

ACBC

Address Cyberbullying by Creating
a Conscious Online Community

ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΤΗ

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της έκδοσης δεν αποτελεί έγκριση του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	2
Το πρόβλημα	2
Κατανόηση του διαδικτυακού εκφοβισμού	2
Διαδικτυακός εκφοβισμός στις χώρες των εταίρων	3
Το έργο ACBC.....	5
Σκοποί και στόχοι	6
ACBC Περιφερειακές συνεργασίες	6
ACBC Σοβαρό παιχνίδι.....	8
Θεωρητικό υπόβαθρο	8
Σοβαρό παιχνίδι στο εργαστήριο/στην αίθουσα διδασκαλίας	11
Προετοιμασία.....	11
Εκτέλεση	12
Συνέχεια	14
Γονείς.....	14
Παράρτημα Ι – Πλάνο μαθήματος	15
Παράρτημα ΙΙ – Power Point Παρουσίαση.....	21



Εισαγωγή

Το γεωγραφικό και χρονικό πεδίο του διαδικτυακού εκφοβισμού είναι σχεδόν απεριόριστο. Ο εκφοβισμός στον κυβερνοχώρο μπορεί να λάβει χώρα παντού και ανά πάσα στιγμή, καθώς μπορεί να συμβεί εντός ή εκτός σχολείων και σπιτιών. Επομένως, ο εκφοβισμός στον κυβερνοχώρο είναι ένα ιδιαίτερα επικίνδυνο φαινόμενο και αποτελεί πρόκληση για όλα τα κράτη μέλη στην Ευρώπη.

Με την υποστήριξη του οδηγού χρήστη ACBC, ηλικιακά νέοι εργαζόμενοι, εργαζόμενοι σε κοινωνικές επιχειρήσεις, δάσκαλοι και άλλοι άνθρωποι οι οποίοι εργάζονται με νέους καθημερινά θα κατανοήσουν σε βάθος τον διαδικτυακό εκφοβισμό και θα είναι σε θέση να υλοποιήσουν το ACBC Serious Game (σοβαρό παιχνίδι) με τους νέους.

Το πρόβλημα

Για τους νέους, η διαδικτυακή σύνδεση και η αλληλεπίδραση με άλλους είναι ένα φυσικό μέρος της καθημερινής τους ζωής. Ως νέοι συνδέονται στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, σε blogs, σε συνομιλίες ή συμμετέχουν σε διαδικτυακά κοινωνικά δίκτυα. Δεν βλέπουν το διαδίκτυο ως ένα απλό εργαλείο, αλλά ως μια επέκταση των κοινωνικών ζώων τους και των δημοσίων ταυτοτήτων τους. Με τις νέες τεχνολογίες, οι οποίες είναι διαθέσιμες και αυξάνουν την πρόσβαση των νέων στα ΤΠΕ, νέοι κίνδυνοι χρήζουν αντιμετώπισης. Ένας από αυτούς τους κινδύνους είναι ο διαδικτυακός εκφοβισμός που παίρνει νέες μορφές όπως κοροϊδία, προσβολές, απειλές, φήμες, κουτσομπολιά, δυσάρεστα σχόλια, συκοφαντίες κ.λπ. που απειλούν την υγεία, την ευημερία και την επίτευξη στόχων των θυμάτων. Ο διαδικτυακός εκφοβισμός θεωρείται ως μια σοβαρή απειλή με δυνητικά μακράς διάρκειας αντίκτυπο στην Ευρώπη. Επιπλέον, 51% των ευρωπαίων δεν αισθάνονται ή δεν είναι ενημερωμένοι για τις διαδικτυακές απειλές – Ευρωπαϊκή επιτροπή #SaferInternet4EU.

Κατανόηση του διαδικτυακού εκφοβισμού

Από την προοπτική των παιδιών, οι περισσότεροι γνωρίζουν τον εκφοβισμό στον κυβερνοχώρο και τον βιώνουν συχνά οι ίδιοι. Πιστεύουν ότι εκφοβίζονται, επειδή οι άνθρωποι δεν τους συμπαθούν ή πιστεύουν ότι είναι αστείο να κάνεις τέτοια πράγματα σε άλλους ανθρώπους. Μερικές φορές το κάνουν επειδή ξέρουν ότι το άλλο άτομο πρόκειται να αντιδράσει. Είναι επίσης ένα μοτίβο μεταξύ των παιδιών από τα οποία πήραν συνέντευξη, ότι ορισμένα δεν αναγνωρίζουν τον εκφοβισμό στον κυβερνοχώρο, αλλά όταν ξεκινάτε να τους ρωτάτε σε μεγαλύτερο βάθος ερωτήσεις, αποκαλύπτουν ότι οι άνθρωποι λένε κακά πράγματα για αυτά στο Διαδίκτυο και αισθάνονται άσχημα εξαιτίας αυτού. Δεν γνωρίζουν λοιπόν τι σημαίνει ο εκφοβισμός στον κυβερνοχώρο.

Διαδικτυακός εκφοβισμός στις χώρες των εταίρων

Το πρόγραμμα ACBC ξεκίνησε με μια εκτεταμένη έρευνα πεδίου για την χαρτογράφηση του προβλήματος του εκφοβισμού στον κυβερνοχώρο. Κάθε χώρα στην κοινοπραξία έκανε έρευνα στην περιοχή της για να ερευνηθεί ποια είναι τα συγκεκριμένα προβλήματα και ποιες πιθανές λύσεις μπορεί να υπάρχουν. Αυτό έχει μεγάλη αξία για την ανάπτυξη του σοβαρού παιχνιδιού, καθώς και για αυτόν τον Οδηγό χρήσης. Αυτά τα δύο παραδοτέα πρέπει να μπορούν να χρησιμοποιηθούν από διαφορετικές χώρες στην Ευρώπη, παρόλο που η πραγματική μορφή του διαδικτυακού εκφοβισμού ενδέχεται να διαφέρει. Τα αποτελέσματα αυτής της μελέτης βρίσκονται παρακάτω.

Ολλανδία					
Πόσο είναι το ποσοστό των νέων που δέχεται διαδικτυακό εκφοβισμό ;	Τα αγόρια είναι περισσότερα ή τα κορίτσια;	Οι πιο κοινοί λόγοι του διαδικτυακού εκφοβισμού	Οι πιο κοινές μορφές διαδικτυακού εκφοβισμού	Κοινά κανάλια που χρησιμοποιούνται	Εθνικά προγράμματα ή οργανισμοί που σχετίζονται με τον διαδικτυακό εκφοβισμό.
9,4%	6.8% αγόρια (του συνόλου) 12.4% κορίτσια (του συνόλου)	Σεξουαλική προτίμηση, προέλευση και γενικότερα μειονότητες	Συκοφαντία	YouTube, Facebook, Tumblr, Twitter, Instagram, Snap Chat, WhatsApp	KiVa, Stop Pesten Nu, Nederlands Jeugdinstituut, Fier, Skule.

