ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

|  |
| --- |
| **Θεματικός Άξονας**: Πολιτικές / Πρακτικές GDPR **Εκπαιδευτικό Αντικείμενο**: Προστασία Προσωπικών Δεδομένων σύμφωνα με τον Νέο Γενικό Κανονισμό Προστασίας Δεδομένων GDPR**Ημερομηνία τελευταίας τροποποίησης** : 27/06/2018 |

**Συγγραφική Ομάδα**: ΙΤΥΕ – Διεύθυνση Πανελλήνιου Σχολικού Δικτύου και Δικτυακών Τεχνολογιών – Ομάδα Πρεσβευτών eSafetyLabel+

# Λίστα Δραστηριοτήτων

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Κωδικός | Τίτλος | Επίπεδο |
| EL01.1\_L1 | Εισαγωγή σε θέματα προσωπικών δεδομένων με παρουσίαση/συζήτηση και γνωριμία με την Πολιτική Ιδιωτικότητας (Privacy Policy) | L1- Εύκολη |
| EL01.2\_L2 | Γνωριμία με τον Νέο Γενικό Κανονισμό Προστασίας Δεδομένων και το δικαίωμα στη λήθη (right to be forgotten) | L1- Εύκολη |
| EL01.3\_L3 | Δημιουργία διαδραστικού κουίζ γνώσεων στο Scratch | L2-Μέτρια |

**Σημείωση**: Πριν από την έναρξη υλοποίησης των 3 προτεινόμενων δραστηριοτήτων, οι μαθητές θα συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο, για να αξιολογηθούν οι προϋπάρχουσες γνώσεις τους. Με τη λήξη και των 3 δραστηριοτήτων, οι μαθητές το ξανασυμπληρώνουν, ώστε να αξιολογηθεί η αποδοτικότητα της όλης διαδικασίας.

# Δραστηριότητα: Εισαγωγή σε θέματα προσωπικών δεδομένων και γνωριμία με την Πολιτική Ιδιωτικότητας (Privacy Policy)

|  |
| --- |
| **Επίπεδο:** L1- Εύκολη**Διάρκεια:** 45 λεπτά (1 διδακτική ώρα) |

## Σύντομη Περιγραφή & Στόχοι Δραστηριότητας

**Σκοπός**: Στην παρούσα δραστηριότητα επιχειρείται μια εισαγωγή των μαθητών σε βασικές έννοιες και θέματα σχετικά με τα προσωπικά δεδομένα. Επιπλέον, μια γνωριμία των μαθητών με την Πολιτική Ιδιωτικότητας/Απορρήτου (Privacy Policy) που πρέπει να διέπει τους οργανισμούς.

**Επιμέρους στόχοι**:

Μετά το πέρας της δραστηριότητας, οι μαθητές θα μπορούν να:

* αντιλαμβάνονται τι είναι τα προσωπικά δεδομένα
* αντιλαμβάνονται ποια είναι τα ευαίσθητα προσωπικά δεδομένα
* διακρίνουν το βαθμό ιδιωτικότητας των προσωπικών δεδομένων
* αντιλαμβάνονται τη σημασία των προσωπικών τους δεδομένων
* γνωρίσουν την αρμόδια αρχή για την προστασία δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα (ΑΠΔΠΧ) στην Ελλάδα
* αντιλαμβάνονται τι είναι η Πολιτική Ιδιωτικότητας/Απορρήτου και ποια η σημασία της για τους πολίτες
* είναι πιο παρατηρητικοί όταν περιηγούνται σε ιστοσελίδες σε σχέση με τα "ψιλά γράμματα" της Πολιτικής Ιδιωτικότητας/Απορρήτου που ακολουθεί η συγκεκριμένη ιστοσελίδα

**Μέθοδος**: εισήγηση/παρουσίαση και συζήτηση.

## Απαιτούμενη Υποδομή – Οδηγίες

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας απαιτείται:

1. Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο
2. Βιντεοπροβολέας
3. [https://www.youtube.com/watch?v=2oApceF5Br0](https://www.youtube.com/watch?v=2oApceF5Br0%20) "Προστατεύουμε την ιδιωτική μας ζωή Δεν δημοσιοποιούμε προσωπικά μας δεδομένα-Αστυνομία Κύπρου" (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 13/05/2018)
4. [https://tinyurl.com/yb7hjcej](https://tinyurl.com/yb7hjcej%20) "Αρχή Προστασίας Δεδομένων Προσωπικού Χαρακτήρα- Λίγα λόγια για τα προσωπικά δεδομένα" (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 13/05/2018)
5. [https://tinyurl.com/y9x3csb4](https://tinyurl.com/y9x3csb4%20) "Δεν είσαι τόσο ανώνυμος όσο πιστεύεις- Βίντεο από τη Νορβηγική Αρχή Προστασίας Δεδομένων (με ελληνικούς υπότιτλους)" (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 13/05/2018)
6. Περιήγηση στην Πολιτική Απορρήτου της Google και των προϊόντων της (Gmail, Youtube κ.α.) (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 13/05/2018)
7. Παρουσίαση στα Ελληνικά για τα προσωπικά δεδομένα από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου <https://saferinternet4kids.gr/gdpr/> (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 27/06/2018)

## Προϋποθέσεις

Δεν απαιτείται προηγούμενη γνώση

## Σενάριο

**Περιγραφή σεναρίου**

Οι μαθητές παρακολουθούν το βίντεο της Νορβηγικής Αρχής Προστασίας Δεδομένων, [https://tinyurl.com/y9x3csb4](https://tinyurl.com/y9x3csb4%20), ως εισαγωγή στο θέμα, και στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός συντονίζει συζήτηση σε σχέση όχι μόνο με το τι κατάλαβαν από το βίντεο οι μαθητές, αλλά και σε σχέση με τις πιθανές προϋπάρχουσες γνώσεις τους. Ακολούθως, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τι είναι τα προσωπικά δεδομένα, τα ευαίσθητα προσωπικά δεδομένα, τον πιθανό βαθμό ιδιωτικότητας των προσωπικών δεδομένων και τη σημασία τους, μέσω της παρουσίασης του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου, <https://saferinternet4kids.gr/gdpr/>. Στη συνέχεια, προβολή του βίντεο από την Αστυνομία Κύπρου, [https://www.youtube.com/watch?v=2oApceF5Br0](https://www.youtube.com/watch?v=2oApceF5Br0%20) και γνωριμία με την ΑΠΔΠΧ, [https://tinyurl.com/yb7hjcej](https://tinyurl.com/yb7hjcej%20). Έχοντας ήδη επαφή με τα προσωπικά δεδομένα, οι μαθητές γνωρίζουν τι είναι η Πολιτική ιδιωτικότητας/απορρήτου την οποία συναντούν στους περισσότερους ιστότοπους που χρησιμοποιούν τα προσωπικά δεδομένα. Περιηγούνται στην πολιτική απορρήτου της Google και των προϊόντων της <https://policies.google.com/privacy>, για να αντιληφθούν καλύτερα τα "ψιλά γράμματα".

## Συμπεράσματα - Παρατηρήσεις

Οι μαθητές αφυπνίζονται σε σχέση με ένα θέμα, που οι περισσότεροι θεωρούν ότι το κατέχουν και ότι η γνώση του είναι δεδομένη.

Μέσα από τη παρουσίαση και τη συζήτηση με τους μαθητές, ο εκπαιδευτικός μπορεί να κρίνει σε ποιο βαθμό οι μαθητές έχουν επίγνωση των πληροφοριών που παρουσιάστηκαν κατά τη διάρκεια του μαθήματος, οπότε να συνεχίσει με την επόμενη δραστηριότητα.

Οι μαθητές είναι σε θέση να:

* παρατηρούν λεπτομέρειες -που πριν δεν παρατηρούσαν- κατά την περιήγησή τους σε ιστοτόπους του Διαδικτύου, όπως την Πολιτική Απορρήτου (που βρίσκεται συνήθως, στο κάτω μέρος του ιστοτόπου),
* είναι πιο επιφυλακτικοί σε σχέση με τα προσωπικά τους δεδομένα, ειδικά όταν τους ζητούνται για δημιουργία λογαριασμών
* γνωρίζουν πού χρησιμοποιούνται τα προσωπικά τους δεδομένα, όταν τους ζητούνται

Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο του επιλεγόμενου μαθήματος της Α' Λυκείου "Εφαρμογές Πληροφορικής" και/ή στο πλαίσιο εορτασμού της Ευρωπαϊκής Ημέρας Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων (Data Privacy Day) [http://www.dpa.gr/portal/page?\_pageid=33,123785&\_dad=portal&\_schema=PORTAL](http://www.dpa.gr/portal/page?_pageid=33,123785&_dad=portal&_schema=PORTAL%20) (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 13/05/2018)

