



Cyberhistorie

O bezpieczeństwie i komunikacji w sieci



Scenariusze lekcji dla klas I-VI
Materiały dla nauczycielek i nauczycieli



Cyberhistorie

O bezpieczeństwie i komunikacji w sieci



Scenariusze lekcji dla klas I–VI
Materiały dla nauczycielek i nauczycieli

Tytuł oryginału angielskiego: *Cybersense. Training Booklet*

Program *CyberSense* jest dziełem Ariel Trust.

© Ariel Trust 2018

Koncepcja i realizacja: Ariel Trust

Cyberhistorie. O bezpieczeństwie i komunikacji w sieci.

Scenariusze lekcji dla klas I–VI

Koncepcja na podstawie oryginału angielskiego

i realizacja: Towarzystwo Edukacji Antydyskryminacyjnej

Redakcja merytoryczna i adaptacja programu do wersji polskiej: Natalia Sarata

Współpraca adaptacyjna i redakcyjna: Hanna Zielińska

Tłumaczenie z języka angielskiego: Agnieszka Modzelewska

Adaptacja tłumaczenia: Natalia Sarata

Redakcja techniczna i korekta: Ewa Furgał

Ilustracje i projekt okładki: Marta Zabłocka

Opracowanie graficzne i skład: Marianna Wybieralska

Opieka realizacyjna: Joanna Krawczyk, Fundacja Evens

Koordinacja: Hanna Zielińska, Towarzystwo Edukacji Antydyskryminacyjnej

Materiały nieodpłatne, nie mogą być sprzedawane.

Materiały zostały wydane na licencji Creative Commons

„Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe”.



Program edukacyjny *Cyberhistorie. O bezpieczeństwie i komunikacji w sieci* jest adaptacją programu *CyberSense* Ariel Trust i został opracowany przez Towarzystwo Edukacji Antydyskryminacyjnej w ramach projektu *CyberSense.eu* realizowanego we współpracy z Ariel Trust i Fundacją Evens.

Projekt finansowany przez Fundację Evens.

www.cybersense.pl

www.tea.org.pl

Warszawa 2018



Spis treści

MATERIAŁY WPROWADZAJĄCE	Wprowadzenie	7
	Jak korzystać z Cyberhistorii?	9
	Struktura i zagadnienia	12
	Zanim zaczniesz	14
SCENARIUSZE I MATERIAŁY	Moduł 1 Selfie	18
	Lekcja 1 Selfie. Animacja	
	Scenariusz lekcji	19
MATERIAŁ 1.1	Pytania do animacji – test	23
MATERIAŁ 1.2	Nowe pojęcia	24
MATERIAŁ 1.3	Emotikony	25
	Lekcja 2 Selfie. Komiks	
	Scenariusz lekcji	26
MATERIAŁ 2.1	Komiks	30
MATERIAŁ 2.2	Tabela do komiksu	31
MATERIAŁ 2.3	Opisy postaci	32
MATERIAŁ 2.4	Postać – kontur	33
	Lekcja 3 Selfie. Scenki	
	Scenariusz lekcji	34
MATERIAŁ 3.1	Zasady dobrej komunikacji – mowa ciała	37
MATERIAŁ 3.2	Opis do scenek	39
MATERIAŁ 3.3	Krzyżówka	40
MATERIAŁ 3.4	Krzyżówka – rozwiązanie	41
	Moduł 2 Flejmy	42
	Lekcja 4 Flejmy. Animacja	
	Scenariusz lekcji	43
MATERIAŁ 4.1	Pytania do animacji – test	47
MATERIAŁ 4.2	Nowe pojęcia	48
MATERIAŁ 4.3	Pytania do animacji – otwarte	49
	Lekcja 5 Flejmy. Komiks	
	Scenariusz lekcji	50
MATERIAŁ 5.1	Komiks	54
MATERIAŁ 5.2	Tabela do komiksu	55
MATERIAŁ 5.3	Opisy postaci	56
MATERIAŁ 5.4	Postać – kontur	57
	Lekcja 6 Flejmy. Scenki	
	Scenariusz lekcji	58
MATERIAŁ 6.1	Zasady dobrej komunikacji – FUKO	62
MATERIAŁ 6.2	Opis do scenek	63
MATERIAŁ 6.3	Krzyżówka	64
MATERIAŁ 6.4	Krzyżówka – rozwiązanie	65

