

# FEMSTEAM MYSTERIES: ΣΕΝΑΠΙΟ STEAM

## Τίτλος

Επιμένετε στο πάθος σας: Πώς μια γυναίκα έγινε τηλεοπτική προσωπικότητα εν μέσω αντιπαράθεσης

## Συγγραφέας

Oliver Mannay

## Περίληψη

Η Stephanie Bendixsen πέρασε τα νιάτα της προσπαθώντας να παίξει βιντεοπαιχνίδια παρά την απόφαση των γονιών της να μην της επιτρέψουν να τα παίξει σε οποιαδήποτε μορφή. Στην εφηβεία της, ακολούθησε το κρυφό της χόμπι μέχρι που το έμαθαν οι γονείς της και, φοβούμενοι τον ψυχολογικό εθισμό της στα βιντεοπαιχνίδια, την έβαλαν σε θεραπεία. Αργότερα, θα απολάμβανε επιτυχία πέρα από ό,τι θα μπορούσε να οραματιστεί σε εκείνο το σκοτεινό σημείο της ζωής της: προσλήφθηκε ως παρουσιάστρια στην εκπομπή Good Game του ABC2, αντικαθιστώντας τον απερχόμενο άνδρα οικοδεσπότη, Jeremy Ray. Μετά από κατηγορίες από την πλευρά του Ray ότι τον απομάκρυναν από την εκπομπή μόνο και μόνο για να δοθεί χώρος σε μια γυναίκα παρουσιάστρια, η Bendixsen αντιμετώπισε σοβαρή αντιπαράθεση από το διαδίκτυο, συμπεριλαμβανομένων των προσπαθειών να αποκαλυφθεί η διεύθυνση του σπιτιού της, καθώς και του τακτικού διαδικτυακού εκφοβισμού. Παρόλα αυτά, επέδειξε επιμονή στην καριέρα της, φιλοξενώντας πολλές άλλες εκπομπές στον τομέα και δημιουργώντας τη δική της διαδικτυακή σειρά και ταινία χόμπι. Αυτό το σενάριο στοχεύει να εξετάσει ορισμένες από τις πολυπλοκότητες και τα κοινωνικά ζητήματα που ακολουθούν εξέχουσες γυναίκες παίκτριες βιντεοπαιχνιδιών, και πώς η επιμονή, που τόσο συχνά ενθαρρύνουμε, μπορεί μερικές φορές να είναι μόνο ένα μέρος του τιμήματος της επιτυχίας σε τομείς όπου οι κοινωνικές συμπεριφορές υστερούν σε σχέση με τις πολιτικές προσλήψεων. Οι τηλεοπτικές προσωπικότητες, τόσο στη μυθοπλασία όσο και εκτός μυθοπλασίας, μπορούν να χρησιμεύσουν ως ισχυρά μοντέλα-πρότυπα για τους νέους (π.χ. «The Scully Effect», όπου ο χαρακτήρας των X-Files, Dana Scully, πιστώνεται με μια στατιστικά σημαντική αύξηση στις γυναίκες που μελετούν μαθήματα STEM. Πηγή : <https://seejane.org/research-informs-empowers/the-scully-effect-i-want-to-believe-in-stem/>), και το παράδειγμα της καριέρας της Bendixsen και των δυσκολιών που έχει αντιμετωπίσει, έχει επίσης τη δυνατότητα να προσθέσει αξία στη σκέψη των νεότερων μαθητών.

## Θέματα

- **Πληροφορική:** Μαθαίνοντας για την τρέχουσα και την προηγούμενη κατάσταση του παιχνιδιού, με επίκεντρο στο να ελκύσει, και να διαχωρίσει, μεταξύ ανδρών και γυναικών παικτών.
- **Αγγλικά:** Συμπαθητική και παρακινητική γραφή σε συγκεκριμένο κοινό και κατάσταση.
- **Επιστήμη:** Κατανόηση του ψυχολογικού εθισμού ως βιωματικού κινδύνου στην ενασχόληση με χόμπι.
- **Χρήση υπολογιστών:** Ασφάλεια στο διαδίκτυο, έμφαση στην κατανόηση των κινδύνων που παρουσιάζουν άλλοι σε ένα τέτοιο περιβάλλον, το οποίο μπορεί να είναι ταυτόχρονα έντονα προσωπικό και εντελώς ανώνυμο.

