



Co-funded by  
the European Union

The contents of this publication are the  
sole responsibility of the METAYOUTH  
project and do not necessarily reflect  
the opinion of the European Union.



Erasmus+  
Enriching lives, opening minds.

# ΜΕΤΑ ΥΟΥΤΗ

ΠΑΚΕΤΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4 - ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΟΝΕΩΝ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΝΑ  
ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΟΥΝ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΡΙΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ ΚΑΙ  
ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΗΤΑΣ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗΣ  
ΜΕΤΑΥΟΥΤΗ

ΕΝΑΣ ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΓΟΝΕΙΣ

ΑΝΑΠΤΥΧΘΗΚΕ ΑΠΟ: EUROSPEAK



# ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εργαλειοθήκη METAYOUTH χρησιμεύει ως μια σύντομη εισαγωγή, η οποία τονίζει τη σημασία της εκπαίδευσης των μαθητών και των γονέων για συμμετοχή στο metaverse. Στόχος της είναι η ανάπτυξη μιας κοινής αντίληψης μεταξύ μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, γονέων και εκπαιδευτικών για τον εικονικό κόσμο, εστιάζοντας στις έννοιες της ανθεκτικότητας και της ασφάλειας. Βασικά στοιχεία της εργαλειοθήκης είναι η διαγενεακή μαθησιακή προσέγγιση, ο εξοπλισμός των ενδιαφερόμενων μερών με βασικές γνώσεις για το metaverse και η εφαρμογή συμμετοχικών ερευνητικών μεθόδων που εμπλέκουν ειδικούς και νέους. Ευθυγραμμισμένη με το πλαίσιο DigiComp και ανεπτυγμένη σε συνεργασία με ερευνητικά κέντρα και ειδικούς στον τομέα της τεχνολογίας, η πρωτοβουλία αποσκοπεί στην ανάπτυξη μιας ολοκληρωμένης εργαλειοθήκης για την ασφαλή συμμετοχή στο metaverse, στο πλαίσιο της ευρύτερης έννοιας του ψηφιακού μετασχηματισμού.

Ο παρών οδηγός METAYOUTH για γονείς είναι αποτέλεσμα του τέταρτου πακέτου εργασίας που υλοποιείται στο πλαίσιο του έργου METAYOUTH – μιας πρωτοβουλίας Erasmus KA220. Στόχος του οδηγού είναι να παρέχει στους γονείς τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες για την προώθηση μιας υγιούς διαγενεακής ευθυγράμμισης, την ανάπτυξη της ψηφιακής ανθεκτικότητας και την καθοδήγηση των παιδιών τους στην ασφαλή και ανθεκτική συμμετοχή στο metaverse. Ειδικά διαμορφωμένος ώστε να αξιοποιεί τα σενάρια που αναπτύχθηκαν στο Πακέτο Εργασίας 3, ο οδηγός επιδιώκει να συμβάλει στην ανάπτυξη των σχετικών με το metaverse δεξιοτήτων των γονέων. Απώτερος στόχος του είναι να δημιουργήσει ένα συνεργατικό περιβάλλον, όπου οι γονείς θα μπορούν να υποστηρίξουν ενεργά την ενασχόληση των παιδιών τους με εικονικά σενάρια, βελτιώνοντας τη συνολική μαθησιακή τους εμπειρία.

## ΟΙ ΕΤΑΙΡΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ METAYOUTH:



ΑΚΑΔΗΜΙΕ ΚΛΑΥΣΕΝΗ ΟΦ Γερμανία



<https://www.akademie-klausenhof.de/>



CULTURE POLIS Ελλάδα



[www.culturepolis.org](http://www.culturepolis.org)



Eurospeak Ιρλανδία



[www.eurospeak-ireland.com](http://www.eurospeak-ireland.com)



Innovation Hub Ισπανία



[www.valenciainnohub.com](http://www.valenciainnohub.com)



COFAC Πορτογαλία



[www.ulusofona.pt](http://www.ulusofona.pt)



RESET Κύπρος



[www.resetcy.com](http://www.resetcy.com)



Ο πυρήνας του έργου METAYOUTH, με τίτλο Ευθυγράμμιση Των Νέων, Των Γονέων Και Των Εκπαιδευτικών Για Μια Ανθεκτική Συμμετοχή Σε Περιβάλλοντα Metaverse, είναι αυτό που ονομάζουμε metaverse: ένα δίκτυο τρισδιάστατων χώρων/κόσμων που φιλοξενούν περιεχόμενο και άβαταρ (εικονικές ταυτότητες), και παρέχουν ένα εμπυθιστικό περιβάλλον στο οποίο οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδρούν τόσο μεταξύ τους όσο και με τους ανταποκρινόμενους εικονικούς χώρους. Ο όρος metaverse είναι ένας γενικός όρος για περιβάλλοντα εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας που δίνουν τη δυνατότητα για εμπυθιστικές και διαδραστικές εμπειρίες. Στο metaverse, οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδρούν τόσο μεταξύ τους όσο και με ψηφιακά αντικείμενα σε πραγματικό χρόνο, συνήθως μέσω των άβαταρ τους. Αποτελεί ένα εκτεταμένο, διασυνδεδεμένο δίκτυο εικονικών κόσμων, όπου οι άνθρωποι μπορούν να εργάζονται, να παίζουν, να κοινωνικοποιούνται και να δημιουργούν περιεχόμενο.

Στη φυσική του μορφή, το metaverse είναι ένα παγκόσμιο σύστημα διασυνδεδεμένων δικτύων υπολογιστών και κέντρων δεδομένων. Τα σημεία πρόσβασης στο metaverse μπορούν να είναι οι επιτραπέζιοι ή φορητοί υπολογιστές, οι κονσόλες παιχνιδιών, τα έξυπνα τηλέφωνα και οι συσκευές επαυξημένης, μικτής και εικονικής πραγματικότητας. Σήμερα, πραγματοποιείται στο metaverse ένας ολοένα αυξανόμενος αριθμός δραστηριοτήτων· ωστόσο, ένα τεράστιο ποσοστό της τάξης του 95% των καθημερινών χρηστών του διαδικτύου δεν διαθέτει τις απαραίτητες δεξιότητες για την ασφαλή και αποτελεσματική χρήση αυτής της τεχνολογίας.



## ΣΤΟΝ ΠΥΡΗΝΑ ΤΟΥ ΜΕΤΑΥΟΥΤΗ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΟΙ ΕΞΗΣ ΣΤΟΧΟΙ:

- Προώθηση της διαγενεακής ευθυγράμμισης μεταξύ μαθητών, γονέων και εκπαιδευτικών, ώστε να είναι έτοιμοι για ασφαλή και ανθεκτική συμμετοχή σε περιβάλλοντα metaverse.
- Ανάπτυξη μιας παιδαγωγικής προσέγγισης προσανατολισμένης στο σχολείο, μιας δομημένης εργαλειοθήκης για την προετοιμασία των γονέων, των εκπαιδευτικών και των παιδιών για το metaverse με βάση το πλαίσιο DigiComp και τον «Τροχό Ψηφιακών Ικανοτήτων». Αυτή η εργαλειοθήκη έχει ως στόχο να προετοιμάσει μαθητές, γονείς και εκπαιδευτικούς για το metaverse, ενσωματώνοντας μεθόδους συν-δημιουργίας και προσομοίωσης
- Ενίσχυση της διατομεακής και διακρατικής συνεργασίας στον τομέα της ψηφιακής ανθεκτικότητας και της προετοιμασίας για συμμετοχή στο metaverse.



