|  |  |
| --- | --- |
| **14.** **Απάτες στο διαδίκτυο** | |
|  | |
| Βαθμίδα/Τάξεις: | Δ΄- ΣΤ΄ Δημοτικού, Γυμνάσιο |
| Λέξεις-κλειδιά: | απάτες, ηλεκτρονικό ψάρεμα – phishing, παραπλάνηση – pharming, αλυσιδωτά μηνύματα – chain letters |
| Στόχοι: | Οι μαθητές να:   * αναγνωρίζουν τις απάτες στο διαδίκτυο, ώστε να μην πέφτουν θύματά τους (ηλεκτρονικό ψάρεμα – phishing, παραπλάνηση – pharming, αλυσιδωτά μηνύματα –chain letters). * αναφέρουν τρόπους αντιμετώπισής τους. |
| Υπολογιζόμενη διάρκεια: | 40 λεπτά |
| Διδακτικά μέσα – υλικά και προετοιμασία: | * Παρουσίαση (Για τον/την εκπαιδευτικό: 14\_apates.pptx) (Για τους μαθητές 14\_apates\_mathitis.ppsx) - Βρίσκεται στο συνοδευτικό DVD και στην ηλεκτρονική μορφή του πακέτου, στην ιστοσελίδα http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/eSafeSchool.html . * Βιντεοπροβολέας, υπολογιστής * Το μάθημα προτείνεται να γίνει σε εργαστήριο υπολογιστών. Θα πρέπει να εγκαταστήσουμε την παρουσίαση στους υπολογιστές των μαθητών και να την ανοίξουμε σε πλήρη οθόνη. Με την καθοδήγησή μας θα κάνουν τις δραστηριότητες και μετά θα γίνουν ξανά οι δραστηριότητες στην ολομέλεια και θα συζητηθούν. * Εναλλακτικά, δείχνουμε την παρουσίαση με βιντεοπροβολέα και κάνουμε τις δραστηριότητες, με τους μαθητές να ψηφίζουν για τις επιλογές που θα κάνουμε. |
| Σημειώσεις: | Υπάρχει δυνατότητα να αξιοποιήσουμε και πραγματικά παραδείγματα από διαδικτυακές απάτες, που θα εντοπίσουμε στο διαδίκτυο, για να τα συζητήσουμε.  Για μαθητές Γυμνασίου, μπορείτε να αξιοποιήσετε το παιχνίδι Budd:e:  <https://budd-e.staysmartonline.gov.au/secondary/main.php>  (Budd:e Cybersecurity/Secondary - Commonwealth of Australia 2011). Το παιχνίδι είναι στα αγγλικά και ενδεχομένως να χρειαστεί να μεταφράζετε κάποια κομμάτια για τους μαθητές. (Το παιχνίδι συνοδεύεται με οδηγό εκπαιδευτικού στα “Teachers resources”) |
| Περισσότερες πληροφορίες: | <http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/sec_kindinoi_paraplanisi.html> |
| Αξιολόγηση: | Τελευταία δραστηριότητα της παρουσίασης |
| Πηγές: | * <http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/sec_kindinoi.html> * <http://www.blahblah.gr/2007/11/e-mails.html> * <http://www.cnc.uom.gr/services/WEB_DECEPTION.pdf> * [http://en.wikipedia.org/wiki/Chain\_e-mail#Email](http://en.wikipedia.org/wiki/Chain_e-mail) * <http://www.snopes.com/inboxer/nothing/billgate.asp> |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Συνοδευτικό υλικό: | Τίτλος αρχείου | Όνομα αρχείου |
| (ως παράρτημα / ως αρχεία στο συνοδευτικό DVD / στην ιστοσελίδα [http://www.pi.ac.cy/InternetSafety](http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/)/eSafeSchool.html) | Παρουσίαση εκπαιδευτικού: Απάτες στο διαδίκτυο | 14\_apates.pptx |
