

SURADNJOM DO USPJEHA



Trajanje: 45 minuta



Dob sudionika: 5. do 8. razred osnovne škole

Cilj:

Razviti svijest o rizičnim ponašanjima u video igrama te potaknuti razvoj odgovornih navika igranja.

Očekivani ishodi:

Učenici će moći prepoznati koje informacije nije poželjno dijeliti u video igrama.

Učenici će osvijestiti posljedice neprimjerenog ponašanja u video igrama.

Učenici će moći prakticirati savjete za nošenje sa odstupajućim ponašanjima u video igrama.

Učenici će moći prepoznati i prakticirati odgovorne navike igranja.

Potrebni materijali:

Olovke

Prilog 1 – broj primjeraka ovisno o broju grupa učenika*

Prilog 2 – broj primjeraka ovisno o broju grupa učenika*

Prilog 3 – 1 komad za voditelja radionice

Pohvalnica – 1 komad

**broj grupa učenika – preporuka je da se učenici u središnjoj aktivnosti podijele u grupe po 4 ili 5 učenika*



Dan Sigurnijeg Interneta

2024 | Utorak
6. Veljače

Zajedno za bolji internet

www.dansigurnijeginterneta.org

"GEJMAJ SIGURNO"



UVODNA AKTIVNOST

ŠTO I KAKO IGRAMO? (TRAJANJE 10 MINUTA)

Kratki uvod u temu kroz raspravu.

Danas ćemo razgovarati o videoigrama. Koliko god ih volimo, one nas nekad znaju i razljutiti pa i rastužiti.

Tko sve igra video igre? Koje sve igre igrate? Koliko često igrate?

Razgovarate li sa suigračima u igri? Kako? O čemu razgovarate? Znaju li ti razgovori biti neugodni? Što onda napravite? Je li vam se ikada dogodilo da se naljutite zbog nečega u igri? Zbog čega? Kako to izgleda?

Kroz iduću aktivnost natjecanja u grupama ćemo zajedno proći kroz neke savjete za igranje. Oni se tiču situacija koje nam se mogu dogoditi u video igrama, a koje nas mogu razljutiti i rastužiti. A osim toga, proći ćemo i neke savjete koji vam mogu pomoći da igrate bolje.



SREDIŠNJA AKTIVNOST

NATJECANJE (TRAJANJE 25 MINUTA)

Cilj je ove aktivnosti vježbanje suradnje i komunikacije u natjecateljskom okruženju. Pitanja i odgovori edukativne su prirode, odnose se na odgovorne navike igranja video igara te suočavanja s odstupajućim ponašanjima.

Učenici se podijele u grupe na način da u svakoj grupi bude 4 ili 5 učenika, grupe sjede zajedno oko jednog stola. Svaka grupa dobije isprintani Prilog 1 - listu sa mogućim odgovorima za prvi i drugi set pitanja te Prilog 2 - papir za odgovore na koju najprije trebaju napisati ime svoje grupe i imena članova grupe. Voditelj radionice ima spremna pitanja koja će čitati učenicima – Prilog 3 i pazi da učenici ne vide točne odgovore s njega. Prilog 3 sadrži dva seta po tri pitanja.

Za potrebe evidentiranja bodova voditelj postavlja Prilog 4 - Evidenciju s bodovima na vidljivo mjesto (npr. ploča).

Voditelj postavlja jedno po jedno pitanje (Prilog 3) iz prvog seta pitanja te naglašava kako svako pitanje **ima više odgovora koji su točni**. Prilikom čitanja pitanja **naglašava se koliko je točnih odgovora**.

Zadatak svake grupe je nakon pročitano pitanja dogovoriti se o točnim odgovorima na to konkretno pitanje, zapisati redne brojeve odgovora koje smatraju točnima iz Priloga 1 na Prilog 2 – papir za odgovore i po završetku predati papir na dogovoreno mjesto – npr. stol nastavnika.

Voditelj čita koje su odgovore ponudile grupe, redoslijedom kojim su Prilozi 2 predani. Važno je da voditelj još ne govori koji su sve odgovori točni. Grupa koja je prva ponudila sve točne odgovore dobiva 2 boda, a sve iduće grupe sa svim točnim odgovorima dobivaju po jedan bod. Ukoliko neka grupa nije navela sve točne odgovore, ne dobiva bodove.

Ako nitko nije ponudio sve točne odgovore, voditelj o tome obavještava učenike te ponovno čita isto pitanje, učenici opet nude svoje odgovore na isti način kako i prvog puta. Odgovore ovaj put upisuju u polje „ispravak“ na Prilog 2 kod pitanja koje je ponovljeno. U slučaju da ni ovaj put nema bodova za grupe, voditelj učenicima pročita točne odgovore i prelazi na iduće pitanje.