Η πλατφόρμα ψηφιακής μάθησης ΜΕΤΑΥΟΥΤΗ αποτελεί μέρος του έργου ΜΕΤΑΥΟΥΤΗ. Έχει σχεδιαστεί για να διευκολύνει την κατανόηση και την ασφαλή συμμετοχή των μαθητών γυμνασίου και λυκείου, των γονέων και των εκπαιδευτικών στο Metaverse. Η πλατφόρμα είναι εναρμονισμένη με το πλαίσιο DigiComp και προσφέρει μια σειρά από πόρους, όπως διαδραστικές ενότητες, οδηγούς και εκπαιδευτικό υλικό, για να βοηθήσει τους χρήστες να περιηγηθούν σε εικονικά περιβάλλοντα υπεύθυνα και με ασφάλεια.

Η ιστοσελίδα του METAYOUTH βρίσκεται στην ακόλουθη διεύθυνση:



<https://metayouth.eu>

ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ



<https://www.facebook.com/metayouth.project>



<https://www.instagram.com/metayouth.project/igsh=MXh1dTh1d3NkZnZ6Yw%3D%3D>

## ΟΙ ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ:

Η εργαλειοθήκη METAYOUTH θα:

- προσφέρει στους γονείς τις απαραίτητες δεξιότητες και γνώσεις για να βοηθήσουν τα παιδιά τους να πλοηγηθούν με ασφάλεια στον ψηφιακό κόσμο και στο metaverse,
- διευκολύνει τη συζήτηση μεταξύ γονέων και παιδιών, συμβάλλοντας στη δημιουργία ενός ανοικτού περιβάλλοντος για τη συζήτηση προκλήσεων και προβληματισμών όσον αφορά τις ψηφιακές εμπειρίες,
- προσφέρει ευκαιρίες στους γονείς, μέσα από την ενεργή αξιοποίηση των πόρων της εργαλειοθήκης, να αυξήσουν την αυτοπεποίθησή τους και να κατανοήσουν καλύτερα το metaverse, ώστε να είναι σε θέση να υποστηρίξουν τη μάθηση και τις ψηφιακές εμπειρίες των παιδιών τους,
- βοηθήσει τις οικογένειες να αναπτύξουν στρατηγικές για τη διαχείριση των διαδικτυακών προκλήσεων και την προώθηση ενός υγιούς ψηφιακού τρόπου ζωής, ενισχύοντας τη γενικότερη ανθεκτικότητα απέναντι σε πιθανούς κινδύνους.



## ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ :

### Μια ολοκληρωμένη επισκόπηση του περιεχομένου

Κατά την έναρξη του έργου, η κοινοπραξία συγκρότησε μια Ομάδα Ελέγχου Χρηστών, αποτελούμενη από εκπροσώπους εκπαιδευτικών, νέων, γονέων και εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας σε όλες τις χώρες-εταίρους. Αυτή η ομάδα συμμετείχε ενεργά στη συνδιαμόρφωση και αξιολόγηση των αποτελεσμάτων του έργου. Εκτός από τη συγκεκριμένη ομάδα, σε κάθε χώρα πραγματοποιήθηκαν εργαστήρια ευθυγράμμισης για τη συνεργατική διαμόρφωση της δομής του εκπαιδευτικού προγράμματος. Οι εταίροι συνεργάστηκαν στενά με εκπαιδευτικούς, γονείς, νέους και την Ομάδα Ελέγχου Χρηστών για την επικύρωση των δεξιοτήτων του πλαισίου DigiComp.

Στη συνέχεια, αναπτύχθηκε ένας Πίνακας Μαθησιακών Αποτελεσμάτων και ένας Σχεδιασμός Εκπαιδευτικού Προγράμματος, οι οποίοι περιγράφουν τους εκπαιδευτικούς στόχους.



Οι πέντε ενότητες του εκπαιδευτικού προγράμματος **METAYOUTH** είναι :

**ΕΝΟΤΗΤΑ 1:** Εισαγωγή στο metaverse

**ΕΝΟΤΗΤΑ 2:** Κυβερνοασφάλεια, προστασία δεδομένων και εικονική οικονομία

**ΕΝΟΤΗΤΑ 3:** Αναβάθμιση δεξιοτήτων για τη δημιουργία περιεχομένου

**ΕΝΟΤΗΤΑ 4:** Γραμματισμοί που σχετίζονται με το metaverse

**ΕΝΟΤΗΤΑ 5:** Ασφαλής και υγιής συμμετοχή στο metaverse

# ΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΘΕ ΕΝΟΤΗΤΑΣ ΕΙΝΑΙ:

## • ΕΝΟΤΗΤΑ 1

Αυτή η ενότητα εισάγει τους εκπαιδευόμενους στην έννοια του metaverse και στη σημασία του, παρέχοντας βασικές γνώσεις σχετικά με τον υλικό εξοπλισμό, τα εργαλεία και τις δεξιότητες που απαιτούνται για την αλληλεπίδραση σε αυτό. Εξετάζει τις νομικές, κανονιστικές και δεοντολογικές πτυχές που αφορούν το metaverse, εξερευνώντας παράλληλα τα οφέλη, τις ευκαιρίες, τους κινδύνους και τις προκλήσεις της υιοθέτησής του.

## • ΕΝΟΤΗΤΑ 2

Αυτή η ενότητα εισάγει τους συμμετέχοντες σε θέματα προστασίας του απορρήτου που σχετίζονται με τα μαζικά δεδομένα, βοηθώντας τους να κατανοήσουν σημαντικές πτυχές όπως η προστασία των δεδομένων, η ψηφιακή ταυτότητα και η ασφάλεια στον κυβερνοχώρο. Επιπλέον, εξερευνά την εικονική οικονομία, υπογραμμίζει τη σημασία της τήρησης του κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς και παρέχει κατευθυντήριες γραμμές για την ασφαλή και υπεύθυνη χρήση του metaverse.

## • ΕΝΟΤΗΤΑ 3

Αυτή η ενότητα εισάγει τους συμμετέχοντες στις δεξιότητες δημιουργίας περιεχομένου στο metaverse. Επιπλέον, τονίζει τη σημασία της τήρησης του κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς και παρέχει στους εκπαιδευόμενους κατευθυντήριες γραμμές για τη δημιουργία του δικού τους περιεχομένου. (Το μαθησιακό περιεχόμενο της ενότητας 2 θεωρείται προϋπόθεση για τη δημιουργία περιεχομένου από τους συμμετέχοντες).

