Plán hodiny

Digitálna Imunita - interaktívna hra o kritickom myslení, dezinformáciách a kyberšikane

Trvanie: 45 minút **Hra:** 15-20 min **Bez inštalácie** **Ročník:** ZŠ/SŠ

Predmety: informatika, etická výchova, občianska náuka, mediálna výchova

Vzdelávacie výstupy

- Žiak vie overiť zdroj skôr, než ho zdieľa.
- Žiak vie všimnúť si, keď naňho tlačí emócia alebo skupina.
- Žiak vie rozlíšiť ostrý názor od zraňujúceho spôsobu, ako ho povedať.
- Žiak vie uvedomiť si, komu a prečo dôveruje - aj AI.

Príprava pred hodinou

- Počítač alebo tablet s prehliadačom a internetom pre každého žiaka
- Slúchadlá (odporúčané - hra má zvuk)
- Vytlačený pracovný list pre každého žiaka
- Kódy pre žiakov (formát SVK-XXX-P1-XXXX) - jeden žiak, jeden kód
- Projektor na úvodnú prezentáciu (voliteľné)

Priebeh hodiny

FÁZA 1: ÚVOD	10 minút
Učiteľ	Otvorí hodinu otázkou. Vysvetlí pravidlá: nie je to test, žiadna odpoveď nie je správna, každý dohrá inak.
Žiak	Vymyslí si prezývku (nie skutočné meno). Zadá kód do hry.
Skript	"*Kedy ste naposledy dostali správu, ktorej ste nevedeli uveriť?*" "*Toto nie je test. Neexistuje správna odpoveď. Každý z vás dohrá inak.*"

FÁZA 2: HRA	20 minút
Učiteľ	Obchádza triedu, nezasahuje do hry. Pomáha len s technickými problémami.
Žiak	Hrá samostatne. Rozhoduje sa v príbehu o dezinformáciách, kyberšikane a dôvere voči AI.
Tip	"*Ak dohráte skôr, skúste hru znova a rozhodnite sa inak.*"

FÁZA 3: DISKUSIA A ZÁVER	15 minút
Postup	**2 min** tichá reflexia | **8 min** diskusia | **5 min** zhrnutie

Otázky na diskusiu

1. Aký koniec ste dostali? Zhoduje sa s tým, čo ste čakali?
2. Kedy ste v hre váhali? Čo vás presvedčilo?
3. Uverili ste správe o internete hneď? Čo by ste si overili prvé?
4. Čo sa stalo v chate, keď jeden človek nesúhlasil? Čo ste v tej chvíli urobili vy?
5. Rozdiel medzi "vyjadriť nesúhlas" a "zraniť človeka". Kde je hranica?
6. Komu ste v hre verili a prečo? Ako ste vnímali robota?
7. Čo by ste urobili inak pri druhom hraní?
8. Čo z toho vidíte v skutočných skupinových chatoch vo vašej triede?

Kyberšikana: citlivé situácie

Téma môže niekoho v triede zasiahnuť. Nehodnotíme, kto "hral zle".

Ak sa objaví skutočný problém, kontaktujte školského psychológa alebo výchovného poradcu.

Linka detskej istoty	116 111
Online poradenstvo	IPcko.sk

Ovládanie hry

Ovládanie	Klávesa
Pohyb	W A S D alebo šípky
Interakcia	E
Výber odpovede	Šípky hore/dole + Enter
Všeobecné	Klik funguje všade

Tento projekt vznikol vďaka podpore Nadácie SPP.
FIRST Global Slovakia, o.z. | kontakt@firstglobal.sk | digitalnaimunita.sk