



# METODOLOŠKI PIROČNIK

K RISANKAM OVCE.SK (SHEELIVE.EU)



Pripomoček za učitelje

# VSEBINA

<b>O PROJEKTU</b>	<b>3</b>
<b>GLAVNI CILJI PROJEKTA OVCE.SK (SHEEPLIVE.EU)</b>	<b>4</b>
<b>CILJNA SKUPINA</b>	<b>4</b>
<b>KAJ ŠE LAHKO NAJDETE NA SPLETNI STRANI OVCE.SK (SHEEPLIVE.EU)</b>	<b>4</b>
<b>KAKO DELATI Z RISANKAMI</b>	<b>5</b>
<b>DODATNE AKTIVNOSTI IN IGRE</b>	<b>7</b>
Pomoč ovčki	7
Prometni znaki	7
Pravila	7
Nariši svoje ovce	8
Očistimo internet	8
Izmisli si svojo zgodbo	9
Kaj se zgodi z mojo fotografijo na internetu	9
Kaj je dobro in kaj slabo na internetu	10
Moja priljubljena stran na internetu	10
Varuj svoje fotografije	11
Izbira DA ali NE	11
<b>PARTNERJI PROJEKTA OVCE.SK (SHEEPLIVE.EU) V POSAMEZNIH DRŽAVAH</b>	<b>13</b>
<b>SLOVARČEK POJMOV IZ VIRTUALNEGA OKOLJA</b>	<b>14</b>

## O PROJEKTU

V življenju otrok in mladostnikov so v zadnjih letih zelo pomembne sodobne tehnologije - računalnik, internet, mobilni telefon, igralne konzole. Ustvarjajo novo socialno okolje, virtualen prostor, v katerem odrašča sedanja generacija. Prav zato je to okolje zelo povezano z razvojem otrok, njihovih odnosov in komunikacije. Nastajajo nove priložnosti pa tudi težave in nevarnosti.

Že predšolski otroci znajo uporabljati nekatere računalniške programe, znajo na primer zagnati ali prenesti igro, video, obvladajo pa tudi nekatere funkcije mobilnega telefona. Mlajši osnovnošolci se že gibljejo v internetnem okolju, mobilne telefone uporabljajo vsakodnevno.

Po vsej Evropi se kaže trend usmerjanja preventivnih aktivnosti osveščanja o varni rabi interneta k nižjim starostnim skupinam, da bi bili otroci o tveganjih virtualnega prostora poučeni, še preden se z njimi srečajo. Na Slovaškem je na iniciativo nevladne organizacije eSlovensko nastala serija animiranih risank OVCE.sk, ki ima za mednarodno uporabo naslov Sheeplive.eu. Projekt financira Evropska Komisija (Generalni direktorat Pravosodje) v okviru Programa Temeljne pravice in državljanstvo, partnerja pa sta v Sloveniji Fakulteta za družbene vede na Univerzi v Ljubljani in Avstrijski inštitut za aplicirano telekomunikacijo (ÖIAT) v Avstriji. Risanke OVCE.sk in aktivnosti ob njih so namenjene preventivi za mlajše otroke, ki poteka skozi igro.

V seriji Ovce.sk nastopajo arhetipski liki, kot so modri stric Planšar, trapasti in naivni Jure, nedolžne ovčke in ovni ter hudobni volk. Dogajanje je prepleteno z ljudskimi elementi - dogaja se na planšariji, liki jedo žgance, igrajo na piščal ter uporabljajo ljudske pregovore in narečne izraze. Hkrati pa risanke odražajo sodobno kulturo otrok in mladostnikov ter njihov življenjski slog. Preko klasične oblike zgodbe o boju med dobrim in zlom otrokom približajo posamezne nevarnosti v virtualnem prostoru. Na koncu vsake risanke je nauk, kako se lahko otroci pred temi nevarnostmi zaščitijo.



## GLAVNI CILJI PROJEKTA OVCE.SK (SHEEPLIVE.EU)

**Zaščita pred nevarnostmi:** najpomembnejša naloga v okviru preventive je otroke naučiti varne in odgovorne uporabe novih tehnologij. Otrokom pojasnite, kako se lahko zaščitijo pred nevarnostmi in kam se lahko obrnejo po pomoč. Ne pozabite na dejstvo, da so internet in ostale tehnologije prinesli tudi napredek, nove priložnosti in veliko dobrega – skupaj iščite poti, da jih izrabite.

**Spletni bonton (netiketa):** spletno okolje se zdi mnogim brezosebno in zato manj resnično. Kot da v njem ne bi veljala običajna pravila obnašanja, odgovornost za dejanja se izgublja, navidez je vse dovoljeno, kakor da to, kar se v tem okolju dogaja, ne bi bilo popolnoma resnično. V spletnem okolju otroci na primer brez zavor počnejo stvari, ki jih v realnem življenju ne bi storili. Pri preventivi je zato pomembno, da se otroke vzgaja za spoštovanje netikete (spletne etike oz. bontona), torej za primerno obnašanje v virtualnem prostoru. Pomembno je, da se z otroki pogovarjamo o tem, kakšne so meje v virtualnem okolju, kaj je dovoljeno in kaj ne oziroma kaj je prav in kaj narobe. Postopoma se morajo naučiti, da lahko dejanja v virtualnem okolju prizadenejo in bolijo enako kot dejanja v realnem svetu ter da tudi v virtualnem okolju veljajo enaki zakoni kot v realnem svetu.