Ρουμανία					
Πόσο είναι το ποσοστό των νέων που δέχεται διαδικτυακό εκφοβισμό ;	Τα αγόρια είναι περισσότερα ή τα κορίτσια;	Οι πιο κοινοί λόγοι του διαδικτυακού εκφοβισμού	Οι πιο κοινές μορφές διαδικτυακού εκφοβισμού	Κοινά κανάλια που χρησιμοποιούνται	Εθνικά προγράμματα ή οργανισμοί που σχετίζονται με τον διαδικτυακό εκφοβισμό.
37,3%	36% αγόρια (του συνόλου) 35.1% κορίτσια	Ανισορροπία ισχύος	Ενοχλητικά μηνύματα και αποκλεισμός	YouTube, Facebook, Instagram, Snap Chat, WhatsApp	Oradenet, Bitdefender



	(του συνόλου)				
--	---------------	--	--	--	--

Λιθουανία					
Πόσο είναι το ποσοστό των νέων που δέχεται διαδικτυακό εκφοβισμό ;	Τα αγόρια είναι περισσότερα ή τα κορίτσια;	Οι πιο κοινοί λόγοι του διαδικτυακού εκφοβισμού	Οι πιο κοινές μορφές διαδικτυακού εκφοβισμού	Κοινά κανάλια που χρησιμοποιούνται	Εθνικά προγράμματα ή οργανισμοί που σχετίζονται με τον διαδικτυακό εκφοβισμό.
9%	53% αγόρια 47% κορίτσια	Ποικιλία εσωτερικών πραγμάτων ή συναισθημάτων.	Παρενόχληση	YouTube, Facebook	YouthLine, ChildLine, Moki Moku, Kurk Lietuvai, Augu Internete

Πορτογαλία					
Πόσο είναι το ποσοστό των νέων που δέχεται διαδικτυακό εκφοβισμό ;	Τα αγόρια είναι περισσότερα ή τα κορίτσια;	Οι πιο κοινοί λόγοι του διαδικτυακού εκφοβισμού	Οι πιο κοινές μορφές διαδικτυακού εκφοβισμού	Κοινά κανάλια που χρησιμοποιούνται	Εθνικά προγράμματα ή οργανισμοί που σχετίζονται με τον διαδικτυακό εκφοβισμό.
10-20%	Περίπου το ίδιο	Κοινωνική σχέση, εξοστρακισμός, απογοήτευση, επιθετική στάση και διασκέδαση	Ιδιωτικά μηνύματα, άσχημα σχόλια σε προφίλ	Facebook, Instagram, Snap Chat, Email	No Bully Portugal, APAV, Odio Não!

Ελλάδα



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Πόσο είναι το ποσοστό των νέων που δέχεται διαδικτυακό εκφοβισμό;	Τα αγόρια είναι περισσότερα ή τα κορίτσια;	Οι πιο κοινοί λόγοι του διαδικτυακού εκφοβισμού	Οι πιο κοινές μορφές διαδικτυακού εκφοβισμού	Κοινά κανάλια που χρησιμοποιούνται	Εθνικά προγράμματα ή οργανισμοί που σχετίζονται με τον διαδικτυακό εκφοβισμό.
26,8%	Περισσότερο κορίτσια	Μειονότητες γενικά, ψυχαγωγία	Παρενόχληση, πλαστοπροσωπία, χρήση φωτογραφιών, Συμμετοχή σε βίντεο bullying	Facebook, Instagram, Blocks, Twitter	Ημέρες ενημέρωσης, Εκστρατείες και εργαστήρια από το Υπουργείο Παιδείας.

Ηνωμένο Βασίλειο					
Πόσο είναι το ποσοστό των νέων που δέχεται διαδικτυακό εκφοβισμό;	Τα αγόρια είναι περισσότερα ή τα κορίτσια;	Οι πιο κοινοί λόγοι του διαδικτυακού εκφοβισμού	Οι πιο κοινές μορφές διαδικτυακού εκφοβισμού	Κοινά κανάλια που χρησιμοποιούνται	Εθνικά προγράμματα ή οργανισμοί που σχετίζονται με τον διαδικτυακό εκφοβισμό.
17%	11,9% αγόρια (του συνόλου) 24,2% κορίτσια (του συνόλου)	Χαμηλή κοινωνική-οικονομική κατάσταση	Δυσάρεστα ιδιωτικά μηνύματα, φήμες που δημοσιεύονται στο διαδίκτυο, άσχημα σχόλια που δημοσιεύονται σε ένα προφίλ	Instagram, Facebook, Snapchat, WhatsApp, YouTube, Twitter, Tumblr	Εθνική γραμμή βοήθειας εκφοβισμού, The Cybersmile Foundation, Ditch the Label, Kidscape, BulliesOut, Bullying UK, Bully Busters, The Diana Award.

Το έργο ACBC

“Πως μπορούμε να αντιμετωπίσουμε το φαινόμενο του διαδικτυακού εκφοβισμού με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι χρήσιμος για νέους 13 έως 18 ετών αλλά και για τους δασκάλους μέσω του παιχνιδιού”

Η κύρια ομάδα στόχος του ACBC είναι οι νέοι ηλικίας 13 έως 18 ετών. Είναι δύσκολο να συνδεθεί ο εκφοβισμός στο διαδίκτυο με την ηλικία, επειδή η ηλικιακή ομάδα διαφέρει ανά χώρα. Ωστόσο, σε ολόκληρη την Ευρώπη η ηλικιακή κατηγορία 13-18 ξεχωρίζει ως η πιο εκτεθειμένη στον εκφοβισμό διαδικτύου. Αυτή η ομάδα-στόχος μπορεί να προσεγγιστεί μέσω σχολείων (μαθητών), αλλά και μέσω κοινωνικής εργασίας, οργανώσεων νεολαίας, αθλητικών συλλόγων, προγραμμάτων νεολαίας, πρωτοβουλιών νεολαίας κ.λπ. Το σοβαρό παιχνίδι που έχει αναπτυχθεί, απευθύνεται ειδικά στην ομάδα-στόχο. Το παιχνίδι θα επιτρέψει στους νέους να κατανοήσουν καλύτερα το πρόβλημα του διαδικτυακού εκφοβισμού, της διαδικτυακής παρενόχλησης και της ανήθικης διαδικτυακής συμπεριφοράς και των συνεπειών τους. Επίσης, επηρεάζεται το φαινόμενο του διαδικτυακού εκφοβισμού στα θύματα. Κατά συνέπεια, η ομάδα-στόχος θα αναπτύξει τις ικανότητές τους που σχετίζονται με τον (κοινωνικό) γραμματισμό στα μέσα ενημέρωσης και την κριτική σκέψη.

Σκοποί και στόχοι

Σκοπός του ACBC είναι η ενεργή συμμετοχή των νέων με μοντέρνο τρόπο για να τους δραστηριοποιήσει στο θέμα της διαδικτυακής συμπεριφοράς προκειμένου να αποφευχθεί ο διαδικτυακός εκφοβισμός. Το ACBC:

- Συμβάλλει στην ανάπτυξη μιας συνειδητής διαδικτυακής κοινότητας και στη δημιουργία διαδικτυακής ευαισθητοποίησης για νέους, συμπεριλαμβανομένης της κατανόησης της σημασίας του απορρήτου και της διατήρησης των προσωπικών τους πληροφοριών.
- Δημιουργεί δεξιότητες νέων ανθρώπων σχετικά με τα κοινωνικά δίκτυα και την κριτική σκέψη.
- Δίνει τη δυνατότητα στους νέους και τους εργαζομένους / εκπαιδευτικούς για τη νεολαία να κατανοήσουν τον διαδικτυακό εκφοβισμό, την διαδικτυακή παρενόχληση και την ανήθικη διαδικτυακή συμπεριφορά και τις συνέπειές του και τις επιπτώσεις στο θύμα.
- Επιτρέπει στους εργαζομένους και τους δασκάλους της νεολαίας να αντιμετωπίζουν τη διαδικτυακή ευαισθητοποίηση με τους νέους με σύγχρονο, διαδραστικό και αποτελεσματικό τρόπο.
- Προσφέρει στις οργανώσεις νεολαίας, στα σχολεία και στα προγράμματα για τη νεολαία τη γνώση, τα εργαλεία και το δίκτυο για τη δημιουργία ενός δικτύου και προγράμματος σχετικά με την ευαισθητοποίηση μέσω διαδικτύου.

