



Dabrica Darka

Dominik Cvetkovski i Darko Rakić



Growing up on a safer Internet

- Financijska sredstva dodijeljena u sklopu natječaja [Google.org Impact Challenge on Safety](#)
- Cilj projekta je poboljšati život učenika, učitelja i roditelja aktivnim sudjelovanjem u promicanju dobrih strana interneta stvaranjem pozitivnih i kreativnih internetskih sadržaja.
- U projektu smo napravili [4 web igre](#) za učenike od 1. do 8. razreda osnovne škole o sigurnosti na internetu
- Također pripremili smo i [4 priručnika](#) za učiteljice, učitelje i roditelje učenika od 1. do 8. razreda osnovne škole kojim će se uvesti moderni pristupi usmjereni na učenike o tome kako uspješno koristiti obrazovne igre u školi i kako unaprijediti roditeljsko znanje o mogućnostima Interneta i načinima online zaštite djece.
- Pripremili smo i priručnik [Programiranje u Blocklyu](#) namijenjen učiteljima učenika od 1. do 8. razreda osnovnih škola koji u svoje poučavanje žele uključiti aktivnosti za usvajanje kompetencija, prvenstveno iz domene računalnog razmišljanja i programiranja, ali i ostalih domena kurikuluma predmeta Informatika



Growing up on a safer Internet

- U ovom projektu učenici stječu kompetencije, vještine i potrebna znanja koja će im omogućiti kreativno izražavanje, kritičko razmišljanje, da se osjećaju sigurno u internetskom okruženju te ponašaju odgovorno.
- Projekt Growing up on a safer Internet će djeci, mladima i učiteljima pružiti mogućnosti da:
 - koriste se digitalnom tehnologijom odgovorno, moralno i sigurno
 - učinkovito komuniciraju i surađuju u digitalnom okruženju
 - kritički procjenjuju, odabiru i primjereno koriste tehnologiju
 - upravljaju informacijama u digitalnom okruženju
 - kreativno se izražavaju uz pomoć kodiranja.



Igre Dabrica Darka

1. igra *Dabrica Darka otkriva digitalni svijet* namijenjena je učenicima od 6 do 8 godina (1. i 2. razred)
2. igra *Dabrica Darka zna se pristojno ponašati i na internetu* namijenjena je učenicima od 8 do 10 godina (3. i 4. razred)
3. igra *Dabrica Darka otkriva kako ostaviti dobre digitalne tragove* namijenjena je učenicima od 10 do 12 godina (5. i 6. razred)
4. igra *Dabrica Darka štiti sebe i druge na internetu* namijenjena je učenicima od 12 do 14 godina (7. i 8. razred).



Dabrica Darka

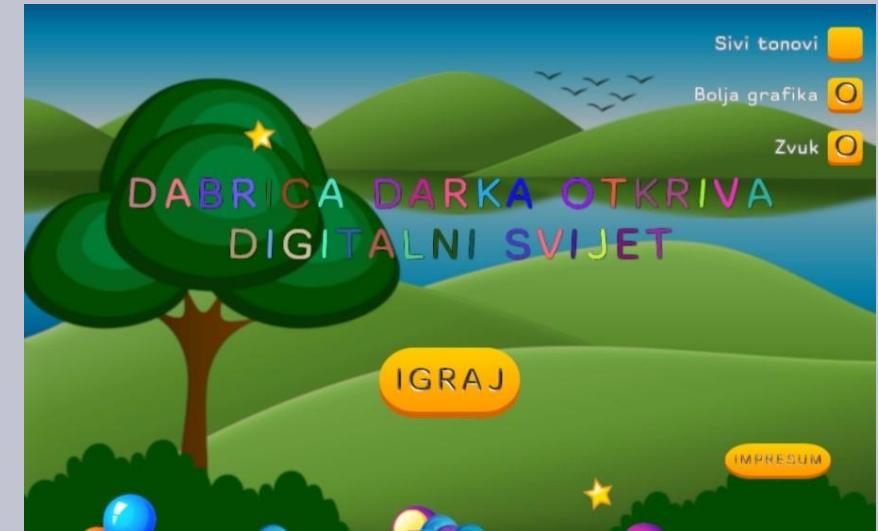
- Dabrica Darka je razigrana i nestašna, znatiželjna i hrabra, rado se upušta u pustolovine i istražuje, pravi je pokretač i inicijator i nikad joj nije teško pokušati riješiti problem.
- U rješavanju problema pomažu joj medo Marko i Mudra sova.
- Oni su također i dobro društvo za vježbe istezanja jer je uz igranje i učenje na računalu važno voditi brigu o svom zdravlju.