## Πραγματικές ερωτήσεις

Οι πραγματικές ερωτήσεις με τις οποίες θα ασχοληθούν οι μαθητές είναι:

- Πιστεύεις ότι υπάρχει κάποια στιγμή που δεν αξίζει τον κόπο να κυνηγήσεις το πάθος ή τις φιλοδοξίες της ζωής σου; Σε ποιες περιπτώσεις θα συνέβαινε αυτό;
- Γιατί πιστεύετε ότι οι άνθρωποι αντιμετωπίζουν αντιπαράθεση στο διαδίκτυο;
- Μπορεί η ενθάρρυνση να κάνει τη διαφορά στη ζωή κάποιου, ακόμα και όταν αντιμετωπίζει πολύ δύσκολες καταστάσεις;
- Πώς μπορούμε να διακρίνουμε μεταξύ ενός ευχάριστου χόμπι στο οποίο συμμετέχουμε τακτικά και ενός ψυχολογικού εθισμού;

## Στόχοι του σεναρίου

Το σενάριο στοχεύει στο:

- Να ξεκινήσει ένας διάλογος σχετικά με τις επιπτώσεις της διαφήμισης στους ανθρώπους, είτε είναι νέοι είτε γονείς.
- Να κτίσει μία κατανόηση της επαναστατικής φύσης της εποχής των οικιακών μικροϋπολογιστών και πώς αυτή ξεκίνησε μια ολόκληρη βιομηχανία.
- Να εξετάσει τον αντίκτυπο τού να είσαι μέρος μιας βιομηχανίας τη στιγμή που αυτή γεννιέται, σε αντίθεση με το να είσαι ξένος ή απλώς καταναλωτής των προϊόντων της.
- Να ευρύνει την επίγνωση του τρόπου με τον οποίο οι διαφημιστές χρησιμοποιούν πειστική γραφή για να απευθυνθούν σε μια συγκεκριμένη ομάδα ανθρώπων, και πώς οι επιχειρήσεις αξιοποιούν αυτή τη δύναμη για να επιτύχουν τους στόχους τους.
- Να προωθηθεί η εξέταση του τρόπου με τον οποίο τα προϊόντα μπορούν να διατεθούν στην αγορά σε ευρύτερες ομάδες αντί να στοχεύουν σε ένα φύλο.
- Να προσφέρει μια πρακτική ευκαιρία για την εφαρμογή αυτών των νέων δεξιοτήτων και ιδεών, δημιουργώντας μια «καλύτερη» διαφήμιση που θα μπορούσε να είχε κάνει τα κορίτσια να συμπεριληφθούν πληρέστερα στην επανάσταση των οικιακών υπολογιστών.

## Σύνδεση με τις σταδιοδρομίες STEAM

Η ισχυρότερη σύνδεση είναι με τη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών, η οποία παρέχει πολλές και ποικίλες ευκαιρίες, αλλά δεν είναι χωρίς εμπόδια εισόδου. Οι παραστατικές τέχνες, και συγκεκριμένα ο ρόλος του τηλεοπτικού παρουσιαστή, είναι μια μικρή έμφαση. Τα ζητήματα ψυχικής υγείας και η δημιουργική γραφή χαρακτηρίζονται επίσης ως κάποια νέα πράγματα που θα πρέπει να σκεφτούν οι μαθητές.

