HODINA KÓDU:

MINECRAFT PŘÍBĚH DVOU VESNIC

PŘÍRUČKA UČITELE

45 minut

Tato příručka obsahuje:

- Přehled tématu
- Diskusní body k tématům rozmanitosti a inkluze
- Postup lekce
- Standardy CSTA & ISTE
- Nápady na další aktivity

JAK ZAČÍT?

- Nainstalujte si Minecraft: Education Edition z odkazu https://aka.ms/HourofCode2020
- Podívejte se na úvodní video a seznamte se s tématem Hodiny kódu
- Podívejte se na video, které vás provede lekcí a ukáže vám, jak se orientovat ve výukovém světě Minecraftu
- Otevřete si svět a projděte si jej
- Stáhněte si kopii klíče s řešením úloh
- Máte další otázky? Podívejte se na FAQ

PŘEHLED TÉMATU

Po staletí žili obyvatelé dvou vesnic vedle sebe, ale nikdy spolu nekomunikovali. Jejich životní podmínky se ale postupem času změnily, a jsou tak nyní nuceni začít spolupracovat. My jako hráči máme k řešení jejich problémů použít programovatelného robota Agenta. Hra je obsahově cílena na empatii, soucit a pocit sounáležitosti se svými sousedy. Má vést ke spolupráci, zapojení a objevování bohatství různorodosti, která nás všechny činí jedinečně zvláštními.

Letošní lekci je možné programovat jak pomocí bloků, tak i v programovacím jazyce Python.

CÍLE LEKCE

Po skončení této lekce budou žáci:

- Rozumět významu a výhodám rozmanitosti a začlenění se do komunity;
- Schopni uvědomit si, jak může toto téma způsobit v reálném životě újmu;
- Vytvářet řešení, která zahrnují sekvence, iterace a cykly;
- Umět rozložit úlohu na jednotlivé kroky potřebné k jejímu vyřešení.

DISTANČNÍ VZDĚLÁVÁNÍ

Pokud se chystáte využít tuto lekci k distančnímu vzdělávání, zvažte tyto tipy:

1. Táto lekce není navržená jako hra pro více hráčů. Každý žák by měl pracovat ve svém vlastním světě.
2. Rozdělte žáky do dvojic či malých skupin prostřednictvím skupinových místností, aby si mohli navzájem pomáhat při řešení problémů.
3. Vzhledem k tomu, že žáci budou mít různou úroveň znalostí Minecraftu a programovaní, může se hodit určit vedoucí žákovských skupin, kteří budou pomáhat spolužákům, kteří budou mít s úlohami problém.

Pro více informací o distančním vzdělávání v Minecraft: Education Edition navštivte https://aka.ms/remote-learning-kit (stránky v angličtině).

KONCEPCE A VEDENÍ LEKCE: 10 minut

Představte následující pojmy a otázky a umožněte o nich žákům diskutovat ve skupinách:

- Co je předpojatost a jaké jsou faktory, které přispívají k předpojatosti?
    - **Předpojatost** je kognitivní (myslící) proces, ve kterém si na základě vlastních zkušeností a představ utváříme myšlenky a názory.
    - **Nevědomá předpojatost** je upřednostňování pro anebo naopak zaměření proti osobě anebo skupině, kterého si dotyčný není vědomý, ale přesto koná na základě předsudků. To znamená, že osoba je zaujatá, aniž by si to uvědomovala. Nevědomá předpojatost vede ke stereotypům, předsudkům anebo preferencím, které nás vedou k tomu, abychom osobu, věc anebo skupinu upřednostňovali způsobem, který se považuje za nespravedlivý.
    - **Vědomá zaujatost** je výslovná či úmyslná zaujatost. To znamená, že osoba, která je zaujatá, si je této zaujatosti vědoma.
    - Mezi některé nejběžnější typy zaujatosti patří předsudky založené na rase, etnickém původu, věku, pohlaví, rodové identitě, fyzických schopnostech, náboženství a tělesné hmotnosti.
- Jak mohou předpojatosti způsobit újmu?
    - Vědomé i nevědomé předpojatosti mohou způsobit, že se budeme chovat vůči někomu negativně či jej diskriminovat.
    - Když zařazujeme lidi do stereotypů na základě jejich pohlaví, etnického původu, sexuální orientace či jiných charakteristik, muže to být škodlivé pro nás i pro naši komunitu. Ve větší a extrémní míře může předpojatost vést k útlaku, otroctví anebo dokonce ke genocidě.
- Jak si můžeme být vědomí předpojatosti okolo nás?
    - Věnujte více pozornosti své interakci s ostatními, zvláště s těmi, kteří se mohou lišit.
    - Zamyslete se a pokuste se pochopit svoje vlastní reakce na lidi, kteří se od vás samých liší.
- Co je to rozmanitost?
    - **Rozmanitost** je všechno to, co odlišuje lidi, včetně charakteristik, díky kterým se jednotlivci a skupiny navzájem liší. Rozmanitost může zahrnovat i různé nápady, pohledy a hodnoty.
- Co je to inkluze?

