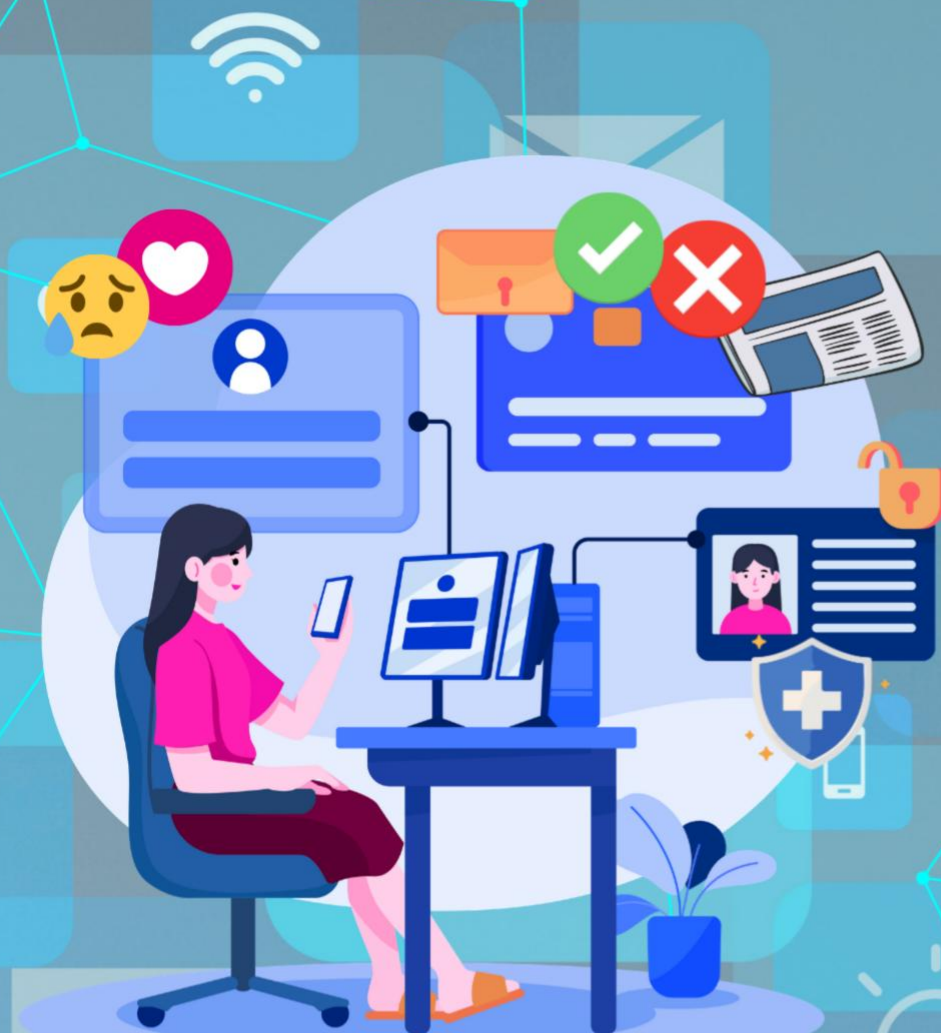


GAME-BASED DIGITAL CITIZENSHIP



Manuál pre školiteľov ako používať videohru DigiCity

Tento manuál je súčasťou zdrojov **projektu DigiCity**.

Viac informácií nájdete na webovej stránke projektu: <https://projectdigicity.eu/>

Koordinátor projektu



Omladinski savez udruženja 'OPENS' (Srbsko)

Partnerské organizácie



Digitalna Inteligencia (Slovensko)



YuzuPulse (Francúzsko)



Logopsycom (Belgicko)

Obsah

I. ÚVOD.....	5
II. KONCEPTUALIZÁCIA	7
Zručnosti digitálneho občianstva vo vzdelávacom rámci DigiCity	7
Učenie založené na hre a zážitkovom učení.....	8
Úloha facilitátora počas hry.....	9
III. PRED HROU: DISKUSIA	11
Štruktúra hodiny	11
Rámec príbehu hry DigiCity	11
Čo očakávať od hry?	13
Záverečné tipy pred hraním DigiCity	14
Význam názvu "White Warriors"	15
IV. PRED HROU: PRÍPRAVA.....	16
Kde hrať DigiCity?	16
Dôraz na inklúziu.....	16
Logistika a spustenie hry	17
Potenciálne problémy a manažment rizík	17
Bezpečnostné a etické zásady.....	18
V. TECHNICKÝ PREHĽAD	19
Kontext a štruktúra	19
Herné rozhranie a nastavenie.....	20
Výber jazyka	22
Spustenie hry	23

Postup hráčov	24
Správy s odkazom	24
Používanie nástrojov ImgInspect: Reverse Search a PhotoScan	26
Používanie nástroja NewsAgg	29
Ukončenie hry	30
Najčastejšie ťažkosti pozorované počas testovania	32
VI. POČAS HRY: FACILITÁCIA.....	34
Princíp minimálneho zasahovania	34
Práca s rôznymi typmi študentov	34
Technická podpora počas hry	36
VII. PO HRE	37
Dôležitosť reflexie a debriefingu	37
Úloha facilitátora	38
Rovesnícka reflexia a skupinový dialóg	40
Trojfázový model reflexie	40
Čas na individuálnu reflexiu: internacionalizácia skúsenosti	42
Z DigiCity do reálneho života: Kľúčové zručnosti digitálneho občianstva ...	43
Etické dilemy v hrách DigiCity	49
VIII. ZÁVER.....	53
BIBLIOGRAFIA	55

I. ÚVOD

Projekt **DigiCity** je európska iniciatíva, **ktorej cieľom je posilniť digitálne občianstvo** medzi mladými ľuďmi v Európe prostredníctvom **interaktívneho vzdelávania založeného na hre**. Zameriava sa na rozvoj kľúčových kompetencií, ako sú kritické myslenie, online bezpečnosť, mediálna a informačná gramotnosť a **zodpovedné digitálne správanie** v čoraz komplexnejších online prostrediach. Projekt kladie dôraz na zážitkové učenie, kde je **hranie kombinované s riadenou reflexiou** s cieľom podporiť prenos vedomostí a zručností do reálnych digitálnych praktík.

Videohra DigiCity bola vytvorená ako **praktický vzdelávací nástroj**, ktorý pomáha pedagógom riešiť tému **digitálneho občianstva** štruktúrovaným a pútavým spôsobom. Namiesto toho, aby sa súvisiace témy prezentovali len teoreticky, **hra umiestňuje účastníkov do simulovaného digitálneho prostredia**, kde musia analyzovať situácie, interpretovať online obsah a prijímať rozhodnutia so sociálnymi a etickými dôsledkami. Týmto spôsobom projekt **podporuje rozvoj kritického myslenia, empatie, zodpovednosti a informovanej participácie v digitálnych komunitách**.

Popri videohre bola vyvinutá aj **úniková hra**, ktorá nadväzuje na rovnaký príbeh. Tento sprievodca sa však zameriava na podporu pedagógov pri facilitácii zážitku z **videohry**, vrátane prípravy a reflexie a **nepokrýva únikovú hru**, keďže tá je podporená vlastnou dokumentáciou, ktorá už poskytuje jasné a dostatočné usmernenia na implementáciu, a to aj pre facilitátorov bez predchádzajúcich skúseností.

Táto príručka je navrhnutá tak, aby pomohla učiteľom, školiteľom, pracovníkom s mládežou a ďalším pedagógom využívať hru DigiCity zmysluplne a s istotou. Jej cieľom nie je len vysvetliť, ako hra funguje, ale aj **podporiť pedagogický proces, ktorý ju obklopuje**. Príručka preto kombinuje **konceptuálne východiská, praktickú prípravu, technickú orientáciu, odporúčania pre facilitáciu a štruktúrované metódy reflexie**. Osobitná pozornosť sa venuje diskusii a fáze reflexie (debriefingu), pretože práve v týchto momentoch sa **vzdelávací zážitok prepája s reálnym životom** a premieňa na praktické porozumenie.

Príručku možno flexibilne využívať podľa potrieb pedagóga, veku účastníkov a dostupného času. Niektorí facilitátori sa môžu rozhodnúť pracovať s celou sekvenciou prípravy, hrania a reflexie, zatiaľ čo iní **si prispôbia jednotlivé časti svojmu vlastnému vzdelávaciemu kontextu**. Podstatným však zostáva hlavný cieľ: pomôcť účastníkom stať sa uvedomelejšími, kritickejšími a zodpovednejšími v digitálnych prostrediach, v ktorých sa každodenne pohybujú.

II. KONCEPTUALIZÁCIA

Zručnosti digitálneho občianstva vo vzdelávacom rámci DigiCity

Digitálne technológie čoraz viac formujú spôsob, akým ľudia komunikujú, získavajú informácie a zapájajú sa do spoločenského a občianskeho života. V dôsledku toho sa rozvoj **zručností digitálneho občianstva** stal dôležitým cieľom moderného vzdelávania. Učiaci sa by nemali len vedieť používať digitálne nástroje, ale aj rozumieť tomu, ako sa v digitálnych prostrediach zapájať **zodpovedným, bezpečným a konštruktívnym spôsobom**.

Digitálne občianstvo označuje schopnosť zapájať sa do digitálnych priestorov s uvedomením, zodpovednosťou a rešpektom voči ostatným. Zahŕňa kombináciu vedomostí, zručností, postojov a hodnôt, ktoré jednotlivcom umožňujú orientovať sa v digitálnych prostrediach kriticky a eticky.

Vzdelávacie rámce zvyčajne opisujú digitálne občianstvo prostredníctvom viacerých vzájomne prepojených kompetencií, vrátane:

- zodpovedného a etického správania online,
- digitálnej komunikácie a spolupráce,
- kritického hodnotenia online informácií,
- povedomia o digitálnych právach a povinnostiach,
- digitálnej bezpečnosti a wellbeingu,
- aktívnej participácie v digitálnych komunitách.

V rámci projektu DigiCity sa digitálne občianstvo uchopuje prostredníctvom **zážitkového učenia a učenia založeného na scenároch**. Namiesto toho, aby sa primárne zameriavalo na teoretické vysvetlenia, sú účastníci umiestnení do simulovaného digitálneho prostredia, kde sa stretávajú so situáciami podobnými tým, ktoré zažívajú v reálnych online komunitách.

Hra DigiCity sa osobitne zameriava na rozvoj **zodpovedného a kritického rozhodovania v digitálnych komunitách**. Počas hrania musia účastníci analyzovať rôzne situácie, vyhodnocovať informácie, interagovať s inými aktérmi a zvažovať, ako ich rozhodnutia ovplyvňujú jednotlivcov aj širšiu komunitu.

Prostredníctvom týchto interakcií si učitelia sa rozvíjajú viaceré kľúčové kompetencie, ako napríklad:

- rozpoznávanie zodpovedného a nezodpovedného správania v digitálnych prostrediach,
- analýzu digitálnych situácií z rôznych perspektív,
- prijímanie informovaných a etických rozhodnutí online,
- porozumenie dôsledkom digitálnych konaní,
- konštruktívne prispievanie do digitálnych komunít.

Podnecovaním hráčov k reflexii vlastných činov a rozhodnutí pomáha DigiCity rozvíjať schopnosť nielen bezpečne sa orientovať v **digitálnych prostrediach**, ale aj **konať ako zodpovední digitálni občania**.

Učenie založené na hre a zážitkovom učení

Vzdelávací dizajn DigiCity je založený na **princípoch učenia založeného na hre**, prístupu, ktorý prepája vzdelávacie ciele s interaktívnym herným prostredím. Učenie prostredníctvom hry umožňuje účastníkom skúmať komplexné témy prostredníctvom aktívneho zapojenia, experimentovania a reflexie.

Hry poskytujú obzvlášť efektívne vzdelávacie prostredie, pretože umožňujú učiacim sa **zažívať situácie, prijímať rozhodnutia a pozorovať dôsledky svojich činov**. Tento prístup je mimoriadne hodnotný pri témach, ako je digitálne občianstvo, kde si účastníci potrebujú rozvíjať úsudok, kritické myslenie a etické uvedomenie a nie iba memorovať informácie.

V DigiCity vstupujú hráči do simulovanej digitálnej komunity, kde sa stretávajú s výzvami súvisiacimi s online komunikáciou, zdieľaním informácií a

participáciou v komunite. Prostredníctvom hrania aktívne skúmajú situácie, ktoré odrážajú reálne digitálne interakcie.

Proces učenia v hre nasleduje logiku **zážitkového učenia** podľa modelu od Davida Kolba. Podľa tohto modelu efektívne učenie prebieha prostredníctvom neustáleho cyklu pozostávajúceho zo štyroch vzájomne prepojených fáz:

- **Konkrétna skúsenosť:** účastníci sa zapájajú do aktivity alebo situácie,
- **Reflexívne pozorovanie:** účastníci premýšľajú o tom, čo sa stalo a ako reagovali,
- **Abstraktná konceptualizácia:** účastníci prepájajú svoje skúsenosti so širšími konceptmi alebo princípmi,
- **Aktívne experimentovanie:** účastníci aplikujú svoje nové porozumenie v budúcich situáciách.

Štruktúra hrania DigiCity prirodzene podporuje tento cyklus. Hráči najprv čelia digitálnym scenárom v hernom prostredí (skúsenosť), následne reflektujú výsledky svojich rozhodnutí. Prostredníctvom diskusie a riadenej reflexie začínajú prepájať svoje skúsenosti so širšími konceptmi digitálneho občianstva. Nakoniec svoje poznatky aplikujú v nových situáciách v rámci hry.

Tento iteratívny proces umožňuje učiacim sa postupne prehĺbovať svoje porozumenie a rozvíjať praktické zručnosti digitálneho občianstva.

Kombináciou **interaktívneho hrania s reflexiou a diskusiou** DigiCity premieňa vzdelávanie o digitálnom občianstve na **pútavý a zmysluplný vzdelávací zážitok**.

Úloha facilitátora počas hry

Hoci je DigiCity navrhnutý ako interaktívny nástroj učenia založeného na hre, prítomnosť facilitátora zohráva kľúčovú úlohu pri podpore procesu učenia. Facilitátor pomáha účastníkom interpretovať ich skúsenosti, podporuje reflexiu a prepája situácie z hry s reálnymi digitálnymi kontextmi.

Počas aktivity DigiCity vystupuje facilitátor predovšetkým **ako sprievodca a mediátor učenia**, nie ako tradičný inštruktor. Jeho úlohou je podporovať účastníkov pri objavovaní herného prostredia a pri reflexii rozhodnutí, ktoré robia. Túto úlohu možno chápať v troch kľúčových fázach aktivity:

Pred začiatkom hrania facilitátor predstaví účel aktivity a stručne vysvetlí vzdelávacie ciele. To pomáha účastníkom pochopiť, že hra nie je len interaktívnym zážitkom, ale aj nástrojom na skúmanie reálnych digitálnych situácií.

Počas hrania facilitátor sleduje, ako účastníci pristupujú k výzvam, ako medzi sebou komunikujú a ako reagujú na rôzne scenáre. Namiesto riadenia hry podporuje hráčov v tom, aby kriticky premýšľali o svojich rozhodnutiach a zvažovali alternatívne perspektívy.