**Kritično mišljenje:** otroke je pomembno usmerjati h kritičnemu mišljenju, da bodo znali presoditi, katere informacije so resnične in katere ne ter komu in čemu lahko v virtualnem okolju zaupajo. Učite jih tudi kljubovati pritisku posameznika ali skupine, tudi če gre za anonimno skupino v virtualnem svetu.

## CILJNA SKUPINA

Primarna ciljna skupina za risanke Ovce.sk (Sheeplive.eu) so mlajši osnovnošolci, aktivnosti pa lahko z določenimi prilagoditvami uporabimo tudi pri predšolskih otrocih. V metodološkem gradivu se posvečamo predvsem uporabi risank pri preventivnem delu pri mlajših osnovnošolcih, a ga je mogoče uporabiti tudi pri aktivnostih s starejšimi osnovnošolci in mladostniki oziroma kot predavanje za starše.

## KAJ ŠE LAHKO NAJDETE NA SPLETNI STRANI OVCE.SK (SHEEPLIVE.EU)

Na spletni strani Sheeplive.eu lahko najdete posamezne zgodbe v obliki videov. Poleg tega lahko otroci igrajo kratke zabavne igre z motivi iz zgodb. S strani je mogoče tudi sneti slike iz risank, ozadje za računalnik ali mobilni telefon, uvodno melodijo risank kot zvonjenje za mobilni telefon ali ohranjevalnik zaslona z motivi iz risank. Tu lahko najdete tudi pobarvanke.

Spletno stran redno dopolnjujemo in spreminjamo, da bi bila za otroke zanimiva in privlačna.

## KAKO DELATI Z RISANKAMI

**Seznanitev s problematiko:** pred srečanjem z otroki si pridobite informacije o problematiki, ki jo konkretna risanka obravnava. Sama risanka predstavi posamezno grožnjo na način, ki je razumljiv in sprejemljiv za otroškega gledalca. A za vas je pomembno, da poznate tudi druge pojave, nevarnosti in posledice te grožnje, pa tudi možnosti za boj proti njim.

**Predlog za preventivno delo:** sledeči opis aktivnosti je le predlog in pomagalo, ki lahko služi kot primer. Z njim lahko delate v skladu s svojo oceno situacije, starostjo otrok ipd. Ni potrebno, da se natančno držite vseh točk ali da postavljate ista vprašanja.

**Komunikacija:** poskusite svojo komunikacijo in besedišče prilagoditi starosti otrok, s katerimi delate. Pri predšolskih otrocih izbirajte enostavnejše besede in krajše stavke, pogosto uporabljajte primerjave in opise konkretnih situacij. Bodite pozorni na uporabo strokovnih izrazov s področja sodobnih tehnologij, ki jih otroci morda še ne razumejo (npr. SMS, chat in podobno). Pri otrocih na razredni stopnji OŠ pri uporabi izrazov izhajajte iz njihovih izkušenj s posameznimi tehnologijami.

Čim starejši so otroci, tem bolj se poskusite približati njihovemu svetu in slengu, ki ga uporabljajo. Tesnejši odnos boste navezali, če jim boste pokazali, da jih razumete (na primer s stavki kot »Tale ovca je pa res smotana, ali ne?«). Poskusite se tudi seznaniti s problematiko aktualnih trendov na področju sodobnih tehnologij in v virtualnem okolju.

## POSTOPEK

### 1. Uvodna diskusija:

Na začetku otrokom približajte temo s pomočjo nekaj kratkih vprašanj:

*»Otroci, kdo izmed vas ima doma računalnik? Kaj vse lahko z računalnikom počnemo?«*

*»Ali veste tudi, kaj je to internet? Za kaj ga uporabljamo? Kdo izmed vas je že bil na internetu? Kaj vse lahko tam počnemo in kaj lahko tam najdemo?«*

*»Zagotovo poznate mobilne telefone. Ima kdo izmed vas svoj mobilni telefon? Za kaj vse ga uporabljate?«*

Vprašanja prilagodite starosti otrok v skupini, s katero delate. Predšolski otroci na primer verjetno še nimajo lastnega mobilnega telefona, a so gotovo že uporabili telefon svojih staršev. Mlajši osnovnošolci pogosto že imajo lasten mobilni telefon.

Poleg tega, da tako otroke pripravite na temo vašega srečanja, vam vprašanja pomagajo, da bolje spoznate, kakšne izkušnje imajo otroci s posameznimi tehnologijami. Glede na te boste vedeli, do kakšne mere morate biti pri razlagi podrobni.