Ανάλογο σχέδιο μαθήματος υπάρχει και στο εγχειρίδιο *the* WebWeWant, 5*.2. PrivaSee, Ιδιωτικότητα, το πολυτιμότερο από τα υπάρχοντά μου,* <http://www.webwewant.eu/documents/10180/50434/5-2_EL.pdf/f98fba87-a900-46b9-b875-522e8e72c163?version=1.0> (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 24/06/2018)

# Δραστηριότητα: Γνωριμία με το Νέο Γενικό Κανονισμό Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων (GDPR) και το δικαίωμα στη λήθη (right to be forgotten)

|  |
| --- |
| **Επίπεδο:** L1 - Εύκολη**Διάρκεια:** 45 λεπτά (1 διδακτική ώρα) |

## Σύντομη Περιγραφή & Στόχοι Δραστηριότητας

**Σκοπός:** Στην παρούσα δραστηριότητα επιχειρείται μια γνωριμία των μαθητών με τον Νέο Γενικό Κανονισμό Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων (General Data Protection Regulation, GDPR) ο οποίος θα αρχίσει να εφαρμόζεται από 25/5/2018, με τα Cookies, και με το δικαίωμα στη λήθη που έχουν οι πολίτες.

**Επιμέρους στόχοι**:

Μετά το πέρας της δραστηριότητας, οι μαθητές θα μπορούν να:

* έρθουν σε επαφή με τον Νέο Γενικό Κανονισμό Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων GDPR
* γνωρίζουν τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές υποχρεώσεις τους
* αντιληφθούν ότι διευρύνεται ο όρος "προσωπικά δεδομένα" σύμφωνα με τον GDPR
* αντιληφθούν τον τρόπο με τον οποίο οι επιχειρήσεις και οι οργανισμοί αποθηκεύουν και χρησιμοποιούν τα προσωπικά δεδομένα.
* αντιληφθούν ότι έχουν επιλογές στον έλεγχο των προσωπικών τους δεδομένων.
* να αναπτύξουν τη συνεργατική μάθηση μέσω δημιουργίας του σύννεφου λέξεων
* γνωρίζουν τι είναι τα cookies, ποια η χρησιμότητά τους και πώς μπορούμε να τα ελέγχουμε
* είναι πιο επιφυλακτικοί και παρατηρητικοί σε σχέση με τα pop-up windows και τη χρήση των προσωπικών τους δεδομένων
* αντιλαμβάνονται το δικαίωμα στη λήθη που έχουν όλοι οι πολίτες και πώς επιτυγχάνεται

**Μέθοδος**: εισήγηση/παρουσίαση, συζήτηση και δημιουργία εργασίας μέσω Web2.0 εργαλείου.

## Απαιτούμενη Υποδομή – Οδηγίες

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας απαιτείται:

1. Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο
2. Βιντεοπροβολέας
3. <https://www.microsoft.com/el-gr/rethink-IT-security/GDPR/default.aspx>, "Περιήγηση στον Νέο Γενικό Κανονισμό Προσωπικών Δεδομένων" (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 13/05/2018)
4. η Web2.0 εφαρμογή <https://worditout.com/> για την παραγωγή σύννεφου λέξεων
5. τι είναι τα cookies και πώς μπορούμε να τα ελέγχουμε

<https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2018/05/cookies-per-page.pdf> (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 27/06/2018)

<https://support.google.com/accounts/answer/61416?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=el> (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 27/06/2018)

1. <https://tinyurl.com/y8oaujfp>, "τι είναι το δικαίωμα στη λήθη", (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 13/05/2018)
2. Παρουσίαση στα Ελληνικά για το Γενικό Κανονισμό Προστασίας Δεδομένων (GDPR) από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου <https://saferinternet4kids.gr/gdpr/> (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 27/06/2018)

## Προϋποθέσεις

Υλοποίηση προηγούμενης δραστηριότητας «Εισαγωγή σε θέματα προσωπικών δεδομένων και γνωριμία με την Πολιτική Ιδιωτικότητας (Privacy Policy)»