Na konci aktivity facilitátor pomáha účastníkom spracovať ich skúsenosť prostredníctvom reflexie. Reflexia je kľúčovou súčasťou procesu učenia. Po dokončení určitých častí hry alebo na konci celej aktivity **facilitátor podporuje skupinové diskusie, v ktorých účastníci analyzujú svoje rozhodnutia a skúmajú dôsledky rôznych konaní.** Tieto diskusie pomáhajú učiacim sa rozpoznávať vzorce digitálneho správania a prepájať skúsenosti z hry s reálnymi digitálnymi interakciami.

Prostredníctvom tohto procesu facilitátor pomáha premieňať hranie na zmysluplný vzdelávací zážitok a zabezpečuje, že hra DigiCity funguje nielen ako pútavá aktivita, ale aj ako efektívny nástroj na rozvoj zručností digitálneho občianstva.

III. PRED HROU: DISKUSIA

Pred začiatkom hry je užitočné **stručne predstaviť zručnosti digitálneho občianstva, ktoré si žiaci** budú počas aktivity rozvíjať. Tento krok pomáha účastníkom pochopiť, **že hra nie je len zábavou, ale aj vzdelávacím zážitkom prepojeným s ich reálnym digitálnym životom.** Cieľom nie je poučovať žiakov o správnom správaní online, ale **podporiť ich uvedomenie a zvedavosť vo vzťahu k rozhodnutiam,** ktoré robia vo svojom digitálnom živote.

Štruktúra hodiny

Na začiatku aktivity by mal facilitátor objasniť štruktúru priebehu. Zvyčajne sa aktivita skladá z troch fáz: **krátkeho úvodu, samotného hrania a následnej skupinovej reflexie.** Fáza reflexie je obzvlášť dôležitá, pretože pomáha žiakom prepojiť skúsenosti z hry s reálnym digitálnym správaním.

Jasným vysvetlením vzdelávacích cieľov aj štruktúry aktivity pedagógovia pomáhajú **žiakom pristupovať k hre so zvedavosťou a angažovanosťou.** Keď účastníci chápu, že hra odráža skutočné digitálne výzvy, je pravdepodobnejšie, že sa budú aktívne zapájať a **prenesú poznatky** získané počas aktivity **do svojho každodenného online správania.**

Rámec príbehu hry DigiCity

Príbeh sa odohráva v roku 2056, vo svete formovanom extrémnou **hyperkonektivitou.** Quinn a jej priatelia si nainštalujú pokročilý kybernetický implantát, ktorý výrazne zosilňuje ich online prítomnosť. Spočiatku si užívajú okamžitý prístup k širokej škále digitálnych funkcií a možností. Čoskoro však začnú pociťovať **zahlcujúce dôsledky hyperkonektivity, ako sú informačné preťaženie, kyberšikana a narúšanie osobného súkromia.**

Videohra **DigiCity** je interaktívny **investigatívny zážitok**, v ktorom hráč preberá úlohu jedného z Quinniných priateľov. Quinn začala na sociálnych sieťach **zverejňovať zvláštne príspevky a správy**, ktoré pôsobia nezvyčajne a nepasujú k jej správaniu, akoby ich písal niekto iný. Väčšina priateľov dospeje k záveru, že Quinn „prišla o rozum“ alebo prechádza vážnymi problémami. **Hráč** jej však naďalej dôveruje a **rozhodne sa odhaliť pravdu**. Čoskoro sa ukáže, že **Quinnin účet sa stal cieľom hackerov a bol zneužitý v očierňujúcej kampani**, ktorá môže ohroziť jej stáž v prestížnej spoločnosti a **vážne poškodiť jej osobný život**.

Príbeh je vystavaný tak, aby poukázal na online manipuláciu, falošný obsah a na to, ako rýchlo môže byť reputácia na sociálnych sieťach poškodená.

Zručnosti digitálneho občianstva v rámci hry DigiCity

Hra využíva naratívne vyšetrovanie, ktoré umožňuje žiakom skúmať praktické situácie súvisiace s digitálnym občianstvom: **ako zostať v bezpečí, kriticky myslieť a správať sa zodpovedne online**.

DigiCity sa zameriava na niekoľko kľúčových dimenzií digitálneho občianstva, vrátane:

- mediálnej a informačnej gramotnosti,
- rozpoznávania online manipulácie,
- etického správania online,
- povedomia o súkromí a bezpečnosti,
- digitálnej identity a reputácie,
- zodpovednej participácie v online komunitách,
- reálnych dôsledkov online konania.

Najmä počas postupovania príbehom, keď žiaci porovnávajú správy, hľadajú stopy a všimajú si rozpory medzi rôznymi príspevkami, **rozvíjajú kritické myslenie a overovanie informácií**. Keď premýšľajú o tom, ako rýchlo skupina

odsúdi Quinn a aké náročné je obnoviť dôveru po rozšírení škodlivých príspevkov, skúmajú tému online reputácie a koncept „digitálnej stopy“. Keď sa rozhodujú, ako komunikovať s ostatnými priateľmi a ako Quinn brániť pomocou vecných argumentov a dôkazov namiesto urážok, **precvičujú si rešpektujúcu online komunikáciu a empatiu.**

Tieto oblasti odrážajú kľúčové kompetencie, ktoré sú považované za nevyhnutné pre aktívnu participáciu v dnešných digitálnych spoločnostiach.

Čo očakávať od hry?

Facilitátor by mal zároveň vysvetliť, čo môžu žiaci od samotnej hry očakávať. Nastavenie jasných očakávaní pomáha vytvárať psychologické bezpečie a pripravuje účastníkov na vzdelávací zážitok.

Žiaci by mali pochopiť, že **DigiCity** je navrhnutá ako **interaktívna hra založená na scenároch**, teda **vizuálna novela**, a nie ako tradičná videohra, v ktorej hráči ovládajú postavu v 3D prostredí.

V DigiCity učiaci sa ovládajú holografické počítačové rozhranie, v ktorom **preklikávajú správy a príspevky, analyzujú stopy v overovacích nástrojoch a hľadajú dôkazy**, aby pochopili, čo sa stalo s Quininým účtom na sociálnych sieťach. Vysvetlite im, že budú **hrať za priateľa, ktorý sa snaží Quinn pomôcť** a ochrániť jej reputáciu, a že by mali venovať pozornosť každej správe a každej informácii, ktorú uvidia. Uistite ich, že v hre nie sú žiadne „trikové“ ovládacie prvky – ich úlohou bude najmä čítať, premýšľať a klikať.

Hlavným cieľom nie je „získavať body“, ale **vyriešiť záhadu okolo Quininých zvláštnych príspevkov a presvedčiť jednotlivých priateľov** o tom, čo sa v skutočnosti deje. Učiaci sa snažia „dokázať“, že obsah je falošný, a sú vedení k tomu, aby porovnávali rôzne informácie, **identifikovali nezrovnalosti a rozpoznávali typické znaky manipulácie.**

Závěrečné tipy před hraním DigiCity

Před začátkem hry DigiCity doporučame povedať: „DigiCity je fiktívne dielo. Akákoľvek podobnosť so skutočnými osobami, živými či mŕtvymi, alebo so skutočnými udalosťami je čisto náhodná.“

Príbeh obsahuje **fiktívnu skupinu s názvom White Warriors**, ktorá nie je skutočným hnutím; slúži výlučne ako vzdelávací prvok na **ilustráciu manipulatívnych a dezinformačných techník**, ako aj zneužívania digitálnej identity. Názov **White Warriors však zámerne pripomína rétoriku, ktorú často používajú reálne extrémistické skupiny**, čím pomáha účastníkom lepšie pochopiť hlavný konflikt v hre a ideálne aj podobné javy, ktoré sa môžu vyskytovať v reálnom živote.

Krátke vysvetlenie môže postačovať, no ak majú účastníci otázky, nasledujúci text vám môže pomôcť reagovať na nečakané otázky v tejto súvislosti:

White Warriors sú fiktívna extrémistická skupina vytvorená špeciálne pre videohru DigiCity. V príbehu **predstavujú moderné, radikalizované online hnutie, ktoré využíva sociálne siete, anonymitu a digitálne nástroje na šírenie nenávistných ideológií a nábor mladých ľudí.**

Skupina funguje spôsobom podobným mnohým reálnym online extrémistickým komunitám. Využíva manipulatívny obsah, vizuálne symboly, šifrovanú komunikáciu a upravené obrázky na vytvorenie dojmu sily a širokej podpory. V príbehu toto **hnutie falošne prezentuje Quinn ako svoju podporovateľku.** Hackeri manipulujú jej profil, **zverejňujú upravené príspevky a vytvárajú ilúziu**, že je prepojená s White Warriors.

Táto skupina slúži výlučne ako vzdelávací prvok, ktorý pomáha hráčom pochopiť riziká spojené s dezinformáciami, kybernetickými útokmi a online reputáciou.

Význam názvu „White Warriors“

Názov **White Warriors** je **zámerne navrhnutý tak, aby pripomínal vzorce**, ktoré sa často objavujú v rétorike reálnych extrémistických skupín. Hoci je samotná skupina fiktívna, **vychádza z motívov, ktoré sa bežne vyskytujú v reálnom svete.**

„White“ – odkaz na nadradenosť a „čistotu“

V mnohých reálnych extrémistických hnutiach slovo „white“ symbolicky odkazuje na predstavy rasovej nadradenosti, „čistoty“ alebo vylučovania určitých skupín. Na prvý pohľad môže pôsobiť neutrálne alebo nevinne, no v praxi sa často spája s diskrimináciou, nenávisťou a rozdeľovaním spoločnosti, ako aj s rôznymi extrémistickými ideológiami vrátane teórií o nadradenosti bielej rasy.

Skupiny využívajúce podobnú rétoriku často:

- vytvárajú pocit **„my verzus oni“**,
- prezentujú sa ako **„obrancovia tradičných hodnôt alebo spoločnosti“**,
- používajú symboliku spojenú s čistotou, svetlom alebo **„očistou“**.

„Warriors“ – odkaz na „bojovníkov“ za ideológiu

Slovo „warriors“ naznačuje jednotlivcov, ktorí sú údajne pripravení „bojovať“ za svoje presvedčenie. V praxi to zvyčajne znamená:

- **podporovanie konfliktu**,
- **používanie agresívnej rétoriky (a potenciálne aj konania)**,
- **mobilizáciu mladých ľudí**, ktorí môžu hľadať identitu alebo komunitu,
- využívanie jazyka, **ktorý členov vykresľuje ako hrdinov alebo obrancov proti domnejšej hrozbe.**

Takáto terminológia môže navonok pôsobiť atraktívne, najmä pre mladých ľudí, ktorí môžu členov vnímať ako **„odvážnych bojovníkov“**, hoci samotná **ideológia býva často manipulatívna a škodlivá.**

IV. PRED HROU: PRÍPRAVA

Táto kapitola poskytuje učiteľom stručné usmernenia pred začiatkom hry **DigiCity**. Cieľom je eliminovať technické prestoje a vytvoriť prostredie, v ktorom sa každý žiak môže plne sústrediť na riešenie prípadu.

Kde hrať DigiCity?

Hoci je DigiCity prehliadačová hra, **odporúčame používať klasický počítač**. Hra obsahuje veľké množstvo textov, komunikácie a detailov v obrázkoch, pričom na väčšom monitore si **žiaci dokážu všimnúť súvislosti**, ktoré by na tablete mohli prehliadnuť. Okrem toho práca s myšou a klávesnicou uľahčuje ovládanie v online hrách.

V počítačovej učebni máte ako učiteľ lepší prehľad o tom, čo žiaci robia, a tým aj **väčšiu kontrolu nad priebehom hodiny**. Tablety alebo osobné smartfóny môžu byť rušivé a ich súčasné pripojenie môže zafažiť školskú Wi-Fi sieť.

Dôraz na inklúziu

Nestačí len spustiť hru. Aby ste zapojili všetkých žiakov, prejdite si tieto body:

- 1. Vizuálna podpora:** Pre žiakov so slabším zrakom nastavte vopred priblíženie v prehliadači alebo zapnite vysoký kontrast v systéme, ak to nedokážu urobiť sami.
- 2. Farebná slepota:** Ak máte v triede žiakov s poruchou farebného videnia, skontrolujte, či monitory umožňujú korekciu farieb.
- 3. Buddy systém:** Spojte menej technicky zdatných žiakov s niekým, kto je s technológiami oboznámený.
- 4. Čítanie nahlas:** Ak má žiak problém s čítaním dlhších textov, umožnite mu použiť funkciu „čítať nahlas“ v prehliadači (Edge/Chrome).

- 5. Tiché prostredie:** Žiakom, ktorí majú problém so sústredením (napr. ADHD), umožnite hrať so slúchadlami.
- 6. Jazyková podpora:** Pripravte si preklad kľúčových slov na tabuľu pre žiakov, ktorých materinský jazyk je odlišný. V prípade potreby im pomôžte nastaviť automatický preklad webovej stránky.
- 7. Alternatívne úlohy:** Ak sa žiak z akéhokoľvek dôvodu nemôže zapojiť do hrania, môže si robiť poznámky ako „analytik“ pri hre iného žiaka.
- 8. Fyzická dostupnosť:** Skontrolujte, či sa žiaci na vozíku pohodlne zmestia k počítaču.
- 9. Individuálne tempo:** Odstráňte časový tlak. DigiCity nie je pretekom – dôležité je porozumenie príbehu.

Logistika a spustenie hry

Rýchly onboarding: Odporúčame **stiahnuť hru vopred do** školských počítačov, aby ju žiaci mohli otvoriť priamo na školských zariadeniach. Ak máte k dispozícii **iba tablety, umiestnite QR kód na projekčnú plochu a zároveň ho majte vytlačený na dverách alebo na okrajoch lavíc.**

Spoločný začiatok (voliteľné): Venujte prvých 5 minút spoločnému prechodu úvodu do hry (prvý chat) pomocou projektoru. Žiaci tak pochopia ovládanie a následne budú schopní zvládnuť zvyšok hry samostatne.

Potenciálne problémy a manažment rizík

Hranie tejto online hry môže priniesť určité riziká v tom zmysle, že technológia môže zlyhať alebo sa môžu vyskytnúť neočakávané chyby prehliadača. V tejto podkapitole ponúkame riešenia predvídateľných rizík, aby hodina prebehla plynulo:

- **Výpadok Wi-Fi/internetu:** Majte pripravenú PowerPoint prezentáciu so snímkami kľúčových momentov z hry. Ak internet vypadne, diskutujte o prípade pomocou týchto obrázkov.

- **Žiak je príliš rýchly a nudí sa:** Priradte mu rolu „technického asistenta“, aby pomáhal spolužiakom, alebo mu zadajte úlohu napísať krátku správu o tom, čo sa naučil.
- **Hra sa nenačítava:** Skúste iný prehliadač (odporúčame Chrome/Edge). Ak to nepomôže, reštartujte počítač. Ak problém pretrváva, uprednostnite stiahnutie hry.
- **Emocionálna reakcia:** Ak téma (napr. kyberšikana) vyvolá u niekoho silnú reakciu, dohodnite sa na pravidle, že môže hru kedykoľvek vypnúť, aby mal priestor a čas sa upokojiť.