Moduł 3 Hejt 66

Lekcja 7 Hejt. Animacja

Scenariusz lekcji 67

MATERIAŁ 7.1 Pytania do animacji – test 71

MATERIAŁ 7.2 Nowe pojęcia 72

MATERIAŁ 7.3 Emotikony 73

Lekcja 8 Hejt. Komiks

Scenariusz lekcji 74

MATERIAŁ 8.1 Komiks 78

MATERIAŁ 8.2 Tabela do komiksu 79

MATERIAŁ 8.3 Opisy postaci 80

MATERIAŁ 8.4 Postać – kontur 81

Lekcja 9 Hejt. Scenki

Scenariusz lekcji 82

MATERIAŁ 9.1 Zasady dobrej komunikacji – mowa ciała 85

MATERIAŁ 9.2 Opis do scenek 87

MATERIAŁ 9.3 Wykreślanka 88

MATERIAŁ 9.4 Wykreślanka – rozwiązanie 89

Moduł 4 Bójki na niby 90

Lekcja 10 Bójki na niby. Animacja

Scenariusz lekcji 91

MATERIAŁ 10.1 Pytania do animacji – test 95

MATERIAŁ 10.2 Emocje postaci 96

MATERIAŁ 10.3 Pytania do animacji – otwarte 97

Lekcja 11 Bójki na niby. Komiks

Scenariusz lekcji 98

MATERIAŁ 11.1 Komiks 101

MATERIAŁ 11.2 Tabela do komiksu 102

MATERIAŁ 11.3 Opisy postaci 103

MATERIAŁ 11.4 Postać – kontur 104

Lekcja 12 Bójki na niby. Scenki

Scenariusz lekcji 105

MATERIAŁ 12.1 Zasady dobrej komunikacji – FUKO 108

MATERIAŁ 12.2 Opis do scenek 109

MATERIAŁ 12.3 Krzyżówka z hasłem 110

MATERIAŁ 12.4 Krzyżówka z hasłem – rozwiązanie 111

Moduł 5 Włamanie 112

Lekcja 13 Włamanie. Animacja

Scenariusz lekcji	113
MATERIAŁ 13.1 Pytania do animacji – test	116
MATERIAŁ 13.2 Nowe pojęcia	117
MATERIAŁ 13.3 Pytania do animacji – otwarte	118

Lekcja 14 Włamanie. Komiks

Scenariusz lekcji	119
MATERIAŁ 14.1 Komiks	123
MATERIAŁ 14.2 Tabela do komiksu	124
MATERIAŁ 14.3 Opisy postaci	125
MATERIAŁ 14.3 Postać – kontur	126

Lekcja 15 Włamanie. Scenki

Scenariusz lekcji	127
MATERIAŁ 15.1 Zasady dobrej komunikacji – FUKO	131
MATERIAŁ 15.2 Opis do scenek	132
MATERIAŁ 15.3 Mam inne zdanie!	133
MATERIAŁ 15.4 Zaszyfrowane słowa	134
MATERIAŁ 15.5 Zaszyfrowane słowa – odpowiedzi	135

Moduł 6 Poza grupą 136

Lekcja 16 Poza grupą. Animacja

Scenariusz lekcji	137
MATERIAŁ 16.1 Pytania do animacji – test	141
MATERIAŁ 16.2 Pytania do animacji – otwarte	142
MATERIAŁ 16.3 Emotikony	143

Lekcja 17 Poza grupą. Komiks

Scenariusz lekcji	144
MATERIAŁ 17.1 Komiks	148
MATERIAŁ 17.2 Tabela do komiksu	149
MATERIAŁ 17.3 Opisy postaci	150
MATERIAŁ 17.4 Postać – kontur	151

Lekcja 18 Poza grupą. Scenki

Scenariusz lekcji	152
MATERIAŁ 18.1 Zasady dobrej komunikacji – FUKO	156
MATERIAŁ 18.2 Opis do scenek	157
MATERIAŁ 18.3 Megawykreślanka	158
MATERIAŁ 18.4 Megawykreślanka – rozwiązanie	159

Wprowadzenie

Przedstawiamy Państwu Cyberhistorie – nowe materiały edukacyjne dla nauczycielek i nauczycieli przeznaczone do pracy z dziećmi z klas I–VI. Zostały one przygotowane przez Towarzystwo Edukacji Antydyskryminacyjnej, dzięki współpracy z partnerską organizacją Ariel Trust z Liverpoolu i Fundacją Evens, która wsparła naszą pracę finansowo i organizacyjnie.