ACBC Περιφερειακές συνεργασίες

Η επιτυχία του έργου θα εξαρτηθεί σημαντικά από την συμμετοχή των περιφερειακών ενδιαφερομένων. Συγκεντρώνοντας γνώσεις και εμπειρογνωμοσύνη από διαφορετικούς τύπους ενδιαφερομένων, θα είμαστε σε θέση να δημιουργήσουμε όσο το δυνατόν περισσότερη υποστήριξη για την καταπολέμηση του εκφοβισμού στο διαδίκτυο. Στο έργο, όλοι οι εταίροι δημιουργούν και αναπτύσσουν Περιφερειακές Συνεργασίες, περιλαμβάνοντας μια ευρύτερη κοινότητα για την ενίσχυση της συζήτησης για τη διαδικτυακή συμπεριφορά και την ευαισθητοποίηση σχετικά με τον εκφοβισμό στο διαδίκτυο. Αυτές οι εταιρικές σχέσεις θα περιλαμβάνουν οργανισμούς από μια ευρύτερη σκοπιά για να διασφαλίσουν μια ολοκληρωμένη προσέγγιση και ευρύ αντίκτυπο, συμπεριλαμβανομένων οργανώσεων νεολαίας, τοπικών και περιφερειακών κυβερνήσεων, επιχειρήσεων, πρωτοβουλιών νεολαίας, διαδικτυακών ειδικών, προγραμμάτων για νέους, κοινωνικών λειτουργιών, σχολείων, αθλητικών συλλόγων, ερευνητικών ιδρυμάτων, γονέων διοικητικά συμβούλια κ.λπ. Η εκπαίδευση όχι μόνο των νέων αλλά και των επαγγελματιών και των γονέων τους στην ηλεκτρονική ασφάλεια είναι ένα σημαντικό αποτέλεσμα των εκστρατειών ευαισθητοποίησης για την αντιμετώπιση του προβλήματος του εκφοβισμού στο διαδίκτυο.

Όταν δεν υπάρχει εταιρική σχέση στην περιοχή σας, μεταβείτε στον ιστότοπο μας www.acbc-project.eu, όπου μπορείτε να βρείτε ένα σχεδιάγραμμα για το πώς να δημιουργήσετε μια τέτοια συνεργασία μόνοι σας στην περιοχή σας. Αυτός είναι ένας οδηγός για το πώς να βρείτε τους σωστούς συνεργάτες κ.λπ. που βασίζεται στις εμπειρίες των συνεργατών του έργου της ACBC που έχουν δημιουργήσει αυτές τις συνεργασίες.

ACBC Σοβαρό παιχνίδι

Το ACBC επέλεξε ένα σοβαρό παιχνίδι επειδή θέλαμε να προφυλάξουμε από μια μέθοδο που θα γινόταν γρήγορα ξεπερασμένη. Το παιχνίδι είναι δημοφιλές και απευθύνεται στους νέους. Με το παιχνίδι που παίζεται στα smartphones των μαθητών, αυτό θα είναι μια αναζωογονητική εμπειρία. Η διαδραστικότητα προστίθεται επίσης στην ατμόσφαιρα που πρέπει να δημιουργηθεί στην τάξη για να συζητηθεί ένα θέμα όπως ο εκφοβισμός στον διαδικτυο.

Το ACBC – σοβαρό παιχνίδι μπορεί να εφαρμοστεί σε υπάρχουσες πρωτοβουλίες / προγράμματα / εκστρατείες για την καταπολέμηση της απομόνωσης από σχολεία, οργανισμούς νεολαίας και οργανισμούς από την υγειονομική περίθαλψη. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί να αξιοποιήσει πλήρως τις δυνατότητές του, καθώς κάθε πρωτοβουλία προσεγγίζει το πρόβλημα από διαφορετική οπτική και διαφορετική ομάδα στόχου. Ο γενικός στόχος του παιχνιδιού είναι η ευαισθητοποίηση σχετικά με το τι είναι ο εκφοβισμός στο διαδικτυο και τις συνέπειες του εκφοβισμού στο διαδικτυο, αλλά ειδικά να χρησιμεύσει ως σημείο εκκίνησης για συζήτηση.

Το σοβαρό παιχνίδι βασίζεται σε σενάρια. Σε αυτά τα σενάρια περιλαμβάνονται οι 11 πιο κοινές μορφές διαδικτυακού εκφοβισμού. Για κάθε μορφή έχουμε χρησιμοποιήσει 4-6 διλήμματα για μαθητές, στα οποία αυτοί πρέπει να κάνουν επιλογές. Προχωρώντας σε διαφορετικές πλευρές, μπορείτε να κάνετε διαφορετικές επιλογές.

Θεωρητικό υπόβαθρο

Ο εκφοβισμός στο διαδικτυο έχει πολλές διαφορετικές μορφές. Για παράδειγμα, υπάρχει ήδη ένας βασικός διαχωρισμός μεταξύ σεξουαλικών και μη σεξουαλικών μορφών. Στη συνέχεια, αυτές οι δύο μορφές έχουν διαφορετικές υποκατηγορίες. Λόγω του μεγάλου αριθμού ονομάτων για συγκεκριμένες καταστάσεις, επιλέξαμε να εφαρμόσουμε τα 11 πιο κοινά που εντοπίστηκαν κατά τη φάση της έρευνας του έργου στο σοβαρό παιχνίδι του ACBC. Αυτό σε καμία περίπτωση δεν σημαίνει ότι οι ανώνυμες μορφές είναι ασήμαντες ή αμελητέες.

Μορφή διαδικτυακού Επεξήγηση/ορισμός εκφοβισμού

Cyberstalking	Αποστολή καταχρηστικών (απειλητικών, ενστάλαξης φόβου) μηνυμάτων επανειλημμένα μέσω του Διαδικτύου ή με χρήση κινητού τηλεφώνου.
Denigration/Flaming	Αποστολή ή δημοσίευση κουτσομπολιού ή φημών σχετικά με κάποιο άτομο που θα βλάψει τη φήμη του ή τις φιλίες του. Συναντάται μέσω chat room, e-mail και instant messenger με γραφικά, συγκεκριμένες εικόνες και σκληρή γλώσσα για να μεταφερθεί το μήνυμα στο στόχο του.
Αποκλεισμός	Ξεχωρίζοντας ή / και αποκλείοντας ένα άτομο από μια ομάδα.
Ψευδής ταυτότητα	Ο δράστης παραβιάζει τον λογαριασμό του θύματος και αρχίζει να δημοσιεύει περιεχόμενο ή φωτογραφίες με στόχο να προκαλέσει αμηχανία ή ζημιά στη φήμη του θύματος.
Πλαστοπροσωπία	Όταν κάποιος δημιουργεί μια ψευδή ταυτότητα και παρενοχλεί μια άλλη ενώ προσποιείται ότι είναι κάποιος άλλος. Η απομίμηση ή η πλαστοπροσωπία μπορεί να περιλαμβάνει κλοπή πληροφοριών σύνδεσης άλλου ατόμου για μετάδοση παρενοχλητικών ή εξευτελιστικών πληροφοριών σχετικά με τον στόχο στο διαδικτυο.
Online Grooming	Όταν κάποιος δημιουργεί μια διαδικτυακή σχέση με ένα παιδί δίνοντας φιλοφρονήσεις ή προσποιείται ότι είναι συμπονετικός, έως ότου το παιδί εμπιστευτεί το θηρευτή.



Outing	Ένα άτομο που αποκαλύπτει προσωπικές πληροφορίες σε φίλους οι οποίες στη συνέχεια διασπείρονται στο διαδίκτυο μέσω των σελίδων κοινωνικών δικτύων και/ή των κινητών τηλεφώνων.
Σεξουαλική παρενόχληση	Το Sexting στέλνει (και εκτρέπει) σεξουαλικά μηνύματα μέσω κινητού τηλεφώνου ή στιγμιαίου αγγελιοφόρου, ειδικά μεταξύ εφήβων.
Απάτη	Μιλώντας σε κάποιον για αποκάλυψη μυστικών ή ενοχλητικών πληροφοριών ή εικόνων στο διαδίκτυο.
Sextortion	Το sextortion είναι μια μορφή πορνό εκδίκησης που χρησιμοποιεί μη φυσικές μορφές εξαναγκασμού για να εκβιάζει σεξουαλικές προτιμήσεις από το θύμα.

Τα σενάρια του παιχνιδιού προέρχονται από πραγματικές εμπειρίες νέων και δασκάλων που αντιμετώπισαν αυτές τις μορφές εκφοβισμού στο διαδίκτυο.

Κάθε σενάριο περιλαμβάνει 5 – 6 διλήματα όπου οι μαθητές προκαλούνται να κάνουν μια επιλογή. Αυτές οι επιλογές είναι συνδεδεμένες με τα 5 μεγαλύτερα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας.

