



**Nechyt' se do sítě!**

# Význam názvu projektu

Upozornění na možnou problematiku:

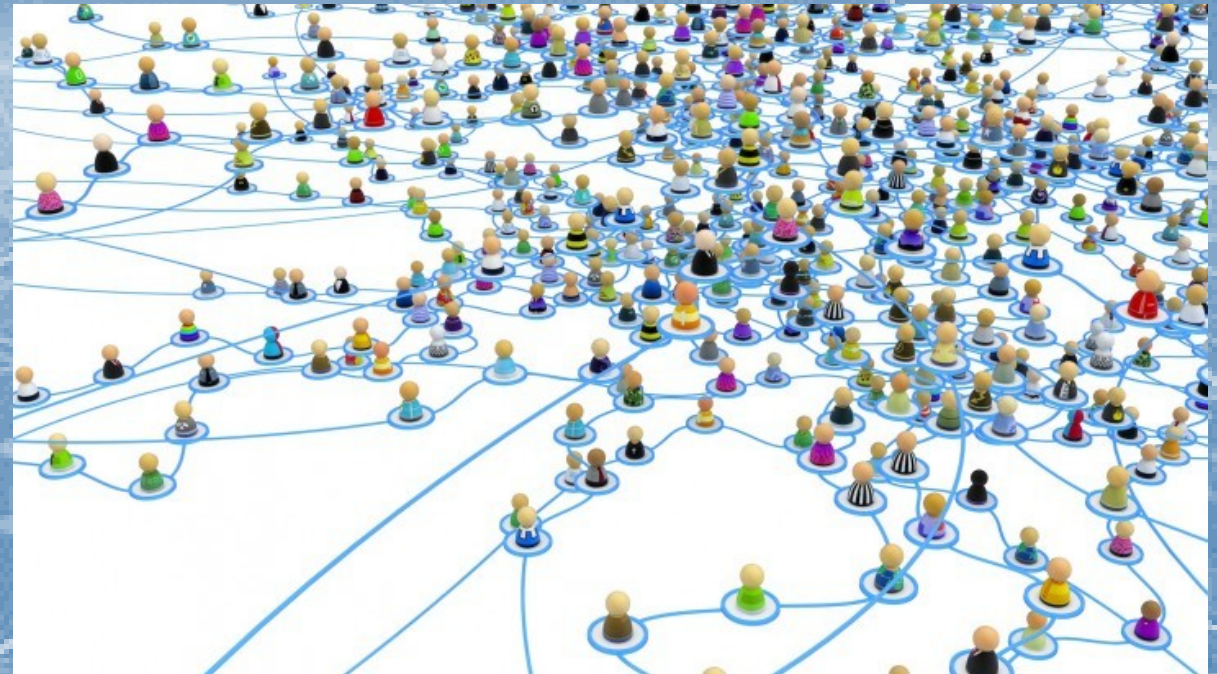
- Závislost na sociálních sítích
- Zneužívání sociálních sítí
- Anonymního psaní na sociálních sítích
- Anonymní vyjadřování na sociálních sítích



<https://makeawebsitehub.com/social-media-sites/>

# Cíle projektu

- poskytnutí osvěty o problematice kyberprostoru
- poskytnutí osvěty o problematice kyberšikany
- prevence sociálně patologických jevů
- prevence kyberšikany
- řešení již vzniklého problému kyberšikany



<https://thenextweb.com/socialmedia/2013/11/24/facebook-grandparents-need-next-gen-social-network/>

# Samostatný výstup

**Projekt představuje deskovou hru, která tvoří:**

- hrací plátno
- hrací karty = kazuistiky a otázky na různá odvětví kyberšikany
- figurky (1 figurka/1 skupina) a kostky

**Záměr a základní princip deskové hry:**

- ve hře jde o komunikaci, vzájemnou pomoc a spolupráci, jenž pomůže skupinám bojovat proti kyberšikaně

# Cílová skupina

- věk 9-15 let
- 3.-9. třída
- zaměřeno především na základní školy
- velikost jedné skupiny maximálně 5 členů



<http://www.familyandmedia.eu/en/internet-and-social-network/the-10-commandments-of-social-networks/>



# Kompetence vedoucího hry



<https://www.grupoeducar.cl/revista/edicion-224/educar-las-competencias-del-siglo-xxi/>

- odborná znalost problematiky kyberprostoru
- odborná znalost problematiky kyberšikany
- dostatečná motivace
- znalost základních vztahů v dané skupině
- získaná důvěra v žácích

# Očekávané výstupy

- žáci se budou orientovat v základním pojmosloví kyberprostoru a kyberšikany
- žáci budou vědět, kam se v případě kyberšikany obrátit
- žáci budou vědět jak případnou situaci řešit
- žáci by měli umět lépe komunikovat a spolupracovat
- žáci by se měli umět zamyslet nad svým chováním na sociálních sítích a uvědomit si, zda je jejich chování na sociálních sítích v pořádku

