



Jocuri care ar putea fi folosite pe un anumit subiect (securitate, protecție, știri false)



O definiție

Gamification este recunoscută ca una dintre cele mai eficiente strategii de predare și învățare. Include provocări și colaborare pentru a atinge un obiectiv comun.



De ce este important?

Conform [ScienceDirect 2020](#), gamification este o strategie bazată pe provocări în educație, care duce la o creștere cu 34,75% a performanței elevilor. Pe baza acestor cifre, ar putea fi o idee interesantă aplicarea jocurilor pe tema generală a siguranței pe internet și rețelele sociale. În plus, transformarea studenților în jucători le oferă un sentiment mai bun de apartenență și îi face mai activi în procesul de învățare.



Sfaturi și ponturi



Le puteți explica elevilor cum să depisteze știrile false ([How to Spot Real and Fake News – Critically Appraising Information \(mindtools.com\)](#)) și cereți-le să le identifice pe Internet, pe un anumit subiect.



Puteți folosi resurse online și îi puteți determina pe elevi să le joace (pentru jocuri gata făcute, vă rugăm să vizitați linkurile din secțiunea de mai jos), chiar dacă nu sunt toate dezvoltate special pentru elevi.



Resurse și instrumente utile



Jocuri care te învață despre știrile false: [Protecting Ourselves from Fake News: Games that Teach about Fake News | Center for Information Technology and Society - UC Santa Barbara \(ucsb.edu\)](#)



Jocuri despre confidențialitate, securitate și securitate cibernetică: [Security Awareness | Privacy and Security Training Games | TeachPrivacy](#), [Security Awareness Games \(cdse.edu\)](#) și [7 Internet Safety Games to Help Kids Become Cyber Smart \(makeuseof.com\)](#)

