

PROJEKTOVÝ DEN

KDE ZAČÍNÁ A KONČÍ MÁ SVOBODA NA INTERNETU?

- vede žáky k rozvíjení čtenářské a mediální gramotnosti zároveň
- hlavním bodem je ONLINE ÚNIKOVÁ HRA
- cílí na výstupy v rámcovém vzdělávacím programu
- vytvořeno pro žáky 8. a 9. tříd ZŠ, 180 min. poutavého programu
- založeno na metodě E-U-R
- součástí je prezentace a diskuze k tématu, hraní online únikové hry, práce ve skupinách s pracovními listy, vyhodnocení a shrnutí celého projektového dne



VÝSTUPY



**NOVÉ PROVÁZANÉ
ZNALOSTI
A DOVEDNOSTI ŽÁKŮ
V OBLASTI ČTENÁŘSKÉ
A MEDIÁLNÍ
GRAMOTNOSTI**



**NOVÉ POHLEDY
NA BEZPEČNOST
NA INTERNETU,
JINÝ VHLED
DO POZICE RODIČŮ,
KTEŘÍ URČUJÍ HRANICE**



**TŘÍSTRÁNKOVÝ
PRODISKUTOVANÝ
PRACOVNÍ LIST
PRO ŽÁKY
I ZPĚTNÁ VAZBA
PRO ŠKOLU**



**ZÁŽITEK ZE HRY,
ZKUŠENOSTI
ZE SPOLUPRÁCE,
OTEVŘENÍ
NOVÝCH TÉMAT,
SDÍLENÍ SE**

TÉMA PROJEKTOVÉHO DNE

Hlavní téma projektového dne zní: **Kde začíná a končí má svoboda na internetu?** Je propojeno s otázkou:

Jaká pravidla byste nastavili vy, kdybyste byli rodiče?

Vyžaduje od žáků, aby se zamysleli nad tím, s jakým nebezpečím se mohou na internetu setkat, a aby se vcítili do role rodiče, který by měl svému dítěti vymezit bezpečné hranice pro veškerou aktivitu na internetu.

V online únikové hře se žáci věnují především **posuzování pravdivosti konzumovaných informací na internetu a rozpoznávání manipulativních online textů**. Pracují s konkrétními publikovanými online texty.

Do jaké míry si žáci nové vědomosti a dovednosti v rámci únikové hry upevnili, se ukáže při vyplňování pracovních listů. V nich opět resonují obě hlavní otázky a vyžadují od žáků jejich vlastní návrhy pravidel bezpečnosti na internetu nebo posouzení vybraných rizik na internetu.

Toto téma může být žákům 8. a 9. tříd na 2. st. základní školy blízké, jelikož v tomto věku je již pro ně běžné využívat internetové prostředí k zábavě, relaxaci, ke komunikaci s jinými lidmi nebo také k získávání informací.

Ve 13. roku života mají také možnost oficiálně se registrovat na vícero sociálních sítí (např. Tik Tok, Instagram, Snapchat, Facebook, aj.) nebo také na služby Google. Tito žáci zároveň prožívají období puberty, kdy se proměňuje jejich vztah s rodiči. Čas strávený na internetu a způsoby, jakými tento čas tráví, může být příčinou řady nedorozumění nebo hádek s rodiči.

HARMONOGRAM

Projektový den sestává ze čtyř vyučovacích hodin a je zapotřebí jej realizovat v celku v jednom dni.

Do projektového dne je možné zařadit běžnou školní přestávku, během níž se mohou žáci občerstvit a na chvíli si odpočinout.

- 0–30 min. - prezentace Svoboda na internetu (uvedení tématu, vysvětlení pravidel únikové hry, 30 min.)
- 30–110 min. - realizace únikové hry (hraje se ve dvojicích, 80 min.)
- 110–130 min. - přestávka (20 min.)
- 130–170 min. - vyplňování pracovního listu (40 min.)
- 170–190 min. - diskuze k vyplněným pracovním listům (ve trojicích či čtveřicích, 20 min.)
- 190–200 min. - společné zakončení v rámci celé skupiny (10 min.)

VYBAVENÍ POTŘEBNÉ PRO REALIZACI

Projektový den bude nejlépe realizovatelný ve Vaší prostorné počítačové učebně, tělocvičně nebo větší školní učebně, která je vhodná pro zapojení požadovaného technického vybavení a může pojmout také potřebné materiální a učební vybavení.

Abych mohla projektový den na Vaší škole realizovat, je zapotřebí zajištění níže uvedených učebních a technických materiálních pomůcek ze strany školy.

