



Користење на игри за учење за сајбер- безбедност и справување со дезинформации

ПЛАН И МЕТОДОЛОГИЈА ЗА РЕАЛИЗАЦИЈА

Скопје, 2021

Овој проект е поддржан од Амбасадата на САД. Мислењата, откритијата и заклучоците или препораките изнесени овде се на имплементаторите/ авторите, и не ги одразуваат оние на Владата на САД.

Содржина

Главни цели на проектот	1
Начин на реализација	1
Фази	2
Фаза 1: Работилница	2
Фаза 2: Подготовка за гостински час.....	3
Фаза 3: Реализација на 2 гостински часови (час од ученици за ученици)	6
Фаза 4: Креирање на интерактивни приказни	7
Фаза 5: Креирање на едукативни видеа.....	10
Што понатаму?.....	12
Прилози.....	13
Прилог 1. Прашалник за наставници	13
Прилог 2. Прашалник за ученици од повисоките одделенија пред почетокот на активностите	14
Прилог 3. Прашалник за ученици од повисоките одделенија по завршување на активностите	16
Прилог 4. Прашалник за ученици од пониските одделенија пред почетокот на активностите	17
Прилог 6. Презентација: Раскажување приказни	20
Прилог 7. Презентација: Сајбер-безбедност и справување со дезинформации	33
Прилог 8. Презентација: Предлог план и методологија за реализација	46

Користење на игри за учење за сајбер-безбедност и справување со дезинформации

ПЛАН И МЕТОДОЛОГИЈА ЗА РЕАЛИЗАЦИЈА

Главни цели на проектот

- подобрување на компетенциите на учениците за сајбер-безбедност и справување со дезинформации
- развој на вештини за критичко размислување
- подобрување на дигиталните вештини на учениците
- идентификување на предизвик теми поврзани со сајбер-безбедност и справување со дезинформации за учениците и поттикнување на дискусија
- продлабочување на комуникација и соработка на ученици од различни одделенија
- зголемување на интересот на учениците и нивната вклученоста во процесот на учење
- воспоставување на заедници на ученици каде што тие би биле отворени за комуникација и споделување на мислења
- креирање множество на отворени едукативни ресурси на тема сајбер-безбедност и справување со дезинформации

Начин на реализација

Во рамките на Клубовите за програмирање (или слободните ученички активности), со учениците од осмо и деветто одделение ќе се дискутира за темата сајбер-безбедност и справување со дезинформации. Под менторство на наставникот овие ученици ќе истражуваат и ќе креираат материјали и сценарија за час кој ќе го реализираат со учениците од шесто и седмо одделение. За време на овој час ќе се поттикне и дискусија со учениците од пониските одделенија со цел да се откријат темите од сајбер-безбедноста и справување со дезинформациите кои им се помалку познати. Врз основа на оваа повратна информација, учениците од Клубовите за програмирање ќе креираат интерактивни приказни, игри во Scratch, со цел да им се овозможи на помалите ученици да ги совладаат идентификуваните недостатоци и да може да стекнат соодветни знаења од дадените теми. Откако учениците од пониските одделенија ќе ги изиграат овие игри и ќе дадат повратна информација во врска со истите, учениците од повисоките одделенија ќе ги усовршат своите изработки во Scratch и врз основа на истите ќе креираат едукативни видеа (преку снимање на процесот на играње на игрите и едноставно видео едитирање). На крајот ќе биде распишан конкурс за најдобри едукативни материјали и истите ќе бидат снимени како кратки епизоди за на телевизија. Сите едукативни ресурси (материјали, сценарија, интерактивни игри, видеа) ќе бидат јавно достапни и слободни за користење во сите училишта во државата со што ќе се зголеми свеста за сајбер-безбедноста и справување со дезинформации на национално ниво.

Фази

Фаза 1: Работилница

Наслов на работилница: Користење на игри за учење за сајбер-безбедност и справување со дезинформации

Учесници: по двајца наставници од пет основни училишта, земајќи ја во предвид географската застапеност

Потребни предзнаења: наставници кои претходно работеле на теми поврзани со сајбер-безбедност и справување со дезинформации

Очекувани резултати: утврдена методологија на имплементација на активностите, зајакнати компетенции за сајбер безбедност и креирање на интерактивни приказни, како и утврдена временска рамка на имплементација

Времетраење на имплементација: еден месец (зависно од времето потребно да се организираат активностите, да се изберат училиштата и да се изготви препорачаната методологија на активностите)

Агенда на работилницата

Активности	времетраење
Запознавање на учесниците. Дискусија за претходното искуство на наставниците на овие теми	30 минути
Тема 1: Раскажување на приказни	30 минути
Пауза	15 минути
Тема 2: Основи на сајбер безбедност	30 минути
Тема 3: План на активности и препорачана методологија (овој документ)	30 минути
Пауза	15 минути
Адаптација на методологијата согласно добиената повратна информација од учесниците	15 минути
Заклучоци и затворање. Пополнување на прашалник од страна на наставниците	15 минути
Вкупно	180 минути

Фаза 2: Подготовка за гостински час

Подготовка на сценарио за реализација на час на тема сајбер-безбедност и справување со дезинформации

Учесници: 2 наставници и 10 до 30 ученици од 8 и 9 одделение од секое училиште вклучено во проектот

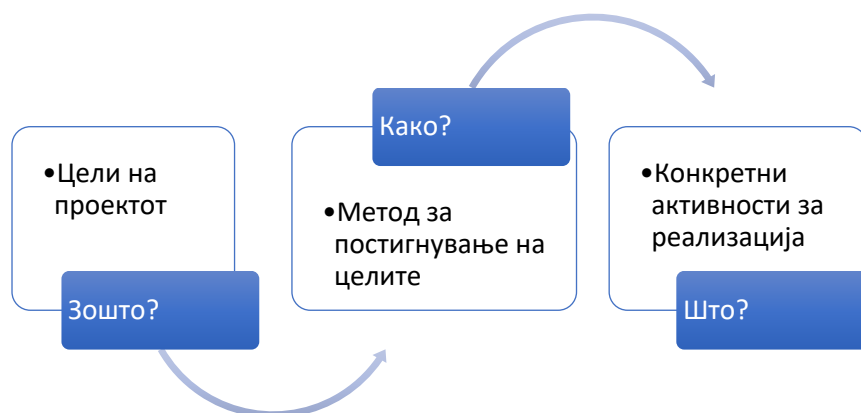
Потребни предзнаења: учениците да се членови на Клуб за програмирање или да учествувале во слободни ученички активности на теми поврзани со сајбер-безбедност и/или справување со дезинформации

Очекувани резултати: Зајакнати компетенциите на учениците за сајбер-безбедност и справување со дезинформации Изготвено сценарио за реализација на час

Времетраење на реализација: 2 месеци. Индикативно време: 6 средби со учениците од 40-тина минути (во зависност од предзнаењата на учениците и времетраењето на состаноците со групите, наставникот самиот одредува колку време ќе му биде потребно за реализација на секоја од подолу наведените активности) и останатото време учениците работат самостојно и/или во групи.

