

<b>Autor</b>	<i>Ing. Jaroslav Drozd</i>
<b>Pracovisko autora</b>	<i>Základná škola, Pribinova ul.123/9, 972 71 Nováky</i>
<b>Názov záverečnej práce</b>	<i>Poznaj nástrahy v online priestore.</i>
<b>Hlavný cieľ</b>	<i>Naučiť žiakov žiť v online priestore bezpečne.</i>
<b>Špecifický cieľ</b>	<i>Zvýšenie empatie, naučiť deti vnímať prekročenie hraníc v online priestore a vedieť správne konať.</i>
<b>Cieľová skupina</b>	<i>žiaci na druhom stupni ZŠ</i>
<b>Predmet/y</b>	<i>informatika, triednická hodina</i>
<b>Kľúčové pojmy</b>	<i>kyberšikanovanie, online prenasledovanie, empatia</i>
<b>Odporúčaná literatúra/zdroje</b>	<a href="https://bezpecnenanete.eset.com/sk/">https://bezpecnenanete.eset.com/sk/</a> <a href="https://www.beznastrah.online/">https://www.beznastrah.online/</a> <a href="https://www.hrdinoviainternetu.org/">https://www.hrdinoviainternetu.org/</a> <a href="https://informatika20.sk/">https://informatika20.sk/</a> <a href="https://www.kybersikanovanie.sk/">https://www.kybersikanovanie.sk/</a> <a href="https://makecode.microbit.org/">https://makecode.microbit.org/</a>
<b>Pomôcky</b>	<i>počítač a projektor, krátke video, papier, písacie potreby, sada microbit</i>

**Trvanie aktivity:** 45 minút

**Metodický postup:**

1. (2 min.) Učiteľ uvedie tému hodiny vetou. Bežná forma zábavy v online priestore sa môže zmeniť na situáciu v ktorej sa niekto môže ocitnúť v situácii v ktorej sa cíti nepríjemne, ponižujúco, nebezpečne a porušujú sa jeho práva. Žiaci sa majú zamyslieť aké situácie v online priestore by to mohli vystihovať.
2. (4 min.) Učiteľ pustí krátky príbeh ovce.sk – guľovačka  
<http://sk.sheeplive.eu/fairytales/gulovacka> Žiaci sedia samostatne, pozorne si všímajú postavy v deji príbehu a ich prejavy a emócie , ktoré prežívajú.
3. (8 min.) Po pozretí videa žiaci môžu hovoriť o svojich pocitoch, ktoré u nich video zanechalo. Ktorá časť na nich pôsobila ešte prijateľne a kde došlo k zmene na

správanie, ktoré bolo z ich pohľadu neprípustné. Akou formou sa prenieslo negatívne správanie do online priestoru.

4. (6 min.) Žiaci sú rozdelení do skupín po 3-4. Ich úlohou v skupinke bude na papier vypísať:
  - a) všetky negatívne prejavy správania sa, ktoré videli na videu
  - b) všetky pozitívne prejavy správania sa, ktoré videli na videu
5. (5 min.) Zástupca každej skupinky vypíše negatívne a pozitívne prejavy správania sa pozorované vo videu na tabuľu do samostatnej skupiny pre pozitívne a negatívne prejavy.
6. (8 min.) Každá skupina vytvorí krátky program v <https://makecode.microbit.org/> v ktorom naprogramujú microbit tak, že ak stlačím tlačidlo A zobrazím veselého smajlíka a ak tlačidlo B smutného smajlíka. Program stiahne do microbita.
7. (5 min.) Žiaci si sadnú do kruhu. V kruhu koluje jeden naprogramovaný microbit. Žiak si vyberie jedno slovo napísané na tabuli a stlačí na microbite písmeno aby sa zobrazil smajlík, ktorý vyjadruje jeho pocit spojený s týmto slovom.
8. (4 min.) Učiteľ zhrnie, že opakujúce negatívne prejavy správania sa v online priestore, ktoré pôsobia na iného žiaka a zároveň ho zraňujú, ponižujú, porušujú jeho práva nazývame **kyberšikana**. Slovo **kyberšikana** zapíše k skupine negatívnym prejavom správania sa na tabuľu. Vymenuje a zdôrazní riešenia ak sa žiak ocitne v situácií, že je obeťou alebo pozorovateľom kyberšikanovania.
9. (3 min.) Na záver žiaci urobia krátky online dotazník zameraný na ich skúsenosť s kyberšikanou.

### Vlastné skúsenosti:

Pri diskusii so žiakmi o pocitoch, ktoré u nich video vyvolalo väčšina žiakov prejavila dostatočnú schopnosť empatie a bola si vedomá nežiadúcich prejavov v online priestore. V skupine bol aj žiak, ktorý si dostatočne neuvedomoval vážnosť negatívnych prejavov a ich dopad na obeť a vnímal to ako niečo zábavné. Dôvod jeho vnímania situácie sme našli v tom, že na internete sleduje množstvo „zábavných“ videí a to viedlo k jeho skreslenému hodnoteniu a teda nedostatočnej schopnosti prejavovania empatie.

Pri písaní pozitívnych a negatívnych prejavov správania sa na tabuľu zástupcovia skupín dopisovali iba tie, ktoré sa na tabuli ešte nenachádzali a tým sa neopakovali.

Spetrením aktivity pre žiakov bolo vytvorenie krátkeho programu pre microbit a jeho následné použitie pri vyjadrovaní emócií spojených so slovami napísanými na tabuli.

Vyhodnotením dotazníka som zistil, že 19% žiakov má osobnú skúsenosť s niektorou z foriem kyberšikanovania a teda aktivita, ktorá je na kyberšikanovanie zameraná zvyšuje u žiakov citlivosť a schopnosť empatie v online priestore. Zároveň sa učia ako sa správne v danej situácii zachovať a tým problém vedeli riešiť.