Bezpečnostné a etické zásady

Minimálny vek: Hra je určená pre žiakov vo veku 13 rokov a viac.

Administratívne požiadavky: Overte si, či je potrebný informovaný súhlas rodičov, keďže žiaci budú v rámci projektu pracovať s témami, ako sú dezinformácie a online identita.

V. TECHNICKÝ PREHĽAD

Táto kapitola poskytuje praktický technický prehľad videohry DigiCity pre pedagógov, ktorí sprevádzajú účastníkov počas herného zážitku. Jej cieľom je pomôcť facilitátorom rýchlo sa oboznámiť so **štruktúrou hry, jej hlavnými prvkami rozhrania a celkovou logikou postupu**, aby mohli podporiť hráčov, ktorí narazia na **technické alebo navigačné ťažkosti**.

Kontext a štruktúra

DigiCity je vzdelávacia naratívna videohra odohrávajúca sa v roku 2056, vo svete charakterizovanom **extrémnou digitálnou konektivitou**. Hra sleduje príbeh hlavnej postavy Quinn a jej skupiny priateľov po tom, čo si nainštalujú pokročilý kybernetický implantát, ktorý poskytuje takmer neobmedzený prístup k informáciám. Hoci táto technológia prináša množstvo príležitostí, zároveň prináša aj **nové riziká spojené so životom vo vysoko digitalizovanej spoločnosti**.

Príbeh sa vyostrojuje v momente, keď sa Quinn stane obeťou hackerského útoku a organizovanej očierňujúcej kampane, čo spustí **sériu dilem a výziev, ktoré musia hráči počas hry skúmať a riešiť**.

Hratelnosť je štruktúrovaná okolo **4 kľúčových situácií** (scenárov), ktoré musia hráči analyzovať a vyriešiť, aby úspešne dokončili hru. Každá situácia predstavuje konkrétnu výzvu v digitálnom prostredí a vyžaduje, aby hráči **zhromažďovali informácie, porozumeli kontextu a prijímali informované rozhodnutia**.

Počas celej hry hráči postupujú podľa pokynov poskytovaných priamo v rozhraní. Hlavným komunikačným kanálom je Cyberchat, prostredníctvom ktorého hráči dostávajú **inštrukcie, nápovedy a aktualizácie o úlohách**, ktoré majú splniť.

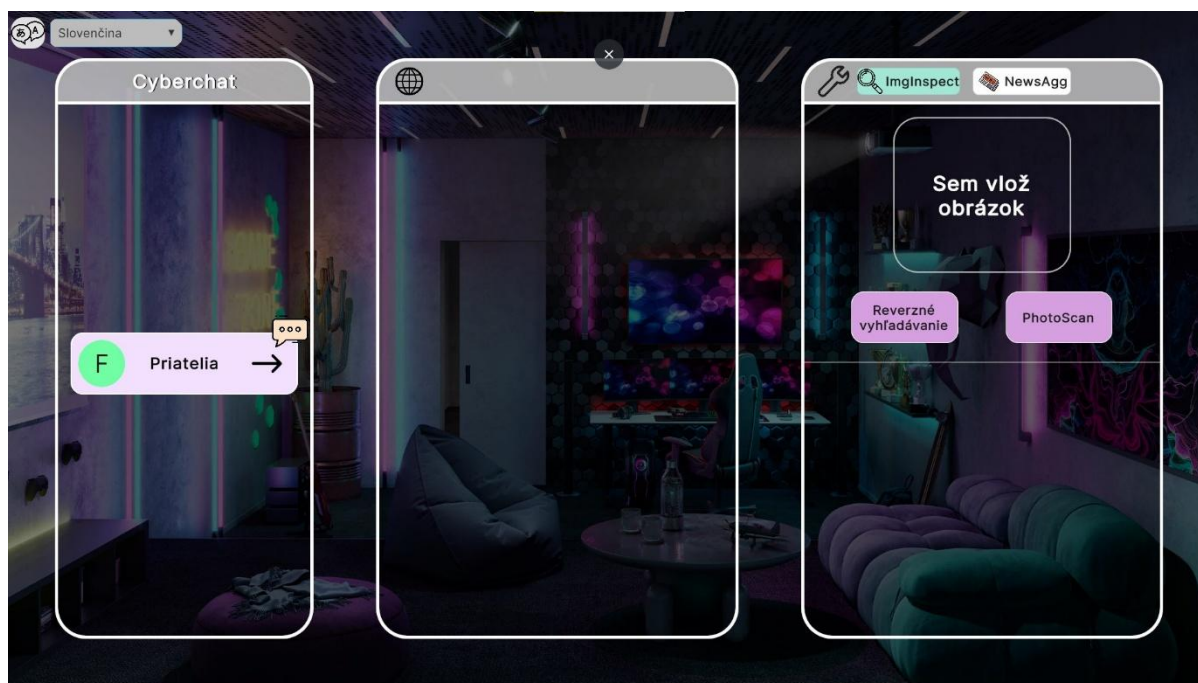
Nasledujúce časti tejto kapitoly vysvetľujú:

- ako je štruktúrované herné rozhranie,
- ako hráči postupujú cez 4 situácie,
- ako fungujú Cyberchat, prehliadač a panel nástrojov,
- najčastejšie ťažkosti pozorované počas testovania.

Cieľom tejto kapitoly je poskytnúť pedagógom jasný technický prehľad hry, ktorý slúži ako **rýchla referencia pri príprave alebo facilitácii aktivity**.

Herné rozhranie a nastavenie

Obrázok nižšie zobrazuje **úvodnú obrazovku DigiCity**, ktorú hráčividia ako **prvú po spustení hry**. Zobrazené rozhranie je v **anglickom jazyku**.



Na začiatku hry sú hráči uvedení do hlavného pracovného prostredia, v ktorom prebieha celé hranie. **Obrazovka je rozdelená na 3 hlavné časti, z ktorých každá má špecifickú funkciu**. Porozumenie týmto častiam pomáha pedagógom sledovať aktivitu hráčov a v prípade potreby im poskytovať podporu.

1. Cyberchat (ľavá strana)

Panel **Cyberchat** sa nachádza na **ľavej strane obrazovky**. Ide o hlavný komunikačný kanál, prostredníctvom ktorého hra poskytuje inštrukcie, nápovedy a usmernenia.

Hráči by mali sledovať správy v Cyberchate, aby pochopili:

- čo sa deje v príbehu,
- aká je ich ďalšia úloha,
- aké kroky majú vykonať.

V mnohých prípadoch je **Cyberchat hlavným miestom, kde hráči dostávajú pokyny**, preto je dôležité, aby tieto správy čítali pozorne.

2. Prehliadač (stred)

Prehliadač je **centrálnou časťou rozhrania**. Zobrazuje obsah súvisiaci so situáciou, ktorú hráči aktuálne skúmajú. V závislosti od fázy hry to môže zahŕňať:

- príspevky alebo správy (DigiMail),
- profily alebo digitálny obsah (Instaholo),
- médiá alebo iný online materiál prepojený s príbehom.

Hráči využívajú informácie zobrazené v prehliadači na lepšie pochopenie situácie a rozhodovanie o ďalších krokoch.

3. Panel nástrojov (pravá strana)

Panel nástrojov sa nachádza na **pravej strane obrazovky**. Obsahuje digitálne nástroje, ktoré pomáhajú hráčom analyzovať informácie a riešiť situácie prezentované v hre.

Hráči môžu napríklad používať nástroje na:

- skúmanie obrázkov,
- vykonávanie reverzného vyhľadávania,
- analýzu digitálneho obsahu.

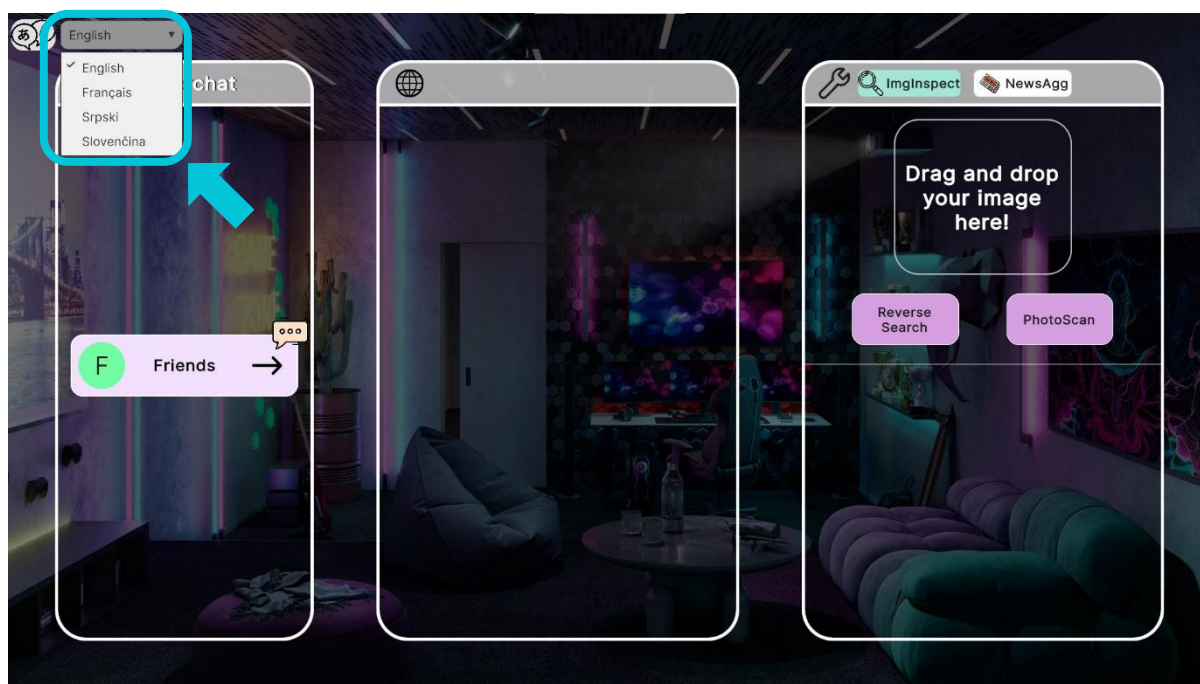
Dostupné nástroje sú **rozdelené do 2 kategórií**, medzi ktorými sa hráči môžu prepínať podľa aktuálnej úlohy.

Tieto 3 časti – **Cyberchat, prehliadač a panel nástrojov** – spolu tvoria hlavné pracovné prostredie hry DigiCity. **Hráči sa medzi nimi neustále presúvajú, keď čítajú pokyny, skúmajú informácie a využívajú nástroje na riešenie výziev,** ktoré im príbeh prináša.

Výber jazyka

Pred začiatkom hry si **hráči môžu zvoliť preferovaný jazyk.**

Možnosť výberu jazyka sa nachádza **v ľavom hornom rohu obrazovky.** Kliknutím na jazykové menu sa otvorí rozbaľovací zoznam dostupných možností.

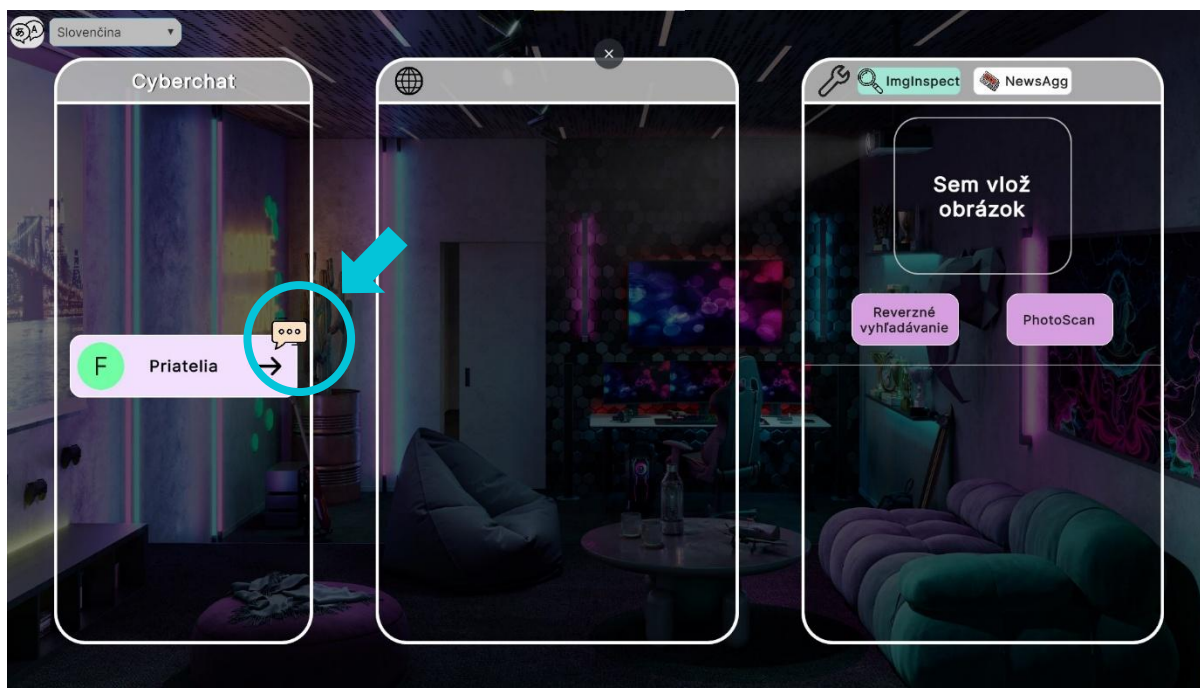


DigiCity je dostupné v angličtine, francúzštine, slovenčine a srbčine. Hráči si môžu vybrať jazyk, ktorý im najviac vyhovuje.

Dôležitou funkciou je, že **jazyk je možné kedykoľvek počas hry zmeniť.** Zmena jazyka **neovplyvňuje postup v hre ani príbeh** a hráči môžu po zmene bez problémov pokračovať v hraní.

Spustenie hry

Hráči začínajú hru v paneli **Cyberchat**, ktorý sa nachádza na **ľavej strane obrazovky**. Na začatie príbehu musia **kliknúť na animovanú bublinu s tromi bodkami**, zvýraznenú na obrázku nižšie červenou farbou. Táto ikona sa zobrazuje vedľa konverzácie „**Friends**“.



Bublina s tromi bodkami signalizuje, že sú **dostupné nové správy alebo inštrukcie**. Kliknutím na ňu hráči otvoria konverzáciu a príbeh sa začne.

Tento symbol je **počas celej hry veľmi dôležitý**. Vždy, keď sa objaví bublina s tromi bodkami, znamená to, že **hráč by na ňu mal kliknúť, aby pokračoval v konverzácii a získal ďalšie pokyny**.

Z tohto dôvodu je nevyhnutné, aby hráči počas hry čítali **celú komunikáciu medzi postavami**. Tieto konverzácie obsahujú:

- dôležité časti príbehu,
- vysvetlenia toho, čo sa v danej situácii deje,
- pokyny, čo majú hráči robiť ďalej.