Активности:

- Запознавање на учениците од осмо и деветто одделение со целите на проектот и начинот на реализација и поттикнување на нивниот интерес и мотивација за учество во истиот. Изготвување на план за реализација на активностите заедно со учениците



- Зајакнување на компетенциите на учениците од осмо и деветто одделение за сајбер безбедност и справување со дезинформации
 - Учениците работат во групи, истражуваат информации на дадените теми, ги анализираат, дискутираат за нивната точност, донесуваат заклучоци и ги издвојуваат најважните. Наставникот континуирано ја следи нивната работа, давајќи им повратна информација и насочувајќи ги доколку има потреба.
 - Секоја група ги презентира своите заклучоци пред останатите групи, со цел продлабочување на компетенциите на учениците за сајбер-безбедност и справување со дезинформации, како и развој на вештини за критичко размислување. Заеднички се анализираат презентираните информации и се развива дискусија во врска со нив. Наставникот ја

започнува дискусијата со учениците но ги остава самите да ја водат истата. Настојува да ги вклучи сите ученици во дискусијата и секој да го даде своето мислење поткрепено со аргументи. На крајот се идентификуваат стекнатите знаења во врска со темите.

- Подготовка на сценарио за реализација на час
 - Дискусија за целите кои треба да се постигнат со реализација на часот во пониските одделенија
 - Идентификување на стекнатите знаења за сајбер-безбедност и справување со дезинформации кои може да се презентираат пред ученици во пониските одделенија, соодветни на возраста на учениците
 - Презентација на идеи од страна на учениците за активности кои може да се реализираат со учениците од пониските одделенија
 - Анализа на презентираниите идеи од учениците, издвојување на најрелевантните и утврдување на времетраењето на секоја активност
 - Изготвување на план за сценарио на час
 - Изготвување на материјали кои ќе бидат презентирани пред учениците
- Подготовка за имплементација на час во пониските одделенија
 - Реализација: Кој? Што? Кога?
 - Дискусија со ученици
 - Елементи на кои треба да се внимава

Индикативни активности и времетраење

Средба 1: Почетно планирање на реализација на проектот

Активности	Начин на реализација	Индикативно времетраење
Запознавање со целите на проектот	Презентација	10 минути
Дискусија за начинот на реализација на проектот во насока на постигнување на поставените цели	Дискусија	10 минути
Изготвување на план за реализација на активностите	Дискусија, Презентација	15 минути
Пополнување на прашалник од страна на учениците	Индивидуална активност	5 минути
	Вкупно	40 минути

Средба 2: Зајакнување на компетенциите на учениците од осмо и деветто одделение за сајбер безбедност и справување со дезинформации

Активности	Начин на реализација	Индикативно времетраење
Вовед во темата за сајбер-безбедност и справување со дезинформации	Презентација	10 минути
Истражување на информации поврзани со темите	Групна активност, Истражување, Дискусија	25 минути

Договор за домашни активности на учениците (во група) – продолжување на истражувањата и донесување на заклучоци	Дискусија за домашна работа	5 минути
	Вкупно	40 минути

Средба 3: Зајакнување на компетенциите на учениците од осмо и деветто одделение за сајбер безбедност и справување со дезинформации

Активности	Начин на реализација	Индикативно времетраење
Презентација и дискусија за стекнатите знаења од групите	Презентација Дискусија	30 минути
Идентификување на стекнатите знаења за сајбер-безбедност и справување со дезинформации кои може да се презентираат пред ученици во пониските одделенија, соодветни на возраста на учениците	Групна активност, Дискусија	10 минути
	Вкупно	40 минути

Средба 4: Избор на активности за реализација на час во пониските одделенија

Активности	Начин на реализација	Индикативно времетраење
Дискусија за целите кои треба да се постигнат со реализација на часот во пониските одделенија и презентација на идеи за активности	Презентација Дискусија	15 минути
Анализа на презентираните идеи од учениците, дискусија, издвојување на најрелевантните и утврдување на времетраењето на секоја активност	Групна активност, Дискусија	15 минути
Договор за домашни активности за учениците (разработка на активностите)	Дискусија за домашна работа	10 минути
	Вкупно	40 минути

Средба 5: Подготовка на сценарио за реализација на час и активности за време на истите

Активности	Начин на реализација	Индикативно времетраење
Презентација и дискусија за планираните активности како резултат на домашната задача	Презентација Дискусија	20 минути
Разработка на иницијален план за час (Вовед, случаи, теми за дискусија)	Групна активност, Дискусија	15 минути
Договор за домашни активности за учениците (разработка на идеите од иницијалниот план за час)	Дискусија за домашна работа	5 минути
	Вкупно	40 минути

Средба 6: Подготовка за имплементација на час во пониските одделенија

Активности	Начин на реализација	Индикативно времетраење
Дискусија за организација и начинот на реализација на часот во пониските одделенија согласно иницијалниот план	Презентација Дискусија	15 минути
План за отворени прашања – Што сакаме да дознаеме? На што треба да внимаваме	Групна активност, Дискусија	15 минути
Поделба на задолженија за реализација на час во пониските одделенија	Дискусија	10 минути
	Вкупно	40 минути

Фаза 3: Реализација на 2 гостински часови (час од ученици за ученици)

Соученичко учење – реализација на часови во пониските одделение од ученици од повисоките одделенија на тема сајбер–безбедност и справување со дезинформации

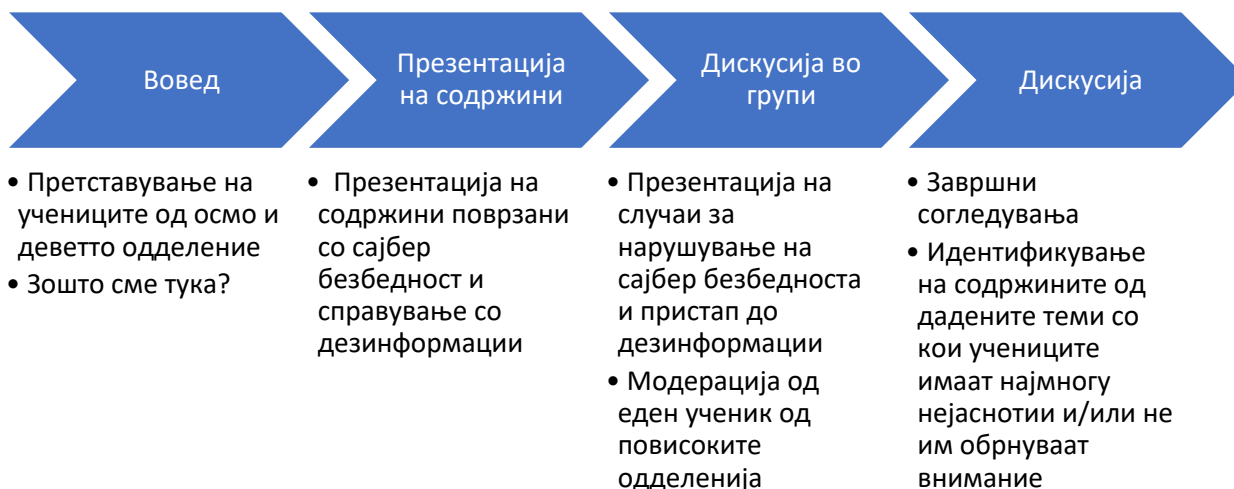
Учесници: деца од 6 и 7 одделение (30 до 60)

Потребни предзнаења: нема

Очекувани резултати: реализирани часови со ученици од шесто и седмо одделение и собрани информации за темите од сајбер-безбедноста и борбата со дезинформациите кои им се помалку познати

Времетраење на реализација: 1 месец. Индикативно време: 2 средби со учениците од 40-тина минути (во зависност од можноста да се искомбинираат учениците и да се организираат часовите)

Активностите ги реализираат учениците од повисоките одделенија, наставникот се вклучува само во организација и доколку има потреба за време на реализација на часот. Сите активности се реализираат со ученици од шесто и/или седмо одделение. Идејата е по завршување на часовите да се добие увид во знаењата на учениците на овие теми и да се идентификуваат областите каде им е потребна дополнителна поддршка за подобро функционирање во сајбер просторот.



