

IO1 - Μαθησιακά  
Αποτελέσματα για  
την Ψηφιακή  
Επάρκεια  
προετοιμάστηκε από  
τους CK EDUKATOR και  
HUB KARELIA

Ψηφιακή Επάρκεια  
Μαθησιακά  
αποτελέσματα που  
αναφέρονται στο  
IO1:

*Ο ακόλουθος πίνακας  
μαθησιακών αποτελεσμάτων  
παρουσιάζει τη γνώση, τις  
δεξιότητες και τις στάσεις, τις  
οποίες οι μαθητές/ριες θα  
αποκτήσουν μέσω της  
συμμετοχής και της  
ολοκλήρωσης των  
δραστηριοτήτων που  
παρουσιάζονται μέσω των  
προκλήσεων των Διαδικτυακών  
Εκπαιδευτικών Δωματίων  
Απόδρασης του NEET-SYSTEM.*

Αυτά τα μαθησιακά  
αποτελέσματα θα επιτευχθούν  
σε σχέση με τον τομέα  
ικανοτήτων: Ψηφιακή

Επάρκεια. Ο πίνακας περιγράφει τα μαθησιακά αποτελέσματα των πηγών που θα αναπτυχθούν από τους EDUKATOR CK και Hub Karelía σε σχέση με αυτόν τον τομέα ικανοτήτων.

**Η Ψηφιακή Ικανότητα μπορεί να οριστεί ως εξής:**

**Η πληροφορία και ο γραμματισμός δεδομένων** περιλαμβάνει την ικανότητα περιήγησης, αναζήτησης και φιλτραρίσματος δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου, αναγνώρισης, εντοπισμού, πρόσβασης, ανάκτησης, αποθήκευσης και οργάνωσης πληροφοριών.

**Επικοινωνία και συνεργασία** μέσω ψηφιακών τεχνολογιών καθώς και **ψηφιακού περιεχομένου**.

Γνώση σχετικά με την **Ασφάλεια** που περιλαμβάνει την προστασία της ιδιωτικής ζωής, την ικανότητα προστασίας συσκευών και προσωπικών δεδομένων.

**Αξιολόγηση και επίλυση προβλημάτων** είναι το θεμέλιο για δημιουργική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών, επίλυση τεχνικών προβλημάτων, εντοπισμός ψηφιακών αναγκών και κενών ικανοτήτων.

Σήμερα, η χρήση του διαδικτύου και των ψηφιακών τεχνολογιών για μάθηση έχουν γίνει πολύ σχετικές κατευθύνσεις. Το σημερινό ψηφιακό περιβάλλον διαβίωσης απαιτεί λειτουργική ψηφιακή ικανότητα που κατανοείται ως συγκεκριμένη γνώση, δεξιότητες και στάσεις.

Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι σε θέση να κατανοήσουν τη συνάφεια της χρήσης της τεχνολογίας για τη μεταφορά γνώσεων με ελκυστικό και διασκεδαστικό τρόπο για τους/τις μαθητές/ριες. Η δράση και η αλληλεπίδραση με την τεχνολογία, η κατανόησή της και η ικανότητα να χρησιμοποιείται για καθημερινή πρακτική είναι μια κρίσιμη ποιότητα του σύγχρονου μαθητή.

«Γενικά, η ψηφιακή ικανότητα μπορεί να οριστεί ως η δημιουργική, κριτική και βέβαιη χρήση των πληροφοριών και επικοινωνιών τεχνολογιών για την επίτευξη των στόχων που σχετίζονται με την εργασία, την απασχόληση, τη μάθηση, τον ελεύθερο χρόνο, την ένταξη και τη συμμετοχή στην κοινωνία.»