- židle pro každého žáka, pracovní stůl pro každou dvojici žáků
- technika pro data projekci: dataprojektor, projekční plátno, počítač pro spojení s dataprojektorem
- 15 počítačů nebo 15 tabletů pro každou dvojici žáků (v případě 30 žáků), v případě jiného počtu žáků vždy jeden počítač nebo jeden tablet pro jednu dvojici
- plně funkční připojení k internetu
- tabule nebo flip chart se psací potřebou

Během projektového dne využijeme rovněž osobní smartphone každého zúčastněného žáka. Pokud někdo ze zúčastněných nevlastní smartphone, může využít jeden z tabletů.

CÍLE PROJEKTOVÉHO DNE

Hlavním cílem celého projektového dne je rozvoj čtenářské gramotnosti v kontextu mediální gramotnosti u žáků na 2. stupni základní školy.

Jednotlivé aktivity a úlohy včetně práce s pracovním listem jsou navrženy tak, aby byly během projektového dne naplňovány konkrétní úzce definované kognitivní, afektivní a psychomotorické cíle (celkem 32 cílů).

Pro představu uvádím výběr některých rozpracovaných cílů:

KOGNITIVNÍ

- Žák vysleduje a určí z nabídky správné komunikační záměry autorů vybraných online článků.
- Žák srovná online články od nejlépe podloženého zdroje k nejméně podloženému zdroji a své navržené pořadí odůvodní uvedením správného počtu zdrojů.
- Žák na základě zjištěných informací vyhodnotí, zda je vybraný online článek manipulativní či nikoliv.
- Žák vysleduje a určí z výběru správnou hlavní myšlenku vybraných úseků online textů, které mu budou prezentovány.
- Žák sepiše alespoň 3 pravidla, které jsou podle něj důležitá při čtení jakéhokoliv textu na internetu.
- Žák roztřídí jednotlivé skutečnosti podle toho, zda mu mohou pomoci ověřit si pravdivost informací v textu či nemohou.
- Žák seřadí vybraná rizika na internetu od těch, která by mu dle jeho názoru způsobila největší újmu, až po ty, která by mu způsobila nejmenší újmu.
- Žák zformuluje stručná pravidla pro bezpečnou aktivitu jakéhokoliv dítěte v jeho věku na internetu.

AFEKTIVNÍ

- Žák se zamyslí nad nesnadnou pozicí rodičů, kteří mají nastavit vhodná a bezpečná pravidla pro veškeré aktivity svého dítěte na internetu.
- Žák vnímá zmiňovaná rizika spojená s jakoukoliv jeho aktivitou na internetu.
- Žák posoudí, do jaké míry mohou zmiňovaná rizika ovlivnit jeho bezpečnost na internetu.
- Žák posoudí, zda jej projektový den pozitivně ovlivnil ve změně jeho názoru nebo v rozsahu jeho dosavadních znalostí o chování na internetu.