Индикативни активности и времетраење

Средба 1: Реализација на час во пониските одделенија

Активности	Начин на реализација	Индикативно времетраење
Претставување на учениците	Презентација	5 минути
Презентација на целите на часот	Презентација Дискусија	10 минути
Пополнување на прашалник од страна на учениците	Индивидуална работа	5 минути
Презентација на содржини поврзани со сајбер безбедност и справување со дезинформации	Презентација Дискусија	20 минути
	Вкупно	40 минути

Средба 2: Идентификување на содржини од сајбер-безбедност и справување со дезинформации кои треба да се разработат подетално

Активности	Начин на реализација	Индикативно времетраење
Презентација на случаи за нарушување на сајбер безбедноста и справување до дезинформации	Работа во групи со модератори	15 минути
Дискусија за согледувањата од групите	Презентација Дискусија	10 минути
Дискусија со учениците преку отворени прашања	Презентација Дискусија	15 минути
	Вкупно	40 минути

Фаза 4: Креирање на интерактивни приказни

Учесници: 2 наставници и 10 до 30 ученици од 8 и 9 одделение

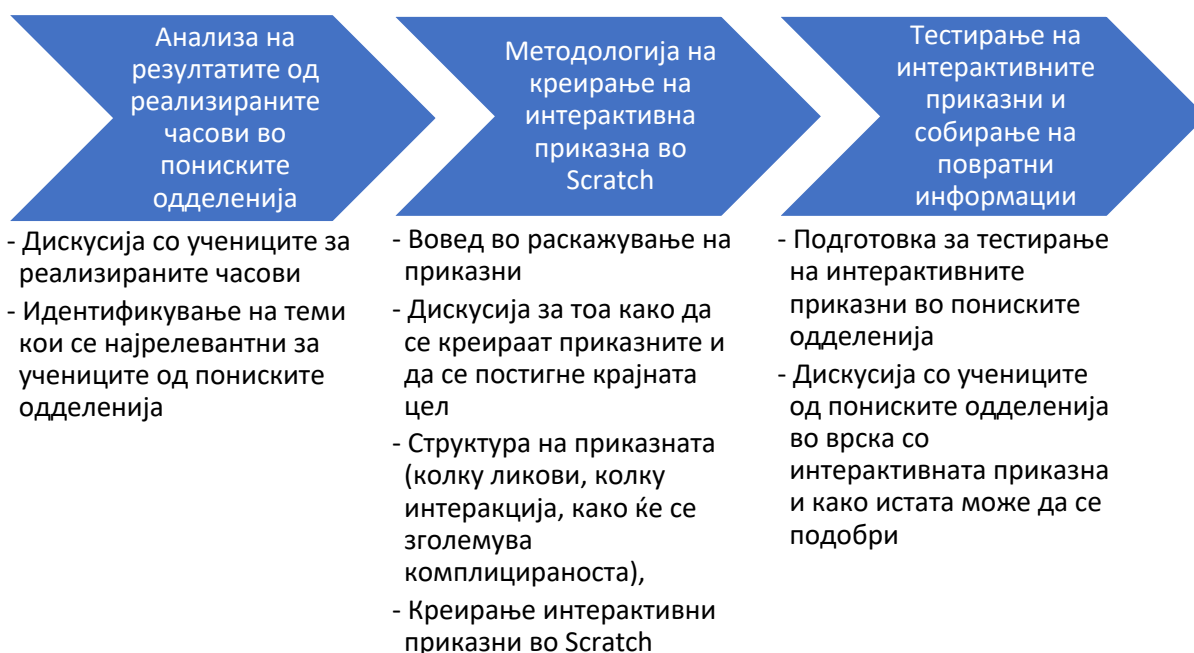
Потребни предзнаења: учениците да се членови на Клубови за програмирање и/или да учествувале во слободни ученички активности и да учествувале во претходните фази од проектот

Очекувани резултати: креирани интерактивни приказни во Scratch, добиена повратна информација од учениците од пониските одделенија за креираните приказни

Времетраење на реализација: 2 месеци. Индикативно време: 4 средби по 40 минути (зависно од темите, како и претходното знаење на учениците за работа во Scratch) и останатото време учениците работат самостојно и/или во групи

Активности:

- Анализа на резултатите од реализираните часови во пониските одделенија
 - Дискусија со учениците за реализираните часови
 - Идентификување на теми кои се најрелевантни за учениците од пониските одделенија
- Методологија на креирање на интерактивна приказна во Scratch
 - Вовед во изготвување на приказни
 - Дискусија за тоа како да се спојат приказните и да се постигне крајната цел
 - Структура на приказната (колку ликови, колку интеракција, како ќе се зголемува комплицираноста),
 - Креирање интерактивни приказни во Scratch
- Тестирање на интерактивните приказни и собирање на повратни информации
 - Подготовка за тестирање на интерактивните приказни во пониските одделенија
 - Дискусија со учениците од пониските одделенија во врска со интерактивната приказна и како истата може да се подобри



Индикативни активности и времетраење

Средба 1: Анализа на резултатите од реализираните часови во пониските одделенија

Активности	Начин	времетраење
Дискусија со учениците за реализираните часови и идентификување на теми кои се најрелевантни за учениците од пониските одделенија	Дискусија	15 минути
Дискусија за приказни преку кои може да се постигне крајната цел	Дискусија	15 минути
Како да се спојат приказните и да се добие поентата?	Презентација Дискусија	10 минути
	Вкупно	40 минути

Средба 2: Методологија на креирање на интерактивна приказна во Scratch

Активности	Начин	времетраење
Структура на приказната (колку ликови, колку интеракција, како ќе се зголемува комплицираноста)	Работа во групи	25 минути
Насоки за креирање на интерактивни приказни во Scratch	Презентација Дискусија	10 минути
Дефинирање на активности за домашна работа	Дискусија за домашна работа	5 минути
	Вкупно	40 минути

Средба 3: Презентација и тестирање на интерактивните приказни

Активности	Начин	времетраење
Презентација на интерактивните приказни	Презентација	15 минути
Тестирање на интерактивните приказни	Работа во групи Дискусија	15 минути
Подготовка за тестирање на интерактивните приказни во пониските одделенија (flipped classroom approach)	Дискусија за домашна работа	10 минути
	Вкупно	40 минути

Средба 4: Тестирање на интерактивните приказни и собирање на повратни информации од учениците од пониските одделенија

Активности	Начин	времетраење
Дискусија со учениците од пониските одделенија во врска со интерактивната приказна и како истата може да се подобри	Работа во групи	15 минути
Сумирање на повратните информации од групите	Презентација Дискусија	15 минути

Пополнување на прашалник од страна на учениците од пониските одделенија	Индивидуална активност	5 минути
Дискусија за понатамошни активности	Дискусија	5 минути
	Вкупно	40 минути

Се очекува дека интерактивните приказни ќе бидат играни од помалите одделенија и наставниците (или постарите деца) ќе добијат повратна информација преку пат на дискусија на посебна средба организирана со нив

Фаза 5: Креирање на едукативни видеа

Учесници: 2 наставници и 10 до 30 ученици од 8 и 9 одделение

Потребни предзнаења: учениците да се членови на Клубови за програмирање и/или да учествувале во слободни ученички активности, да учествувале во претходните фази на проектот, и добиле повратна информација од примената на интерактивните приказни во пониските одделенија