Nakon što završili prikupljanje odgovore za prvo pitanje i njihovo bodovanje, voditelj ponovno pročita o kojem pitanju se radilo te naglasi koji su bili točni odgovori, kako bi ih učenici na svojim listama na Prilogu 1 mogli prekriti. Nakon svakog pitanja može se kratko provjeriti jasnoća odgovora.

Nakon prvog seta pitanja slijedi poluvrijeme. U toj pauzi, voditelj aktivnosti pokreće kratku raspravu i daje 5 minuta timovima da rasprave međusobno i pokušaju pronaći neki način na koji će bolje surađivati. Primjer pitanja za raspravu:

Kako vam je za sada surađivati? Je li teško? Možete li bolje?

Nakon kratke pauze, prelazi se na drugi set pitanja i igra se nastavlja. Na kraju se uručuje pohvalnica najboljem timu, tj. timu s najviše osvojenih bodova. Ime tima se upisuje na pohvalnicu.

ZAVRŠNA AKTIVNOST

(TRAJANJE 10 MINUTA)

Rasprava o naučenom i prilika za postavljanje pitanja.

Postoji li nešto što vam nije bilo jasno? Koji od savjeta još niște čuli? Zanima me imate li vi još neke savjete koje bi dodali? Slažete li se s ovime što se danas čuli?

EVALUACIJA

Učenicima koji su sudjelovali u radionici se dijele Evaluacijski obrasci („Evaluacija radionice održane povodom Dana sigurnijeg interneta iz edukativnog materijala Centra za sigurniji Internet“). Broj evaluacijskih obrazaca treba odgovarati broju djece koja sudjeluju na radionici. Daljnje upute za izvoditelje potražite u nastavku.



PRILOG 1 - LISTA MOGUĆIH ODGOVORA ZA UČENIKE (PRVI SET ODGOVORA)

1. Taj igrač će se uznemiriti
2. Broj mobitela
3. Email i lozinku od profila
4. Gdje živimo
5. Koju glazbu slušamo
6. Mi ćemo biti manje skoncentrirani na igru i igrat ćemo gore
7. Najdražu boju
8. Namjerno izgubiti igru
9. Prijaviti ponašanje u igri (REPORT)
10. Reći nekoj odrasloj osobi kojoj vjerujemo
11. Taj igrač će početi igrati bolje
12. Ime i Prezime
13. Taj igrač će početi igrati još gore
14. Utišati tog igrača (MUTE)
15. Uvrijediti ga nazad
16. Uzeti pauzu od igre
17. Bankovne podatke (svoje i od naših roditelja)

PRILOG 1 - LISTA MOGUĆIH ODGOVORA ZA UČENIKE
(DRUGI SET ODGOVORA)

1. Ako se bliži vrijeme kada trebamo ići spavati
2. Biti što više na svježem zraku
3. Dobar san
4. Dobra prehrana
5. Imati još jedan hobi uz video igre
6. Kada imamo druge obaveze
7. Kada nam trne ruka
8. Kada nas krenu boljeti leđa
9. Kada postanemo ljuti
10. Kada postanemo tužni
11. Korištenje MUTE gumba (sustava utišavanja)
12. Ne moramo učiniti ništa
13. Odraditi sve obaveze koje trebamo obaviti prije samog igranja, tako da se možemo opustiti i fokusirati
14. Onda kad smo se dogovorili sa roditeljima
15. Paziti da uzimamo kratke pauze tijekom igranja - idealno svakih pola sata razgibati se i osvježiti
16. Piti dovoljno vode tijekom dana
17. Pozitivan stav prije pokretanja igrice
18. Reći mu da je glup i da ne zna igrati
19. Smirena i fokusirana komunikacija sa našim suigračima
20. Smiriti se i koncentrirati na igru
21. Kada nas krenu boljeti oči
22. Tjelovježba
23. Ukazati mu na njegovu grešku i narediti mu što da radi umjesto toga
24. Ukazati mu na to što mislimo da je pogrešno i ponuditi mu naš prijedlog
25. Kad smo već dugo na ekranima

PRILOG 2

(LIST ZA ODGOVORE)