<b>Βασικός τομέας ικανοτήτων: Ψηφιακή Επάρκεια</b>	<b>Με την επιτυχή συμπλήρωση αυτής της πηγής, οι διδάσκοντες θα μπορούν να:</b>			
	<b>Επίπεδα</b>	<b>Γνώση</b>	<b>Δεξιότητες</b>	<b>Στάσεις</b>
<b>Εισαγωγικό</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Κατανοούν τον τρόπο δημιουργίας, διαχείρισης και διάθεσης των πληροφοριών.</li> <li>Κατανοούν πώς οι πληροφορίες μπορούν να βρεθούν σε διαφορετικές συσκευές και μέσα.</li> <li>Αναλύουν τις ανακτημένες πληροφορίες</li> <li>Μετατρέπουν τις πληροφορίες σε γνώση.</li> <li>Κατανοούν πώς αποθηκεύονται οι πληροφορίες σε διαφορετικές συσκευές / υπηρεσίες.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Έχουν πρόσβαση και αναζητούν διαδικτυακά πληροφορίες, διατυπώνουν ανάγκες πληροφοριών, βρίσκουν σχετικές πληροφορίες για τις δικές τους ανάγκες.</li> <li>Συλλέγουν, επεξεργάζονται, κατανοούν και αξιολογούν πληροφορίες, δεδομένα και ψηφιακό περιεχόμενο με κριτικό τρόπο.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Σχεδιάζουν να εργαστούν ατομικά για να ενσωματώνουν τις τεχνολογίες στις δραστηριότητες της καθημερινής ζωής.</li> <li>Επιδεικνύουν την ικανότητα χρήσης των βασικών (ορολογία, πλοήγηση, λειτουργικότητα) ψηφιακών συσκευών για στοιχειώδεις σκοπούς.</li> </ul>	

			<ul style="list-style-type: none"><li>• Διαχειρίζονται, αποθηκεύουν και οργανώνουν πληροφορίες, δεδομένα και ψηφιακό περιεχόμενο για εύκολη ανάκτηση.</li></ul>	
--	--	--	---	--

NEET  
SYSTEM

### ***Περιγραφή της πρόκλησης στο Δωμάτιο Απόδρασης:***

Αυτές οι προκλήσεις του Δωματίου Απόδρασης θα επικεντρωθούν στην υποστήριξη των μαθητών/ριών για να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στους τομείς της αναγνώρισης, εντοπισμού, ανάκτησης, αποθήκευσης, οργάνωσης και ανάλυσης ψηφιακών πληροφοριών. Επιπλέον, οι μαθητές/ριες θα μάθουν πώς να αξιολογούν τη σημασία της πληροφορίας και της τεχνολογίας στη ζωή και την εκπαίδευσή τους.

### ***Το Δωμάτιο του διακομιστή - Εισαγωγικό επίπεδο***

Σε αυτήν την πρόκληση, οι εκπαιδευόμενοι θα βοηθηθούν για την επίλυση εργασιών σχετικά με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας. Θα προσκληθούν σε ένα ελκυστικό σενάριο του Δωματίου Απόδρασης που θα θέσει ένα υπόβαθρο των καθηκόντων τους. Πρώτον, οι μαθητές/ριες θα κληθούν να καταλάβουν πώς να ανοίξουν τον κωδικό QR. Μόλις ανοίξουν το κωδικοποιημένο μήνυμα, θα τους ζητηθεί να λύσουν ένα σύντομο αίνιγμα. Στη συνέχεια, οι μαθητές/ριες θα ενθαρρυνθούν να αναπτύξουν τις ικανότητές τους να αναζητούν σχετικό περιεχόμενο. Θα μάθουν να μετατρέπουν τις πληροφορίες σε γνώσεις. Μόλις καταφέρουν να βρουν τον κωδικό πρόσβασης, θα μπορούν να προχωρήσουν στο επόμενο επίπεδο.

### ***Ο κυβερνοχώρος - Εισαγωγικό επίπεδο***

Σε αυτό το Δωμάτιο Απόδρασης, οι μαθητές/ριες θα κληθούν να επιλύσουν τρία καθήκοντα που θα τους φέρουν πιο κοντά, σύμφωνα με το θέμα του Δωματίου Απόδρασης, για να αποδράσουν από τον κυβερνοχώρο. Σε αυτό το επίπεδο, οι μαθητές/ριες θα επικεντρωθούν στην εκμετάλλευση και την εξοικείωση με τους νόμους που διέπουν εδώ. Οι μαθητές/ριες θα αποκτήσουν: γνώση νέων εννοιών που σχετίζονται με τον υπολογιστή, γνώση εύρεσης πληροφοριών σε διάφορες συσκευές και πολυμέσα εισάγοντας τις κατάλληλες εντολές. Και οι δύο εργασίες συνιστάνται στο να συνδυάσουν μια έννοια ή μια εντολή σε ζευγάρια με τον

κατάλληλο ορισμό. Αφού ολοκληρώσουν σωστά τις εργασίες, θα λάβουν έναν κωδικό πρόσβασης για να προχωρήσουν στο επόμενο επίπεδο.