Очекувани резултати: креирани едукативни видеа

Времетраење на реализација: 2 месеци Индикативно време: 2 средби по 40 минути (во зависност од повратните информации од учениците и можноста за организација на учениците) и останатото време учениците работат самостојно и/или во групи

Активности:

- Со учениците се анализираат повратните информации од примената на интерактивните приказни во наставата, и во зависност од нив се подобруваат истите
- Учениците се запознаваат со начин на снимање на видео од интерактивна приказна
- Работејќи во групи учениците планираат сценарија на интерактивните приказни што ќе бидат снимени како видео, одредување на поента на видеото, потребни елементи, презентација на приказната и сл.
- Учениците ги изработуваат финалните верзии на едукативните видеа
- Едукативните видеа, но и сите останати материјали од работата на учениците се споделуваат слободни за користење.
- По изготвување на едукативните видеа, наставниците и учениците од повисоките одделенија пополнуваат прашалници за ефектите од реализација на проектот врз учениците

Индикативни активности и времетраење

Средба 1: Анализа на повратните информации од примената на интерактивните приказни

Активности	Начин	времетраење
Анализа на повратните информации од примената на интерактивните приказни во наставата	Дискусија	15 минути

Подобрување на квалитетот на интерактивните приказни	Работа во групи	15 минути
Како од интерактивна приказна да се снимат видео?	Презентација	10 минути
	Вкупно	40 минути

Средба 2: Креирање на едукативно видео

Активности	Начин	времетраење
Планирање на сценарија на интерактивните приказни што ќе бидат снимени како видео, одредување на поента на видеото.	Презентација Дискусија	25 минути
Договор за активности за домашна работа – снимање на едукативно видео	Договор за домашна работа	15 минути
	Вкупно	40 минути

Што понатаму?

Ориентационен план

- Работилница за методологија: ноември
- подготовка на час: ноември/декември
- реализација на час: јануари/февруари
- креирање приказни и тестирање: февруари/ март
- креирање видеа: април/мај (до три од школо)
- натпревар мај/јуни (до едно видео од школо)
- една епизода 5+ фамилија инспирирана од нашите видеа: јули/август

Координативни состаноци: по потреба но минимум еднаш месечно

Прилози

Прилог 1. Прашалник за наставници

Активностите во проектот ќе доведат до:	Потполно не се согласувам	Не се согласувам	Делумно се согласувам	Се согласувам	Потполно се согласувам
подобрување на компетенциите на учениците за сајбер-безбедност и борба против дезинформации					
развој на вештини за критичко размислување					
подобрување на дигиталните вештини на учениците					
продлабочување на комуникација и соработка на ученици од различни одделенија					
зголемување на интересот на учениците и нивната вклученоста во процесот на учење					
воспоставување на заедници на ученици каде што тие би биле отворени за комуникација и споделување на мислења					
креирање множество на отворени едукативни ресурси на тема сајбер-безбедност и борба против дезинформации					

Прилог 2. Прашалник за ученици од повисоките одделенија пред почетокот на активностите

1. Име и презиме:
2. Одделение:
3. Училиште:
4. Пол:
5. Колкаво е твоето знаење на тема сајбер-безбедност? Оцени го од 1 до 5 (1 – воопшто немам познавања, 5 – имам одлични познавања)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

6. Колкаво е твоето знаење на тема справување со дезинформации? Оцени го од 1 до 5 (1 – воопшто немам познавања, 5 – имам одлични познавања)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. Какви се твоите дигитални вештини? Оцени го од 1 до 5 (1 – воопшто немам познавања, 5 – имам одлични познавања)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. Колкаво е твоето искуство во креирање на дигитални ресурси? Оцени го од 1 до 5 (1 – воопшто немам познавања, 5 – имам одлични познавања)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

9. Сте се сликале со твоите другари и една од фотографиите многу ти се допаѓа. Што ќе направиш?

- а) Ќе ја поставиш онлајн, навистина изгледаш убаво.
- б) Ќе ја поставиш онлајн, тоа е и твоја фотографија.
- в) Нема да ја поставиш додека не се увериш дека таа фотографија е најубава.
- г) Нема да ја поставиш додека не ги прашаш и останатите за дозвола.

10. Се логираш на веб сајтот на нова игра и треба да внесеш име, телефонски број, адреса и емаил. Што ќе направиш?

- а) Нема да ги внесеш податоците, сепак се тоа твои лични податоци.
- б) Нема да ги внесеш податоците додека не ги прашаш другарите.
- в) Ќе ги внесеш податоците, нема ништо лошо во тоа.
- г) Ќе ги внесеш податоците, сакаш да ја играш играта.

11. Твојот омилен телефон е награда на онлајн квиз. Што ќе направиш?

- а) Ќе го играм квизот, мора да го добијам телефонот.
- б) Ќе ги повикаш другарите да ти помогнат во одговарање на прашањата.
- в) Ќе го играш квизот и ќе побараш помош онлајн за одговори.
- г) Внимателно ќе провериш кој сајт го поставил квизот и кои се инструкциите.

Прилог 3. Прашалник за ученици од повисоките одделенија по завршување на активностите

1. Име и презиме:
2. Одделение:
3. Училиште:
4. Пол:
5. Оцени колку се согласуваш со секое од следните ставови

Активностите во проектот доведоа до:	Потполно не се согласувам	Не се согласувам	Делумно се согласувам	Се согласувам	Потполно се согласувам
подобрување на моите знаења за сајбер-безбедност					
подобрување на моите знаења за справување со дезинформации					
подобрување на моите дигиталните вештини					
подобрување на моите вештини за критичко размислување					
подобрување на моите вештини за комуникација					
подобрување на моите вештините за соработка					
поинтересен процес на учење					
подобрување на моите вештини за пренесување на знаења					
Подобрување на моите знаења и вештини за креирање на дигитални ресурси					

Прилог 4. Прашалник за ученици од пониските одделенија пред почетокот на активностите

1. Име и презиме:
2. Одделение:
3. Училиште:
4. Пол:
5. Колкаво е твоето знаење на тема сајбер-безбедност? Оцени го од 1 до 5 (1 – воопшто немам познавања, 5 – имам одлични познавања)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

6. Колкаво е твоето знаење на тема справување со дезинформации? Оцени го од 1 до 5 (1 – воопшто немам познавања, 5 – имам одлични познавања)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. Какви се твоите дигитални вештини? Оцени го од 1 до 5 (1 – воопшто немам познавања, 5 – имам одлични познавања)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. Колкаво е твоето искуство во користење на дигитални ресурси? Оцени го од 1 до 5 (1 – воопшто немам познавања, 5 – имам одлични познавања)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

9. Сте се сликале со твоите другари и една од фотографиите многу ти се допаѓа. Што ќе направиш?

- а) Ќе ја поставиш онлајн, навистина изгледаш убаво.
- б) Ќе ја поставиш онлајн, тоа е и твоја фотографија.
- в) Нема да ја поставиш додека не се увериш дека таа фотографија е најубава.
- г) Нема да ја поставиш додека не ги прашаш и останатите за дозвола.

10. Се логираш на веб сајтот на нова игра и треба да внесеш име, телефонски број, адреса и емаил. Што ќе направиш?

- а) Нема да ги внесеш податоците, сепак се тоа твои лични податоци.
- б) Нема да ги внесеш податоците додека не ги прашаш другарите.
- в) Ќе ги внесеш податоците, нема ништо лошо во тоа.
- г) Ќе ги внесеш податоците, сакаш да ја играш играта.