Dabrica Darka otkriva digitalni svijet

- U igri se dabrica Darka vozi na splavi te upravljujući kretanjem izbjegava prepreke i izvršava zadatke prema nivoima.
- Na prvom nivou dabrica Darka treba skupiti 5 sličica svakog uređaja za komunikaciju na internetu, na drugom nivou sakuplja pozitivne emotikone, a na trećem treba prepoznati osobne podatke i osnovna pravila ponašanja u virtualnom svijetu.
- Dabrica može poboljšati svoj rezultat rješavanjem dodatnih zadataka kojima je tema elektronički otpad i računalno razmišljanje





Dabrica Darka zna se pristojno ponašati i na internetu

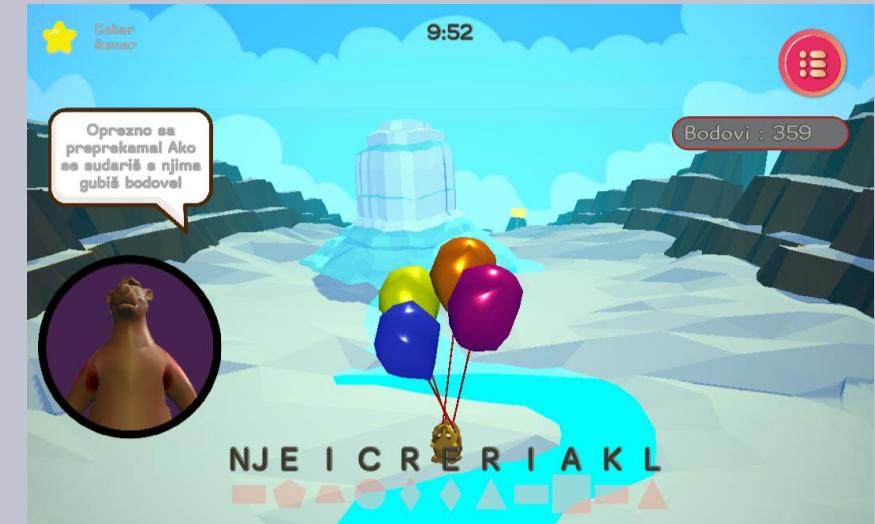
- Dabrići Darki se potrgao splav kojim se treba vratiti kući
- U igri Dabrica Darka da bi popravila svoj splav mora skupiti smeće u vodi pomoću kojeg će dobiti drva za popravak splava.
- Skupljanje smeća otežavaju joj kornjače koje mora izbjegavati
- Dabrica nastavlja svoj put i u drugom nivou Dabrica Darka dolazi do brane koju mora zatvoriti točnim odgovaranjem na pitanja o pristojnom i primijerenom ponašanju na internetu, zaštiti računala i podataka, pravilnom sjedenju za računalom itd...





Dabrica Darka pazi na svoj digitalni trag

- U igri dabrica Darka putuje u balonu, skuplja slova i rješava različite zadatke. Igra je podijeljena na tri razine: Suma, Planina i Oblaci.
- Cilj je dabrice Darke da kroz šumu, planinu i oblake sretno stigne kući.
- Na tom putu treba skupiti slova u različitim geometrijskim likovima i pomoću slova odgovoriti na tri pitanja na svakoj razini. Ako želi uspješno riješiti sve zadatke, treba pripaziti koje se slovo nalazi u kojem geometrijskom liku.





Dabrica Darka štiti sebe i druge na internetu

- U ovoj igri Dabrica Darka da bi sretno stigla kući mora proći kroz šumu i otključati vrata koja imaju sigurnu lozinku.
- Da bi mogla sastaviti sigurnu lozinku u šumi odgovaranjem na pitanja od govoru mržnje, elektroničkom nasilju, krađi identiteta, lažnim vijestima skuplja slova i simbole kojima će na kraju složiti sigurnu lozinku i sretno stići kući.
- Dabrica mora pronaći slova koja su po cijeloj šumi te skupiti i dodatne bodove koji ju vode prema izlazu iz šume.





Dok igramo i vježbamo



Više o igrama i
priručnicima
ucitelji.hr