## • ΕΝΟΤΗΤΑ 4

Αυτή η ενότητα εξετάζει τις δεοντολογικές και κοινωνικές πτυχές που σχετίζονται με τη συμμετοχή στο metaverse, καθώς και τις δεξιότητες γραμματισμού που απαιτούνται για την κριτική αξιολόγηση του περιεχομένου και των πληροφοριών.

## • ΕΝΟΤΗΤΑ 5

Αυτή η ενότητα πραγματεύεται ζητήματα ψυχικής και σωματικής ευεξίας στο εικονικό περιβάλλον, καθώς και πρακτικές κατευθυντήριες γραμμές για γονείς, εκπαιδευτικούς και μαθητές, για την αποτελεσματική πλοήγηση και τον μετριασμό των προκλήσεων και των κινδύνων που συνδέονται με τη συμμετοχή στο metaverse.



# Συστατικά στοιχεία της Εργαλειοθήκης:

Λεπτομερής περιγραφή και πληροφορίες για τον τρόπο χρήσης κάθε στοιχείου.

## ΣΕΝΑΡΙΑ:

Κάθε ενότητα περιλαμβάνει τα δικά της σενάρια και θέματα. Το περιεχόμενο κάθε σεναρίου με τις αντίστοιχες αποστολές του έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να μπορεί να αναπαραχθεί ανεξάρτητα από τα άλλα σενάρια. Η μάθηση βάσει σεναρίων μπορεί να εφαρμοστεί ευκολότερα σε καταστάσεις της πραγματικής ζωής. Υπάρχουν επίσης μεγαλύτερες πιθανότητες τα παιδιά να διατηρήσουν το κίνητρό τους, όταν οι δεξιότητες που αποκτούν τους παρέχουν ευκαιρίες βελτίωσης. Τα σενάρια που βασίζονται στην πραγματική ζωή δοκιμάζουν τις δεξιότητες των μαθητών, γεγονός που καθιστά αυτό το είδος μάθησης ακόμη πιο αποτελεσματικό.

## ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ:

Υπάρχουν 20 αποστολές. Κάθε αποστολή έχει αναπτυχθεί με βάση αυθεντικές και ρεαλιστικές ιστορίες που διαθέτουν χαρακτήρες, πλοκή, κορύφωση και λύση. Οι γονείς μπορούν να ζητήσουν από τα παιδιά τους να αναλάβουν τον ρόλο του πρωταγωνιστή, αντιμετωπίζοντας διάφορα διλήμματα που έχουν ως στόχο να βελτιώσουν την κριτική τους σκέψη. Τα σενάρια παρέχουν άμεση ανατροφοδότηση, ώστε οι μαθητές να γνωρίζουν πότε έχουν απαντήσει λανθασμένα. Σε αυτή την περίπτωση, ανακατευθύνονται σε εκπαιδευτικό υλικό που θα τους βοηθήσει να επιλέξουν τη σωστή απάντηση την επόμενη φορά. Το εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει βίντεο, λεπτομερείς επεξηγήσεις, στιγμιότυπα οθόνης και βίντεο από περιβάλλοντα metaverse, τα οποία διασφαλίζουν την ομαλή ολοκλήρωση των αποστολών.

# Πλατφόρμα ΜΕΤΑΥΟΥΤΗ

## Λεπτομερής περιγραφή της ψηφιακής εργαλειοθήκης

Επισκεφθείτε τον ακόλουθο σύνδεσμο: <https://metayouth.eu/platform/>

Η ψηφιακή εργαλειοθήκη περιλαμβάνει πέντε διαφορετικές ενότητες. Αφού επιλέξουν ενότητα, οι χρήστες οδηγούνται σε ένα από τα σενάρια της, όπου μπορούν να πλοηγηθούν στα θέματα που τους ενδιαφέρουν. Μετά την ολοκλήρωση κάθε θέματος, καλούνται να κάνουν ένα σύντομο κουίζ αυτοαξιολόγησης. Σε περίπτωση λανθασμένης απάντησης, παρέχεται μια γρήγορη επανάληψη στην πλατφόρμα. Με την επιτυχή ολοκλήρωση μιας ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι μεταβαίνουν στην επόμενη.

Στην αρχική σελίδα του ιστότοπου του ΜΕΤΑΥΟΥΤΗ θα βρείτε ένα αναλυτικό βίντεο που εξηγεί τον τρόπο χρήσης της πλατφόρμας.

## Ενότητα 1: Εισαγωγή στο Metaverse

Στην πρώτη ενότητα, οι μαθητές θα υποδυθούν τον Claudio, έναν μαθητή από την Ιταλία, ο οποίος πρέπει να κάνει μια εργασία για την ισπανική κουλτούρα. Στο πλαίσιο της εργασίας, ο Claudio θα πάρει συνεντεύξεις από Ισπανούς μαθητές. Αποφασίζει να χρησιμοποιήσει το metaverse για να πραγματοποιήσει αυτές τις συνεντεύξεις, αλλά δεν γνωρίζει πώς λειτουργεί. Ο φίλος του, ο Lorenzo, προσφέρεται να τον βοηθήσει, προτείνοντας τρία θέματα: 1. Ορισμός του metaverse και η εξέλιξή του 2. Οι έννοιες της εικονικής και της επαυξημένης πραγματικότητας 3. Εξοπλισμός, εργαλεία και δεξιότητες που απαιτούνται για αλληλεπίδραση στο metaverse.

Μόλις ο μαθητής επιλέξει το θέμα που τον ενδιαφέρει, εμφανίζεται μια ερώτηση. Αν απαντήσει σωστά, μπορεί να προχωρήσει στην επόμενη ερώτηση. Αν επιλέξει λανθασμένη απάντηση, οι γονείς μπορούν να του/της εξηγήσουν με λεπτομέρεια πού έχει κάνει λάθος και να προβάλουν ένα σχετικό βίντεο για να τον/τη βοηθήσουν να απαντήσει σωστά την ερώτηση. Κάθε ερώτηση οδηγεί τον μαθητή στα επιμέρους θέματα του θέματος που έχει επιλέξει. Αυτό το σενάριο έχει ως στόχο να εισαγάγει τους μαθητές στην έννοια του metaverse και στη σημασία του, παρέχοντας βασικές γνώσεις για τον εξοπλισμό, τα εργαλεία και τις δεξιότητες που απαιτούνται για συμμετοχή σε αυτό. Στο επόμενο σενάριο, οι μαθητές θα υποδυθούν τον Julien, ο οποίος πρέπει να κάνει μια εργασία σε κάποια θέματα που δεν γνωρίζει. Ζητά βοήθεια από την αδελφή του, την Emma, μια φοιτήτρια που μελετά το metaverse εδώ και χρόνια και γνωρίζει καλά τις διάφορες πτυχές του. Τα θέματα είναι: 4. Πλαίσια εφαρμογής του metaverse, 5. Νομικά, ρυθμιστικά και δεοντολογικά πλαίσια του metaverse, 6. Οφέλη, ευκαιρίες, κίνδυνοι και προκλήσεις από την υιοθέτηση του metaverse.