## Ηλικία μαθητών

11–12 χρονών

## Χρόνος

**Χρόνος προετοιμασίας:** 1 ώρα (συναντήσεις για να συζητηθεί ο στόχος και το περιεχόμενο του έργου για να διασφαλιστεί ότι θα εκτελεστεί με συνέπεια στον σκοπό και το μήνυμά του σε όλα τα θέματα)

**Χρόνος διδασκαλίας & αξιολόγησης:**

- Χρήση υπολογιστών (Τα βιντεοπαιχνίδια τότε και τώρα – ασφάλεια στο διαδίκτυο): 45 λεπτά
- Αγγλικά (Συμπαθητική αλληλογραφία θαυμαστών): 45 λεπτά
- Επιστήμη (Ψυχολογικός εθισμός): 45 λεπτά



- Χρήση υπολογιστών (Παιχνίδι FemSTEAM Mysteries): 45 λεπτά

### Πηγές διδασκαλίας (υλικό & τεχνολογικά εργαλεία)

#### Υλικά:

Εργασίες μαθήματος για την Επιστήμη και τα Αγγλικά.

#### Διαδικτυακά εργαλεία:

Παιχνίδι FemSTEAM Mysteries.

Πρόσβαση στις εργασίες μαθήματος για την Πληροφορική.

### Δεξιότητες του 21<sup>ου</sup> αιώνα

Αυτό το εκπαιδευτικό σενάριο θα ενισχύσει στους μαθητές τις ακόλουθες δεξιότητες, που ορίζονται ως δεξιότητες του 21ου αιώνα:

- Ψηφιακή εκπαίδευση μέσω εργασιών μαθήματος Υπολογιστών.
- Θα χρησιμοποιηθούν δημιουργικές δεξιότητες για τη σύνταξη μιας ενθαρρυντικής και κατανοητής επιστολής θαυμαστών.
- Εκμάθηση της επαγγελματικής αυτοδυναμίας μέσω του παραδείγματος της Stephanie Bendixsen στη συνεχιζόμενη επιδίωξη της επιλεγμένης καριέρας της και του πάθους της ενόψει της έντονης αντιπαράθεσης.
- Εμπλοκή της κριτικής σκέψης μέσω της εξέτασης των αριθμών συμμετοχής στα βιντεοπαιχνίδια με σκοπό την αμφισβήτηση υποθέσεων και παραπληροφόρησης σχετικά με τη θέση των γυναικών παικτών στη βάση χρηστών.
- Προώθηση της επιμονής μέσω του παραδείγματος της Bendixsen και της εκτίμησης των άλλων που έχουν επιμείνει επίσης κάτω από εχθρική μεταχείριση. Με την πολωμένη φύση της συζήτησης του θέματος, είναι σημαντικό για τους μαθητές να μπορούν να κατανοήσουν ότι επρόκειτο για μια πραγματική περίπτωση άδικης αντιπαράθεσης και ότι η συζήτηση είχε γίνει ειδικά για το φύλο και πως αυτό υποκινήθηκε από τον Ray, και όχι την Bendixsen.

### Προσεγγίσεις διδασκαλίας και στρατηγικές/θεωρίες μάθησης

- Η ιστορία της Bendixsen, και το πλαίσιο στο οποίο συνέβη, πρέπει να παρουσιαστεί με ακρίβεια και με τρόπο που να είναι κατανοητός από τους μαθητές της επιλεγμένης ηλικιακής ομάδας.
- Με καλή κατανόηση της ιστορίας, οι μαθητές θα πρέπει να γράψουν μια επιστολή που να απευθύνεται σε ένα συγκεκριμένο κοινό (Bendixsen), πλαίσιο (έντονη αντιπαράθεση στο διαδίκτυο) και σκοπό (να συμπονέσουν και να ενθαρρύνουν).
- Ο ψυχολογικός εθισμός, που είναι ένα σύνθετο θέμα, θα διδάσκεται σε επίπεδο κατάλληλο για την ηλικία.