## 2. Risanka:

### Vprašanja pred ogledom risanke:

*»Pogovarjamo se o računalnikih, mobilnih telefonih in internetu. Vemo že, da nam lahko zelo pomagajo in da so lahko tudi zelo zabavni. Kaj mislite, ali so lahko včasih tudi nevarni? Kaj se lahko zgodi, ko jih uporabljamo? Lahko kdo izmed vas pove kakšen primer ali lastno izkušnjo?«*

Otroke za trenutek pustite, da razmišljajo in navedejo svoje izkušnje.

### Potem nadaljujte:

*»Zdaj bomo skupaj pogledali risanko o ovčkah. Te ovčke se včasih obnašajo kot otroci. Pozorno glejte in poslušajte.«*

### Otrokom predvajajte eno izmed risank. Po ogledu skupaj z njimi povzemite njeno osnovno zgodbo.

*»O čem je bila ta risanka? Kaj se je v njej ovčki/ovnu/ovčkam/Juretu zgodilo? Kako so se ovčka/oven/ovčke/Jure počutili? Kako bi se vi počutili, če bi se vam zgodilo kaj podobnega? Bi se bali, bi vas bilo sram, bi vam bilo neprijetno, ne bi vedeli, kaj naj naredite?«*

**Nadaljuje s pogovorom** o tem, kakšna nevarnost je bila v risanki predstavljena, kakšno napako so storili ovca/oven/ovce/Jure, kaj je želel volk, kako so bile ovce/ovni/Jure rešeni in kaj so se otroci iz risanke naučili. Če so otroci kakšen prizor razumeli napačno, jim ga pojasnite.

*»V risanki ste videli, kaj se lahko zgodi, če niste pazljivi, kadar uporabljate računalnik, internet ali mobilni telefon. Kaj mislite, kaj so ovčka/oven/ovce/Jure v risanki naredili narobe, kje niso bili pazljivi? Ali poznate koga, ki je že kdaj naredil podobno napako? Na kaj bi morala biti ovčka bolj pozorna? Kaj bi ji svetovali? Kaj mislite, da je pomembno narediti v podobnih primerih?«*

*»V naši risanki nastopata modri Planšar in pogumni Lovec, ki na srečo vedno pravočasno ukrepata. Na koga bi se lahko obrnili vi, če bi se vam zgodilo kaj podobnega?«*

Otrokom razložite, da morajo vedno dobro premisliti, preden kaj storijo. Če česa ne razumejo, če o čem niso prepričani ali če jih je kaj prestrašilo, je vedno bolje, da se z vprašanji ali prošnjo za pomoč obrnejo na odraslo osebo. Pogovorite se o tem, kdo je lahko v njihovem okolju taka odrasla oseba.

## 3. Končni nauk:

### Na koncu z otroki še enkrat povzemite glavni nauk zgodbe in osnove primernega ravnanja v podobni situaciji.

*»Ovce/Jure v naši risanki včasih ne premislijo dobro, preden nekaj storijo, in jih lahko nagovorijo za vsako neumnost. Ampak mi nočemo biti take nespametne ovce. Še enkrat ponovimo, kaj smo se danes iz te risanke naučili in kaj bomo storili, če se kaj podobnega zgodi nam.«*

## DODATNE AKTIVNOSTI IN IGRE



### Pomoč ovčki

**Tema:** prepoznavanje opozorilnih znakov, empatija

V večini risank se pojavljajo ovce, ki jim nekaj grozi ali se jim zgodi nekaj slabega. Pogovorite se z otroki o tem, da je lahko tako kot ovčka v risanki nesrečen tudi njihov prijatelj, ki se mu je zgodilo kaj podobnega. Na podlagi česa so v zgodbi Planšar, Jure ali Lovec opazili, da ima ovca težave ali da ji kaj grozi?

Z otroki si risanko oglejte še enkrat in bodite pozorni na obnašanje ovc (na primer da se z nikomer ne pogovarja, noče jesti, noče se igrati z ostalimi, se boji, ko je pri računalniku, in podobno).

Kaj v zgodbi storijo Planšar, Jure ali Lovec? Kako ukrepajo? Kako bi se ovčki še dalo pomagati? Kaj bi lahko storili otroci, če bi opazili, da se podobno obnaša njihov prijatelj ali sošolec? Kako bi lahko ugotovili, kaj se dogaja?

Zaigrajte prizor, v kateri en otrok predstavlja nesrečno ovčko, drugi otrok ali otroci pa ji poskušajo na nek način pomagati.



### Prometni znaki

**Tema:** obnašanje v virtualnem prostoru, spletna etika

Z otroki se pogovorite o tem, kaj vse so se iz risank naučili in kaj vse je lahko pri uporabi interneta ali mobilnega telefona nevarno. Z otroki ustvarite lastne prometne znake, ki bi jih lahko uporabili v virtualnem okolju. Tako kot obstaja na primer znak »prepovedan promet«, lahko obstaja tudi znak »prepoved fotografij v spodnjem perilu«, »obvezno varovanje svoje zasebnosti« in podobno. Prometne znake obesite na steno v računalniški učilnici, doma pri računalniku ali v razredu, tako da jih bodo imeli otroci vedno na očeh.