### **Με την ολοκλήρωση της ενότητας, οι μαθητές θα:**

- κατανοήσουν την έννοια της επαυξημένης και της εικονικής πραγματικότητας και την έννοια του metaverse και την εξέλιξή του,
- προσδιορίσουν τον εξοπλισμό, τα εργαλεία και τις δεξιότητες που απαιτούνται για αλληλεπίδραση στο metaverse,
- κατανοήσουν τα τυπικά πλαίσια εφαρμογής του metaverse,
- κατανοήσουν τις νομικές, ρυθμιστικές και δεοντολογικές πτυχές που σχετίζονται με τη χρήση του metaverse,
- εξηγούν τα πιθανά οφέλη, τις ευκαιρίες, τους κινδύνους και τις προκλήσεις της συμμετοχής στο metaverse.

**Στόχος της ενότητας είναι να αποκτήσουν οι μαθητές τις ακόλουθες δεξιότητες:**

- Πλοήγηση σε διεπαφές και περιβάλλοντα metaverse.
- Αξιολόγηση των νομικών και δεοντολογικών πτυχών των αλληλεπιδράσεων στο metaverse.
- Αναγνώριση πιθανών κινδύνων και ευκαιριών του metaverse.

**Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, οι μαθητές αναμένεται να αναπτύξουν τις ακόλουθες στάσεις:**

- Περιέργεια και προθυμία για εξερεύνηση του metaverse.
- Επίδειξη υπεύθυνης και δεοντολογικής συμπεριφοράς στις εικονικές αλληλεπιδράσεις.
- Αναγνώριση των πιθανών οφελών και προκλήσεων του metaverse.

## ΕΝΟΤΗΤΑ 2: Κυβερνοασφάλεια, προστασία δεδομένων και εικονική οικονομία

Σε αυτή την ενότητα, οι μαθητές θα γνωρίσουν τον Nuno και τη Lisa, δύο αδέρφια που μοιράζονται το ίδιο πάθος για την τεχνολογία. Σε αυτό το σενάριο, οι γονείς θα ζητήσουν από τα παιδιά τους να υποδυθούν τον Nuno, έναν μαθητή λυκείου και λάτρη του metaverse, ο οποίος πρέπει να παραδώσει μια απαιτητική σχολική εργασία για αυτόν τον συναρπαστικό εικονικό κόσμο. Η εργασία περιλαμβάνει τη δημιουργία μιας διαδραστικής δραστηριότητας με στόχο την εκπαίδευση για το απόρρητο, την προστασία των δεδομένων και όλες τις σχετικές έννοιες και επιχειρηματικές ευκαιρίες στο πλαίσιο του metaverse. Ο Nuno έχει την ιδέα να κατασκευάσει ένα «δωμάτιο διαφυγής» (escape room) μέσα στο metaverse, βοηθώντας με έναν διαδραστικό και εμπυθιστικό τρόπο τους χρήστες να κατανοήσουν τα βασικά στοιχεία του απορρήτου, της ασφάλειας και της οικονομίας στο metaverse. Ωστόσο, χρειάζεται βοήθεια για να βρει το περιεχόμενο και τις προκλήσεις που θα εντάξει στο δωμάτιο, κυρίως για θέματα που σχετίζονται με την κυβερνοασφάλεια, αφού θέλει να κάνει την εμπειρία συναρπαστική και ταυτόχρονα εκπαιδευτική. Η μεγαλύτερη αδελφή του, η Lisa, διαθέτει πολλές γνώσεις στον τομέα της τεχνολογίας και κατανοεί σε βάθος τις έννοιες της κυβερνοασφάλειας, της προστασίας δεδομένων και της ασφάλειας της ταυτότητας, αλλά είναι σχετικά αρχάρια στο metaverse.

Ο Nuno σκέφτεται ότι οι γνώσεις της αδελφής του στην ασφάλεια δεδομένων και την προστασία του απορρήτου μπορούν να αποδειχθούν πολύ χρήσιμες για την εργασία του και ζητά τη βοήθειά της. Εκείνη του προτείνει να καλύψει τα ακόλουθα αυτά θέματα: 1. Ασφάλεια στον κυβερνοχώρο: Προστασία δεδομένων και ψηφιακή ταυτότητα σε εικονικά περιβάλλοντα, 2: Εικονική οικονομία: Κρυπτονομίσματα εικονικά αγαθά, αλυσίδα συστοιχιών (blockchain) και συναλλαγές, 3: Κώδικες δεοντολογικής συμπεριφοράς.

Μόλις ο μαθητής επιλέξει το θέμα που τον ενδιαφέρει, εμφανίζεται μια ερώτηση. Αν απαντήσει σωστά, μπορεί να προχωρήσει στην επόμενη ερώτηση. Αν επιλέξει λανθασμένη απάντηση, οι γονείς μπορούν να εξηγήσουν με λεπτομέρεια το λάθος και να προβάλουν ένα σχετικό βίντεο για να τον/τη βοηθήσουν να απαντήσει σωστά. Κάθε ερώτηση οδηγεί τον μαθητή στα επιμέρους θέματα του θέματος που έχει επιλέξει.

Η ενότητα αυτή επικεντρώνεται στην εισαγωγή των συμμετεχόντων σε θέματα προστασίας του απορρήτου που σχετίζονται με τα μαζικά δεδομένα, συμβάλλοντας στην κατανόηση κρίσιμων πτυχών όπως η προστασία των δεδομένων, η ψηφιακή ταυτότητα και η ασφάλεια στον κυβερνοχώρο. Επίσης, αναλύει την εικονική οικονομία, τονίζει τη σημασία της δεοντολογικής συμπεριφοράς και παρέχει κατευθυντήριες γραμμές για την ασφαλή και υπεύθυνη χρήση του metaverse.

**Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, οι μαθητές θα:**

- κατανοήσουν τις αρχές της προστασίας δεδομένων, της ψηφιακής ταυτότητας και της κυβερνοασφάλειας σε εικονικά περιβάλλοντα,
- εξηγούν την έννοια της εικονικής οικονομίας στο πλαίσιο του metaverse,
- γνωρίζουν θέματα δεοντολογίας και κώδικες συμπεριφοράς που σχετίζονται με τις αλληλεπιδράσεις στο metaverse.

**Στόχος της ενότητας είναι να αποκτήσουν οι μαθητές τις ακόλουθες δεξιότητες:**

- Εφαρμογή πρακτικών προστασίας δεδομένων και κυβερνοασφάλειας σε εικονικές αλληλεπιδράσεις.
- Υπεύθυνη συμμετοχή στην εικονική οικονομία και τήρηση κωδίκων δεοντολογίας.

**Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας οι μαθητές αναμένεται να αναπτύξουν τις ακόλουθες στάσεις:**

- Προτεραιότητα στην προστασία των προσωπικών δεδομένων και υπεύθυνη ψηφιακή συμπεριφορά.
- Δεοντολογική συμπεριφορά και υπευθυνότητα στις εικονικές αλληλεπιδράσεις.
- 
- 

## ΕΝΟΤΗΤΑ 3: Αναβάθμιση δεξιοτήτων για δημιουργία περιεχομένου

Αυτή η ενότητα εστιάζει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργίας περιεχομένου στο metaverse. Τονίζει στους μαθητές τη σημασία της τήρησης του κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς και τους παρέχει κατευθυντήριες γραμμές για τη δημιουργία του δικού τους περιεχομένου. Οι μαθητές θα ενημερωθούν για τις δεοντολογικές πτυχές και τις κατευθυντήριες γραμμές σωστής συμπεριφοράς με τη βοήθεια του χαρακτήρα Cíaran, ενός εκπαιδευτικού στο Δουβλίνο της Ιρλανδίας. Σε συνεργασία με την Aoife, η οποία έχει ενσωματώσει αποτελεσματικά το metaverse στις διδακτικές της πρακτικές, οι μαθητές θα εμβραθύνουν στις εκπαιδευτικές δυνατότητες αυτού του εικονικού κόσμου. Θα κατανοήσουν τις προφυλάξεις ασφαλείας και θα βελτιώσουν τις δεξιότητές τους στη δημιουργία συναρπαστικών και ασφαλών εικονικών μαθησιακών πόρων για τους συμμαθητές τους, σύμφωνα με τους καθορισμένους μαθησιακούς στόχους.

**Στόχος της ενότητας είναι να αποκτήσουν οι μαθητές τις ακόλουθες δεξιότητες:**

- Δημιουργία βασικού περιεχομένου στο metaverse.
- Εφαρμογή πρακτικών προστασίας δεδομένων και κυβερνοασφάλειας σε εικονικές αλληλεπιδράσεις.
- Υπεύθυνη συμμετοχή στην εικονική οικονομία και τήρηση κωδίκων δεοντολογίας.

**Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας οι μαθητές αναμένεται να αναπτύξουν τις ακόλουθες στάσεις:**

- Δημιουργικότητα και καινοτομία για τη δημιουργία περιεχομένου στο metaverse.
- Προτεραιότητα στην προστασία των προσωπικών δεδομένων και υπεύθυνη ψηφιακή συμπεριφορά.
- Δεοντολογική συμπεριφορά και υπευθυνότητα στις εικονικές αλληλεπιδράσεις.

## ΕΝΟΤΗΤΑ 4: Γραμματισμοί που σχετίζονται με το metaverse

Αυτή η ενότητα εξετάζει τις ηθικές και κοινωνικές πτυχές της συμμετοχής στο metaverse και τις δεξιότητες γραμματισμού που απαιτούνται για την κριτική αξιολόγηση του περιεχομένου και των πληροφοριών σε αυτό. Βελτιώνει τον γραμματισμό των παιδιών για αλληλεπίδραση σε εικονικούς κόσμους και αναλύει κινδύνους όπως οι ψευδείς ειδήσεις, η ρητορική μίσους και ο ηλεκτρονικός εκφοβισμός, μαθαίνοντας στα παιδιά πώς να αντιδρούν σε αυτές τις καταστάσεις. Η ενότητα περιλαμβάνει τα ακόλουθα θέματα: 1. Δεοντολογικές και κοινωνικές πτυχές των εικονικών αλληλεπιδράσεων. 2. Οι τρεις γραμματισμοί του Metaverse: Πληροφοριακός Γραμματισμός, Γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας και Ψηφιακός Γραμματισμός 3. Στρατηγικές και κατευθυντήριες γραμμές για την αντιμετώπιση των προκλήσεων και των κινδύνων.

Σε αυτή την ενότητα, οι μαθητές θα υποδυθούν τον Zaineb, ο οποίος ψάχνει πληροφορίες για τη συμμετοχή στο metaverse και ζητά βοήθεια από τη Ruth για να βελτιώσει τις δεξιότητές του στην υπεύθυνη αλληλεπίδραση σε αυτό.

### Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, οι μαθητές θα:

- Αξιολογήσουν τις δεοντολογικές προεκτάσεις και τις κοινωνικές ανισότητες στις αλληλεπιδράσεις στο metaverse.
- Ανάπτυξουν δεξιότητες αξιολόγησης των πληροφοριών για τον εντοπισμό ψευδών ειδήσεων, ρητορικής μίσους και διαδικτυακού εκφοβισμού, και θα αναπτύξουν μη τεχνικές δεξιότητες, όπως δημιουργικότητα, κριτική σκέψη, συνεργασία και επικοινωνία.
- Αναγνωρίζουν στρατηγικές και κατευθυντήριες γραμμές για την αντιμετώπιση των προκλήσεων και των κινδύνων στο metaverse.

### Στόχος της ενότητας είναι να αποκτήσουν οι μαθητές τις ακόλουθες δεξιότητες:

- Εφαρμογή της κριτικής σκέψης και της λήψης δεοντολογικών αποφάσεων σε αλληλεπιδράσεις στο metaverse.
- Εντοπισμός και επαλήθευση αξιόπιστων πληροφοριών σε εικονικά περιβάλλοντα
- Εφαρμογή στρατηγικών για τη διαχείριση και την αντιμετώπιση των προκλήσεων στο πλαίσιο του metaverse.

**Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας οι μαθητές αναμένεται να αναπτύξουν τις ακόλουθες στάσεις:**

- Επίδειξη ενσυναίσθησης και συμπεριληπτικής στάσης στις εικονικές αλληλεπιδράσεις.
- Επίδειξη υπεύθυνης ψηφιακής συμπεριφοράς μέσω της ανταλλαγής αξιόπιστων πληροφοριών.

## ΕΝΟΤΗΤΑ 5: Ασφαλής και υγιής συμμετοχή στο metaverse

Η ενότητα αυτή εξετάζει θέματα ψυχικής και σωματικής ευεξίας σε εικονικά περιβάλλοντα, δίνοντας πρακτικές κατευθυντήριες γραμμές σε γονείς και μαθητές για αποτελεσματική πλοήγηση και μετριασμό των προκλήσεων και των κινδύνων που συνδέονται με την αλληλεπίδραση σε αυτά. Σε αυτή την ενότητα, θα υποδυθείτε τον Alex, έναν γονέα που ζει στο Σαν Φρανσίσκο. Το παιδί σας δείχνει ενδιαφέρον για την εξερεύνηση του metaverse και θέλετε να είστε σίγουροι ότι μπορεί να πλοηγηθεί με ασφάλεια σε αυτόν τον εικονικό κόσμο. Για να εξοικειωθείτε με τους πιθανούς κινδύνους και τα μέτρα προστασίας, αναζητάτε καθοδήγηση από ειδικούς και άλλους γονείς. Έχετε διάφορες επιλογές για να ενημερωθείτε για την ασφάλεια στο metaverse: να παρακολουθήσετε ένα εικονικό εργαστήριο, να συμβουλευτείτε έναν ειδικό σε θέματα ασφάλειας στο διαδίκτυο, να συμμετάσχετε σε μια ομάδα υποστήριξης γονέων ή να κάνετε μια «βουτιά» στο metaverse για να αποκτήσετε εμπειρία από πρώτο χέρι. Επιπλέον, η φίλη σας Sarah, ρόλος που αναλαμβάνει ένας άλλος γονιός ή ένας μεγαλύτερος αδελφός, έχει προσφερθεί να σας καθοδηγήσει. Μαζί, θα εμβαθύνετε στις ιδιαιτερότητες του metaverse, θα εντοπίσετε κινδύνους, θα βρείτε τρόπους να τους μετριάσετε και θα επινοήσετε στρατηγικές για μια ασφαλή και συναρπαστική εμπειρία τόσο για εσάς όσο και για το παιδί σας.

**Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, οι μαθητές θα:**

- Κατανοήσουν τις δυνητικές επιπτώσεις στην υγεία, τόσο τις ψυχικές όσο και τις σωματικές, από τη συμμετοχή στο metaverse.
- Κατανοήσουν την τρέχουσα κατάσταση όσον αφορά την υγεία στο metaverse.



**Στόχος της ενότητας είναι να αποκτήσουν οι μαθητές τις ακόλουθες δεξιότητες:**

- Εφαρμογή πρακτικών για τη διατήρηση της ψυχικής και σωματικής ευεξίας κατά τη χρήση του metaverse.
- Επίγνωση των προσωπικών ορίων και αναγνώριση του υγιούς περιεχομένου/εφαρμογής.

**Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, οι μαθητές αναμένεται να αναπτύξουν τις ακόλουθες στάσεις:**

- Προτεραιότητα στην ψυχική και σωματική ευεξία κατά τη συμμετοχή στο metaverse.
- Ανάλυση των κυριότερων παραγόντων που καθορίζουν τη συχνότητα εμφάνισης και τη σοβαρότητα των ζητημάτων υγείας που σχετίζονται με τον κυβερνοχώρο.

# ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΓΙΑ ΓΟΝΕΙΣ ΓΙΑ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΤΗΣ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗΣ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ

Η ενσωμάτωση της εργαλειοθήκης METAYOUTH στο σπίτι μπορεί να γίνει εύκολα με τους εξής τρόπους:

## Εκπαιδευτική εξερεύνηση

Χρησιμοποιήστε την πλατφόρμα metaverse για εκπαιδευτική εξερεύνηση. Ενθαρρύνετε τα παιδιά σας να επισκέπτονται τις πλατφόρμες και συζητήστε μαζί τους για όσα βλέπουν, βοηθώντας τα να κάνουν συσχετισμούς με έννοιες του πραγματικού κόσμου. Εξερευνήστε εικονικά μουσεία μαζί ως οικογένεια. Πολλά μουσεία σε όλο τον κόσμο προσφέρουν εικονικές περιηγήσεις, μέσω των οποίων μπορείτε να περιηγηθείτε στα εκθέματα και να μάθετε για διάφορα αντικείμενα και έργα τέχνης. Συζητήστε την ιστορική σημασία κάθε εκθέματος και ενθαρρύνετε τα παιδιά σας να κάνουν ερωτήσεις. Ακόμη, Εξερευνήστε το διάστημα μέσω εικονικών προσομοιώσεων. Πλατφόρμες όπως το «Eyes on the Solar System» της NASA ή προγράμματα εικονικής πραγματικότητας προσφέρουν συναρπαστικά ταξίδια στο ηλιακό μας σύστημα και πέρα από αυτό. Συζητήστε για ουράνια σώματα, αποστολές εξερεύνησης του διαστήματος και επιστημονικές έννοιες όπως η βαρύτητα και η κίνηση των πλανητών.

## Ασφάλεια και υπευθυνότητα στο metaverse

Πριν χρησιμοποιήσετε το metaverse ή το υλικό METAYOUTH, αφιερώστε λίγο χρόνο για να εξηγήσετε την έννοια του metaverse και να συζητήσετε για την ασφάλεια και την υπεύθυνη συμπεριφορά σε αυτό. Πολλές πλατφόρμες δεν επιτρέπουν τη συμμετοχή παιδιών κάτω των τριών ετών, ενώ δίνουν επίσης κατευθυντήριες γραμμές προς τους χρήστες, οπότε είναι καλή ιδέα να τις συζητήσετε με τα παιδιά σας. Χρησιμοποιήστε τους οδηγούς, τις συμβουλές και τα σενάρια της εργαλειοθήκης για να τονίσετε τους πιθανούς κινδύνους και τις στρατηγικές μετριασμού τους. Ενθαρρύνετε τα παιδιά να συμμετέχουν ενεργά στις συζητήσεις ανταλλάσσοντας ιδέες.

## Υγεία και ευημερία

Η διασφάλιση της ευημερίας των παιδιών σε εικονικά περιβάλλοντα είναι ένα πολύ σημαντικό ζήτημα. Λάβετε υπόψη τα εξής: (1) Ο ψηφιακός γραμματισμός περιλαμβάνει την υπεύθυνη διαδικτυακή συμπεριφορά και την ενημέρωση για θέματα όπως η απρεπής συμπεριφορά στον κυβερνοχώρο, συμπεριλαμβανομένης της αποστολής ανάρμοστων φωτογραφιών, του διαδικτυακού εκφοβισμού, του τρολαρίσματος, της αποπλάνησης, της παραβίασης της ιδιωτικής ζωής και της μη πολιτισμένης επικοινωνίας. (2) Το Metaverse μπορεί, σε ορισμένες περιπτώσεις, να βοηθήσει τα άτομα να αντιμετωπίσουν το στρες, το άγχος και άλλα προβλήματα ψυχικής υγείας που προκύπτουν όχι μόνο από τις εικονικές αλληλεπιδράσεις αλλά και από τις καθημερινές αλληλεπιδράσεις πρόσωπο με πρόσωπο. (3) Για τη διατήρηση της σωματικής υγείας, είναι σημαντικά τα τακτικά διαλείμματα από την οθόνη. Η προώθηση της σωματικής άσκησης είναι ζωτικής σημασίας, αφού αντισταθμίζει τον καθιστικό χαρακτήρα της συμμετοχής στο metaverse. Προτείνετε μια βόλτα, κολύμπι, ποδήλατο ή κάποια άλλη σωματική δραστηριότητα. Προγραμματίστε το: μην το αφήνετε για μετά.