PSYCHOMOTORICKÉ

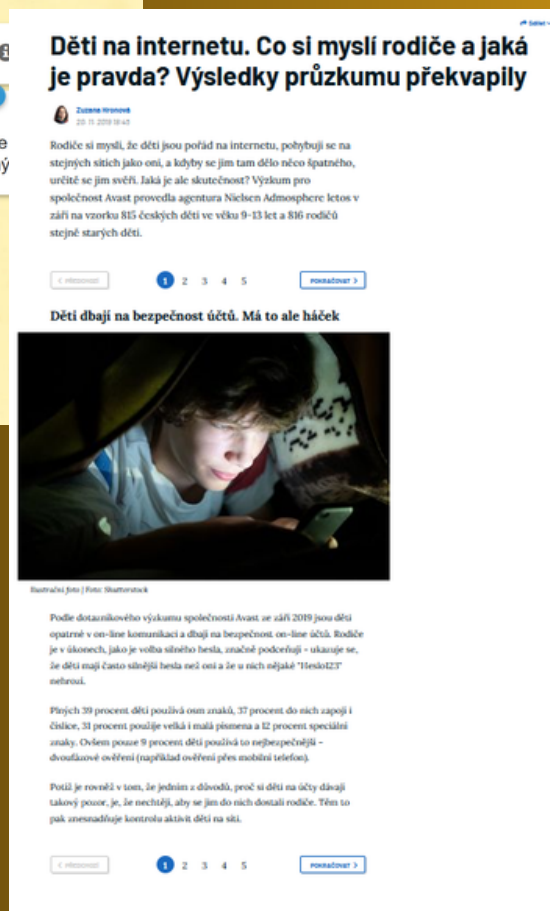
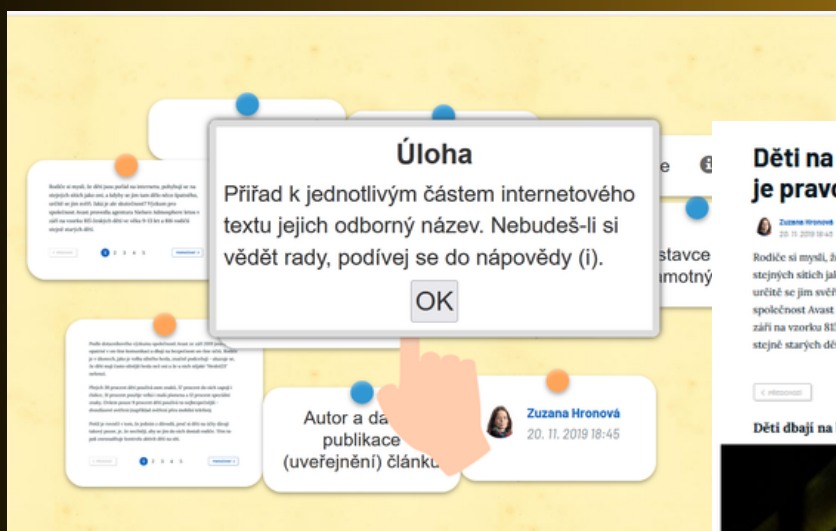
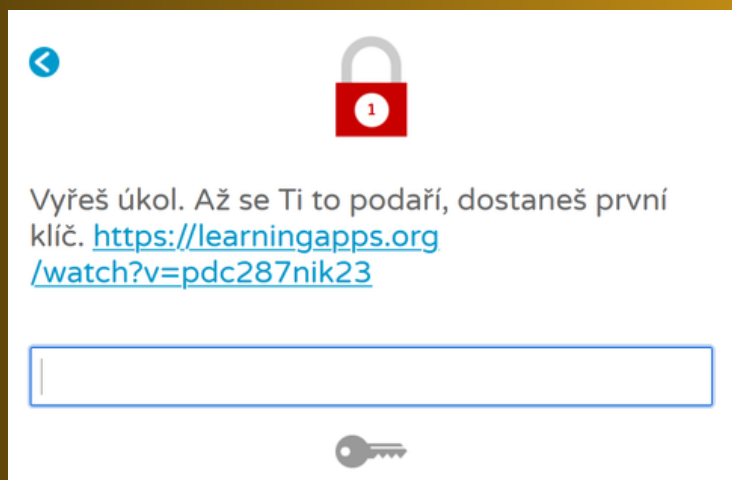
- Žák je schopen podle instrukcí vykonat příslušné kroky při vyhledávání na internetu tak, aby dosáhl požadovaného výsledku.
- Žák si během únikové hry zpřesňuje požadované činnosti ve vyhledávání na internetu.
- Žák si zdokonaluje schopnost vyhledávat klíčová slova a číst mezi řádky.

KOMPETENCE PROJEKTOVÉHO DNE

V rámci projektového dne budou žáci rozvíjet a upevňovat klíčové kompetence k učení, kompetence k řešení problémů, komunikativní kompetence, sociální a personální kompetence, občanské kompetence, pracovní kompetence a digitální kompetence.

Výčet konkrétních schopností a dovedností, které žáci budou mít možnost aktivizovat během činností zahrnutých do projektového dne, mohou na žádost rovněž poskytnout.

SPOILER



PRACOVNÍ LIST

3. Vzpomínáš na tipy, které Ti pomohou ověřit si pravdivosti informací v jakémkoliv textu na internetu? Roztříd podle své úvahy nabídku jednotlivých tipů na podstatné (pomohou ověřit) a nepodstatné (nepomohou ověřit).

Má text autora?	Čerpá autor informace z věrohodných zdrojů?	Má autor profil na sociálních sítích?
Je titulček šokující, zahrává si s emocemi?	Má text hodně sládnout nebo sdílení?	Je autor influencerem?
Publikují text také veřejnoprávní média?	Zaslal mi text přítel, kterému důvěřuji?	Není text hoax?
Je autor členem redakce, lze jej dohledat?	Jsou citovány slavné osobnosti, které jsou populární?	

A

Podstatné

B

Nepodstatné