














„Interneto šalis“ (Interland. Be Internet Awesome)	
 Nuoroda	https://beinternetawesome.withgoogle.com/interland/kind-kingdom
 Rekomenduoja	Friends of Education, Makedonija.
 Žaidimo tipas	Trumpas internetinis vienam žaidėjui skirtas žaidimas.
 Tikslinė grupė	8–15 metų.
 Kalba(-os)	Anglų kalba.
 Vertybės	Empatija, pagarba, tolerancija, skirtumų pripažinimas, taika, demokratija, pilietybė, emocijos, bendravimas.
 Ilgūdžiai	Bendravimas su kitais, pagarba, darbas grupėje, empatiškumas, socialinių ženklų identifikavimas, problemų sprendimas.
 Tikslai	<p>Tiesioginiai: mokytis saugiai naudotis internetu.</p> <p>Netiesioginiai: didinti sąmoningumą siekiant išvengti kibernetinių patyčių, išmokti atpažinti pavojus.</p> <p>Susiję tikslai: žaidimas gali būti pritaikytas gyvenimo įgūdžių tobulinimui, labai naudingas lavinant mažų vaikų judesių motoriką ir refleksus, greitą mąstymą ir reakcijas.</p> <p>Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: pademonstruoti vaikams, kodėl tyčiotis yra blogai ir kaip tai veikia kitus.</p>
 Aprašymas	<p>Tai yra gana lengvas internetinis žaidimas. Valdymas yra paprastas: judėti į kairę, dešinę, pašokti ir rinkti (naudojantis rodyklėmis ir tarpo klavišu klaviatūroje).</p> <p>Žaidimo idėja: yra keturios šalys, kuriose jauni žaidėjai susidurs su apsimetėliais, įsilaužėliais, tais, kurie tyčiojasi bei tais, kurie internete apie save atskleidžia per daug informacijos.</p> <p>Tai yra žaidimas, kuris moko saugaus elgesio internete pagrindų.</p>



	<p>Pirmas lygis vadinasi „Dorybės Karalystė“. Šioje karalystėje žaidėjai renka širdeles ir įrankius, kurie padeda dalintis dorybėmis su sutiktais veikėjais (spaudžiant tarpo klavišą), tuo pat metu reikia pranešti apie sutiktus priešus, kurie iš visų tyčiojasi (panaudojant garsiakalbį). Šis lygis yra gana lengvas, pritaikytas mažesniems vaikams.</p> <p>Antras lygis vadinasi „Tikrovės upė“. Jis yra šiek tiek sudėtingesnis, nes ten yra teksto, kurį kai kuriems vaikams reikėtų išversti, o tam reikalinga mokytojo pagalba. Šis lygis padidina supratimą apie tai, kas yra saugu, o kas ne, padeda atpažinti apgaulingas žinutes, šlamštą, pavojų, apgaulingus laiškus ir pataria, kaip reaguoti juos pastebėjus.</p> <p>Trečias lygis – „Išminties kalnai“, jis susijęs su dalijimusi informacija. Čia žaidėjams reikia surasti tinkamą kampą „šauti“ lazeriu, kuris atsimuša nuo veidrodžių. Šio žaidimo tikslas yra mokyti vaikus privatumo, dalintis svetima informacija tik gavus kitų žmonių sutikimą. Čia pabrėžiama, kad viskas, kas yra internete – viešai prieinama.</p> <p>Paskutinis lygis vadinasi „Lobių bokštai“. Šio lygio tikslas yra susikurti stiprų slaptažodį pasirenkant skirtingus simbolius (mažąsias, didžiąsias raides, skaičius, simbolius).</p>
 Reikalinga įranga	Galima žaisti kompiuteriu ir mobiliaisiais įrenginiais.
 Veiklos aprašymas	<p>Prieš šį žaidimą galima atlikti užduotis, kurios priklauso nuo mokinių amžiaus. Visos užduotys gali būti lengvai pritaikomos įvairių poreikių mokiniams.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mokiniai suskirstomi į komandas. Mokytoja jiems pademonstruoja skirtingas frazes (nemandagias, agresyvias ir kt.). Ji paprašo mokinių pagalvoti, kaip į tokias frazes reaguoti. 2. Mokytoja pademonstruoja frazes, kurios sukelia neigiamas emocijas. (Atsiprašau, aš nemanau, kad tu gali ateiti į mano vakarėlį. Ten bus per daug žmonių, o mes net nesame tikri draugai). Mokinių prašoma perrašyti sakinius pozityviau. 3. Mokytoja parodo skirtingus elektroninius pašto adresus (kai kurie tikri, kai kurie ne) ir paprašo mokinių atpažinti įsibrovėlį bei pagrįsti savo nuomonę. 4. Mokytoja parodo skirtingas „Facebook“ paskyras ir paprašo mokinių atskirti, kuris yra tikras (tai didina sąmoningumą priimant į draugus žmones, kurių nepažįsta tik tam, kad padidintų draugų skaičių). 5. Mokytoja parašo perskaityti žinutes, peržiūrėti atsitiktinai išrinktas nuotraukas ir parašyti trumpą žmogaus apibūdinimą, kuriam galėtų priklausyti ši paskyra. <p>Ši veikla yra labai naudinga sprendžiant tokias problemas, kaip išankstiniai nusistatymai, stereotipai, gandai ir kt., kurie kelia realią grėsmę mokinių psichikėjimui, savigarbai ir pagarbai.)</p> <p>Pagrindinė veikla – žaisti žaidimą.</p> <p>Rezultatai – patikrinami jų įtartinai „draugai“, su kuriais bendraujama socialiniuose tinkluose; sustiprinami slaptažodžiai.</p>



<p>Trukmė</p>	Apie 30 minučių (priklauso nuo mokinių įgūdžių, amžiaus ir patirties žaidžiant tokio tipo žaidimus).
<p>Paveikslėliai ir kita informacija</p>	
<p>Kitos naudingos nuorodos</p>	Žaidimo pristatymas „Youtube“: https://www.youtube.com/watch?v=KJj2U7XuHdo Išteklių mokytojams: https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources .
<p>Patarimai</p>	Čia galima rasti ir nemokamai parsisiųsti planą, kurį galima modifikuoti: https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources .
<p>Šaltinis</p>	Programuotojas: „Google“.