



This project has received funding from the European Union's
Erasmus+ programme, under Grant Agreement No°000150994

Φύλλο εργασίας

Αυτό το φύλλο εργασίας έχει σχεδιαστεί για να καθοδηγήσει τους εκπαιδευτικούς σχετικά με τον τρόπο ενσωμάτωσης των κόμικς στην τάξη τους. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να το προσαρμόσουν ανάλογα με το επίπεδο των μαθητών και το βάθος της συζήτησης που απαιτείται.

Θέμα αρ. 4 – Οι κυβερνο-περιπετειώδεις

Διάρκεια μαθήματος: [Προτεινόμενος αριθμός συνεδριών/ημερών]

Σχέδιο μαθήματος

1 Παιδαγωγικοί στόχοι [Προτεινόμενη διάρκεια]

Μέχρι το τέλος αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές θα:

- Κατανόηση των βασικών αρχών της πληροφορικής, της προγραμματισμού και της ασφάλειας στον κυβερνοχώρο.
- Εξερευνήστε πραγματικές εφαρμογές της κωδικοποίησης, της διαχείρισης δεδομένων και της προστασίας στον κυβερνοχώρο.
- Ενθάρρυνση της κριτικής σκέψης σχετικά με την ψηφιακή ασφάλεια και τον ρόλο της προγραμματισμού στον κόσμο μας.

2 Εισαγωγή: Τι είναι η πληροφορική; [Προτεινόμενη διάρκεια]

Η πληροφορική είναι η μελέτη των πληροφοριακών συστημάτων, της επεξεργασίας δεδομένων και των δικτύων υπολογιστών. Διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην καθημερινή μας ζωή, από τους ιστότοπους που επισκεπτόμαστε έως τις εφαρμογές που χρησιμοποιούμε. Αναρωτηθήκατε ποτέ πώς δημιουργούν οι προγραμματιστές το λογισμικό ή πώς η κρυπτογράφηση εμποδίζει τους εγκληματίες του κυβερνοχώρου; Ας βουτήξουμε στον ψηφιακό κόσμο!

3 Εξερευνήστε την ιστορία [Προτεινόμενη διάρκεια]

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού: Παρουσιάστε το κόμικ και καθοδηγήστε τη συζήτηση.

Εργασία μαθητή: Διαβάστε το κόμικ και αναλύστε:

- Τι συμβαίνει στην ιστορία;
- Πώς αλληλεπιδρούν οι χαρακτήρες με την πληροφορική;
- Ποιες προκλήσεις προκύπτουν;



This project has received funding from the European Union's Erasmus+ programme, under Grant Agreement No°000150994

Συζήτηση: Ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές αναλύουν τις επιστημονικές/τεχνολογικές αρχές που περιέχονται στο κόμικ.

Δραστηριότητες

- **Δραστηριότητα 1: Παρατήρηση και προβληματισμός [Προτεινόμενη διάρκεια]**

Στόχος: Αναγνωρίστε οπτικά βασικές έννοιες της πληροφορικής.

Οδηγίες: : Παρατηρήστε τις παρακάτω εικόνες και προσδιορίστε αυτές που σχετίζονται με την πληροφορική. Αιτιολογήστε την επιλογή σας.

Υλικά: [Εισάγετε εικόνες από δίκτυα υπολογιστών, κώδικες προγραμματισμού, κλειδαριές κρυπτογράφησης και άσχετα στοιχεία.]

Ερωτήσεις για συζήτηση:

- Πώς σχετίζονται αυτές οι εικόνες με την πληροφορική;
- Ποια κοινά μοτίβα παρατηρείτε;

- **Δραστηριότητα 2: Συνδυάστε τα στοιχεία [Προτεινόμενη διάρκεια]**

Στόχος: Ενισχύστε την κατανόηση συνδέοντας τις έννοιες με τους ορισμούς.

Οδηγίες: : Συνδέει κάθε έννοια με τον αντίστοιχο ορισμό της.

Έννοια	Ορισμός
Προγραμματισμός	Σύνταξη οδηγιών για υπολογιστές χρησιμοποιώντας κώδικα.
Κρυπτογράφηση	Μέθοδος προστασίας δεδομένων μέσω της μετατροπής τους σε μη αναγνώσιμες μορφές.
Κυβερνοασφάλεια	Μέτρα που έχουν ληφθεί για την προστασία των συστημάτων από ψηφιακές απειλές.
Διαχείριση δεδομένων	Η διαδικασία αποθήκευσης, οργάνωσης και ασφάλειας των πληροφοριών.

- **Δραστηριότητα 3: Σκεπτόμενες ερωτήσεις**
- **Δραστηριότητα 3.1. Μίνι πρόκληση: Δημιουργία και φαντασία [Προτεινόμενη διάρκεια]**

Στόχος: Ενθαρρύνετε τους μαθητές να σκέφτονται δημιουργικά και να εφαρμόζουν τις γνώσεις τους.

Οδηγίες: Φανταστείτε ότι είστε ειδικός στον τομέα της ασφάλειας στον κυβερνοχώρο. Προτείνετε μια λύση ή μια εφεύρεση για τη βελτίωση της ασφάλειας στη διαδικτυακή ασφάλεια.



This project has received funding from the European Union's Erasmus+ programme, under Grant Agreement No°000150994

- Περιγράψτε την ιδέα σας με λίγες προτάσεις.
- Φτιάξτε ένα διάγραμμα ή ένα σύντομο κόμικ που να εξηγεί πώς λειτουργεί.

Δραστηριότητα 3.2. Ομαδικές ή ζευγαρωτές συζητήσεις [Προτεινόμενη διάρκεια]

- Πώς πιστεύετε ότι η προγραμματισμός επηρεάζει την καθημερινή μας ζωή;
- Γιατί είναι σημαντική η ασφάλεια στον κυβερνοχώρο;
- Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της ψηφιοποίησης;

Συμπέρασμα και ανασκόπηση

Γρήγορη περίληψη: Συνοψίστε τα 3 πιο σημαντικά σημεία σχετικά με το θέμα.

[Πρόταση]

Τρία βασικά σημεία σχετικά με την πληροφορική:

1. Η πληροφορική είναι απαραίτητη για τη διαχείριση και την ασφάλεια των ψηφιακών πληροφοριών.
2. Η προγραμματισμός επιτρέπει τη δημιουργία εφαρμογών, λογισμικού και ψηφιακών λύσεων..
3. Η κυβερνοασφάλεια προστατεύει τα προσωπικά και οργανωτικά δεδομένα από απειλές στον κυβερνοχώρο.

Τελικό κουίζ: Απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις με μία πρόταση.

1. Τι είναι η πληροφορική με μία φράση;
2. Δώστε ένα παράδειγμα πραγματικής εφαρμογής της κυβερνοασφάλειας.
3. Πώς πιστεύετε ότι θα εξελιχθεί η προγραμματισμός στο μέλλον;

Θυμηθείτε: Η κατανόηση της πληροφορικής και της κυβερνοασφάλειας μας βοηθά να περιηγούμαστε με ασφάλεια στον ψηφιακό κόσμο!