- Τα πιο σχετικά σημεία ασφάλειας στο διαδίκτυο πρέπει να καλύπτονται με σαφή και συνοπτικό τρόπο, εστιάζοντας κυρίως στα ζητήματα που αντιμετώπισε η Bendixsen.
- Η Bendixsen πρέπει να παρουσιαστεί προσεκτικά ως πρότυπο για την επιμονή της και ως αθώο συμβαλλόμενο μέρος στη διαμάχη που προέκυψε ως αποτέλεσμα της απόλυσης του Jeremy Ray και των επακόλουθων δημοσίων αντιρρήσεων. Είναι πιθανό ότι οι μαθητές θα έχουν ακούσει μονοδιάστατα επιχειρήματα για το θέμα του φύλου και των παιχνιδιών, και είναι σημαντικό να καταλάβουν πως αυτό συνέβη σε ένα πραγματικό πρόσωπο σε ένα πολύ δημόσιο περιβάλλον και ήταν μια πραγματική αδικία, παρά μια υπόθεση υπερβολικής αγανάκτησης που ξέσπασε ανάμεσα στους χρήστες του διαδικτύου.

### Εκπαιδευτικό σενάριο

Δραστηριότητα	Διαδικασία	Χρόνος
<b>1<sup>ο</sup> Μάθημα: Η ιστορία της Stephanie Bendixsen και οι επιπτώσεις της στην ασφάλεια του διαδικτύου</b>		
<b>Πληροφορική</b>	Παρουσίαση για τη Stephanie Bendixsen: τα ενδιαφέροντα που είχε ως παιδί (συμπεριλαμβανομένης της αντίθεσης των γονέων στη συμμετοχή σε βιντεοπαιχνίδια), το ξεκίνημά της ως παρουσιάστρια βιντεοπαιχνιδιών και η δημόσια διαμάχη σχετικά με την απόλυση του Jeremy Ray (και η αντίδραση του διαδικτύου σε αυτό και σε αυτήν).	10'
	ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ: Ποιες είναι οι σκέψεις σας για την ιστορία της, πώς την αντιμετώπισαν, και πώς συμπεριφέρονται οι άνθρωποι μέσω του διαδικτύου σε σχέση με το πώς συμπεριφέρονται όταν είναι αντιμέτωποι με κάποιον πρόσωπο-με-πρόσωπο;	5'
	Σύντομη παρουσίαση για την ασφάλεια στο διαδίκτυο, συγκεκριμένα για τη μεταχείριση των δημοσίων προσώπων και τα είδη των θεμάτων που αντιμετωπίζουν άτομα που είναι διάσημα ή/και «διάσημα στο διαδίκτυο».	10'
	ΕΡΓΑΣΙΑ: Φήμη και ασφάλεια στο διαδίκτυο	15'
	Σύντομη παρουσίαση για το πώς η Bendixsen επέμεινε μέχρι τέλους, και πού την έχει οδηγήσει μέχρι τώρα η συνεχιζόμενη καριέρα της.	5'
<b>Συζήτηση και προετοιμασία για το επόμενο μάθημα</b>	Σκεφτείτε πώς ένιωθε η Bendixsen εκείνη την περίοδο και πώς ήταν να αντιμετωπίζει την αντιπαράθεση του κοινού και τις απειλές μέσω του διαδικτύου. Αυτό θα τους βοηθήσει να προετοιμαστούν για το επερχόμενο μάθημα	



