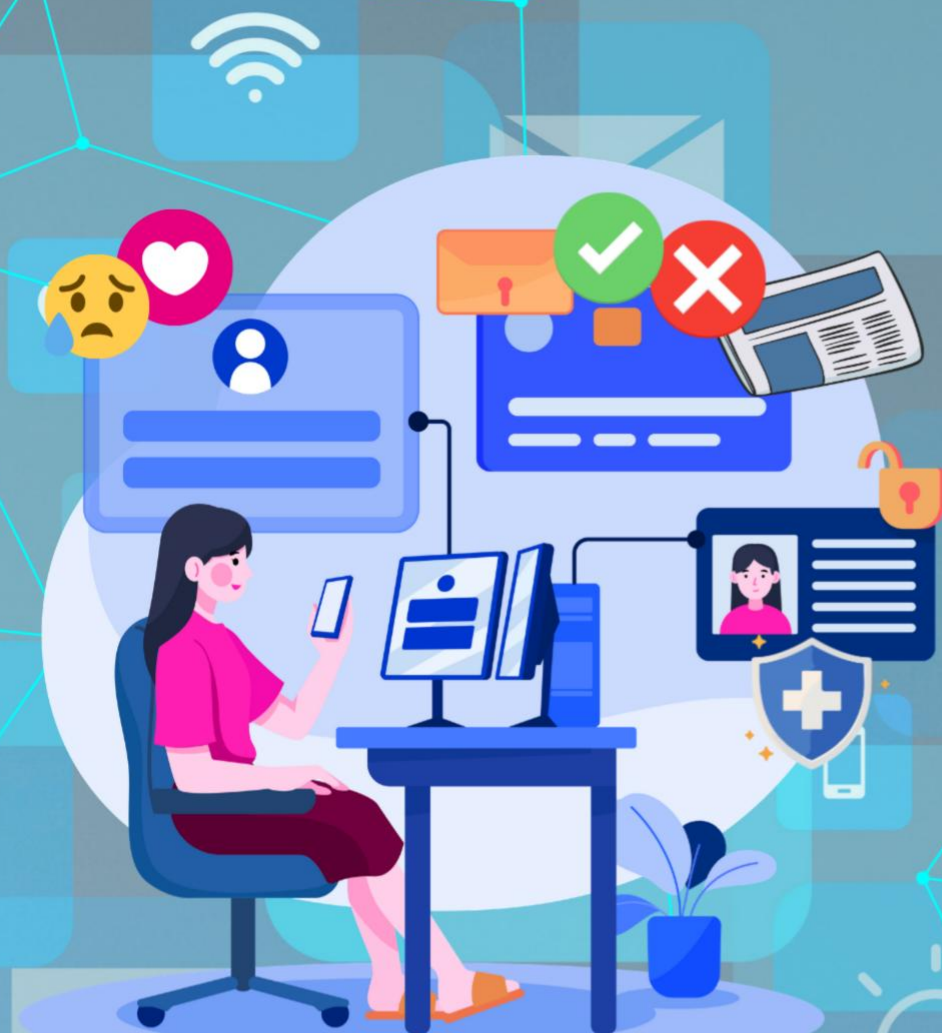


GAME-BASED DIGITAL CITIZENSHIP



Vodič za trenere o korišćenju video-igre DigiCity



Ovaj vodič je deo materijala **projekta DigiCity project**.

Ako želite da saznate više posetite sajt: <https://projectdigicity.eu/>

Vodeći partner



Omladinski savez udruženja 'OPENS' (Srbija)

Partnerske organizacije



Digitalna Inteligencija (Slovačka)



YuzuPulse ((Francuska)



Logopsycom (Belgija)

Sadržaj

I. UVOD.....	5
II. KONCEPTUALIZACIJA	7
Veštine digitalnog građanstva u okviru za učenje DigiCity	7
Učenje zasnovano na igrama i iskustvu u DigiCity projektu	8
Uloga facilitatora tokom igre	9
III. PRE IGRE: DISKUSIJA	11
Struktura sesije	11
Kontekst priče u igri DigiCity	11
Veštine digitalnog građanstva u igri DigiCity	12
Šta očekivati od video-igre?	13
Završni saveti pred početak igre DigiCity	13
Značenje naziva „White Warriors” (Beli ratnici)	14
IV. PRE IGRE: PRIPREMA	16
Na čemu igrati DigiCity?	16
Naglasak na inkluziji	16
Logistika i pokretanje igre	17
Potencijalni problem i upravljanje rizicima	17
Bezbednosna pravila i etika	18
V. TEHNIČKI DETALJI	19
Kontekst i struktura	19
Interfejs i podešavanje igre	20
Odabir jezika	22

Pokretanje igre	23
Napredak igrača kroz igru	24
Poruke sa linkom	24
Korišćenje alata ImgInspect: Obrnuta pretraga i skeniranje fotografije PhotoScan	26
Korišćenje alata NewsAgg	29
Završetak igre	30
Uobičajene poteškoće primećene tokom testiranja.....	32
VI. TOKOM IGRE: FACILITACIJA	34
Princip minimalne intervencije	34
Rad sa različitim tipovima učenika	34
Tehnička podrška tokom igre.....	36
VII. NAKON IGRE.....	37
Značaj diskusije i analize	37
Uloga facilitatora	38
Vršnjačka diskusija i grupni dijalog	39
Model analize u tri faze	40
Vreme za individualno promišljanje: Internalizacija iskustva	42
Od igre DigiCity do stvarnog života: Osnovne veštine digitalnog građanstva	43
Etičke dileme u DigiCity igrama.....	49
VIII. ZAKLJUČAK.....	53
BIBLIOGRAFIJA.....	55

I. UVOD

Projekat **DigiCity** je evropska inicijativa koja ima za cilj **jačanje digitalnog građanstva** među mladima u Evropi kroz **interaktivno učenje zasnovano na igrama**. Fokusira se na razvoj ključnih kompetencija kao što su kritičko razmišljanje, bezbednost onlajn, medijska i informaciona pismenost i **odgovorno digitalno ponašanje** u sve složenijim onlajn okruženjima. Projekat naglašava iskustveno učenje, gde se **igranje kombinuje sa vođenom refleksijom** kako bi se podržao prenos znanja i veština u digitalne prakse stvarnog života.

Video-igra DigiCity je kreirana kao **praktično sredstvo za učenje** koje pomaže edukatorima da se **bave digitalnim građanstvom** na strukturiran i zanimljiv način. Umesto da predstavi pitanja iz ove oblasti samo kroz teoriju, **igra postavlja učenike u simulirano digitalno okruženje** gde moraju da analiziraju situacije, tumače onlajn sadržaj i donose odluke sa društvenim i etičkim posledicama. Na ovaj način, projekat podržava **razvoj kritičkog mišljenja, empatije, odgovornosti i informisanog učešća u digitalnim zajednicama**.

Uz video-igru, **razvijena je i igra bekstva (escape room)**, koja nastavlja istu priču. Ipak, ovaj vodič se fokusira na podršku edukatorima u facilitaciji **video-igre**, uključujući pripremu i refleksiju, i **ne obuhvata igru bekstva**, jer je ta igra potkrepljena sopstvenom dokumentacijom koja već nudi jasne i dovoljne smernice za implementaciju, čak i za facilitatore početnike.

Ovaj vodič je osmišljen da pomogne nastavnicima, trenerima, omladinskim radnicima i drugim edukatorima da smisljeno i samouvereno koriste igru DigiCity. Njegova svrha nije samo da objasni kako igra funkcioniše, već i da **podrži pedagoški proces vezan za igru**. Vodič stoga **kombinuje konceptualnu pozadinu, praktičnu pripremu, tehničku orijentaciju, savete za facilitaciju i metode strukturirane refleksije**. Posebna pažnja je posvećena fazama diskusije i analize, jer su to trenuci u kojima se **učenje povezuje sa stvarnim životom** i transformiše u praktično razumevanje.

Vodič se može koristiti fleksibilno u skladu sa potrebama edukatora, uzrastom učesnika i raspoloživim vremenom. Neki facilitatori mogu da odaberu da rade sa potpunom pripremom, igrom i refleksijom, dok drugi **mogu da prilagode pojedinačne delove svom obrazovnom kontekstu**. Ono što ostaje bitno jeste opšti cilj: pomoći učenicima da postanu svesniji, kritičniji i odgovorniji u digitalnim okruženjima u kojima već svakodnevno žive.

II. KONCEPTUALIZACIJA

Veštine digitalnog građanstva u okviru za učenje DigiCity

Digitalne tehnologije sve više oblikuju način na koji ljudi komuniciraju, pristupaju informacijama i učestvuju u društvenom i građanskom životu. Kao rezultat toga, razvijanje **veština digitalnog građanstva** postalo je važan cilj modernog obrazovanja. Učenici moraju da znaju ne samo kako da koriste digitalne alate, već i da razumeju kako da učestvuju u digitalnom okruženju na **odgovoran, bezbedan i konstruktivan način**.

Digitalno građanstvo se odnosi na sposobnost angažovanja u digitalnim prostorima sa svešću, odgovornošću i poštovanjem prema drugima. To obuhvata kombinaciju znanja, veština, stavova i vrednosti koje omogućavaju pojedincima da se kritički i etički kreću kroz digitalna okruženja.

Obrazovni okviri obično opisuju digitalno građanstvo kroz nekoliko međusobno povezanih kompetencija, uključujući:

- Odgovorno i etičko onlajn ponašanje,
- Digitalna komunikacija i saradnja,
- Kritička procena onlajn informacija,
- Svest o digitalnim pravima i obavezama,
- Digitalna bezbednost i blagostanje,
- Aktivno učešće u digitalnim zajednicama.

U okviru projekta DigiCity, digitalnom građanstvu se pristupa kroz **iskustveno učenje zasnovano na scenarijima**. Umesto fokusiranja prvenstveno na teorijska objašnjenja, učenici se stavljaju u simulirano digitalno okruženje gde se susreću sa situacijama sličnim onima koje doživljavaju u stvarnim onlajn zajednicama.

Igra DigiCity se posebno fokusira na razvoj **odgovornog i kritičkog donošenja odluka u digitalnim zajednicama**. Tokom igranja, učesnici moraju da analiziraju različite situacije, procenjuju informacije, komuniciraju sa drugim akterima i razmotre kako njihovi izbori utiču i na pojedince i na širu zajednicu.

Kroz ove interakcije, učenici razvijaju nekoliko ključnih kompetencija, kao što su:

- Prepoznavanje odgovornog i neodgovornog ponašanja u digitalnom okruženju
- Analiziranje digitalnih situacija iz različitih perspektiva
- Donošenje informisanih i etičkih odluka onlajn
- Razumevanje posledica digitalnih akcija
- Konstruktivan doprinos digitalnim zajednicama

Podsticanjem igrača da razmisle o svojim postupcima i odlukama, DigiCity pomaže učenicima da razviju sposobnost ne samo da se **bezbedno kreću kroz digitalna okruženja**, već i da se **ponašaju kao odgovorni digitalni građani**.

Učenje zasnovano na igrama i iskustvu u DigiCity projektu

Obrazovna komponenta projekta DigiCity zasnovana je na principima **učenja kroz igru**, pristupa koji integriše ciljeve učenja sa interaktivnim okruženjima igre. Učenje kroz igru omogućava učesnicima da istražuju složene teme kroz aktivno angažovanje, eksperimentisanje i diskusiju.

Igre pružaju posebno efikasno okruženje za učenje jer omogućavaju učenicima da **iskuse situacije, donose odluke i posmatraju posledice svojih postupaka**. Ovaj pristup je posebno vredan za teme kao što je digitalno građanstvo, gde učenici moraju da razviju rasuđivanje, kritičko razmišljanje i etičku svest, umesto da samo pamte informacije.

U video-igri DigiCity, igrači ulaze u simuliranu digitalnu zajednicu gde se susreću sa izazovima vezanim za onlajn komunikaciju, deljenje informacija i

učesće u zajednici. Kroz igru, učenici aktivno istražuju situacije koje odražavaju stvarne digitalne interakcije.

Proces učenja u igri prati logiku **iskustvenog učenja**, posebno model koji je predložio Dejvid Kolb. Prema ovom modelu, efikasno učenje se odvija kroz kontinuirani ciklus koji se sastoji od četiri međusobno povezane faze:

- **Konkretno iskustvo:** učenici se uključuju u aktivnost ili situaciju.
- **Promišljanje:** učenici razmišljaju o tome šta se dogodilo i kako su reagovali.
- **Apstraktna konceptualizacija:** učenici povezuju svoja iskustva sa širim konceptima ili principima.
- **Aktivno eksperimentisanje:** učenici primenjuju novo znanje u budućim situacijama.

Struktura igre DigiCity prirodno podržava ovaj ciklus. Igrači se prvo susreću sa digitalnim scenarijima unutar okruženja igre (iskustva), a zatim razmišljaju o ishodima svojih odluka. Kroz vođenu diskusiju, počinju da povezuju svoja iskustva sa širim konceptima digitalnog građanstva. Konačno, primenjuju svoje uvide u novim situacijama unutar igre.

Ovaj iterativni proces omogućava učenicima da postepeno usavršavaju svoje razumevanje i razvijaju praktične veštine digitalnog građanstva.

Kombinovanjem **interaktivne igre sa promišljanjem i diskusijom**, DigiCity transformiše obrazovanje o digitalnom građanstvu u zanimljivo i smisleno iskustvo učenja.

Uloga facilitatora tokom igre

Iako je igra DigiCity dizajnirana kao interaktivni alat za učenje zasnovan na igrama, prisustvo facilitatora igra ključnu ulogu u procesu učenja. Facilitator pomaže učesnicima da interpretiraju svoja iskustva, podstiče promišljanje i povezuje situacije iz igre sa digitalnim kontekstima iz stvarnog života.

Tokom sesije, facilitator deluje prvenstveno kao **vodič i medijator učenja**, a ne kao tradicionalni instruktor. Njegova uloga je da podrži učesnike dok

istražuju igru i razmišljaju o odlukama koje donose. Ova uloga se može razumeti kroz tri ključne faze aktivnosti:

- **Pre početka igranja, facilitator predstavlja svrhu aktivnosti i ukratko objašnjava ciljeve učenja.** Ovo pomaže učesnicima da shvate da igra nije samo interaktivno iskustvo već i alat za istraživanje digitalnih situacija iz stvarnog života.
- **Dok je igra u toku,** facilitator posmatra kako učesnici pristupaju izazovima, međusobno komuniciraju i reaguju na različite scenarije. Umesto da usmerava igru, **facilitator podstiče igrače da kritički razmišljaju o svojim izborima i da razmotre alternativne perspektive.**
- **Na kraju sesije, facilitator pomaže učesnicima da obrade svoje iskustvo kroz promišljanje.** Promišljanje je suštinska komponenta procesa učenja. Nakon završetka određenih faza igre ili na kraju sesije, facilitator podržava grupne diskusije u kojima učesnici analiziraju svoje odluke i istražuju posledice različitih akcija. Ove diskusije pomažu učenicima da prepoznaju obrasce digitalnog ponašanja i povežu svoja iskustva u igri sa digitalnim interakcijama u stvarnom svetu.