## Από κοινού συμμετοχή σε ασφαλείς και ουσιαστικές εμπειρίες στο metaverse

Συμμετέχετε στις εμπειρίες των παιδιών σας στο metaverse, εξερευνώντας το μαζί με τα παιδιά σας, κάνοντας ερωτήσεις και δείχνοντας γνήσιο ενδιαφέρον. Αυτό όχι μόνο θα σας φέρει πιο κοντά, αλλά θα σας βοηθήσει επίσης να μάθετε ποιες είναι οι διαδικτυακές τους δραστηριότητες. Καθίστε μαζί τους ενόσω εξερευνούν εικονικούς κόσμους, παίζουν παιχνίδια ή αλληλεπιδρούν με άλλους στο διαδίκτυο. Ενημερωθείτε για τις πλατφόρμες και τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούν. Εξοικειωθείτε με τα χαρακτηριστικά, τις ρυθμίσεις απορρήτου και τους πιθανούς κινδύνους που σχετίζονται με τα διάφορα εικονικά περιβάλλοντα. Αυτό θα σας επιτρέψει να καθοδηγήσετε και να υποστηρίξετε τα παιδιά σας πιο αποτελεσματικά. Να είστε θετικό πρότυπο για τα παιδιά σας όσον αφορά την ψηφιακή συμπεριφορά. Δείξτε τους πώς να χρησιμοποιούν την τεχνολογία με υπευθυνότητα, σεβασμό και ασφάλεια. Να επιδεικνύετε υγιείς συνήθειες όσον αφορά τη σχέση σας με τις οθόνες και δώστε προτεραιότητα στις δραστηριότητες εκτός διαδικτύου με την οικογένεια.

## Ψηφιακοί πόροι

Η πλειοψηφία των ψηφιακών πόρων που ακολουθούν έχουν ενσωματωθεί στις ενότητες 1 έως 5 ως δραστηριότητες, ενώ οι σύνδεσμοι πρόσβασης σε όλους τους διαδικτυακούς ή ψηφιακούς πόρους που σχετίζονται με την εργαλειοθήκη παρατίθενται παρακάτω και στις ενότητες. Οι πόροι που αναφέρονται στο μέρος «Πόροι Metaverse» μπορούν να ενσωματωθούν εύκολα στην τάξη μετά από σχεδιασμό. Η ενσωμάτωση των ψηφιακών πόρων στο σπίτι ή στο σχολείο μπορεί να βελτιώσει σημαντικά τη μαθησιακή εμπειρία των μαθητών και να τους παρέχει κίνητρο με πολλούς διαδραστικούς, παιχνιδιοποιημένους και συναρπαστικούς τρόπους, π.χ. εικονικά ταξίδια, διαδραστική αφήγηση ιστοριών και συνεργατικά έργα κοινωνικής μάθησης, μεταξύ άλλων. Ακολουθούν εισηγήσεις για το πώς θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε αυτούς τους πόρους στο σπίτι ή στο σχολείο:

## Εικονικές εκπαιδευτικές εκδρομές

Τα παιδιά μπορούν να κάνουν ένα εικονικό ταξίδι σε ιστορικές τοποθεσίες και μουσεία χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως το Google Earth, το Google Arts & Culture, το Ocean Rift, το Blue Planet VR ή τις ιστοσελίδες των μουσείων. Αυτό μπορεί να κάνει το μάθημα πιο συναρπαστικό και να προσφέρει στα παιδιά εμπειρίες σε μέρη που μπορεί να μην έχουν ποτέ την ευκαιρία να επισκεφτούν στην πραγματικότητα.

## Εμβυθιστικές προσομοιώσεις

Προσομοιώσεις εικονικής πραγματικότητας για την αναπαράσταση επιστημονικών πειραμάτων, ιστορικών γεγονότων ή ακόμη και λογοτεχνικών σκηνών. Πλατφόρμες όπως η Nearpod VR επιτρέπουν τη δημιουργία εικονικών περιβαλλόντων προσαρμοσμένων στις ανάγκες των παιδιών.

## Διαδραστική αφήγηση σε γλωσσικά μαθήματα ή μαθήματα θεάτρου

Βάλτε τα παιδιά να δημιουργήσουν τις δικές τους διαδραστικές ιστορίες ή ψηφιακές αφηγήσεις, χρησιμοποιώντας εφαρμογές όπως το Twine ή το Scratch. Αυτό θα ενισχύσει τη δημιουργικότητα και την κριτική τους σκέψη. Μπορούν να εξερευνήσουν στοιχεία της αφήγησης όπως ο σχεδιασμός πλοκής, η δημιουργία κόσμων και η ανάπτυξη ιστοριών για χαρακτήρες.

## Συνεργατικά έργα κοινωνικής μάθησης

Πρωθήστε το ομαδικό πνεύμα αναθέτοντας ομαδικές δραστηριότητες που απαιτούν από τα παιδιά να συνεργαστούν στο metaverse. Πλατφόρμες όπως το Edmodo, το Schoology και το HSTRY παρέχουν εικονικούς χώρους όπου τα παιδιά μπορούν να μοιράζονται ιδέες, να παρουσιάζουν τη δουλειά τους και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση από τους καθηγητές και τους συμμαθητές τους.

## Πόροι Metaverse

- Decentraland <https://decentraland.org/>
- ZEPETO <https://web.zepeto.me/en>
- VRChat <https://hello.vrchat.com/>
- Minecraft <https://www.minecraft.net/en-us/vr>
- Second Life <https://secondlife.com/>
- IMVU <https://secure.imvu.com/>
- Sansar <https://www.sansar.com/>
- Kumospace <https://www.kumospace.com/spaces/virtual-disco-party>
- Keep Talking and Nobody Explodes <https://keeptalkinggame.com/mobile/>
- Outsnapped <https://outsnapped.com/virtual-photo-booths/>
- VirtualBooth <https://www.thebestphotoboosths.co.uk/virtual-booth/>
- XRSPACE <https://www.xrspace.io/us/partyon>
- Εικονικό κυνήγι θησαυρού <https://emeraude-escape.com/en/format/virtual-treasure-hunt/>

## ΕΝΟΤΗΤΑ 1

- Μια επεξήγηση του Metaverse - Και τι ακολουθεί <https://emeraude-escape.com/en/format/virtual-treasure-hunt/>
- Οι δυνατότητες του metaverse <https://www.youtube.com/watch?v=L4pnQFLmHds>
- Εργαλεία Metaverse <https://www.youtube.com/watch?v=wwJ0SUFvf5U>
- Πώς λειτουργεί ένα ακουστικό εικονικής πραγματικότητας και πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί <https://www.youtube.com/watch?v=CoQyhIWNSK8>
- Το Metaverse σε 4 λεπτά <https://www.youtube.com/watch?v=kLwbUTTK-8>
- Οι δυνατότητες του Metaverse για το ηλ. εμπόριο  
Βίντεο: <https://www.youtube.com/watch?v=1dt5vTmcpyg>

- Εργασία στο Metaverse  
<https://www.youtube.com/watch?v=uVEALvpoiMQ>
- Το όνειρο της ψηφιακής ιδιοκτησίας, με τη βοήθεια του Metaverse  
<https://www.youtube.com/watch?v=IPvR43dRmRY>
- Απόρρητο δεδομένων στο Metaverse  
<https://www.youtube.com/watch?v=ZRjp6nwlUdw>
- Metaverse: Είναι ο νόμος έτοιμος για αυτό;  
<https://www.youtube.com/watch?v=N6ULbJ-eLLE>
- Εξερευνώντας τα οφέλη του Metaverse - Επεισόδιο 3  
<https://www.youtube.com/watch?v=F3NBj1mQcfU>