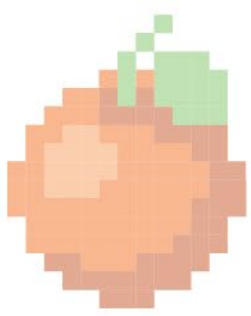
Ime grupe: _____

Imena članova grupe: _____

SET PITANJA	PITANJE	UPIŠITE REDNE BROJEVE ODGOVORA KOJEGA SMATRATE TOČNIMA S PRILOGA 1.	ISPRAVAK	BROJ BODOVA
1. SET PITANJA	1. Koje informacije ne smijemo dijeliti u online igrama? (5 TOČNIH ODGOVORA)			
	2. Što sve možemo učiniti ako nas netko vrijeđa u nekoj online igri? (4 TOČNA ODGOVORA)			
	3. Zamislite situaciju. Netko učini grešku u igri zbog koje naš tim počne gubiti. Tom igraču pošaljemo poruku u kojoj mu govorimo: "Nauči igrati, radiš gluposti. Nije ova igrice za tebe". Što će se dogoditi? (5 TOČNA ODGOVORA)			

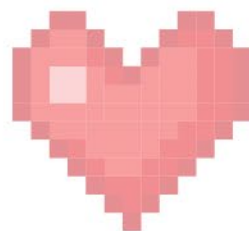
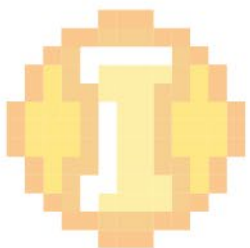
POLUVRIJEME

2. SET PITANJA	4. Što sve možemo napraviti kada vidimo da je naš suigrač slučajno učinio neku grešku? (3 TOČNIH ODGOVORA)			
	5. Kada je vrijeme da uzmemo pauzu od igranja i radimo nešto drugo? (9 TOČNA ODGOVORA)			
	6. Koje nam stvari povećavaju šansu da ćemo bolje igrati i pobijediti? (11 TOČNA ODGOVORA)			



GAME

WIN



PRILOG 3

(PITANJA I TOČNI ODGOVORI - ZA VODITELJE RADIONICE)

PRVI SET

1. Koje informacije ne smijemo dijeliti u online igrama? (5 TOČNIH ODGOVORA)

2. Broj mobitela
3. Email i lozinku od profila
4. Gdje živimo
12. Ime i Prezime
17. Bankovne podatke (svoje i od naših roditelja)

2. Što sve možemo učiniti ako nas netko vrijeđa u nekoj online igri? (4 TOČNA ODGOVORA)

9. Prijaviti ponašanje u igri (REPORT)
10. Reći nekoj odrasloj osobi kojoj vjerujemo
14. Utišati tog igrača (MUTE)
16. Uzeti pauzu od igre

3. Zamislite situaciju. Netko učini grešku u igri zbog koje naš tim počne gubiti. Tom igraču pošaljemo poruku u kojoj mu govorimo: "Nauči igrati, radiš gluposti. Nije ova igrica za tebe". Što će se dogoditi? (3 TOČNA ODGOVORA)

1. Taj igrač će se uznemiriti
6. Mi ćemo biti manje skoncentrirani na igru i igrati ćemo gore
13. Taj igrač će početi igrati još gore

PRILOG 3

(PITANJA I TOČNI ODGOVORI - ZA VODITELJE RADIONICE)

DRUGI SET

1. Što sve možemo napraviti kada vidimo da je naš suigrač slučajno učinio neku grešku?

(3 TOČNA ODGOVORA)

- 12. Ne moramo učiniti ništa
- 20. Smiriti se i koncentrirati na igru
- 24. Ukazati mu na to što mislimo da je pogrešno i ponuditi mu naš prijedlog

2. Kada je vrijeme da uzmemo pauzu od igranja i radimo nešto drugo? (9 TOČNIH ODGOVORA)

- 1. Ako se bliži vrijeme kada trebamo ići spavati
- 6. Kada imamo druge obaveze
- 7. Kada nam trne ruka
- 8. Kada nas krenu boljeti leđa
- 9. Kada postanemo ljuti
- 10. Kada postanemo tužni
- 14. Onda kad smo se dogovorili sa roditeljima
- 21. Kada nas krenu boljeti oči
- 25. Kad smo već dugo na ekranima

3. Koje nam stvari povećavaju šansu da ćemo bolje igrati i pobijediti? (11 TOČNIH ODGOVORA)

- 2. Biti što više na svježem zraku
- 3. Dobar san
- 4. Dobra prehrana
- 5. Imati još jedan hobi uz video igre
- 11. Korištenje MUTE gumba (sustava utišavanja)
- 13. Odraditi sve obaveze koje trebamo obaviti prije samog igranja, tako da se možemo opustiti i fokusirati
- 15. Paziti da uzimamo kratke pauze tijekom igranja - idealno svakih pola sata razgibati se i osvježiti
- 16. Piti dovoljno vode tijekom dana
- 17. Pozitivan stav prije pokretanja igrice
- 19. Smirena i fokusirana komunikacija sa našim suigračima
- 22. Tjelovježba

