

## Metodický list k hre Digitálni hrdinovia

**Anotácia:** Metodický list obsahuje odporúčania na prípravu učiteľov a pracovníkov s mládežou na prácu s hrou Digitálni hrdinovia

**Cieľ:** Cieľom tejto metodiky je pripraviť pedagóga a pracovníkov s mládežou na aktívne využívanie hry ako didaktickej pomôcky na zvyšovanie zručností a schopností pri používaní internetu a digitálnych technológií

**Predmet:** vhodné pre predmety informatika, etika, občianska náuka, mediálna výchova

**Vek:** 9 – 14 rokov (ISCED 1 a 2)

**Pomôcky:** podklady pre 1 skupinu pre minimálne 2 a maximálne 5 hráčov plus 1 facilitátor/zapisovateľ tvoria:

5 výtlačkov x 24 otázok

1 výtlačok x 25 bonusových kariet (15 pozitívnych, 10 negatívnych)

1 výtlačok x 250 žetónov

1 výtlačok x hracia plocha (A3)

1 výtlačok x 5 avatarov

1 výtlačok x 5 kartičiek hrdinov

1 výtlačok x pravidiel

1 výtlačok x zapisovacie hárky

2 x kocky (fyzické alebo dostupné na Google Play alebo App Store)

vytlačené z [eduma.sk](http://eduma.sk) alebo [digiq.sk/hra-digitalni-hrdinovia](http://digiq.sk/hra-digitalni-hrdinovia)

**Zdroje potrebné na prípravu sady:** približne 30 papierov veľkosti A4 plus 120 minút na tlač a strihanie

**Čas:** 90 min.

### Postup:

Pripravte jednu sadu pre jednu skupinu. Skupinu tvoria hráči (2 až 5) a jeden zapisovateľ, ktorého úlohou je zapisovať odpovede hráčov na odpoveďové hárky, rozdávať žetóny a celkovo usmerňovať hru. Čím je skupina väčšia, tým je náročnejšie odpovedať na jednotlivé otázky. Pred samotnou hrou určite, aký je cieľ hodiny. Podľa toho, akou témou sa chcete práve so žiakmi zaoberať, vyberte karty otázok, ktoré v hre použijete. Odporúčaný rozsah je 5-6 kariet. Každý hráč má rovnakú sadu otázok. Problémy sú rozdelené do kategórií podľa svojej závažnosti (úroveň 1 = nepríjemnosti, úroveň 2 = riziká, úroveň 3 = zločiny) a podľa témy, ktorej sa venujú (nenávisť a kyberšikanovanie, digitálne zručnosti a bezpečnosť, well-being a zdravie, digitálne občianstvo). Závažnosť je možné aj vizuálne zhodnotiť, čím väčší problém, tým viac žetónov (potrebný počet žetónov je zobrazený na kartách s otázkami) je potrebné zaplatiť na to, aby ho bolo možné zodpovedať. Témy aj závažnosť je možné vybrať podľa aktuálnych výchovno-vzdelávacích potrieb.