Sledovanie konverzácií v **Cyberchate** je preto kľúčovou súčasťou postupu v hre a pochopenia toho, ako riešiť situácie, ktoré sa v príbehu objavia neskôr.

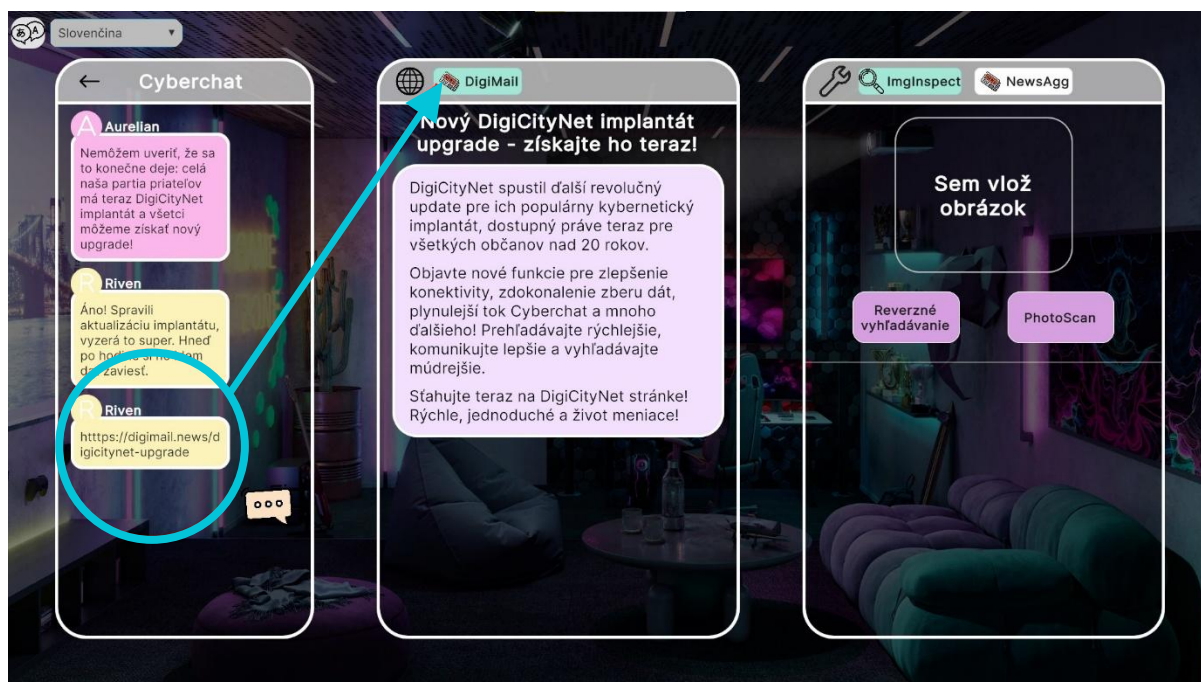
Postup hráčov

Ako hráči postupujú hrou, riešia **4 rôzne situácie**. Každá situácia má podobnú štruktúru a vyžaduje, aby hráči **využívali tri hlavné časti rozhrania: Cyberchat, prehliadač a panel nástrojov**.

Hra vedie hráčov týmito situáciami krok za krokom. Inštrukcie sa zvyčajne zobrazujú v **Cyberchate**, zatiaľ čo **prehliadač a panel nástrojov** slúžia na skúmanie informácií a plnenie úloh. Požadované akcie majú **opakujúcu sa štruktúru**, no samotné situácie sa menia. Počas hry hráči riešia **štyri rôzne situácie** a opakovane využívajú **tri dostupné nástroje** na skúmanie nových informácií a postup v príbehu.

Správy s odkazom

V situácii, keď hráči dostanú v **Cyberchate** správu obsahujúcu odkaz, **musia kliknúť na tento odkaz**. Po kliknutí sa nový obsah automaticky otvorí v **prehliadači**, ktorý sa nachádza v **centrálnej časti obrazovky**.



V hre môže táto akcia viesť k funkcii nazývanej **DigiMail**. Tá simuluje digitálne e-mailové prostredie, v ktorom si hráči môžu čítať správy a získavať informácie súvisiace s príbehom.

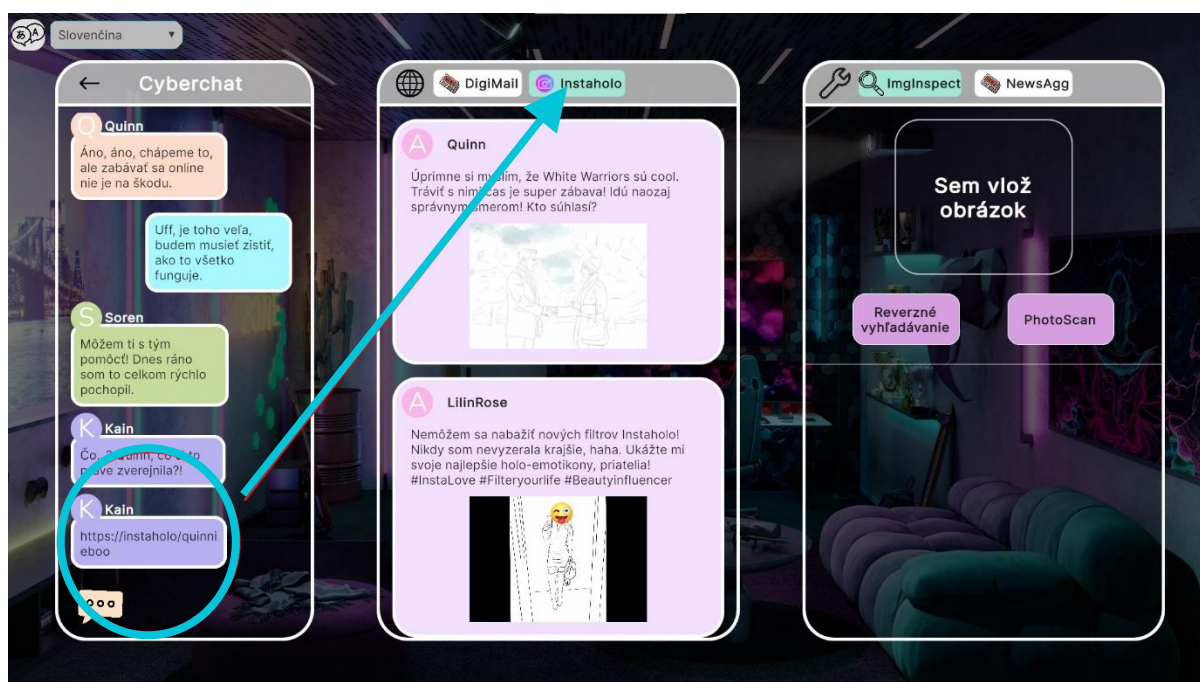
Prostredníctvom **DigiMailu** hráči dostávajú dôležité informácie o situácii, ktorá sa práve odohráva. Pozorné čítanie týchto informácií im pomáha pochopiť, čo sa stalo a čo majú urobiť ďalej.

Tento krok predstavuje jeden z kľúčových mechanizmov hry:

- **Inštrukcie sa zobrazujú v Cyberchate,**
- **Hráči klikajú na odkazy alebo podnety v konverzácii,**
- **Nový obsah sa otvorí v prehliadači (napr. DigiMail),**
- **Hráči si preštudujú informácie predtým, než pokračujú v ďalšej úlohe.**

Táto interakcia medzi **Cyberchatom** a **prehliadačom** sa opakuje počas celej hry a predstavuje jeden z hlavných spôsobov, ako hráči postupujú príbehom.

V niektorých situáciách vedie odkaz zdieľaný v **Cyberchate** k inému typu obsahu v **prehliadači**. Namiesto DigiMailu sa môže otvoriť **Instaholo**.



Instaholo predstavuje **sociálnu sieť v rámci hry**, podobnú platformám používaným v každodennom digitálnom živote. Umožňuje hráčom prezerať si príspevky, obrázky a interakcie medzi postavami.

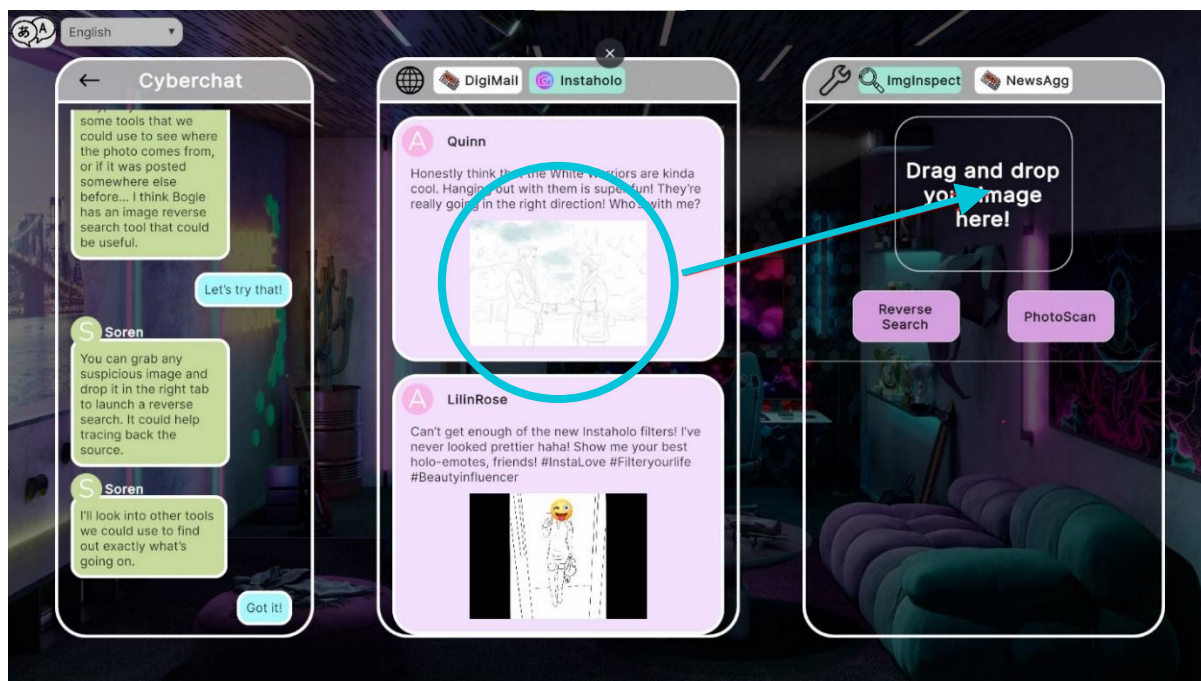
Interakcia zo strany hráča je **rovnaká ako v predchádzajúcej situácii**:

- **v Cyberchate sa objaví odkaz** ako súčasť konverzácie,
- **hráč naň klikne**,
- obsah sa otvorí v **prehliadači (v strede obrazovky)**.

Mení sa však **typ informácií, ktoré hráč získava**. Namiesto e-mailovej správy teraz **vidí príspevky zo sociálnej siete a súvisiaci obsah**.

Používanie nástrojov ImgInspect: Reverse Search a PhotoScan

Keď je potrebné preskúmať **obrázok**, hráči využívajú **panel nástrojov na pravej strane obrazovky**. Dostupné nástroje im umožňujú **analyzovať obrázok a posúdiť jeho pravosť** pomocou rôznych vyšetrovacích metód.



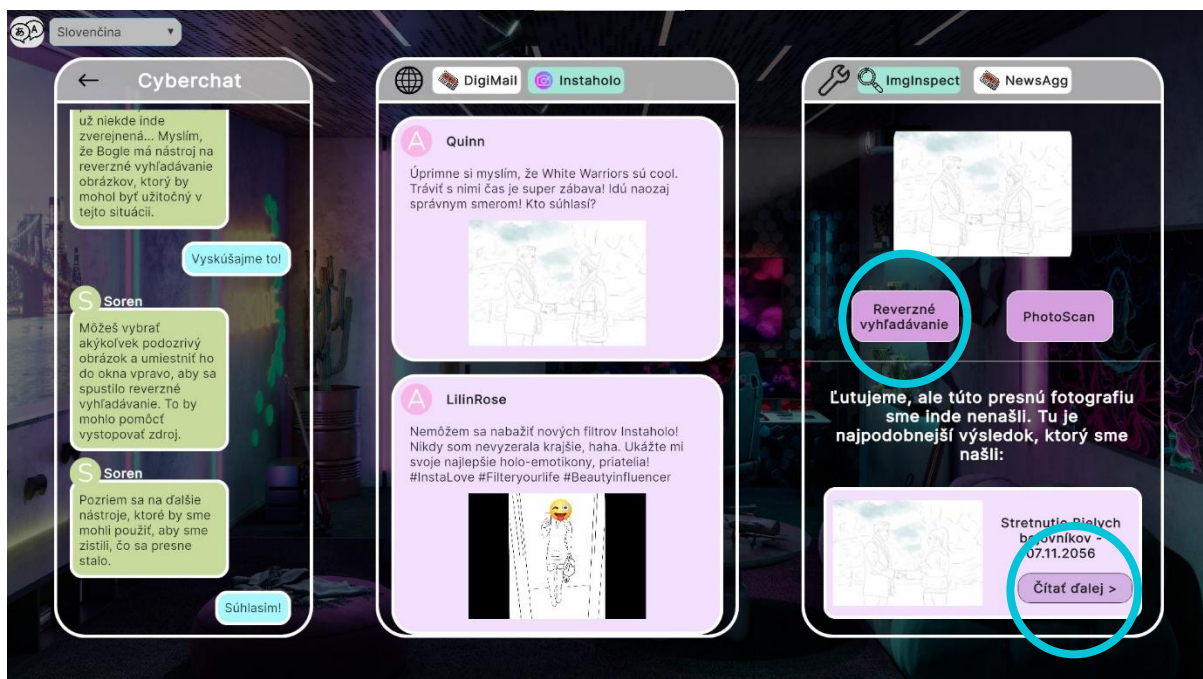
Hráči najprv musia **preniesť obrázok z prehliadača do panelu nástrojov**. To sa vykonáva pomocou funkcie „drag and drop“ (potiahni a pušť).

Postup je nasledovný:

1. Hráči nájdu **obrázok zobrazený v príspevku na Instaholo v prehliadači** (stred obrazovky),

2. Kliknú na obrázok a podržia ho kurzorom,
3. Počas držania obrázok potiahnu do panelu nástrojov na pravej strane obrazovky,
4. Obrázok pustia do oblasti označenej „Drag and drop your image here!“

Po vložení obrázka do **panelu nástrojov** môžu hráči použiť niektorý z dostupných nástrojov **na overenie jeho pravosti a pôvodu**. Jedným z nástrojov dostupných na tento účel je **Reverse Search**.