11. Твојот омилен телефон е награда на онлајн квиз. Што ќе направиш?

- а) Ќе го играм квизот, мора да го добијам телефонот.
- б) Ќе ги повикаш другарите да ти помогнат во одговарање на прашањата.
- в) Ќе го играш квизот и ќе побараш помош онлајн за одговори.
- г) Внимателно ќе провериш кој сајт го поставил квизот и кои се инструкциите.

Прилог 5. Прашалник за ученици од пониските одделенија по завршување на активностите

1. Име и презиме:
2. Одделение:
3. Училиште:
4. Пол:
5. Оцени колку се согласуваш со секое од следните ставови

Активностите во проектот доведоа до:	Потполно не се согласувам	Не се согласувам	Делумно се согласувам	Се согласувам	Потполно се согласувам
подобрување на моите знаења за сајбер-безбедност					
подобрување на моите знаења за справување со дезинформации					
подобрување на моите дигиталните вештини					
подобрување на моите вештини за критичко размислување					
подобрување на моите вештини за комуникација					
подобрување на моите вештините за соработка					
поинтересен процес на учење					
поголема активност од моја страна за стекнување нови знаења					



Раскажување приказни

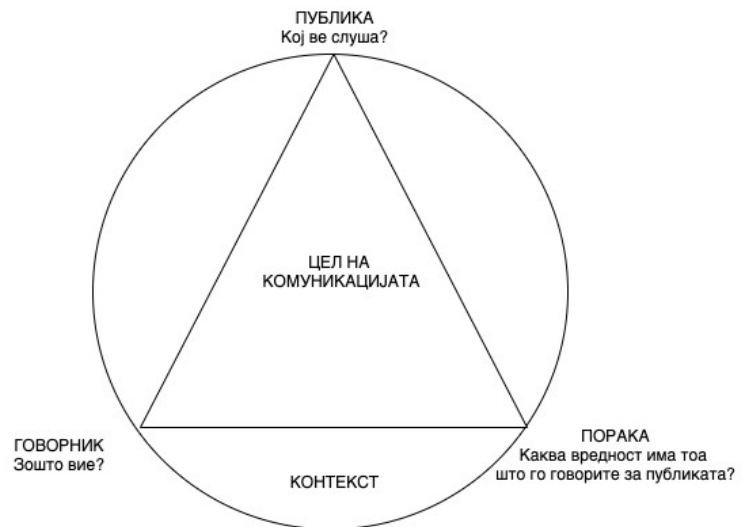
Владимир Трајковиќ

Овој проект е поддржан од Амбасадата на САД. Мислењата, откритијата и заклучоците или препораките изнесени овде се на имплементаторите/ авторите, и не ги одразуваат оние на Владата на САД.

Напомена

Ова предавање треба да се искористи во пракса,
а не да се предава 😊

РЕТОРИЧКИ ТРИАГОЛНИК НА АРИСТОТЕЛ



Приказните користат за

- да се објасни како нештата функционираат
- да се дефинираат вредности во заедницата
- да се убеди некој во нешто
- да се донесат одлуки
- да се оправдаат одлуки
- ...



Зошто раскажувањето приказни е важно?

Не постои заедница на луѓе во историјата која не користела раскажување на приказни.

Раскажувањето приказни е еден од најефикасните начини за пренесување на личното видување на реалноста од раскажувачот кон слушателот.

Раскажување приказни и психологија

Луѓето реагираат на приказни, не на информации	Приказна е информација пренесена во некаков контекст Некогаш приказната се создава во главата на примачот на информацијата
Приказните полесно се помнат	Приказната активира седум региона во мозокот • Информацијата активира два региона во мозокот
Приказните предизвикуваат емотивни реакции	Емотивните реакции резултираат со поголема веројатност за дејство од страна на слушателот

Впечатливите приказни

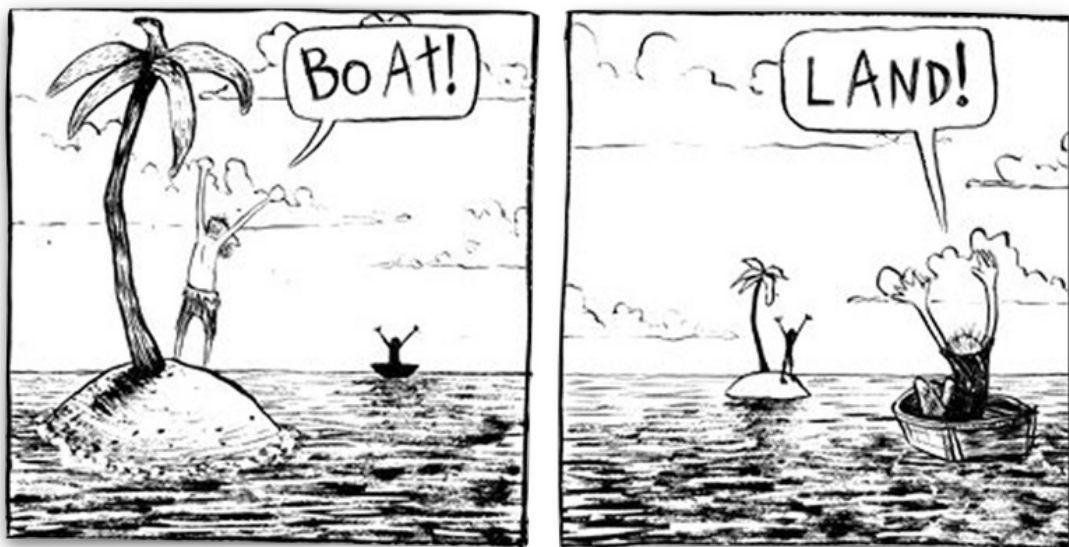
Имаат лична нота	за да создадат емотивна врска со слушателот
Имаат поента	која носи вредност за слушателот
Не се клише	за да не постигнат обратен ефект од посакуваниот
Не се премногу комплексни	за да бидат разбрани на правилен начин од слушателите
Користат описи на интеракции	за да ги вклучат слушателите

Перспективи на приказната

Секоја приказна има различни перспективи

Секоја приказна може да биде раскажана на различни начини

- Зависно од кој ја раскажува
- Зависно од моментот во времето
- Зависно од поентата што сака да се истакне
- Зависно од креативноста на раскажувачот



<http://www.kleefeldoncomics.com/2011/09/land-boat-im-saved.html>

Како да се раскаже приказна?

Што е приказната?

Зошто ја раскажуваш?

На кого ја раскажуваш?

- Како може да ги вклучиш слушателите?
- Како тие ќе се препознаат во приказната?

Како ја раскажуваш?

- Структура
- Медиум
 - Еден или повеќе

Која кола би ја избрале за трка?



А сега?



Елементи
на
приказна

Конфликт

Структура

Ликови

Запомнете

Конфликтот е гориво за
приказната!

Конфликт:
Некој нешто САКА, НО...

Конфликтот е ВАЖЕН за
херојот на нашата приказна.

Ликови:
Херој
Противник
Ментор

Што го прави херојот херој?