## Témy a čísla otázok:

**Nenávisť a kyberšikanovanie:** 1, 7, 9, 11, 16, 17, 18, 24

**Digitálne zručnosti a bezpečnosť:** 2, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16,

**Well-being a zdravie:** 3, 5, 6, 9, 12, 17, 18, 20, 23,

**Digitálne občianstvo:** 6, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.

1. Vidíš ubližujúci komentár k niečiemu príspevku na instagrame. **Ako by si v takejto situácii zareagoval/a?**
2. Hľadáš v galérii na mobile nejakú fotku, ktorú chceš ukázať druhému človeku a ten sa ti poza chrbát pozerá do mobilu a vidí ti všetky nepodarené selfička. **Prezrad', prečo si robíš selfies.**
3. Si unavený/á, lebo si bol/a do tretej v noci hore a pozeral/a si si memečka. **Povedz, prečo je dôležité netráviť priveľa času na internete.**
4. Písal/a si prácu do školy, neuložil/a si si ju a keď si už končil/a, reštartol sa ti počítač a práca sa vymazala. **Ako tomu môžeš predísť?**
5. Firma, od ktorej máte doma internet, má poruchu a niekoľko dní vám nefunguje. **Ako sa cítiš? Ako to ovplyvní tvoj život?**
6. Dostaneš do správy nevhodný obrázok. **Aký obrázok by si považoval/a za nevhodný?**
7. Spolužiaci urážajú inú spolužiačku v skupinovom čete. **Čo urobíš?**
8. Zazvoní ti mobil v divadle. **Ako tomu vieš predísť?**
9. Nechtiac postneš fotku s explicitným obsahom do svojho príbehu na instagrame. **Akú fotku by si nechcel/a, aby videli všetci tvoji followeri?**
10. Vaši si všimli, že im odchádzajú platby za internetový obchod s hrami. **Ty si si spomenul/a, že...**
11. Nechal/a si si cez prestávku na stole odomknutý mobil a spolužiak postol v tvojom mene rasistický status. **Čo by sa mohlo stať? Aké dôsledky by mohol priniesť tento spolužiakov čin?**
12. Si závislý/á od internetu. Keď si von s kamarátmi, aj tak si vlastne stále na mobile a ak nie, tak si nervózny/a. **Ako by si sa cítil/a, keby sa niekto počas rozhovoru s tebou celú dobu pozeral do mobilu?**
13. Zabudol/la si sa prepnúť z dát na wifi a vašim prišiel vysoký účet za internet. **Čo ti na mobile spotrebuje najviac dát?**
14. Ideš na výlet, ale nevytlačil/a si si cestovný lístok, vybil sa ti mobil a nechcú ťa pustiť do diaľkového autobusu. **Ako by si v takejto situácii reagoval/a?**
15. Nakúpil/a si bitcoiny a ich hodnota vzápätí rapídne klesla. **Čo vieš povedať o bitcoinoch?**
16. Stratil/a si dôležitú pamäťovú kartu. **Čo by sa mohlo stať, keby ju niekto našiel a rozhodol sa nechať si ju?**

17. Nieкто sa ti hackol do účtu na facebooku, zmenil prihlasovacie údaje, a tak sa tam už nevieš dostať. Píše namiesto teba tvojim priateľom klamstvá o tebe a iných ľuďoch. **Čo s tým?**

18. Dostávaš anonymné správy, ktorých odosielateľ sa ti vyhráza napadnutím. **Komu sa zveríš?**

19. Naletel/a si na peňažný scam – uveril/a si klamárom, ktorí ťa presvedčili o tom, že zbierajú peniaze na liečbu, ale nakoniec si ich nechali sami. **Ako nenaletieť?**

20. Predstav si, že ťa nieкто stalkuje. Zistil si o tebe všetky citlivé informácie a tajomstvá a vyhráza sa, že ak s ním nepôjdeš von, tak ich použije proti tebe. **Ako by si sa cítil/a?**

21. Kamošov ujo si objednal z dark webu falošný cestovný pas. **Čo sa môže stať niekomu, kto si objedná falošný cestovný pas?**

22. Naraziš na materiál zobrazujúci sexuálne zneužívanie detí (detskú pornografiu). **Čo urobíš?**

23. Naraziš na stránku, ktorá ponúka na predaj drogy. **V čom spočíva nebezpečenstvo?**

24. Narazil/a si na príspevok, ktorý propaguje a podporuje fašizmus. **Čo urobíš?**

Odporúčame hru rozložiť na niekoľko vyučovacích hodín. Na prvej hodine sa žiaci oboznámia s herným princípom. Vtedy je vhodné vybrať 5 otázok a nižšiu závažnosť otázok. Na ďalšej hodine je možné pridať ďalšiu otázku. Čas potrebný na prehratie hry sa tým nepredĺži, lebo už nebude potrebné vysvetľovať detailne pravidlá. Maximálne odporúčame zvoliť 7 otázok na hru.

### **Herný princíp:**

Žiak si vyberie avatara, hrdinu, ktorý ho bude reprezentovať v hre. Hrdinovia sú identickí ako v príručke Digitálni obrancovia. Úlohou je zbierať žetóny, za ktoré sa kupuje možnosť odpovedať na karty problémov. Žetóny sú zdroje, ktoré Digitálni hrdinovia potrebujú na to, aby pomohli vyriešiť problémy, ktoré na nás číhajú pri používaní internetu a digitálnych technológií. Vyhráva ten, kto zodpovie na všetky otázky ako prvý. Hádže sa vždy oboma kockami. Hráč si môže vybrať, ktorá kocka bude určovať počet políčok, o ktoré sa posunie a ktorá počet žetónov, ktoré dostane. Každé políčko na ploche sa pri posúvaní po hracom pláne počíta ako jedno. Facilitátor rozdá daný počet žetónov, nasleduje ďalší hráč.

