



Metodický list k osvětovému komiksu:

Digistopa: Příběh Svůdáka

Vhodnost využití: 4. – 5. třída

Časová dotace: 45 – 90 minut

Lektorská náročnost: 2 z 5 (5 je nejvyšší)

Vzdělávací cíle:

- Žák vysvětlí, co je to digitální stopa a jaká rizika jsou s ní spojená
- Žák dokáže rozpoznat a pojmenovat rizika související s internetovou komunikací (kybergrooming, sexting, nátlak a vydírání)
- Žák zná možná řešení rizikových situací a dokáže identifikovat formální i neformální zdroje pomoci

Ukotvení v RVP ZV 2021:

- ČJS-5-2-02 rozpozná ve svém okolí jednání a chování, která se už nemohou tolerovat
- I-5-4-03 dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi



Pomůcky:

- Počítač s přístupem k internetu a dataprojektor pro promítání videa, počítače, tablety / chytré telefony pro každou dvojici / jednotlivce (+sluchátka)
- Diplom absolventa (viz příloha) pro každého žáka
- Běžné psací potřeby, pro lektora flip-chart nebo jinou vhodnou psací plochu

Využití didaktické metody:

Inspirováno publikací: ČAPEK, Robert. *Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnoticích metod*. Praha: Grada, 2015. Pedagogika. ISBN 978-80-247-3450-7

- **Samostatná práce:** V rámci samostatné práce žák přebírá zodpovědnost za výsledky učebního procesu, spoléhá na vlastní síly, volí si tempo své práce a realizuje své nápady a to za účelem řešení problému nebo plnění nejrůznějších úkolů.
- **Komiks:** Je didaktický prostředek pro předávání informací žákům. Nabízí informační i ilustrační složku, která žákům pomáhá proniknout do studovaného tématu. Komiks v této lekci je pasivní prvek, žáci ho pročítají.
- **Řízená diskuze:** Metoda je v této lekci důležitá pro fixování znalostí žáků. Správně vedená diskuze podporuje komunikační dovednosti žáků, důležitá je výměna názorů mezi žáky, nikoliv mezi žáky a lektorem / vyučujícím. Role vedení diskuze spočívá v podněcování žáků k aktivitě, pokládání otázek kolektivu a shrnování důležitých momentů.



Nastavení očekávání:

Nastavte očekávání žáků a předejděte nedorozuměním. Seznamte žáky s tím, že jste do dnešní výuky zvolili interaktivní komiks Digistopa – Příběh Svůďáka. Vysvětlete, že se jedná o komiksový příběh, který představuje životní situaci 10 letého Tomáše Svůdného (alias Svůďáka), který se dostal do malérů při používání internetu. Aby si pod tím uměli žáci představit něco konkrétního, sdělte, že se příběh bude týkat komunikace na sociálních sítích. Oznamte žákům, že po společném úvodu budou pracovat na počítačích / jiných zařízeních a procházet interaktivním komiksem. Rozhodněte, zda budou žáci pracovat samostatně nebo ve dvojicích.

Fáze evokace (10 – 20 minut)



- Představte žákům metodu s názvem řízená diskuze a vysvětlete její základní pravidla (viz použité metody). Poté pokládejte žákům řízené otázky, které podněcují diskuzi mezi žáky. Využít můžete například tyto modelové otázky:
 - Které sociální sítě / webové stránky / aplikace slouží ke komunikaci?
 - Sociální sítě jsou omezené věkovou hranicí, proč tomu tak je?
 - Co mohu na sociálních sítích sdílet, a co naopak ne a proč?
- Stanovte vhodný časový limit, nevěnujte této aktivitě však více, než je nutné. V momentě kdy vycítíte, že žáci téma řízené diskuze vyčerpali, činnost ukončete. Vyzvěte žáky, aby utvořili stanoviště u počítačů / jiných zařízení. Poté přejděte k fázi uvědomění.

Fáze uvědomění (20 – 40 minut)



- Nyní pusťte žákům (už na stanovištích) komiks „Digistopa – Příběh Svůďáka“ nebo dejte pokyn, aby si tento komiks spustili sami na adrese www.pribehsvudaka.cz a otevřeli si sekci pro žáky tlačítkem „otevřít příběh“.
- Poté, co si žáci spustí komiks a otevřou si zónu pro žáky, je důležité vysvětlit jim ovládací prvky. V první řadě vysvětlíte a ukažete navigační tlačítka „další strana“ a „krok zpět“, těmi se žáci v komiksu posouvají. Dále poukažte na roletku „textový přepis“, která se nachází pod komiksy či printscreeny. Může být užitečná pro žáky se zrakovým znevýhodněním či žáky, kteří jsou znevýhodnění jazykovou bariérou. Ukažte také kvízy, které žáci budou průběžně potkávat. Slouží především pro opakování děje a ukotvení znalostí.
- Je vhodné také žáky ujistit, že rychlost průchodu komiksem si každý může řídit dle svých potřeb. Doporučujeme také tuto aktivitu žádným způsobem nehodnotit. Body, které žáci při průchodu minikvízů sbírají, slouží jen pro jejich orientační zpětnou vazbu.
- Po tomto představení žáci samostatně / ve dvojicích prochází interaktivním komiksem. Při procházení komiksem jsou vedeni k aktivní práci s textem, přemýšlení nad dějem a setkávají se s dalšími didaktickými nástroji (například průběžné opakování pomocí kvízů).
- V momentě, kdy vycítíte, že žáci došli na konec příběhu a ztrácí pozornost, požádejte je o vyplnění zpětné vazby na komiks. Zpětnou vazbu najdou na konci Příběhu Svůďáka.
- Jakmile mají žáci vyplněnou zpětnou vazbu, upozorněte je, aby dále pokračovali rozšiřujícími příběhy. Tyto příběhy slouží právě ke stírání rozdílů mezi žáky a rychlostí jejich průchodu.