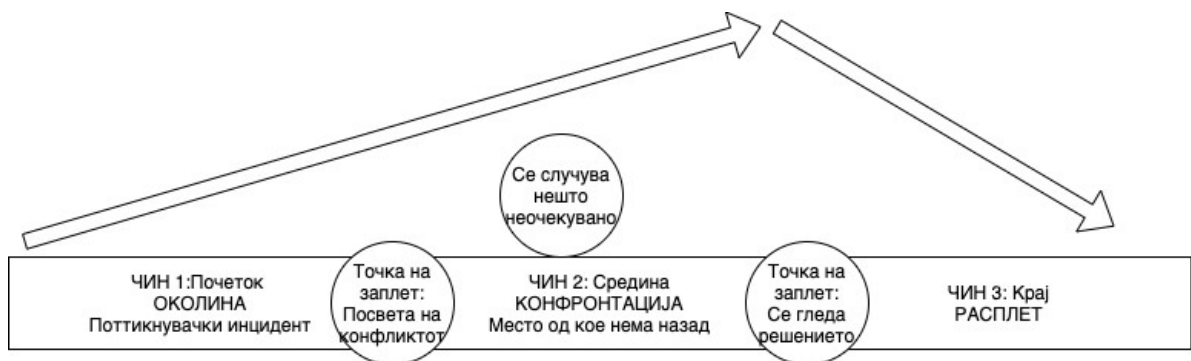
Како станал тоа што е?

Што го тера да биде тоа?

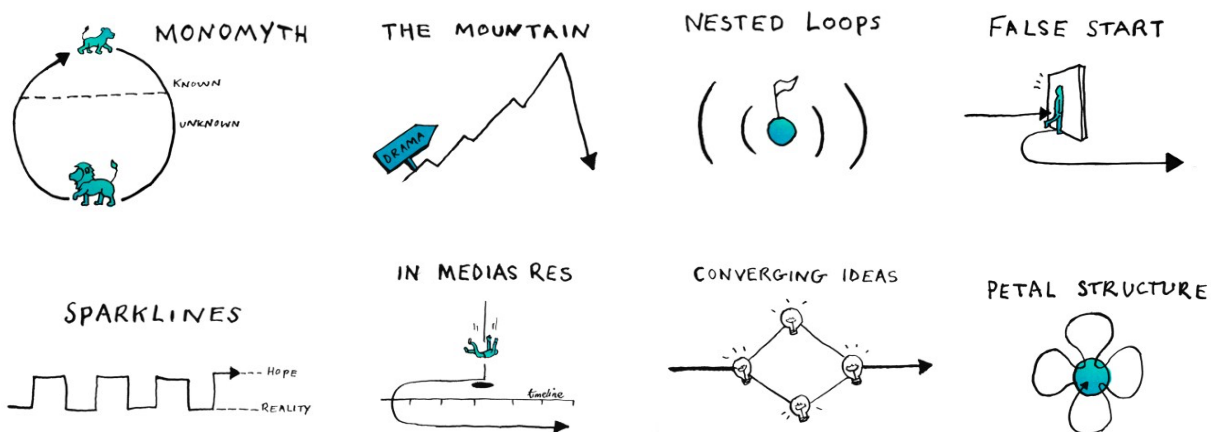
Што е неговата слабост?

Кој е неговиот непријател?

Структура од три чина



Но има и други структури



<https://www.sparkol.com/en/blog/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

За кои е доволна само слика



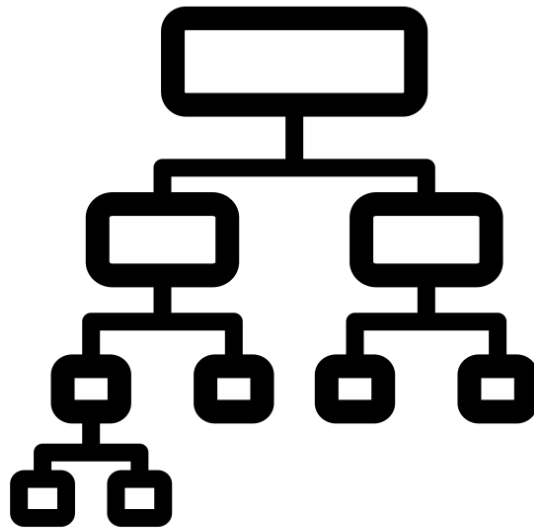
Голем дел од елементите
може да се создадат во
вашата глава

НА
ПРОДАЖБА,
НИКОГАШ
ОБЛЕЧЕНИ



Наративни игри:
Нелинеарни
приказни

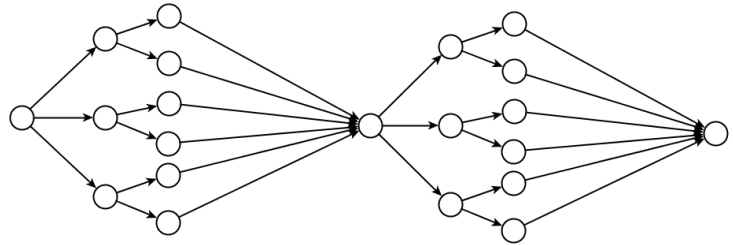
Приказната се
разгранува
секогаш кога
играчот ќе
направи некаква
одлука.



Кои може
да бидат
одлуките?

- Ново знаење
- Прифаќање задача
- Различни начини да се дејствува
-

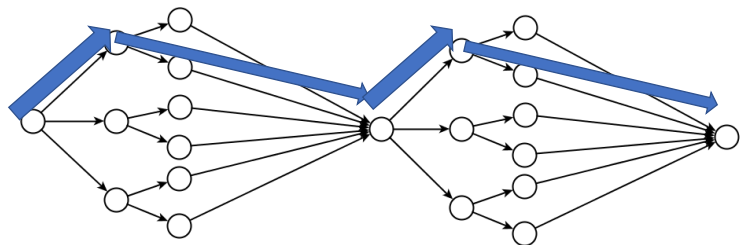
Структурата
може да се
задржи така што
разгранувањето
ќе има почеток
среди́на и крај



Едно „патување“ е
една приказна.

Тоа може да се
сними.

Од една игра може да
произлезат повеќе
приказни.



Контакт

- trvlado@gmail.com



Прилог 7. Презентација: Сајбер-безбедност и справување со дезинформации



Сајбер безбедност и справување со дезинформации

Владимир Трајковиќ

Благодарност до: Соња Филипоска и Анастас Мишев

Овој проект е поддржан од Амбасадата на САД. Мислењата, откритијата и заклучоците или препораките изнесени овде се на имплементаторите/ авторите, и не ги одразуваат оние на Владата на САД.

Чекор 1



Зошто сме тука?

Чекор 2



Зошто
сме
тука?

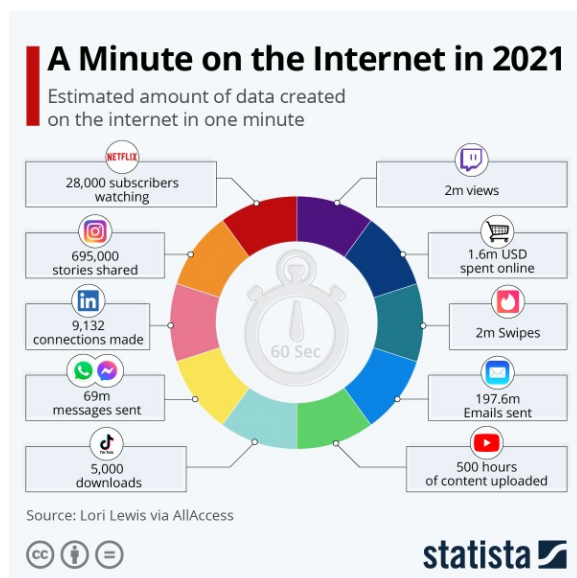
Што е сајбер безбедност?