Kroz ovaj proces, facilitator pomaže da se igranje transformiše u smisleno obrazovno iskustvo, osiguravajući da DigiCity igra funkcioniše ne samo kao zanimljiva aktivnost već i kao efikasan alat za razvoj veština digitalnog građanstva.

III. PRE IGRE: DISKUSIJA

Pre početka same igre, korisno je ukratko **predstaviti veštine digitalnog građanstva koje će učenici razvijati** tokom aktivnosti. Ovaj korak pomaže učesnicima da razumeju da **igra nije puka zabava, već i iskustvo učenja povezano sa njihovim stvarnim digitalnim životima**. Cilj nije držati predavanje o ispravnom ponašanju na internetu, **već podstaći svest i radoznalost** o odlukama koje donose u digitalnom okruženju.

Struktura sesije

Na početku sesije, facilitator treba da objasni strukturu ove aktivnosti. Sesija obično obuhvata tri faze: **kratak uvod, samu video-igru i grupnu refleksiju nakon video-igre**. Faza refleksije je posebno važna jer pomaže učenicima da povežu iskustva iz igre sa stvarnim digitalnim ponašanjem.

Jasnim objašnjavanjem ciljeva učenja i strukture aktivnosti, edukatori pomažu **učenicima da igri pristupe aktivno i sa radoznalošću i angažovanjem**. Kada učesnici shvate da igra odražava stvarne digitalne izazove, veća je verovatnoća da će aktivno učestvovati i **preneti uvide** iz sesije **u svoje svakodnevno ponašanje u onlajn svetu**.

Kontekst priče u igri DigiCity

Radnja je smeštena u 2056. godinu, u svetu oblikovanom **ekstremnom hiper-povezanošću**. Quinn (Kvin) i njeni prijatelji ugrađuju najnoviji kibernetički implant koji značajno pojačava njihovo onlajn prisustvo. Oni isprva uživaju u instant pristupu širokom spektru digitalnih funkcionalnosti i mogućnosti. Međutim, ubrzo počinju da osećaju **preplavljujuće posledice hiper-povezanosti, kao što su preopterećenost informacijama, sajber nasilje i gubitak privatnosti**.

Video-igra **DigiCity je interaktivno istraživačko iskustvo** u kojem igrač preuzima ulogu jednog od prijatelja. Naime, **Quinn počinje da objavljuje neobične objave** I poruke na društvenim mrežama koje deluju čudno i ne liče na nju, kao da ih piše neko drugi. Većina prijatelja zaključuje da je Quinn „pomutila pameću” ili da prolazi kroz ozbiljne probleme. **Igrač** joj, međutim, i dalje veruje i **odlučuje da otkrije istinu**. Ubrzo postaje jasno da je **njen nalog postao meta hakera i deo kampanje diskreditacije** koja može ugroziti njenu praksu u prestižnoj kompaniji i **ozbiljno narušiti njen lični život**.

Narativ je osmišljen tako da istakne onlajn manipulaciju, lažne sadržaje i brzinu kojom se reputacija može uništiti na društvenim mrežama.

Veštine digitalnog građanstva u igri DigiCity

Igra koristi istraživački narativ kako bi učenici preispitali konkretne situacije vezane za digitalno građanstvo: **kako ostati bezbedan, razmišljati kritički i odgovorno se ponašati na internetu**.

DigiCity se fokusira na više ključnih dimenzije digitalnog građanstva, uključujući:

- Medijsku i informacionu pismenost
- Prepoznavanje onlajn manipulacije
- Etičko ponašanje na internetu
- Svest o privatnosti i bezbednosti
- Digitalni identitet i reputaciju
- Odgovorno učešće u onlajn zajednicama
- Posledice onlajn ponašanja u stvarnom životu

Dok napreduju kroz priču, učenici upoređuju poruke, traže tragove i uočavaju kontradikcije između različitih objava — **time vežbaju kritičko razmišljanje i proveru informacija**. Kada razmišljaju o tome koliko brzo grupa osuđuje Quinn i koliko je teško obnoviti poverenje nakon širenja štetnih objava, oni **istražuju koncept onlajn reputacije i „digitalnog traga“**. Kada biraju kako će komunicirati s drugim prijateljima i braniti Quinn koristeći

smirene argumente i dokaze umesto uvreda, oni **vežbaju empatiju i uljudnost u onlajn komunikaciji.**

Ove oblasti predstavljaju kompetencije prepoznate kao ključne za aktivno učešće u savremenim digitalnim društvima.

Šta očekivati od video-igre?

Facilitator treba da objasni i šta učenici mogu očekivati od same igre. Postavljanje jasnih očekivanja doprinosi osećaju sigurnosti i priprema učesnike za iskustvo učenja

Učenici treba da razumeju da je **DigiCity** dizajnirana **kao interaktivna igra zasnovana na scenariju, vizuelni roman** pre nego klasična video-igra u kojoj učesnici upravljaju nekim likom u 3D okruženju.

U DigiCity-ju, učenici upravljaju holografskim kompjuterskim interfejsom kroz koji **pregledaju poruke i objave, analiziraju tragove pomoću alata za proveru informacija** i traže dokaze kako bi razumeli šta se dogodilo sa nalogom koji pripada Quinn. Važno je naglasiti učenicima da **igraju ulogu prijatelja koji pokušava da joj pomogne** i zaštititi njenu reputaciju, kao i da obrate pažnju na svaku informaciju koju vide. Skrenite im pažnju da ne postoje „skrivena komande“ — igra se mahom svodi na čitanje, razmišljanje i kliktanje.

Glavni cilj nije „osvajanje poena“, već **rešavanje misterije oko objava na nalogu koji pripada Quinn i uveravanje ostalih prijatelja** u to šta se zaista dešava. Učesnici pokušavaju da dokažu da je sadržaj lažan, te ih treba ohrabriti da upoređuju informacije, prepoznaju nedoslednosti i **uoče tipične znakove manipulacije.**

Završni saveti pred početak igre DigiCity

Pre početka igre, preporučuje se da facilitator kaže: „DigiCity je fikcija. Svaka sličnost sa stvarnim osobama ili događajima je slučajna.“

U narativu igre pojavljuje se **izmišljena grupa „White Warriors“ (Beli ratnici)**, koja ne postoji u stvarnosti i koristi se isključivo kao edukativni element za **prikaz tehnika manipulacije dezinformacija** i zloupotrebe digitalnog identiteta. Međutim, **naziv White Warriors namerno evocira retoriku stvarnih ekstremističkih grupa**, kako bi učesnici lakše razumeli centralni konflikt u igri, te kako bi, u idealnom slučaju, prepoznali slične pojave i u stvarnom životu. Kratko objašnjenje bi trebalo da bude dovoljno, ali ako učesnici budu postavljali dodatna pitanja, možete koristiti sledeće objašnjenje:

„White Warriors“ (Beli ratnici) su izmišljena ekstremistička grupa kreirana za potrebe DigiCity igre. U narativu igre, oni **predstavljaju savremeni radikalizovani onlajn pokret koji koristi društvene mreže, anonimnost i digitalne alate za širenje ideologije mržnje i regrutovanje mladih.**

Ova grupa funkcioniše onako kako to čine i brojne stvarne ekstremističke onlajn zajednice. Onu koristi manipulativni sadržaj, vizuelne simbole, enkriptovanu komunikaciju i manipulativno obrađene slike kako bi stvorila utisak snage i široke podrške. U igri, **ovaj pokret lažno predstavlja Quinn kao svog simpatizera.** Njen profil je hakovan, **objave su izmenjene i stvara se iluzija** da je povezana sa grupom White Warriors.

Ova grupa služi isključivo kao edukativni alat za razumevanje rizika od dezinformacije, sajber napada i ugrožavanja onlajn reputacije.

Značenje naziva „White Warriors“ (Beli ratnici)

Naziv White Warriors je namerno osmišljen tako da **podseća na obrasce u stvarnoj ekstremističkoj retorici.** Iako je grupa izmišljena, ona je **inspirisana motivima koji se često sreću u stvarnom svetu.**

„White“ (Belo) – referenca na nadmoć i „čistoću“

U brojnim ekstremističkim pokretima, reč „white“ (belo) često simbolizuje ideje rasne nadmoći, „čistoće“ ili isključivanja pojedinih grupa. Na prvi pogled može delovati nevino ili neutralno, ali se u praksi često povezuje sa

diskriminacijom, mržnjom, društvenim podelama i raznim ekstremističkim ideologijama poput teorija o beloj supremaciji.

Takve grupe često:

- stvaraju podelu „**mi protiv njih**“,
- Predstavljaju se kao „**zaštitnici tradicionalnih vrednosti ili društva**“
- koriste simboliku povezanu sa čistoćom, svetlošću ili „**čišćenjem**“.

„Warriors” (Ratnici) – referenca na „borce” za ideologiju

Termin sugerise ljude navodno spremne da se „bore” za svoja uverenja, što u praksi obično znači:

- **Podsticanje konflikta**
- **Korišćenje agresivne retorike** (a potencijalno i takvih akcija),
- **Mobilizovanje mladih ljudi** u potrazi za identitetom i pripadanjem,
- Korišćenje **jezika koji njihove članove predstavlja kao heroje ili zaštitnike** od nekakve pretnje.

Ovakva terminologija može, spolja gledano, učiniti grupu privlačnijom, posebno mladima, kojima njeni članovi mogu delovati kao „**hrabri borci**“, iako je njihova **ideologija zapravo manipulativna i štetna**.

IV. PRE IGRE: PRIPREMA

Ovo poglavlje pruža praktične smernice za nastavnike pre početka igre DigiCity. Cilj je smanjiti tehničke zastoje i stvoriti okruženje u kojem učenici mogu u potpunosti da se fokusiraju na rešavanje zadatka.

Na čemu igrati DigiCity?

Iako je DigiCity igra koja se igra u pretraživaču, **preporučuje se igranje igrice na računaru**. Kako igra sadrži dosta teksta, komunikacije i vizuelnih detalja, **učenicima će biti lakše da uvide veze** na većem ekranu, nego na tabletu. Takođe, rad sa mišem i tastaturom olakšava navigaciju u igri.

U računarskoj učionici nastavnik ima bolji pregled nad onim što učenici rade i **veću kontrolu nad časom**. Tableti ili personalni pametni telefoni mogu biti distrakcija, a njihovo istovremeno povezivanje može opteretiti školsku Wi-Fi mrežu.

Naglasak na inkluziji

Nije dovoljno samo pokrenuti igru — važno je uključiti sve učenike. Kako bi se to desilo, obratite pažnju na sledeće stavke:

- 1. Vizuelna podrška:** za učenike sa slabijim vidom, unapred podesite zum ili visok contrast u pretraživaču, ukoliko ono to ne mogu sami da podese.
- 2. Daltonizam:** Ukoliko u odeljenju imate učenike koji ne razlikuju boje, proverite da li monitori omogućavaju korekciju boja.
- 3. Rad u paru:** digitalno vešte učenike stavite da rade sa onima koji su iskusniji u korištenju tehnologije.
- 4. Čitanje naglas:** Ukoliko učenici imaju izazove sa čitanjem dužih tekstova, dozvolite im da koriste opciju „read aloud“ (čitaj naglas) u pretraživaču (Edge/Chrome).

5. **Tiho okruženje:** Dozvolite učenicima sa poteškoćama u koncentraciji (ADHD) da igraju koristeći slušalice.
6. **Jezička podrška:** Za učenike kojima jezik nastave nije maternji, pripremite prevod ključnih pojmova na tabli. Ukoliko je to potrebno, pomozite im da podese automatski prevod sajta.
7. **Alternativni zadaci:** Ako učenik iz bilo kog razloga ne može da igra, pustite ga da hvata beleške i bude „analitičar“ igre svojih vršnjaka.
8. **Fizički pristup:** Proverite da li učenici u kolicima mogu da pristupe računaru.
9. **Individualni tempo:** Uklonite pritisak vremena. DigiCity igra nije trka; razumevanje je važnije od brzine.

Logistika i pokretanje igre

Brzi uvod: Preporučujemo da **unapred preuzmete igru** na školske računare kako bi učenici mogli direktno da je pokrenu na školskim uređajima. Ako su vam opcije ograničene na **korišćenje tableta, postavite QR kod na projekciono platno**, ali ga i **odšampajte** na papiru i postavite na vrata ili na krajeve klupa.

Zajednički početak (opciono): Provedite prvih 5 minuta prolazeći zajedno kroz uvod u igru (prvi chat) uz pomoć projektora. Učenici će tako razumeti kontrole i moći će samostalno da nastave ostatak igre.

Potencijalni problem i upravljanje rizicima

Igranje ove onlajn igre može nositi određene rizike u smislu da **tehnologija može da zakaže ili može doći do nepredviđenih grešaka u pretraživaču**. U ovom potpoglavlju nudimo rešenja za predvidive rizike kako bi čas protekao nesmetano:

- **Kvar Wi-Fi/Internet veze:** Pripremite PowerPoint prezentaciju sa snimcima ekrana ključnih trenutaka iz igre. Ako internet prestane da radi, sa učenicima možete nastaviti diskusiju o slučaju koristeći ove slike.
- **Učenik je prebrz i dosadno mu je:** Dodelite mu ulogu „tehničkog asistenta“ da pomaže ostalim učenicima ili mu dajte zadatak da napiše kratak izveštaj o tome šta je naučio.
- **Stranica igre se ne učitava:** Pokušajte sa drugim pretraživač (preporučujemo Chrome/Edge). Ako to ne pomogne, restartujte računar. Ako problem i dalje nije rešen, preporučuje se preuzimanje igre na računar.
- **Emocionalna reakcija:** Ako tema (npr. sajber nasilje) izazove jaku reakciju kod nekog učenika/ce, unapred se dogovorite o pravilu da u svakom trenutku može isključiti igru kako bi imao/la vremena da se smiri.

Bezbednosna pravila i etika

Minimalni uzrast: Igra je namenjena učenicima uzrasta 13+ godina.

Administrativni zahtevi: Proverite da li je za sprovođenje aktivnosti potrebna saglasnost roditelja, s obzirom na to da će se učenici u okviru projekta baviti temama kao što su dezinformacije i onlajn identitet.

V. TEHNIČKI DETALJI

Ovo poglavlje pruža praktičan tehnički pregled video-igre DigiCity za edukatore koji će voditi učesnike kroz proces. Svrha mu je da pomogne facilitatorima da se brzo upoznaju **sa strukturom igre, glavnim elementima interfejsa i celokupnom logikom napredovanja kroz priču**, kako bi mogli da pruže podršku igračima ako naiđu na **tehničke ili poteškoće vezane za navigaciju**.

