

NETOKSIČNE KULE



Trajanje: 45 minuta



Dob sudionika: 1. do 4. razred srednje škole

Cilj:

Osvijestiti štetnost “toksičnog ponašanja” u online video igrama i drugim kooperativnim okruženjima.

Razviti strategije za konstruktivnu komunikaciju u grupnom okruženju.

Očekivani ishodi:

Učenici će moći identificirati “toksična ponašanja” u online video igrama.

Učenici će moći primijeniti strategije za kontroliranje emocija.

Učenici će naučiti kako konstruktivno komunicirati u timu.

Potrebni materijali:

Karte (npr. za UNO, ali u dovoljnom broju – po 7 karti za svaki par učenika)



Dan Sigurnijeg Interneta

2024 | Utorak
6. Veljače

Zajedno za bolji internet

www.dansigurnijeginterneta.org



"GEJMAJ SIGURNO"

INFORMACIJE ZA VODITELJE RADIONICE

Odstupajuće ponašanje možemo opisati kao svako ponašanje u online igri koje se protivi pravilima ili normama postavljenim od strane video igre, njenih igrača, šireg društva ili zakonodavca, a kojim se ometa ili šteti tuđem iskustvu igranja ili dobrobiti.

U odstupajuće ponašanje u online video igrama ubrajamo brojne oblike ponašanja, kao što su toksično ponašanje, flaming, uznemiravanje, elektroničko zlostavljanje, varanje, govor mržnje i slično.

Radi se o ponašanju koje može biti verbalno ili ponašajno, u najmanju ruku iritantno, a u najgorem obliku kao ponašanje koje uzrokuje značajnu emocionalnu, psihičku ili fizičku štetu igraču ili njegovoj okolini.

U nastavku možete pročitati definicije i primjere nekih od oblika odstupajućeg ponašanja.

Grubo online sukobljavanje (eng. flaming) bi se moglo opisati kao kratkotrajno iskazivanje hostilnosti vrijeđanjem, psovanjem ili korištenjem drugog uvredljivog govora ili simbola.

Kao što sama definicija nalaže, postoje različiti načini kojima se flaming može manifestirati u online igrama. Flaming može biti direktan, ali i indirektan, koristeći se taktikama kao što je eng. negging, odnosno korištenje komplimenata kako bi se uvrijedilo osobu, primjerice „Ovaj put nisi bio toliko loš koliko si inače“.

Također, indirektna manifestacija flaminga, kao i drugih oblika odstupajućih ponašanja poput govora mržnje, može se javiti i u kodiranom obliku, korištenjem različitih simbola ili brojeva kako bi se zamaskirao sadržaj same poruke od strane moderatora, nešto što autori nazivaju psećim zviždaljkama (eng. dog whistles).

Sadržaj same uvrede može se razlikovati, poput :

- uvreda koje su fokusirane na vještine igrača (npr. „noob“, „igrač loše“, „ez“ kao kratica koja znači lagana pobjeda),
- na intelektualni kapacitet igrača (npr. „kid“ ili „dijete“, „stupid“ ili „glup“),
- na socijalne vještine igrača (npr. „no life“ ili „nemaš život“, „nemaš prijatelje“),
- izgled igrača ili njegova avatara (npr. „ugly“ ili „ružan“),
- ili pak mentalnog zdravlja igrača (npr. „crazy“ ili „lud“, „depressed“ ili „depresivan“).

S druge strane, flaming se može manifestirati i kao poticanje na samoubojstvo ili samoranjavanje, porukama poput „ubij se“, koje su često kodirane prethodno spomenutim taktikama, pri čemu je najpoznatija kratica „kys“ koja znači kill yourself, odnosno ubij se.

Korištenje simbola kao provokacije poznata je taktika flaminga u online igrama, primjerice zluporabom „pingova“ (vizualnih i/ili zvučnih simbola) u svrhu isticanja suigračevih greški.