- Континуирана акција да се заштитат мрежите и податоците од неавторизиран пристап, злоупотреба и бришење
- Мрежите се инфраструктура преку која се разменуваат податоци
 - Тие можат да се злоупотребат ако се злоупотребат податоците кои минуваат низ нив (неавторизирано читање, менување, бришење)
- Податоците можат да бидат институционални, компаниски, лични...

ДЕЛ 1: Подобро да спречиш отколку да лечиш

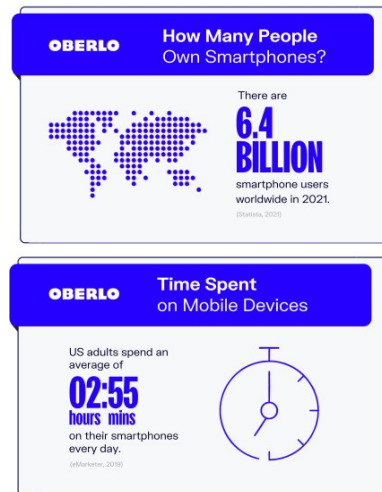
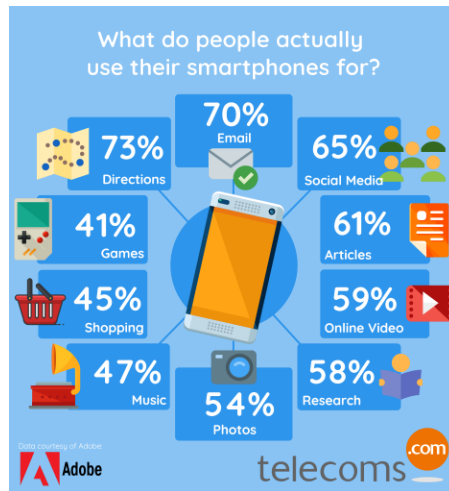
Што може ученикот да направи за
да си ги заштити сопствените
податоци?

Најдобар начин за заштита на
податоците е контрола на
податоците



Што се
правиме
онлајн?

ористење на паметни телефони



Дискусија

- Колку многу вашите онлајн активности се промениле во минатите две години?
- Што правите кога сте онлајн?



Што е дигитален отпечаток?

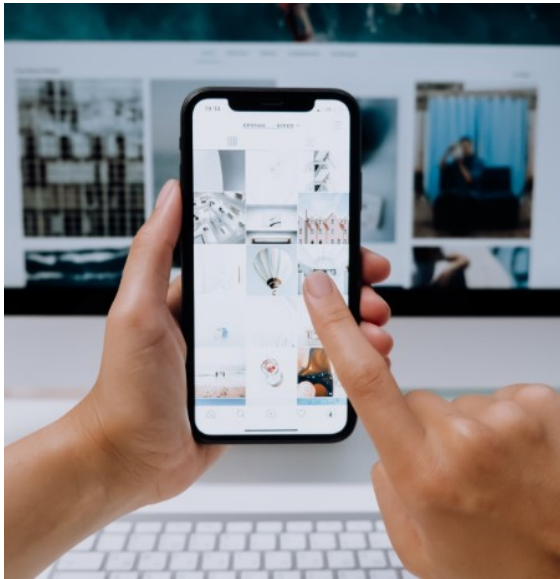
- Информација за одредена личност која може да се најде благодарение на нејзините онлајн активности
- Слика на тоа што сме кога сме онлајн
- Сите онлајн активности се некаде запишани, и поради тоа можат да им се пристапи

Пример активност со ученици

Дали сте мислеле за вашиот дигитален отпечаток?
Каде и каква информација оставате кога сте онлајн?



Go to **www.menti.com** and use the code **7656 9820**



Каде се остава дигитален отпечаток?

- Веб страници
- Социјални медиуми
- Фрази со кои се пребарува
- Онлајн купувања
- Онлајн анкети
- Локација
-



Зошто е важен дигиталниот отпечаток?

- Влијае на вашата репутација и кога не сте онлајн – ако е видлив за пошироката заедница.
- Репутацијата секако може да биде и позитивна, но таа треба да се одржува.

Помислете...

- Што би сакале другите луѓе да видат за вас кога за 10 – 15 години ќе ве пребараат на интернет?
- Каде креирате содржини и што тие кажуваат за вас?
- Дали сте се изгуглале?



Пример активност со ученици

- Онлајн содржините постојат засекогаш и може да бидат видливи и откако ќе се „избришат“ од страна на тој што ги создал
- Секогаш треба да мислите кој во иднина би можел да го види вашиот дигитален отпечаток

ДЕЛ 2:
Што ако нешто
сепак се случи
поради тоа што
некој ги
променил мојот
дигитален
отпечаток?

Борба против дезинформации

Медиумска писменост





Основи на медиумска писменост

ФАКТ

Секоја порака има автор

Пораката е напишана за да го привлече моето внимание

Различни луѓе можат различно да ја разберат пораката

Пораките содржат значење и одреден поглед на светот

Пораката има некаква цел

ПРАШАЊЕ

- Кој е авторот на пораката?
- Како и зошто ми е вниманието привлечено?
- Како се може пораката да се разбере?
- Кое е значењето на пораката? Дали е тоа директно или индиректно искажано?
- Која е целта што сака да се постигне со пораката?



Пример активност со ученици

Како може да оставиме негативен дигитален отпечаток?

Како може да се справиме со лажни вести?



ДЕЛЗ: Што понатаму?

- Интернет е се повеќе поранлив на напади
- Тоа може да е искористено од софистицирани сајбер криминалци, но и од цели нации, со цел да
 - Се украдат пари
 - Се украде информација

Сајбер криминалци

Аматери	Хакери	Организирани хакери
• Со мали или нула способности • Користат готови алатки или инструкции најдени на Интернет • И со користење на основни алатки штетата може да е огромна	• Провалуваат во компјутери и мрежи за да добијат пристап поради различни причини • Според целта на упадот може да се бели, сиви или црни	• Организации од сајбер криминалци, хактивисти, терористи, и хакери спонзорирани од држави • Групи од професионалци фокусирани на контрола, моќ и богатство • Крајно софистицирани и организирани

хакери

Бели

- Имаат за цел да ги идентификуваат ранливостите за да се подобри безбедноста
- Сопствениците имаат дадено дозвола и ги добиваат резултатите

Сиви

- Помеѓу бели и црни
- Може да најдат ранливост и да ја пријават на сопствениците ако тоа им одговара на крајната цел
- Некои ги објавуваат ранливостите на Интернет за други да ги искористат

Црни

- Ги искористуваат ранливостите за нелегална лична, финансиска или политичка, добивка

Работен
кадар од
областа на
сајбер
безбедност

Има голем недостаток во
светот

Некои од специјалностите
вклучуваат

- Специјалист за сајбер безбедност
- Експерт за сајбер форензика
- Експерт за информациска безбедност
- Етички хакер

Дополнителни информации



<https://surfajbezbedno.mk/>

zsd.gov.mk/wp-content/uploads/2021/03/Водич-за-интернет-заштита-и-безбедност-на-децата-Нена-PDF.pdf

Контакт

- trvlado@gmail.com



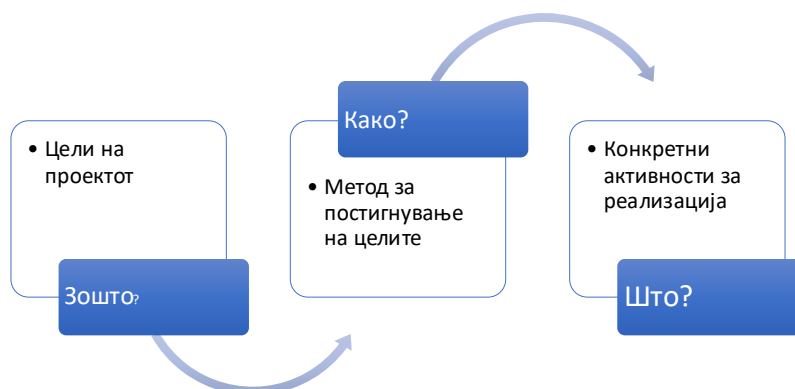


Користење на игри за учење за сајбер-безбедност и справување со дезинформации

- ПРЕДЛОГ ПЛАН И МЕТОДОЛОГИЈА ЗА РЕАЛИЗАЦИЈА -

Овој проект е поддржан од Амбасадата на САД. Мислењата, откријата и заклучоците или препораките изнесени овде се на имплементаторите/ авторите, и не ги одразуваат оние на Владата на САД.

