Έρευνα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Προηγούμενα υποχρεωτικά βήματα / Προηγούμενες γνώσεις των μαθητών	Κανένα / Καμιά
Μαθησιακοί στόχοι	Να βιώσετε και να σκεφτείτε τη δυαδικότητα ασφάλεια/ελευθερία και επιτήρηση/ιδιωτικότητα.
Μαθήματα	Εκπαίδευση στα μέσα μαζικής ενημέρωσης, Κοινωνικές επιστήμες
Προτεινόμενες ηλικίες	Όλες
Απαιτούμενο υλικό	Υπολογιστές που μπορούν να εκτελέσουν το παιχνίδι (light), smartphones
Διάρκεια ακολουθίας	2 - 3 ώρες
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ατομική
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Επίλυση προβλήματος, κοινωνικές δεξιότητες, ενσυναίσθηση
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	9€ στον υπολογιστή, 5€ σε «έξυπνο» κινητό
Παρόμοια παιχνίδια για χρήση με την προσέγγιση της ακολουθίας	Orwell: Ignorance is Strength (περισσότερο προσανατολισμένη σε ψευδείς ειδήσεις)
Οδηγίες για συντόμευση της διάρκειας της διδακτικής ακολουθίας	Για σκοπούς συντόμευσης της διδακτικής ακολουθίας, οι μαθητές μπορούν να παίξουν για μια ή ακόμα και για μισή ώρα το παιχνίδι. Και με τους δύο τρόπους, θα καταφέρουν να κατανοήσουν το

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

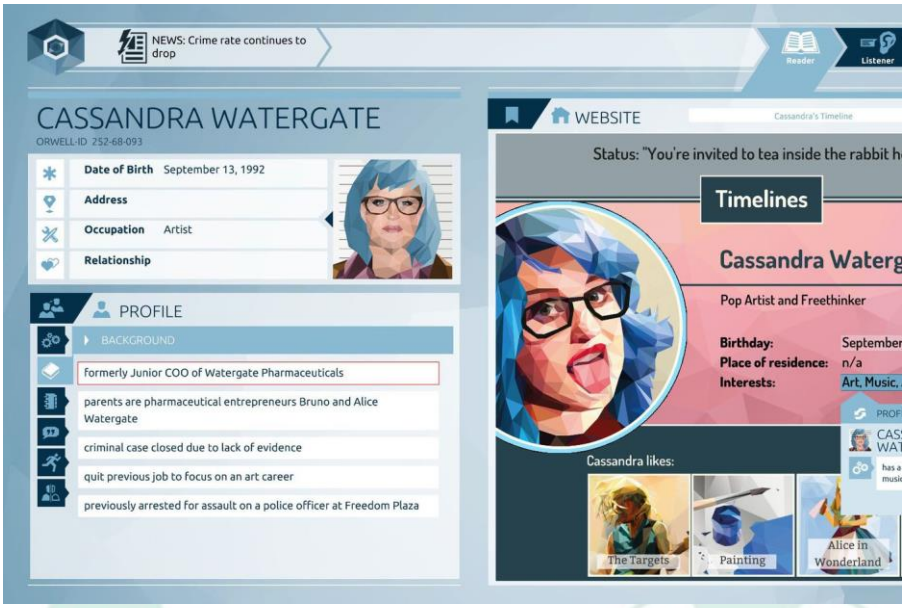
Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

	νόημα και το θέμα του παιχνιδιού. Έστω και αν ο χρόνος μειωθεί, μπορείτε να πραγματοποιήσετε τη συζήτηση και την αντιπαράθεση επιχειρημάτων που ζητείται στο βήμα 3. Αν θέλετε μειώσετε τη διάρκεια της διδακτικής ακολουθίας σε μια ώρα, μπορείτε να παραλείψετε το βήμα 1 και να βάλετε τους μαθητές να μπουν στον νόημα του παιχνιδιού.
Οδηγίες για να κάνετε τη διδακτική ακολουθία πιο προσβάσιμη και συμπεριληπτική	Τα βίντεο για προβολή σε αυτή τη διδακτική ακολουθία είναι στα αγγλικά με υπότιτλους. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την επιλογή αυτόματης μετάφρασης για υπότιτλους σε άλλες γλώσσες. Για να κάνετε αυτή την ακολουθία όσο το δυνατόν πιο περιεκτική, θα μπορούσατε να εξηγήσετε τα βίντεο στους μαθητές σας κατά τη διάρκεια της προβολής τους στην τάξη ή να μοιραστείτε το σενάριο των βίντεο με τους μαθητές σας εκ των προτέρων. Μπορείτε επίσης να εξηγήσετε εσείς οι ίδιοι το περιεχόμενο των βίντεο αντί να τα προβάλλετε.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την ακολουθία



Εικόνα 1: UI παιχνιδιού (πηγή: www.theverge.com)

Σε αυτή τη σειρά, οι μαθητές θα παίξουν το πρώτο κεφάλαιο του παιχνιδιού: «Orwell: Keeping an Eye On You». Ο παίκτης βρίσκεται στη θέση ενός πρόσφατα προσληφθέντος κυβερνητικού πράκτορα που ερευνά -μέσω ιστοσελίδων, αναρτήσεων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και ιδιωτικών μηνυμάτων- τον ύποπτο για τρομοκρατική επίθεση.