### Pravila

**Tema:** obnašanje v virtualnem prostoru, spletna etika

Pri gledanju risank so otroci gotovo opazili, da je bila največja napaka to, da ovce/Jure niso vedeli, kako naj se v virtualnem okolju obnašajo. Z otroki v vašem razredu (skupini, družini ipd.) se dogovorite o določenih pravilih, ki se jih boste pri uporabi računalnika, interneta in mobilnega telefona držali. Pri oblikovanju pravil izhajajte iz risank - »ovčki se ne bi nič zgodilo, če ...«. Pravila napišite na velik plakat in jih obesite na steno v razredu. Vsak otrok lahko s svojim podpisom potrdi, da se bo trudil obnašati v skladu s temi pravili.





## Nariši svoje ovce

**Tema:** nevarnosti v virtualnem prostoru, pozitivna uporaba novih tehnologij

Z otroki si oglejte slike na spletni strani Ovce.sk (Sheeplive.eu). Ugotovite, katere so otrokom najbolj všeč. Na kakšne nevarnosti želijo opozoriti? Vprašajte otroke, kaj menijo - katere ovce se obnašajo pametno in katere počnejo nekaj nespametnega?

Otroke prosite, naj narišejo svoj lastni plakat z ovcami. Na njem lahko uporabijo motive iz risank ali si izmislijo lastne motive. Plakat je lahko osredotočen na nevarnosti v virtualnem prostoru, lahko pa poudarja pozitivno uporabo novih tehnologij. Vsak plakat naj ima kratek slogan ali nauk za ostale ovčke in za otroke.

Na koncu se z otroki usedite v krog. Vsak otrok predstavi svoj plakat in ostalim razloži, na kaj je z njim želel opozoriti. Potem skupaj z otroki najdete mesto, kamor lahko plakate obesite, tako da bodo izpolnjevali svoj namen - opozarjati na problematiko uporabe novih tehnologij.

**Alternativa:** Za mlajše otroke lahko izberete tudi katero izmed pobarvank na strani Ovce.sk (Sheeplive.eu).



## Očistimo internet

**Tema:** nevarnosti v virtualnem prostoru, pozitivna uporaba novih tehnologij

Pripravite veliko število slik, ki predstavljajo različne aktivnosti, ki so povezane s pozitivno pa tudi negativno uporabo interneta in mobilnih telefonov (posamezne slike se lahko ponavljajo). Primerne teme so na primer:

- pozitivno: pogovarjanje preko telefona s starši, priprava domače naloge na računalniku, skupno pregledovanje fotografij s počitnic ...;
- negativno: nočno igranje računalniških iger, igranje iger na mobilnem telefonu pod klopjo v šoli, igranje računalniških iger za odrasle (sistem označevanja PEGI), norčevanje iz nekoga na internetu, itn.

Uporabite lahko tudi slike s strani Ovce.sk (Sheeplive.eu) - ozadja, pomanjšane slike iz pobarvank ali različne slike s spleta. Slike skrijte po razredu ali zunaj.

Na začetku aktivnosti z otroki spregovorite o tem, da so lahko internet in mobilni telefoni tako dobri kot slabi, za nekatere stvari so zelo koristni, lahko pa so tudi nevarni ali škodljivi. Vprašajte otroke, ali lahko navedejo primere, kdaj je lahko računalnik ali mobilni telefon koristen in kdaj je škodljiv. Potem z otroki začnite »veliko čiščenje«. Očistite internet, virtualni prostor vsega slabega, kar se lahko v njem pojavlja. Otroci naj v razredu ali zunaj poiščejo vse slike, ki predstavljajo nekaj nevarnega ali škodljivega v virtualnem okolju. Slike, ki predstavljajo nekaj pozitivnega ali koristnega, naj pustijo.

Ko otroci slike poberejo, se skupaj usedite v krog. Vsak otrok ostalim pokaže svoje slike in razloži, zakaj je posamezna aktivnost nevarna in kako jih lahko ogrozi. Če so otroci slučajno pobrali tudi slike, ki ne predstavljajo nevarnosti, naj jim drugi otroci razložijo, zakaj so pobrali napačno sliko (enako storite tudi v obratnem primeru, če so otroci katero izmed nevarnosti pozabili v »omrežju«). Lahko se tudi pogovorite, s katerimi nevarnostmi so se sami že srečali, kaj jih je ogrozilo in na kakšen način (npr. izkušnje otrok z dolgotrajnim igranjem računalniških iger).



V drugem delu lahko otroci zbirajo slike, ki predstavljajo pozitivno uporabo novih tehnologij. Ponovno se v krogu pogovorite o tem, ali jih znajo tudi sami uporabljati na tak način in ali se jim je že zgodilo, da jim je računalnik ali mobilni telefon pri čem pomagal.