Τα Πέντε Μεγάλα Χαρακτηριστικά της προσωπικότητας

Επειδή ο εκφοβισμός στον κυβερνοχώρο είναι ένα σχετικά πρόσφατο φαινόμενο, μέχρι σήμερα έχει διεξαχθεί λίγη επιστημονική έρευνα. Το υλικό που έχει δημοσιευτεί είναι χρήσιμο, αλλά το ACBC προτίμησε να χρησιμοποιήσει βαθύτερη και μακρόχρονη επιστημονική έρευνα σχετικά με τις βασικές αρχές του εκφοβισμού εν γένει, παρά συγκεκριμένα του διαδικτυακού εκφοβισμού.

Έρευνες έχουν δείξει ότι το ατομικό σκορ στα Πέντε Μεγάλα Χαρακτηριστικά της προσωπικότητας συνδέεται άμεσα με τη συμπεριφορά διαδικτυακού εκφοβισμού. Σύμφωνα με μια μελέτη από το Τμήμα Σπουδών Παιδιού και Εφήβου στο Πανεπιστήμιο Leiden, βρέθηκε ότι τόσο τα Πέντε Μεγάλα Χαρακτηριστικά της προσωπικότητας όσο και τα χαρακτηριστικά προσωπικότητας της Σκοτεινής Τριάδας συνδέονται με τον παραδοσιακό εκφοβισμό και τον εκφοβισμό στο διαδίκτυο. Η Σκοτεινή Τριάδα αναφέρεται στα χαρακτηριστικά προσωπικότητας ναρκισσισμός, Μακιαβελισμός, και ψυχοπάθεια. Ονομάζονται “σκοτεινά” λόγω των κακόβουλων στοιχείων τους. Ένα σύνολο 1568 συμμετεχόντων ηλικίας 16 έως 21 χρονών πήραν μέρος στην έρευνα. Στην έρευνα του το Τμήμα ανέλυσε κατά πόσο τα Πέντε Μεγάλα Χαρακτηριστικά της προσωπικότητας και η Σκοτεινή Τριάδα μπορούν να προβλέψουν τον εκφοβισμό και το διαδικτυακό εκφοβισμό. Η μελέτη έδειξε ότι η συγκαταβατικότητα, ο Μακιαβελισμός, η ψυχοπάθεια και ο σαδισμός συνδέονται άρρηκτα με τον εκφοβισμό γενικότερα. Το πανεπιστήμιο ανακάλυψε ότι ο Μακιαβελισμός είναι ένας προγνωστικός παράγοντας για τον εκφοβισμό, ο οποίος ενισχύει την αξιοπιστία σε μια άλλη μελέτη από την Christina Salmivalli (καθηγήτρια ψυχολογίας στο Πανεπιστήμιο Turku, ειδική στις σχέσεις και στον εκφοβισμό στο σχολείο) το 2010 ότι ο εκφοβισμός είναι όντως μια υπολογισμένη στρατηγική για να επιτευχθεί κυριαρχία. Παρόλα αυτά, η συγκαταβατικότητα και ο σαδισμός συνδέονται ξεκάθαρα με τον εκφοβισμό. Συνδυαστικά, τα αποτελέσματα σίγουρα υποδεικνύουν ότι ο σαδισμός θα μπορούσε να είναι ένας προγνωστικός παράγοντας για αντικοινωνικές συμπεριφορές, δημιουργώντας σχέσεις με τον εκφοβισμό και το διαδικτυακό εκφοβισμό.

Σχετικά με τον διαδικτυακό εκφοβισμό, ο Μακιαβελισμός δεν ήταν σημαντικός προγνωστικός παράγοντας. Σύμφωνα με αυτήν τη μελέτη, ο εκφοβισμός στο διαδίκτυο δεν έχει συνεπώς στρατηγική αξία. Σύμφωνα με μια μελέτη του 2014 από τον Erin Buckels, διδακτορικό φοιτητή στη Σχολή Τεχνών του Πανεπιστημίου της Βρετανικής Κολομβίας, υποδηλώνεται ότι ο διαδικτυακός εκφοβισμός και το trolling στο Διαδίκτυο αποτελούν πηγή σαδιστικής απόλαυσης.

Τα Πέντε Μεγάλα Χαρακτηριστικά της προσωπικότητας είναι ευρείες κατηγορίες χαρακτηριστικών της προσωπικότητας. Μερικές φορές χρησιμοποιούν επίσης τα ακρωνύμια OCEAN (ειλικρίνεια, σχολαστικότητα, εξωστρέφεια, ευχαρίστηση και νευρωτισμός) ή CANOE (συνείδηση, συμφωνία, νευρωτισμός, άνοιγμα και εξωστρέφεια) για να αναφερθούν στα Πέντε Μεγάλα Χαρακτηριστικά. Αυτά τα πέντε χαρακτηριστικά της προσωπικότητας είναι σχετικά σταθερά σε ηλικιακές ομάδες και κουλτούρες και έχουν επαρκή ακρίβεια και αξιοπιστία στην έρευνα της ανθρώπινης συμπεριφοράς.¹

Είναι σημαντικό να τονιστεί, ότι δεν υπάρχει τέλειο σκορ σε αυτά τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας. Κάθε χαρακτηριστικό έχει δύο άκρα και οι περισσότεροι άνθρωποι βρίσκονται κάπου ανάμεσα στα πολικά άκρα κάθε διάστασης.

Ειλικρίνεια

Αυτό το χαρακτηριστικό διαθέτει στοιχεία όπως φαντασία και διορατικότητα. Οι άνθρωποι που σημειώνουν υψηλή βαθμολογία σε αυτό το χαρακτηριστικό συχνά ενδιαφέρονται γενικά, είναι πρόθυμοι να μάθουν και να απολαύσουν νέες εμπειρίες. Τείνουν να είναι λίγο πιο δημιουργικοί και τολμηροί από τους ανθρώπους που σημειώνουν χαμηλότερα αποτελέσματα σε αυτό το χαρακτηριστικό. Οι άνθρωποι με χαμηλό επίπεδο σε αυτό το χαρακτηριστικό είναι συχνά πολύ πιο παραδοσιακοί και μπορεί να αγωνίζονται με αφηρημένες σκέψεις.

Σχολαστικότητα

Οι άνθρωποι με υψηλή σχολαστικότητα τείνουν να είναι πολύ οργανωμένοι και λεπτομερείς. Σχεδιάζουν και σκέφτονται σχετικά με το πως η συμπεριφορά τους επηρεάζει τους άλλους. Αυτοί που δεν διαθέτουν αυτό το χαρακτηριστικό είναι πιο χαλαροί και δεν τους αρέσει η δομή στο πρόγραμμά τους.

Εξωστρέφεια

Οι άνθρωποι που έχουν υψηλή εξωστρέφεια τείνουν συχνά να είναι πιο ανοιχτοί και τους αρέσει να έχουν ανθρώπους γύρω τους, γιατί τους βοηθά να αισθάνονται ενεργοποιημένοι και ενθουσιασμένοι. Οι άνθρωποι που είναι χαμηλοί σε αυτό το χαρακτηριστικό, τείνουν να είναι πιο επιφυλακτικοί και προτιμούν να είναι χωρίς πάρα πολλούς ανθρώπους γύρω τους. Σκέφτονται προσεκτικά πριν μιλήσουν και θέλουν να συζητήσουν πράγματα που έχουν σημασία (δεν κάνουν ψιλοκουβέντα).

Ευχαρίστηση

Αυτή η διάσταση της προσωπικότητας περιλαμβάνει χαρακτηριστικά όπως η εμπιστοσύνη, ο αλτρουισμός, η καλοσύνη, η στοργή και άλλες προσκομιστικές συμπεριφορές. Τα άτομα που έχουν υψηλή ευχέρεια τείνουν να είναι πιο συνεργάσιμα ενώ εκείνα που είναι χαμηλά σε αυτό το χαρακτηριστικό τείνουν να είναι πιο ανταγωνιστικά.

Νευρωτισμός

¹ <https://www.verywellmind.com/the-big-five-personality-dimensions-2795422>

Ο νευρωτισμός χαρακτηρίζεται από θλίψη, διάθεση και συναισθηματική αστάθεια. Τα άτομα που είναι υψηλά σε αυτό το χαρακτηριστικό τείνουν να βιώνουν αλλαγές στη διάθεση, άγχος και θλίψη. Εκείνοι που είναι χαμηλοί σε αυτό το χαρακτηριστικό τείνουν να είναι πιο σταθεροί και συναισθηματικά ανθεκτικοί.

