

**Autorica:** Ana Ivaković, psiholog

## **Kako roditelji na zabavan način mogu podučavati svoju djecu o sigurnosti na internetu?**

Djeca osnovnoškolskog uzrasta uživaju u zajedničkim društvenim igrama pa smo im i mi pripremili jednu i nazvali je „**Znaš li?**“.

Igra je napravljena tako da je osmišljavate sami, ovisno o tome što želite da vaše dijete zna ili što želite provjeriti. Kako?

- Pripremite pitanja o sigurnosti na internetu. Možete upotrijebiti naše prijedloge ili osmisliti svoje.
- Pitanja po rednim brojevima napišite na jedan papir, a točne odgovore po istim rednim brojevima na drugi.
- Pitanja i odgovore možete mijenjati prema svojim željama, od igre do igre.
- Kako bi igra bila zanimljivija, ista pitanja koristite nekoliko puta, ali mijenjajući njihove brojeve.
- Savjetujemo da pitanja mijenjate ovisno o utvrđenom znanju, ali uvijek ostavite i neka pitanja iz ranije serije.
- Broj pitanja se može stalno povećavati ili mijenjati, ovisno o znanju djeteta i vašoj kreativnosti.
- Svoja pitanja i odgovore možete razmijeniti s drugim roditeljima i poznanicima koji su zainteresirani da na sličan način provode zajedničke trenutke sa svojom djecom.
- Sve, osim pravila, može se mijenjati.

### **Za ovu će vam igru trebati:**

- kockica iz igre „Čovječe ne ljuti se“ ili iz neke druge društvene igre,
- različite figurice, primjerice, iz igre „Monopoly“ ili čunjići različitih boja za svakog sudionika,
- papir na kojemu možete sami nacrtati neki oblik s brojevima (vaša djeca mogu sama nacrtati zanimljivi oblik rukom ili uz pomoć nekog računalnog programa),
- kartice s pitanjima i odgovorima.

## Pravila igre:

- Svaki igrač odabire svoju figuricu.
- Svaki igrač baca kockicu prema dogovorenom redoslijedu.
- Figurice se pomiču u skladu s dobivenim brojem.
- Kada igrač stavi svoju figuricu na neki broj, mora odgovoriti na pitanje postavljeno na tom rednom broju.
- Ako se na pitanje već odgovaralo, igrač ponovno baca kockicu dok ne dođe do pitanja koje još nije postavljeno.
- Za svaki točan odgovor dobiva se 5 bodova.
- Za svaki djelomično točan odgovor dobivaju se 3 boda.
- Ako se ne zna odovor, ne dobivaju se bodovi.
- Igrač koji ne zna odgovor mora pročitati točan odgovor.
- Broj bodova se upisuje u tablicu.
- Na početku se treba dogovoriti koliko će bacanja biti po sudioniku i kad će igra završiti (kad se odgovori na sva pitanja ili do trenutka kada to budu željeli sudionici igre).
- Pobjednik je onaj tko skupi najviše bodova.
- Prije svake igre se dogovorite koje su nagrade za pobjednika ili što onaj s najmanje bodova treba napraviti za sudionike igre (primjerice, obaviti neki kućanski posao).

## Moguće inačice u odgovaranju

- Ako igrač ne zna odgovor na neko pitanje, može odgovarati drugi igrač koji za točan odgovor dobiva 10 bodova, a za netočan gubi 10 bodova.
- Ako igrač dođe do pitanja koje je već bilo:
  - može bacati kockicu tako dugo dok ne dođe do pitanja koje nije bilo postavljeno,
  - može odgovoriti na to pitanje i dobiti, primjerice, 4 boda.

**Primjere oblika za ovu igru pogledajte u zasebnoj datoteci.**

**Primjere mogućih pitanja za ovu igru pogledajte u zasebnoj datoteci.**

Primjer tablice za upisivanje bodova s izmišljenim bodovima za neke igrače:

Ime	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	ukupno
Ivan	5	3	0	3	5	0	3	4	23
Marija	5	5	3	5	4	5	5	5	37
Zrinka	3	5	5	5	5	4	3	3	33
Marko	0	5	5	4	5	5	4	0	28

Pobjednik je u našem zamišljenom slučaju Marija. Možete vidjeti da su igrači odgovarali na već postavljena pitanja i dobivali 4 boda. Cilj igre je naučiti i znati što više o sigurnosti na internetu.

## Inačica igre

1. Pripremite prazne kartice.
2. S jedne strane kartice napišite pitanje, a s druge strane točan odgovor.
3. Kad igrač prvi put baci kockicu, dolazi do svojeg pitanja (primjerice, igrač baci kockicu s brojem 3 i odgovara na pitanje broj 3).
4. Ako u drugom bacanju igrač baci kockicu i dobije, primjerice, broj 2, odgovara na pitanje broj 5 ( $3+2=5$ ).
5. U slučaju da je na pitanje već odgovoreno, ponovno se baca kockica dok se ne dobije pitanje na koje još nitko nije odgovarao.
6. Kako bi se igra ubrzala, na papir napišite brojeve svih pitanja, a kada se na neko pitanje odgovori, prekrižite ga kako bi se odgovaralo samo na neodgovorena pitanja.
7. Kada neki igrač ne zna odgovor na pitanje, mora ga pročitati na stražnjoj strani kartice i vratiti karticu u igru (igrač pitanje čita u sebi, ne naglas!). Kartica je u igri tako dugo dok na nju netko ne odgovori točno.

## Savjeti za razgovor s adolescentima

**Za stariju djecu (adolescente)** ova igra može biti zanimljiva, ali oni više vole kratke priče u kojima mogu mijenjati scenarij te odgovarati na pitanja kada se priča prekine na nekom dijelu. Važno je priču prekidati pitanjima koje omogućuju aktivno sudjelovanje, pokazivanje znanja i snalažljivost. Pitanja na koje se odgovara s da ili ne – nisu u ovom slučaju dobra pitanja. Nikada nemojte pitati adolescenta što bi on u tom trenutku učinio, već što je mogla učiniti osoba XY. Od nekoliko prijedloga koje navede, neka se odluči za jedan koji je, po njegovom mišljenju, najbolji za tu osobu. Nakon toga predviđa se novi mogući scenarij, tj. nastavak priče.

Roditelji mogu koristiti priče iz stvarnog života u kojima su oni bili sudionici ili su o tome negdje čitali. U takvim slučajevima adolescent voli ukazivati na pogreške i predlagati moguća rješenja. Na taj način roditelj potiče kritično razmišljanje svog djeteta. Ukoliko dijete nema odgovor na neko pitanje, problem možete istražiti zajednički. Problemi vezani uz sigurnost na internetu se stalno mijenjaju te ćete možda biti u situaciji da vi neke stvari naučite od vlastite djece.

Nadamo se da su vam se naši prijedlozi svidjeli i da se slažete da je ovo izvrstan način za poboljšanje komunikacije s vlastitim djetetom jer ćete upoznati način na koji ono razmišlja. Uočite ćete i stvari na kojima morate poraditi kako biste i vaše dijete i vi bili zadovoljniji i sigurniji.

Više informacija možete potražiti na stranicama udruge "Suradnici u učenju" <http://ucitelji.hr>.