**Alternativa:** Ustvarite lahko barvno lestvico, semafor - dolg pas papirja razdeljen na zeleno, rumeno in rdečo barvo. Posamezne aktivnosti skupaj z otroki postavite na semafor - na zeleno barvo koristne, na rumeno škodljive na rdečo pa nevarne. Otroke pustite, naj v skupini sami odločijo, katere aktivnosti so zanje najbolj nevarne in zakaj.



## Izmisli si svojo zgodbo

**Tema:** nevarnosti v virtualnem svetu

Z otroki se igrajte, da ste avtorji risank Ovce.sk. Najprej skupaj razmislite, kaj vse se v spletnem okolju dogaja in s čim bi se lahko v njem ovčke srečale. So si otroci sposobni izmisliti podobno zgodbo z naukom za ostale?

Naloga otrok si je v skupinah po 4 do 6 izmisliti zgodbo o ovčkahin jo odigrati kot kratko predstavo. Otrokom pustite dovolj časa za pripravo, hkrati pa jim pomagajte pri ustvarjanju zgodbe in razdelitvi vlog.

Potem skupaj odigrajte pripravljene predstave in igralce nagradite s ploskanjem. Pogovorite se o tem, ali se lahko z nevarnostmi, ki so jih otroci zaigrali, v realnem življenju res srečajo, kaj vse se jim lahko zgodi in ali so si izmislili pravilne rešitve ali končne nauke.

**Alternativa:** Mlajši otroci, ki bi lahko imeli težave z izmišljanjem lastne zgodbe, lahko odigrajo posamezne risanke Ovce.sk v lastni režiji.



## Kaj se zgodi z mojo fotografijo na internetu

**Tema:** nevarnost objavljanja fotografij na spletu, obnašanje v virtualnem prostoru, spletna etika, spletno ustrahovanje in nadlegovanje, empatija

Vnaprej pripravite povečane fotografije otrok natisnjene črno-belo na papirju formata A4 (na primer skenirane fotografije, ki jih prinesejo otroci, ali fotografije s šolskih dogodkov). Pogoji za igro je, da ima vsak otrok in učitelj fotografijo. Otroci bodo potrebovali tudi pisalne potrebščine.

Skupaj se usedite v krog. Vsak otrok ostalim pokaže svojo fotografijo in na kratko pove nekaj o sebi, v čem je dober, zakaj mu je fotografija všeč in podobno.

Fotografije postopoma pošiljajte naprej v krogu. Vsak otrok naj na vsako fotografijo nekaj nariše. Otrokom ne povejte vnaprej, naj na fotografijo narišejo nekaj negativnega, to prepustite njim. Velika verjetnost je, da se bodo take risbe pojavile (tudi če se ne, za otroke je dovolj že to, da jim na fotografijo kdo kaj nariše). Nadaljujte v krogu, dokler se fotografije ne vrnejo k lastniku.

Oglejte si svoje fotografije. Kaj novega se je pojavilo na njih? Morda gre za lepe stvari, morda pa za kaj takega, kar vam ni všeč. Med seboj si pokažite svoje fotografije. Kako se otroci počutijo, ko jim je nekdo tako uničil njihovo lepo fotografijo? Mogoče se jim bo zdelo smešno, mogoče pa jih bo razjezilo, ranilo ali razžalostilo. Bi otroci želeli tako fotografijo obesiti na oglasno desko? Prav tako je možno, da so tudi oni komu na fotografijo narisali kaj posmehljivega ali slabega.

Ali zdaj vidijo, kako se počutijo njihovi prijatelji, ko gledajo tako porisane fotografije? Ali pomislijo na to, da so drugi podobno nezadovoljni, če nekdo pokraca njihovo fotografijo, kot smo mi nesrečni, če kdo obdela našo. Hkrati ne morejo niti vedeti, kdo je to storil, če tega ta oseba ne prizna.

Kako je lahko ta aktivnost povezana z internetom? Bi se lahko kaj podobnega zgodilo, če bi svojo fotografijo dali na internet? Bi se lahko potem počutili podobno? Kaj vse se lahko zgodi s fotografijo na internetu? Na primer posmehljivi in žaljivi komentarji, fotomontaže, objava na kakšni drugi strani in podobno. Ali otroci vedo, komu lahko njihove fotografije pridejo v roke? Z otroki se pogovorite o tem, kako lahko pazijo, da njihove fotografije ne bi kdo zlorabil, pa tudi o tem, da lahko, če sami storijo kaj takega, s tem koga, tudi nenamerno, prizadenejo.

**Opozorilo:** *Te aktivnosti ne uporabljajte v skupini ali razredu, kjer so odnosi med otroki slabi oziroma kjer so nekateri otroci žrtve vrstniškega nasilja.*



## Kaj je dobro in kaj slabo na internetu

**Tema:** *nevarnosti v virtualnem prostoru, pozitivna uporaba novih tehnologij*

Z otroki se pogovorite o tem, da so lahko internet in mobilni telefoni tako dobri kot slabi, za nekatere stvari so zelo koristni, lahko pa so tudi nevarni in škodljivi. Otroke pustite, da sami navedejo primere, kako lahko navedene tehnologije uporabimo v dobre namene ter kako jim lahko te tehnologije včasih škodijo ali jih prizadenejo.