Τα βασικά της κοινωνικής και συναισθηματικής μάθησης

Στο σχολείο, τα παιδιά αναπτύσσονται ακαδημαϊκά. Αυτό σημαίνει μάθηση με ακαδημαϊκό τρόπο που αυξάνει τη γενική γνώση της αριθμητικής, της γλώσσας κ.λπ. Εκτός από τις ακαδημαϊκές γνώσεις, δίνεται όλο και περισσότερη προσοχή τα τελευταία χρόνια στην ευημερία του παιδιού, ή "διδασκαλία ολόκληρου του παιδιού". Η έμφαση εδώ έγκειται στην εκπαίδευση κοινωνικό-συναισθηματικών δεξιοτήτων. Κατά τη διάρκεια των πολλών ωρών που περνά το παιδί στο σχολείο, θα πρέπει να μάθει να ασχολείται με τα άλλα παιδιά, τους δασκάλους, αλλά και ειδικά με τον εαυτό του.

Μαθαίνουν δεξιότητες ζωής όπως: αναγνώριση συναισθημάτων του εαυτού τους και των άλλων, αντιμετώπιση με (έντονα) συναισθήματα, φροντίδα για τους άλλους και το περιβάλλον τους, λήψη σωστών αποφάσεων, επίλυση δύσκολων καταστάσεων, οικοδόμηση σχέσεων.

Το παιδί πρέπει πρώτα να γνωρίσει τον εαυτό του πριν να είναι σε θέση να φανταστεί τι συνέπειες θα έχει η συμπεριφορά του στους άλλους. Το σοβαρό παιχνίδι του ACBC συμβάλλει σε αυτό, επειδή οι μαθητές υποβάλλονται σε μια στοχαστική άσκηση εδώ. Με αυτόν τον τρόπο προβλήματα όπως ο εκφοβισμός στο διαδίκτυο είναι πολύ πιο εύκολο να συζητηθούν και να γίνουν κατανοητά από ολόκληρη την ομάδα. Το έργο ACBC διασφαλίζει ότι υπάρχει μια σταθερή και ασφαλής βάση στην τάξη για τη συζήτηση ζητημάτων όπως (εκφοβισμός στο διαδίκτυο) και ανάληψη κοινής δράσης ενάντια σε αυτήν τη συμπεριφορά.

Σοβαρό παιχνίδι στο εργαστήριο/στην αίθουσα διδασκαλίας

Η ομάδα του ACBC συμβουλεύει να ζητήσετε από εξωτερικούς επαγγελματίες να χρησιμοποιήσουν το σοβαρό παιχνίδι στις εκπαιδεύσεις τους σχετικά με τον εκφοβισμό στον διαδίκτυο. Αυτοί οι επαγγελματίες εκπαιδεύονται για να παρέχουν τέτοιες εκπαιδεύσεις και έχουν την εμπειρία και το παιδαγωγικό υπόβαθρο για να παρέχουν συγκεκριμένα αυτές τις εκπαιδεύσεις στα παιδιά.

Μπορούμε να φανταστούμε ότι άλλοι δάσκαλοι, ψυχολόγοι και κοινωνικοί εργαζόμενοι ίσως να επιθυμούν να πραγματοποιήσουν την εκπαίδευση και να χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι. Επίσης, αυτοί οι επαγγελματίες μπορεί να είναι ικανοί να παρέχουν την εκπαίδευση, αλλά όλοι πρέπει να γνωρίζουν το επίπεδο του αντίκτυπου της εκπαίδευσης. Η εκπαίδευση ACBC μπορεί να εγείρει πολύ ευαίσθητα ζητήματα και αυτά πρέπει να αντιμετωπιστούν πολύ προσεκτικά. Επίσης, μετά την εκπαίδευση θα πρέπει να υπάρχει κατάλληλος χρόνος και επαγγελματική υποστήριξη στους μαθητές που μπορεί να χρειαστεί να μιλήσουν για θέματα.

Δεδομένου ότι το θέμα μπορεί να είναι πολύ ευαίσθητο, το συναίσθημα εμπιστοσύνης πρέπει να υπάρχει στην ομάδα. Επομένως, ειδικά εάν ο δάσκαλος δεν γνωρίζει την ομάδα, μπορεί να είναι ωφέλιμο να αφιερώσετε λίγο χρόνο στην αρχή για να γνωριστείτε.

Προετοιμασία

Για να παίξετε το παιχνίδι ACBC, οι μαθητές χρειάζονται τα κινητά τους τηλέφωνα. Είναι σημαντικό να γίνει ξεκάθαρο ότι οι μαθητές δεν θα είναι συνέχεια απασχολημένοι με το κινητό τους τηλέφωνο. Το χρειάζονται μόνο για το πεδίο του 'Serious Game'. Πληροφορίες σχετικά με το πως θα το μεταχειριστούν μπορείτε να βρείτε στο παράρτημα 1, το πλάνο του μαθήματος. Η διαδικασία για

την εγκατάσταση του παιχνιδιού διαφέρει μεταξύ Android και iOS. Παρακαλούμε ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

ANDROID:

1. Ανοίξτε το (Google) Play Store app
2. Πατήστε στην γραμμή αναζήτησης
3. Πληκτρολογήστε 'ACBC'
4. Πατήστε στο 'ACBC' από 8D-Games
5. Πατήστε το κουμπί 'Εγκατάσταση'
6. Περιμένετε μέχρι να ολοκληρωθεί η εγκατάσταση
7. Η πρόσβαση στην εφαρμογή μπορεί πλέον να γίνει μέσω του εικονιδίου της εφαρμογής σας ή πατώντας άνοιγμα στη σελίδα (Google) Play Store
8. Διασκεδάστε!



iOS:

1. Ανοίξτε το (Apple) App Store app
2. Πατήστε στην γραμμή αναζήτησης
3. Πληκτρολογήστε 'ACBC'
4. Πατήστε στο 'ACBC' από 8D-Games
5. Πατήστε το κουμπί 'Εγκατάσταση'
6. Λαμβάνετε ένα αναδυόμενο παράθυρο, πατήστε "Εγκατάσταση"
7. Περιμένετε μέχρι να ολοκληρωθεί η εγκατάσταση
8. Η πρόσβαση στην εφαρμογή μπορεί πλέον να γίνει μέσω του εικονιδίου της εφαρμογής σας ή πατώντας άνοιγμα στη σελίδα (Apple) Play Store



Εκτέλεση

Στο Παράρτημα I , μπορείτε να βρείτε το πλάνο του μαθήματος το οποίο περιλαμβάνει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες και συμβουλές για την παροχή της κατάρτισης. Φυσικά, είστε ελεύθεροι να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι με κάθε τρόπο, αλλά η ομάδα του ACBC θα σας συμβούλευε να μελετήσετε το πλάνο του μαθήματος ως μια έμπνευση για το δικό σας μάθημα.

Στο Παράρτημα II, μπορείτε να βρείτε την παρουσίαση Power Point η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως βάση για την εκπαίδευση. Αυτό το Power Point μπορείτε να το βρείτε επίσης ως αρχείο με δυνατότητα λήψης στο www.acbc-project.eu, όπου έχετε την δυνατότητα να προσαρμόσετε το Power Point στις δικές σας ανάγκες και επιθυμίες.