    - **Inkluze** přináší procesy, aktivity a rozhodnuti jednotlivců nebo skupiny, kteří byli tradičně vyloučení.
- Jaké jsou výhody rozmanitosti v komunitě?
    - Lidská společenství, která dbají na začleňování a mají rozmanitost nápadů, pohledů, hodnot a lidí, jsou taková společenství, která nabízejí široký rozhled a hlubší pochopení.
- Jaké jsou způsoby, kterými Vaše myšlenky a činy dávají najevo, že přijímáte někoho jiného?
    - Rozvažujete nad tím, o čem se hovoří?
    - Přijali jste rozmanitost v přesvědčení, názorech anebo představách?
    - Projevují vaše myšlenky a činy toleranci?

Pochopeni rozdílů má svoji hodnotu, ale nejdůležitější je pochopit, že to, jak tyto rozdíly *vnímáme*, může mít pozitivní či negativní dopad na jednotlivce, skupiny nebo komunity.

Zvažte metodu „**CALM**“ uvedenou níže:

- **C**hallenge your assumptions – vyzvěte své domněnky, zaměřte se na vnímaní lidí jako jednotlivců, ne skrze stereotypy.
- **A**djust your perspectives – upravte svou perspektivu, zkuste vidět věci pohledem druhého.
- **L**earn to become aware – naučte se uvědomovat si své předsudky a pracujte na porozumění.
- **M**ix it up – protřepte to, využijte příležitostí trávit víc času s těmi, kteří se od vás liší, a učte se od nich. To zahrnuje i knihy, které čtete, a média, které sledujete.

PŘEDSTAVENÍ LEKCE: 2 minuty

Žáci si přečtou tento úvod ještě předtím, než začnou s programovacími aktivitami.

Toto je příběh dvou vesnic: farmářů od východu a rybářů ze západu. Obě vesnice měly dostatek jídla a ani jedno nevidělo důvod pro jakýkoli styk se sousedem. To vedlo k tomu, že obě vesnice se bály kohokoli či čehokoli jiného. A tak farmáři (Farming Villagers) i rybáři (Fishing Illagers) pokračovali ve svých životech stejným způsobem, jaký vedli vždy, i když se svět okolo nic měnil. Nakonec byly ale změny tak velké, že je již nemohli ignorovat. Farmáři již

nemohli pěstovat dostatek plodin a rybářům docházely zásoby ryb. Žádná z vesnic neznala jiný způsob, jak přežít, a přesto se obě společenství bála obrátit o pomoc k sousedům.

Vesničané i rybáři i dnes stále prožívají těžké časy. Snad se s vaší pomocí dokážou naučit vážit si svých rozdílů a najít novou cestu zpět… společně.

PROGRAMOVACÍ AKTIVITY: 30-40 minut

Žáci začínají svou programátorskou cestu na hradě dvěma jednoduchými programovacími úlohami. Tyto úlohy jim umožní rozhodnout se, zda chtějí programovat v MakeCode pomocí bloků nebo v jazyce Python. Začínajícím programátorům doporučujeme začít programovat pomocí bloků.

ÚVODNÍ PROGRAMOVACÍ ÚLOHY

Úloha 1: Posuň agenta. Posuň svého Agenta vpřed tak, aby stál na bloku zlata.

Úloha 2: Zasaďte stromek. Přijmi od Agenta dárek a zasaď ho uprostřed hradu.

Po dokončení úvodních úloh pokračují žáci do jedné ze dvou vesnic. Mohou si vybrat mezi farmáři (vesničané – Villagers) a rybáři (útočníci – Illagers). Žáci zde naleznou šest programovacích úloh, které mohou dokončit v jakémkoli pořadí.

PROGRAMOVACÍ ÚLOHY U FARMÁŘŮ

Úloha 1: Postavte dok. Rybaření je něco, v čem farmáři nebyli nikdy dobří. Rybáři z vedlejší vesnice jim nabídli pomoc při učení se, ale nejprve jim doporučili postavit dok. Ke stavbě doku na okraji břehu použijte svého agenta. Dok by měl být široký 4 bloky a dlouhý 6 bloků.