Δραστηριότητα	Διαδικασία	Χρόνος
	Αγγλικών, όπου θα απαιτηθεί η κατανόηση και η ενσυναίσθηση.	
<b>2<sup>ο</sup> Μάθημα: Ενθάρρυνση μέσω αλληλογραφίας θαυμαστών</b>		
<b>Αγγλικά</b> <b>(Προετοιμασία για τη συγγραφή μίας ενθαρρυντικής επιστολής θαυμαστών)</b>	<i>Αυτό το μάθημα θα αφιερωθεί στην προετοιμασία της τάξης για το επόμενο μάθημα όπου θα γράψουν μια επιστολή θαυμαστών για να ενθαρρύνουν την Bendixsen εν μέσω της αντιπαράθεσης που αντιμετώπισε.</i>	10'
	<b>ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ:</b> Τι θυμάστε από την ιστορία της Bendixsen και την αντιπαράθεση που αντιμετώπισε μέσω του διαδικτύου; Υπενθυμίστε στην τάξη τα πιο κάτω: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Την κατάσταση της, ως νέα γυναίκα παρουσιάστρια δημοφιλούς εκπομπής βιντεοπαιχνιδιών.</li> <li>- Τον δημόσιο ισχυρισμό του απερχόμενου παρουσιαστή (είτε γνήσιος είτε ψευδής) ότι απολύθηκε για να μπορέσει να προσληφθεί στη θέση του μια γυναίκα.</li> <li>- Ότι η Bendixsen ανάμενε να συμμετάσχει στην εκπομπή ως επιπρόσθετη παρουσιάστρια, όχι ως αντικαταστάτρια του Jeremy Ray μετά την απόλυσή του.</li> <li>- Ότι αντιμετώπισε έντονη, προσωπική αντιπαράθεση μέσω του διαδικτύου για ένα θέμα που δεν ξεκίνησε η ίδια, και ούτε καν γνώριζε μέχρι που αυτό δημοσιοποιήθηκε.</li> </ul>	10'
	Παρουσιάστε την εργασία: να γράψετε μια επιστολή από θαυμαστές στην Bendixsen. Σκοπός είναι να την ενθαρρύνει εν μέσω της κόντρας που κακώς αντιμετωπίζει. Ενώ το κοινό είναι προφανώς η Bendixsen, πρέπει να σημειωθεί ότι αυτή τη στιγμή ήταν μόλις 24 ετών, είχε μόλις πάρει τη μεγάλη της ευκαιρία στη βιομηχανία του θεάματος, και αντιμετώπιζε έντονη, και πιθανώς τρομακτική, εχθρότητα από άγνωστα άτομα.	25'
	Μετρήστε την ετοιμότητα του μαθητή να γράψει μια αποτελεσματική επιστολή αυτού του είδους. Συμπληρώστε τα κενά και αντιμετωπίστε τις λάθος αντιλήψεις καθώς προκύπτουν.	
	<b>ΠΙΘΑΝΗ ΕΡΓΑΣΙΑ:</b> Οι μαθητές γράφουν σημειώσεις για τις επιστολές τους (μια λίστα σημείων που θα καλύψουν	



Δραστηριότητα	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>στην εν λόγω επιστολή) εάν το επιτρέπει ο χρόνος. Ολοκληρώστε την εργασία για το σπίτι.</p> <p>Θα πρέπει να σημειωθεί πως αυτά τα μηνύματα στην πραγματικότητα δε θα σταλούν, και πως αυτά τα γεγονότα συνέβησαν πριν από χρόνια.</p>	
<b>Συζήτηση και προετοιμασία για το επόμενο μάθημα</b>	<p>Ολοκληρώστε τις σημειώσεις ως προετοιμασία για το επερχόμενο μάθημα Αγγλικών.</p>	
<b>3<sup>ο</sup> Μάθημα: Η επιστήμη του ψυχολογικού εθισμού</b>		
<b>Επιστήμη (Ψυχολογικός εθισμός)</b>	<p>Γρήγορη συζήτηση στην τάξη για τα σημάδια του ψυχολογικού εθισμού. Τα κύρια συμπτώματα, όπου θα μπορούσατε να πείτε ότι κάποιος μπορεί να είναι ψυχολογικά εθισμένος σε κάτι, είναι τα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Έντονη συναισθηματική επιθυμία γι' αυτό το πράγμα</li> <li>- Χρησιμοποιείς πολύ χρόνο σ' αυτό το πράγμα</li> <li>- Δεν έχεις κανένα ενδιαφέρον να κάνεις άλλα πράγματα</li> <li>- Είσαι πρόθυμος να χάσεις άλλες εμπειρίες που απολάμβανες, ώστε να μπορείς να αφιερώσεις τον χρόνο σου σε αυτό το πράγμα</li> <li>- Πιστεύεις ότι χρειάζεσαι αυτό το πράγμα για να είσαι ευτυχισμένος ή απλά για να επιβιώσεις άλλη μια μέρα</li> </ul> <p>Χρησιμοποιήστε πραγματικά παραδείγματα εξάρτησης από τα βιντεοπαιχνίδια, όπως χρειάζεται, για παράδειγμα:</p> <p><a href="#">At war with World of Warcraft: an addict tells his story   World of Warcraft   The Guardian</a></p> <p><i>Πρέπει να σημειωθεί πως αυτό δεν είναι ένα αστειό ή ασήμαντο ζήτημα. Έχει επιπτώσεις στον πραγματικό κόσμο που είναι πολύ πέρα από αυτό που θα φαντάζονταν οι περισσότεροι, για παράδειγμα, αυτές οι ιστορίες (οι οποίες ΔΕΝ πρέπει να κοινοποιούνται στην τάξη, αλλά βοηθούν στην κατανόηση της σοβαρότητας του ζητήματος):</i></p> <p><a href="#">Gaming and the Rise of Child Neglect (hooked-on-games.com)</a></p>	<p>20'</p> <p>15'</p> <p>10'</p>