Kontekst i struktura

DigiCity je edukativna narativna video-igra smeštena u 2056. godinu, u svetu **ekstremne digitalne povezanosti**. Igra prati priču glave junakinje Quinn i njene grupe prijatelja nakon što instaliraju napredni kibernetički implantat koji im daje gotovo neograničen pristup informacijama. Iako ova tehnologija otvara mnoge mogućnosti, ona takođe **donosi nove rizike povezane sa životom u visoko digitalizovanom društvu**.

Prelomna tačka u priči se dešava kada Quinn postane žrtva hakovanja i organizovane kampanje klevete, što otvara **niz dilema i izazova koje igrači moraju da istraže i reše** tokom igre.

Igra je strukturisana oko **četiri ključne situacije** (scenarija) koje igrači moraju da analiziraju i reše kako bi uspešno završili igru. Svaka situacija predstavlja specifičan izazov u digitalnom okruženju i zahteva od igrača da **prikupe informacije, razumeju kontekst i donesu odluke na osnovu toga**.

Kroz celu igru, igrači napreduju prateći uputstva koja se nalaze direktno u interfejsu igre. Glavni komunikacioni kanal putem kojeg se pružaju smernice naziva se Cyberchat, gde igrači dobijaju **uputstva, savete i nove informacije** o zadacima koje treba da urade.

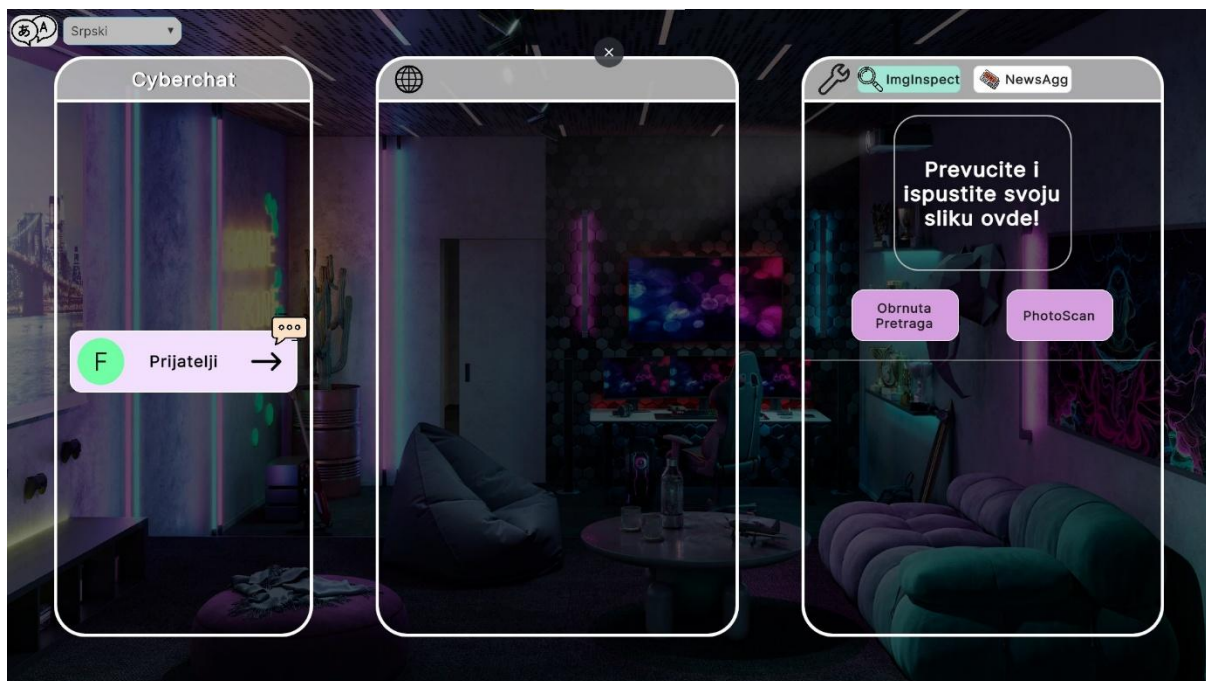
U sledećim odeljcima, ovo poglavlje će dati više informacija o:

- strukturi interfejsa igre,
- načinu na koji igrači napreduju kroz četiri situacije,
- načinu na koji funkcionišu Cyberchat, pretraživač i panel sa alatima, i
- najčešćim poteškoćama koje su primećene tokom testiranja igara.

Cilj ovog poglavlja je da edukatorima pruži jasan tehnički vodič kroz igru, koji se može **brzo konsultovati prilikom pripreme ili vođenja aktivnosti**.

Interfejs i podešavanje igre

Slika ispod prikazuje **uvodni ekran igre DigiCity**, koji je **prvi ekran koji igrači vide kada pokrenu igru**. Interfejs je u ovom primeru prikazan na **engleskom jeziku**.



Na početku igre, igrači se upoznaju sa glavnim radnim okruženjem gde se odvija celokupna priča. **Ekran je organizovan u tri glavna dela, svaki sa određenom funkcijom**. Razumevanje ova tri dela pomaže edukatorima da prate šta igrači rade i da im pruže podršku ako je potrebno.

1. Cyberchat (leva strana ekrana)

Panel **Cyberchat** nalazi se na **levoj strani ekrana**. Ovo je glavni komunikacioni kanal putem kojeg igra pruža uputstva, savete i smernice igračima.

Igrači treba da prate poruke koje se pojavljuju u Cyberchat-u kako bi razumeli:

- šta se dešava u priči,
- šta im je sledeći zadatak, i
- šta im je sledeći korak u igri.

U mnogim slučajevima, **Cyberchat je primarno mesto gde igrači dobijaju uputstva**, tako da je važno da pažljivo pročitaju te poruke.

2. Pretraživač (sredina ekrana)

Pretraživač se nalazi na **središnjem delu ekrana**. Ovaj deo prikazuje sadržaj vezan za situaciju koju igrači trenutno istražuju. U zavisnosti od faze igre, ovo uključuje:

- objave ili poruke (DigiMail),
- profile ili digitalni sadržaj (Instaholo), i
- medijski i onlajn materijal povezan sa pričom.

Igrači koriste informacije prikazane u pretraživaču da bi bolje razumeli situaciju i odlučili koje korake da preduzmu.

3. Panel sa alatima (desna strana ekrana)

Panel sa alatima nalazi se s **desne strane ekrana**. Ovaj deo sadrži digitalne alate koji pomažu igračima da analiziraju informacije i reše situacije u igri.

Na primer, igrači mogu koristiti alate koji im omogućavaju da:

- ispitaju slike,
- izvrše obrnutu pretragu, i
- analiziraju digitalni sadržaj.

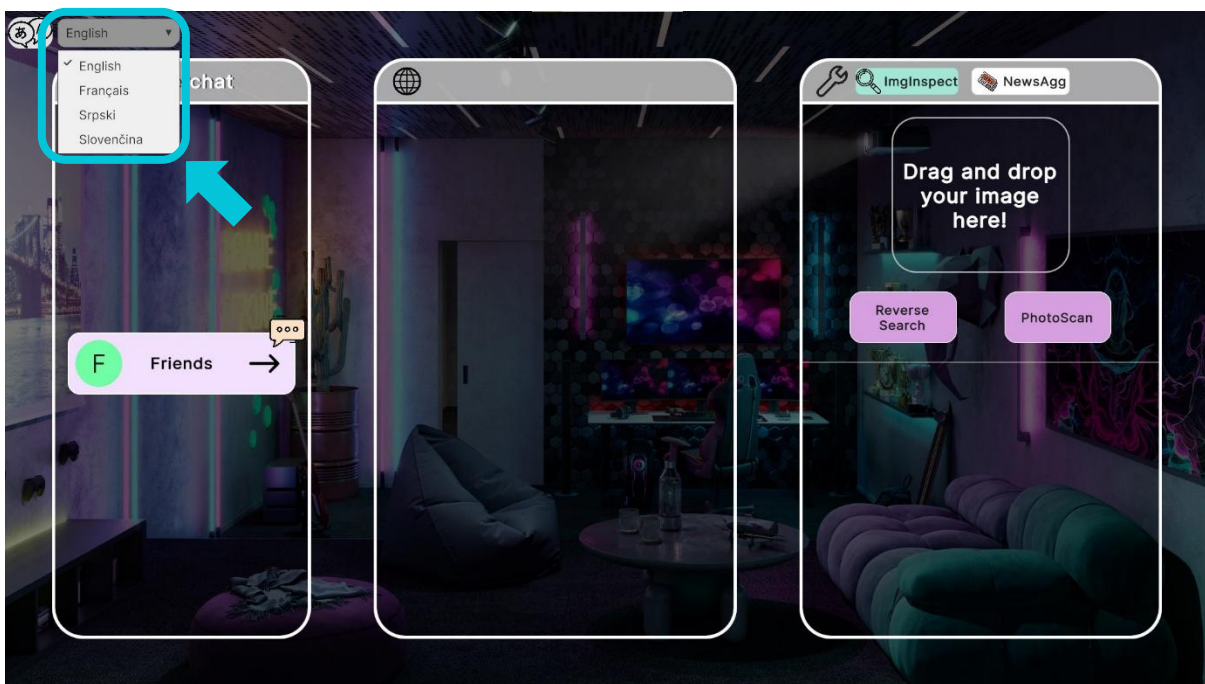
Dostupni alati su **grupisani u dve kategorije**, između kojih igrači mogu da prelaze u zavisnosti od zadatka na kojem rade.

Zajedno, ova tri dela - **Cyberchat**, **pretraživač** i **panel sa alatima** - čine glavno radno okruženje igre DigiCity. **Igrači se stalno kreću između njih dok čitaju uputstva, istražuju informacije i koriste alate za rešavanje situacija** predstavljenih u priči.

Odabir jezika

Pre nego što počnu sa igranjem, **igrači mogu da izaberu jezik na kojem žele da igraju igru.**

Opcija za izbor jezika nalazi se u **gornjem levom uglu ekrana**. Klikom na meni jezika, pojavljuje se padajuća lista koja prikazuje dostupne jezike.

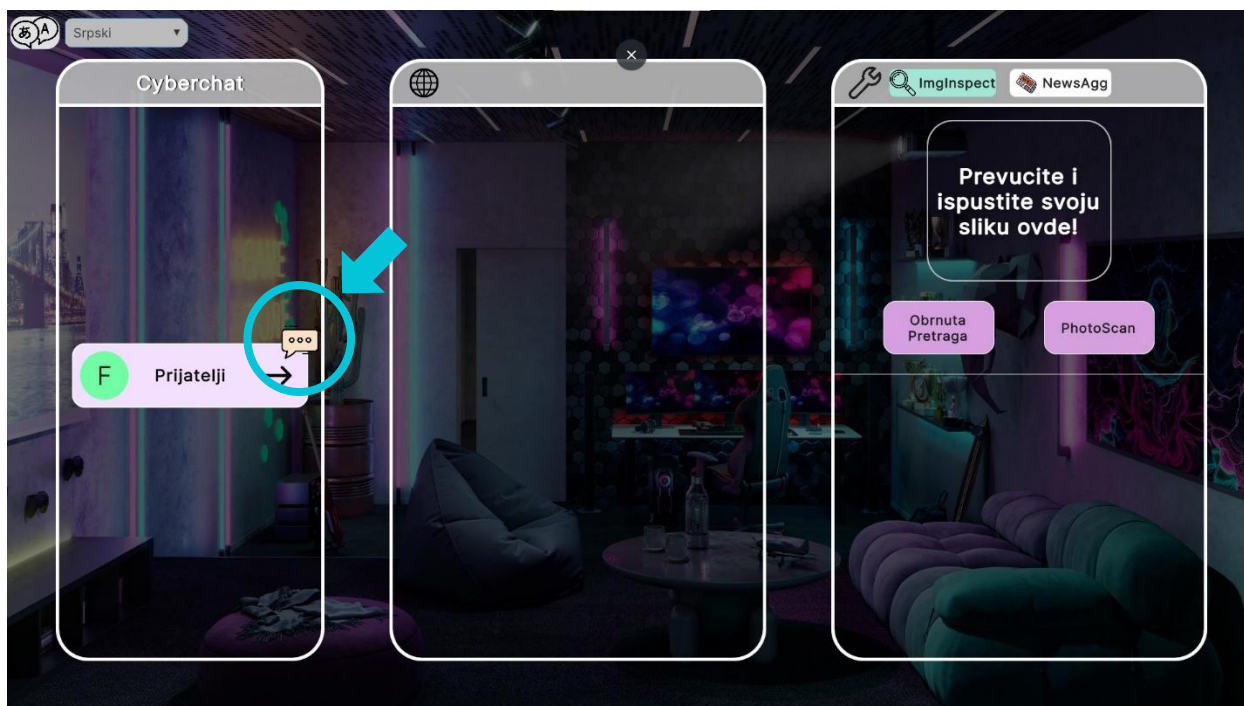


DigiCity je dostupan na engleskom, francuskom, slovačkom, i srpskom. Igrači mogu da izaberu jezik koji im najviše odgovara.

Važna karakteristika je da se **jezik može promeniti u bilo kom trenutku tokom igre**. Promena jezika **ne utiče na napredak igre ili priču**, a igrači mogu da nastave normalno da igraju nakon promene.

Pokretanje igre

Igrači počinju igru u **panelu Cyberchat**, koji se nalazi na **levoj strani ekrana**. Da bi započeli priču, igrači treba da **kliknu na animirani oblačić sa tri tačke**, obeležen crvenom bojom na slici. Ova ikona se pojavljuje pored razgovora **Prijatelji**.



Oblačić sa tri tačke označava da su dostupne **nove poruke ili uputstva**.

Klikom na njega, igrači otvaraju razgovor i priča počinje.

Ovaj simbol je **veoma važan tokom cele igre**. Kad god se pojavi oblačić sa tri tačke, to znači da igrač treba da **klikne na njega da bi nastavio razgovor i dobio sledeća uputstva**.

Zbog toga je neophodno da igrači **pročitaju ceo razgovor između likova** tokom igre. Ovi razgovori sadrže:

- važne delove priče,
- objašnjenja šta se dešava u datoj situaciji,
- uputstva o tome šta igrači treba sledeće da urade.

Praćenje razgovora u **Cyberchat-u** je stoga ključni deo za napredovanje kroz igru i razumevanje kako rešiti situacije koje se pojavljuju kasnije u priči.