Fáze reflexe (15 – 30 minut)



- Z praxe se ukazuje jako vhodné zařadit mezi fázi uvědomění a reflexe malou přestávku (dle časových možností). Ideálně po malé přestávce přistupte k diskuzi. Připomeňte žákům, že celá aktivita končí až společnou diskuzí.
- Následně řiďte diskuzi, která žákům pomůže ukotvit jejich nové znalosti. Diskuzi je možné rozdělit na dvě části, které na sebe plynule navazují.
- V první fázi řízené diskuze poskytněte žákům prostor kolektivně shrnout celý příběh. Požádejte je, aby si postupně předávali slovo a každý doplnil pár vět, které děj přibližují. Dbejte na to, aby se některý žák nerozpovídal. Pokud si některý žák nevzpomíná na kousek děje, požádejte ostatní spolužáky o pomoc. Stejně tak pokud některý žák část děje splete, požádejte ostatní o opravu, na nedostatek přehnaně neupozorňujte.
- Ve druhé fázi pokládejte žákům řízené otázky, které podněcují diskuzi mezi žáky. Využít můžete například tyto modelové otázky a také žáky směřovat na recyklaci nápadů z úvodu aktivity:
 - Znali se Tomáš a Sandy z reálného života, nebo pouze z internetu?
 - Dozvěděl se nakonec Tomáš s kým si skutečně psal?
 - Sandy věděl(a) o Tomášovi že hraje fotbal, jak vypadá jeho mamka i kde Tomáš chodí do školy. Jak tyto informace získal(a)?
 - Příspěvky, líky, fotky, zkratka vše co sdílíme je součástí naší? (digitální stopy)
 - Tomáš poslal Sandy svoji fotku v trenýrkách. Myslíte si, že je správné chtít po někom takovou fotku nebo video?
 - Má někdo právo vydírat druhého nebo požadovat výkupné výměnou za to, že nezveřejní jeho fotku?
 - Co bych měl dělat, kdyby mi někdo poslal svou intimní fotku nebo video?

Závěrem žákům rozdejte diplom absolventa (viz příloha), na kterém zároveň žáci naleznou kruh pomoci s vybranými formálními i neformálními zdroji pomoci, na které se mohou obrátit v případě, kdy by se jim na internetu dělo něco špatného.

Potenciální rizika pro realizaci

- Od lektora se očekává, že bude seznámen s interaktivním komiksem, jeho dějem i fungováním. Pokud bude některý žák potřebovat při průchodu pomocnou ruku, bez osobních zkušeností a znalostí děje nebude lektor dostatečnou oporou.
- Pokud uvidíte, že některý z žáků postupuje pomaleji, průběžně se mu věnujte. Je dobré žáka uklidnit a poskytnout mu nenápadné nápovědy nebo slovně shrnout některé části příběhu. Žák tak nebude vystaven diskomfortu v momentě, kdy se spolužáci budou blížit ke konci.
- Třídní kolektiv zpravidla postupuje při plnění úkolů různým tempem, to platí i pro průchod tohoto interaktivního komiksu. Pro rychlejší žáky jsou připraveny rozšiřující příběhy. Je však vhodné mít připravený i záložní úkol pro ty, kdo budou mít vše hotovo vč. zpětné vazby. Úkol může spočívat v podpoře spolužáků a vrstevnickém učení, nebo vyhledání zadaných informací na internetu atp. Záleží na situaci a třídním kolektivu. Obecně však platí, že je vhodné vyvarovat se roztržitému závěru, kdy vzniká hluk a žáci, kteří potřebují na průchod komiksem více času, se dostávají pod nepřiměřený tlak.
- V průběhu diskuzí se někteří z žáků svěřují s tím, že tyto sociální sítě znají, tráví na nich čas nebo se dokonce s podobným rizikovým chováním setkali osobně. Přestože žáci tím porušují podmínky používání (věkovou hranici), doporučujeme tuto situaci nedémonizovat, a spíše se prakticky bavit o tom, proč je vstup na sociální sítě omezen věkovou hranicí.



- Součástí aktivity je video se zvukem. U videa je defaultně nastaveno, že se automaticky po spuštění přehrává se zvukem. Aby nedošlo k narušení průběhu aktivity, domluvte si s žáky předem jak přehrávání videa proběhne (zejména pokud není dostatek sluchátek ke každému zařízení).
- V rámci aktivity jsou využita slova, která většina žáků používá ve své běžné řeči. Může se však stát, že některá z nich znát nebudou, zde je jejich seznam a vysvětlení:

AKA: [z angl. also know as]; také známý jako

Story: [z angl. story]; příběh

Čeknout: [z angl. check]; ověřit, zkontrolovat

Chill: [z angl. chill]; pohoda, klídek

Brawl Stars: název online hry

Printscreen: [z angl. printscreen] snímek obrazovky

Gamesa: [z angl. game] hra

Omg: [z angl. oh my god] ach, můj bože

Twitch: webová stránka ke sledování živých přenosů hraní

Fortnite: název online hry

Minecraft: název online hry

IG: zkratka sociální sítě Instagram

FB: zkratka sociální sítě Facebook

Nudes: [z angl. nude]; nahý, intimní fotografie

Sorry: [z angl. sorry]; promiň;

Cringe: [z angl. cringe]; divný, trapný

100ry: [z angl. story]; příběh

Memes: rychle se šířící informace (nejčastěji obrázků, video)

GIF: krátká animace; souhrn rychle po sobě jdoucích obrázků

Crush: pobláznění; člověk, do kterého jsem zamilovan(á)y