NEED  
SYSTEM

	<b>Βασικό</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Γνωρίσουν διαφορετικά μέσα ψηφιακής επικοινωνίας (π.χ. email, chat, VoIP, video-conference, SMS).</li><li>• Μάθουν πώς αποθηκεύονται και εμφανίζονται μηνύματα και email.</li><li>• Μάθουν πώς οι τεχνολογίες και τα μέσα μαζικής ενημέρωσης μπορούν να επιτρέψουν διαφορετικές μορφές συμμετοχής.</li><li>• Κατανοούν τη δυναμική της συλλογικής εργασίας και της παροχής και λήψης ανατροφοδότησης.</li><li>• Μάθουν για ηθικά ζητήματα στα ψηφιακά μέσα.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Αλληλεπιδρούν με διάφορες ψηφιακές συσκευές και εφαρμογές.</li><li>• Μοιράζονται τη θέση των πληροφοριών και το ψηφιακό περιεχόμενο που βρέθηκε.</li><li>• Χρησιμοποιούν τεχνολογίες και μέσα για ομαδική εργασία και συνεργασία.</li><li>• Δημιουργούν, προσαρμόζουν και διαχειρίζονται μία ή περισσότερες ψηφιακές ταυτότητες.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Εφαρμόζουν τεχνικές για να εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους και να βελτιώσουν την επαγγελματική τους απόδοση.</li><li>• Επιδεικνύουν την ικανότητα να συνδέονται, να μοιράζονται, να επικοινωνούν και να συνεργάζονται αποτελεσματικά με άλλους σε ψηφιακά περιβάλλοντα.</li></ul>
--	---------------	---	--	---

### ***Περιγραφή της πρόκλησης στο Δωμάτιο Απόδρασης:***

Αυτές οι προκλήσεις του Δωματίου Απόδρασης θα βασιστούν στην πρώτη δραστηριότητα που θα εισαγάγει διαφορετικές ψηφιακές ικανότητες. Οι μαθητές/ριες θα αποκτήσουν δεξιότητες για να επικοινωνούν σε ψηφιακά περιβάλλοντα, να μοιράζονται πηγές μέσω διαδικτυακών εργαλείων, να συνδέονται και να συνεργάζονται με άλλους μέσω ψηφιακών εργαλείων, να αλληλεπιδρούν και να συμμετέχουν σε κοινότητες και δίκτυα.

### ***Το Δωμάτιο του διακομιστή - Βασικό επίπεδο***

Σε αυτό το Δωμάτιο Απόδρασης οι εκπαιδευόμενοι θα αντιμετωπίσουν τρεις εργασίες. Αρχικά, θα τους ζητηθεί να αποκρυπτογραφήσουν τον κωδικό QR. Στη δεύτερη εργασία, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν την ευκαιρία για απλή επικοινωνία με το πρόγραμμα ανταλλαγής μηνυμάτων στο διαδίκτυο. Θα αναπτύξουν τις δεξιότητές τους ακολουθώντας οδηγίες και δημιουργική σκέψη. Τέλος, οι μαθητές/ριες θα πρέπει να παρουσιάσουν τις δεξιότητές τους στην αναζήτηση πληροφοριών με τη χρήση διαδικτυακών πηγών. Θα μάθουν, επίσης, να χρησιμοποιούν χρήσιμα διαδικτυακά εργαλεία και εφαρμογίδια όπως χάρτες google.

Μετά την ολοκλήρωση αυτού του επιπέδου, οι μαθητές/ριες θα έχουν ένα ενδιάμεσο επίπεδο αυτονομίας και θα είναι σε θέση να αναπτύξουν περαιτέρω την ψηφιακή τους ικανότητα μόνοι τους.