Η δουλειά σας είναι να ανεβάσετε τα σχετικά δεδομένα στο σύστημα επιτήρησης "Orwell". Το αν τα δεδομένα είναι σχετικά ή όχι είναι δική σας απόφαση, και σε αυτό το σημείο εμφανίζονται τα ηθικά διλήμματα του παιχνιδιού. Θα σας αναγκάσει να εξισορροπήσετε την ασφάλεια και την ελευθερία. Οι παίκτες θα πρέπει επίσης να αντισταθούν στην παρόρμηση να ακούσουν τις προκαταλήψεις και τις βιαστικές κρίσεις τους. Αυτό είναι ζωτικής σημασίας, διότι οι συνάδελφοί σας και το σύστημα θα βγάλουν συμπεράσματα για τον ύποπτο με βάση τις επιλογές σας.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Το Orwell αποτελεί άμεση έμπνευση από το PRISM και το XkeyScope, δύο υπάρχοντα συστήματα λογισμικού που διέρρευσαν από τον πληροφοριοδότη της NSA Έντουαρντ Σνόουντεν το 2013. Παρουσιάζονται ως αποτελεσματικές μηχανές αναζήτησης ικανές να αναζητούν τεράστιες ποσότητες δεδομένων από τη Microsoft, τη Yahoo!, τη Google, το Facebook, την Apple και το Dropbox για να βρίσκει ονόματα, τόπους, ημερομηνίες, μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, επικοινωνίες και άλλα έγγραφα. Το PRISM ενεργοποιήθηκε επί προέδρου Τζορτζ Μπους με τον νόμο Protect America Act του 2007 και τον νόμο FISA Amendments Act του 2008, ο οποίος απαλλάσσει τις ιδιωτικές εταιρείες από νομικές ενέργειες όταν συνεργάζονται με τις κυβερνητικές υπηρεσίες των ΗΠΑ για τη συλλογή πληροφοριών.

Μείωση του κόστους

Για να μειώσετε το κόστος (εφαρμογής) για αυτή την ακολουθία, μπορείτε να αγοράσετε ένα ή περισσότερα αντίγραφα του παιχνιδιού και να τα μοιραστείτε με την τάξη σας. Οι μαθητές θα παίξουν και θα γράψουν για το παιχνίδι σε διαφορετικές στιγμές (κυκλική προσέγγιση). Αφού παίξουν όλοι, μπορείτε να διορθώσετε και να μιλήσετε για το παιχνίδι στην τάξη. Προσπαθήστε να μην το απλώσετε για μεγάλο χρονικό διάστημα, ώστε να παραμείνει φρέσκο στο μυαλό τους.

- **Βήμα 1: Εξηγήστε την έννοια (15 λεπτά)**

Μην δείχνετε το gameplay. Το παιχνίδι στο πρώτο του κεφάλαιο διδάσκει στους παίκτες πώς να παίζουν, ενώ παράλληλα αποδίδει με ελκυστικό τρόπο το θέμα και την ιστορία του. Ωστόσο, μπορείτε να εξηγήσετε την ιδέα χρησιμοποιώντας την εισαγωγική παράγραφο αυτής της ακολουθίας.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 2: Οι μαθητές παίζουν στο σπίτι (1 - 2 ώρες)**

Δεν υπάρχουν πολλές συμβουλές όσον αφορά το gameplay ή τη φιλοξενία. Ωστόσο, ζητήστε από τους μαθητές σας να σημειώσουν τις εμπειρίες και τις σκέψεις τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Θα πρέπει να παίξουν τουλάχιστον το πρώτο κεφάλαιο του παιχνιδιού, αλλά μπορούν να συνεχίσουν αν θέλουν.

- **Βήμα 3: Απολογισμός και συζήτηση**

Το παιχνίδι περιγράφει το καλύτερο σενάριο μαζικής παρακολούθησης.

Για λόγους gameplay, το παιχνίδι σας κάνει να παίζετε ως αναλυτής που επιλέγει τα δεδομένα προς εκμετάλλευση. Στη συνέχεια παρατηρείτε τις αποφάσεις που λαμβάνουν οι συνάδελφοί σας. Στην πραγματική ζωή, η μαζική παρακολούθηση βασίζεται όλο και συχνότερα σε αλγόριθμους.