Χρήσιμες ερωτήσεις

Σοβαρό παιχνίδι

- Ίσως θέλεις να μοιραστείς τις εντυπώσεις σου μετά το παιχνίδι;
- Αυτό το παιχνίδι μπορεί να προκαλέσει έντονα συναισθήματα εάν έχεις αντιμετωπίσει τέτοιες ή παρόμοιες καταστάσεις. Δεν είναι τίποτα για να ντρέπεσαι, επιπλέον είναι φυσιολογικό να νιώθεις

τέτοια συναισθήματα. Ίσως κάποιος από εσάς να έχει έντονα συναισθήματα ενώ παίζετε αυτό το παιχνίδι, θα θέλατε να το μοιραστείτε;

- Έχεις αντιμετωπίσει παρόμοιες καταστάσεις στη ζωή σου που ήταν στο παιχνίδι; Εάν ναι, μπορείς να μοιραστείς την εμπειρία σου; Πώς επιλύθηκε η κατάσταση;

- Ποιες λύσεις θα πρότεινες σε μια δεδομένη κατάσταση εκφοβισμού στο διαδίκτυο;

Γενικά

Τι γνώμη έχεις σχετικά με τον εκφοβισμό;

- Νομίζεις ότι το πείραγμα είναι ένα είδος εκφοβισμού;
- Νομίζεις ότι ο εκφοβισμός είναι κάτι που συμβαίνει ξανά και ξανά στο ίδιο άτομο;

Έχετε εκφοβηθεί ποτέ; Μπορείς να μιλήσεις για αυτό;

- Τι προκάλεσε σε εσένα ο εκφοβισμός;
- Τι ακριβώς συνέβη;
- Ζήτησες βοήθεια από κάποιον;
- Σε βοήθησε;
- Αν ναι, τι σε βοήθησε περισσότερο;
- Εξακολουθείς να υποφέρεις (από τις συνέπειες) του εκφοβισμού;
- Τι χρειάζεσαι τώρα;
- Έχεις συμβουλές για άτομα που εκφοβίζονται;

Έχεις εκφοβίσει ποτέ εσύ; Και θέλετε να πείτε κάτι γι 'αυτό;

- Μπορείς να μου πεις γιατί τότε εκφόβισες κάποιον;
- Τι συνέβη;
- Ζήτησες αργότερα συγνώμη;
- Θα ήθελες να το κάνεις αυτό τώρα;
- Συνεχίζεις να εκφοβίζεις κάποιον;
- Υπάρχει κάποιος λόγος για αυτό;
- Έχεις κάποια συμβουλή να δώσεις σε όποιον εκφοβίζει άλλα άτομα;
- Μπορώ να σε βοηθήσω με αυτό;

Τι κάνεις όταν δεις κάποιον να είναι θύμα εκφοβισμού;

- Νομίζεις υπάρχουν άτομα γύρω σου που είναι θύματα εκφοβισμού;
- Ή θεωρείς ότι είναι απλά πείραγμα;
- Θα ήθελες να βοηθήσεις αυτά τα άτομα;
- Τουλάχιστον πες το σε κάποιον που μπορεί να βοηθήσει.
- Μπορείς να μιλήσεις σε κάποιον για αυτό;
- Τολμάς να πας σε αυτόν και να ξεκινήσετε μια συνομιλία;
- Τι χρειάζεσαι για αυτό;
- Μπορώ να σε βοηθήσω με αυτό;

Επιπλέον συμβουλές

"Πες μου"

Σε μια συνομιλία συμβαίνει συχνά ένας μαθητής να δίνει μια απάντηση που αποτελείται από μία μόνο λέξη, όπως "ωραία", "βαρετή", "ναι" ή "όχι". Δοκιμάστε να σιωπήσετε ή να απαντήσετε με "πες μου!". Με αυτόν τον τρόπο δίνετε στον μαθητή αρκετό χώρο για να σκεφτεί ακόμη περισσότερο και

να εξηγήσει την απάντησή του. Το πλεονέκτημα μόνο της λέξης "πες" είναι ότι δεν κατευθύνει, δεν είναι υπονοούμενη και δεν έχει καμία κρίση σε αυτό.

Χρησιμοποίησε "την δύναμη της σιωπής"

Ρωτήστε μια ερώτηση και δώστε χρόνο στους μαθητές να την σκεφτούν. Αν είναι απαραίτητο, κάντε μια βόλτα στην αίθουσα διδασκαλίας και επιστρέψτε στους μαθητές. Σε συνομιλία ένας προς έναν είναι σημαντικό να ρωτάτε μια ερώτηση και μετά να δίνετε χρόνο για να σκεφτούν. Μην κάνετε περισσότερες από τρεις ερωτήσεις ή δώσετε απευθείας κάθε είδους συμβουλή κατά την διάρκεια που οι μαθητές σκέφτονται.

Κάντε ερωτήσεις ανοιχτού τύπου

Συνειδητοποιήστε ότι η ερώτηση που ξεκινά με το "πως" είναι ολοκληρωτικά διαφορετικού τύπου από την ερώτηση που ξεκινά με το "τι". Παίξτε με αυτό και δώστε στον μαθητή αρκετό χώρο για να απαντήσει.

Ολοκληρώστε την συνομιλία γρήγορα

Στο τέλος της συζήτησης, κοιτάξτε τις συμφωνίες που έχετε κάνει. Ρωτήστε τον μαθητή τι νόμιζε για την διαδικασία της συνέντευξης και τι συνέβη ως αποτέλεσμα της συζήτησης.

Συνέχεια

Είναι σημαντικό να υπενθυμίσουμε ότι η θεματική που θα συζητηθεί είναι αρκετά αγχωτική για τους μαθητές. Τα συναισθήματα και οι αναμνήσεις που μπορεί να εμφανιστούν πρέπει να ληφθούν υπόψη. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο είναι απαραίτητο να σκεφτούμε επίσης τη μετεπεξεργασία. Στο τέλος του μαθήματος θα υπάρχει κοινό κλείσιμο. Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να δώσετε προσοχή σε τυχόν ημιτελή θέματα ή αναπάντητες ερωτήσεις. Βλέπετε μαθητές να αγωνίζονται ακόμα με ερωτήσεις; Είναι θετική η συνολική διάθεση στην τάξη; Εάν όχι, μάθετε ποιο είναι το πρόβλημα. Φυσικά, οι μαθητές δεν θα μοιραστούν τα πάντα μπροστά στην τάξη τους. Επομένως, δώστε τα στοιχεία επικοινωνίας (τελευταία διαφάνεια του PowerPoint) τοπικών οργανισμών που ειδικεύονται στον εκφοβισμό γενικά και/ή το διαδικτυακό εκφοβισμό για νέους. Με αυτόν τον τρόπο ο μαθητής μπορεί να επικοινωνήσει για βοήθεια με δική του πρωτοβουλία όταν υπάρχει ανάγκη να ακουστεί.

Γονείς

Όπως γνωρίζετε, ο διαδικτυακός εκφοβισμός δεν λαμβάνει χώρα μόνο στον χώρο του σχολείου. Επιπλέον, είναι πολύ σημαντική η συμμετοχή των γονιών όταν εργάζεστε στην θεματική. Παρακαλούμε ενημερώστε τους γονείς των μαθητών πριν λάβει χώρα η εκπαίδευση. Όταν οι γονείς ενημερωθούν για την θεματική του διαδικτυακού εκφοβισμού που θα συζητηθεί στο σχολείο, αυτοί θα είναι σε θέση να υποστηρίξουν τα παιδιά στο σπίτι όταν το χρειάζονται.

