**25. novembra 2020**

**Hra Interland s podporou Teach for Slovakia učí deti používať internet bezpečne**

**Spoločnosť Google sprístupňuje slovenským deťom online hru Interland, na ktorej šírení sa bude podieľať aj program Teach For Slovakia. Táto bezplatná online hra, ktorá je teraz dostupná už aj v slovenskom jazyku, sa snaží deťom zábavnou formou priblížiť základy bezpečného správania sa na internete. Google s podporou Teach for Slovakia bude zvyšovať povedomie o digitálnej bezpečnosti medzi žiakmi v dobe, kedy čas detí strávený online dramaticky rastie v dôsledku pandémie koronavírusu.**

Náročné obdobie, ktoré nás všetkých tento rok zastihlo, pritiahlo k internetu mnoho nových používateľov, vrátane tých detských. Podľa analýzy Inštitútu vzdelávacej politiky sa k online výučbe pripojilo 81 percent celej žiackej populácie, pričom na jar 2020 internet vôbec nepoužívala [polovica žiakov](http://www.ivo.sk/buxus/docs/publikacie/subory/Digitalna_gramotnost_2020.pdf)[[1]](#footnote-1) na základných školách. Deti bez povedomia o digitálnej bezpečnosti, ktoré sa na internet začali pripájať len nedávno a neprešli si predtým prípravou v škole alebo doma s rodičmi, sú pritom najzraniteľnejšie. Okrem všeobecných zručností pri ovládaní počítača však treba myslieť aj na kvalitu digitálnych zručností. Na Slovensku má [základné digitálne zručnosti](http://www.ivo.sk/buxus/docs/publikacie/subory/Digitalna_gramotnost_2020.pdf) len 55 % populácie[[2]](#footnote-2), čo je pod priemerom krajín Európskej únie. Problém je ešte výraznejší v našich školách, kde chýbajú kvalifikovaní učitelia informatiky.

*„Počas prvej a momentálne aj druhej vlny pandémie sledujeme zvýšené využívanie internetu u detí. Sme radi, že hru Interland po skúsenostiach zo zahraničia môžeme sprístupniť aj slovenským deťom. Je nesmierne dôležité začať deti viesť k bezpečnému a zodpovednému správaniu sa na internete čo najskôr. Cieľom hry je deti naučiť bezpečne sa pohybovať v anonymnom prostredí internetu a jednoducho ich oboznámiť s možnými nástrahami či ako sa voči nim chrániť zábavnou a nenásilnou formou,“* približuje **Ingrid Popovič**, marketingová manažérka pre produkty spoločnosti Google na slovenskom, českom a maďarskom trhu.

Dobrodružná hra [Interland](https://beinternetawesome.withgoogle.com/sk_sk/interland) je určená deťom školského veku od 7 do 12 rokov. Na jej spustenie stačí len internetový prehliadač a pozostáva zo štyroch základných lekcií, pričom každá z nich je akousi minihrou. Deti postupne prechádzajú celou hrou a stávajú sa „internetovými hrdinami“. Počas svojej cesty sa postupne naučia, ako si poradiť s hackermi, phishermi, kyberšikanou alebo zdieľaním informácií na sociálnych sieťach.

Už pred pandémiou COVID-19 bolo používanie digitálnych technológií u detí spojené s rôznymi problémami. Napríklad len kyberšikanou je podľa prieskumu ESPAD 2019 ohrozených 6,7% slovenských študentov (6% chlapcov a 7,1% dievčat). Tieto čísla sú pravdepodobne ešte vyššie, keď sa väčšina sociálnej interakcie (a teda aj klasickej šikany) v čase pandémie presúva do virtuálneho priestoru. Týka sa to samozrejme aj ďalších problémov ako sledovanie nevhodného obsahu, bezpečnostné riziká (online predátori, ochrana osobných údajov, phishing, hacking a pod.) a ďalších digitálnych hrozieb.

*„Pri prevencii a predchádzaní novodobým problémom súvisiacim s využívaním digitálnych technológií zohrávajú kľúčovú rolu školy. V 21. storočí ich rola spočíva najmä v tom, že by mali deti naučiť pracovať s technológiami bezpečne a rozumne. Školy by sa mali oveľa viac venovať tomu, ako predchádzať problematickému správaniu na internete, čo je bezpečné a čo už môže byť dieťaťu škodlivé. Na druhej strane by mali viesť deti k obsahu, ktorý je pre ne prínosný. Každá iniciatíva, ktorá v tejto oblasti pomôže učiteľom a aj žiakom zvládnuť novodobé výzvy týkajúce sa online prostredia znamená, že učitelia budú odborne zdatnejší a žiaci oveľa viac pripravení vykročiť do sveta 21. storočia,“* hovorí **Michal Božík**, psychológ a výskumný pracovník z Výskumného ústavu detskej psychológie a patopsychológie.