Osim toga flaming se može manifestirati i kao psovke ili vulgaran govor, višekratno slanje istih poruka ili simbola (eng. spamming), priželjkivanje nesreće igraču (npr. „nadam se da će ti obitelj umrijeti“ ili „nadam se da ćeš dobiti rak“), prijetnjama (npr. „upucat ću te“), ucjenama ili zastrašivanjem (npr. ucjenjivanje igrača da ako nešto ne učini da će se namjerno otići iz igre, igrati loše, prijaviti ga, fizički mu nauditi), ali i kao zluporaba nekih mehanika igre (npr. namjernom krađom resursa).

UVODNA AKTIVNOST

KRUG (TRAJANJE 15 MINUTA)

Voditelj uvodi učenike u temu kroz raspravu.

Koje sve online igre igrate? Komunicirate li sa suigračima? Zašto da i zašto ne? Kako izgleda ta komunikacija? Dogodi li vam se ikada da igrate neku igru i da netko u vašem timu napravi neku grešku? Kako se onda osjećate i što napravite? Dogodi li se vama nekad da isto tako napravite grešku? Što vam kažu na to suigrači?

Greške se mogu događati kako nama, tako i našim suigračima. Međutim, jedna greška ne mora biti presudna za rezultat igre. Ključan je upravo način na koji ćemo se sa tom greškom suočiti i reagirati. U natjecateljskim igrama važno je komunicirati na način koji će nam omogućiti bolju suradnju i dolazak do cilja.

Brainstorming, voditelj zapisuje odgovore učenika na ploči.

Znate li neke primjere komunikacije ili ponašanja u video igrama koja nas sprječavaju ili ometaju u suradnji i dolasku do cilja?

Neki primjeri koji se mogu navesti su: vrijeđanje, pinganje (pojašnjeno u informacijama za voditelje radionice), naređivanje.

Kako možemo reagirati na tuđe pogreške, a da naša reakcija ne narušava suradnju?

Neki primjeri koji se mogu navesti su: ne reagirati uopće, pružiti podršku, dati savjet.

Nekad je teško komunicirati na smiren način ako smo i mi sami uznemireni, ljuti, frustrirani i slično. Koje sve taktike možemo koristiti da bi se u takvim situacijama umirili?

Neki primjeri koji se mogu navesti su: duboko disanje, prošetati, uzeti pauzu, pustiti glazbu.



SREDIŠNJA AKTIVNOST:

KULA OD KARATA (TRAJANJE 15 MINUTA)

Učenici se dijele u parove. Svaki par dobiva 7 karata. Prije igre važno je sklopiti dogovor s učenicima oko pravila čije kršenje dolazi sa diskvalifikacijom. Zadatak učenika je složiti kulu od karata pri čemu svaki sudionik smije koristiti samo jednu ruku. Par koji prvi složi kulu je pobjednik. Igra se može ponoviti ovisno o brzini učenika, a učenici koji ne žele sudjelovati mogu biti u ulozi sudaca.

UPUTA:

Podijelite se u parove. Svaki par ima zadatak napraviti kulu od karata, pri čemu svaki sudionik smije koristiti samo jednu ruku. Pobjeđuje onaj par koji prvi složi kulu ili koji ima najviše složenih tornjeva do isteka vremena. Osim toga cilj je ove igre da pokušate primijeniti neke taktike koje će vam pomoći da ne iskaljujete ljutnju i frustraciju prema sebi ili prema svojoj okolini. Ovo su pravila koje ja predlažem – nije dopušteno vrijeđanje, naređivanje, vikanje i udaranje. Imate li vi još kakvu ideju za pravila prije nego što krenemo?

U slučaju da učenici ovu aktivnost provedu prije predviđenog roka, prekoruka je da je pokušaju izvesti s drugom osobom, tj. da se parovi zamjene.



ZAVRŠNA AKTIVNOST

KRUG (TRAJANJE 15 MINUTA)

Slijedi rasprava.

Kako vam je bilo surađivati? Jeste li bili pod stresom? Koje ste sve strategije koristili kako bi se smirili i fokusirali na igru? Koja od svih vam se čini najdražom? Koja vam nikako ne odgovara, zašto?