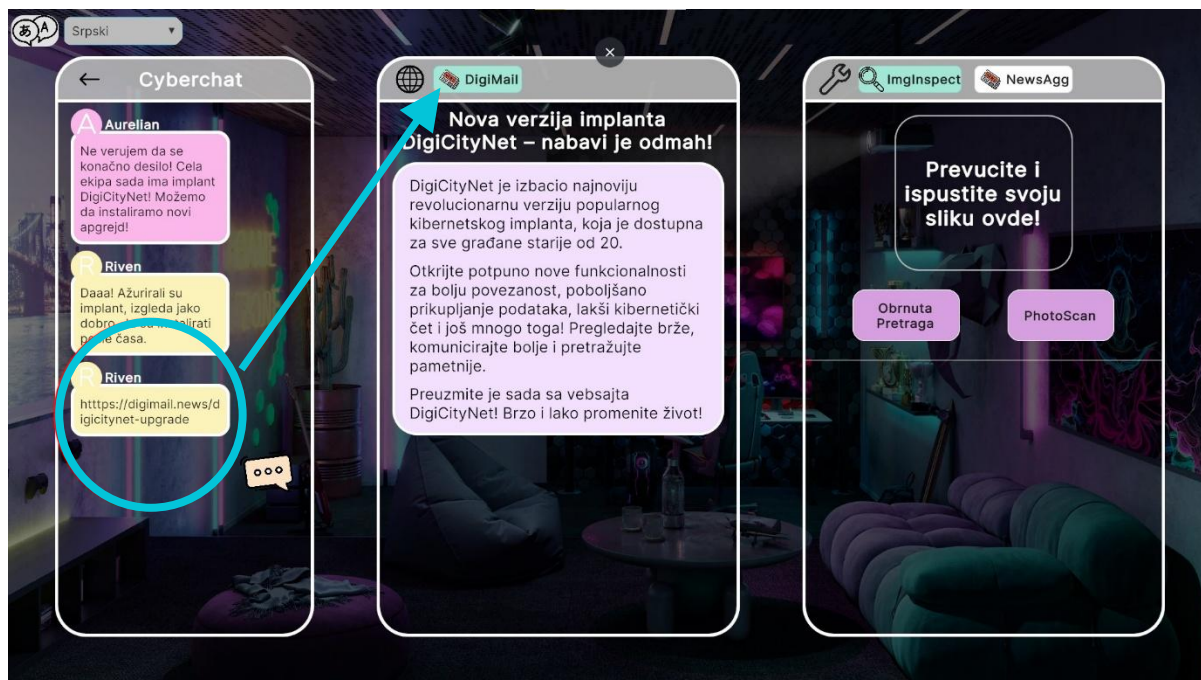
Napredak igrača kroz igru

Kretanjem kroz igru, igrači rešavaju **četiri različite situacije**. Svaka situacija prati sličnu strukturu i zahteva od igrača da koriste **tri glavna dela interfejsa**: **Cyberchat**, **pretraživač** i **panel sa alatima**.

Igra vodi igrače korak po korak kroz te situacije. Uputstva se obično pojavljuju u **Cyberchat-u**, dok se **pretraživač** i **panel sa alatima** koriste za pretragu i obavljanje zadataka. Akcije koje se zahtevaju od igrača **suštinski se ponavljaju**, ali same situacije se menjaju. Tokom igre, igrači rešavaju **četiri različite situacije**, koristeći tri dostupna alata kako bi istražili nove informacije i napredovali kroz priču.

Poruke sa linkom

U situaciji kada igrači prime poruku u Cyberchat-u koja sadrži link, igrači moraju da **kliknu na link koji se nalazi u poruci**. Kada se klikne na link, novi sadržaj se automatski otvara u **pretraživaču**, koji je **centralni deo ekrana**.



U igri, to može dovesti do funkcije pod nazivom **DigiMail**. Ona simulira digitalno okruženje e-pošte gde igrači mogu da čitaju poruke i pristupaju informacijama vezanim za priču.

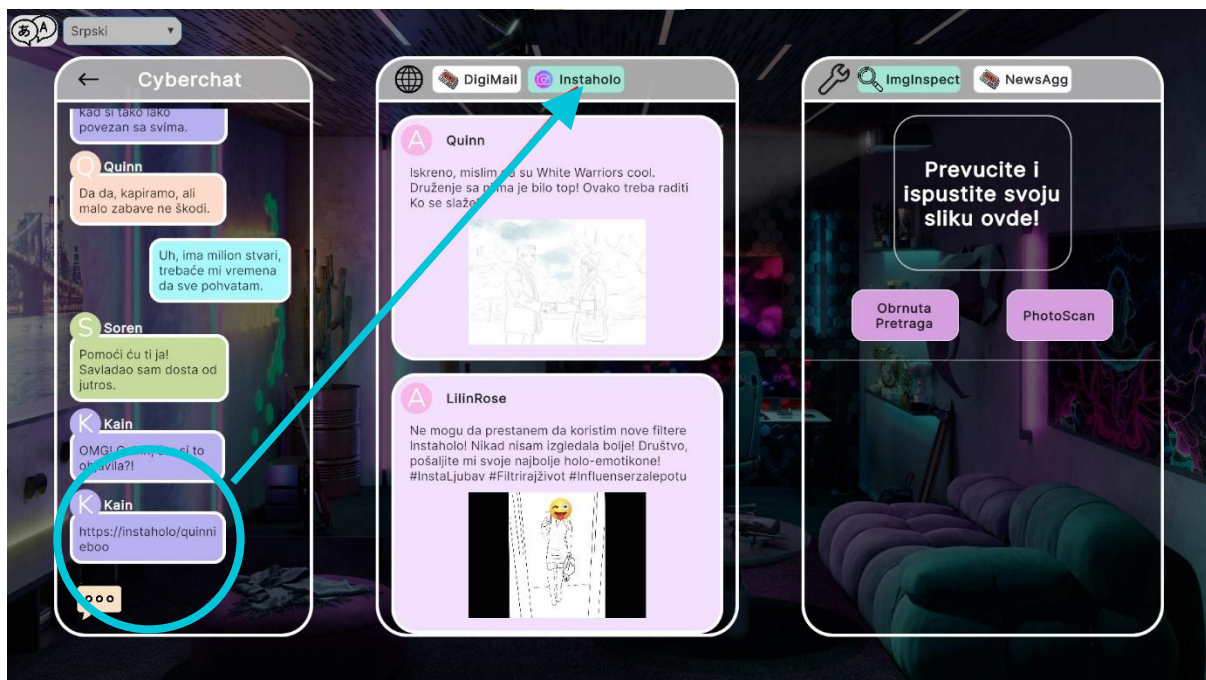
Putem DigiMail-a, igrači dobijaju važne detalje o situaciji koja se odvija. Pažljivo čitanje ovih informacija pomaže im da razumeju šta se dogodilo i šta treba dalje da rade.

Ovaj korak uvodi igrače u ključnu mehaniku igre:

- **Uputstva se pojavljuju u Cyberchat-u.**
- **Igrači kliknu na linkove ili upite u razgovoru.**
- **Novi sadržaj se otvara u pretraživaču (kao što je DigiMail).**
- **Igrači proučavaju informacije pre nego što pređu na sledeći zadatak.**

Ova **interakcija između Cyberchat-a i pretraživača** nastavlja se tokom cele igre i jedan je od glavnih načina na koje igrači napreduju kroz priču.

U nekim situacijama, link koji se podeli u **Cyberchat-u** vodi igrače do drugačijeg tipa sadržaja u **pretraživaču**. Umesto DigiMail-a, link može da otvori **Instaholo**.



Instaholo je društvena mreža u igri, slična platformama koje se koriste u svakodnevnom digitalnom životu. Omogućava igračima da pregledaju objave, slike i interakcije između likova.

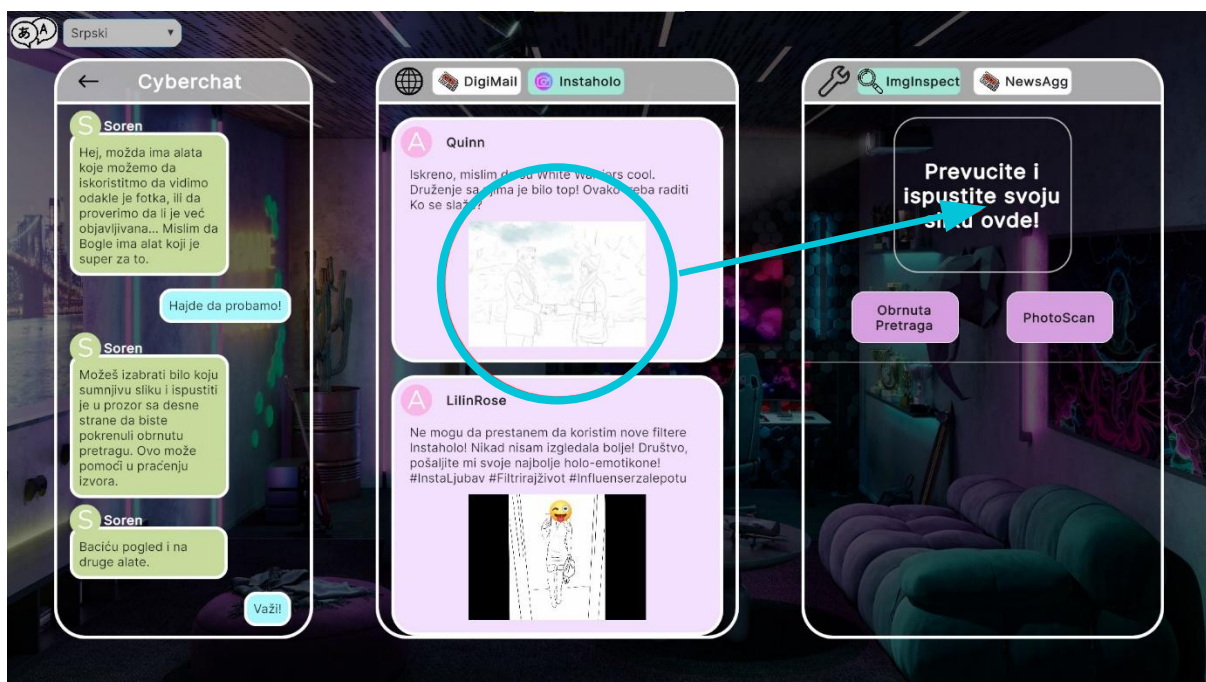
Interakcija koja se zahteva od igrača je **ista kao u prethodnoj situaciji**:

1. **Link se pojavljuje u Cyberchat-u** kao deo razgovora.
2. **Igrač klikne na link.**
3. Sadržaj se otvara u **pretraživaču (centralni deo ekrana)**.

Međutim, ono što se menja je **vrsta informacija koje igrač dobija**. Umesto imejl poruke, igrač sada vidi **objave na društvenim mrežama i povezani sadržaj**.

Korišćenje alata ImgInspect: Obrnuta pretraga i skeniranje fotografije PhotoScan

Kada je potrebno ispitati **sliku**, igrači koriste **panel sa alatima** na desnoj strani ekrana. Dostupni alati omogućavaju igračima da **analiziraju sliku i procene njenu autentičnost** koristeći različite metode istraživanja.

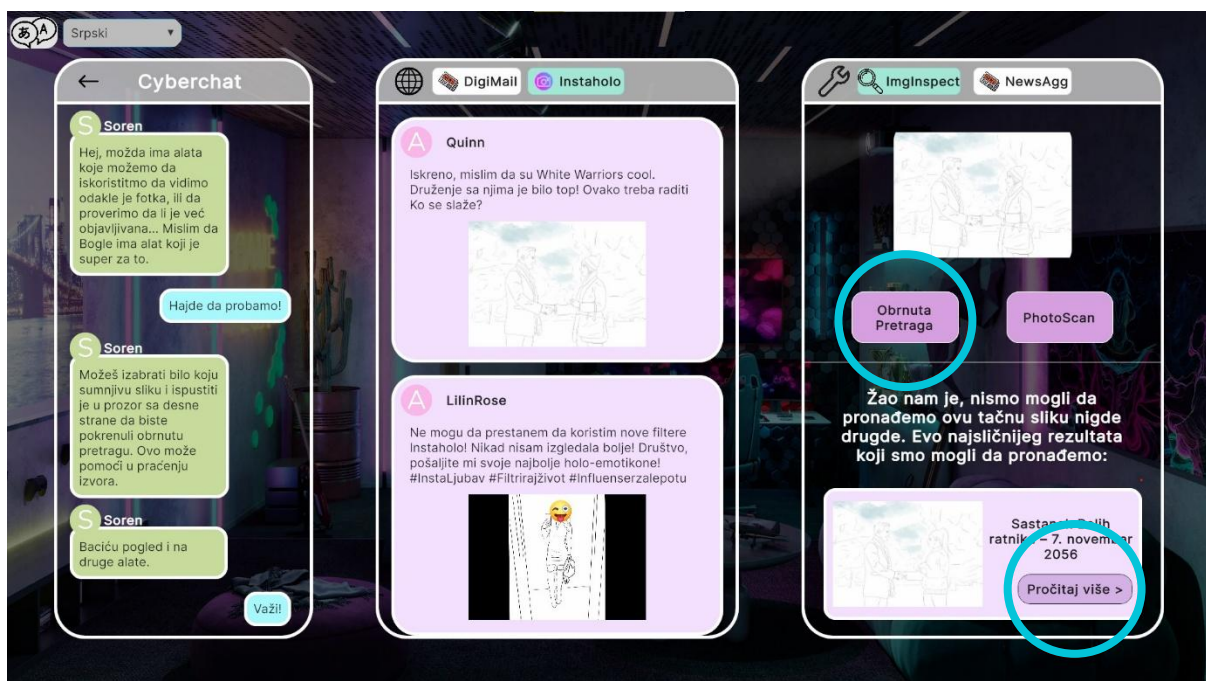


Igrači prvo treba da **prenesu sliku iz pretraživača na panel sa alatima**. To se radi pomoću akcije prevlačenja i ispuštanja (drag-and-drop).

Proces funkcioniše na sledeći način:

1. Igrači pronalaze **sliku prikazanu u Instaholo objavi** u pretraživaču **(središnji deo ekrana)**.
2. Zatim **kliknu i zadrže kursor na slici**.
3. Dok drže sliku, **prevlače je na panel sa alatima na desnoj strani ekrana**.
4. Slika treba da bude **spuštena unutar sekcije označene sa „Prevucite i ispuštite svoju sliku ovde!“**.

Nakon postavljanja slike na **panel sa alatima**, igrači mogu da koriste jedan od dostupnih alata da **provere autentičnost i poreklo slike**. Jedan od dostupnih alata za ovaj zadatak je **obrnuta pretraga**.