**Google.org grant pre Teach for Slovakia**

Podpora Teach for Slovakia pri šírení hry Interland medzi deťmi na školách je súčasťou omnoho rozsiahlejšieho projektu Informatika 2.0. Jeho cieľom je komplexné vytvorenie bezplatných online učebných materiálov pre oblasť digitálnej gramotnosti. Program Teach for Slovakia na tento projekt získal prostredníctvom filantropickej odnože Google.org finančný grant. Získané finančné prostriedky z grantu využije na podporu digitálnej gramotnosti medzi žiakmi na Slovensku z rôznych sociálnych pomerov. Špeciálnu pozornosť venuje tým komunitám, ktoré majú obmedzený prístup k zdrojom digitálnej gramotnosti.

*„Náš projekt Informatika 2.0 vznikol ako reakcia na alarmujúcu situáciu vo výučbe informatiky na slovenských školách. Chýbajú učitelia aj podpora pre kvalitné vyučovanie informatiky,“* hovorí Angelika Fogášová z Teach for Slovakia, jedna z autoriek projektu Informatika 2.0.

Teach for Slovakia chce týmito aktivitami zvrátiť nepriaznivý stav na Slovensku. V takmer polovici[[3]](#footnote-3) základných škôl na Slovensku vyučujú informatiku učitelia bez formálneho vzdelania v tejto oblasti, bez súčasnej metodiky a bez toho, že by tu boli dostupné zdroje pre učiteľov v slovenskom jazyku. Vytvorené učebné materiály budú k dispozícii vyše 800 učiteľom po celom Slovensku s nepriamym dosahom až na 50-tisíc žiakov. Teach for Slovakia bude čerpať grant do januára 2022.

- KONIEC -

**O spoločnosti Google Inc.**

Spoločnosť Google sa ako globálny technologický líder snaží neustále vylepšovať spôsob prepájania ľudí s informáciami. Inovácie Googlu v oblasti vyhľadávania a reklamy umožnili spoločnosti získať vedúcu pozíciu na internete a vytvoriť jednu z najznámejších svetových značiek.

# # #

Google je ochranná známka spoločnosti Google Inc. Všetky ďalšie názvy spoločností a produktov môžu byť ochrannými známkami príslušných spoločností, s ktorými sú asociované.

**O Teach for Slovakia**

Teach for Slovakia je súčasťou medzinárodnej siete Teach for All, pôsobiacej v 50 krajinách sveta, zameriavajúcej sa na systémovú zmenu vo vzdelávaní s dôrazom na zlepšenie situácie žiakov zo znevýhodnených prostredí. Na Slovensku pôsobí od roku 2014.

Cieľom programu je prispieť k zlepšeniu celého školstva a úrovne vzdelania všetkých detí. Model Teach For All túto zmenu chce dosiahnuť tým, že priťahuje do školstva výnimočných mladých ľudí a pripravuje ich na dlhodobú životnú dráhu, aby prevzali a potom zvládli náročné role v systéme školstva, cez ktoré je možné realizovať systémovú zmenu.

**O projekte Informatika 2.0**

Projekt Informatika 2.0 chce byť podporou pre všetkých učiteľov informatiky. Vytvára vzdelávacie materiály s ohľadom na vzdelávací program ministerstva školstva. Materiály budú dostupné zadarmo a prevedú deti a učiteľov každou jednou hodinou na základnej škole od prvej až po poslednú minútu. Pomôže tak vyučovať informatiku kvalitne a efektívnejšie aj učiteľom, ktorým chýba kvalifikácia v tomto predmete. Cieľom projektu je dať všetkým deťom šancu rozvíjať svoje digitálne zručnosti, bez ktorých sa v budúcnosti nezaobídu. Autormi projektu sú Angelika Fogášová a Jano Horváth z Teach for Slovakia.

**V prípade záujmu o ďalšie tlačové informácie a materiály, prosím, kontaktujte:**

Grayling Slovakia

Daša Paulíčková

Palisády 36, 811 06 Bratislava

Tel.: +421 2 5920 1405

E-mail: google\_sk@grayling.com

1. Štúdia Inštitútu pre verejné otázky [Digitálna gramotnosť na Slovensku 2020](http://www.ivo.sk/buxus/docs/publikacie/subory/Digitalna_gramotnost_2020.pdf), IVO 2020 [↑](#footnote-ref-1)
2. Štúdia Inštitútu pre verejné otázky [Digitálna gramotnosť na Slovensku 2020](http://www.ivo.sk/buxus/docs/publikacie/subory/Digitalna_gramotnost_2020.pdf), IVO 2020 [↑](#footnote-ref-2)
3. [Správa o stave a úrovni výchovy a vzdelávania v školách a školských zariadeniach v Slovenskej republike v školskom roku 2018/2019](https://www.ssiba.sk/admin/fckeditor/editor/userfiles/file/Dokumenty/velka_sprava/sprava_18_19.pdf) [↑](#footnote-ref-3)