Δραστηριότητα	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>ΕΡΓΑΣΙΑ: Ποια είναι τα σημάδια ενός ψυχολογικού εθισμού; Πώς μπορούν τα βιντεοπαιχνίδια από κάτι ευχάριστο να γίνουν εθισμός; Ποια μέτρα μπορούν να ληφθούν για τον περιορισμό ή τον χειρισμό αυτών των κινδύνων;</p> <p>PLENARY (Συζήτηση στην τάξη):                      Μιλήστε για το πώς κάποιος θα μπορούσε να χειριστεί τον ψυχολογικό εθισμό, είτε αυτός αφορά έξυπνα κινητά τηλέφωνα, βιντεοπαιχνίδια ή οτιδήποτε άλλο.                      Καλό θα ήταν να γνωρίζετε εκ των προτέρων τα εξής:  <i>Η Θεραπεία της Γνωστικής Συμπεριφοράς έχει προσφέρει κάποια ελπίδα ως προς τη θεραπεία του εθισμού στα βιντεοπαιχνίδια. Στην πιο απλή του μορφή, χρησιμοποιεί το μοντέλο ABC:</i></p> <p><i>A: συμβάν ενεργοποίησης                      Ποιο είναι το συμβάν (ή τα γεγονότα) που πυροδοτούν αυτή τη συμπεριφορά;                      B: πεποιθήσεις για αυτό το γεγονός                      Τι είναι αυτό που πιστεύετε, αυτή τη στιγμή, το οποίο σας οδηγεί να πραγματοποιήσετε την εθιστική συμπεριφορά;                      Γ: συνέπειες της συμπεριφοράς σας                      Ποια πράγματα προκύπτουν ως άμεσες συνέπειες της συμπεριφοράς σας;</i></p> <p><i>Για παράδειγμα, για το πρόβλημα της Bendixsen που έπαιζε παιχνίδια όλη τη νύχτα και δε μπορούσε να βγάλει την επόμενη μέρα στο σχολείο:                      A: Η οικογένεια έχει πάει για ύπνο, οπότε δε μπορούν να την εμποδίσουν από το να παίζει παιχνίδια                      B: Αυτή είναι η μοναδική της ευκαιρία να παίξει το παιχνίδι που αγαπά, και γι' αυτό και μόνο, αξίζει να νιώθει κουρασμένη την επόμενη μέρα                      Γ: Είναι σχεδόν αδύνατο να βγάλει τη σχολική μέρα χωρίς ύπνο, οι σπουδές της θα υποφέρουν, και δε θα μπορεί να τα βγάλει πέρα</i></p> <p><i>Αυτές οι λεπτομέρειες παρέχουν αρκετές πληροφορίες για την αντιμετώπιση των εθιστικών συμπεριφορών. Συχνά, είναι δυνατό να αποφευχθούν, ή τουλάχιστον να ελαχιστοποιηθούν, τα γεγονότα που προκαλούν, και η προσεκτική αξιολόγηση των πεποιθήσεων και των συνεπειών μπορεί να βοηθήσει στη λήψη καλύτερων αποφάσεων στη στιγμή και στη δημιουργία καλύτερων προτύπων σκέψης και συμπεριφοράς.</i></p>	
<p><b>4<sup>ο</sup> Μάθημα: Γράφοντας μία ενθαρρυντική επιστολή θαυμαστή</b></p>		