Potem naj se otroci razdelijo v manjše skupine. Njihova naloga je, da pripravijo plakat ali kolaž na temo »Kaj je dobro in kaj slabo na internetu«. Vsaka skupina dobi velik list papirja, risalne potrebščine (barvice in flomastre), škarje, lepilo, stare revije in podobno. Otroci lahko uporabijo tudi slike, ki jih najdejo na spletu in natisnejo. Otrokom dajte dovolj časa za delo.

Potem si skupaj oglejte posamezne plakate in otroke pustite, da ostalim razložijo, katere dobre in slabe strani interneta so na njih predstavili. Izdelke otrok potem razstavite v razredu ali prostorih šole.



## Moja priljubljena stran na internetu

**Tema:** *pozitivna uporaba novih tehnologij, varnost otrok na internetu*

Otroke pustite, naj premislijo, katere so njihove najbolj priljubljene spletne strani. To nalogo jim lahko date kot domačo nalogo, lahko jo pripravijo s starši ali prijatelji - v primeru, da imajo vsi otroci dostop do interneta.

Otroci potem v šoli ostalim predstavijo svoje priljubljene strani. Pogovorite se, zakaj jim je všeč prav ta stran, ali je ta stran res primerna za otroke in na podlagi česa lahko to prepoznajo (npr. gre za stran znane organizacije, ki se ukvarja z otroki; nadzor administratorja na strani; izključno vsebina namenjena otrokom in podobno). Diskutirajte o tem, kdo take strani nadzoruje, kdo varuje otroke na internetu in kaj lahko storijo, če se na določeni strani dogaja kaj slabega. Vprašajte jih, na podlagi česa si izbirajo strani, ki jih obiskujejo, ali jim pri izboru pomagajo tudi starši oziroma ali imajo starši pregled nad tem, katere strani obiskujejo. Katere strani pa niso primerne za otroke in zakaj? Kaj bi se še dalo storiti, da otroci ne bi mogli priti na takšne strani? Na tablo lahko skupaj napišete, na podlagi česa lahko spletne strani ločimo na za otroke primerne in neprimerne. Ponovno skupaj preverite priljubljene strani otrok in jih ocenite na podlagi

tega seznama. Otroci potem pripravijo seznam primernih otroških spletnih strani in ga obesijo na oglasno desko ali objavijo v šolskem časopisu.

**Alternativa:** z otroki se igrajte spletne oblikovalce - ljudi, ki spletne strani pripravljajo. Otroci se razdelijo v manjše skupine, katerih naloga si bo skupaj izmisliti novo super stran za otroke. Kaj naj bi bilo po njihovi predstavi na taki strani objavljeno? Kaj bi otroke v njihovi starosti verjetno zanimalo? Kaj bi storili za to, da bi se otroci na tej strani počutili varno? Če želijo, lahko narišejo načrt take strani. Potem otroci svoj načrt strani predstavijo ostalim. Skupaj se lahko pogovorite, ali bi jim bile take strani všeč in zakaj oz. katere že obstoječe strani so podobno dobre. Morda se lahko otroci pri pouku računalništva ali kakšnem krožku dejansko lotijo priprave takšne strani za otroke. Ali pa skupaj ustvarite razredni blog, kjer bodo učenci nalagali vsebine, ki jih zanimajo.



## Varuj svoje fotografije

**Tema:** objavljanje fotografij na spletu, obnašanje v virtualnem prostoru, spletna etika, spletno ustrahovanje in nadlegovanje, empatija

Vsak otrok dobi rutico, ki si jo zatlači za pas tako, da prosto visi. Rutica predstavlja fotografijo objavljeno na spletu. Naloga otrok je, da svojo fotografijo branijo pred zlorabo, torej da ubranijo svojo rutico, in se hkrati trudijo dobiti rutice ostalih otrok. Kdor izgubi svojo »fotografijo«, izpade iz igre.

**Alternativa:** otroci si pomagajo v skupini. Razdelijo se v skupine po štiri, v katerih se držijo za roke. Prvi otroci v verigi se trudijo dobiti rutice drugih skupin, zadnji otroci pa imajo za pasom rutico = fotografijo. Skupine, ki izgubijo svojo rutico ali prekinejo svojo verigo, izpadejo iz igre.

Po zaključku aktivnosti se z otroki pogovorite, ali je bilo svojo fotografijo težko braniti. Skupaj razmislite, kako bi lahko podobno situacijo preprečili, kako se lahko v taki situaciji branili, kakšne fotografije je primerno dati na splet in kakšne ne ter zakaj. Vrnite se tudi k dejstvu, da so v vaši igri otroci hoteli ukrasti fotografije ostalih otrok. Mislijo, da je to prav? Kaj bi morali storiti, če želijo dobiti fotografijo nekoga drugega? Kaj smejo potem s to fotografijo početi?