## Σενάριο

Έχοντας προηγηθεί η προηγούμενη δραστηριότητα, οι μαθητές έχουν τις απαιτούμενες γνώσεις για να προχωρήσουν με την ενημέρωσή τους για τον GDPR, και τις αλλαγές που φέρνει στο τι περιλαμβάνει ο όρος "Προσωπικά Δεδομένα", και όχι μόνο. Ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τους μαθητές για τον GDPR και τον τρόπο που θα επηρεάσει τη χρήση του Διαδικτύου, προβάλλοντας την παρουσίαση του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου <https://saferinternet4kids.gr/gdpr/>, και στη συνέχεια, τους παραθέτει την παρακάτω εικόνα, η οποία παρουσιάζει το κατώτερο όριο ηλικίας για χρήση των κοινωνικών δικτύων, με συγκατάθεση των γονέων, στις χώρες της Ε.Ε. Συζήτηση σε σχέση με την εικόνα και τη χρήση των κοινωνικών δικτύων από τους ίδιους.



*Εικόνα 1- Κατώτερο όριο ηλικίας για χρήση κοινωνικών δικτύων στις χώρες της Ε.Ε.*

Ο εκπαιδευτικός συζητά με τους μαθητές για τις αρχές που διέπουν την προστασία των δεδομένων, όπως φαίνονται στην παρακάτω εικόνα, και τις παραθέτει για συζήτηση.



*Εικόνα 2- Βασικές αρχές που διέπουν τη προστασία των δεδομένων*

Ακολούθως, ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες και τους αναθέτει να δημιουργήσουν ένα σύννεφο λέξεων με αυτές που θεωρούν σημαντικότερες. Θα χρησιμοποιήσουν την Web2.0 εφαρμογή <https://worditout.com/> και για την αποθήκευση -αν δεν έχουν δικό τους email- το email του εκπαιδευτικού. Το σύννεφο λέξεων αποθηκεύεται σε μορφή εικόνας και θα μπορέσουν να το χρησιμοποιήσουν στην επόμενη δραστηριότητα. Οι μαθητές μαθαίνουν τι είναι τα cookies, και τα pop-up windows που εμφανίζονται κατά τη χρήση cookies, μέσω των παρακάτω ιστοσελίδων, των οποίων το περιεχόμενο συζητείται στην τάξη. <https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2018/05/cookies-per-page.pdf>

<https://support.google.com/accounts/answer/61416?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=el>

Στη συνέχεια, οι μαθητές ενημερώνονται για το δικαίωμα στη λήθη (right to be forgotten), που έχουν όλοι οι πολίτες, και πώς μπορούν να το χρησιμοποιήσουν, <https://tinyurl.com/y8oaujfp>

## Συμπεράσματα - Παρατηρήσεις

Με το πέρας της δραστηριότητας, οι μαθητές θα είναι σε θέση να:

* έρθουν σε επαφή με τον Νέο Γενικό Κανονισμό Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων
* γνωρίζουν τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές υποχρεώσεις τους
* αντιληφθούν ότι διευρύνεται ο όρος "προσωπικά δεδομένα" σύμφωνα με τον GDPR
* αντιληφθούν τον τρόπο με τον οποίο οι επιχειρήσεις και οι οργανισμοί αποθηκεύουν και χρησιμοποιούν τα προσωπικά δεδομένα.
* αντιληφθούν ότι έχουν επιλογές στον έλεγχο των προσωπικών τους δεδομένων
* χρησιμοποιούν την Web2.0 εφαρμογή <https://worditout.com/> για την παραγωγή σύννεφου λέξεων.
* γνωρίζουν ότι έχουν το δικαίωμα στη λήθη και πώς μπορούν να το χρησιμοποιήσουν

Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο του επιλεγόμενου μαθήματος της Α' Λυκείου "Εφαρμογές Πληροφορικής" και/ή στο πλαίσιο εορτασμού της Ευρωπαϊκής Ημέρας Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων (Data Privacy Day) [http://www.dpa.gr/portal/page?\_pageid=33,123785&\_dad=portal&\_schema=PORTAL](http://www.dpa.gr/portal/page?_pageid=33,123785&_dad=portal&_schema=PORTAL%20) (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 13/05/2018)

**Προαιρετική δραστηριότητα**: Συστήνεται στους μαθητές να παρακολουθήσουν την ταινία "Ο Κύκλος", με την Έμμα Γουάτσον και τον Τομ Χανκς, βασισμένη στο μπεστ σέλερ «Ο κύκλος», η οποία αποτελεί μια αγωνιώδη κραυγή ενάντια στην απειλή κατάργησης της ιδιωτικότητας στην εποχή των κοινωνικών δικτύων. Εφόσον κάποιοι από τους μαθητές την παρακολουθήσουν, σε μεταγενέστερο χρόνο, μπορεί να πραγματοποιηθεί εποικοδομητική συζήτηση σε σχέση με τα μηνύματα που θέλει να περάσει η ταινία στο κοινό, και άπτονται της προστασίας των προσωπικών δεδομένων.