> *Lekce: Rovnost není o tom, abychom každému poskytli to samé, ale o tom, aby každý měl vše nutné k tomu, aby mohl být úspěšný. Předtím než jste postavili dok, neměli farmáři to, co potřebovali, aby se naučili chytat ryby. Díky vašemu doku a několika lekcím od rybářů se farmáři naučili rybařit. Teď budou mít dost jídla. Dost i na sdílení.*

Úloha 2: Představte ničitele farmářům.

Ničitelé jsou nepochopená stvoření. Každý ve vesnici se jich bojí, ale jeden farmář se dozvěděl, že jsou přátelští. Použijte svého agenta a představte ničitele třem farmářům stojícím blízko svých domů, aby viděli, jaká jemná stvoření ničitelé ve skutečnosti jsou.

> *Lekce: Farmáři se vždy báli ničitelů kvůli příběhům, které o nich slyšeli. I když ve skutečnosti nikdy ničitele nepotkali, jejich strach stvořil zaujatost vůči těmto stvořením. Jakmile ale farmáři viděli, že ničitel je jemný, začali znovu přemýšlet o svých názorech na ničitele a uvědomili si, že je důležité věnovat čas tomu, abychom někoho poznali, a teprve na základě toho si o něm udělali názor.*

Úloha 3: Braňte řepnou farmu . Něco neustále ničí řepnou farmu a farmáři si myslí, že to je kvůli ničitelům, které rybáři chovají jako domácí zvířata. Rybáři tvrdí, že to nebyli ničitelé, ale kdo jiný by to mohl být? Použijte svého agenta na vybudování ochranného plotu okolo farmy, abyste zabránili krádežím řepy, ať už krádeže způsobuje cokoli.

> *Lekce: Díky plotu okolo farmy jsme zjistili, že skutečný viník, který vykopával řepu, nebyl ničitel, ale lišky! Farmáři se dozvěděli, jak důležité je získat fakta.*

PROGRAMOVACÍ ÚLOHY U RYBÁŘŮ

Úloha 4: Připravte pole na pěstování rostlin. Rybáři nemají mnoho zemědělské půdy a neví, jak hospodařit. Farmáři se nabídli, že je budou učit, ale nejprve musejí rybáři pomoci s obděláním půdy. Použijte svého agenta a naučte rybáře, jak blok země obdělat.

> *Lekce: Rovnost není o tom, abychom každému poskytli to samé, ale o tom, aby měl každý to, co potřebuje k tomu, aby byl úspěšný. I když měli farmáři a rybáři podobné množství půdy, rybáři potřebovali nejprve pomoci, aby měli obě skupiny stejné a spravedlivé příležitosti. Teď, kdy vás agent pomohl obdělat půdu, mají rybáři stejné příležitosti jako farmáři.*

Úloha 5: Pomozte dětem získat míč. Skupina dětí rybářů ztratila míč na střeše domu farmářů a bojí se míč získat zpět. Děti o farmářích mnoho neví, ale už slyšely, že by mohli být čaroději.

Pomocí svého Agenta se posuňte nahoru po stěně a zmáčkněte tlačítka, aby se rozjel farmářský výtah a bylo možné přivézt míč dolů.

> *Lekce: Neznámé může být někdy strašidelné. Děti rybářů se s farmáři nikdy nesetkaly, ale slyšely příběhy, které je vystrašily. Potom, co váš agent opravil výtah, mohl farmář sejít dolů a s dětmi se setkat. Děti poznaly, že farmář je velmi milý, a ne strašidelný čaroděj, jak si dříve myslely.*

Úloha 6: Postav motorizovanou železnici. Rybáři organizují trh pro obě vesnice, aby se shromáždili a obchodovali, ale farmáři přestali přicházet. Rybáři si myslí, že je farmáři nemají rádi, ale farmáři tvrdí, že je příliš těžké dostat jejich zboží přes kopec. Použijte svého Agenta na vybudování železnice, aby mohli farmáři jít na kopec a zúčastnit se trhu.