Το πρόβλημα είναι ότι οι αλγόριθμοι έχουν ρατσιστικές και σεξιστικές προκαταλήψεις. Αυτό συμβαίνει επειδή τα ίδια τα δεδομένα εκπαίδευσης περιέχουν αυτές τις προκαταλήψεις. Ζητήστε από τους μαθητές σας να αναζητήσουν την λέξη "νοσοκόμα" στο google. Θα βρείτε μια συντριπτική πλειοψηφία φωτογραφιών γυναικών νοσοκόμων. Ένας αλγόριθμος που εκπαιδεύεται με αυτά τα δεδομένα και του ζητείται να αναζητήσει ιατρικές θέσεις εργασίας στην υγειονομική περίθαλψη με βάση το προφίλ του αναζητητή συχνά θα προτείνει νοσοκόμα σε ένα κορίτσι και γιατρό σε ένα αγόρι. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το βίντεο για να εμβαθύνετε σε αυτό το θέμα.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Επιπλέον, το παιχνίδι αναγκάζει τον παίκτη να πολεμήσει βιαστικές αποφάσεις. Για να διερευνήσετε το ζήτημα της ανθρώπινης προκατάληψης και των διακρίσεων, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα βίντεο:

💡 **Προκατάληψη και διακρίσεις. Prejudice and Discrimination: Crash Course Psychology #39 από το CrashCourse.**

💡 **Η ψευδαίσθηση της αλήθειας. The illusion of truth από το Veritasium.**

Το κύριο θέμα του παιχνιδιού είναι η δυαδικότητα μεταξύ επιτήρησης και ιδιωτικότητας. Ανεβάζοντας συγκεκριμένα κομμάτια δεδομένων, οι παίκτες γνωρίζουν ότι προκαλούν συνέπειες πέρα από τον έλεγχό τους. Αντίθετα, αν αφήσουν τους υπόπτους λίγο χαλαρούς, μπορεί να θέσουν σε κίνδυνο τις ζωές των πολιτών.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Απόρρητο: "Δεν έχω τίποτα να κρύψω."

Όταν δέχεστε ένα τηλεφώνημα από τους γονείς σας και οι φίλοι σας είναι γύρω σας, αισθάνεστε ότι θέλετε να απομονωθείτε; Αυτό είναι το αίσθημα της ιδιωτικής σας ζωής.

Λόγω των ανησυχιών για την ασφάλεια μπροστά στις τρομοκρατικές επιθέσεις, την παγκόσμια πανδημία και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, η ιδιωτικότητα γίνεται συνώνυμη με το να έχεις κάτι να κρύψεις.
Εάν δεν έχω κάνει τίποτα κακό, θα πρέπει να συμφωνήσω να με παρακολουθούν για να με προστατεύουν;

Νομίζετε ότι δεν έχετε κάνει τίποτα κακό, αλλά αυτό σπάνια συμβαίνει. Ο κόσμος δεν χωρίζεται σε καλούς και κακούς ανθρώπους και όλοι κάνουν λάθη.

Επιπλέον, τα λάθη του σήμερα δεν είναι αυτά του αύριο. Μια άλλη κυβέρνηση μπορεί να κληρονομήσει τα εργαλεία παρακολούθησης, και κάποιες πράξεις ή ιδεολογίες που επιτρέπονται σήμερα μπορεί να μην επιτρέπονται πλέον αύριο.

Χρησιμοποιήστε αυτό το βίντεο για να εξερευνήσετε αυτές τις έννοιες:

💡 **Glenn Greenwald:Γιατί η ιδιωτικότητα έχει σημασία από το TED.**

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Το παιχνίδι μπορείτε να το κατεβάσετε από εδώ:

https://store.steampowered.com/app/491950/Orwell_Keeping_an_Eye_On_You/
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.OsmoticStudios.Orwell&hl=en_US&gl=US
https://apps.apple.com/fr/app/orwell-keeping-an-eye-on-you/id1476541931

Αναφορές

Campbell, C. (2016, 29 Νοεμβρίου). Orwell Review. polygon.com Ανακτήθηκε από https://www.polygon.com/2016/11/29/13769024/orwell-review-PC

CrashCourse. (20 Οκτωβρίου , 2019). "Αλγοριθμική μεροληψία και δικαιοσύνη: AI #18' [Βίντεο]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=gV0_raKR2UQ

Cyrus North. (20 Οκτωβρίου 2019). 'On a tous quelque chose à cacher' [Βίντεο]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=fFveBzbyIVA

game UI (n.d) https://www.theverge.com/2018/3/4/17062366/orwell-keeping-an-eye-on-you-game-surveillance-short-play

Gellman, B., Poitras, L (2013, 7 Ιουνίου). U.S., British intelligence mining data from nine U.S. Internet companies in broad secret program. washingtonpost.com Retrieved from https://www.polygon.com/2016/11/29/13769024/orwell-review-PC

Johnson, B. (2010, 11 Ιανουαρίου). U.S., Privacy no longer a social norm says Facebook founder. theguardian.com Retrieved from https://www.theguardian.com/technology/2010/jan/11/facebook-privacy

TED. (10 Οκτωβρίου, 2014). 'Glenn Greenwald | Γιατί η ιδιωτικότητα έχει σημασία. [Βίντεο]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=pcSlowAhvUk

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669