## ΕΝΟΤΗΤΑ 2



- Οι 8 πιο κοινές απειλές για την κυβερνοασφάλεια | Τύποι επιθέσεων στον κυβερνοχώρο | Κυβερνοασφάλεια για αρχάριους | Edureka
- Οι ειδικοί σε θέματα ασφάλειας στον κυβερνοχώρο προειδοποιούν για τους πιθανούς κινδύνους στο metaverse  
<https://www.cbsnews.com/news/cybersecurity-metaverse-risks-scams/>

## ΕΝΟΤΗΤΑ 3



- Canva  
[www.Canva.com](http://www.Canva.com)
- NVIDIA  
<https://www.nvidia.com/en-gb/>
- Roblox  
[www.roblox.com](http://www.roblox.com)
- Γιορτιάζοντας τα 15 χρόνια του Roblox  
<https://youtu.be/dVSsm87eHtA>
- Horizon Worlds | Meta Quest 2  
<https://www.youtube.com/watch?v=02kCEurWk>
- Το 'Metaverse school' διδάσκει τους μαθητές χρησιμοποιώντας εικονική πραγματικότητα  
<https://www.youtube.com/watch?v=4nwQ36m9aDE>

## ΕΝΟΤΗΤΑ 4

- Το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή  
[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?%20%20%20uri=OJ:JOC\\_2023\\_023\\_R\\_0001](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?%20%20%20uri=OJ:JOC_2023_023_R_0001)

- Θεματικό Τμήμα Δικαιωμάτων των Πολιτών και Συνταγματικών Υποθέσεων  
[https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL\\_STU\(2023\)751222](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL_STU(2023)751222)
- Ethical Journalism Network  
<https://ethicaljournalismnetwork.org/5-point-test-for-hate-speech-english%20Another%20important%20issue%20is%20cyberbullying>
- Πρόκειται για διαδικτυακό εκφοβισμό;  
<https://www.youtube.com/watch?v=vtfMzmkYp9E>
- Κώδικας δεοντολογίας στο Metaverse  
<https://www.scu.edu/ethics/metaverse/>
- Ψευδείς ειδήσεις - Η μέθοδος  
<https://www.stiftung-nv.de/de/publikation/fake-news-die-methode>
- WebWise  
<https://www.webwise.ie/teachers/what-is-fake-news/GetBadNews>  
<https://www.getbadnews.com/books/english/play>
- TechTarget  
<https://www.techtarget.com/searchcio/tip/Metaverse-pros-and-cons-Top-benefits-and-challenges>
- Ο τροχός των ψηφιακών ικανοτήτων  
<https://digital-competence.eu/dc/en/survey/qid-6583/>
- Ευρωπαϊκή Επιτροπή  
[https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en)

## ΕΝΟΤΗΤΑ 5

- Evening standards - the leader podcast  
VIDEO <https://www.youtube.com/watch?v=43HVD-mbsog>
- TEDxYOUTH - Ομιλίες  
<https://www.youtube.com/watch?v=G9KTizNzT10>
- TEDxVideo - Εθισμός στο YouTube και τι μπορείτε να κάνετε γι' αυτό  
<https://www.youtube.com/watch?v=0adeZP6aDQw>
- TEDx Ομιλία - YouTube Alone, Together: How Technology Separates Us  
<https://www.youtube.com/watch?v=Bp05RuefBqM>
- KQED  
<https://www.youtube.com/watch?v=fVALeerZpd4>
- LUM  
<https://www.youtube.com/watch?v=wYvqHJ7FNAM>
- TEDx Talks - Κοινωνική αλληλεπίδραση στο YouTube στην εποχή της εικονικής πραγματικότητας

## Συμβουλές για αποτελεσματική επικοινωνία

Η αποτελεσματική επικοινωνία σε θέματα που αφορούν το metaverse, όπως και οποιοδήποτε άλλο θέμα, είναι το κλειδί για την οικοδόμηση παραγωγικών σχέσεων, την προώθηση του ομαδικού πνεύματος και της κοινωνικής μάθησης και την επίτευξη κοινών στόχων. Πώς όμως μπορείτε να το πετύχετε αυτό; Ακολουθούν επτά συμβουλές που θα σας βοηθήσουν:

1. Όταν εξηγείτε έννοιες που έχουν σχέση με το metaverse στα παιδιά σας, χρησιμοποιήστε γλώσσα που μπορούν εύκολα να καταλάβουν, για να μην τα μπερδέψετε. Αναλύστε τις πολύπλοκες έννοιες σε απλούστερους όρους.
2. Επιλέξτε τρόπους επικοινωνίας που ταιριάζουν στα παιδιά σας. Είτε πρόκειται για παραμύθια και διαδραστικά παιχνίδια είτε για απλές συζητήσεις, προσαρμόστε την προσέγγισή σας ανάλογα με το μαθησιακό τους στυλ και τις προτιμήσεις τους.
3. Δημιουργήστε ένα περιβάλλον όπου τα παιδιά σας θα αισθάνονται άνετα να κάνουν ερωτήσεις και να μοιράζονται τις σκέψεις τους για το metaverse. Ενθαρρύνετέ τα να εξερευνούν και να συμμετέχουν σε εικονικές εμπειρίες που είναι κατάλληλες για την ηλικία τους.
4. Δώστε προσοχή στα ενδιαφέροντα και τις ανησυχίες των παιδιών σας σχετικά με το metaverse. Να αναγνωρίζετε τα συναισθήματα και τις οπτικές τους και απαντάτε με ενσυναίσθηση και κατανόηση.
5. Διδάξτε στα παιδιά σας κανόνες καλής συμπεριφοράς στο διαδίκτυο και τη σημασία του να δείχνουν σεβασμό και ευγένεια προς τους άλλους στους εικονικούς χώρους. Συζητήστε τον αντίκτυπο των λεγομένων και των πράξεών τους στο διαδίκτυο και τονίστε την αξία της ενσυναίσθησης και της συμπόνιας.
6. Χρησιμοποιήστε μη λεκτικές ενδείξεις όπως emojis, χειρονομίες και κινήσεις του σώματος για να εκφράσετε συναισθήματα και προθέσεις.
7. Προσφέρετε εποικοδομητική ανατροφοδότηση στα παιδιά σας καθώς περιηγούνται στο metaverse. Βοηθήστε τα να αναστοχαστούν για τις εμπειρίες τους και παροτρύνετέ τα να μαθαίνουν τόσο από τις επιτυχίες όσο και από τις δυσκολίες.





Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

META  
YOUTH



ΜΕ ΤΗΝ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΟΥ ΜΕΤΑVERSE ΕΙΝΑΙ ΣΑΝ ΝΑ ΜΠΑΙΝΕΙΣ ΣΕ ΕΝΑ ΣΥΜΠΑΝ ΑΠΕΡΙΟΡΙΣΤΩΝ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΩΝ...