> *Lekce: Po dokončení železnice se farmáři skutečně vrátili na trh. Více lidí na trhu znamenalo více věcí na nákup a prodej a dobré obchodování mezi těmito dvěma vesnicemi. Z motorizované železnice měli prospěch jak farmáři, tak i rybáři a trh se stal opět událostí pro všechny.*

ZÁVĚR: 5 minut

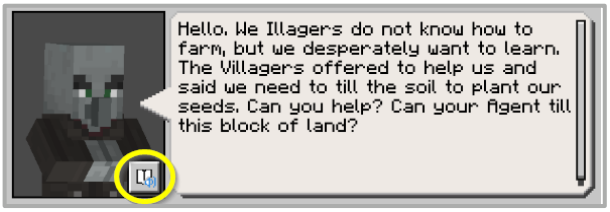
Zvažte následující otázky a veďte skupinovou diskusi studentů:

- Proč je důležité uznat a pochopit důležitost rozmanitosti?
- Jak metoda „CALM“ (viz výše v textu) funguje v reálném životě?
- Proč je důležité začleňovat různé druhy lidí nehledě na jejich pohlaví, rasu, sociálně-ekonomický původ atd.?
- Jak můžeme profitovat z rozmanitosti a inkluze?

TIPY A TRIKY

Hledej otazníky: Hledej NPC (non-player characters) se žlutým otazníkem, který se vznáší nad jejich hlavou. Jsou to měšťané, kteří potřebují tvoji pomoc nejvíc. Kliknutím pravým tlačítkem na tyto postavy se mohou žáci pustit do dalších programovacích úloh. Otazník se změní na zelenou barvu poté, co se pustíte do řešení úlohy, a NPC vám bude moci nabídnout nápovědu, resetování úlohy či ukončení dané aktivity.

Nakresli obrázek: Jestliže se žák někde zasekne nebo neví, kde začít, povzbuďte ho nakreslením obrázku cesty, kterou plánují pro agenta, nebo ať požádá o radu NPC. To jim pomůže naplánovat svou cestu a upravit proměnné faktory tak, aby překonali každou překážku související s trasou.



Asistivní čtečka: Žáci mohou kliknout na ikonu Asistivní čtečky v pravém dolním roku NPC dialogů a nechat si tak text přečíst nahlas nebo si jej dokonce nechat přeložit do různých jazyků.

Teleport, rady a další: Po opuštění hradu dostanou žáci telekomunikační zařízení. Pro pomoc s aktivitou či rychlé cestování mezi oblastmi klikněte na komunikační zařízení pravým tlačítkem. Žák může dostat radu, začít znovu, přesouvat se mezi dvěma vesnicemi nebo se vrátit a zkontrolovat zasazený stromek.

TIPY PRO PROGRAMOVÁNÍ V PYTHONU:

- Spusťte zkušební kód, abyste se poznali nové příkazy, které vám budou představené.
- Při práci na vlastním kódu použijte CTRL+C and CTRL+V pro kopírování a vkládání příkazů z příkladů.

ROZŠIŘUJÍCÍ AKTIVITY

Po kompletním dokončení lekce jsou žákům nabídnuty následující možnosti:

1. Pracujte na dalších programovacích aktivitách ve stejném světě, a prozkoumejte tak možnosti kreativního programování v Minecraftu.
    a. Znovu projděte úlohy, ale použijte jiné programovací jazyky.
    b. Překonej výzvy jinou cestou. Pokud například žáci při prvním projití světa nepoužívali smyčky (cykly), povzbuďte je, aby to zkusili znovu, ale tentokrát s použitím smyček.

2. Prozkoumejte téma rozmanitosti a inkluze více skrze následující lekce a zdroje:
    a. Výchova k toleranci:
        i. Rozmanitost a inkluze – školka až 2. třídy ZŠ (text v angličtině): https://www.tolerance.org/learning-plan/diversity-and-inclusion-1
        ii. Rozmanitost a inkluze – 3. až 5. třídy ZŠ (text v angličtině): https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A36
        iii. Rozmanitost a inkluze – 6. až 8. třídy ZŠ (text v angličtině): https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A37
        iv. Rozmanitost a inkluze – 9. třídy ZŠ a střední školy (text v angličtině): https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclu

sion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A38

v. Pusťte se do akce – zorganizujte ve škole kampaň zaměřenou na rozmanitost. Vykročte ze své komfortní zóny a seznamte se s někým novým, třeba při obědě (text v angličtině): https://www.tolerance.org/mix-it-up

b. Tematické sbírky z Flipgrid Discovery Library (všechny texty v angličtině):
   i. Konverzace o rase, rovnosti a spravedlnosti: https://admin.flipgrid.com/manage/discovery/collections/details/22304
   ii. ADL vzdělávání: https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/37?name=adl-education
   iii. Equal Justice Initiative: https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/53?name=equal-justice-initiative
   iv. Langston League: https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/31?ns=&name=langston-league

c. Prozkoumejte knihy přiměřené věku na téma rozmanitosti a inkluze (texty v angličtině):
   i. ADL Books Matter
   ii. Celebrate our Differences
   iii. Diversity and Inclusion - Secondary

