|  |  |
| --- | --- |
| **16.** **Διαδικτυακή ταυτότητα** | |
|  | |
| Το ακόλουθο μάθημα, κατά κύριο λόγο, έχει προσαρμοστεί στα ελληνικά από το μάθημα «Who Are You Online?» του οργανισμού Common Sense Media. Για περισσότερες πληροφορίες ή για να κατεβάσετε την πλήρη πηγή στα αγγλικά, παρακαλούμε επισκεφτείτε: <http://www.commonsensemedia.org/>  (<http://www.commonsensemedia.org/educators/lesson/who-are-you-online-9-12>)  Η μαθησιακή εισήγηση παραχωρείται, σύμφωνα με την άδεια Creative Commons:  Description: Description: http://cdn1-www.ec.commonsensemedia.org/sites/all/themes/polishedclassic/images/by-nc-sa.png ©2012 www.commonsense.org  “Attribution-NonCommercial-ShareAlike”  Μετάφραση/Προσαρμογή: Μαρία Κωνσταντίνου, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, 2013 | |
|  |  |
| Βαθμίδα/Τάξεις: | Ε΄ - ΣΤ΄ Δημοτικού, Γυμνάσιο |
| Λέξεις-κλειδιά: | διαδικτυακή ταυτότητα, avatar |
| Στόχοι: | Οι μαθητές να:   * προβληματιστούν σχετικά με τις ομοιότητες και τις διαφορές του τρόπου που παρουσιάζουν οι άνθρωποι τον εαυτό τους στο διαδίκτυο και έξω από αυτό. (Δραστηριότητα 2) * κατανοήσουν ότι μπορούν να επιλέξουν να παρουσιάζουν διαφορετικά κομμάτια του εαυτού τους στο διαδίκτυο, ανάλογα με το πλαίσιο επικοινωνίας και το κοινό. (Δραστηριότητες 3 και 4) * εξετάσουν τους κινδύνους και τα οφέλη του να παίρνεις διαφορετικές προσωπικότητες στο διαδίκτυο και να σκέφτονται κριτικά για το τι σημαίνει να είναι αυθεντικοί σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον. (Δραστηριότητα 3) |
| Υπολογιζόμενη διάρκεια: | 40 ή 80 λεπτά (αν θα γίνει η τελευταία δραστηριότητα, χρειάζονται 80 λεπτά, αλλά μπορούμε να επιλέξουμε να μην την κάνουμε) |
| Διδακτικά μέσα – υλικά και προετοιμασία: | * Φύλλα χαρτί * Προετοιμάζουμε να δείξουμε στους μαθητές μας το “Avatar Slideshow” από το The New York Times Magazine από την ιστοσελίδα: (<http://www.nytimes.com/slideshow/2007/06/15/magazine/20070617_AVATAR_SLIDESHOW_1.html>)   (ή εκτυπώνουμε μερικές εικόνες, αν δεν μπορούμε να τις δείξουμε στην τάξη)   * Προαιρετικά, η δραστηριότητα 4 μπορεί να γίνει σε εργαστήρι υπολογιστών με πρόσβαση στο διαδίκτυο, για να αξιοποιηθούν τα προτεινόμενα εργαλεία. |
| Αξιολόγηση: | Από τη συμμετοχή στη συζήτηση, αποτελέσματα δραστηριότητας 4. |
| Πηγές: | [www.commonsensemedia.org](http://www.commonsensemedia.org) |
|  | |
| **Δραστηριότητες** | |
|  | |
| **Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή στο θέμα** | |
| Συζητούμε σύντομα (5 λεπτά) με τους μαθητές τα ακόλουθα ερωτήματα:   * Ο τρόπος που αναπαριστάς τον εαυτό σου στο διαδίκτυο διαφέρει από τον τρόπο που παρουσιάζεις τον εαυτό σου έξω από αυτό; Τι είναι το ίδιο και τι διαφορετικό στον εαυτό σου στο διαδίκτυο και έξω από αυτό; * Συζητήστε σύντομα την ιδέα: «Το διαδίκτυο δίνει στους ανθρώπους την ευκαιρία να εκφράσουν διαφορετικά κομμάτια του εαυτού τους, ακόμα και να δοκιμάσουν διαφορετικές προσωπικότητες». | |