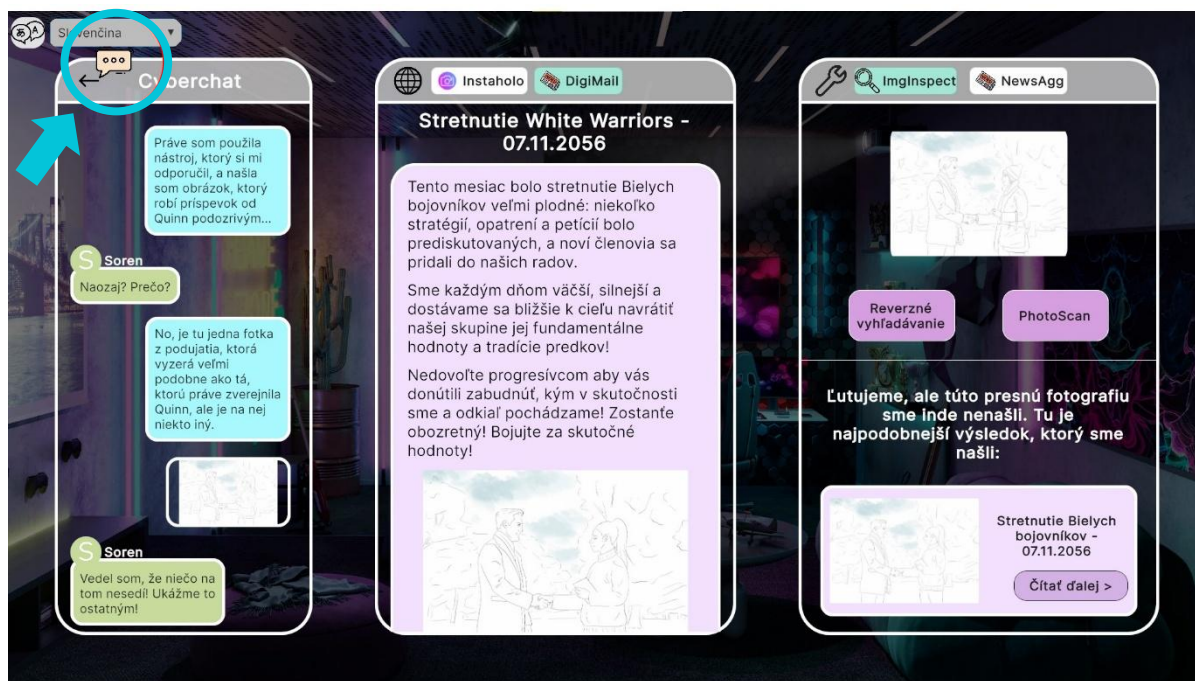
Na použitie tohto nástroja stačí, aby hráči **klikli na tlačidlo „Reverse Search“**, ako je znázornené na obrázku.

Cieľom nástroja **Reverse Search** je vyhľadať **rovnaký alebo podobný obrázok inde v digitálnom prostredí**. To pomáha hráčom zistiť, či je obrázok originálny, alebo sa už niekde predtým objavil.

Po spustení vyhľadávania systém zobrazí **najrelevantnejší nájdený výsledok**. V tomto prípade sa výsledok zobrazí ako náhľad **spravodajského článku** súvisiaceho s obrázkom.

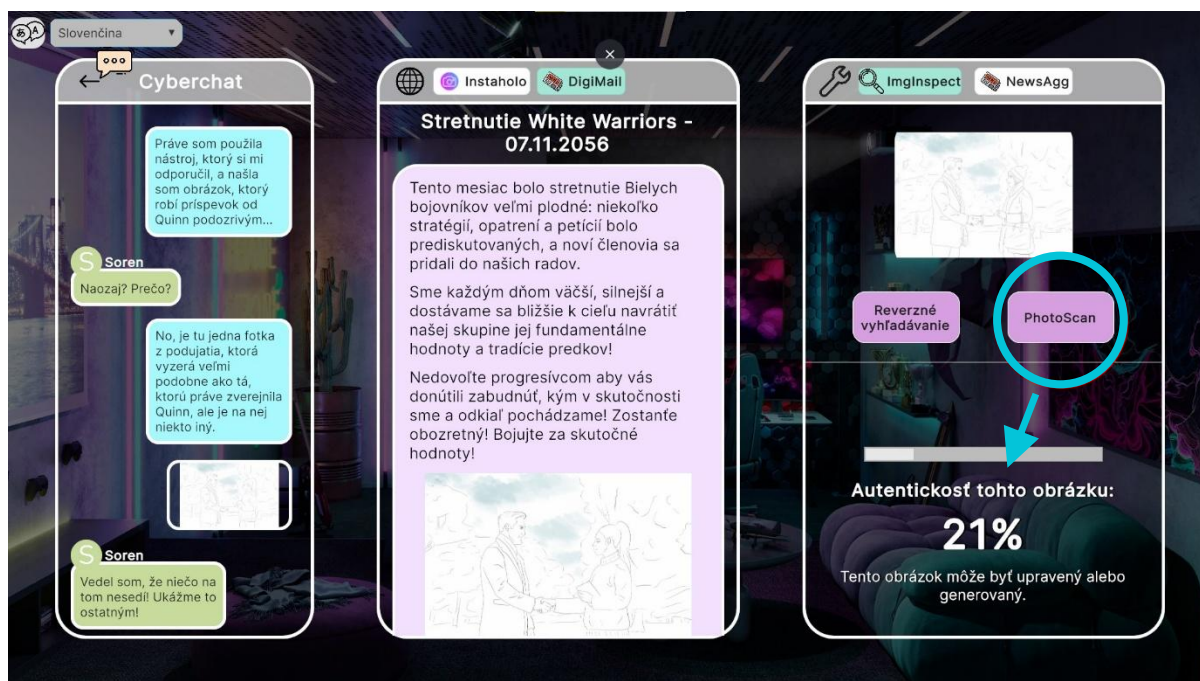
Ak si chcú hráči prečítať celý článok, musia **kliknúť na tlačidlo „Read more“**, zvýraznené na obrázku červenou farbou.

Otvorením článku získajú hráči dodatočné informácie o obrázku a skúmanej situácii. Tento krok im pomáha lepšie pochopiť kontext a pokračovať v hre prostredníctvom **nových konverzácií v Cyberchate**, ako je znázornené na obrázku nižšie.



Ďalším nástrojom dostupným pre hráčov na analýzu obrázka je **PhotoScan**.

Tento nástroj je navrhnutý na **overenie pravosti obrázka**. Po kliknutí na tlačidlo **PhotoScan** v **paneli nástrojov** systém analyzuje nahraný obrázok a zobrazí výsledok, ktorý **udáva pravdepodobnosť, že je obrázok autentický**.



Výsledok sa zobrazí na obrazovke vo forme **percenta**, ktoré predstavuje odhadovanú mieru autenticity obrázka. To umožňuje hráčom lepšie pochopiť, či mohol byť obrázok **upravený, zmanipulovaný alebo vytrhnutý z kontextu**.

Je dôležité zdôrazniť, že **neexistuje pevne stanovené poradie, v akom musia byť tieto dva nástroje použité**. Hráči môžu najprv použiť **Reverse Search** alebo **PhotoScan** podľa vlastného rozhodnutia.

Po použití každého nástroja hra poskytuje **jasné inštrukcie prostredníctvom Cyberchatu**, ktoré vysvetľujú, čo má hráč urobiť ďalej. Z tohto dôvodu **poradie použitia nástrojov neovplyvňuje postup v hre ani samotný príbeh**.

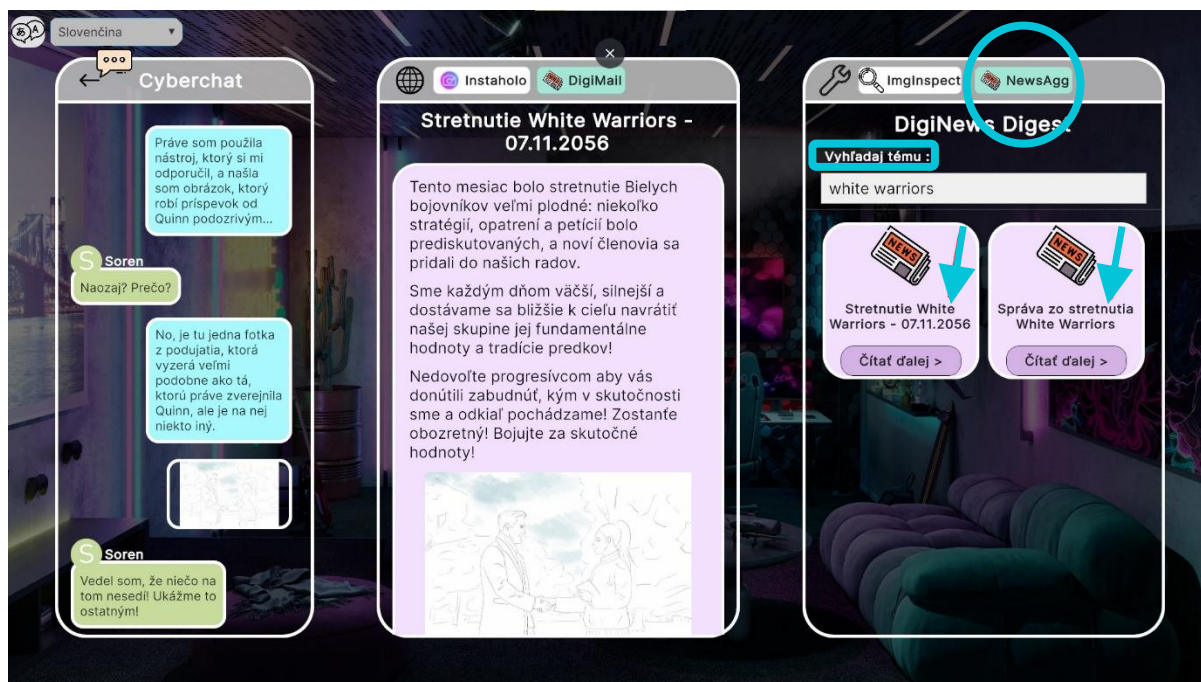
Oba nástroje poskytujú odlišné typy informácií, ktoré pomáhajú hráčom lepšie pochopiť situáciu a posunúť sa vo vyšetrovaní ďalej.

Používanie nástroja NewsAgg

Nástroj **NewsAgg** pomáha hráčom analyzovať **textové informácie**, ktoré objavili počas skúmania pravosti obrázka. **NewsAgg** funguje na princípe vyhľadávania informácií na základe **klúčových slov**.

Na jeho použitie musia hráči:

1. **identifikovať dôležité kľúčové slová** z analyzovaného textu,
2. zadať tieto kľúčové slová do poľa „**Search topic**“ v nástroji NewsAgg,
3. spustiť vyhľadávanie stlačením klávesu „Enter“.



Po dokončení vyhľadávania nástroj zobrazí **články z digitálneho prostredia, ktoré súvisia so zadanými kľúčovými slovami**. Tieto články poskytujú dodatočné informácie, ktoré pomáhajú hráčom lepšie pochopiť situáciu.

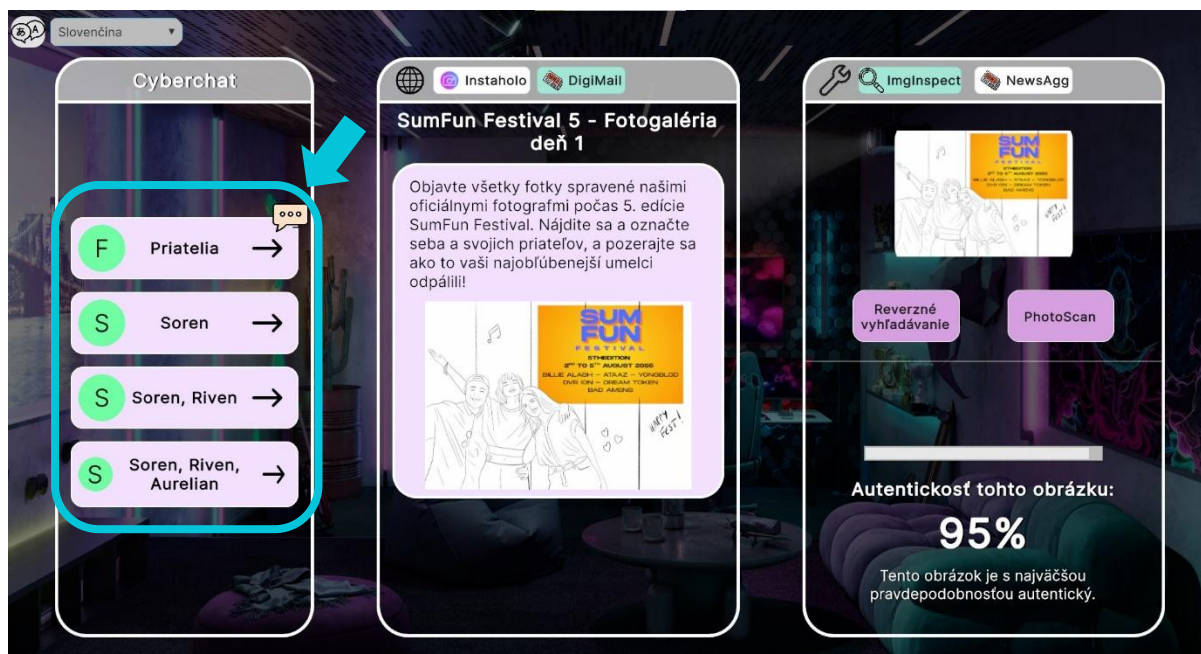
Na pokračovanie vo vyšetrowaní by si mali **hráči pozorne prečítať zobrazené články**. Celý článok môžu otvoriť **kliknutím na tlačidlo „Read more“**, ako je znázornené na obrázku.

Čítanie týchto článkov umožňuje hráčom získať viac kontextu a indícií, ktoré im pomôžu posunúť sa v hre ďalej.