| Παρουσίαση-παιχνίδι μαθητή: Απάτες στο διαδίκτυο | 14\_apates\_mathitis.ppsx |
|  | | | |
| **Δραστηριότητες** | | | |
|  | | | |
| Για το μάθημα χρησιμοποιούμε την παρουσίαση (14\_apates.pptx, στο συνοδευτικό DVD και στην ιστοσελίδα <http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/eSafeSchool.html>). Η παρουσίαση λειτουργεί διαδραστικά. Ανάλογα με τις επιλογές τους, θα παίρνουν την αντίστοιχη ανατροφοδότηση. Αν το μάθημα γίνει σε εργαστήριο υπολογιστών, αντί στην ολομέλεια, δίνουμε οδηγία να σταματήσουν όταν φτάσουν στη διαφάνεια «Αλυσιδωτά μηνύματα». Οι μαθητές προχωρούν τις δραστηριότητες «Ηλεκτρονικό ψάρεμα», συμπληρώνοντας ένα κουίζ και τη δραστηριότητα «Παραπλάνηση», κάνοντας επιλογές σύμφωνα με τις οδηγίες. Σταματούμε, για να συζητήσουμε το τι συνέβη στις δύο περιπτώσεις και πόσο εύκολο είναι κάποιος να ξεγελαστεί. Επανερχόμαστε στα σημεία όπου υπήρχαν ερωτήματα, για να τα συζητήσουμε περισσότερο με τους μαθητές.  **Ηλεκτρονικό ψάρεμα:** Οι μαθητές καλούνται να αποφασίσουν αν θα συμμετάσχουν σε έναν διαδικτυακό διαγωνισμό. Ο διαγωνισμός τούς ζητά τα στοιχεία τους (όνομα, επίθετο, τηλέφωνο, διεύθυνση). Αν τα δώσουν, τους εξηγά ότι έπεσαν θύμα απάτης. Όταν θα επανέλθετε, στο τέλος, μπορείτε να σχολιάσετε ότι ποτέ δεν πρέπει να δίνουν στο διαδίκτυο προσωπικά στοιχεία, όπως το τηλέφωνο και η διεύθυνση. Τέτοιες απάτες είναι συχνά φαινόμενα. Αν θέλουν να συμμετέχουν σε κάποιον διαγωνισμό, πρέπει να βεβαιωθούν ότι είναι πραγματικός διαγωνισμός, ελέγχοντας την επίσημη σελίδα της εταιρείας που τον οργανώνει, να διαβάσουν τους όρους και κανονισμούς και να ενημερώσουν τους γονείς τους, εφόσον οι περισσότεροι διαγωνισμοί έχουν όριο ηλικίας αλλά και εφόσον ένας μεγαλύτερος μπορεί να καταλάβει καλύτερα τους όρους και κανονισμούς. Διαβάζοντας τους όρους, θα καταλάβουν και τι έχει να κερδίσει από εμάς η εταιρεία που τον διοργανώνει, γιατί μπορεί να δώσουμε δικαίωμα να μας στέλνουν διαφημιστικά μηνύματα στο τηλέφωνο και στο email μας. Ενδεχομένως, οι μαθητές να έχουν να μοιραστούν παρόμοια περιστατικά. Έτσι φροντίζουμε από την αρχή να διευκρινίσουμε ότι δεν θα χρησιμοποιούν ονόματα ή δεν θα μας πουν αν το έπαθαν οι ίδιοι, αλλά θα χρησιμοποιούν τη φράση «κάποιος που ξέρω… ».  **Παραπλάνηση – pharming:** Οι μαθητές θα αποφασίσουν, αν θα ακολουθήσουν έναν σύνδεσμο που τους έστειλε κάποιος φίλος τους. Θα δουν πώς λειτουργεί το pharming και θα πάρουν εξηγήσεις. | | | |
| Ζητούμε να σταματήσουν στη διαφάνεια που λέει «Αλυσιδωτά μηνύματα», για να δούμε μαζί το βίντεο. Τους προβληματίζουμε για τα αλυσιδωτά μηνύματα και, τέλος, τους καλούμε να κάνουν τις δύο τελευταίες δραστηριότητες, στις οποίες θα πρέπει να δώσουν συμβουλές σε δύο άτομα. | | | |