Παράρτημα Ι – Πλάνο μαθήματος

Διαδικτυακός εκφοβισμός – 90 λεπτά.	
Μάθημα	Αντιμετώπιση του διαδικτυακού εκφοβισμού. Πώς μοιάζει ο εκφοβισμός στο διαδίκτυο μεταξύ των νέων, πώς αντιμετωπίζουμε τη διασυνοριακή συμπεριφορά στα κοινωνικά μέσα και τι πρέπει να κάνετε εάν αντιμετωπίσετε κάτι τέτοιο;
Επίπεδο	Δευτεροβάθμια εκπαίδευση Μαθητές από 13 έως 18 ετών
Εκπαιδευτής	...
Μαθησιακοί στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> • Δημιουργήστε μια ατμόσφαιρα όπου οι μαθητές θα νιώθουν ασφαλείς να μοιραστούν τις ιδέες τους και την εμπειρία τους σχετικά με τον διαδικτυακό εκφοβισμό.
Μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές θα μάθουν για τις διαφορετικές μορφές του διαδικτυακού εκφοβισμού. • Οι μαθητές θα μάθουν σχετικά με τις πιθανές συνέπειες και τον αντίκτυπο του διαδικτυακού εκφοβισμού. • Οι μαθητές θα μπορούν να αναγνωρίσουν τις διαφορετικές μορφές του διαδικτυακού εκφοβισμού στο περιβάλλον τους. • Οι μαθητές θα εντοπίσουν τους κινδύνους των κοινωνικών δικτύων. • Οι μαθητές θα μάθουν σχετικά με την χρήση των προσωπικών τους διαδικτυακών λογαριασμών στα κοινωνικά δίκτυα. • Οι μαθητές θα μπορούν να διαμορφώσουν μια γνώμη για το τι είναι και τι δεν είναι αποδεκτό στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. • Οι μαθητές θα μπορούν να ενσωματωθούν σε μια συζήτηση σχετικά με τον διαδικτυακό εκφοβισμό. • Οι μαθητές θα ξέρουν τι να κάνουν όταν εντοπίσουν μια περίπτωση διαδικτυακού εκφοβισμού.
Φόρμα εργασίας	Χρησιμοποιούμε την παρουσίαση PowerPoint και το ACBC Σοβαρό παιχνίδι. Οι μαθητές θα εργασθούν σε καταστάσεις τις οποίες ο εκπαιδευτής θα εντοπίσει στην εργασία του και στην ομαδική συζήτηση που θα πραγματοποιηθεί ως αποτέλεσμα του παιχνιδιού. Επιπλέον, το μάθημα περιλαμβάνει μια αποστολή «Googlarε τον εαυτό σου» και ερωτήσεις μέσω του Mentimeter. Τα διλήμματα από τα σενάρια αποτελούν τη βάση των ομαδικών συνομιλιών.
Χρονικό πλαίσιο	90 λεπτά
Ολοκλήρωση	Όλοι οι μαθητές χρειάζεται να κατεβάσουν το παιχνίδι στο κινητό τους τηλέφωνο πριν την υλοποίηση της εκπαίδευσης και απαιτείται να έχουν πρόσβαση στο παιχνίδι κατά την διάρκεια της εκπαίδευσης. Ιδανικά, ο/η δάσκαλος προετοιμάζει την τάξη 10 λεπτά πριν την έναρξη της εκπαίδευσης κατεβάζοντας το παιχνίδι. Αν είναι απαραίτητο, υπάρχει δωμάτιο για τους μαθητές για προσωπικές ερωτήσεις. Η υπόθεση είναι ότι ένας εξωτερικός εκπαιδευτής παρέχει την εκπαίδευση στην τάξη και ένας δάσκαλος / μέντορας είναι παρών για να παρακολουθήσει επίσης την εκπαίδευση. Με αυτόν τον τρόπο τουλάχιστον ένα άτομο από το σχολείο γνωρίζει τι έχει συζητηθεί κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης και μπορεί να παρακολουθήσει. Ένας άλλος λόγος για να



συμπεριληφθεί ένας δάσκαλος ή μέντορας είναι ότι γνωρίζει τους μαθητές και θα παραμείνει υπεύθυνος για τη γενική ατμόσφαιρα στην τάξη.

Χρονοδιάγραμμα – Εκπαίδευση ACBC

Χρόνος	Φόρμα εργασίας	Στόχος	Οδηγία	Υλικό
5 λεπτά	Διαφάνεια : 2 & 3	<ul style="list-style-type: none"> • Να γνωρίσουν ο ένας τον άλλον • Επεξήγηση του περιεχομένου αυτού του μαθήματος 	Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τον εαυτό του/της στους μαθητές και το σκοπό αυτής της επίσκεψης/ εκπαίδευσης. Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν το κινητό τους εκτός αν τους δοθούν οδηγίες για αυτό.	PowerPoint
5 λεπτά	Διαφάνεια : 4	<ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές αλληλοεπιδρούν με τις δηλώσεις που δίνονται. Ο εκπαιδευτής ζητά από τους μαθητές να διευκρινίσουν τη γνώμη τους 	<p>Έχω μια δήλωση. Εάν συμφωνείτε, μπορείτε να σηκωθείτε. Διαφορετικά, παραμένετε καθισμένοι. Οι δηλώσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Το πείραγμα δεν είναι τόσο κακό όσο ο εκφοβισμός <p><i>Ναι, υπάρχει διαφορά ανάμεσα σ'αυτά τα δυο. Το πείραγμα συχνά συμβαίνει αυθόρμητα, δε διαρκεί πολύ και δε συμβαίνει κάθε μέρα. Όταν υπάρχει πείραγμα, δεν υπάρχει κανείς επικεφαλής. Επίσης, οι ρόλοι δεν είναι καθορισμένοι, μια φορά πειράζει ο ένας και κάποια άλλη φορά πειράζει ο άλλος. Το πείραγμα δεν έχει σκοπό να πληγώσει κάποιον και συνεπώς είναι διασκεδαστικό και αστείο.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Μέσω του διαδικτύου υπάρχει το ενδεχόμενο ακατάλληλης σωματικής προβολής 	PowerPoint

			<p><i>Ναι, επίσης εξηγήστε ότι η διακίνηση ανθρώπων και οι μέθοδοι αποπλάνησης ανηλίκων λαμβάνουν χώρα μέσω του διαδικτύου στις μέρες μας.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Το Sexting μπορεί να τιμωρηθεί <p><i>Ναι, η διανομή γυμνών φωτογραφιών ανθρώπων κάτω των 18 ετών υπόκειται Νομοθετική Πράξη Παιδικής Πορνογραφίας.</i></p>	
5 λεπτά	Διαφάνεια : 5	<ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές μπορούν να ορίσουν τι είναι διαδικτυακός εκφοβισμός. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ποιος γνωρίζει τι είναι διαδικτυακός εκφοβισμός; • Ποιος γνωρίζει μορφές του διαδικτυακού εκφοβισμού; 	PowerPoint
5 λεπτά	Διαφάνεια : 6	<ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές γνωρίζουν γιατί πρόκειται να παίξουν το παιχνίδι. • Οι μαθητές μαθαίνουν πώς να ξεκινήσουν το παιχνίδι. • Οι μαθητές αναγνωρίζουν τι αναμένεται από την συμμετοχή τους στο παιχνίδι. 	<p>Ο εκπαιδευτής εξηγεί ποιος είναι ο σκοπός του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων όλων των συνοδευτικών οδηγιών. Είναι επίσης πολύ σημαντικό να καταστεί σαφές τι πρόκειται να συμβεί μετά το παιχνίδι.</p>	Σοβαρό παιχνίδι
10 λεπτά	Διαφάνεια : 7	<ul style="list-style-type: none"> • Μέρος 1: Οι μαθητές παίζουν 3 σενάρια στο serious game. • Μετά από κάθε σενάριο, τα διλήμματα αυτών των σεναρίων θα συζητηθούν με την ομάδα. 	<p>Τι είδαν οι μαθητές; Πώς απάντησαν; Κατανόησαν πως παίζεται το παιχνίδι; Τι θέλει να τους δείξει το παιχνίδι;</p>	Σοβαρό παιχνίδι /PowerPoint
15 λεπτά	Διαφάνεια : 8	<ul style="list-style-type: none"> • Ανοιχτή συζήτηση μεταξύ των 	<p>Μετά το παιχνίδι που θα παίξουν οι μαθητές είναι σημαντικό να αξιολογηθεί πώς</p>	PowerPoint