|  | |
| **Δραστηριότητα 2: Διερεύνηση των Avatars** | |
| Εξηγούμε τι εννοούμε avatar.  «Στην επιστήμη των υπολογιστών, ένα avatar είναι η γραφική αναπαράσταση του χρήστη ή το «άλλο εγώ» του ή ο χαρακτήρας του χρήστη. Μπορεί να έχει είτε μια τρισδιάστατη μορφή, όπως σε παιχνίδια ή εικονικούς κόσμους, είτε μια δισδιάστατη μορφή ως ένα εικονίδιο σε ένα φόρουμ στο διαδίκτυο και άλλες διαδικτυακές κοινότητες.» (Μετάφραση από Wikipedia)  Λέμε στους μαθητές ότι πρόκειται να δουν μια παρουσίαση που δείχνει το πώς οι άνθρωποι παρουσιάζουν τον εαυτό τους στο διαδίκτυο. Η παρουσίαση περιλαμβάνει φωτογραφίες από πραγματικούς ανθρώπους, μαζί με τις εικόνες των avatars που χρησιμοποιούν σε εικονικούς κόσμους.  Εξηγούμε στους μαθητές ότι πρόκειται να παρακολουθήσουν μια παρουσίαση, και ότι θα πρέπει να σημειώνουν σε χαρτί που θα τους δώσουμε τις ομοιότητες που εντοπίζουν μεταξύ των πραγματικών ανθρώπων και των avatars τους. Ενθαρρύνουμε τους μαθητές να εντοπίσουν τα χαρακτηριστικά τους και υπενθυμίστε τους ότι πρέπει να αποφεύγεται η κριτική ή ο εμπαιγμός των avatars των ατόμων. Αντί αυτού, θα πρέπει να σκεφτούν γιατί οι άνθρωποι στις φωτογραφίες μπορεί να έχουν δημιουργήσει αυτά τα είδωλα. (Οι μαθητές θα πρέπει να κατανοήσουν ότι δεν μπορούν να είναι σίγουροι για τις προθέσεις αυτών των ανθρώπων, χωρίς να τους μιλήσουν - μπορούν να εξαγάγουν συμπεράσματα, με βάση μόνο τις πληροφορίες που διατίθενται στις φωτογραφίες.)  Δείξτε στους μαθητές τις 10 πρώτες διαφάνειες του «[Avatar Slideshow](http://www.nytimes.com/slideshow/2007/06/15/magazine/20070617_AVATAR_SLIDESHOW_1.html)» (<http://www.nytimes.com/slideshow/2007/06/15/magazine/20070617_AVATAR_SLIDESHOW_1.html>) του The New York Times Magazine, ή αφήστε τους να το δουν στους υπολογιστές τους.  Καλούμε τους μαθητές εκ περιτροπής να μοιραστούν τις παρατηρήσεις τους για κάθε διαφάνεια. Οι παρακάτω δειγματικές απαντήσεις μπορούν να βοηθήσουν να κατευθύνουμε τη συζήτηση:   * Διαφάνεια 1: Ο Choi Seang Rak μπορεί να παρουσιάζει τον εαυτό του ως κορίτσι, επειδή θα τα καταφέρει καλύτερα στο παιχνίδι που παίζει. Ή ίσως να θέλει να διερευνήσει το πώς οι άλλοι μπορεί να αντιμετωπίζουν ένα κορίτσι στο διαδίκτυο. * Διαφάνεια 2: Ο Tommy D. Graves μπορεί να παρουσιάζει τον εαυτό του ως έναν υπερήρωα που δεν του μοιάζει καθόλου, διότι θέλει να είναι ανώνυμος και να ζει μια φαντασίωση, όταν παίζει το παιχνίδι. * Διαφάνεια 3: Ο Jean-François de la Fage μπορεί να θέλει να αισθάνεται σαν μια ισχυρότερη, πιο σκληρή εκδοχή του εαυτού του. * Διαφάνεια 4: Η Ailin Graef μπορεί να θέλει ένα avatar που να μοιάζει με αυτή, φορώντας το αγαπημένο της φόρεμα και με τις καλύτερές τις ιδιότητες σε υπερβολή. * Διαφάνεια 5: Ο Lucas Shaw φαίνεται να έχει δημιουργήσει έναν χαρακτήρα βάρβαρο, για να ταιριάζει με τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού που παίζει, και όχι ένα avatar που μοιάζει με τον εαυτό του. Μπορεί να θέλει να δραπετεύσει σε έναν φανταστικό κόσμο. * Διαφάνεια  6: Ο Andreas Fisher ποζάρει σαν το είδωλό του, έτσι φαίνεται να εξερευνεί την πλευρά του εαυτού του που θέλει να δρα σαν υπερήρωας.   