## Izbira DA ali NE

**Tema:** nevarnosti v virtualnem prostoru, obnašanje v virtualnem prostoru, spletna etika

Vnaprej pripravite različne trditve o internetu in mobilnih telefonih, do katerih se da opredeliti kot prav/narobe, da/ne, strinjam se/ne strinjam se. Uporabite lahko tudi prilagojena vprašanja iz kvizov na spletni strani Ovce.sk (Sheeplive.eu). Primer trditev: Na telefonsko številko za pomoč Nasvet za net pokličem kadarkoli mi je dolgčas; Če me na internetu nekdo nadleguje, to povem staršem; Na računalniku igram samo igre, ki so namenjene otrokom; V šoli imam med poukom vključen mobilni telefon ...

Pri tej aktivnosti potrebujete večji prostor, kjer se lahko otroci prosto gibljejo. Vsi otroci se postavijo v sredino. Določite, na kateri strani bo DA in na kateri NE. Prostor lahko tudi simbolično razdelite s črto in označite odgovore v obeh delih.

Otrokom enega po enega preberite posamezne trditve. Ko preštejete do tri, se morajo otroci odločiti, na katero stran se bodo postavili, torej ali se s trditvijo strinjajo ali ne. Potem otroke pustite, da povejo pravilni odgovor in ga hkrati pojasnijo.

**Alternativa:** Z manjšo skupino otrok ali z mlajšimi otroki se lahko to aktivnost igrate podobno kot igro »leti, leti«: »Na internet dam svoje nage fotografije - da!« Če se otroci zmotijo in se pridružijo k napačnem odgovoru, morajo dati »varščino« (zvezek, puščico, sponko za lase, copate), ki jo lahko dobijo nazaj na primer tako, da povedo kakšen pozitiven način uporabe novih tehnologij ali pravilo primerne ali varnega obnašanja v spletnem okolju.



**ŽELIMO VAM PRIJETNE TRENUTKE PRI DELU  
Z RISANKAMI OVCE.SK!**

Serija risank je na Slovaškem nastala na iniciativo združenja eSlovensko kot del projekta Zodpovedne.sk. Nadaljevala pa se je kot evropski projekt financiran s strani Evropske Komisije (Generalni direktorat Pravosodje) v okviru Programa Temeljne pravice in državljanstvo, s partnerjema v Avstriji in Sloveniji. Cilj risank je osveščanje o nevarnostih interneta, mobilnih telefonov in novih tehnologij. Za mlajše otroke želi serija delovati preventivno, mladini postavlja ogledalo njihovega neprimerne obnašanja na spletu, za odrasle gledalce pa naj bo prav tako v pouk in zabavo.

## **PARTNERJI PROJEKTA OVCE.SK (SHEEPLIVE.EU) V POSAMEZNIH DRŽAVAH**

### **Slovaška - eSlovensko**

eSlovensko je zasebna neprofitna organizacija, ki je bila ustanovljena leta 2002. Je izvajalec projekta Zodpovedne.sk, ki je posvečen osveščanju o varni uporabi interneta. Preko animiranih risank z ovčkami opozarja na možne nevarnosti virtualnega sveta in ponuja rešitve, kako se jim ubraniti. Zodpovedne.sk ponuja informativna gradiva in predavanja, na katerih se posveča temam, kot so na primer družabna omrežja, odvisnost od interneta, spletno ustrahovanje in podobno, ter so namenjena širši javnosti, ljudem, ki delajo z mladimi, in mladim samim. Sestavni del projekta sta tudi brezplačna linija za pomoč Pomoc.sk ter center za prijavljanje nezakonite vsebine in dejavnosti na spletu Stopline.sk.

### **Avstrija - Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT)**

ÖIAT je zasebno javno združenje, katerega cilj je vzpodbujati varno in odgovorno uporabo sodobnih tehnologij.

Glavno delo inštituta ÖIAT obsega širjenje informacij in izboljševanje osveščenosti na področju internetne varnosti, e-izobraževanja in e-poslovanja, študije, tehnološki razvoj, izdajanje certifikatov, izvensodne poravnave sporov in svetovanje na področju telekomunikacijskih aplikacij za javni sektor ter mala in srednje velika podjetja.

Med najbolj znane projekte inštituta ÖIAT sodi Center za varno uporabo interneta in mobilnih telefonov Saferinternet.at, internetni ombudsman (izvensodne poravnave sporov in svetovanje za spletne stranke), pa tudi linija za pomoč na področju kakovosti avstrijskega spletnega poslovanja. V okviru centra Saferinternet.at nudi ÖIAT široko paleto izobraževalnih gradiv in dogodkov za učence, učitelje in starše, katerih cilj je krepitev kompetenc na področju medijev.

ÖIAT je član združenja Austrian Cooperative Research, ki je svetovalni odbor informacijskega združenja avstrijske vlade, ter član evropske mreže točk osveščanja o varni rabi interneta Insafe.

