

Дигитал Цитизенсхип Сторибоардс

Завршили смо све четири недеље наше јединице за интегритет. Сада је време да примените све што сте научили. Током наредне недеље или две, радићемо на стварању корисних прича како бисмо помогли нашим колегама у навигацији дигиталним светом на безбедан и љубазан начин.

Интегритет Суб-Концепт(и)

Истрајност, Кинднесс

Временски оквир пројекта

1-2 недеље, раздвојено по потреби према распореду часова

Потребни материјали

- ☐ Приступ рачунарима
- ☐ Основни уметнички прибор
- ☐ Постер табле за сваку групу (или креатор онлајн прича као што је www.storyboardthat.com)
- ☐ Штампач (опционо ако се користи онлајн сторибоард)
- ☐ Залепите готове плоче за причвршћивање

Мапа стандарда

Овај пројекат је усклађен са компетенцијама ЦАСЕЛ-а, националним стандардима здравственог образовања, стандардима Међународног друштва за технологију у образовању, када је применљиво, и заједничким основним државним стандардима. Молимо погледајте на [Мапа стандарда](#) за више информација.

Ова активност ће подстаћи искреност и интегритет када сте на мрежи и помоћи ће нам да користимо све алате које смо истражили овог месеца како бисмо подстакли друге да примењују ове концепте иу својим животима.

Ево плана за овај пројекат:

1. Насумично ћу вас поделити у групе од 3-4. Свака група ће бити одговорна за креирање плоче сценарија од 3 дела која ће илустровати вашу тему дигиталног грађанства.
2. У оквиру ваше групе СВАКА особа мора бити активан учесник. Требаће вам 1-2 уметника, 1 писац и 1 водитељ. Ако је уметност борба, можете да исечете слике да бисте илустровали своју причу.
3. Свака група ће нашем разреду представити своју причу. Након свих наших презентација, плоче сценарија ће бити изложене у целој школи како би подстакле решења за заједничке борбе које сви доживљавамо у различитим временима у дигиталном свету.

1. ДЕО (1. недеља):

Наш први корак је да боље разумемо дигитално грађанство. Да бисмо вам помогли да разумете шта је дигитално грађанство, почећемо са аигра Цоммон Сенсе

Медиа <https://www.дигиталцомпасс.орг/гаме/индек.хтмл>

- Напомена: Биће вам потребан приступ рачунару за ову компоненту. Ово се може урадити као велика група на СМАРТ табли, као мала група са заједничким рачунарима или независно са лаптоповима/ИПад-овима. Ако немате приступ технологији у школи, прегледајте игру и представите следеће кључне тачке:
 - Приватност: Како да сачувате своју приватност на мрежи
 - Безбедност: Како да останете безбедни када комуницирате на мрежи
 - Интегритет: Како остати веран ономе што знате да сте исправни и љубазни на мрежи
 - Љубазност: Како осигурати да се према другима понашате љубазно на мрежи
 - Фокус: Како користити интернет за оно што вам је потребно и елиминисати ометања
- Након што ваш разред заврши игру (или сте објаснили горње концепте), водите дискусију о дигиталном држављанству:
 - Која категорија је вама лично била најтежа и зашто?

- Шта вам највише смета на мрежи? (игре, друштвени медији, видео снимци, итд.)
- Која негативна искуства сте ви или неко кога познајете имали на мрежи?

Ако је могуће, дозволите своје уобичајено заказано време за РАК за рад на овом пројекту у настави. Петнаест минута сваког дана (или чак неколико дана ове недеље) могу вам помоћи да усмерите ученике и омогућите да се разговор природно одвија.

2. део (2. недеља):

Сада када боље разумемо дигитално грађанство, морамо да помогнемо другима да пронађу решења за уобичајене проблеме на мрежи. Свака група ће добити једну тему за креирање сторибоарда. Ваш циљ је да се фокусирасте на реално решење за додељену тему. Запамтите, морате и да илуструјете И испричате своју причу како бисте помогли пролазницима да боље разумеју вашу поруку.

Корак 1:

Додели теме. Неке опције укључују: странац који покушава да вас спријатељи на друштвеним мрежама, пријатељ који поставља вашу слику без ваше дозволе, особа у школи почне да вас малтретира путем СМС-а, ИоуТубе вам скреће пажњу док тражите истраживање за школу, нисте нисам сигуран да ли је веб локација чињеница или фикција.

Корак 2:

Нека свака група напише брзи груби нацрт свог решења за додељену тему. Ако је то изводљиво, дајте им зелено светло да направе своју причу. Ако не, помозите им да пронађу одрживу опцију.

Корак 3:

Дозволите време за креирање табле са причама. Обавезно дајте свакој групи 2-3 минута да представи своју креацију и објасни своје решење.

4. корак:

Прикажите своје сценарије широм школе!