

Par spēli

Spēle "Digitālie prātņieki" ir izziņas spēle, kas piemērota 11–15 gadus veciem jauniešiem. Spēlētāji pilnveido izpratni par drošību internetā, autortiesībām, pieklājīgu uzvedību interneta vidē, apzinās kritiskās domāšanas nozīmību ikvienā dzīves situācijā, kā arī domā un sarunājas par citiem digitālās pratības un medijpratības jautājumiem.

Spēle ir izstrādāta projektā "Make it clear", kurā tiek piedāvāts plašs mācību materiālu klāsts digitālās pratības un medijpratības tēmu apguvei 11–13 un 14–17 gadus veciem skolēniem – gan inovatīvi mācību moduļi ar tekstiem un uzdevumiem, gan mācību MENU ar daudzveidīgu mācību paņēmieni piedāvājumu.

Plašāka informācija www.drossinternets.lv

Noteikumi:

1. Tiek sagatavots spēles laukums. Blakus spēles laukumam tiek izliktas spēles kartītes – katrs kartīšu veids (atšķirīgi uzdevumi) savā kaudzītē ar kartīšu muguriņām uz augšu. Katrs spēles lauciņš (1–60) ietver citu uzdevumu.
2. Spēlē piedalās 2–6 spēlētāji. Dalībnieki pulksteņrādītāja virzienā met metamo kauliņu un virzās ar savu ejamo kauliņu uz priekšu.
3. Atbilžu pareizību palīdz noteikt spēles dalībnieki. Papildus iesakām izmantot Spēles atbilžu apkopojumu, kurā katra pareizā atbilde ir detalizēti pamatota, pilnveidojot spēlētāju izpratni par konkrētajiem jautājumiem.

Spēlē ietverti 5 veidu uzdevumi:

KUSTĪBAS MAIŅA

Šis lauciņš norāda uz kustības maiņu vai gājiena izlaišanu.

IZAICINĀJUMS

Spēlētājs, kurš nonāk uz šī lauciņa, saņem izaicinājumu no spēlētāja, kurš stāv viņam labajā pusē. Ja izaicinājums ir veiksmīgi izpildīts, spēlētājs, kurš to paveic, virzās vienu lauciņu uz priekšu.

PATIESĪBA VAI MELI

Spēlētājs izvērtē kartītē redzamo apgalvojumu, nosakot, vai tā ir patiesība vai meli. Ja atbildēts pareizi, spēlētājs paliek uz šī lauciņa, ja nepareizi – dodas 3 lauciņus atpakaļ.

JAUTĀJUMS

Spēlētājs izlasa jautājumu un atbild uz to. Ja atbildēts pareizi, spēlētājs pāriet uz nākamo lauciņu, ja nepareizi, paliek tajā pašā vietā. Par atbildes pareizību lemj visi spēlētāji.

ABC

Jautājums ar atbilžu variantiem. Spēlētājs izlasa kartītē redzamo situāciju un izvēlas vienu no trim dotajām atbildēm. Ja atbildēts pareizi, spēlētājs paliek uz šī lauciņa, ja nepareizi – dodas 3 lauciņus atpakaļ.



Dažas idejas uzdevumam “Izaicinājums”:

- Izskaidro vienā teikumā, kas ir internets!
- Izdomā drošu paroli un pasaki to trīs reizes pēc kārtas!
- Nosauc citu spēlētāju vārdus, sarindojot tos alfabēta secībā!
- Pasaki komplimentu kādam no spēlētājiem!
- Padomā un pasaki kādu lietu par tehnoloģijām vai internetu, ko tu nezini vai nesaproti!
- Pastāsti par jocīgāko video, ko redzēji internetā!
- Pastāsti, kā, tavuprāt, nākotnē attīstīsies tehnoloģijas!
- Ar mīmiku atdarini kādu emocijzīmi!

Svarīgi ar spēlētājiem izrunāt, ka izaicinājums nedrīkst būt aizskarošs vai pārāk grūti izpildāms.

Papildu idejas



1. Spēles komplektā ir ietvertas tukšas uzdevumu kartītes, ko skolēni paši var aizpildīt, papildinot piedāvāto spēles saturu.
2. Pēc spēles katrs skolēns var izvēlēties vienu ABC kartīti, kurā aprakstītā situācija viņam šķiet visnozīmīgākā. Skolēni min līdzīgus piemērus, raksturo personīgo pieredzi. Sarunas vietā var sniegt arī rakstveida atbildi kartītē minētajam vienaudzim.
3. Pēc spēles skolēni strādā grupās, definējot prasmes, zināšanas un attieksmes, kas nepieciešamas, lai neieķļūtu riskantās situācijās interneta vidē. Izveidotos sarakstus skolēni izmanto savu prasmju, zināšanu un attieksmju izvērtējumam.
4. Lai nostiprinātu spēlē uzziņāto, skolēni saņem kartīti JAUTĀJUMS (individuāli vai pāros). Skolēni saloka papīra lidmašīnu un uz tās pārraksta kartītē redzamo jautājumu. Ja klasē ir vairāk skolēnu, pēc parauga var veidot arī citus jautājumus par drošību internetā, medijpratību, tehnoloģijām. Pēc skolotāja signāla skolēni palaiž papīra lidmašīnas, tādējādi samainoties ar jautājumiem. Skolēni veido atbildi (izmantojot izziņas informāciju internetā un savu pieredzi) konkrētajam jautājumam. Kad atbildes ir izstrādātas, tās tiek pārrunātas klasē.
5. Skolēni apskata PATIESĪBA VAI MELI kartītes, kuru pareizā atbilde ir MELI. Skolēnu uzdevums ir pārveidot ietvertos melīgos apgalvojumus tā, lai tie būtu patiesi.