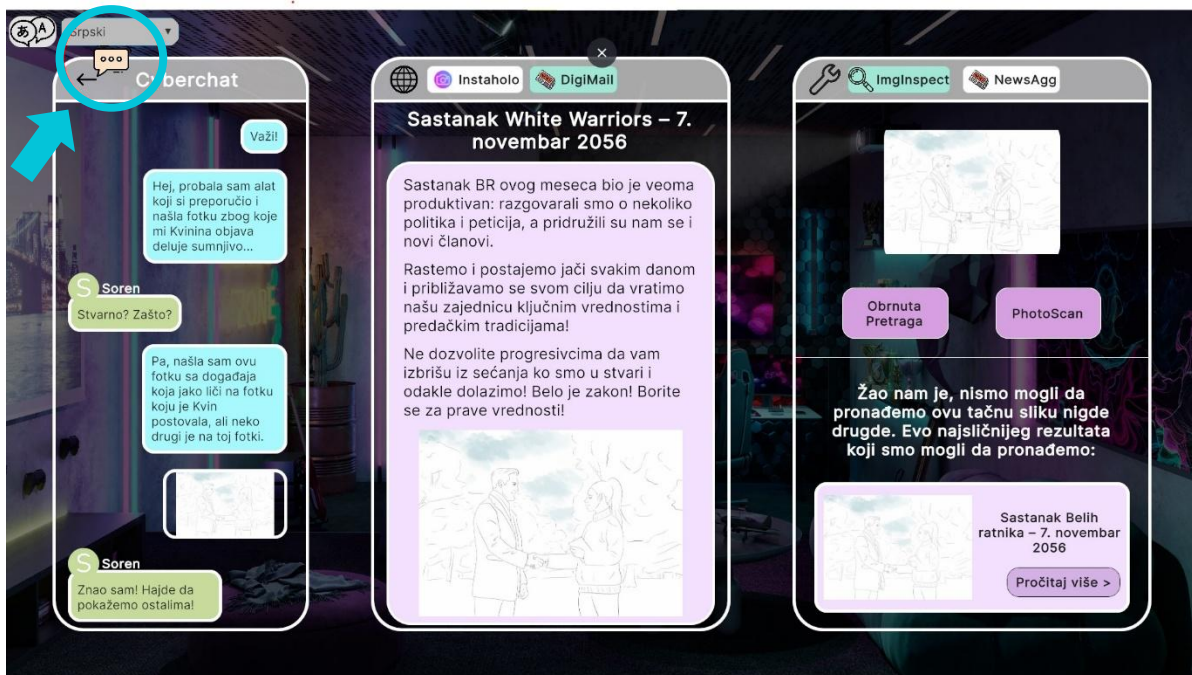
Da bi koristili ovaj alat, igrači jednostavno treba da **kliknu na dugme „Obrnuta pretraga“**, kao što je prikazano na slici.

Svrha **alata obrnuta pretraga** je da nađe **istu ili sličnu sliku na drugim mestima u digitalnom prostoru**. Ovo pomaže igračima da utvrde da li je slika originalna ili se već negde drugde pojavila.

Nakon pokretanja pretrage, sistem prikazuje **najrelevantniji rezultat koji je mogao da pronađe**. U ovom slučaju, rezultat je **pregled novinskog članka** vezanog za sliku.

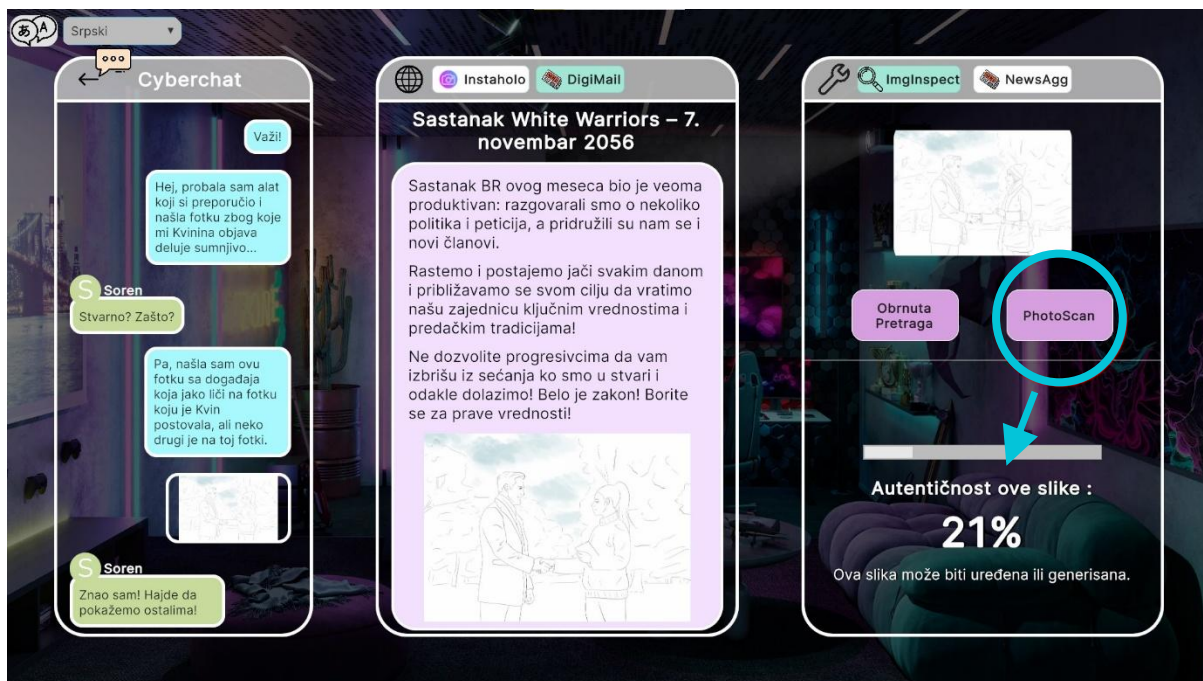
Da bi pročitali ceo članak, igrači treba da **kliknu na dugme „Pročitaj više“**, istaknuto crvenom bojom na slici.

Otvaranje članka omogućava igračima da prikupe dodatne informacije o slici i situaciji koju istražuju. Ovaj korak im pomaže da bolje razumeju kontekst i nastave da napreduju kroz igru sa **novim razgovorima Cyberchat-u**, kao što je prikazano na slici ispod.



Još jedan alat dostupan igračima za analizu slike je **PhotoScan**.

Ovaj alat je dizajniran da **proveri autentičnost slike**. Nakon što igrač klikne na dugme **PhotoScan** u **panelu sa alatkama**, sistem analizira okačenu sliku i prikazuje **rezultat koji ukazuje na verovatnoću da je slika autentična**.



Rezultat se pojavljuje na ekranu kao **procenat**, koji predstavlja procenjeni nivo autentičnosti slike. Ovo omogućava igračima da otkriju da li je slika možda **izmenjena, manipulisana ili izvučena iz konteksta**.

Važno je napomenuti da **ne postoji fiksni redosled kojim se ova dva alata moraju koristiti**. Igrači mogu prvo koristiti **obrnutu pretragu** ili **PhotoScan**, u zavisnosti od svog izbora.

Nakon korišćenja svakog alata, igra pruža **jasna uputstva putem Cyberchat-a** koja objašnjavaju šta igrač sledeće treba da uradi. Zbog toga, **redosled kojim se alati koriste ne utiče na napredak igre ili na priču**.

Oba alata pružaju različite vrste informacija koje pomažu igračima da bolje razumeju situaciju i nastave istragu.

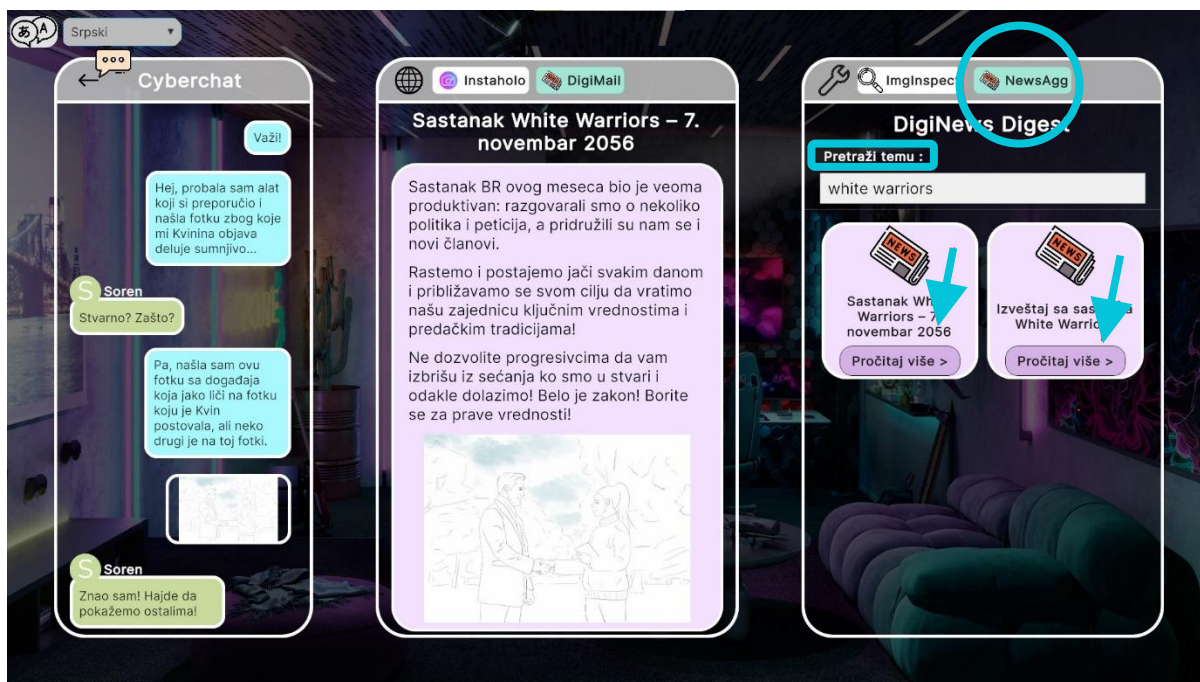
Korišćenje alata NewsAgg

Alat **NewsAgg** pomaže igračima da analiziraju **tekstualne informacije** koje su otkrili tokom istraživanja autentičnosti slike.

Alat NewsAgg radi tako što pretražuje informacije na osnovu **ključnih reči**.

Da bi koristili ovaj alat, igrači treba da:

1. Identifikuju **važne ključne reči** iz teksta koji analiziraju.
2. Unesu te ključne reči u **polje „Pretraži temu“** u alatu NewsAgg.
3. Pokrenu pretragu pritiskom na taster „Enter“.



Nakon što je pretraga završena, alat prikazuje **članke iz digitalnog sveta koji su povezani sa unetim ključnim rečima**. Ti članci pružaju dodatne informacije koje mogu pomoći igračima da bolje razumeju situaciju.

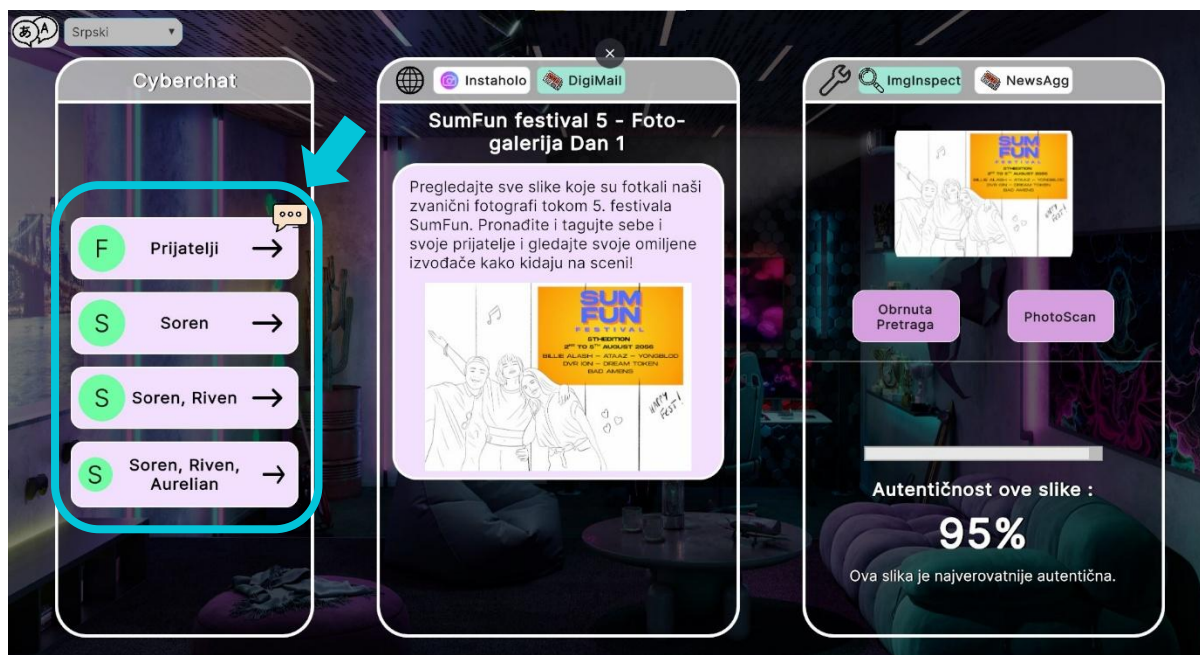
Da bi nastavili istragu, igrači treba **pažljivo da pročitaju članke koji se pojavljuju u rezultatima**. Mogu da otvore ceo članak **klikom na dugme „Pročitaj više“**, kao što je naznačeno na slici.

Čitanje tih članaka omogućava igračima da shvate kontekst i prikupe tragove koji će im pomoći da napreduju u igri.

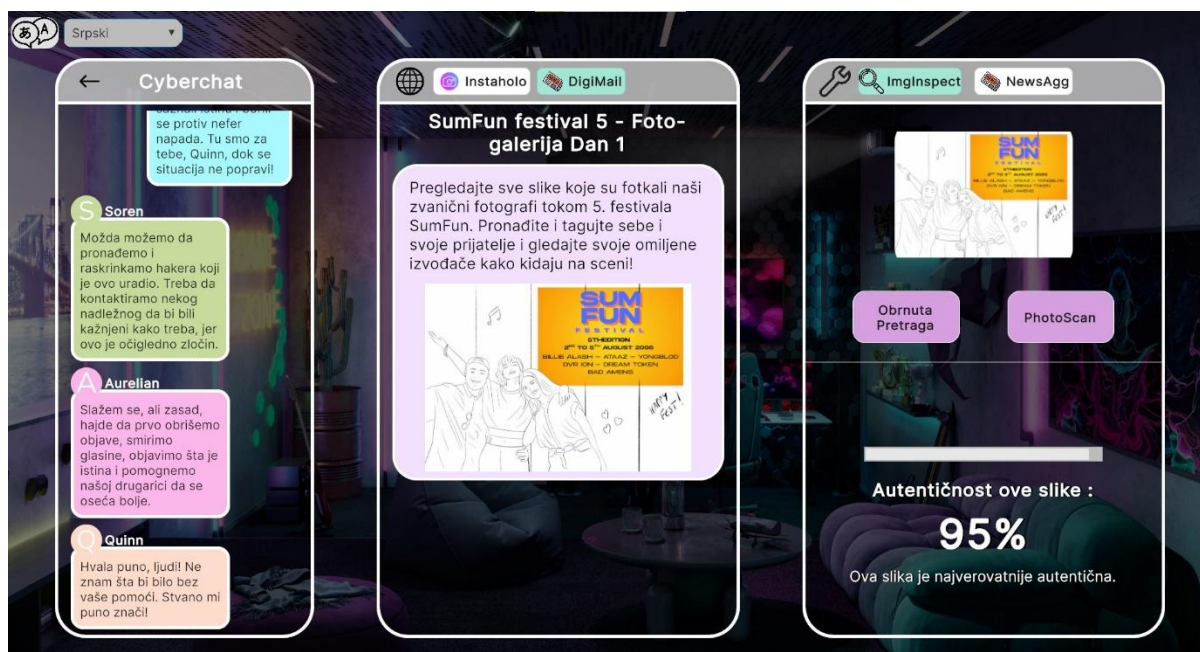
Završetak igre

Iako igra prati narativ, omogućava određeni nivo **fleksibilnosti**. Igrači imaju slobodu da istražuju informacije i koriste dostupne alate **redosledom koji im je najlogičniji**. Redosled kojim se alati koriste **ne utiče na ishode učenja ili opšti cilj igre**.