Voditelj zaokružuje naučeno kroz raspravu.

EVALUACIJA

Učenicima koji su sudjelovali u radionici se dijele Evaluacijski obrasci („Evaluacija radionice održane povodom Dana sigurnijeg interneta iz edukativnog materijala Centra za sigurniji Internet“). Broj evaluacijskih obrazaca treba odgovarati broju djece koja sudjeluju na radionici. Daljnje upute za izvoditelje potražite u nastavku.

LITERATURA

Center for Technology and Society (2020.). Disruption and Harms in Online Gaming Framework. Posjećeno 15.8.2023. na mrežnoj stranici ADL: <https://www.adl.org/sites/default/files/pdfs/2022-12/fpa-framework-121520-1331.pdf>

Čičić, T. (2023). Odstupajuća ponašanja u online video igrama iz perspektive hrvatskih adolescenata (Diplomski rad). Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Pravni fakultet.

De Mesquita Neto, J., & Becker, K. (2018). Relating conversational topics and toxic behavior effects in a MOBA game. *Entertainment Computing*, 26, 10–29.

Kou, Y. (2020). Toxic Behaviors in Team-Based Competitive Gaming: The Case of League of Legends. *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*.

DODATAK ZA PROVODITELJE RADIONICA S DJECOM I MLADIMA POVODOM DANA SIGURNIJEG INTERNETA

Po završetku radionice s djecom preporuka je provesti i evaluaciju.

U sklopu ovih materijala možete pronaći evaluacijski listić za kojeg vas potičemo da ga isprintate, ispunite podatke koji se nalaze na početku (ime škole, institucije ili organizacije iz koje dolazite i datum provedbe aktivnosti) te ih umnožite na način da svaki sudionik dobije svoj evaluacijski listić.

Ispunjavanje tih listića je anonimno, nije potrebno da djeca upisuju svoja imena, razredno odjeljenje i slično.

Nakon provedenih radionica Centra za sigurniji internet u sklopu Dana sigurnijeg interneta, molimo vas da ispunite online evaluacijski obrazac. U njega upisujete informacije o broju djece i mladih s kojima ste proveli aktivnost i njihove povratne informacije (koje su upisali na evaluacijske listiće). Po ispunjavanju online evaluacijskog obrasca otvara vam se pristup linku na kojemu možete preuzeti potvrdu o o sudjelovanju u ovoj aktivnosti.

Online evaluacijski obrazac se nalazi na linku: bit.ly/47CahZa.



NAPOMINJEMO

Obrazac služi za predaju evaluacija sudionika na radionici iz jedne kategorije (npr. za učenike 5.-8. razreda). Ako ste proveli radionice iz više kategorija - npr. i za 5.-8. razred i za 1.-4. razred potrebno je ISPUNITI 2 EVALUACIJE (po jednu za svaku kategoriju). U slučaju da ste u više razrednih odjeljenja/ skupina djece proveli istu radionicu - kroz jedan online obrazac predajete sve odgovore (npr. proveli ste radionice u tri 5. razreda i dva 6. razreda).

Evaluacije održanih aktivnosti se zaprimaju do 11. veljače 2024. godine do 23:59.

EVALUACIJA RADIONICE ODRŽANE POVODOM DANA SIGURNIJEG INTERNETA IZ EDUKATIVNOG MATERIJALA CENTRA ZA SIGURNIJI INTERNET

SREDNJA ŠKOLA - 1.-4. RAZRED

Naziv škole, organizacije ili institucije u kojoj je održana radionica:

Datum provedbe radionice:

Koju bi ocjenu dao za održanu radionicu? Zaokruži svoj odgovor!

1 2 3 4 5

Što ti se najviše sviđelo na radionici?

Što ti se nije sviđelo na radionici?

Što ćeš raditi u budućnosti kao rezultat sudjelovanja na ovoj radionici?

Imaš dodatan komentar ili prijedlog? Upiši ih ovdje!