Na ploche sa nachádzajú rohové políčka, ktorými keď hráč prejde, má možnosť zobrať si bonusovú kartu alebo odpovedať na otázku na problémovej karte. Keď stúpi na rohové políčko, dostane aj bonusovú kartu, a ak má dosť žetónov, tak aj možnosť vyriešiť problém. Za každú kartičku problému, ktorú hráč ide riešiť, odovzdá do banku príslušný počet farebných žetónov, ktorý je vždy vyznačený na kartičke problému a odpovie na otázku na kartičke. Keď zaplatí žetóny a odpovie na otázku, otočí kartu s otázkou lícom nadol a problém je vyriešený. Po vyriešení prvej otázky sa začína počítať skóre. Pripočíta sa toľko bodov, koľko všetkých žetónov dokopy bolo potrebných na vyriešenie daného problému. Po vyriešení problému si hráč vždy ťahá aj škodlivú kartu. Tento aspekt hry má upozorniť na to, že všetky aktivity, ktoré robíme online, majú svoje príležitosti ale aj riziká, že je nevyhnutné byť obozretný pri akýchkoľvek online aktivitách.

Všetky bonusové aj škodlivé karty sú platné ihneď, okrem tých, kde je to napísané inak a okrem kariet s bonusom imunity. Pri každom prechode štartom dostane hráč jeden žetón z každej farby. Keď hráč stúpi na biele políčko, môže si vybrať ktorý typ žetónov dostane. Detailnejšie sú pravidlá rozpísané v samostatnom dokumente nazvanom Pravidlá. Tie odporúčame vytlačiť a dať hráčom k dispozícii, aby ich mohli konzultovať počas hry v prípade nezrovnalostí ďalšieho postupu.

Hra môže skončiť, keď sa prvý/á hráč/ka zbaví všetkých problémových kariet, ale ostatní hráči môžu pokračovať ďalej v hre. Vyhráva ten, kto dosiahne najvyšší počet bodov. V prípade, že je dostatok času, je možné v hre pokračovať, prípadne sa pokračuje dovedy, kým hru neskončí aj posledná skupina v kolektíve. Na ďalšej vyučovacej hodine je potrebné spraviť reflexiu, ako odpovedali žiaci na jednotlivé otázky, ktoré otázky sa im zdali náročné, čo bolo pre nich ťažké/ľahké, prípadne pri ktorých otázkach sa cítili nekomfortne alebo cítili, že by potrebovali viac pracovať s témou, viac sa dozvedieť na to, aby vedeli dostatočne odpovedať na otázky.

Hru je možné hrať aj separátne, bez práce s príručkou Digitálni obrancovia, alebo môže byť jej doplnkom.

**Alternatíva:** Po sformovaní skupín vyzvite žiakov, aby vymysleli svojmu tímu meno a prípadne aj logo/vizuálnu identifikáciu. To potom napíšu na odpoveďový hárok. Jednak sa tým napomôže tímovému duchu pri hraní hry a jednak bude na ďalšiu hodinu jednoduchšie identifikovať, ktorý odpoveďový hárok patrí ktorej skupine. Pri zavedení tohto kroku je potrebné počítať s časovou dotáciou minimálne 5 minút.

Projekt **Bezpečnejšie online prostredie pre žiakov a študentov** a túto hru ako jeden z jeho výsledkov podporili:

The logo for digiQ, featuring the word "digiQ" in a lowercase, sans-serif font.The logo for EDUMA, featuring a stylized red heart shape with the text "od emócií k poznaniu" above it and "EDUMA" below it.The logo for SK-NIC, featuring a blue circle with "SK" inside and "NIC" to its right.The logo for WebSupport, featuring a stylized icon of three people and the text "WebSupport".The logo for NADAČNÝ FOND TELEKOM, featuring a stylized "T" icon and the text "NADAČNÝ FOND TELEKOM".The logo for nadácia pontis, featuring a stylized red arch and the text "nadácia pontis".