

V DIGITÁLNÍM SVĚTĚ: ONLINE HRY

AKTIVITA: ONLINE HRY

<p>Anotace:</p>	<p>Aktivita vede žáky k tomu, aby si uvědomili, co je na hraní videoher zábavné a poučné a co může být naopak problematické. Žáci formu písemného úkolu reflektují svoje oblíbené hry. Uvědomí si, že v hrách na internetu se utrácí nejen herní, ale i reálné peníze.</p>
<p>Vzdělávací oblasti a obsahové vzdělávací okruhy:</p>	<p>ZV a GV: člověk a jeho svět (1. stupeň ZŠ), člověk a společnost, jazyk a jazyková komunikace, informatika a informační a komunikační technologie</p>
<p>Průřezová témata:</p>	<p>ZV a GV: MV, OSV</p>
<p>Klíčové kompetence:</p>	<p>ZV a GV: k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální, občanské</p>
<p>Doporučený věk:</p>	<p>8+</p>
<p>Cíle:</p>	<p>Žáci:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ si uvědomí, že na internetu se platí jak herními měnami, tak reálnými penězi ▪ si uvědomí možná pozitiva i negativa hraní videoher ▪ se učí aspektům bezpečného chování na internetu
<p>Délka:</p>	<p>45 min. (včetně projekce)</p>
<p>Pomůcky:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PRACOVNÍ LIST ▪ psací potřeby do každé skupiny
<p>Postup:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Na začátku aktivity položíme žákům otázky: <i>Nakupuje vaše rodina na internetu? Jak se na internetu platí? Odkud se berou peníze na platební kartě?</i> 2. Následuje projekce epizody seriálu. Poznámka: Snímek doporučujeme zhlédnout nejméně dvakrát. 3. Ověříme porozumění obsahu dílu seriálu. <i>Ptáme se: Co se stalo Filipovi? Jak bylo možné, aby ve hře utratil skutečné peníze?</i> 4. Po projekci rozdáme žákům PRACOVNÍ LIST. Žáci pracují samostatně a zapisují odpovědi na otázky. Odpovědi společně sdílíme. 5. S celou třídou se společně zamyslíme nad plusy a minusy hraní her. Zapisujeme na tabuli nebo flipchart. Mezi plusy můžeme uvést, co je na videohrách poučné nebo zábavné, k minusům, co může být u hraní videoher problém (např. nadměrné utrácení nebo nevědomá platba, příliš časté a příliš dlouhé hraní, hry s nevhodným obsahem určené spíše dospělým)

než dětem...)

Reflexe:

Provedeme důkladnou reflexi formou diskuse. Sdílíme zkušenosti žáků s hraním videoher. Klademe důraz i na finanční stránku. Ptáme se například: *Dovolí vám rodiče nákupy v hrách? Za co konkrétně? Stalo se vám někdy, že jste peníze utratili bez dovození? Je těžké odolat nákupům v hrách?*

V diskusi zdůrazníme, že s finančními prostředky je potřeba nakládat rozvážně a **rozlišovat herní měnu a reálné peníze**.

Lekci doporučujeme ukončit pozitivně, například oceněním množství poznatků, které žáci o hrách mají, nebo oceněním kreativity a spolupráce při hraní.

Doporučujeme využít Otázky a odpovědi k lekci.