Igra se završava kada igrači uspešno reše **sve četiri situacije**, koje se pojavljuju kao **četiri odvojene prepiske u panelu Cyberchat**.



Nakon što je poslednja situacija rešena, igrači stižu do **poslednjeg ekrana igre**, kao što je prikazano na slici ispod.



Važno je još jednom napomenuti da ovaj odeljak priručnika pruža **tehnička uputstva o tome kako glavne karakteristike igre funkcionišu i kako se kreće kroz interfejs**. Ne opisuje svaki korak igre tačnim hronološkim redom.

Uobičajene poteškoće primećene tokom testiranja

Tokom faze testiranja igre, primećeno je nekoliko **uobičajenih izazova**. Svest da oni mogu da se jave može pomoći edukatorima da efikasnije podrže igrače tokom igranja.

1. Praćenje uputstava

Najčešća poteškoća za igrače bila je činjenica da **nisu pažljivo pratili uputstava koja su dobili u igri**. Veoma je važno da igrači **pažljivo pročitaju sav tekst**, kako u **razgovorima u Cyberchat-u**, tako i u **materijalima koji se pojavljuju u pretraživaču** (članci, objave i drugi sadržaj).

Ovi tekstovi sadrže **jasna uputstva i važne naznake** koje vode igrače.

2. Oblačić sa tri tačke u Cyberchat-u

Oblačić sa tri tačke je važan vizuelni indikator koji igrači treba da prate tokom cele igre. Kad god se ovaj simbol pojavi, igrači treba da **kliknu na njega da bi dobili sledeće uputstvo i nastavili igru**.

Oblačić se može pojaviti **na različitim pozicijama unutar panela Cyberchat**. Njegova lokacija označava šta se dešava u razgovoru:

- može ukazivati na to da **drugi lik odgovara u istom razgovoru**, ili
- može ukazivati na to da igrači treba da **pređu na drugu prepisku**.

Igrači bi stoga trebalo da obrate pažnju na ovaj simbol i da kliknu na njega kad god se pojavi.

3. Izlazak iz režima celog ekrana

Ako igrači treba da izađu iz **režima celog ekrana**, to mogu učiniti pritiskom na **taster Esc** na tastaturi.

4. Izlazak iz igre

Da bi izašli iz igre, igrači treba da **pomere kursor u gornji središnji deo ekrana**. Ovo će otkriti **dugme „X“**, na koje se zatim može kliknuti da bi se igra zatvorila.

5. Korišćenje ključnih reči u alatu NewsAgg

Kada koriste **alat NewsAgg**, igrači moraju da unesu **određene ključne reči** u polje „**Pretraži temu**“. Ispravna ključna reč zavisi od **situacije koja se trenutno istražuje**.

Ključne reči koje se koriste u igri uključuju:

- **sastanak**
- **White Warriors**
- **spomenik**
- **festival**

Igrači treba da izaberu ključnu reč koja najbolje odgovara **kontekstu situacije koju analiziraju**. Neće svaka ključna reč biti odgovarajuća u svakom trenutku igre. Ispravan izbor zavisi od informacija koje su igrači otkrili do tog momenta.

VI. TOKOM IGRE: FACILITACIJA

Kada simulacija igre počne, **uloga nastavnika** se prirodno menja. Oni više nisu ti koji objašnjavaju svaki korak; oni postaju **vodič u procesu učenja**. Njihov cilj nije da kontrolišu, već da stvore uslove u kojima **učenici razmišljaju, pokušavaju, prave greške i traže rešenja**.

Važno je održavati odgovarajući nivo podrške – onaj koji gura učenike napred, ali im ne oduzima nezavisnost.

Princip minimalne intervencije

Kada se radi sa digitalnom igrom, lako je doći u iskušenje da intervenišete čim se učenik zaglavi. Međutim, iskustvo pokazuje da ako **prebrzo ponudite pomoć to slabi njihovu inicijativu**.

Pravila za facilitatore

- **Ne radite zadatke umesto učenika:** Nastavnik ne bi trebalo da preuzme kontrolu nad mišom ili tastaturom od učenika. Ako reši problem umesto učenika, učenik gubi priliku da razmišlja i uči.
- **Obratite pažnju na znake frustracije:** Ako se učenik okrene od ekrana, reaguje razdražljivo ili odustane, preporučljivo je da se rad na trenutak zaustavi. Kratka pauza često pomaže više nego da date objašnjenje u tom trenutku.
- **Postavljajte pitanja umesto objašnjavanja:** Umesto davanja gotovih odgovora, efikasnije je postavljati pitanja koja navode učenika da samostalno razmišlja.

Rad sa različitim tipovima učenika

U svakoj grupi postoje **učenici koji brzo napreduju i oni koji zadatku pristupaju kritički ili negativno**. U nastavku su dati neki predlozi kako da se obe grupe angažuju na smislen način.

Učenici koji brzo napreduju

Ne pokazuju svi učenici koji brzo prolaze kroz igru istu vrstu angažovanja. Facilitatori treba da razlikuju dve situacije:

1. Brzi i angažovani učenici

Neki učenici brzo napreduju, a istovremeno ostaju pažljivi i promišljeni. U tom slučaju je prikladno **proširiti njihovo učenje**.

Mogući dodatni zadaci:

- Zadajte im da naprave fotomontažu od slika koje su javno dostupne,
- Treba da izmene vizuelni prikaz kako bi delovao verodostojno i ubedljivo,
- Zatim treba da prezentuju svoj rad i objasne koje elemente manipulacije sadržajem su koristili.

Nakon te aktivnosti trebalo bi da sledi kratka diskusija o etičkim granicama, sa fokusom na to šta je prihvatljivo, a šta može prouzrokovati štetu.

2. Površno ponašanje ili kliktanje kroz igru

Drugi **učenici mogu brzo napredovati kliktanjem** kroz igru bez obrade sadržaja. Ovo zahteva neposrednu facilitaciju, a ne dodatne zadatke.

Pre nego što intervenišete, ukratko proverite situaciju pitanjem: "Šta se desilo u ovoj situaciji?" Ako odgovori ukazuju na nizak nivo angažovanja, **primenite**

korektivne strategije:

- Uvedite kratke pauze nakon ključnih trenutaka (npr. nakon korišćenja alata za verifikaciju),
- Postavite pitanja za razmišljanje kao što su:
 - "Da li se to dešava na društvenim mrežama?"
 - "Šta bi ti uradio/la u stvarnom životu?"
- Zahtevajte od učenika da ukratko objasne svoje odluke pre nego što nastave,
- Uvedite jednostavno pravilo (npr. pročitajte tekst pre nego što izaberete),
- Opciono, koristite kratak radni list gde učenici beleže najmanje dve ključne situacije iz igre.

Cilj je da se učenici prebace sa pasivnog kliktanja na aktivno razmišljanje.

Studenti sa kritičkim stavom

Neki **učenici mogu dovesti u pitanje zadatak, priču ili logiku igre**. Ovu reakciju ne treba potiskivati, već je treba **preusmeriti**.

U ovoj situaciji, facilitatori treba da podstaknu učenike da **primene svoju kritičku perspektivu** na sadržaj i odluke u igri:

- Zamolite učenike da identifikuju koje elemente scenarija smatraju nerealnim ili problematičnim,
- Zatražite od njih da objasne zašto neka situacija možda ne odražava stvarna onlajn okruženja,
- Podstičite poređenje sa primerima iz stvarnog sveta ili ličnim iskustvom,
- Dajte im prostor da predlože kako bi se situacija odvijala u stvarnosti.

Istovremeno, facilitator treba da **zadrži fokus na ciljevima učenja**. Ako diskusija previše ode u kritiku samog dizajna igre, potrebno je preusmeriti ili zatvoriti diskusiju.

Cilj je usmeriti kritičke stavove ka dubljoj analizi digitalnog ponašanja. Ovo pretvara **otpor u konstruktivnu diskusiju**.

Tehnička podrška tokom igre

Tehnički problemi mogu brzo smanjiti motivaciju. Stoga je dobro pripremiti se da neće svi uređaji ili pregledači reagovati na isti način.

Ukoliko se pojavi problem (na primer, pomeranje predmeta ne funkcioniše), najbolje je **uključiti** učenike koji su već pronašli rešenje. Takvi „**učenici mentori**“ često mogu brže i jasnije objasniti postupak nego nastavnik. Ovaj pristup takođe podstiče **saradnju u učionici**.

Zaključak: Efikasno vođenje simulacije igre zasniva se na **ravnoteži**:

- između podrške i samostalnog rada,
- između intervenisanja i strpljenja,
- između kontrole i poverenja u učenike.

Nastavnik/ca nije glavni akter u igri, već neko ko **stvara prostor u kome se učenje može prirodno razvijati**.

VII. NAKON IGRE

DigiCity je iskustvena obrazovna igra: učenici uče radeći u simuliranom okruženju koje odražava svakodnevne onlajn rizike. Suočavaju se sa dezinformacijama, urušavanjem reputacije i etičkim dilemama kroz odluke i posledice. Međutim, samo iskustvo ne garantuje učenje; **smisleno učenje nastaje kada akciju prati strukturirana diskusija.**

Istraživanja pokazuju da mladi ljudi često potcenjuju **dugoročni uticaj urušavanja reputacije i precenjuju „bezopasnost“ deljenja neproverenih tvrdnji.** Istovremeno, studije o ponašanju u vezi sa onlajn privatnošću sugerišu da čak i kada pojedinci doživljavaju digitalne rizike kao ozbiljne, često naglašavaju **slabu sigurnost u sopstvenu sposobnost da se zaštite.** Ovaj jaz između svesti i delovanja je ključno rešiti tokom diskusije.

Značaj diskusije i analize

Samo igranje ne garantuje učenje; **diskusija je faza u kojoj ono postaje opipljivo, a u analizi se razvija razumevanje.** Diskusija omogućava učenicima da obrade emocije, ispitaju odluke i razjasne vrednosti koje su u pitanju. **Igra stvara iskustvo; analiza ga pretvara u uvid.**

U DigiCity igri, studenti se susreću sa sadržajem koji menjan, brzim širenjem dezinformacija i posmatraju krhkost onlajn reputacije koja lako može da se uruši. **Analiza pruža analitički prostor** za ispitivanje te dinamike i povezivanje sa stvarnim onlajn ponašanjem. Ovaj proces podstiče **prelazak iz virtuelnog scenarija u svakodnevnu onlajn praksu.**

Iz tog razloga, **diskusija i analiza su pedagoška srž** sesije, što zahteva da se odvoji dovoljno vremena. Kratka završna diskusija retko kada je dovoljna da konsoliduje složene teme kao što su kleveta, privatnost ili digitalni otisci. **Širina diskusije može se prilagoditi kontekstu vaše učionice,** ali treba da ostane namerna i strukturirana.

U kontekstu igre DigiCity, diskusija ima za cilj da:

- **istakne veštine digitalnog građanstva** tokom igranja,
- **analizira kratkoročne i dugoročne posledice** odluka u igri,
- **poveže virtualne događaje sa stvarnim onlajn ponašanjem** i društvenom dinamikom,
- **formuliše konkretne, primenljive obaveze** za buduće digitalno učešće.

Samo kroz vođenu diskusiju učenici mogu preći sa reagovanja unutar igre na odgovorno ponašanje van nje.

Uloga facilitatora

Vaša uloga u **diskusiji i analizi je da strukturirate dijalog i produbite uvid, a ne da procenjujete moral**. Tretirajte analizu kao **analitički razgovor**, a ne kao disciplinski trenutak. Cilj nije da održite predavanje, već da pomognete studentima da analiziraju šta se dogodilo, zašto je to bilo važno i kako se to **povezuje sa stvarnim onlajn situacijama**. Održavajte analitički, nepristrasan ton i posmatrajte **igru kao zajedničku studiju slučaja**. Vi kao facilitator vodite i podstičete proces učenja i osveščivanja sopstvenog iskustva.

Koristite otvorena pitanja koja **podstiču razmišljanje umesto procene**: „Koje ste opcije imali?“, „Na koga je to uticalo?“, „Na koje informacije ste se oslanjali?“, „Koje su vrednosti bile u sukobu?“. **Tražite dokaze koji stoje iza tvrdnji i razvijajte intelektualnu skromnost** pokazujući da se tumačenja mogu promeniti kada se pojave nove informacije.

Očekujte neslaganje; digitalne teme često stvaraju trenje **između slobode i bezbednosti, humora i nanošenja štete, privatnosti i deljenja**. Odvojite osobu od mišljenja, normalizujte neslaganje i **preusmerite diskusiju na principe** kao što su prava, odgovornosti i uticaj. Ako emocije eskaliraju, kratko ih osvestite i ponovo se **fokusirajte na problem i njegove posledice**.

Kada se pojave **etičke dileme**, izbegavajte moralizovanje. Navodite učenike da **uporede kratkoročne i dugoročne efekte**, razmotre odgovarajuće odgovore i identifikuju odgovorne reakcije. Završite konkretnim korakom, npr.

zadatkom da **probaju da promene jedan aspekt ponašanja** naredne nedelje.

Analiza treba da **odražava i principe inkluzivne pedagogije**. Prema okviru Univerzalnog dizajna za učenje (UDL), prostori za učenje treba da uzmu u obzir raznolikost učenika u pogledu **angažovanja, pripradnosti određenim grupama i izražavanja**. U praksi, to znači:

- obezbeđivanje **višestrukih načina za učestvovanje** u diskusiji (usmeno, pismeno, male grupe),
- **podsticanje različitih perspektiva** i iskustava,
- **održavanje psihološke bezbednosti** postavljanjem jasnih osnovnih pravila kao što su pravo na neučestvovanje, bez prisilnog otkrivanja ličnih informacija i neutralnost facilitatora.