### ***Αποδρώντας από τον κυβερνοχώρο - Βασικό επίπεδο***


Σε αυτό το στάδιο, οι μαθητές/ριες θα αντιμετωπίσουν τρεις εργασίες. Στην πρώτη εργασία θα αποκτηθεί γνώση διαφόρων μεθόδων ψηφιακής επικοινωνίας και μετάδοσης δεδομένων, η οποία θα επιτρέψει στον μαθητή να βρει έναν τρόπο να μετακινήσει το παγιδευμένο άτομο στον εικονικό κόσμο μεταξύ διαφορετικών συσκευών. Στην επόμενη πρόκληση, θα αποκτήσουν τη γνώση ενός δυαδικού συστήματος και τρόπους μετατροπής των δεκαδικών αριθμών σε δυαδικό. Στην τελευταία εργασία σε αυτό το στάδιο, οι μαθητές/ριες θα πρέπει να επιδείξουν τη γνώση του πώς να αποστέλνουν μεγάλα αρχεία



συμπληρώνοντας κενά που λείπουν στο κείμενο και υπολογίζοντας πόσα δευτερόλεπτα χρειάζονται για να σταλεί το καθορισμένο αρχείο.

NEED  
SYSTEM

	<b>Μέσο</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Μαθαίνουν ποιο λογισμικό / εφαρμογή ταιριάζει καλύτερα στο είδος του περιεχομένου που θέλουν να δημιουργήσουν.</li><li>• Συνεισφέρουν στον τομέα της δημόσιας γνώσης (π.χ. wikis, δημόσια φόρουμ, κριτικές).</li><li>• Μαθαίνουν για διαφορετικές βάσεις δεδομένων και πηγών που μπορούν να συνδυαστούν και να επαναχρησιμοποιηθούν.</li><li>• Μαθαίνουν πώς λειτουργούν τα ψηφιακά συστήματα, το λογισμικό και οι διαδικασίες.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Δημιουργούν ψηφιακό περιεχόμενο σε διάφορες μορφές, επεξεργάζονται και βελτιώνουν τη δική τους δημιουργία περιεχομένου ή άλλων.</li><li>• Τροποποιούν, επεξεργάζονται, βελτιώνουν, και συνδυάζουν υπάρχοντες πηγές για να δημιουργήσουν ψηφιακό περιεχόμενο και νέα, αυθεντική και σχετική γνώση.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Βελτιώνουν την ικανότητα συγκέντρωσης, οργάνωσης, ανάλυσης και κριτικής της συνάφειας και του σκοπού των ψηφιακών πληροφοριών.</li><li>• Επιδεικνύουν μια ενημερωμένη, ανοιχτόμυαλη και ισορροπημένη στάση απέναντι στην πληροφορία.</li><li>• Αναγνωρίζουν ευκαιρίες που υπάρχει άνεση να τις εξερευνήσουν και να τις εκμεταλλευτούν.</li><li>• Εφαρμόζουν ψηφιακές τεχνολογίες για να αυξήσουν την προσωπική και επαγγελματική</li></ul>
--	-------------	---	---	--



				αποτελεσματικότητα και αποδοτικότητα.
--	--	--	--	--

NEET

SYSTEM

### **Περιγραφή της πρόκλησης Δωμάτιο Απόδρασης:**

Σε αυτούς τους χώρους απόδρασης, οι μαθητές/ριες θα κληθούν να μάθουν περισσότερα για το πώς να δημιουργήσουν και να επεξεργαστούν νέο ψηφιακό περιεχόμενο, να ενσωματώσουν και να αναδημιουργήσουν προηγούμενες γνώσεις και περιεχόμενο, να κάνουν καλλιτεχνικές παραγωγές και προγραμματισμό υπολογιστών.