# Členové projektu



<http://www.inspirie.cz/1210-2/>

Předseda: Milan Siegert

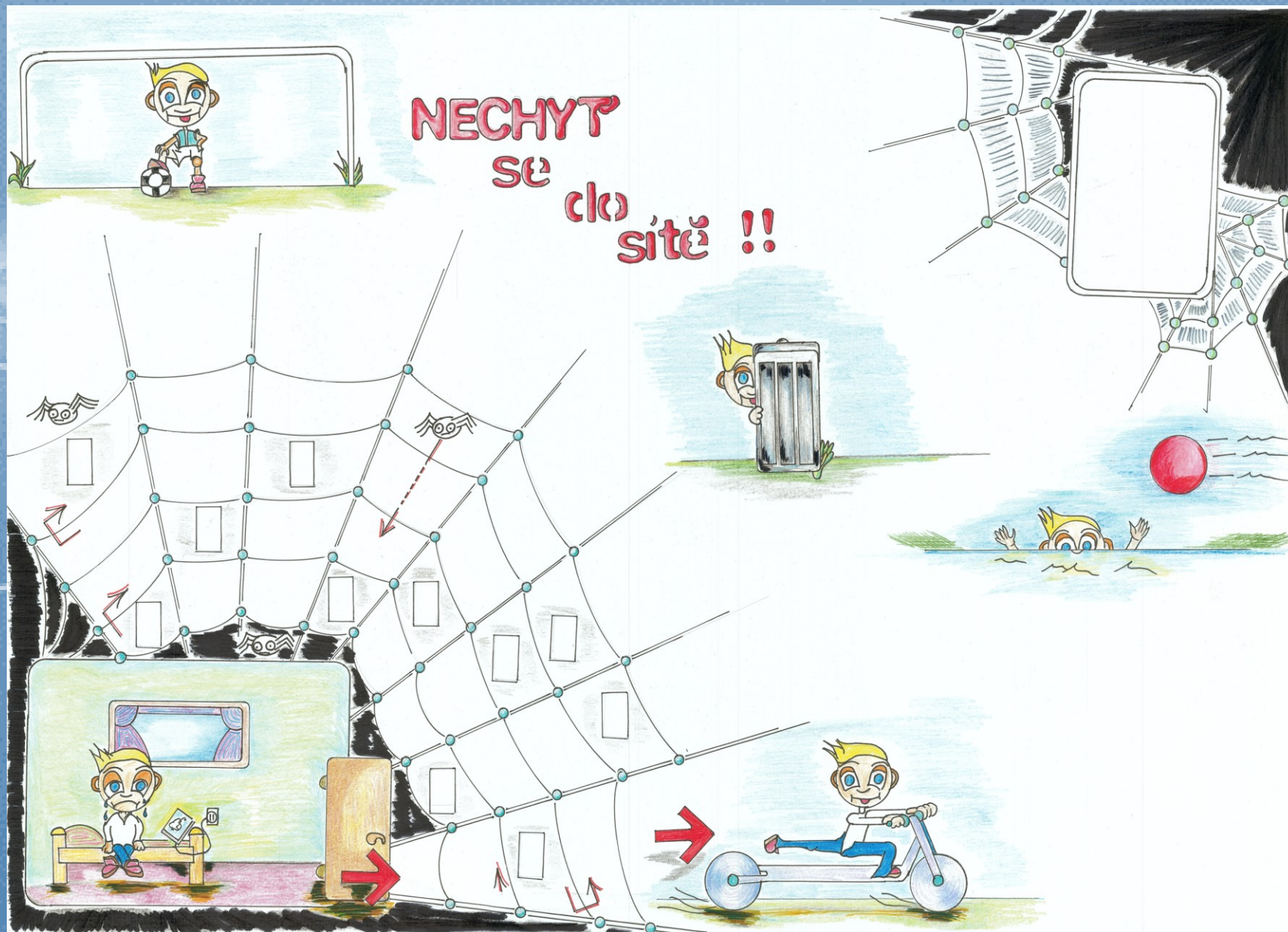
Dozorčí rady: Zdeněk Mrázek  
Alena Ondráčková

Pokladní: Nikola Jedličková

Zapisovatelka: Jana Drabová



# Plán hry



# Ukázky karet

## Otázky:

- Víš co je Happy Slapping?
- Víš, jakou formu by mělo mít bezpečné heslo?
- Jaký je nejbezpečnější komunikační kanál?

## Kazuistika:

- Hanka 9 let
- Hanka je nadaná malířka a moc ráda si kreslí. Je proto natolik zapálená, že skoro nedělá nic jiného. Její obrázky jsou úspěšné na různých soutěžích. Hanka má silnější postavu a není příliš pohybově nadaná. V poslední době je často nemocná a mamince si stěžuje na bolesti hlavy, břicha a mívá i teploty. Ve třídě podle svých slov nemá kamarády. Holky dělají gymnastiku a posmívají se jí za to, že ona neumí pořádně ani kotoul.
- Vyzkoušejte si aktivitu židle a pokuste se vžít do Hanky nebo do jejího okolí.



# Realizace







# Reakce a doporučení dětí

- *„Zajímavá hra.“*
- *„Byla to zábava.“*
- *„Něco nového jsme se naučili.“*
- *„Více políček, kde si můžeme brát kartu.“*
- *„Více políček, které by nám pomohli nebo ztížili hru, přidá to na akčnosti.“*
- *„Budeme hrát příště zas, ještě jsme neměli všechny karty.“*



# Reakce pedagoga

- *„Překvapil mě zápal dětí. Dozvěděla jsem se, že se ne všechny děti vyznají v dané problematice. V páté třídě většina není zběhlá ve využívání sociálních sítí. Mnohdy neví jak se pohybovat na internetu. Jak se po něm pohybovat bezpečně. Díky hře se děti dozvěděli nové informace a obohatilo je to. Bylo by třeba více času, jelikož se děti pěkně otevřeli, chtěli o tématech diskutovat, ale nebylo to možné. Během jedné vyučovací hodiny nebylo možné poskytnout dětem dostatečný čas k diskuzi.“*

# Rozpočet

Produkt	Částka
Tisk karet a laminování karet	100,- Kč
Materiál a scan	695,-Kč
Kostky a figurky	Z vlastních zdrojů – odhad 100,-Kč
Krabice	50,-Kč
Celkem	945,-Kč



**Děkujeme za pozornost!**