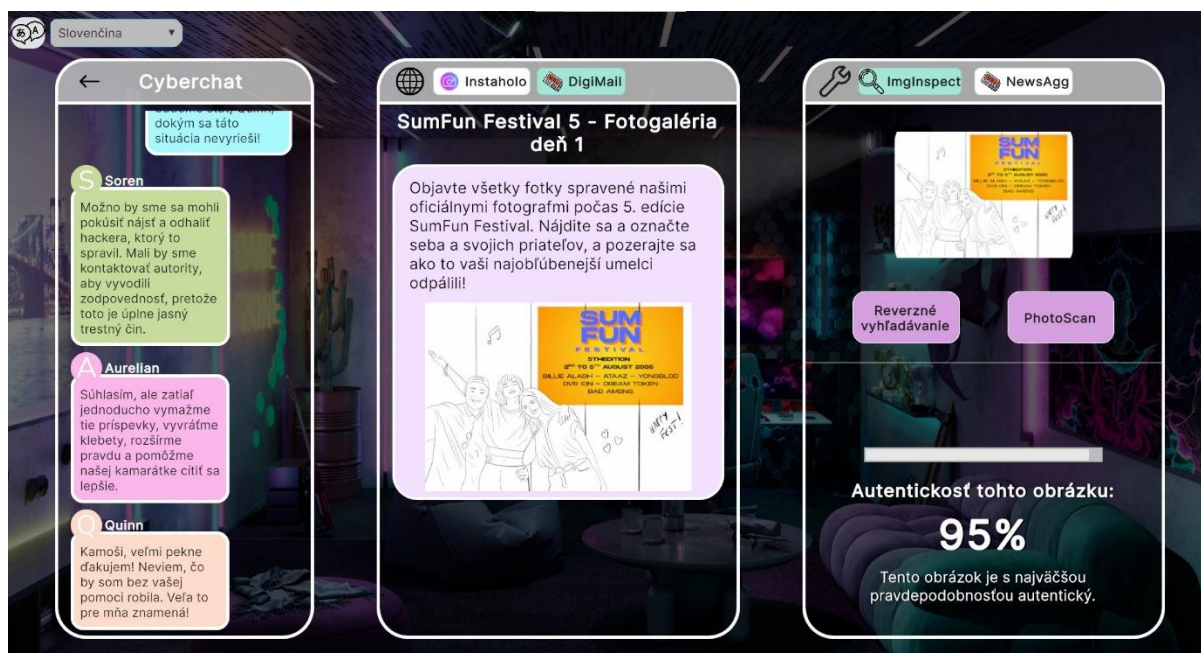
Ukončenie hry

Hoci hra sleduje štruktúrovaný príbeh, zároveň umožňuje určitú mieru **flexibility**. Hráči majú slobodu skúmať informácie a používať dostupné nástroje **v poradí, ktoré im dáva najväčší zmysel**. Poradie, v akom sú nástroje používané, **neovplyvňuje vzdelávacie výsledky ani celkový cieľ hry**.

Hra je dokončená v momente, keď hráči úspešne vyriešia **všetky štyri situácie**, ktoré sa zobrazujú ako **štyri samostatné konverzačné vlákna v paneli Cyberchat**.



Po vyriešení poslednej situácie sa hráči dostanú na **záverečnú obrazovku hry**, ako je znázornené na obrázku nižšie.



Je dôležité ešte raz zdôrazniť, **že táto časť príručky poskytuje technické inštrukcie o tom, ako fungujú hlavné prvky hry a ako sa orientovať v rozhraní. Neopisuje každý krok hrania v presnom chronologickom poradí.**

Najčastejšie ťažkosti pozorované počas testovania

Je dôležité ešte raz zdôrazniť, že táto časť príručky poskytuje **technické inštrukcie** o tom, ako fungujú hlavné prvky hry a ako sa orientovať v rozhraní. Neopisuje každý krok hrania v presnom chronologickom poradí.

1. Dodržiavanie pokynov

Najčastejšou ťažkosťou hráčov bolo nepozorné sledovanie inštrukcií poskytovaných v hre. Je veľmi dôležité, aby hráči **pozorne čítali všetky texty, a to v konverzáciách v Cyberchate aj v materiáloch, ktoré sa zobrazujú v prehliadači (články, príspevky a iný obsah).**

Tieto texty obsahujú **jasné pokyny a dôležité indície**, ktoré hráčov vedú k tomu, čo majú urobiť ďalej.

2. Trojbodková bublina v Cyberchate

Bublina s tromi bodkami je dôležitý vizuálny indikátor, ktorý by mali hráči sledovať počas celej hry. Vždy, keď sa tento symbol objaví, mali by naň **kliknúť, aby získali ďalšie pokyny a pokračovali v hre.**

Bublina sa môže objaviť na **rôznych miestach v paneli Cyberchat.** Jej poloha naznačuje, čo sa deje v konverzácii:

- môže signalizovať, že **iná postava odpovedá v rámci tej istej konverzácie, alebo**
- môže naznačovať, že hráči by mali **prepnúť na iné konverzačné vlákno.**

Hráči by preto mali tomuto symbolu venovať zvýšenú pozornosť a kliknúť naň vždy, keď sa objaví.

3. Ukončenie režimu celej obrazovky

Ak hráči potrebujú **opustiť režim celej obrazovky**, môžu tak urobiť stlačením klávesu **Esc** na klávesnici.

4. Ukončenie hry

Na ukončenie hry musia hráči **presunúť kurzor do hornej strednej časti obrazovky**. Tým sa zobrazí tlačidlo „X“, na ktoré je potrebné **kliknúť**, aby sa hra zatvorila.

5. Používanie kľúčových slov v nástroji NewsAgg

Pri používaní nástroja **NewsAgg** musia hráči zadávať **konkrétne kľúčové slová** do poľa „**Search topic**“. Správne kľúčové slovo **závisí od kontextu aktuálne skúmanej situácie**.

Kľúčové slová použité v hre zahŕňajú:

- **Meeting (stretnutie),**
- **White Warriors,**
- **Statue (socha),**
- **Festival.**

Hráči by mali vybrať kľúčové slovo, ktoré najlepšie **zodpovedá kontextu situácie, ktorú analyzujú**. Nie každé kľúčové slovo je vhodné v každom momente hry – správna voľba závisí od informácií, ktoré hráči doteraz získali.

VI. POČAS HRY: FACILITÁCIA

Keď sa začne simulácia hry, **úloha učiteľa** sa prirodzene mení. Už nie je tým, kto vysvetľuje každý krok; **stáva sa sprievodcom v procese učenia**. Jeho cieľom nie je kontrolovať, ale vytvárať podmienky, v ktorých **žiaci premýšľajú, skúšajú, robia chyby a hľadajú riešenia**.

Je dôležité udržať primeranú mieru podpory – takú, ktorá žiakov posúva vpred, ale zároveň im neberie samostatnosť.

Princíp minimálneho zasahovania

Pri práci s digitálnou hrou je lákavé zasiahnuť, keď sa **žiak zasekne**. **Skúsenosti však ukazujú, že príliš rýchla pomoc oslabuje jeho vlastnú iniciatívu**.

Pravidlá pre facilitátorov

- **Nerobte úlohy za žiaka:** Učiteľ by nemal preberať myš alebo klávesnicu od žiaka. Ak problém vyrieši namiesto neho, žiak stráca príležitosť premýšľať a učiť sa.
- **Všímajte si znaky frustrácie:** Ak sa žiak odvracia od obrazovky, reaguje podráždene alebo sa vzdáva, je vhodné na chvíľu prerušiť prácu. Krátka prestávka často pomôže viac než okamžité vysvetlenie.
- **Pýtajte sa namiesto vysvetľovania:** Namiesto poskytovania hotových odpovedí je efektívnejšie kásť otázky, ktoré vedú žiaka k samostatnému premýšľaniu.

Práca s rôznymi typmi študentov

V každej skupine sú **žiaci, ktorí postupujú rýchlo, aj takí, ktorí k úlohe pristupujú kriticky alebo negatívne**. Nižšie uvádzame niekoľko odporúčaní, ako zmysluplne zapojiť obe skupiny.

Rýchlo postupujúci študenti

Nie všetci žiaci, ktorí postupujú hrou rýchlo, prejavujú rovnaký typ zapojenia. Facilitátori by mali rozlišovať medzi dvoma situáciami:

1. Rýchli a aktívne zapojení študenti

Niektorí žiaci postupujú rýchlo, pričom zostávajú pozorní a premýšľajúci.

V takom prípade je **vhodné ich učenie ďalej rozvíjať. Možné rozšírenia:**

- Vytvoriť jednoduchú fotomontáž z voľne dostupných obrázkov,
- Upraviť vizuál tak, aby pôsobil dôveryhodne a presvedčivo,
- Prezentovať svoju prácu a vysvetliť, aké manipulatívne prvky použili.

Na túto aktivitu by mala nadväzovať **krátka diskusia o etických hraniciach**, so zameraním na to, čo je prijateľné a čo môže spôsobovať škodu.

2. Povrchné správanie alebo „klikacie“ prechádzanie

Iní žiaci môžu postupovať **rýchlo tým, že hrou len preklikávajú bez spracovania obsahu**. V takom prípade je potrebná okamžitá facilitácia, nie rozšírenie aktivity.

Pred zásahom si situáciu stručne overte otázkou: „Čo sa stalo v tejto situácii?“

Ak odpovede naznačujú nízke zapojenie, **použite korektívne stratégie:**

- Zaradte krátke pauzy po kľúčových momentoch (napr. Po použití overovacích nástrojov),
- Pýtajte sa reflexívne otázky, ako napríklad:
 - „Stáva sa toto aj na sociálnych sieťach?“
 - „Čo by si urobil/a v reálnom živote?“
- Vyžadujte, aby žiaci pred pokračovaním stručne vysvetlili svoje rozhodnutia,
- Zavedte jednoduché pravidlo (napr. Prečítať scenár pred výberom odpovede),
- Prípadne použite krátky pracovný list, do ktorého si žiaci zaznamenajú aspoň dve kľúčové situácie z hry.

Cieľom je presunúť žiakov z pasívneho preklikávania k aktívnej reflexii.

Študenti s kritickým prístupom

Niektorí žiaci **môžu spochybňovať zadanie, príbeh alebo logiku hry**. Táto reakcia by nemala byť potláčaná, ale **usmernená**.

V takejto situácii by mali facilitátori viesť žiakov k tomu, aby svoju **kritickú perspektívu aplikovali** na obsah a rozhodnutia v hre:

- Požiadajte žiakov, aby identifikovali, ktoré prvky scenára považujú za nereálne alebo problematické,
- Vyzvite ich, aby vysvetlili, prečo daná situácia nemusí odrážať reálne online prostredie,
- Povzbudte ich k porovnaniu s reálnymi príkladmi alebo vlastnou skúsenosťou,
- Vyzvite ich, aby navrhli, ako by sa situácia vyvíjala v skutočnosti.

Zároveň by mal facilitátor **udržiavať zameranie na vzdelávacie ciele**. Ak sa diskusia príliš odkloní k samotnej kritike dizajnu hry, je vhodné ju usmerniť späť alebo ukončiť. Cieľom je nasmerovať kritické postoje k hlbšej analýze digitálneho správania. Tým sa **odpor premieňa na konštruktívnu reflexiu**.

Technická podpora počas hry

Technické problémy môžu rýchlo znížiť motiváciu. Preto je dobré počítať s tým, že nie všetky zariadenia alebo prehliadače budú reagovať rovnako.

Ak nastane problém (napríklad nefunguje presúvanie objektov), je efektívne **zapojiť žiakov**, ktorí už riešenie našli. Takíto „**žiacki mentori**“ dokážu často vysvetliť postup rýchlejšie a zrozumiteľnejšie než učiteľ. Tento prístup zároveň **podporuje spoluprácu v triede**.

Záver: Efektívna facilitácia hernej simulácie je založená na **rovnováhe**:

- Medzi podporou a samostatnosťou,
- Medzi zásahom a trpezlivosťou,
- Medzi kontrolou a dôverou voči žiakom.

Učiteľ nie je hlavným aktérom hry, ale tým, kto **vytvára priestor, v ktorom sa učenie môže prirodzene rozvíjať**.

VII. PO HRE

DigiCity je zážitková vzdelávacia hra: študenti sa učia prostredníctvom aktívneho konania v simulovanom prostredí, ktoré odráža každodenné online riziká. Čelia dezinformáciám, poškodeniu reputácie a etickým dilemám prostredníctvom vlastných rozhodnutí a ich dôsledkov. Samotná skúsenosť však nezaručuje učenie; **skutočné učenie vzniká vtedy, keď po konaní nasleduje štruktúrovaná reflexia.**

Výskum ukazuje, že mladí ľudia často podceňujú **dlhodobý dopad poškodenia reputácie a zároveň preceňujú „neškodnosť“ zdieľania neoverených informácií.** Zároveň štúdie o správaní v oblasti online súkromia naznačujú, že aj keď jednotlivci vnímajú digitálne riziká ako vážne, často uvádzajú **nízku dôveru vo vlastnú schopnosť chrániť sa.** Tento rozdiel medzi uvedomením si rizík a reálnym konaním je kľúčové adresovať počas reflexie.

Dôležitosť reflexie a debriefingu

Samotná hra nezaručuje učenie; **reflexia je fázou, v ktorej sa učenie stáva uchopiteľným, a práve počas debriefingu sa buduje porozumenie.** Reflexia umožňuje študentom spracovať emócie, preskúmať svoje rozhodnutia a objasniť hodnoty, ktoré sú v hre. **Hra vytvára skúsenosť; debriefing ju premieňa na poznanie.**

V DigiCity sa študenti stretávajú s manipulovaným obsahom, sledujú rýchle šírenie dezinformácií a pozorujú krehkosť online reputácie, ktorá sa môže ľahko zrútiť. **Debriefing poskytuje analytický priestor** na preskúmanie týchto dynamík a ich prepojenie s reálnym správaním online. Tento proces podporuje **prenos zo simulovaného prostredia do každodennej online praxe.**

Z tohto dôvodu sú **reflexia a debriefing pedagogickým jadrom celej aktivity** a vyžadujú si dostatočný časový priestor. Krátka záverečná diskusia zvyčajne nestačí na uchopenie komplexných tém, ako sú ohováranie, súkromie či digitálna stopa. **Hĺbku reflexie je možné prispôbiť kontextu vašej triedy, no mala by zostať zámerná a štruktúrovaná.**

V kontexte DigiCity má reflexia za cieľ:

- **Zviditeľniť zručnosti digitálneho občianstva**, ktoré sa prejavili počas hry,
- **Analyzovať krátkodobé aj dlhodobé dôsledky rozhodnutí** v hre,
- **Prepojiť udalosti zo simulácie s reálnym online správaním a sociálnymi dynamikami**,
- **Formulovať konkrétne a realizovateľné záväzky** pre budúcu digitálnu participáciu.

Len prostredníctvom vedeného procesu reflexie sa môžu účastníci posunúť od reakcií v rámci hry k zodpovednému konaniu mimo nej.

Úloha facilitátora

Tvoja úloha počas **reflexie a debriefingu je štruktúrovať dialóg a prehĺbovať porozumenie, nie hodnotiť morálku**. Vnímaj debriefing ako **analytický rozhovor, nie ako disciplinárny moment**. Cieľom nie je prednášať, ale pomôcť študentom analyzovať, čo sa stalo, prečo to bolo dôležité a ako to súvisí s reálnymi online situáciami. Zachovávaj **analytický, nehodnotiaci tón** a pristupuj k hre ako k spoločnej prípadovej štúdii. Ako facilitátor sprevádzaj a podporuješ proces učenia a **uvedomovania si vlastnej skúsenosti**.

Používaj otvorené otázky, **ktoré podporujú premýšľanie namiesto hodnotenia**: „Aké možnosti si mal/a?“, „Koho sa to dotklo?“, „Na aké informácie si sa spoliehal/a?“, „Aké hodnoty boli v konflikte?“. **Pýtaj sa na dôkazy, ktoré stoja za tvrdeniami**, a **modeluj intelektuálnu pokoru** tým, že ukážeš, že interpretácie sa môžu meniť s príchodom nových informácií.

Počítaj s nesúhlasom; digitálne témy často vytvárajú **napätie medzi slobodou a bezpečnosťou, humorom a ublížením, súkromím a zdieľaním**. Oddeluj

človeka od jeho názoru, normalizuj nesúhlas a **smeruj diskusiu k princípom**, ako sú práva, zodpovednosť a dopad. Ak emócie eskalujú, krátko ich uznaj a potom **vráť pozornosť k problému a jeho dôsledkom**.