Користење на игри за учење за сајбер-безбедност и справување со дезинформации



Главни цели на проектот

- подобрување на компетенциите на учениците за сајбер-безбедност и справување со дезинформации
- развој на вештини за критичко размислување
- подобрување на дигиталните вештини на учениците
- идентификување на предизвик теми поврзани со сајбер-безбедност и справување со дезинформации за учениците и поттикнување на дискусија
- продлабочување на комуникација и соработка на ученици од различни одделенија
- зголемување на интересот на учениците и нивната вклученоста во процесот на учење
- воспоставување на заедници на ученици каде што тие би биле отворени за комуникација и споделување на мислења
- креирање множество на отворени едукативни ресурси на тема сајбер-безбедност и справување со дезинформации

Агенда

Активности	времетраење
Запознавање на учесниците. Дискусија за претходното искуство на наставниците на овие теми	30
Тема 1: Раскажување на приказни	30 минути
Пауза	15 минути
Тема 2: Основи на сајбер безбедност	30 минути
Тема 3: План на активности и препорачана методологија	30 минути
Пауза	15 минути
Адаптација на методологијата согласно добиената повратна информација од учесниците	15 минути
Заклучоци и затворање	15 минути
Вкупно	180 минути

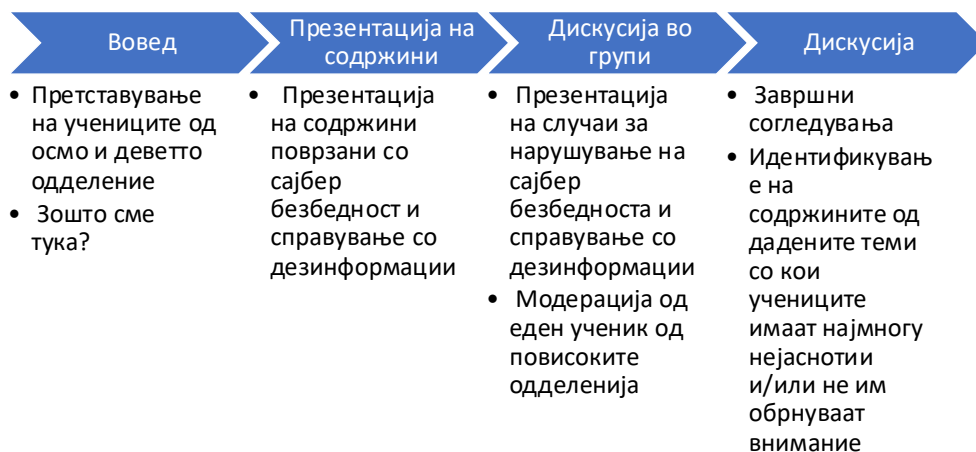
Припрема за гостински час: Анализа

Активности	Начин
Вовед во темата	Презентација
Барање примери	Групна работа, дискусија
Презентација на идеи	Презентации Дискусија
Разработка на иницијален план за час (Вовед, случаи, теми за дискусија)	Дискусија
Договор за домашни активности за учениците (разработка на идеите од иницијалниот план за час)	Домашна работа

Припрема за гостински час: Припрема на час

Активности	Начин
Разгледување на деталните активности (домашната работа)	Презентации Дискусија
План за отворени прашања, што сакаме да дознаеме?	Групна работа, дискусија
На што треба да внимаваме?	Дискусија
Поделба на рољи и задачи за гостинските часови	Договор

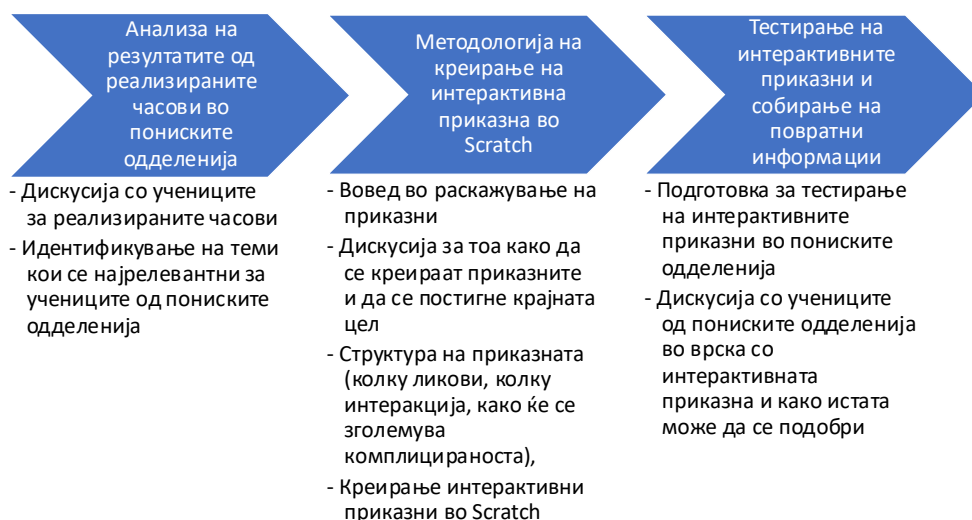
Реализација на 2 гостински часови (час од деца за деца)



Реализација на 2 гостински часови (час од деца за деца)

Активности	Начин
Вовед	Претставување на гостите
Зошто сме тука?	Презентации на случаи
Што може да се случи?	Работа во групи со гости модератори
Заклучоци	Дискусија

Реализација на интерактивни приказни



Реализација на интерактивни приказни

Активности	Начин
Претставување на идеи за приказни	Презентации
Како да се спојат приказните и да се добие поентата?	Дискусија
Структура на приказната (колку ликови, колку интеракција, како ќе се зголемува комплицираноста), што ќе ги прашаме децата после играта?	Работа во групи

Креирање на видеа

Активности	Начин
Како од интерактивна приказна да се сними видео?	Презентација
Кои повратни информации ги добивме од игрите?	Дискусија
Планирање на сценарија на интерактивните приказни што ќе бидат снимени како видео, одредување на поента на видеото.	Работа во групи
Дефинирање на активности за домашна работа	Договор

Што понатаму? (ориентационен план)

- Работилница за методологија: ноември
- подготовка на час: ноември/декември
- реализација на час: јануари/февруари (тест пред)
- креирање приказни: февруари/ март (тест после)
- креирање видеа: април/мај (до три од школо)
- натпревар мај/јуни (до едно видео од школо)
- една епизода 5+ фамилија инспирирана од нашите видеа: јули/август