

WPROWADZENIE

Gra *Turniej Asów Internetu* jest narzędziem edukacyjnym, które możesz wykorzystać podczas zajęć szkolnych do urozmaicenia lekcji z zakresu bezpieczeństwa w internecie, edukacji cyfrowej, godziny wychowawczej bądź podczas innych zajęć.

Turniej Asów Internetu powstał na podstawie rozgrywki przeprowadzonej w trakcie III Konferencji Programu Asy Internetu. Rozgrywka miała formę teleturnieju, w którym zmierzyły się ze sobą dwie drużyny, pod czujnym okiem prowadzącego. Turniej można zobaczyć w całości na kanale Fundacji Szkoła z Klasą na YouTube:

https://www.youtube.com/watch?v=TsKOMglysFk&t=417s&ab_channel=FundacjaSzko%C5%82azKlas%C4%85

Celem Turnieju było przedstawienie treści programu w atrakcyjnej formie, uwzględniającej zarówno pytania typu prawda/fałsz, jak i zabawy integracyjne. Zadania nawiązują do pięciu wartości programu, są to: **rozsądek** zachowany przy tworzeniu śladu cyfrowego i odpowiedzialna komunikacja, **uwaga** na wyłudzanie informacji, oszustwa i wiarygodne źródła, **siła** to bezpieczeństwo online i tworzenie skutecznych haseł, a także asertywność w sieci, **życzliwość** wyrażana poprzez zwalczanie negatywnych zachowań online i **odwaga**, by porozmawiać z zaufaną osobą dorosłą, kiedy coś nas zaniepokoi.

Celem naszej gry print&play jest odwzorowanie rozgrywki w formie, która będzie prosta do zrealizowania podczas zajęć w szkole. Gra składa się z dodatkowej puli pytań i zadań, dzięki czemu możliwe jest wracanie do niej i rozgrywanie kolejnych partii bez ryzyka powtarzania treści.

Narzędzie to przeznaczone jest głównie dla uczniów i uczennic szkół podstawowych, ale po odpowiednim dostosowaniu (zmodyfikowaniu części pytań) mogą skorzystać z niego także uczniowie i uczennice szkół ponadpodstawowych. Gra wymaga przygotowania technicznego – wydruku pytań lub skorzystania z komputera i rzutnika.



PRZYGOTOWANIE

Gra prowadzona jest w konwencji turniejowej. Osoba prowadząca zajęcia dzieli klasę na dwie grupy, po czym zajmuje miejsce z przodu – przy tablicy lub stanowisku komputerowym. Grupy powinny dzielić przestrzeń, a uczniowie i uczennice mogą siedzieć blisko siebie, bez ławek czy stolików, tak by było im łatwiej się naradzać.

Część zadań wymaga większej wolnej przestrzeni. Warto zorganizować ją przed rozpoczęciem gry. Do wykonania zadań potrzebna jest przestrzeń o powierzchni około 2 na 3 metry, ale jej wielkość może się zmieniać w zależności od liczebności grupy biorącej udział w zajęciach. Przed rozpoczęciem rozgrywki przejrzyj zadania i ustal, które będą możliwe do realizacji w przestrzeni, jaką dysponujesz.


Do przeprowadzenia gry potrzebny będzie komputer z rzutnikiem lub zestaw wydrukowanych pytań i zadań. Dodatkowo przyda się zegarek/stoper do odmierzenia czasu oraz tablica do zapisywania wyników obu grup. Mogą się także przydać małe zmywalne tabliczki do zapisywania odpowiedzi przez grupy. Jeżeli ich nie macie, skorzystajcie z małych kartek.

PLAN ROZGRYWKI

Gra została dopasowana do przeprowadzenia jej w trakcie jednej godziny lekcyjnej z możliwością wydłużenia o kolejne godziny w ciągu lub po dłuższej przerwie.

Lekcja składa się z następujących części:

- 1) Wprowadzenie i przygotowanie techniczne – przygotowanie sali lekcyjnej, uruchomienie prezentacji, sprawdzenie listy obecności (5 minut).
- 2) Podział na grupy – dwa duże zespoły, dobrane losowo lub pod kątem równego poziomu kompetencji cyfrowych, zajęcie miejsc (5 minut).



