σκοπό οι μαθητές/-τριες να είναι ικανοί/-ές να κατανοήσουν ποια είναι τα προσωπικά τους δεδομένα, να αναγνωρίσουν τους κινδύνους από τη δημοσίευση των προσωπικών δεδομένων κυρίως μέσα από εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης και να αξιοποιούν μέτρα ασφαλείας ώστε να χρησιμοποιούν τα ψηφιακά μέσα με ασφάλεια για τους εαυτούς τους και τους άλλους.  Στην πρώτη ενότητα του Προγράμματος, οι μαθητές/-τριες παρακολουθούν ένα βίντεο με σκοπό την ευαισθητοποίησή τους και τη σύνδεση του θέματος με δικές τους προσωπικές εμπειρίες. Στη δεύτερη ενότητα, μελετούν αυθεντικά σενάρια και τους ζητείται να εντοπίσουν τα προβλήματα, να εκφράσουν απορίες και να ψάξουν να βρουν καλές πρακτικές αντίδρασης. Στη συνέχεια οι μαθητές/-τριες, χωρισμένοι/-ες σε ομάδες, παίζουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας, όπου αναγνωρίζουν τους κινδύνους για τα προσωπικά δεδομένα και τις πιθανές συνέπειες που μπορεί να προκληθούν στα εμπλεκόμενα πρόσωπα. Στα δύο επόμενα εργαστήρια, οι μαθητές/-τριες θα έχουν τον ενεργό ρόλο του δημιουργού κόμικ για να παρουσιάσουν το δικό τους σενάριο με θέμα την «Προστασία των προσωπικών δεδομένων». Τέλος, το εργαστήριο ολοκληρώνεται με τη παρουσίαση, σχολιασμό και ανατροφοδότηση των δημιουργιών κόμικ και γενίκευση ως προς τις συμβουλές προστασίας προσωπικών δεδομένων, καθώς και με ιδέες για μελλοντικές δράσεις.  Για την υλοποίηση του εργαστηρίου απαιτείται η χρήση tablets και το εργαστήριο Πληροφορικής για τις ψηφιακές δημιουργίες κόμικς. | | | |
| **ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ** | 7 | **ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ** | | Ναι |
| **ΑΡΙΘΜΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΩΡΩΝ** | 7 |  | | |
| **ΤΙΤΛΟΙ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ** | 1. Σκέψου πριν κοινοποιήσεις  2. Αυθεντικές ιστορίες  3. και 4. Ώρα για παιχνίδι  5. και 6. Γίνε κι εσύ δημιουργός κόμικ  7. Η γνώση μετατρέπεται σε πράξη | | | |