# Δραστηριότητα: Δημιουργία διαδραστικού κουίζ γνώσεων στο Scratch

|  |
| --- |
| **Επίπεδο:** L2 - Μέτρια**Διάρκεια:** 180 λεπτά (4 διδακτικές ώρες) |

## Σύντομη Περιγραφή & Στόχοι Δραστηριότητας

**Σκοπός:** Η παρούσα δραστηριότητα αποτελεί το τελευταίο και δημιουργικό μέρος ενός συνόλου 3 δραστηριοτήτων που σχετίζονται με τα προσωπικά δεδομένα και τον GDPR. Οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες, θα μπουν σε μία διαδικασία συλλογής στοιχείων και συνδυασμού τους για τη δημιουργία του διαδραστικού κουίζ-παιχνιδιού στο προγραμματιστικό περιβάλλον του Scratch. Οι μαθητές πρέπει να συνδυάσουν τις γνώσεις που απέκτησαν στις 2 προηγούμενες δραστηριότητες και με αυτές να δημιουργήσουν τις ερωτήσεις, από τις οποίες θα απαρτίζεται το κουίζ.

**Επιμέρους στόχοι**:

Μετά το πέρας της δραστηριότητας, οι μαθητές θα μπορούν να:

* αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη, συνδυάζοντας γνώσεις
* αναπτύξουν τη συνεργατική μάθηση μέσω δημιουργίας ομάδων εργασίας
* εμβαθύνουν σε θέματα που άπτονται του GDPR και των προσωπικών δεδομένων
* να αναλογιστούν τη δική τους διαδικτυακή συμπεριφορά
* εξοικειωθούν περαιτέρω με θέματα και έννοιες του Προγραμματισμού

**Μέθοδος**: δημιουργία προγράμματος στο Scratch σε μορφή κουίζ.

## Απαιτούμενη Υποδομή – Οδηγίες

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας απαιτείται:

1. Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο
2. Βιντεοπροβολέας
3. Κατά προτίμηση η έκδοση Scratch 1.4 (προεγκατεστημένη στους υπολογιστές), επειδή υποστηρίζει τα Ελληνικά, και υπάρχει η δυνατότητα φόρτωσης του έργου στον online editor [https://scratch.mit.edu/](https://scratch.mit.edu/%20)- εφόσον υπάρχει λογαριασμός-, οπότε και μετατρέπεται το έργο σε Scratch 2.0

Το **Scratch** είναι ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον προγραμματισμού, που αναπτύχθηκε από το ομώνυμο έργο στο MIT Media Lab. Το Scratch διαθέτει γραφική γλώσσα προγραμματισμού με την οποία καθιστά πιο προσιτό τον προγραμματισμό στα παιδιά (από 8 ετών και άνω), τους εφήβους και άλλους αρχάριους προγραμματιστές. Oι χρήστες δημιουργούν προγράμματα με βάση το υπόδειγμα της θεατρικής σκηνής. Ο προγραμματιστής έχει στη διάθεση του μια σκηνή (κεντρική οθόνη της εφαρμογής) στην οποία δημιουργούν αντικείμενα, επιλέγοντας από μια συλλογή ή ζωγραφίζοντας τα δικά τους. Τα αντικείμενα της σκηνής μπορούν να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και με το χρήστη, με βάση προκαθορισμένη συμπεριφορά που ορίζει ο χρήστης. Η συμπεριφορά των αντικειμένων ορίζεται με το σύρσιμο δομικών στοιχείων τα οποία αναπαριστούν ενέργειες-εντολές, οι οποίες αναφέρονται σε ένα αντικείμενο. Τα δομικά στοιχεία αυτά αποτελούν τη γλώσσα προγραμματισμού του Scratch.