Keď sa objavia **etické dilemy**, vyhni sa moralizovaniu. Ved študentov k porovnaniu **krátkodobých a dlhodobých dôsledkov**, zvažovaniu primeraných reakcií a hľadaniu zodpovedných alternatív. Záver uzavri konkrétnym krokom prenosu, napríklad **jednou zmenou správania, ktorú si študenti vyskúšajú** v nasledujúcom týždni.

Debriefing by mal **zároveň odrážať princípy inkluzívnej pedagogiky**. Podľa rámca Universal Design for Learning (UDL) by vzdelávacie prostredie malo zohľadňovať rôznorodosť študentov v oblasti **zapojenia, reprezentácie a vyjadrenia**. V praxi to znamená:

- umožniť **viacero spôsobov zapojenia do diskusie** (ústne, písomne, v malých skupinách),
- **podporovať rôznorodé perspektívy a skúsenosti**,
- **udržiavať psychologické bezpečie prostredníctvom jasných pravidiel**, ako je právo nezapojiť sa, zákaz núteného osobného zdieľania a neutralita facilitátora.

Hodnoť **kvalitu uvažovania**, nie „správnosť“ odpovedí. Podporuj argumentáciu založenú na dôkazoch otázkami typu: „Čo ťa k tomu vedie?“.

Zameraj sa na rozvoj argumentácie, rešpektujúceho dialógu a schopnosti meniť názor na základe nových informácií. V tejto úlohe pedagóg podporuje rozvoj kritického myslenia, empatie a zodpovedného rozhodovania v online priestore.

Ak študent zdieľa závažnú skúsenosť (napr. kyberšikanu), **postupuj podľa školských postupov na ochranu detí.**

Rovesnícka reflexia a skupinový dialóg

Pred diskusiou v celej triede **umožni študentom premýšľať a hovoriť v menších skupinách alebo vo dvojiciach**. Vzájomná výmena medzi rovesníkmi často prehĺbuje uvažovanie a učenie, keďže študenti si navzájom spochybňujú a spresňujú svoje interpretácie.

Odporúčaný formát: Mysli – Dvojica – Zdieľanie (Think – Pair – Share)

Študenti najskôr individuálne reflektujú hru (2 minúty), následne diskutujú vo dvojiciach (3–4 minúty) a potom zdieľajú hlavné postrehy s celou skupinou. Maj na pamäti svoju rolu facilitátora.

Trojfázový model reflexie

Odporúčame štruktúrovať debriefing do troch fáz: **popis, analýza a prenos**.

Fáza 1: Čo sa stalo? (opis)

Začni **rekonštrukciou skúsenosti** a návratom k emocionálnemu jadrú príbehu. Požiadaj študentov, aby **opísali kľúčové momenty** vecne a v tejto fáze sa vyhni hodnoteniu.

TIP: Môžeš pridať aj otázky zamerané na emócie študentov:

- Ako sa cítiš po odohraní hry?
- Čo presne spôsobuje, že sa takto cítiš?

Fáza 2: Čo bolo v hre? (analýza)

Vo fáze analýzy študenti **skúmajú hodnoty, predpoklady a dopady**. Práve tu sa **rozkrývajú koncepty digitálneho občianstva**. Namiesto toho, aby si vysvetľoval/a teóriu, **ved' študentov k tomu, aby prepojili svoju skúsenosť s konkrétnou zručnosťou**. Tým sa zodpovednosť za učenie presúva na nich.

Motivuj ich otázkami:

- Aká zručnosť digitálneho občianstva bola v hre?
- Kto mal prospech alebo bol poškodený týmto rozhodnutím?
- Na aké informácie si sa spoliehal/a?

TIP: Ak študenti nevedia pomenovať konkrétnu zručnosť digitálneho občianstva, môžeš pridať otázky ako:

- Ktorá kompetencia v tejto situácii chýbala alebo bola slabá: kritické hodnotenie informácií, empatia, povedomie o súkromí alebo zodpovedná participácia?
- Kde došlo k zlyhaniu digitálnej zodpovednosti: pri overovaní informácií, pri zdieľaní obsahu alebo pri reakcii naň?

Fáza 3: Čo teraz? (prenos)

Záverečná fáza sa zameriava na **prenos zo simulovaného online sveta do reálneho života**. Študenti by mali **prepojiť poznatky z hry s každodennými situáciami**.

Študenti často vnímajú hry ako oddelené od reality a najčastejšou chybou pri debriefingu je zostať na abstraktnej úrovni. Môžu síce súhlasiť, že „dezinformácie sú škodlivé“, no zároveň si neuvedomia svoju vlastnú úlohu pri ich šírení alebo posilňovaní. **Preto je dôležité robiť diskusiu konkrétnou.**

- Posuň sa od: „Čo sme robili v hre?“ k: „Kde sa to deje v reálnom živote?“
- Ak by si videl/a Quinnin profil pred vyšetrovaním, čo by si si pomyslel/a?

Táto otázka otvára dôležitú tému: ako rýchlo si vytvárame úsudky na základe digitálnych stôp. Môžeš to prepojiť s krátkou diskusiou o digitálnej stope.

Pýtaj sa na paralely z reálneho života:

- Zažil/a si niečo podobné online?
- Zdieľal/a si niekedy niečo v skupinovom chate bez toho, aby si si to overil/a?

Následne **pokračuj otázkami, ktoré vedú študentov ku kritickému zamysleniu nad vlastným (online) správaním:**

- Ak by sa táto situácia stala vo vašej skupine kamarátov, konal/a by si inak ako v hre?
- Zistil/a si niečo nové o svojom online správaní a jeho rizikách?
- Ako budeš po tejto skúsenosti pracovať s informáciami online?

- Motivuje Ťa táto skúsenosť byŤ viac ostraŤitý/á voči moŤnej online manipulácii?

Túto časť moŤeš uzavrieŤ otázkou:

„Čo si sa z tejto skúsenosti naučil/a a ako to moŤeš vyuŤiŤ vo svojom kaŤdodennom Ťivote?“

TIP: Ak máš viac času, poŤiadaj Ťtudentov, aby uviedli konkrétne príklady k tomu, o čom hovoria. Konkrétne kroky sú znakom skutočného prenosu do praxe.

Čas na individuálnu reflexiu: internacionalizácia skúsenosti

Výsledky záŤitkového učenia sú najefektívnejšie vtedy, keď majú účastníci **priestor identifikovať a pomenovať ich na individuálnej úrovni**. Je to dôleŤité preto, Ťe kaŤdý účastník vstupuje do aktivity s odlišnými skúsenosťami a zároveň aj preŤívanie hry je u kaŤdeho rôzne.

V tejto fáze nechaj **Ťtudentov ticho reflektovať, čo sa naučili nielen zo samotnej hry, ale aj zo sprievodných procesov**, ako sú tímová spolupráca, riešenie problémov a všetko, čo im napadne.

Daj Ťtudentom **3 minúty na tichú individuálnu reflexiu**. Následne ich poŤiadaj, aby si na papier zapísali:

1. Čo prestanem robiť?
2. Na čo si budem dávať pozor?
3. Čo začnem robiť/pouŤívať na základe dnešnej hry?

Táto aktivita sa nazýva „**Semafor**“ (**Traffic Light**) a moŤe mať aj podobu pracovného listu so zobrazeným semaforom, kde:

- otázka 1 zodpovedá červenej (**STOP**),
- otázka 2 oranŤovej (**POZOR**),
- otázka 3 zelenej (**CHOĎ / ZAČNI ROBIŤ**).

Predstavuje to ich „**akčný plán**“ – niečo, čo reálne aplikujú vo svojom živote. Môžeš tomu dodať ešte väčšiu váhu tým, že na pracovný list pridáš miesto na podpis, aby študenti mohli svoj záväzok potvrdiť vlastným podpisom.

Z DigiCity do reálneho života: Kľúčové zručnosti digitálneho občianstva

Tu je zoznam tém z hry, ktoré je možné so študentmi ďalej hlbšie rozpracovať:

Hyperkonektivita a informačné preťaženie

Hra začína nadšením z kybernetického implantátu a okamžitého prepojenia. Kľúčové reflexívne otázky na preskúmanie **hyperkonektivity** môžu byť:

- Bol pre teba implantát na začiatku atraktívny?
- Aké sú potenciálne riziká hyperkonektivity?
- Aké výhody a nevýhody priniesol Quinn a jej priateľom?
- Čo si myslíš o rýchlosti a množstve zdieľaných informácií?

Posledná otázka súvisí s **kognitívnym preťažením** a práve tu môžeš predstaviť koncept **digitálneho vyhorenia** a **informačnej únavy** cez prežívanie Quinn:

- Ako si myslíš, že sa Quinn cítila, keď sledovala, ako sa jej reputácia v reálnom čase rozpadá?

Nechaj študentov pomenovať emócie, ako napríklad úzkosť, paniku či bezmocnosť.

(Online) očierňovacie kampane

V hre manipulované fotografie a príspevky vytvárajú dojem, že Quinn podporuje extrémistickú organizáciu. V dôsledku toho je ohrozená jej stáž a mení sa jej spoločenské postavenie – ľudia sa od nej dištancujú.

Online očierňovacie kampane predstavujú koordinované alebo opakované pokusy **poškodiť reputáciu človeka prostredníctvom nepravdivého, zavádzajúceho alebo vytrhnutého z kontextu obsahu**. Na rozdiel od jednorazových urážok sú často charakteristické vytrvalosťou, zosilňovaním

(viacero účtov, zdieľania, skupinové chaty) a **strategickým rámcovaním**. V praxi môže mať online očierňovanie podobu upravených screenshotov, klebiet v triednych skupinových chatoch, falošných profilov vydávajúcich sa za spolužiaka či koordinovaných útokov v komentároch pod príspevkami. Reálne prípady zahŕňajú napríklad virálne nepravdivé obvinenia na platformách ako TikTok alebo Instagram, ktoré sa šíria v priebehu hodín a **môžu viesť ku konfliktom v škole, sociálnej izolácii či dokonca právnym dôsledkom**.

Počas reflexie po hre prepoj tieto situácie s hernou skúsenosťou pomocou otázok:

- Kedy začali dezinformácie o niekom pôsobiť ako „pravda“?
- Kto ich zosilňoval?
- Kto ich mohol zastaviť?

Následne prejdí k prenosu do reality:

- Ako by vyzeralo zodpovedné správanie, keby sa podobná fáma objavila vo vašom triednom chate?
- Ako môžu nezúčastnení (bystanderi) zasiahnuť bez toho, aby konflikt ešte viac eskaloval?

Zdôrazni tri konkrétne stratégie:

- Zastaviť sa pred zdieľaním emocionálne nabitého obsahu,
- Overiť informácie aspoň z dvoch nezávislých zdrojov,
- Podporiť zasiahnutú osobu súkromne namiesto verejnej konfrontácie.

Zdôraznite tri konkrétne stratégie: **zastaviť sa pred zdieľaním** emocionálne nabitého obsahu; **overiť informácie** prostredníctvom aspoň dvoch nezávislých zdrojov; a **podporiť napadnutú osobu súkromne** namiesto zapájania sa do verejnej odvetvy. Vnímajte **ohováranie ako kolektívnu zodpovednosť**. Sloboda prejavu nezahŕňa šírenie nepravdivých tvrdení, ktoré poškodzujú iných. **Prepojením reflexie s empatiou, kritickým myslením a zodpovednosťou prizerajúcich sa vzdelávatelia posilňujú základné princípy digitálneho občianstva**.

Môžeš sa tiež krátko vrátiť k téme hyperkonektivity:

- Pomohla alebo uškodila hyperkonektivita Quinn v momente, keď sa začala očierňovacia kampaň?
- Sťažila rýchlosť šírenia informácií možnosť obrany?

Digitálna stopa a online reputácia

Hra simuluje dôsledky **hyperkonektivity** a konkrétnych rozhodnutí. Opýtaj sa študentov, ako dlho zostáva obsah po zverejnení dostupný. Nezabudni zdôrazniť, že **aj po jeho vymazaní môžu pretrvať screenshots**.

Každá online aktivita zanecháva stopy – **digitálnu stopu**. Rozlišujeme **aktívnu** digitálnu stopu (príspevky, komentáre) a **pasívnu** digitálnu stopu (metadata, sledovanie, údaje platformy).

Pri diskusii o digitálnej stope sa vráť k situácii Quinn, ktorej stáž bola ohrozená kvôli digitálnym stopám, hoci boli zmanipulované. Diskusia môže smerovať k otázke, či jej budú niektorí ľudia veriť aj po očistení mena. Tým sa otvára dôležitý koncept: **digitálna náprava je možná, ale nie dokonalá**.

Následne môžeš študentov vyzvať, aby si predstavili, že sa uchádzajú o prácu alebo o prijatie na školu. Opýtaj sa, **aký online obsah by mohol byť o päť rokov interpretovaný negatívne**. Použi realistické príklady:

- Humorný meme zdieľaný v súkromnej skupine môže byť neskôr zverejnený.
- Sarkastický komentár môže byť mimo kontextu pochopený doslovne.
- Vtip zverejnený v 13 rokoch môže byť hodnotený v 18 rokoch.

Tému poškodenia reputácie uchopte citlivo. Používajte fiktívne alebo anonymizované príklady. Napríklad situáciu, keď sa trápna fotografia študenta začne masovo šíriť. Analyzuj, ako sa situácia zhoršuje tým, že ju ostatní komentujú, lajkujú alebo preposielajú. **Zdôrazni zodpovednosť nezúčastnených a ich reakciu.** Diskutuj o „**counter-speech**“ (**protireči**) ako konštruktívnej stratégii – napríklad jednoduchý **podporný komentár** môže zmeniť tón diskusie. Zároveň vysvetli **mechanizmy nahlasovania obsahu**.

Jasne pomenúvaj, že digitálne občianstvo zahŕňa práva aj zodpovednosť – sloboda prejavu neznamena absenciu zodpovednosti za spôsobenú škodu.

Zároveň zdôrazni, že **digitálnu reputáciu je možné budovať zámerne**.

Zapájanie sa do konštruktívnych diskusií, zdieľanie overených informácií či účasť na občianskych aktivitách online **sú súčasťou digitálnej identity**.

Podpor študentov v tom, aby vnímali **správu reputácie** nielen ako vyhýbanie sa rizikám, ale aj **ako aktívny prínos**.

Upozorni, že digitálna reputácia môže ovplyvniť sociálne vzťahy, študijné a pracovné príležitosti aj celkovú dôveryhodnosť človeka.

Súkromie, ochrana údajov a bezpečnosť

V hre môže zdieľanie údajov pôsobiť neškodne, no v realite sa dôsledky často prejavujú postupne. Využi situácie, ktoré študenti poznajú:

- Aké osobné údaje boli v hre zdieľané?
- Bol súhlas udelený jasne a vedome?

Podpor študentov, **aby analyzovali vlastné digitálne návyky**:

- Súhlasil/a si niekedy s povoleniami aplikácie bez toho, aby si si ich prečítal/a?
- Aké informácie o tebe sú verejne dostupné?
- Kto má kontrolu nad tvojimi údajmi po ich zverejnení?

