

«Δίωξη Ηλεκτρονικού Εγκλήματος Ακαδημία Ψηφιακών Δεξιοτήτων»

Στη φετινή 87η ΔΕΘ ιδιαίτερο το περίπτερο της Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος φιλοξενεί και παρουσιάζει, δύο καινοτόμες εφαρμογές για την ανάπτυξη γνώσεων, δεξιοτήτων και προστασία των μαθητών στο Διαδίκτυο για μαθητές της Ελλάδος με τον τίτλο **Ακαδημία Ψηφιακών Δεξιοτήτων**.

Αναλυτικότερα, για μαθητές ηλικιών 8 – 12 ετών έχει αναπτυχθεί ένα επιτραπέζιο παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας (Augmented Reality), ενώ για μαθητές ηλικιών **13 – 18 ετών** έχει αναπτυχθεί το Διαδικτυακό παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας (Virtual Reality) όπου οι μαθητές είτε με χρήση γυαλιών εικονικής πραγματικότητας είτε μέσω PC, μπορούν να εμβυθιστούν στην Ακαδημία Ψηφιακών Δεξιοτήτων, να λύσουν γρίφους με τη βοήθεια του Προσωπικού Ψηφιακού Εκπαιδευτή της Δίωξης, να ξεκλειδώσουν κρυφές περιοχές και να καταφέρουν να αποφοιτήσουν λαμβάνοντας το Πτυχίο τους από την Ακαδημία .

Η συγκεκριμένη υλοποίηση αποτελεί το αποτέλεσμα της συνεργασίας της ομάδας [Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος](#), με το Θεσμοθετημένο Εργαστήριο [ΑΕΤΜΑ Lab](#) και των φοιτητών του Μεταπτυχιακού [IMT Msc \(Τεχνολογίες Εμβύθισης & Καινοτομίας στην Εκπαίδευση και το Σχεδιασμό Παιχνιδιών\)](#) του [Τμήματος Πληροφορικής](#) του [Διεθνούς Πανεπιστημίου Ελλάδος](#) με σκοπό την ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων των μαθητών για την αναγνώριση και αντιμετώπιση παραβατικών συμπεριφερών στο Διαδίκτυο.

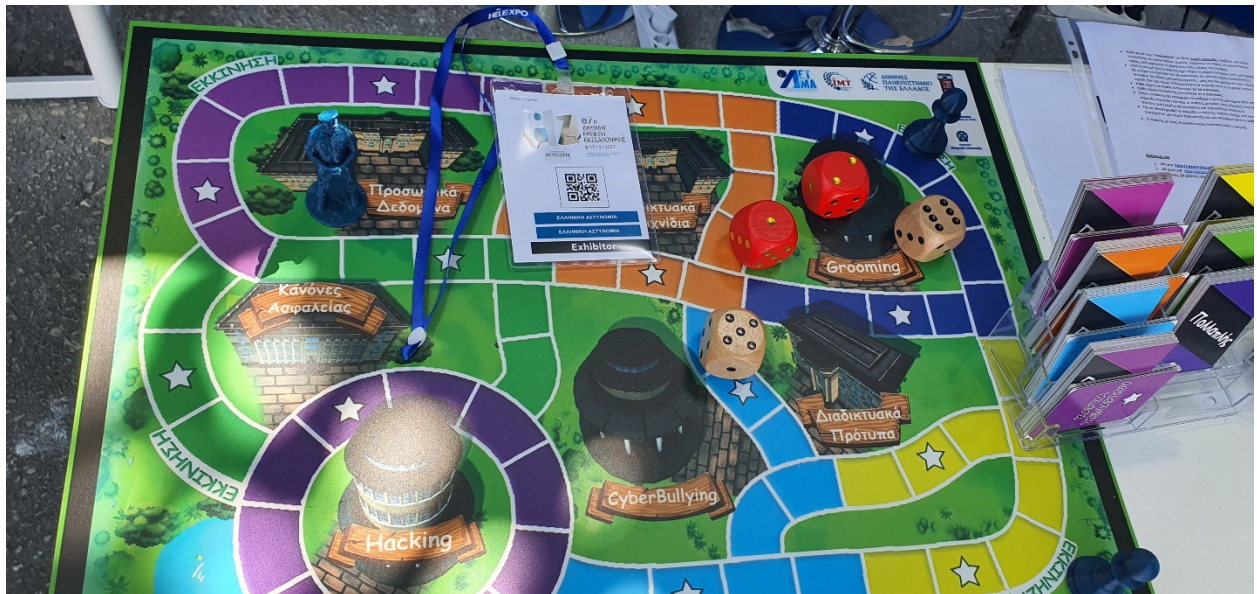
Όλο το υλικό προσφέρεται **δωρεάν** στα σχολεία και τους μαθητές με τη σημείωση ότι η πρωτογενής πληροφορία (ερωτήσεις, απαντήσεις, θεματικές ενότητες κλπ) προέρχονται από την ομάδα της Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος και είναι εγκεκριμένες από το Υπ. Παιδείας καθώς αποτελούν το επίσημο υλικό επιμόρφωσης/πληροφόρησης των Σχολικών Μονάδων από την Δίωξη Ηλεκτρονικού Εγκλήματος.



Ομάδα ΑΕΤΜΑ Lab & IMT MSc με τις Αστυνομικούς της Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος στην 87 ΔΕΘ



Ο Πρύτανης του ΔΙΠΑΕ κ Αγγελόπουλος στο περίπτερο της Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος δοκιμάζει τις εφαρμογές της Ακαδημίας Ψηφιακών Δεξιοτήτων



Board Game



VR Game



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Προστασίας του Πολίτη



Αρχηγείο
Ελληνικής Αστυνομίας



ΔΙΕΘΝΕΣ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ



Διεύθυνση Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος
Ακαδημία Ψηφιακών Δεξιοτήτων

Επιτραπέζιο παιχνίδι
Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR)
για μαθητές 8 – 12 ετών



Διαδίκτυακό Παιχνίδι
Εικονικής Πραγματικότητας (VR)
για μαθητές 13 – 18 ετών