Niniejsze materiały skupiają się przede wszystkim na komunikacji w sieci, która jest punktem wyjścia dla większości animacji programu Cyberhistorie. Cyberprzemoc i inne powiązane z nią zjawiska są jego istotnym elementem. Niemniej, perspektywa w nim proponowana nie dotyczy wyłącznie rzeczywistości wirtualnej – ma zastosowanie wszędzie tam, gdzie rówieśniczki i rówieśnicy komunikują się z sobą.

Skala podziałów, niechęci i cyberprzemocy rośnie, szczególnie łatwo szerząc się przez internet. Różnice w kompetencjach technologicznych między dziećmi a dorosłymi utrudniają ich uchwycenie i rozpoznanie. Dlatego proponujemy program edukacyjny, który wspólnie w klasie pozwala zidentyfikować i nazwać różne rodzaje naruszania granic innych osób w mediach społecznościowych (cyberprzemoc, hejt, flejmy, włamania na profile w mediach społecznościowych, czyli tzw. fraping). Pomaga także nazywać emocje i o nich mówić, ćwiczyć umiejętności komunikowania się skupionego na potrzebach, dobrego przeproszenia, reagowania w sytuacji nękania, cyberprzemocy i wykluczania.

Cyberhistorie są polską adaptacją części programu CyberSense stworzonego przez Ariel Trust dla uczniów i uczennic brytyjskich szkół. Materiał, który oddajemy w Państwa ręce, opiera się na tej koncepcji, a jednocześnie dostosowany jest do naszego kontekstu kulturowego i twórczo rozwinięty. Polski program w dużej mierze zachowuje podstawowe

założenia programu brytyjskiego oryginału, kładąc nacisk na trzy kwestie:

1. unikanie eskalacji niechcianych zachowań, szczególnie w odniesieniu do cyberprzemocy,
2. konstruktywne komunikowanie emocji jako narzędzie obniżania temperatury sporu,
3. rolę świadka/świadkini zdarzeń jako osoby wspierającej rówieśniczki i rówieśników.

Do polskiej wersji programu dodane zostały moduły dotyczące informacji zwrotnej i kwestionowania przekonań; zmienił się układ programu (zwiększona liczba lekcji, praca z pojedynczymi animacjami w miejsce pracy z kilkoma jednocześnie). Całość została także wzbogacona o perspektywę antydyskryminacyjną.

Każda z 18 lekcji odwołuje się do tematycznych animacji:

Lekcje 1, 2, 3: Animacja 1. Selfie

Upublicznianie prywatnych wizerunków w sieci przez dzieci, presja rówieśnicza, komunikacja niewerbalna.

Lekcje 4, 5, 6: Animacja 2. Flejmy

Inicjowanie i wchodzenie w wymianę obraźliwych komentarzy w mediach społecznościowych, informacja zwrotna.

Lekcje 7, 8, 9: Animacja 3. Hejt

Hejtowanie w sieci, seksizm, homofobia, dobre przeproszenie.

Lekcje 10, 11, 12: Animacja 4. Bójki na niby

Naruszanie fizycznych granic drugiej osoby w grupie rówieśniczej.

Lekcje 13, 14, 15: Animacja 5. Włamanie

Włamanie na profil w portalu społecznościowym, podszywanie się pod inną osobę i zamieszczanie w jej imieniu kompromitujących postów, reagowanie na naruszenie granic.

Lekcje 16, 17, 18: Animacja 6. Poza grupą

Sytuacja wykluczenia z grupy, nękania; rola świadka, reagowanie.

Program Cybersense jest używany w liverpoolskich szkołach w całości, wraz z dodatkowymi działaniami wspierającymi społeczność szkoły. Wiemy, że taka praca z Cyberhistoriami może być w polskiej szkole niemożliwa. Dlatego zakładamy, że także pojedyncze lekcje zrealizowane w klasie z uczennicami i uczniami mogą stać się ważnym elementem edukacji o nowych mediach, edukacji antydyskryminacyjnej i kształtowania umiejętności miękkich, komunikacyjnych. Warto mieć na uwadze, że w kilku przypadkach kontekst mediów społecznościowych, gier komputerowych czy wirtualnej rzeczywistości jest jedynie pretekstem do rozmowy o wzajemnych relacjach i zachowywaniu się fair wobec innych.