Δραστηριότητα	Διαδικασία	Χρόνος
Αγγλικά (Γραφή με ενσυναίσθηση)	Ανακεφαλαιώστε τα γεγονότα της ιστορίας της Bendixsen σε αυτό το σημείο της ζωής της. Βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές θυμούνται την κατάσταση με αρκετή λεπτομέρεια για να ασχοληθούν σωστά με αυτήν στη γραπτή τους εργασία. Συμπληρώστε τυχόν κενά όπως χρειάζεται.	10'
	ΕΡΓΑΣΙΑ: Οι μαθητές γράφουν τις επιστολές τους ως θαυμαστές, χρησιμοποιώντας τις σημειώσεις τους από το προηγούμενο μάθημα των Αγγλικών και τις τεχνικές που έχουν μάθει.	35'
<b>5<sup>ο</sup> Μάθημα: Κι άλλα πρότυπα</b>		
Πληροφορική (Παιχνίδι FemSTEAM Mysteries)	Κάντε μία ανακεφαλαίωση στην ιστορία της Stephanie Bendixsen ως πρότυπο στον τομέα της παρουσίασης και των βιντεοπαιχνιδιών. Παρουσιάστε πώς να αποκτήσετε πρόσβαση και να παίξετε το παιχνίδι FemSTEAM Mysteries.	5'
	ΕΡΓΑΣΙΑ: Οι μαθητές, παίζοντας το παιχνίδι FemSTEAM Mysteries, προσπαθούν να αποκαλύψουν την ταυτότητα των προτύπων στο εικονικό περιβάλλον.	35'
	ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ: Τι έμαθαν κατά τη διάρκεια του έργου;	5'

## Αξιολόγηση

Ποιότητα της εργασίας που έχει γίνει για τις εργασίες του μαθήματος. Βαθμός ενσυναίσθησης και κατανόησης που παρουσιάζεται στην εργασία συγγραφής επιστολών.

## Αρχική αξιολόγηση

Επίδειξη της κατανόησης των μαθητών με τις αρχικές εργασίες Υπολογιστών, δηλαδή κατανόηση της κατάστασης της Bendixsen και των ζητημάτων ασφάλειας στο διαδίκτυο που είχαν προκύψει στη ζωή της εκείνη την περίοδο.

## Διαμορφωτική αξιολόγηση

- Ποιότητα και πληρότητα σημειώσεων για την εργασία συγγραφής επιστολών.
- Κατανόηση που αποδεικνύεται στις συζητήσεις της τάξης σχετικά με τον ψυχολογικό εθισμό και το έργο που έχει γίνει στην εργασία του μαθήματος.
- Άτυπη αξιολόγηση των απαντήσεων των μαθητών στα μαθήματα και στο έργο γενικά, συμπεριλαμβανομένης της ώρας που έπαιζαν το παιχνίδι FemSTEAM Mysteries.





## Τελική αξιολόγηση

Αξιολόγηση της κατανόησης των μαθητών σε αναφορικά με:

- Την αντιπαράθεση που μπορούν να αντιμετωπίσουν τα δημόσια πρόσωπα και την αξία της επιμονής.
- Τις συγκεκριμένες προκλήσεις που μπορούν να προκύψουν για τα κορίτσια και τις γυναίκες σε αυτό το περιβάλλον.
- Τη φύση και τους κινδύνους που εγκυμονεί ο ψυχολογικός εθισμός, με έμφαση στα θέματα που αφορούν τα βιντεοπαιχνίδια.
- Την αναγνώριση της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών ως πιθανή καριέρα/σταδιοδρομία.

## Ανατροφοδότηση μαθητών

Οι μαθητές αναμένεται να παρέχουν ανατροφοδότηση σχετικά με τον τρόπο λήψης και εφαρμογής των μαθημάτων.