3. Prozkoumejte další Minecraft programovací aktivity v blokovém programování nebo jazyce Python:
   a. Minecraft balíček pro informatiku (Minecraft Computer Science Subject Kit, anglicky): https://education.minecraft.net/class-resources/computer-science-subject-kit

4. Další aktivity v rámci iniciativy Hodina kódu naleznete na adrese Code.org:
   a. Aktivity Hodiny kódu na Code.org (česky): https://hourofcode.com/us/cs/learn

Příručka ovládání Minecraftu

KLÁVESNICE

W – posuň se vpřed

S – posuň se zpět

A – posuň se doleva

D – posuň se doprava

mezerník – skoč

C – otevři okno s programováním

MYŠ

levý klik – těžení či útočení

pravý klik – použití vybraného nástroje v hotbaru nebo interakce s postavou

pohyb myši – rozhlížení se

DOTYK

Pokud používáte Minecraft na zařízení s dotykovou obrazovkou, ovládání hry se od liší od toho pomocí klávesnice a myši

- **pohyb**: Využijte pohybový blok v levém dolním rohu vaší obrazovky.
- **rozhlížení se**: Potáhněte kdekoli po obrazovce.
- **komunikace s postavami**: Jakmile se ve hře přiblížíte k nějaké postavě, zobrazí se u ní tlačítko pro konverzaci.
- **programování**: Klepněte na ikonu Agenta (robota) nahoře na obrazovce, tím otevřete okno s programovacím rozhraním.
- **skok**: Tlačítko vpravo dole slouží ke skákání.

PDF verze ovládání Minecraft určená pro tisk je k dispozici na této adrese (anglicky): https://education.minecraft.net/wp-content/uploads/Key-Terms-and-Control-Guide_MEE.pdf

VZDĚLÁVACÍ STANDARDY

CSTA K-12	
1A-AP-08	Modeluje denní procesy pomocí vytvoření a použití algoritmů (soubory instrukcí typu krok za krokem), aby dokončil úlohu.
1A-AP-09	Modeluje způsob, jakým programy uchovávají data a manipulují s nimi za použití čísel či jinými způsoby pro reprezentování informace.
1A-AP-11	Dokáže rozložit (rozdělit) kroky potřebné k vyřešení problému na přesný sled instrukcí.
1B-DA-07	Používá data, aby zvýraznil či navrhl vztahy mezi příčinou a následkem, předpovídá výsledky nebo komunikuje nějakou ideu.
1B-AP-10	Vytváří programy, které obsahují sekvence, události, smyčky (cykly) a podmínky.
1B-AP-13	Používá iterační (opakovací) procesy pro plánování a vývoj programu tak, že zahrnuje pohled ostatních a bere v úvahu uživatelské preference.
1B-IC-18	Diskutuje o počítačových technologiích, které změnily svět, a dokáže vyjádřit, jak tyto technologie ovlivňují a jsou ovlivňovány v kulturní praxi.

ISTE	
1C	Studenti používají technologie k získání zpětné vazby, která jim poskytuje informace a zlepšuje jejich postupy. Různými způsoby prokazují to, co se naučili.
2B	Studenti se při používání technologií zapojují do pozitivních, bezpečných, legálních a etických forem chování, to platí i pro online sociální interakci či používání síťově propojených zařízení.
3A	Vytvořte pro studenty takovou zkušenost, aby mohli pozitivně a sociálně zodpovědně přispívat a projevovat empatické chování v online prostředí a budovat tak vztahy a komunitu.
3B	Vytvořte takové prostředí pro učení, které podporuje zvědavost a kritické zkoumání online zdrojů a podporuje digitální gramotnost a schopnost plynule se vyjadřovat pomocí médií.

6B	Spravujte použití technologií a strategií učení studentů na digitálních platformách, ve virtuálních prostředích, tvořivých dílnách či v terénu.