Cyberhistorie mogą być też przeznaczone do pracy poza szkołami, w świetlicach, klubach osiedlowych, świetlicach wiejskich, domach kultury i w innych miejscach, gdzie dzieci gromadzą się, by razem uczyć się i spędzać czas. Wierzymy, że także pojedyncze materiały, ćwiczenia, animacje i zadania mogą stać się punktem wyjścia do konstruktywnej dyskusji na temat sposobów komunikowania się, stawiania granic, reagowania na przemoc rówieśniczą. O tym, jak z największą korzyścią pracować z Cyberhistoriami, piszemy w rozdziale „Jak korzystać z Cyberhistorii?”.

Ta publikacja nie ukazałaby się bez partnerów projektu: Ariel Trust i Fundacji Evens. Serdecznie dziękujemy za zaproszenie do współpracy, okazane zaufanie i wsparcie w realizacji.

Mamy nadzieję, że Cyberhistorie okażą się dla Państwa praktycznym wsparciem w poruszaniu z młodzieżą tematów związanych z doświadczeniem funkcjonowania zarówno w przestrzeni wirtualnej, jak i „w realu”. Zapraszamy do lektury materiałów i do korzystania ze strony programu www.cybersense.pl.

Życzymy udanej wspólnej pracy na lekcjach!

Jak korzystać z Cyberhistorii?

Zawartość i układ programu

Program edukacyjny Cyberhistorie składa się z sześciu następujących po sobie modułów. **Każdy moduł to praca z jedną animacją.** Każda z animacji podejmuje inny wątek związany z komunikowaniem się w mediach społecznościowych i w świecie realnym. Cele każdej z lekcji i temat każdego modułu wskazane są w części „Struktura i zagadnienia” na stronach 12–13.

Konstrukcja wszystkich modułów jest podobna: **każdy moduł to trzy lekcje, z których każda odwołuje się do problematyki nakreślonej w animacji** (patrz: tytuły animacji) i rozwija jej wątki. W pierwszej lekcji to zawsze **animacja** jest centralnym medium i pomaga zidentyfikować i nazwać główny problem, podstawą drugiej lekcji jest **komiks** służący generowaniu rozwiązań tego problemu, a lekcja trzecia zasadza się na **scenkach** i ćwiczeniu umiejętności komunikacyjnych, wspierających rozwiązania. Każdej lekcji towarzyszy scenariusz i pakiet materiałów do wykorzystania.

Przebieg każdej lekcji jest taki sam: zaczyna się od otwierającej, krótkiej dyskusji odwołującej się do doświadczeń uczennic i uczniów, by przejść do wprowadzenia głównego tematu, jego pogłębienia i zakończenia lekcji. Scenariusze zawierają także przykład zadania dodatkowego i propozycje obszarów do prowadzenia oceniania kształtującego.

Tematy i cele lekcji

Tematy lekcji są różnorodne:

Moduł 1 Selfie – wyzwania związane z udostępnianiem swojego wizerunku przez internet i presją rówieśniczą,

Moduł 2 Flejmy – angażowanie się w kłótnie w internecie,

Moduł 3 Hejt – uleganie stereotypom i uprzedzeniom, oceniające, negatywne komentarze,

Moduł 4 Bójki na niby – naruszanie fizycznych granic innych osób „w zabawie”,

Moduł 5 Włamanie – włamanie na konto innej osoby w portalu społecznościowym,

Moduł 6 Poza grupą – wykluczanie z grupy rówieśniczej.

W ramach poszczególnych lekcji uczennice i uczniowie **dowiadują się, czym jest cyberprzemoc**, mogą przećwiczyć mówienie o emocjach i ich nazywanie, poznać podstawowe fakty na temat **komunikacji niewerbalnej**, a także przećwiczyć udzielanie informacji zwrotnej jako narzędzia mówienia o swoich **odczuciach, potrzebach i granicach**. Mogą także dowiedzieć się więcej na temat **zasad dobrego przeproszania**, a także wzmocnić swoje zaangażowanie w **reagowanie** na różne rodzaje naruszania granic w grupie rówieśniczej, w internecie i poza nim.