PRILOG 4

(EVIDENCIJA TOČNIH ODGOVORA)

SET PITANJA	PITANJE	REDOSLIJED KOJIM SU GRUPE PREDAVALE ODGOVORE	BROJ BODOVA
1. SET PITANJA	1. Koje informacije ne smijemo dijeliti u online igrama? (5 TOČNIH ODGOVORA)		
	2. Što sve možemo učiniti ako nas netko vrijeđa u nekoj online igri? (4 TOČNA ODGOVORA)		
	3. Zamislite situaciju. Netko učini grešku u igri zbog koje naš tim počne gubiti. Tom igraču pošaljemo poruku u kojoj mu govorimo: "Nauči igrati, radiš gluposti. Nije ova igrice za tebe". Što će se dogoditi? (5 TOČNA ODGOVORA)		
2. SET PITANJA	4. Što sve možemo napraviti kada vidimo da je naš suigrač slučajno učinio neku grešku? (3 TOČNIH ODGOVORA)		
	5. Kada je vrijeme da uzmemo pauzu od igranja i radimo nešto drugo? (9 TOČNIH ODGOVORA)		
	6. Koje nam stvari povećavaju šansu da ćemo bolje igrati i pobijediti? (11 TOČNIH ODGOVORA)		

DODATAK ZA PROVODITELJE RADIONICA S DJECOM I MLADIMA POVODOM DANA SIGURNIJEG INTERNETA

Po završetku radionice s djecom preporuka je provesti i evaluaciju.

U sklopu ovih materijala možete pronaći evaluacijski listić za kojeg vas potičemo da ga isprintate, ispunite podatke koji se nalaze na početku (ime škole, institucije ili organizacije iz koje dolazite i datum provedbe aktivnosti) te ih umnožite na način da svaki sudionik dobije svoj evaluacijski listić.

Ispunjavanje tih listića je anonimno, nije potrebno da djeca upisuju svoja imena, razredno odjeljenje i slično.

Nakon provedenih radionica Centra za sigurniji internet u sklopu Dana sigurnijeg interneta, molimo vas da ispunite online evaluacijski obrazac. U njega upisujete informacije o broju djece i mladih s kojima ste proveli aktivnost i njihove povratne informacije (koje su upisali na evaluacijske listiće). Po ispunjavanju online evaluacijskog obrasca otvara vam se pristup linku na kojemu možete preuzeti potvrdu o o sudjelovanju u ovoj aktivnosti.

Online evaluacijski obrazac se nalazi na linku: bit.ly/47CahZa.



NAPOMINJEMO

Obrazac služi za predaju evaluacija sudionika na radionici iz jedne kategorije (npr. za učenike 5.-8. razreda). Ako ste proveli radionice iz više kategorija - npr. i za 5.-8. razred i za 1.-4. razred potrebno je **ISPUNITI 2 EVALUACIJE** (po jednu za svaku kategoriju). U slučaju da ste u više razrednih odjeljenja/ skupina djece proveli istu radionicu - kroz jedan online obrazac predajete sve odgovore (npr. proveli ste radionice u tri 5. razreda i dva 6. razreda).

Evaluacije održanih aktivnosti se zaprimaju do 11. veljače 2024. godine do 23:59.

EVALUACIJA RADIONICE ODRŽANE POVODOM DANA SIGURNIJEG INTERNETA IZ EDUKATIVNOG MATERIJALA CENTRA ZA SIGURNIJI INTERNET

OSNOVNA ŠKOLA - 5.-8. RAZRED

Naziv škole, organizacije ili institucije u kojoj je održana radionica:

Datum provedbe radionice:

Koju bi ocjenu dao za održanu radionicu? Zaokruži svoj odgovor!

1 2 3 4 5

Što ti se najviše sviđelo na radionici?

Što ti se nije sviđelo na radionici?

Što ćeš raditi u budućnosti kao rezultat sudjelovanja na ovoj radionici?

Imaš dodatan komentar ili prijedlog? Upiši ih ovdje!

POHVALNICA

Za najuspješniji tim u natjecanju s pitanjima o videoigrama u sklopu obilježavanja Dana sigurnijeg interneta

"GEJMAJ SIGURNO"

Dan Sigurnijeg Interneta

2024 | Utorak
6. Veljače

A1

 csi.hr
Centar za sigurniji internet

 Centar za nestalu
i zlostavljaju djecu