Επισημαίνουμε ότι -κατά τη δημιουργία των avatars τους- οι άνθρωποι μπορούν να κάνουν επιλογές, με βάση το είδος του εικονικού κόσμου όπου θα κατοικήσουν τα avatars τους. Ενθαρρύνουμε τους μαθητές να υποδείξουν ότι ένα avatar που σχεδιάζεται για μία σελίδα κοινωνικής δικτύωσης μπορεί να διαφέρει από αυτό που θα δημιουργούσαν για έναν εικονικό κόσμο, όπως το  Second Life ή για έναν δικτυακό τόπο παιχνιδιών. Πώς διαφέρει το avatar ανάλογα με τον ψηφιακό κόσμο και γιατί; | |
|  | |
| **Δραστηριότητα 3: «Αληθινός» ή «ψεύτικος» στο διαδίκτυο** | |
| Συζητούμε με τους μαθητές τα ακόλουθα ερωτήματα:   * Τι νομίζεις ότι σημαίνει να είσαι «αληθινός» ή «ψεύτικος»; * Νομίζετε ότι είναι ευκολότερο για τους ανθρώπους να είναι «ψεύτικοι» στο διαδίκτυο παρά στην πραγματική ζωή; Γιατί ή γιατί όχι; * Πώς εξηγείτε αυτές τις διαφορές μεταξύ της προσωπικότητας στο διαδίκτυο και έξω από αυτό; * Υπάρχουν κίνδυνοι στη δημιουργία μιας διαδικτυακής παρουσίας πολύ διαφορετικής από την πραγματικότητα; Υπάρχουν οφέλη;   (Καθοδηγούμε τους μαθητές να εντοπίσουν τους κινδύνους, όπως είναι η δημιουργία ψεύτικων προσδοκιών από τους άλλους, η παρακίνηση σε βία και η εξάρτηση από τη διαδικτυακή επικοινωνία σε βάρος της επικοινωνίας πρόσωπο με πρόσωπο. Τα οφέλη είναι ότι μπορείς να μπεις σε κοινότητες, με βάση τα ενδιαφέροντά σου, στις οποίες δεν θα μπορούσες προηγουμένως να μπεις, έχεις περισσότερο χρόνο για να συνθέσεις τις σκέψεις σου πριν να απαντήσεις σε άλλους και μπορείς να πειραματιστείς με τις απόψεις που διατυπώνεις και τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζεις τον εαυτό σου.)  Εξηγούμε ότι στο διαδίκτυο μπορείς να είσαι ανώνυμος. Δηλαδή, οι άλλοι μπορεί να μην ξέρουν ποιος είσαι.  Ρωτάμε: Υπάρχουν πλεονεκτήματα στο να είσαι ανώνυμος στο διαδίκτυο;  Παραδείγματα απαντήσεων:   * Μπορεί να νιώθεις πιο ελεύθερος, για να πεις τα πράγματα που σκέφτεσαι. * Μπορεί να δοκιμάσεις πράγματα, τα οποία μπορείς να κάνεις μόνο στο διαδίκτυο. * Μπορείς να δώσεις έμφαση στα κομμάτια του εαυτού σου με τα οποία νιώθεις καλά.   Ρωτάμε: Υπάρχουν κίνδυνοι στο να είσαι ανώνυμος στο διαδίκτυο;  Παραδείγματα:   * Δεν νιώθεις τόσο υπόλογος για τις πράξεις σου, και έτσι μπορεί να πεις ή να κάνεις πράγματα που δεν θα έκανες κανονικά. * Μπορεί να συμπεριφερθείς με τρόπους που δεν είναι ασφαλείς για τον εαυτό σου. * Μπορεί να συμπεριφερθείς με τρόπους που είναι ασεβείς ή επιβλαβείς για τους άλλους.   Εισάγουμε στους μαθητές την ιδέα ότι μπορούν να μείνουν «αληθινοί», ακόμα και όταν παρουσιάζουν τον εαυτό τους με διαφορετικούς τρόπους στο διαδίκτυο, μένοντας «αληθινοί» στο ποιοι είναι και στο πώς θα συμπεριφέρονταν στον εαυτό τους και στους άλλους έξω από το διαδίκτυο.  