#### **Το Δωμάτιο διακομιστή - Μέσο επίπεδο**

Αυτό το επίπεδο θα προκαλέσει τους μαθητές με τέσσερις εργασίες. Πρώτα, θα πρέπει να πραγματοποιήσουν μια πιο προηγμένη έρευνα για να βρουν τα κατάλληλα εργαλεία για την αναγνώριση του ζητούμενου ονόματος του χρώματος. Στη συνέχεια, οι μαθητές/ριες θα πρέπει να αποδείξουν τη γνώση και την κατανόησή τους στον τομέα των τύπων και των επεκτάσεων των ψηφιακών αρχείων. Η τρίτη εργασία θα περιλαμβάνει τις ικανότητες ψηφιακής δημιουργίας του μαθητή. Θα πρέπει, επίσης, οι μαθητές/ριες να χρησιμοποιήσουν τις δημιουργικές και κριτικές τους δεξιότητες σκέψης. Στην τελευταία εργασία, οι μαθητές/ριες θα εισαχθούν σε μια γνωστή μέθοδο κωδικοποίησης μηνυμάτων. Ο ρόλος τους θα είναι να κατανοήσουν τον τρόπο λειτουργίας του και να αποκωδικοποιήσουν το μυστικό μήνυμα.

Αφού ολοκληρώσουν αυτό το επίπεδο, οι μαθητές/ριες θα έχουν ένα προηγμένο επίπεδο ψηφιακής ικανότητας, θα είναι σε θέση να λύσουν πιο περίπλοκα προβλήματα που ταιριάζουν στις ανάγκες τους.

#### **Αποδρώντας από τον κυβερνοχώρο - Μέσο επίπεδο**

Σε αυτό το επίπεδο, οι μαθητές/ριες θα αντιμετωπίσουν τέσσερις εργασίες. Το θέμα επικεντρώνεται στη χρήση ενός εκτυπωτή 3D για έξοδο από τον κυβερνοχώρο. Οι επόμενες εργασίες συνίστανται στη λήψη της σωστής επιλογής λογισμικού για την επίτευξη ενός συγκεκριμένου αποτελέσματος, την υπέρβαση του λαβυρίνθου των δυαδικών αριθμών στις ρυθμίσεις υλικού, την οργάνωση της σειράς των ενεργειών που οδηγούν στην εκτύπωση του αντικειμένου σε έναν εκτυπωτή 3D.

SYSTEM

	<b>Προχωρημένο</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Κατανοούν τους κινδύνους που συνδέονται με τη χρήση του διαδικτύου.</li><li>• Κατανοούν τους όρους χρήσης των διαδικτυακών υπηρεσιών και μπορούν να ενεργούν με σύνεση σε αυτήν τη γνώση.</li><li>• Κατανοούν πώς το δικό τους ψηφιακό αποτύπωμα μπορεί να αναγνωριστεί από άλλους.</li><li>• Μαθαίνουν πηγές πληροφοριών και πού να βρουν βοήθεια για την επίλυση προβλημάτων.</li><li>• Κατανοούν πώς το νόημα παράγεται μέσω πολυμέσων και τεχνολογιών.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Προστατεύουν προσωπικές συσκευές και ψηφιακό περιεχόμενο.</li><li>• Εντοπίζουν πιθανά τεχνικά προβλήματα και τα επιλύουν.</li><li>• Προσαρμόζουν και εφαρμόζουν ψηφιακά περιβάλλοντα στις προσωπικές τους ανάγκες.</li><li>• Πρωτοπορούν χρησιμοποιώντας ψηφιακή τεχνολογία.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Επιδεικνύουν ευαισθητοποίηση και γνώση νομικών και ηθικών πτυχών σχετικά με τη χρήση ψηφιακού περιεχομένου.</li><li>• Επιδεικνύουν ικανότητα για προστασία των ψηφιακών συσκευών.</li><li>• Καθοδηγούν άλλους ανθρώπους να αναπτύξουν την ψηφιακή τους ικανότητα.</li></ul>
--	--------------------	--	--	---