Pri téme súkromia môžeš študentov vyzvať, aby (ak je to vhodné a bezpečné) otvorili nastavenia súkromia alebo povolení aplikácií vo svojom telefóne a pozreli sa, aké údaje aplikácie zbierajú. Ak to nie je možné, použi realistický scenár: bezplatná kvízová aplikácia, ktorá žiada prístup ku kontaktom a polohe. Prijali by to? Prečo?

Môžeš napríklad uviesť situáciu spolužiaka, ktorý zdieľa svoju polohu z dovolenky v reálnom čase. **Diskutujte možné riziká** – od nežiadaneho kontaktu až po vykradnutie domácnosti.

Zároveň sa vyhni komunikácii založenej len na strachu. Rámuj **súkromie ako zručnosť**. Predstav **princíp minimalizácie údajov** – zdieľať len to, čo je

nevyhnutné. Je pri registrácii na newsletter potrebný celý dátum narodenia? Musí byť profil na hernej platforme verejný?

Keďže **hackeri** dokázali získať prístup k Quinninmu účtu, môžeš prejsť k téme ochrany údajov a bezpečnosti. Opýtaj sa študentov, ako si myslia, že sa to mohlo stať. Diskutujte možné scenáre, **napríklad slabé heslá, phishing alebo únik dát zo strany poskytovateľa implantátu**. Reflexia zostáva ukotvená vo svete DigiCity, no paralely s realitou prirodzene vystupujú do popredia.

Informácie verzus misinformácie

Scenár DigiCity vyžaduje hodnotenie dôveryhodnosti informácií. Počas reflexie rozober kognitívny proces pomocou otázok:

- Overuješ si pravidelne informácie?
- Ako sa rozhoduješ, či dôveruješ zdroju?
- Aké signály ovplyvňujú tvoje rozhodnutie (tón, vizuály, počet zdieľaní)?

Vysvetli, čo je **informácia (overiteľná, založená na faktoch)** a **objasni rozdiel medzi misinformáciou (šírenou bez úmyslu uškodiť) a dezinformáciou (šírenou zámerne s cieľom klamať)**. Môžeš použiť príklad, keď niekto prepošle nepravdivú správu do rodinného chatu, lebo si myslí, že je užitočná. Úmysel nie je škodlivý, ale dopad je reálny.

Následne posuň diskusiu za individuálne dôsledky. Zamyslite sa nad tým, ako môže **šírenie nepravdivých informácií narušiť dôveru** v školskej komunite, vyvolať paniku alebo marginalizovať určité skupiny. Môžeš sa opýtať:

- Ako môže šírenie nepravdivých informácií poškodiť dôveru?
- Čo sa stane, keď komunity konajú na základe nepravdivých informácií?
- Ako to ovplyvňuje demokratickú participáciu?

Doplň to príkladmi z ich každodenného života: napríklad fáma o nečakanom teste môže vyvolať stres a zmätok. Verejne zdieľané nepravdivé obvinenia môžu nenávratne poškodiť reputáciu.

Požiadaj študentov, aby **si spomenuli na nedávny príklad zo sociálnych sietí, komunikačných alebo herných platiíorm**, kde sa informácia rýchlo šírila ešte pred overením. Na sociálnych sieťach to môže byť napríklad fáma o známej osobe alebo **manipulované video**. Opýtaj sa, čo to robilo dôveryhodným – bol to dizajn, emocionálny tón alebo fakt, že „to zdieľali všetci“? Prepoj to s **úlohou algoritmov**, ktoré zosilňujú najmä emocionálne nabitý obsah.

Ukáž aj jednoduché návyky, ktoré môžu študenti okamžite použiť:

- **Laterálne čítanie:** otvorí si viacero zdrojov a porovnať informácie.
- **Triangulácia zdrojov:** overíť informáciu aspoň z dvoch nezávislých dôveryhodných zdrojov.
- **Reverzné vyhľadávanie obrázkov:** zistiť pôvod obrázka a či nebol upravený alebo vytrhnutý z kontextu.
- **Dátum a autor:** skontrolovať, kedy bola informácia publikovaná a kto je jej autorom.
- **Rozlišovanie medzi názorom a správou:** identifikovať, či obsah prináša overené fakty alebo osobný komentár.

Techniky online manipulácie

Quinnine **fotografie boli upravené a jej komunikácia sfaľšovaná**. To je ideálny vstupný bod na diskusiu o manipulovanom vizuálnom obsahu. Ponúkni študentom konkrétne hypotetické rozšírenie v rámci rovnakého príbehu:

„Predstavte si, že hackeri zverejnili aj krátke video, v ktorom Quinn zdanlivo podporuje kriminálnu skupinu. Bez viditeľného strihu. Dokonalá zhoda hlasu.“

- Pochybovali by ste o tom?
- Aké nástroje by ste potrebovali na overenie?

Vizuálne dôkazy môžu byť zneužitú ako nástroj manipulácie a uvedomenie si toho znižuje zraniteľnosť. Môžeš preto stručne predstaviť **hlavnú stratégiu manipulácie**, ktoré sa objavujú v online očierňovacích a dezinformačných kampaniach:

- **Emocionálne rámcovanie:** obsah je vytvorený tak, aby vyvolal hnev, strach alebo pobúrenie a obišiel kritické myslenie.

- **Clickbait titulky:** zveličujú alebo skresľujú fakty, aby pritiahli pozornosť.
- **Falošná autorita:** informácia sa tvári ako od odborníka alebo dôveryhodného zdroja bez reálnych dôkazov.
- **Boty a koordinované šírenie:** umelo zvyšujú viditeľnosť a vytvárajú dojem širokej podpory.
- **Deepfakes a syntetické médiá:** manipulujú obraz, zvuk alebo video tak, aby nepravdivé tvrdenia pôsobili autenticky a presvedčivo.

Na záver sa môžeš vrátiť k hernej skúsenosti, ktorá ukázala, ako presvedčivo môžu tieto technológie pôsobiť.

TIP: Ak máš čas, použi **reálny príklad falošného a pravého obrázka**. Požiadať študentov, aby určili, ktorý je ktorý.

- Ak niekto povie: „To je určite fake“, opýtaj sa: „Čo presne ňa k tomu vedie?“
- Ak niekto povie: „Vyzerá to reálne“, opýtaj sa: „Ktorý prvok ňa presvedčil?“

Tým odhalíš rozdiely vo vnímaní bez toho, aby si niekoho označil/a za nepozorného. Následne môžeš ukázať jednoduché nástroje, napríklad reverzné vyhľadávanie obrázkov, ktoré pomáhajú overovať pravosť obsahu.

Etické dilemy v hrách DigiCity

Videohra – posudzovanie verzus overovanie

V príbehu sa niektoré postavy okamžite dištancujú, zatiaľ čo iné sa rozhodnú situáciu preveriť. V tejto súvislosti sa študentov opýtaj priamo:

- Ak by si nebol/a hráčom, ktorý situáciu vyšetruje, ale len bežným občanom v roku 2056, zastal/a by si sa Quinn verejne?
- **Doplňujúca otázka:** Prečo áno alebo prečo nie?

Následne ponúkni realistické rozšírenie:

„Predstav si, že dnes vidíš na účte svojho kamaráta extrémistický obsah.“

- Ako by si reagoval/a?

- Konfrontoval/a by si ho/ju súkromne?
- Verejne by si to odsúdil/a?
- Ignoroval/a by si to?

Escape hra – čo robiť s uniknutými údajmi

V escape hre hráči odhalujú informácie o hackeroch. Na konci získajú aj citlivé údaje o podozrivých. Diskusiu preto môžeš otvoriť otázkou:

- Keď ste objavili citlivé informácie o podozrivých, aké ste mali možnosti?

Doplňujúce otázky:

- Zverejniť ich verejne?
- Nahlásiť páchatel'ov autoritám?
- Vymazať dáta?

Následne ich vyzvi náročnejšou dilemou:

- Ak by odhalenie hackera znamenalo aj zverejnenie jeho súkromnej adresy alebo informácií o rodine, je to opodstatnené?

Doplňujúce otázky:

- Zlepšila by sa Quinnina situácia, ak by došlo k „odvetnému úniku“ informácií?
- Alebo by to len prehýbilo škody?

Týmto **otvoríš diskusiu o doxxingu, proporionalite a digitálnej etike** bez toho, aby si opustil/a príbeh hry.

Doxxing je **zverejňovanie súkromných alebo identifikovateľných údajov o osobe na internete bez jej súhlasu**. Môže ísť o adresu bydliska, telefónne číslo, pracovisko, rodinné informácie či iné citlivé údaje, zvyčajne **s cieľom zastrášiť, obťažovať alebo umlčať danú osobu**.

Z pohľadu digitálneho občianstva ide o **vážne porušenie súkromia a bezpečnosti**. Často sa používa ako forma odplaty alebo online agresie a môže mať reálne dôsledky v offline svete.

Zásah nezúčastnených (bystander intervention)

Téma zásahu nezúčastnených (bystanderov) sa objavuje naprieč viacerými uvedenými situáciami, no táto časť sa jej venuje podrobnejšie.

Diskutujte o tom, **ako môžu nezúčastnení zasiahnuť zodpovedne** – napríklad overením informácií pred reakciou alebo nahlásením škodlivého obsahu.

Úvodná otázka môže byť: „Akú zodpovednosť majú nezúčastnení?“

Predstav koncept digitálneho zásahu nezúčastnených:

- **nahlasovanie škodlivého obsahu,**
- **podpora zasiahnutých osôb,**
- **nešírenie škodlivých naratívov.**

Zdôrazni právne a etické dôsledky, no vyhni sa tomu, aby diskusia pôsobila ako disciplinárna prednáška.

Záver a upevnenie poznatkov

Sila DigiCity spočíva v emocionálnej blízkosti. Quinn nie je abstraktná prípadová štúdia; je to postava v rovnakom veku ako študenti, s vlastnými ambíciami a zraniteľnosťou. Ak je **reflexia vedená správne**, študenti neodchádzajú s myšlienkou „dezinformácie sú zlé“, ale skôr:

1. **Vidím, ako rýchlo sa môže reputácia zrútiť.**
2. **Vidím, aké ľahké je súdiť bez dôkazov.**
3. **Vidím, aká krehká je digitálna identita.**
4. **Viem, čo by som urobil/a inak.**

Na záver aktivity použi **krátku písomnú reflexiu – tzv. exit ticket** (pozri aj individuálnu reflexiu vyššie):

- **Jedno uvedomenie, ktoré som si odniesol/la.**
- **Jedno správanie, ktoré zmením.**

TIP: Ak je to možné, požiadaj študentov, aby si zapísali jednu konkrétnu akciu, ktorú v priebehu nasledujúceho týždňa naozaj uskutočnia. Môže ísť napríklad o úpravu nastavení súkromia, overovanie informácií pred ich zdieľaním alebo konštruktívny zásah v online diskusii. O týždeň sa k tomu krátko vráťte a overte, ako sa im darilo.

Na úplné uzavretie debriefingu môžeš zdieľať tento **krátky checklist pre reálne situácie**:

1. Zastavím sa skôr, než budem súdiť.
2. Overím si informácie pred ich zdieľaním.
3. Najskôr kontaktujem danú osobu súkromne, než si vytvorím záver.
4. Budem si dôslednejšie chrániť svoje prihlasovacie údaje.

Záver

V **DigiCity** je **hra spúšťačom**; **reflexia je transformáciou**. Štruktúrovaný debriefing vedený pedagógom zabezpečuje, že digitálne občianstvo sa **presúva z abstraktného konceptu do reálnej praxe**. Prostredníctvom štruktúrovanej diskusie, praktických príkladov a jasného prepojenia na skutočné digitálne situácie si **študenti rozvíjajú uvedomenie, úsudok, zodpovednosť a odolnosť v digitálnom prostredí**.

VIII. ZÁVER

DigiCity nie je len digitálna herná skúsenosť; je to **pedagogický nástroj**, ktorý umožňuje pedagógom **prístupovať k digitálnemu občianstvu prostredníctvom zážitku, skúmania a reflexie**. Tým, že žiakov **umiestňuje do simulovaného digitálneho prostredia**, vytvára priestor na konfrontáciu s problémami, ktoré sa veľmi podobajú tým, s ktorými sa môžu stretnúť v každodennom online živote. Patria medzi ne dezinformácie, manipulácia, digitálna reputácia, riziká súkromia a etické dôsledky online správania.

Vzdelávaciu skúsenosť je možné ďalej rozšíriť prostredníctvom **doplnkovej DigiCity escape hry**, ktorá nadväzuje na rovnaký príbeh a umožňuje študentom prehĺbiť zapojenie do týchto tém v kolaboratívnejšom, problémovo orientovanom kontexte. Hoci sa tento manuál venuje iba implementácii videohry, pedagógovia ju môžu zväziť ako **následnú aktivitu, ktorá posilňuje a rozvíja vzdelávacie výstupy** dosiahnuté prostredníctvom hry. **Escape hra má vlastnú metodickú príručku pre lektorov**, preto sa tento materiál zameriava výlučne na videohru.

Zároveň však samotná hra nestačí. Jej **skutočná vzdelávacia hodnota závisí od toho, ako je predstavená, facilitovaná a reflektovaná**. Preto je **úloha pedagóga počas celého procesu kľúčová**. Facilitátor **vytvára podmienky** pre zmysluplné zapojenie, podporuje študentov podľa potreby a pomáha im interpretovať skúsenosť tak, aby **dokázali prepojiť fiktívny príbeh s reálnym digitálnym správaním**. **Diskusia pred hrou poskytuje rámec pre porozumenie, zatiaľ čo reflexia po hre premieňa herný zážitok na učenie**.

Táto príručka poskytnúla konceptuálny základ pre vzdelávanie v oblasti digitálneho občianstva, praktické odporúčania na prípravu aktivity, technickú orientáciu pri práci s hrou, usmernenia pre facilitáciu počas hry a štruktúrované prístupy k následnému debriefingu. Spoločne majú tieto prvky pomôcť pedagógom využívať DigiCity nie ako jednorazovú aktivitu, ale ako zmysluplný vzdelávací zásah.

Ak je **DigiCity využítá premyslene**, môže pomôcť študentom posunúť sa od pasívnej konzumácie digitálneho obsahu k **reflektívnejšej a zodpovednejšej participácii v digitálnom živote**. To je napokon hlavný cieľ projektu: nielen pomôcť mladým ľuďom rozpoznať online riziká, ale aj posilniť ich schopnosť reagovať na ne s **úsudkom, empatiou a zodpovednosťou**.

BIBLIOGRAFIA

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



Spolufinancovaný
Európskou úniou

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora/ autorov a nemusia sa zhodovať s názormi Európskej únie alebo národnej agentúry Tempus Foundation. Európska únia ani národná agentúra Tempus Foundation za ne nenesú zodpovednosť.

Toto dielo je licencované pod licenciou Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Ak si chcete pozrieť kópiu tejto licencie, navštívte stránku <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Kód projektu: 2023-2-RS01-KA220-YOU-000170562