Procenite **kvalitet obrazloženja**, a ne „ispravnost“ odgovora. Podstičite obrazloženje zasnovano na dokazima postavljanjem pitanja: „Šta te navodi na to?“. **Fokusirajte se na argumentaciju, uvažavajući dijalog i sposobnost revizije stavova na osnovu novih dokaza**. U ovoj ulozi, edukator podržava razvoj kritičkog mišljenja, empatije i odgovornog donošenja odluka onlajn.

Ako učenik podeli ozbiljan incident (npr. digitalno nasilje), **sledite školske procedure zaštite**.

Vršnjačka diskusija i grupni dijalog

Pre diskusije sa celim razredom, **dozvolite učenicima da razmišljaju i govore u manjim grupama ili parovima**. Razmena mišljenja često produbljuje rasuđivanje i učenje, jer učenici osporavaju i nadograđuju međusobna tumačenja.

Preporučeni format: Razmisli – Upari – Podeli

Učenici individualno razmišljaju o igri (2 minuta), diskutuju u parovima (3-4 minuta), a zatim dele najvažnija zapažanja sa grupom. Imajte na umu svoju ulogu facilitatora.

Model analize u tri faze

Preporučujemo da se analiza strukturira u tri faze: **opis**, **analiza** i **prenos**.

Faza 1: Šta se desilo? (opis)

Počnite **rekonstrukcijom iskustva** i vraćanjem na emocionalnu srž priče. Zamolite učenike da **činjenično opišu ključne trenutke** i izbegavajte evaluaciju u ovoj fazi.

PREPORUKA: Možete iskoristiti sledeća pitanja usmerena na emocije učenika:

- Kako se osećate nakon igranja igre?
- Šta vas tačno izaziva to osećanje?

Faza 2: Na šta situacija utiče? (analiza)

U fazi analize učenici **istražuju vrednosti**, **pretpostavke** i **uticaje**. Ovde se **razjašnjavaju koncepti digitalnog građanstva**. Umesto da sami objašnjavate teoriju, zamolite **učenike da povežu svoje iskustvo sa određenom veštinom**.

Ovo prebacuje odgovornost za učenje na njih. Motivirajte ih pitanjima:

- Koja je veština digitalnog građanstva bila uključena?
- Ko je imao koristi ili štetu od odluke da se pokrene istraga?
- Na koje informacije ste se oslanjali?

PREPORUKA: Ako mladi ne dođu sa idejom o određenoj veštini digitalnog građanstva, možete dodati pitanja kao što su:

- Koja je kompetencija nedostajala ili bila slaba u tom trenutku: kritička procena informacija, empatija, svest o privatnosti ili odgovorno učestvovanje?
- Gde se digitalna odgovornost urušila: u proveri informacija, u deljenju sadržaja ili u reagovanju na njega?

Faza 3: Šta sad? (prenos)

Završna faza se fokusira na **prelazak iz onlajn u oflajn svet**, a učenici treba da **povežu uvide iz igre sa stvarnim životom**.

Učenici često igre doživljavaju kao odvojene od stvarnosti, a najčešća greška u analizi je zadržavanje na apstraktnom nivou. Učenici se mogu složiti da su „dezinformacije štetne“, ali da ne uspeju da prepoznaju sopstvenu ulogu u njihovom deljenju ili pojačavanju. Stoga, **učinite diskusiju konkretnom.**

- Pređite sa: „Šta smo radili u igri?“ na: „Gde se ovo dešava u stvarnom životu?“
- Da ste imali prilike da vidite Quinn-in profil pre istrage, šta biste pretpostavili?

Ovo otkriva ključno pitanje: koliko brzo formiramo sud na osnovu digitalnih tragova. Možete to povezati sa kratkom diskusijom o digitalnom otisku (videti dole).

Zatražite od učenika da naprave paralele sa stvarnim životom:

- Da li ste se suočili sa nečim sličnim onlajn?
- Da li ste ikada podelili nešto u grupnom razgovoru, a da to niste proverili?

Zatim nastavite sa pitanjima usmerenim na to da učenici kritički razmotre sopstveno (onlajn) ponašanje:

- Ako bi se ova situacija dogodila u vašoj grupi prijatelja, da li biste se ponašali drugačije nego u igri?
- Da li ste otkrili nešto o svom onlajn ponašanju i njegovim rizicima?
- Kako ćete se nositi sa onlajn informacijama nakon ovog iskustva?
- Da li vas ovo iskustvo motiviše da postanete svesniji potencijalne onlajn manipulacije?

Ovu fazu možete završiti sa: „Šta ste naučili kroz ovo iskustvo i kako to možete iskoristiti u svom svakodnevnom životu?“

PREPORUKA: Ako imate vremena za dužu diskusiju, zamolite učenike da daju više primera za ono o čemu razgovaraju. Konkretno akcije signaliziraju stvarni prenos.

Vreme za individualno promišljanje: Internalizacija iskustva

Rezultati iskustvenog učenja su najefikasniji kada učesnici imaju priliku da ga identifikuju i **osveste na individualnom nivou**. Ovo je važno jer ne samo da svaki učesnik dolazi u ovaj prostor sa različitim iskustvima, već su i osećanja i iskustva pojedinačnih učesnika u igri različiti.

U ovoj fazi, **neka svako od učesnika razmisli o tome šta su naučili iz same igre**, ali i iz pratećih procesa, kao što su timski rad, rešavanje problema i sve što im padne na pamet.

Neka učenici **u tišini razmisle o svom iskustvu 3 minuta**. Nakon toga, zamolite ih da na papiru zapišu:

1. Šta ću prestati da radim?
2. Na šta ću obratiti pažnju?
3. Šta ću početi da koristim/radim kao rezultat današnje igre?

Ova aktivnost se zove „**Semafor**“ i može biti u obliku radnog lista sa odštampanim semaforom, gde pitanje 1 odgovara crvenom svetlu (**STOP**), pitanje 2 odgovara žutom (**OPREZ**), a pitanje 3 odgovara zelenom (**KRENI** - u ovom slučaju - POČNI DA KORISTIŠ).

Ovo predstavlja njihov „**Akcioni plan**“; nešto što će zapravo primeniti u svom životu. Možete mu dati još veću težinu dodavanjem prostora za potpise na radnom listu kako bi učenici mogli da potvrde svoju posvećenost svojim potpisima.

Od igre DigiCity do stvarnog života: Osnovne veštine digitalnog građanstva

Evo liste tema iz igre, koje se mogu detaljnije istražiti sa učenicima:

Hiperpovezanost i preopterećenje informacijama

Igra počinje uzbuđenjem zbog kibernetškog implantata i trenutne povezanosti. Ključna pitanja za diskusiju za istraživanje **hiperpovezanosti** mogu biti:

- Da li vam je ideja implanta bila privlačna na početku?
- Koji su potencijalni rizici hiperpovezanosti?
- Koje su prednosti i mane za Quinn i njene prijatelje?
- Šta mislite o brzini i količini deljenih informacija?

Poslednje pitanje se odnosi na **kognitivno preopterećenje**, i tu možete predstaviti **digitalno sagorevanje** i **informacioni zamor** kroz prizmu Quinn-inog emocionalnog stanja sa pitanjima:

- Kako mislite da se Quinn osećala gledajući kako joj se reputacija urušava u realnom vremenu?

Neka učenici artikulišu osećanja, kao što su anksioznost, panika i bespomoćnost.

(Onlajn) kampanje klevete

U igri, izmenjene fotografije i objave stvaraju situaciju u kojoj izgleda da Quinn podržava ekstremističku organizaciju. Iz tog razloga, njena praksa je ugrožena i njen društveni položaj se menja. Ljudi se distanciraju od nje.

Onlajn kampanje klevete su koordinisani ili ponovljeni pokušaji da se **ugrozi reputacija osobe putem lažnog, obmanjujućeg ili dekontekstualizovanog sadržaja**. Za razliku od jednokratnih uvreda, one često uključuju upornost, pojačavanje (višestruki nalozi, ponovne objave, grupni četovi) i **strateško uokvirivanje**. U praksi, onlajn kleveta može imati oblik izmenjenih snimaka

ekrana, glasina u grupnim četovima u razredu, lažnih profila koji se lažno predstavljaju kao vršnjaci ili koordinisanih napada komentarama ispod nečije objave. Primeri iz stvarnog sveta uključuju viralne lažne optužbe na platformama kao što su TikTok ili Instagram koje se rašire u roku od nekoliko sati, **što dovodi do školskih sukoba, socijalne izolacije ili čak pravnih posledica.**

Tokom diskusije nakon igre, povežite igru sa ovim situacijama:

- Kada su dezinformacije o nekome počele da deluju „istinito“?
- Ko ih je pojačao?
- Ko je mogao da ih prekine?

Zatim pređite na prenos znanja:

- Kako bi izgledalo odgovorno ponašanje ako bi se slična glasina pojavila u vašem razredu?
- Kako ljudi sa strane mogu da intervenišu bez eskalacije sukoba?

Naglasite tri konkretne strategije: **napravite pauzu pre nego što podelite** emotivno nabijen sadržaj; **proverite informacije** kroz najmanje dva nezavisna izvora; i **podržite osobu koja je napadnuta privatno**, umesto da se upuštate u javnu odmazdu. Predstavite **klevetu kao kolektivnu odgovornost**. Sloboda izražavanja ne uključuje širenje lažnih tvrdnji koje štete drugima. **Povezivanjem diskusije sa empatijom, kritičkim razmišljanjem i odgovornošću posmatrača, edukatori pojačavaju osnovne principe digitalnog građanstva.**

Takođe možete napraviti vezu sa hiperpovezanošću:

- Da li je hiperpovezanost pomogla ili naškodila Quinn kada je počela kampanja klevete?
- Da li je brzina informacija otežala odbranu?

Digitalni otisci i onlajn reputacija

Igra simulira posledice hiperkonekcije i određene postupke. Pitajte učenike koliko dugo sadržaj ostaje dostupan nakon objavljivanja. Ne zaboravite da pomenete da čak **i ako se obrišu, snimci ekrana mogu ostati.**

Svaki postupak onlajn ostavlja tragove – **digitalne otiske**. Razlikujemo **aktivne** otiske (objave, komentari) i **pasivne** otiske (metapodaci, praćenje, podaci platforme).

Kada razgovarate o digitalnim otiscima, podsetite se da je Quinn-ina praksa bila ugrožena zbog digitalnih tragova, uprkos tome što se njima manipuliralo. Diskusija može istražiti da li će neki ljudi i dalje sumnjati u nju nakon što skinu ljavu sa svog imena. Ovo uvodi koncept da je **digitalni oporavak moguć, ali nesavršen**.

Sada možete zatražiti od učenika da zamisle da se prijavljuju za posao ili studiranje. Pitajte ih koja vrsta **onlajn sadržaja bi mogla biti negativno protumačena** za pet godina. Koristite realne primere kao što su:

- Duhovite objave podeljene u privatnoj grupi koje kasnije mogu biti obelodanjene javno.
- Sarkastičan komentar može biti doslovnoprotumačen van konteksta.
- Šala koju ste objavili sa 13 godina može se drugačije posmatrati sa 18 godina.

Pažljivo se bavite temom urušavanja reputacije. Za obrazovne primere **koristite izmišljene ili anonimne primere**. Na primer, uzmite u obzir učenika čija se fotografija javno deli da bi se posramio. Analizirajte kako situacija eskalira kada je drugi komentarišu, lajkuju ili prosleđuju. **Naglasite odgovornost ljudi sa strane** i njihovu reakciju. Razgovarajte o **kontragovoru** kao konstruktivnoj strategiji. Ako je neko nepravredno napadnut, jednostavan **komentar podrške** može promeniti ton diskusije. **Mehanizme prijavljivanja** takođe treba jasno objasniti. Eksplicitno stavite do znanja da **digitalno građanstvo uključuje i prava i obaveze**. Sloboda izražavanja ne eliminiše odgovornost za nanošenje štete. Istovremeno, naglasite da se **digitalna reputacija može namerno graditi**. Učestvovanje u konstruktivnim diskusijama, deljenje tačnih informacija ili angažovanje u građanskim inicijativama onlajn takođe čini deo digitalnog identiteta. Podstaknite učenike da **upravljanje reputacijom** vide ne samo kao izbegavanje rizika već i kao **proaktivan doprinos**.

Istaknite da digitalna reputacija može uticati na društvene odnose, akademske mogućnosti i društveni kredibilitet.

Privatnost, zaštita podataka, i bezbednost

U igri, deljenje podataka može izgledati bezopasno, ali u stvarnosti, posledice se mogu polako razvijati. Koristite scenarije koje učenici prepoznaju:

- Koji lični podaci su deljeni u igri?
- Da li je saglasnost jasno data?

Podstaknite učenike da **analiziraju svoje digitalne navike**:

- Da li ste ikada pristali zahteve aplikacije, a da ih niste pročitali?
- Koje informacije o vama su javno vidljive?
- Ko kontroliše vaše podatke nakon što ih objavite?

Kada se govori o privatnosti, zamolite učenike da podele (ako je prikladno i bezbedno) informacije o pristupu koji su dali aplikacijama ili podešavanja privatnosti svog telefona i da uoče koje podatke aplikacije prikupljaju. Ako korišćenje uređaja nije moguće, opišite realan scenario: besplatnu aplikaciju za kviz koja zahteva pristup kontaktima i lokaciji. Da li bi prihvatili? Zašto? Na primer, postavite situaciju gde neko iz razreda javno deli svoju lokaciju za odmor u realnom vremenu. **Razgovarajte o potencijalnim rizicima**, od neželjenog kontakta do provale.

Međutim, idite dalje od poruka zasnovanih na strahu, umesto toga, **predstavite privatnost kao veštinu**. Uvedite **princip minimiziranja podataka**, što znači da delite samo ono što je neophodno. Da li je prilikom prijave na njuzeleter potreban pun datum rođenja? Da li profil mora biti javan prilikom pridruživanja platformi za igre?

Pošto su **hakeri** uspeali da pristupe Quinn-inom nalogu, možete se pozabaviti zaštitom i bezbednošću podataka tako što ćete pitati za njihovo mišljenje o tome kako se to moglo dogoditi. Možete razgovarati o potencijalnim okolnostima, kao što su **slabe lozinke**, **fišing** ili **curenje podataka od strane dobavljača implanata**. Promišljanje ostaje usidreno u DigiCity univerzumu, ali paralele se prirodno javljaju.

Informacije naspram dezinformacija

Scenario DigiCity zahteva procenu kredibiliteta informacija. Tokom diskusije, analizirajte kognitivni proces postavljanjem sledećih pitanja:

- Da li redovno proveravate svoje informacije?
- Kako odlučujete da li verujete izvoru?
- Koji signali utiču na vašu odluku (ton, vizuelni prikazi, broj deljenja)?

