

## **Ötletek az internetbiztonság játékos tanításához**

Ebben a feladatbankban segítséget szeretnénk adni egy fontos téma, az internetbiztonság feldolgozásához néhány inspirálónak szánt ötlettel.

A játék kerettörténete, hogy az osztályban minden tanuló kap egy kezdőavatart. Ez a virtuális szereplő most lép be a digitális világba, ahol cyberhőssé válhat, hogy megmenthesse a társait.

Ehhez persze mindenféle tudásra és szuperképességre szüksége van, így a játékosított tanulás során a diákok feladata, hogy fejlesszék hősüket (lényegében digitális alteregójukat), aki képes megmutatni, hogy az Online Birodalom egy jó hely lehet, ha megfelelően használjuk az ottani dolgokat, és képesek vagyunk felismerni, kivédeni a kockázatokat (zaklatás, online gyűlöletbeszéd, álhírek, káros tartalmak, függőség – egy-egy aknamező is rejtheti ezeket a kockázati tényezőket, amiket a cyberhős egyszerűen át tud ugrani, ha rendelkezik kellő ismerettel a digitális világról).

A kezdőavatarnak mindenféle kihívásokat kell teljesíteni a feladatbankból.

A pontok összegyűjtése során különféle szinteket léphet meg a tanuló (pl. cyberfelfedező, cyberlakó stb.), vagy akár pontjai alapján különféle szuperképességeket (pl. álhírek szétlövése, békítő szerep az online bántalmazásban) is kaphatnak a tanulók, amiket összegyűjtve cyberhőssé válhatnak.

Az egyes szinteknél a pedagógus dönthet úgy, hogy bizonyos feladatok elvégzését kötelezővé teszi a továbbjutások feltételeként.

### **Feladatbank**

- Készíts gondolattérképet az internet előnyeiről és hátrányairól! Térj ki arra is, hogy ami az egyik oldalon előny, a másik oldalon lehet hátrány is, ha nincs kellő ismeretünk a digitális világról, vagy eltúlzott a használatra szánt idő. (5 pont)
- Végezz minikutatást ismerőseid körében a képernyőidőről: ki mennyi ideig, mire használja az internetet. A válaszok összegzéséhez készíts grafikont vagy prezentációt! (10 pont)
- Írj dalszöveget szabadon választott műfajban az adatvédelemről és a biztonságos jelszóról! (5 pont) Előadásért plusz 5 pont jár.

- Esszében vagy vlogban mutasd be társaidnak, hogyan ismerhetjük fel az álhíreket! Mik lehetnek azok a szempontok, amelyek alapján ki lehet szűrni a megbízható információkat? (10 pont)
- Szerkesszetek elgondolkodtató vagy vicces mémeket az internethasználati szokásainkkal kapcsolatban! (5 pont)
- Tarts kiselőadást Az internet nem felejt címmel! (10 pont)
- Dolgozzatok ki közösen bántalmazás elleni kisokost! A munkátokat illusztráljátok rajzzal, szófelhővel vagy képregénnyel! (15 pont)
- Hozzatok létre közösen olyan társasjátékot, ami szerintetek segítene az osztálytársaitoknak abban, hogy tudatosabban használják az internetet (adatvédelem, álhírek kiszűrése, netikett ismerete stb). Készítsétek el ehhez a táblát, bábokat, kérdéskártyákat és persze a játékszabályt is! (20 pont)
- Állíts össze kvízt, amiben tesztelheted a többieket, mennyire tudatosak az interneten. (5 pont)
- Tarts kiselőadást Az algoritmusok nyomában címmel! (10 pont)

A feladatbank tetszőlegesen bővíthető, átírható, illetve a pontrendszer is újragondolható. A feladatok minőségétől függően adhatunk részpontokat vagy bónuszpontokat.