Ζητάμε από τους μαθητές, σε ομάδες, να γράψουν μερικές συμβουλές, για να μείνουν αληθινοί στο διαδίκτυο.  Για παράδειγμα:   * Παρουσίασε τον εαυτό σου με θετικό τρόπο που να μη σε φέρνει σε κίνδυνο. * Συμπεριφέρσου στους άλλους, όπως θα τους συμπεριφερόσουν από κοντά. * Μη λες και μην κάνεις πράγματα που βλάπτουν άλλους ανθρώπους ή που προδίδουν την εμπιστοσύνη τους. * Παρουσίασε τα πράγματα που σου αρέσουν, χωρίς να αισθάνεσαι άσχημα για τη γνώμη των άλλων, αλλά να σέβεσαι και τις διαφορετικές απόψεις. * Μην κάνεις τους άλλους να νιώθουν άσχημα για την εικόνα τους. * Απόφυγε να συμμετάσχεις σε κοινότητες ακατάλληλες για εσένα.   Ζητούμε να μοιραστούν τις συμβουλές τους στην ολομέλεια. | |
|  | |
| **Δραστηριότητα 4: Δημιουργία avatar** | |
| Ζητάμε από τους μαθητές να φτιάξουν τρία avatars για τον εαυτό τους, για τρία από τα πιο κάτω κοινωνικά δίκτυα.   1. Για ένα σχολικό κοινωνικό δίκτυο, όπου οι εκπαιδευτικοί, οι μαθητές και οι γονείς επικοινωνούν. 2. Για ένα κοινωνικό δίκτυο, όπου μπορείτε να συνδεθείτε, κυρίως με τους φίλους και ανθρώπους που γνωρίζετε. 3. Για το Second Life (εικονικό κόσμο στο διαδίκτυο), όπου μπορείτε να επικοινωνείτε κυρίως με ανθρώπους που δεν γνωρίζετε. 4. Για ένα διαδικτυακό παιχνίδι με υπερήρωες, στο οποίο επικοινωνείτε με αγνώστους. 5. Για ένα φόρουμ στο διαδίκτυο, στο οποίο μιλάτε με αγνώστους, για στίχους τραγουδιών.   Η δραστηριότητα μπορεί να ξεκινήσει στην τάξη και να ολοκληρωθεί στο σπίτι.  Αν υπάρχει πρόσβαση σε υπολογιστές, η δραστηριότητα μπορεί να γίνει με τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων, όπως τα ακόλουθα:   * Build Your Wild Self: <http://www.buildyourwildself.com/> * Portrait Illustration Maker: <http://www.illustmaker.abi-station.com/index_en.shtml> * Pickaface <http://pickaface.net/index.php> * Marvel Create Your Own Superhero:   <http://www.marvel.com/games/play/31/create_your_%20own_superhero>   * Doppelme : <http://doppelme.com/create/wardrobe.asp?type=item&cat=doppelme> * Faceyourmanga: <http://www.faceyourmanga.it/editmangatar.php> * Yome: <http://www.miniclip.com/players/en/create-your-yome.php> * Clayyourself: <http://www.clayyourself.com/> * Wimpyourself: <http://www.wimpyourself.com/>   (Εξηγούμε πώς να κάνουν printscreen, αν δεν υπάρχει επιλογή αποθήκευσης, και μετά επικόλληση/paste σε ένα έγγραφο κειμένου)  Το επόμενο μάθημα συζητούμε στην τάξη τους λόγους για τους οποίους επέλεξαν να δημιουργήσουν το συγκεκριμένο avatar για το συγκεκριμένο περιβάλλον και συζητούμε τις επιλογές τους ως το προς το πώς επηρεάζει το διαδικτυακό περιβάλλον την επιλογή του avatar (για παράδειγμα είναι πιο λογικό να επιλέξουμε ένα avatar που να μας μοιάζει, αν είμαστε σε ένα ασφαλές περιβάλλον ή συνομιλούμε με φίλους μας, ενώ αν πρόκειται για παιχνίδι, μπορούμε να προσαρμοστούμε στα δεδομένα του παιχνιδιού). | |