Objasnite šta je **informacija (zasnovana na činjenicama i proverljiva)** i razjasnite razliku između **dezinformacija koje su podeljene bez namere da nanesu štetu** i **dezinformacija koje su podeljene s namerom da se neko obmane**. Predstavite scenario u kojem neko prosleđuje lažnu poruku u porodičnoj grupnoj prepisci jer veruje da je korisna. Šteta može biti nenamerna, ali je uticaj stvaran.

Zatim, pomerite diskusiju dalje od individualnih posledica. Razmotrite kako **dezinformacije mogu narušiti poverenje** unutar školske zajednice, stvoriti paniku ili marginalizovati određene grupe. Možete postaviti učenicima sledeća pitanja:

- Kako dezinformacije mogu narušiti poverenje?
- Šta se dešava kada zajednice prihvate lažne informacije?
- Kako to utiče na demokratsko učešće?

Možete dodati primere iz njihovog svakodnevnog života: na primer, glasina o neplaniranom testu može izazvati stres i zabunu. Lažne optužbe koje se javno dele mogu nepovratno oštetiti nečiji ugled.

Možete **zamoliti učenike da se sete nedavnog primera sa društvenih mreža**, platformi za razmenu poruka ili platformi za igre gde su se informacije brzo širile pre nego što su vile proverene. Na društvenim mrežama, to može biti **glasina** o poznatoj ličnosti ili **izmenjeni video**. Pitajte šta je to učinilo verodostojnim. Da li je to bio dizajn? Emocionalni ton? Činjenica da su „svi to delili“? Možete ovo povezati sa **ulogom algoritama u amplifikaciji** određenog sadržaja, posebno emocionalno angažovanih objava.

Demonstrirajte jednostavne navike koje učenici mogu odmah primeniti. One mogu biti:

- **Bočno čitanje:** otvorite nove tabove i proverite šta drugi izvori kažu.
- **Unakrsna provera izvora:** potvrdite sa najmanje dva nezavisna verodostojna izvora.
- **Obrnuta pretraga slika:** proverite gde se slika prvobitno pojavila i da li je menjana ili izvučena iz konteksta.
- **Datum objavljivanja i autor:** procenite kada je informacija objavljena i ko ju je kreirao da biste procenili njenu pouzdanost.
- **Razlikovanje mišljenja od izveštavanja:** utvrdite da li sadržaj predstavlja proverene činjenice ili izražava lične stavove ili komentare.

Tehnike onlajn manipulacije

Quinn-ine **fotografije su bile izmenjene, a njena komunikacija je izmišljena.**

Ovo je savršena početna tačka za diskusiju o izmenjenim vizuelnim prikazima.

Sada dajte učenicima konkretno hipotetičko proširenje unutar iste priče:

„Zamislite da su hakeri takođe objavili kratak video snimak Quinn na kojem navodno govori u korist kriminalne grupe. Bez očigledne montaže. Savršeno podudaranje glasova.“

- Da li biste i dalje dovodili u pitanje istinitost?
- Koji alati bi vam bili potrebni da to proverite?

Vizuelni dokazi mogu se upotrebiti kao oružje, a svest o tome smanjuje

ranjivost. Stoga možete ukratko predstaviti **glavne strategije manipulacije**

koje se često pojavljuju u onlajn kampanjama klevete i dezinformacija. Jedna

uobičajena strategija je **emocionalno uokvirivanje**, gde je sadržaj dizajniran

da izazove bes, strah ili ogorčenje kako bi se zaobišlo kritičko razmišljanje. Ovo

je često pojačano **klikbejt naslovima** koji preuveličavaju ili iskrivljuju činjenice

kako bi privukli pažnju. Druga taktika je **lažni autoritet**, gde se informacije

predstavljaju kao da dolaze od stručnjaka ili verodostojnog izvora bez

stvarnih dokaza. Pored toga, **botovi i koordinisano pojačavanje se koriste za**

veštačko povećanje vidljivosti i da bi se stvorila **iluzija da određena ideja ima**

široku podršku. Konačno, možete se vratiti na iskustvo iz igre, koje je pokazalo da dipfejkovi i drugi oblici sintetičkih medija mogu manipulirati slikama, zvukom ili video zapisima kako bi lažne tvrdnje izgledale autentično i ubedljivo.

PREPORUKA: Ako vam ostane vremena, možete **koristiti primer lažne i prave slike iz svakodnevnog života.** Pitajte ih koja je prava, a koja lažna. Ako jedan učenik kaže: „Očigledno je lažna“, pitajte: „Zbog čega tačno izgleda lažno?“. Ako drugi kaže: „Meni izgleda stvarno“, pitajte: „Šta te je ubedilo?“. Ovo otkriva razlike u percepciji, a da se niko ne etiketira kao nepažljiv. Zatim možete koristiti besplatne onlajn alate za obrnutu pretragu slika.

Etičke dileme u DigiCity igrama

Video-igra – osuda naspram istrage

U priči, neki likovi se odmah distanciraju, dok drugi biraju da istraže. U tom smislu, direktno pitajte učenike:

- Da niste bili igrač koji je istraživao i da ste bili samo običan građanin 2056. godine, da li biste javno branili Quinn?
- Pomoćno pitanje: Zašto ili zašto ne?

Sada proširite diskusiju: „Zamislite da danas vidite nalog prijatelja koji objavljuje ekstremistički sadržaj“.

- Kako biste reagovali?
- Da li se suočavate sa njim/njom privatno?
- Javno ga/je osuđujete?
- Ignorišete sadržaj?

Igra bekstva (escape room) – šta raditi sa procurelim podacima

U igri bekstva (escape room), igrači otkrivaju informacije o hakerima. Na kraju, igrači otkrivaju privatne podatke o osumnjičenima. Stoga, možete otvoriti diskusiju sa: Kada ste otkrili osetljive informacije o osumnjičenima, koje su vam bile opcije?

Dopunska pitanja:

- Da li javno razotkrivate njihove lične podatke?
- Da li ćete prijaviti počinioce vlastima?
- Da li ćete izbrisati podatke?

Zatim im zadajte dodatni izazov:

- Ako razotkrivanje hakera takođe znači objavljivanje njegove privatne adrese ili podataka, da li je to opravdano?

Dopunska pitanja:

- Da li bi se Quinn-ina situacija poboljšala ako bi se podaci o hakeru objavili iz osвете?
- Ili bi to pogoršalo situaciju?

Ovo otvara diskusiju o **doksingu** (targetiranju), **proporcionalnosti** i **digitalnoj etici** bez napuštanja narativa. **Doksing** (targetiranje) je čin **javnog otkrivanja nećijih privatnih ili lićnih podataka onlajn bez njihovog pristanka**. To može uključivati kućnu adresu, broj telefona, radno mesto, podatke o porodici ili druge osetljive podatke, koji se obićno dele **sa namerom da se osoba zastraši, uznemiri ili ućutka**. U smislu digitalnog građanstva, **doksing je ozbiljno kršenje privatnosti i bezbednosti**, često se koristi kao oblik odmazde ili onlajn agresije, i može dovesti do štetnih posledica u stvarnom svetu.

Intervencija posmatrača sa strane

Intervencija posmatrača sa strane može da se uvede u mnoge gore pomenute teme. Ipak, ovaj odeljak se detaljnije fokusira na tu temu.

Razgovarajte o tome kako **posmatraći sa strane mogu odgovorno intervenisati**, na primer proverom informacija pre nego što reaguju ili prijave štetan sadržaj. Glavno pitanje bi moglo biti: „Kuju odgovornost imaju posmatraći sa strane?“

Uvedite koncept **digitalne intervencije posmatrača sa strane**:

- **Prijavljivanje štetnog sadržaja,**
- **Podrška napadnutim pojedincima,**
- **Odluka da se ne šire štetni narativi.**

Istaknite pravne i etičke implikacije bez pretvaranja diskusije u disciplinsko predavanje.

Završetak i konsolidacija

Snaga igara DigiCity leži u emocionalnoj bliskosti. Quinn nije apstraktna studija slučaja; ona je lik sličnih godina sa težnjama i ranjivostima. **Kada se proces pravilno uradi**, učenici ne odlaze s mišlju da je „dezinformacija loša“.

Oni odlaze sa sledećim:

- 1. Video/la sam koliko brzo reputacija može da se uruši.**
- 2. Video/la sam koliko je lako suditi bez dokaza.**
- 3. Video/la sam koliko je lako stružiti digitalni identitet.**
- 4. Znam šta bih drugačije uradio/la.**

Završite sesiju **kratkim zapisanim promišljanjem – izlaznom kartom** (videti takođe individualno promišljanje iznad):

- **Jedan uvid koji sam stekao.**
- **Jedna stvar koju ću promeniti u svom ponašanju.**

PREPORUKA: Ako je izvodljivo, zamolite učenike da zapišu jednu konkretnu akciju koju će sprovesti tokom sledeće nedelje. To može uključivati promenu podešavanja privatnosti, proveru informacija pre nego što se podele ili se u njih poveruje ili konstruktivno intervenisanje u onlajn diskusijama. Nastavite nedelju dana kasnije sa kratkom proverom.

Kao završetak analize, možete podeliti ovu kratku **kontrolnu listu za scenarije iz stvarnog života**:

- 1. Napraviću pauzu pre nego što osudim nekoga.**
- 2. Proveriću pre deljenja.**
- 3. Kontaktiraću osobu privatno pre nego što pretpostavim.**
- 4. Pažljivije ću zaštititi svoje podatke za prijavu na naloge.**

Zaključak

U projektu DigiCity, **igra je okidač; diskusija je transformacija**. Strukturirana analiza edukatora osigurava da digitalno građanstvo **pređe iz apstraktnog koncepta u živu praksu**. Kroz strukturiranu diskusiju, praktične primere i eksplicitni prenos znanja u stvarne digitalne kontekste, **učenici razvijaju svest, rasuđivanje, odgovornost i otpornost u digitalnim okruženjima**.

VIII. ZAKLJUČAK

DigiCity je više od igre; to je **pedagoški alat** koji omogućava edukatorima da pristupe **digitalnom građanstvu kroz iskustvo, istraživanje i promišljanje**.

Postavljanjem učenika u **simulaciju digitalnog okruženja**, igra stvara prostor za njih da se suoče sa problemima koji su veoma slični onima sa kojima se mogu susresti u svakodnevnom onlajn životu. To uključuje dezinformacije, manipulaciju, digitalnu reputaciju, rizike po privatnost i etičke posledice onlajn ponašanja.

Učenje se može dodatno proširiti kroz **komplementarnu DigiCity igru bekstva (escape room)**, koja nastavlja istu priču i omogućava učenicima da prodube svoje promišljanje o ovim pitanjima u kontekstu saradnje i rešavanja problema. Ovaj vodič obuhvata samo implementaciju naše video igre, edukatori je mogu smatrati **dodatnom aktivnošću koja pojačava i produbljuje ishode učenja** uvedene kroz video igru. **Igru bekstva (escape room)** prati **sopstveni vodič za trenere** u okviru njenih materijala, zbog čega se ovaj vodič posebno fokusira na video-igru.

Istovremeno, sama igra nije dovoljna. Njena stvarna **obrazovna vrednost zavisi od toga kako se uvodi, vodi i o kojim temama se promišlja**. Iz tog razloga, uloga **edukatora je centralna** tokom celog procesa. Facilitator **stvara uslove** za smislenu uključivanje, podržava učenike kada je to potrebno i pomaže im da razumeju iskustvo na načine koji **povezuju fiktivni scenario sa stvarnim digitalnim ponašanjem**. **Diskusija pre igre daje učenicima okvir za razumevanje** onoga što će istraživati, dok **refleksija nakon igre pomaže da se igranje transformiše u učenje**.

Vodič pruža konceptualnu osnovu za obrazovanje o digitalnom građanstvu, praktične savete za pripremu sesije, tehničku orijentaciju za korišćenje igre, smernice za facilitaciju tokom igranja i strukturirane pristupe za analizu nakon toga. Zajedno, ti elementi imaju za cilj da pomognu edukatorima da koriste DigiCity ne kao jednokratnu aktivnost, već kao smislenu obrazovnu intervenciju.

Ako se koristi promišljeno, **DigiCity** može pomoći učenicima da prevaziđu pasivnu konzumaciju digitalnog sadržaja i da **promišljenije i odgovornije učestvuju u digitalnom životu**. Ovo je i centralni cilj projekta: ne samo da pomogne mladima da prepoznaju rizike onlajn, već i da ojača njihovu sposobnost da na njih reaguju koristeći **rasuđivanje, empatiju i odgovornost**.

BIBLIOGRAFIJA

Al Zou'bi, R. M. (2022). The impact of media and information literacy on students' acquisition of the skills needed to detect fake news. *Journal of Media Literacy Education*, 14(2), 58-71. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2022-14-2-5>

Boerman, S. C., Kruike-meier, S., & Zuiderveen Borgesius, F. J. (2018). Exploring Motivations for Online Privacy Protection Behavior: Insights From Panel Data. *Communication Research*, 48(7), 953-977. <https://doi.org/10.1177/0093650218800915>

CAST. (2020). Universal Design for Learning guidelines version 3.0. <https://udlguidelines.cast.org/more/about-guidelines-3-0/>

Crookall, D. (2023). Debriefing: A practical guide. In *Simulation for participatory education* (pp. 115–214). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-21011-2_6

European Parliament. (n.d.). *Facilitator's guide to the virtual role-play game*. https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/docs/guides/A4_Facilitator_Guide_VRPG_EN.pdf

Nicholson, S. (2012). Completing the experience: Debriefing in experiential educational games. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Society and Information Technologies* (pp. 117–121). International Institute of Informatics and Systemics. <https://scottnicholson.com/pubs/completingexperience.pdf>

Office of Planning, Research and Evaluation. (2022). *Strengthening facilitation skills with youth: A trainer's guide*.

<https://acf.gov/sites/default/files/documents/opre/Strengthening-Facilitation-Skills-Trainer-Guide.pdf>

Peters, V., Vissers, G., & Heijne, G. (2023). *Debriefing: A practical guide*. https://www.researchgate.net/publication/374344073_Debriefing_A_Practical_Guide

UNICEF. (2016). *Game-based and interactive learning manual*.

<https://www.unicef.org/jamaica/media/4646/file/Game-Based%20Manual.pdf>

www.projectdigicity.eu



Sufinansira
Evropska unija

Finansirano sredstvima Evropske unije. Izraženi stavovi i mišljenja su, međutim, stavovi i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije i nacionalne agencije Fondacija Tempus. Ni Evropska unija ni nacionalna agencija Fondacija Tempus ne mogu biti odgovorne za njih.

Ovo delo je licencirano pod međunarodnom licencom Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Da biste videli primerak ove licence, posetite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Kod projekta: 2023-2-RS01-KA220-YOU-000170562