## Προϋποθέσεις

Υλοποίηση 2 προηγούμενων δραστηριοτήτων:

* Εισαγωγή σε θέματα Προσωπικών Δεδομένων και γνωριμία με την Πολιτική Ιδιωτικότητας,
* Γνωριμία με τον Νέο Γενικό Κανονισμό Προσωπικών Δεδομένων GDPR και το δικαίωμα στη Λήθη
* Προηγούμενη εμπειρία σε δημιουργία προγραμμάτων στο Scratch

## Σενάριο

Την **1η ώρα** της δραστηριότητας, οι ήδη υπάρχουσες ομάδες από την προηγούμενη δραστηριότητα, θα πρέπει, με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, να δημιουργήσουν τις ερωτήσεις που θέλουν να περιλαμβάνονται στο κουίζ τους, σύμφωνα και με τις γνώσεις που απέκτησαν από τις 2 προηγούμενες δραστηριότητες.

Την **2η ώρα** της δραστηριότητας ξεκινά η δημιουργία του κουίζ στο Scratch, το οποίο και συνεχίζεται και την **3η ώρα** της δραστηριότητας. Αν δεν αρκούν οι 2 ώρες για την κατασκευή του προγράμματος, μπορεί να δοθεί μία επιπλέον ώρα στους μαθητές, για αυτό το σκοπό.

Την **4η ώρα**, οι μαθητές παρουσιάζουν και τεστάρουν τα προγράμματά τους -αυτοαξιολόγηση- και ο εκπαιδευτικός τα παρατηρεί και τα σχολιάζει -αξιολόγηση-.

## Συμπεράσματα - Παρατηρήσεις

Με το πέρας της δραστηριότητας, οι μαθητές θα είναι σε θέση να:

* αφυπνίζονται σε θέματα προστασίας των δεδομένων τους και GDPR,
* αφυπνίζονται σε σχέση με τα ψηφιακά δικαιώματα και τις ψηφιακές υποχρεώσεις τους
* εμβαθύνουν σε θέματα προγραμματισμού, όπως χρήση μεταβλητών

Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο του επιλεγόμενου μαθήματος της Α' Λυκείου "Εφαρμογές Πληροφορικής" και/ή στο πλαίσιο εορτασμού της Ευρωπαϊκής Ημέρας Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων (Data Privacy Day) [http://www.dpa.gr/portal/page?\_pageid=33,123785&\_dad=portal&\_schema=PORTAL](http://www.dpa.gr/portal/page?_pageid=33,123785&_dad=portal&_schema=PORTAL%20) (Τελευταία ημερομηνία ανάκτησης, 13/05/2018) ή ως Δημιουργική εργασία.

**Πνευματικά Δικαιώματα:**

Η παρούσα έκδοση χορηγείται με την ακόλουθη άδεια: Το περιεχόμενο του κειμένου δίνεται με άδεια χρήσης CCPL (Creative Commons Public License) τύπου: Αναφορά-Μη Εμπορική Χρήση-Παρόμοια διανομή 3.0 Ελλάδα.



Δηλαδή επιτρέπεται η επεξεργασία και αναδιανομή του με την προϋπόθεση ότι θα πρέπει να κάνετε την αναφορά:

* στο έργο "eSafety Label+: Become the next eSafety Champion" με τον τρόπο όπως αυτός έχει οριστεί από το δημιουργό (ΙΤΥΕ "ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ" – Διεύθυνση Πανελλήνιου Σχολικού Δικτύου και Δικτυακών Τεχνολογιών – Ομάδα Πρεσβευτών eSafetyLabel+)
* και τον τελικό δικαιούχο του έργου Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων "ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ", ή τον χορηγούντο την άδεια (χωρίς όμως να εννοείται με οποιονδήποτε τρόπο ότι εγκρίνουν εσάς ή τη χρήση του έργου από εσάς).

**Μη Εμπορική Χρήση** — Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το έργο αυτό για εμπορικούς σκοπούς.

**Παρόμοια διανομή** — Εάν αλλοιώσετε, τροποποιήσετε ή δημιουργήσετε περαιτέρω βασισμένοι στο έργο θα μπορείτε να διανείμετε το έργο που θα προκύψει μόνο με την ίδια ή παρόμοια άδεια.

Περισσότερα για το συγκεκριμένο τύπο αδειοδότησης θα βρείτε στον ιστότοπο της Creative Common όπου υπάρχει και το νομικό μέρος του πλήρους περιεχομένου της άδειας.

**Χρηματοδότηση**

Το παρόν χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση στο πλαίσιο του Erasmus+ Call: 2017, Strategic Partnerships for school education, Key Action 2 – Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices, Project Code 2017-1-EL01-KA201-036242.