3) Rozgrywka – podzielona na pytania i zadania przekazywane naprzemiennie, przewidujemy minutę na pytanie wraz ze sprawdzeniem odpowiedzi i 3 minuty na wykonanie zadania, po każdym takim segmencie drużyny otrzymują punkt za udzielenie poprawnej odpowiedzi lub za zaliczenie zadania (25 minut).

4) Omówienie – ogłoszenie zwycięzców, omówienie pytań i zadań, zebranie wrażeń i refleksji uczniów, zakończenie lekcji (10 minut).



REKOMENDOWANY PRZEBIEG ROZGRYWKI

1) Wszystkie drużyny odpowiadają na zadane pytanie – poprawna odpowiedź daje 1 punkt dla drużyny.

2) Dwie poprawne odpowiedzi uprawniają do wylosowania dostępnego zadania.

3) Drużyna, która wylosowała zadanie, rozwiązuje je, jeśli poprawnie wykona zadanie, dostaje 5 punktów, jeśli nie, zadanie przechodzi na drużynę przeciwną, która za poprawne wykonanie dostaje 3 punkty.

4) Jedna rozgrywka to około 10 pytań.


5) Gra zawiera karty przygotowane do druku, które drukujemy obustronnie wzdłuż krótszego boku i wycinamy (1 kartka A4 to dwie karty do gry). Karty te zawierają odpowiedzi i są głównie do użytku osoby. Gra zawiera także zestaw kart do pokazywania na rzutniku, który nie zawiera odpowiedzi.



PROWADZENIE ROZGRYWKI

Narzędzie zostało oparte na grze turniejowej, która odbyła się na III Konferencji Asów Internetu. Dokładne odwzorowanie turnieju może być trudne, ale zachęcamy do aktywnej i angażującej formy prowadzenia gry.

Warto podkreślić moment zdobycia punktów przez drużyny, pilnować dynamiki gry i jej czasu, budować napięcie i emocje przed ujawnieniem poprawnej odpowiedzi. W niektórych pytaniach można dopytać o uzasadnienie, ale nie we wszystkich – by nie przedłużyć zbytnio rozgrywki.



Na **udzielenie odpowiedzi** gracze mają maksymalnie minutę. Zapisują ją na kartce lub tabliczce. Odpowiedź powinna być wynikiem narady grupy, zadbaj o to, żeby nie była to tylko refleksja jednego ucznia. Podstawę turnieju stanowią pytania i punkty zdobyte za ich rozwiązanie.

Na **rozwiązanie zadania** uczestnicy mają maksymalnie 3 minuty. Część z nich może być realizowana wspólnie przez całą klasę, część przez obie grupy równolegle. Wykorzystanie zadań jest opcjonalne, ale może stanowić cenny wkład w proces integracji grupy lub klasy.

INFORMACJA ZWROTNA

W trakcie gry uczniowie i uczennice mogą udzielać błędnych odpowiedzi. Ważnym elementem edukacyjnym jest zadbanie o to, żeby uczniowie poznali poprawną odpowiedź oraz jej uzasadnienie. Źródłem tej wiedzy mogą być osoby biorące udział w rozgrywce oraz osoba prowadząca. Dzięki temu uczestnicy i uczestniczki dowiedzą się więcej na temat bezpieczeństwa w internecie.

Pod koniec lekcji przewidziane zostało 10 minut na omówienie przebiegu gry oraz jej aspektów edukacyjnych. Możesz porozmawiać z osobami, które wzięły udział w grze – o tym, jak się bawiły, czego się nauczyły i co było dla nich najciekawsze w prezentowanych treściach i zadaniach. To okazja do domknięcia merytorycznego i emocjonalnego gry.

CO DALEJ?

Rozgrzywka może być kontynuowana na kolejnych lekcjach lub po dłuższej przerwie. Będzie to okazja do powtórzenia materiału lub poznania jego nowych porcji. To Twoja diagnoza potrzeb uczniów będzie podstawą do podjęcia decyzji o zakresie wykorzystania gry.

Możecie także rozwinąć grę o własne pytania i zadania. Praca nad nimi może stanowić kontynuację gry i zadanie dla uczniów. Wspólne tworzenie treści gry może być okazją do przerobienia nowego materiału w nieoczywistej formie lub powtórki tego, co uczniowie już poznali na innych zajęciach.