		<p>μαθητών σχετικά με την εμπειρία τους παίζοντας το παιχνίδι.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές επιτυγχάνουν αυτο-προβληματισμό κοιτάζοντας πίσω τις επιλογές και τα αποτελέσματα του παιχνιδιού. • Οι μαθητές μπορούν να μοιραστούν εμπειρίες τους. 	<p>ήταν η εμπειρία τους παίζοντας το παιχνίδι και τι πρόσφερε το παιχνίδι. Αυτό θα επιτευχθεί ρωτώντας τις ερωτήσεις που υπάρχουν στο PowerPoint. Είναι σημαντικό να δημιουργηθεί περιβάλλον όπου ο καθένας νιώθει άνετα να μιλήσει, αλλά δεν είναι αναγκαστικό οι μαθητές να μιλήσουν για οτιδήποτε ή να μοιραστούν προσωπικές ιστορίες.</p>	
10 λεπτά	Διαφάνεια : 9	<ul style="list-style-type: none"> • Μέρος 2: Οι μαθητές παίζουν τα τελευταία 5 σενάρια του παιχνιδιού. • Όταν το ολοκληρώσουν, Τα διλήμματα αυτών των σεναρίων θα συζητηθούν. 	<p>Όταν δεν υπάρχει αρκετός χρόνος, σε αυτόν τον δεύτερο γύρο μπορεί να αποφασιστεί να μην αξιολογηθεί αμέσως το κάθε σενάριο, αλλά να αξιολογηθούν τα τελευταία πέντε σενάρια όλα μαζί. Επίσης, διασφαλίστε ότι κάθε σενάριο θα τονιστεί και θα συζητηθεί. Δεν συνιστάται αυτός ο τρόπος αξιολόγησης στο πρώτο μέρος διότι είναι απαραίτητο πρώτα να εξεταστεί πως οι μαθητές αντιδρούν στο παιχνίδι και γενικά στην θεματική.</p>	Σοβαρό παιχνίδι/PowerPoint
15 λεπτά	Διαφάνεια : 10	<ul style="list-style-type: none"> • Ανοιχτή συζήτηση μεταξύ των μαθητών σχετικά με την εμπειρία τους παίζοντας το παιχνίδι. • Οι μαθητές επιτυγχάνουν αυτο-προβληματισμό κοιτάζοντας πίσω τις επιλογές και τα αποτελέσματα του παιχνιδιού. 	<p>Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού από τους μαθητές, είναι σημαντικό να αξιολογηθεί η εμπειρία τους με το παιχνίδι και τι τους πρόσφερε. Αυτό θα επιτευχθεί ρωτώντας τις ερωτήσεις που υπάρχουν στο PowerPoint. Είναι σημαντικό να δημιουργηθεί περιβάλλον όπου ο καθένας νιώθει άνετα να μιλήσει, αλλά δεν είναι αναγκαστικό οι μαθητές να μιλήσουν για οτιδήποτε ή να μοιραστούν προσωπικές ιστορίες.</p>	PowerPoint

		<ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές μπορούν να μοιραστούν εμπειρίες τους. 		
10 λεπτά	Διαφάνεια : 11 & 12	<ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές συνομιλούν για τους δικούς τους λογαριασμούς στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. • Οι μαθητές εκφράζουν την άποψή τους σχετικά με το τι είναι αποδεκτό και τι όχι στα κοινωνικά δίκτυα. 	<p>Οι μαθητές θα δοκιμάσουν στην μηχανή αναζήτησης το όνομά τους. Τι μπορούν να βρουν;</p> <p>Δεύτερον, αυτοί θα αναλύσουν τους προσωπικούς τους λογαριασμούς στα κοινωνικά δίκτυα.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τι βλέπετε; • Μπορούν οι γονείς να δουν το περιεχόμενο των κοινοποιήσεών τους; • Θα μπορούσε να δει ο δάσκαλος το περιεχόμενο των κοινοποιήσεών τους; • Τι γίνεται με έναν μελλοντικό εργοδότη; • Η εικόνα τι δείχνει για εσάς στα κοινωνικά δίκτυα; • Πως παρουσιάζεται η εικόνα σας; • Τι βλέπει κάποιος με κακές προθέσεις στον λογαριασμό σας; 	PowerPoint
5 λεπτά	Διαφάνεια : 13	<ul style="list-style-type: none"> • Σύνοψη του σημερινού κύριου περιεχομένου • Οι μαθητές σκέφτονται σχετικά με τους κινδύνους που υπάρχουν κατά την χρήση των κοινωνικών μέσων δικτύωσης. 	<ul style="list-style-type: none"> • Πώς αναγνωρίζετε αυτές τις μορφές εκφοβισμού στο διαδίκτυο που συμβαίνουν στα κοινωνικά μέσα; • Τι είδους σχετική συμπεριφορά βλέπουμε στο διαδίκτυο; 	PowerPoint
5-15 λεπτά	Διαφάνεια : 14	<ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές έχουν χρόνο για ερωτήσεις. • Οι μαθητές μοιράζονται (αν είναι εφικτό) εμπειρίες. 	<p>Ολοκλήρωση.</p> <p>Υπάρχουν ερωτήσεις;</p> <p>Μην ξεχάσετε να ενημερώσετε τους μαθητές ότι μπορούν να επιστρέψουν σε εσάς μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος σε περίπτωση που θέλουν να μοιραστούν οτιδήποτε.</p>	PowerPoint

			<p>Βεβαιωθείτε ότι όταν η ατμόσφαιρα στην αίθουσα διδασκαλίας είναι καλή. Δώστε χρόνο ώστε να απαντηθούν πιθανές ερωτήσεις για να συμβάλλετε στην διευκόλυνση της επικοινωνίας μεταξύ των ομάδων.</p>	
--	--	--	---	--



Παράρτημα II – Power Point Παρουσίαση



The slide has a purple-to-orange gradient background. The ACBC logo is in the top right corner. On the left, the title "ΤΙ ΑΝΑΜΕΝΟΥΜΕ;" is written in large white letters. To the right, a list of four bullet points is shown, each with a white square icon:

- Τι είναι διαδικτυακός εκφοβισμός;
- Σοβαρό παιχνίδι
- Συζητήστε για το μάθημα
- Μεταφέρετε τις εμπειρίες σας

At the bottom right, there is a final bullet point: 90 λεπτά

ΑΛΛΑ ΠΡΩΤΑ!

- Ποιοι είμαστε;
- Τι αναμένουμε από το σημερινό εργαστήριο;



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ

Δηλώσεις:

- Το πείραγμα δεν είναι τόσο κακό όσο ο εκφοβισμός
- Μέσω του διαδικτύου υπάρχει το ενδεχόμενο ακατάλληλης σωματικής προβολής
- Το Sexting μπορεί να τιμωρηθεί



ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΣ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ.

- Τι είναι ακριβώς ο διαδικτυακός εκφοβισμός;
- Μπορείτε να ορίσετε μορφές διαδικτυακού εκφοβισμού;



ΑΣ ΠΑΙΞΟΥΜΕ!

- Γιατί
- Πώς (εγκατάσταση του παιχνιδιού στο κινητό τηλέφωνο)
- Τι



ΜΕΡΟΣ 1.



- Παίζεται ένα σενάριο κάθε φορά και μετά ακολουθεί η συζήτηση
- Παίζουμε συνολικά 6 σενάρια
- Πάρτε το χρόνο σας, διαβάστε προσεκτικά
- Η πρώτη σας έμπνευση μετράει!

ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ.

- Πως ήταν η εμπειρία σας στο πρώτο μισό;
- Τι θεωρήσατε πιο εκπληκτικό;
- Ποια επιλογή βρήκατε πιο δύσκολη;



ΜΕΡΟΣ 2.



- Παίξτε τα τελευταία 5 σενάρια
- Όταν όλοι τελειώσουν, συζητάμε τις εμπειρίες μας με το παιχνίδι

ΑΝΟΙΧΤΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ.

- Πείτε τη γνώμη σας, δεν υπάρχουν λάθος απαντήσεις.
- Πώς νιώθετε σχετικά με το θέμα;
- Τι σας αποκαλύφθηκε ενώ παίζατε το παιχνίδι;



ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ.

- Κάνετε αναζήτηση του εαυτού σας στο Google, τι μπορείτε να βρείτε;
- Πώς και γιατί χρησιμοποιείτε τα κοινωνικά δίκτυα;
- Τι είδους περιεχόμενο ή δημοσιεύσεις είναι ακατάλληλα για τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης κατά την άποψη σας;



ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ.

- Αναλύστε τους δικούς σας λογαριασμούς στα κοινωνικά δίκτυα, τι περιεχόμενο προσφέρεται στους άλλους;
- Ποιος μπορεί να δει το περιεχόμενό σου;



ΠΕΡΙΛΗΨΗ.

☐ Τι μάθαμε σήμερα;