SOCIAL JUSTICE STANDARDS FROM TOLERANCE.ORG	
6.	Studenti se budou cítit dobře s lidmi, kteří jsou jim podobní, i s těmi, kteří se od nich liší, a budou se ke všem chovat s úctou.
7.	Studenti si osvojí takový jazyk a znalosti, aby dokázali přesně a s úctou popsat, jak jsou lidé (včetně jich samých) stejní či odlišní, ať již mezi sebou či v rámci jejich identitních skupin.
9.	Studenti budou reagovat na odlišnost budováním schopnosti vcítit se (empatie), úctou (respektem), pochopením a navazováním spojení.
11.	Studenti budou rozpoznávat stereotypy a budou posuzovat lidi jako jednotlivce spíše než reprezentanty skupin.
13.	Studenti budou analyzovat škodlivý dopad zaujatosti a nespravedlnosti na svět, jak v minulosti, tak i dnes.

KONCEPTY PROGRAMOVÁNÍ

V lekci žáci prozkoumají následující programovací koncepty včetně:

- **Sekvencování**: Sekvence (pořadí, následnost) je jedním ze základních konceptů v počítačovém programování. Ve sekvenční struktuře vede akce či událost k další akci v předem daném pořadí.
- **Iterace:** v informatice je iterace jen jiný termín pro opakování akcí znovu a znovu. Pro více informací navštivte: https://minecraft.makecode.com/courses/csintro/iteration (text v angličtině)
- **Cykly (smyčky):** Při splnění podmínky se v cyklu opakuje příkaz. Podmínka může být pouze „pravda“ či „nepravda“. Jestliže je podmínka splněna („pravda“), blok s kódem se bude opakovat, pokud splněna není („nepravda“), opakování se zastaví.

Slovník

Mob – Mobové jsou živé, pohybující se bytosti, jako jsou zvířata či monstra.

NPC – Non-Player Characters, čili postavy, za kterými nestojí hráči, jsou Minecraft mobové, kteří interagují a mluví se žáky. Někteří mohou nabízet aktivity, které následně hráči plní.

Spawn – Termín požívaný pro situaci, kdy je v Minecraftu vygenerována nějaká postava, zvíře nebo mob.

Agent – Agent je mob v Minecraftu, který pomáhá žákům učit se programovat. Skrze programový kód může Agent dokončit úkoly jako pohybování se, těžení, stavění, sázení nebo sklízení.

Ničitel (Ravager) – V tradici Minecraftu je ničitel (Ravager) velký mob se čtyřmi nohami a rohy, který je nepřátelský jak ke hráčům, tak i k vesničanům. Toulají se spolu s útočníky (Illager – v lekci představují rybáře), kteří na nich někdy i jezdí. V této lekci jsou ale ničitelé přátelští a můžete je najít na straně farmářů (vesničanů), kterými jsou nejprve nepochopeni.

Útočník (Illager) – V tradici Minecraftu jsou útočníci (Illagers – v lekci představují rybáře) nepřátelští mobové, kteří žijí ve světě a mohou útočit na hráče a vesničany. V této lekci jsou ale útočníci přátelskými rybáři na západní strany světa, kteří jsou zpočátku nepochopeni vesničany (farmáři).

Vesničan (Villager) – V tradici Minecraftu jsou vesničané přátelští mobové, kteří se drží svých vesnic a mohou s hráči obchodovat. V této lekci jsou vesničané přátelští farmáři na východní straně světa, kteří jsou zpočátku nepochopeni útočníky (rybáři).

Domněnka – Přesvědčení, že je něco pravda, aniž by to podporovala fakta či důkazy.

Rozmanitost – Poskytuje spektrum rozličných, různých části.

Spravedlnost, rovnost – Jednání na ni založené je fér a rozumné.

Identita – Charakteristiky a rysy, které si spojujete se sebou samým.

Inkluze – Jednání, které včleňuje osobu nebo věc do skupiny.

Předpojatost – Neférové zvýhodňování a preferování či naopak znevýhodňování a odpor vůči nějaké osobě, věci či myšlence.

Spolupráce – Jednání založené na společné práci s dalšími osobami nebo společné práci v rámci skupiny, které si klade za cíl něco vytvořit či vyřešit určitý problém.

Stereotyp – Ustálený obecný obraz, myšlenka nebo přesvědčení o nějaké skupině lidí, které sice sdílí mnoho lidí, ale nemusí být nutně pravdivé.

Úhel pohledu – Názor nebo postoj, který má osoba o nějaké jiné osobě, myšlence nebo nápadu.

Perspektiva – Specifický úhel pohledu nebo přemýšlení o něčem, které je založené na vašich přesvědčeních a zkušenostech.

Přijetí (akceptace) – Schválení či uznání něčeho.