- Η συνάφεια του προτύπου ήταν εξαιρετική. Οι περισσότεροι μαθητές πιστεύουν ότι ήταν ένα ισχυρό πρότυπο για να επικεντρωθεί το σενάριο.
- Σχεδόν όλοι οι μαθητές κατάλαβαν την ουσία του σεναρίου και πώς η ιστορία του προτύπου εξυπηρέτησε αυτό το σημείο.
- Μερικοί μαθητές συμφώνησαν ότι το πρότυπο απέδειξε καλά το νόημα, αλλά ότι τελικά δεν «άλλαξε τον κόσμο» με την καριέρα της και θα προτιμούσε ένα πρότυπο με μεγαλύτερη επιρροή, όπως αυτό στην εργασία Mapping the school.

## Ανατροφοδότηση δασκάλου

Οι δάσκαλοι αναμένεται να παρέχουν ανατροφοδότηση σχετικά με τον τρόπο λήψης και εφαρμογής των μαθημάτων.

- Ενώ ορισμένοι μαθητές αρνήθηκαν να ασχοληθούν σοβαρά, οι περισσότεροι συμμετείχαν σε συζήτηση σχετικά με τα κοινωνικά και πρακτικά ζητήματα στην ιστορία του Bendixsen.
- Αυτή η ιστορία είχε ιδιαίτερη απήχηση σε ορισμένες μαθήτριες, όπως ήταν αναμενόμενο. Μια μαθήτρια έμεινε πίσω στο τέλος του μαθήματος για να επαληθεύσει ότι η ιστορία ήταν πραγματική και χάρηκε που έμαθε ότι μπορούσε να βρει τη Bendixsen, τις εκπομπές της και την ιστορία της στο διαδίκτυο.
- Το αγόρια ήταν ειλικρινή σχετικά με το πώς αντιλαμβάνονται τα κορίτσια στον κόσμο των παιχνιδιών και συζήτησαν πρόθυμα τόσο τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν όσο και τα αντιπαραγωγικά πράγματα που βλέπουν στον κόσμο του παιχνιδιού (υποθέτοντας ότι και τα δύο μέρη έχουν τον γενικό στόχο να γίνουν μια συνεκτική, παραγωγική ομάδα).
- Το κομμάτι των επιστολών από θαυμαστές έτυχε πολύ καλής αποδοχής. Οι μαθητές συμμετείχαν στην εργασία και αρκετοί ήταν ενθουσιασμένοι που έγραφαν μια υποστηρικτική επιστολή, δεδομένων των δυσκολιών του προτύπου.



# Παραρτήματα

## Ασφάλεια στο διαδίκτυο και ερωτήσεις σχετικά με τα παιχνίδια στο διαδίκτυο

1. Γιατί είναι τόσο εύκολο για κάποιον να προσποιηθεί πως είναι κάποιος άλλος στο διαδίκτυο;
2. Γιατί μερικοί άνθρωποι έχουν τόσο άσχημη συμπεριφορά στο διαδίκτυο; Πιστεύετε ότι θα συμπεριφέρονται το ίδιο και στην πραγματική ζωή;
3. Πιστεύετε ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι ένα ασφαλές μέρος; Γιατί ή γιατί όχι?
4. Πιστεύετε ότι η αντιμετώπιση των γυναικών-παικτριών στο διαδίκτυο είναι καλή; Γιατί ή γιατί όχι?
5. Πιστεύετε ότι τα βιντεοπαιχνίδια έχουν σχεδιαστεί κυρίως για κορίτσια/γυναίκες ή για άνδρες/αγόρια; Τι σας κάνει να το πιστεύετε αυτό;



## Ερωτήσεις για τον ψυχολογικό εθισμό

1. Πώς πιστεύετε ότι κάποιος εθίζεται στα βιντεοπαιχνίδια;
2. Πώς θα μπορούσε κάποιος να αποφύγει να εθιστεί στα βιντεοπαιχνίδια;
3. Πώς θα μπορούσαμε να βοηθήσουμε κάποιον που είναι εθισμένος στα βιντεοπαιχνίδια;