### **Slovenija - Center za varnejši internet SAFE-SI, Fakulteta za družbene vede, Univerza v Ljubljani**

Center ima večletne izkušnje s področja vzgoje in širjenja digitalne pismenosti, pa tudi bogato znanje in informacije pridobljene iz izsledkov raziskav o uporabi interneta, varnosti na internetu ter varovanju zasebnosti na internetu.

Center je svoj ugled pridobil tudi z ustanovitvijo in vzdrževanjem neprofitnega projekta RIS (raba interneta v Sloveniji), ki je postavil temelje na področju raziskovanja informacijske družbe v Sloveniji. Center za varnejši internet na Fakulteti za družbene vede deluje od leta 2005 in vključuje tri komponente: točko osveščanja o varni rabi interneta in mobilnih telefonov ([www.safe.si](http://www.safe.si)), telefon za pomoč otrokom in staršem Nasvet za net (080 80 22) ter prijavno točko za nezakonite vsebine na spletu Spletno oko ([www.spletno-oko.si](http://www.spletno-oko.si)). Center je vzpostavil široko mrežo nacionalnih deležnikov iz večine organizacij povezanih s problematiko varne uporabe interneta v Sloveniji – vladni in regulacijski organi, pravni organi, ponudniki internetnih storitev, spletni iskalniki, učitelji, neprofitne organizacije, organizacije za zaščito otrok in mediji.

## SLOVARČEK POJMOV IZ VIRTUALNEGA OKOLJA

<b>BTW</b>	By The Way	Mimochodom	Mimogrede
<b>LMK, LMN</b>	Let Me Know	Daj mi vedieť	Sporoči mi
<b>LOL</b>	Laughing Out Loud	Hlasno sa smejem	Na glas se smejem
<b>L8R</b>	Later	Neskôr	Kasneje
<b>MYOB</b>	Mind Your Own Business	Staraj sa o seba	Brigaj se zase
<b>OMG</b>	Oh, My God!	Ach, môj bože!	O, moj bog!
<b>PAW</b>	Parents Are Watching	Rodičia sa pozerajú	Starši gledajo
<b>PLS, PLZ</b>	Please	Prosím	Prosim
<b>ROFL</b>	Rolling On the Floor Laughing	Váľam sa po zemi od smiechu	Valjam se po tleh od smeha
<b>RUOK?</b>	Are you OK?	Si v poriadku?	Si v redu?
<b>TNX/THX</b>	Thanks	Vďaka	Hvala

### CYBERBULLYING

»Cyberbullying« je nadlegovanje oz. ustrahovanje s pomočjo novih informacijskih in komunikacijskih tehnologij (torej predvsem preko interneta in mobilnih telefonov). Gre lahko na primer za anonimna posmehljiva, grozilna ali sovražna elektronska sporočila, nadlegovanje preko kratkih sporočil, norčevanje iz osebe na spletnih straneh ali družabnih omrežjih, pošiljanje fotografij, na katerih je žrtev v neprijetni situaciji ali so obdelane na žaljiv način in podobno.

### CYBERSTALKING

»Spletno zalezovanje«: S tem izrazom označujemo predvsem neprestano sledenje nekemu v virtualnem okolju. Žrtve takega obnašanja so izpostavljene zasledovanju in nadlegovanju na spletu ter prejemajo zasmehljiva, žaljiva, nadležna in grozilna sporočila. Storilec (t.i. stalker) stalno kliče na njihov mobilni telefon ali jih bombardira z sms sporočili. Zalezovalec sledi vsakemu njihovem koraku in dejavnosti na spletu.

### FLAMING

Objavljanje žaljivih in agresivnih sporočil, agresivno in sovražno obnašanje med pogovorom, pomenkom ali v diskusiji na spletnem forumu.

### GROOMING

Postopno ustvarjanje zaupnega, prijateljskega odnosa z otrokom, da bi tako otrok postal manj previden in pristal na srečanje, ponavadi s ciljem zlorabe otroka.

### HAPPY SLAPPING

Storilci z mobilnim telefonom posnamejo video, v katerem zabeležijo agresivne ali seksualne napade na žrtev, pretep ali posnemajo posilstvo. Potem posnetek pošljejo drugim osebam preko mobilnega telefona ali ga objavijo na spletu. Cilj je osramotitev žrtve.

### HATE SPEECH

»Sovražni govor«. Sovražni komentarji v pomenkih, diskusijah ali na spletnih blogih uperjeni predvsem proti narodnim, etničnim ali spolnim manjšinam ali pripadnikom drugih narodov so kaznivi po Kazenskem zakoniku.

### HOAX

Lažno, alarmantno sporočilo, ki opozarja na neobstoječo nevarnost. Najpogosteje se lahko srečamo z lažnimi prošnjami za pomoč, informacijami o nevarnih virusih, različnimi peticijami in pozivi, verižnimi pismi za srečo itd.

### PHISHING

Iz angl. *password in fishing* - dobesedno ribarjenje gesel, označuje dejavnost, pri kateri želi prevarant od uporabnikov pridobiti različna gesla z končnim ciljem finančne koristi.