### ***Περιγραφή της πρόκλησης Δωμάτιο Απόδρασης:***

Σε αυτές τις τελευταίες προκλήσεις του Δωματίου Απόδρασης, οι μαθητές/ριες θα αντιμετωπίσουν τη γνώση στον τομέα της προστασίας προσωπικών πληροφοριών και δεδομένων, της ψηφιακής ταυτότητας και της προστασίας ψηφιακού περιεχομένου, των μέτρων ασφαλείας και της υπεύθυνης χρήσης της τεχνολογίας. Θα μάθουν να εντοπίζουν τις ανάγκες στη χρήση ψηφιακών πηγών, να λαμβάνουν ενημερωμένες αποφάσεις σχετικά με το καταλληλότερο ψηφιακό εργαλείο ανάλογα με τον σκοπό ή την ανάγκη, να επιλύουν εννοιολογικά προβλήματα μέσω ψηφιακών μέσων ή ψηφιακών εργαλείων, να χρησιμοποιούν την τεχνολογία δημιουργικά, να επιλύουν τεχνικά προβλήματα και να αναβαθμίζουν τη δική τους ικανότητα και των άλλων.

### ***Το Δωμάτιο του διακομιστή - Επίπεδο προχωρημένο***

Σε αυτό το Δωμάτιο Απόδρασης οι μαθητές/ριες θα αντιμετωπίσουν έξι εργασίες. Πρώτα, θα ευαισθητοποιηθούν για το ψηφιακό αποτύπωμα που μένει στο διαδικτυακό περιβάλλον από τις διαδικτυακές τους δραστηριότητες. Στη συνέχεια, θα πρέπει να λύσουν το κουίζ αποδεικνύοντας τις γνώσεις τους σχετικά με το θέμα της ασφάλειας στο διαδίκτυο. Στην τρίτη εργασία θα τους ζητηθεί να χρησιμοποιήσουν στην πράξη τις γνώσεις τους σχετικά με τους υπολογισμούς και τους τύπους της MS Excel. Στην τέταρτη εργασία, οι μαθητές/ριες θα ρωτηθούν για διαφορετικά είδη προκαταλήψεων. Η πέμπτη εργασία θα απαιτήσει την ανάλυση των πλεονεκτημάτων και των αδυναμιών της συνεργασίας ανθρώπου / υπολογιστή. Και στην τελευταία εργασία θα πρέπει να αποδείξουν τόσο τις λογικές όσο και τις βασικές τους δεξιότητες προγραμματισμού κάνοντας ένα απλό πρόγραμμα για να σχεδιαστεί ένα ιδιαίτερο σχήμα.

Μετά την ολοκλήρωση αυτού του επιπέδου, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν επίπεδο εμπειρογνωμοσύνης ώστε να μπορούν να καθοδηγήσουν τους άλλους να αναπτύξουν την ψηφιακή τους ικανότητα σε επιλεγμένους τομείς. Θα μπορούν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να ταιριάζουν στις ανάγκες τους σε πολύπλοκες ρυθμίσεις.

### ***Αποδρώντας από τον κυβερνοχώρο - Επίπεδο προχωρημένο***

Σε αυτό το Δωμάτιο Απόδρασης, οι μαθητές/ριες θα αντιμετωπίσουν έξι προκλήσεις. Αρχικά, η αφήγηση θα τους οδηγήσει στην κρυπτογράφηση και αποκρυπτογράφηση κωδικών πρόσβασης. Στη δεύτερη πρόκληση, θα μάθουν για την ουσία των αλγορίθμων στους υπολογιστές και των προγραμματιστικών δεξιοτήτων. Στην πρόκληση των πληροφοριών σχετικά με την προστασία των προσωπικών δεδομένων, θα μάθουν για τους πιθανούς κινδύνους που συνδέονται με τη δημοσιοποίηση ευαίσθητων και προσωπικών δεδομένων στον Ιστό. Στην εργασία προγραμματισμού, το παιχνίδι στο code.org, οι μαθητές/ριες θα αποκτήσουν πρακτικές δεξιότητες σε βασικές οδηγίες για την εκτέλεση προγραμματισμένων λειτουργιών. Ένα άλλο έργο που θα χρησιμοποιηθεί

στην αφήγηση είναι ένα έργο που σχετίζεται με τη λογική και τη συλλογική σκέψη. Το τελευταίο παζλ σχετίζεται με το θέμα της κρυπτογράφησης και της αποκρυπτογράφησης πληροφοριών - ένα κρυπτογράφημα με παράλληλη κρυπτογράφηση.

NEE I  
SYSTEM