Poziom trudności

Lekcje i materiały mają różne poziomy trudności. Niektóre z nich wymagają od uczennic i uczniów umiejętności czytania i pisania, inne opierają się o rysunki i proste zadania manualne. Proponujemy w scenariuszach lekcji konkretne metody pracy z tymi materiałami. Ale w kontekście różnicowania grupy wiekowej, do której kierujemy Cyberhistorie – klas I–VI – uznajemy, że to **do nauczycielki i nauczyciela należy ostateczna decyzja, w jaki sposób dzieci i młodzież zapoznają się z tymi materiałami** – zaproponowane materiały tekstowe odczytane na głos mogą stać się punktem wyjścia do wspólnej dyskusji w klasie dzieci młodszych, ale też mogą stać się pisemnym zadaniem domowym dla starszych, swobodniej piszących i konstruujących wypowiedzi dzieci. Podobnie, materiały dotyczące nazywania zjawisk w internecie mogą mieć różną skalę trudności, w zależności od zaawansowania technologicznego uczennic i uczniów. Ćwiczenia nazywające emocje

mogą się natomiast wydawać zbyt proste dla dzieci ze starszej grupy wiekowej (często to wrażenie okazuje się błędne). Zachęcamy do zapoznania się z charakterem i treścią materiałów i budowaniem lekcji na podstawie scenariuszy, ale też w oparciu o własne doświadczenie (m.in. znajomość grupy, z którą pracujemy).

Dobór lekcji

Brytyjski program Cybersense zakłada realizację wszystkich lekcji w konkretnej kolejności i czasie. Adaptacja proponowana przez nas uwzględnia fakt, że przeprowadzenie wszystkich 18 lekcji w realiach polskiej szkoły może nie być możliwe. W zależności od liczby godzin lekcyjnych, którą dysponujemy, ogólną ramą stosowania Cyberhistorii mogą być zatem cztery podstawowe zasady:

1. **Wybór modułu:** tytuły modułów wskazują, jaki problem poruszają trzy ujęte w nim lekcje – jeśli jest on w jakiś sposób znany, bliski lub doskwierający uczennicom i uczniom, warto zrealizować scenariusze lekcji z tego modułu.
2. **Wybór kolejności modułów:** moduły mogą być realizowane pojedynczo, mogą być też realizowane w większej liczbie. W przypadku tej drugiej opcji, zachęcamy do ich realizacji w kolejności zbliżonej do tej, w jakiej ujęte zostały w strukturze programu – program zakłada przyrost różnych kompetencji w miarę realizacji poszczególnych części (zatem proponujemy realizację np. modułu 1, 3 i 6 lub 1,3 i 4 itp., ale raczej nie 6, 4, 3 itd.).
3. **Wybór lekcji:** wszystkie lekcje w module stanowią całość i jeśli tylko czas i warunki na to pozwalają, warto zrealizować wszystkie trzy po kolei (schemat: lekcja 1 – lekcja 2 – lekcja 3, np. Selfie. Animacja – Selfie. Komiks – Selfie. Scenki). Jeśli nie jest to możliwe, bazą pozostaje lekcja 1 niezbędna do pracy z animacją, a możliwe schematy to: lekcja 1 – lekcja 2 lub lekcja 1 – lekcja 3

lub tylko lekcja 1. W wyborze konkretnego schematu może pomóc zasada 4.

4. **Wybór umiejętności:** cele każdej z lekcji zakładają zdobycie konkretnych umiejętności i wiedzy. Lekcja pierwsza pomaga pokazać i nazwać problem. Lekcja druga wspiera refleksję nad rozwiązaniem problemu. Lekcja trzecia zaprasza do ćwiczenia umiejętności komunikacyjnych. Wybór lekcji może być zatem podyktowany zaobserwowanymi potrzebami uczniów i uczennic, zidentyfikowanymi przez nauczycielkę/nauczyciela.



Kompetencje i nastawienie nauczyciela/nauczycielki

W trakcie lekcji dzieci mają możliwość opowiedzenia o różnych swoich doświadczeniach, także związanych z przemocą rówieśniczą i presją rówieśniczą. Istnieje prawdopodobieństwo, że w trakcie lekcji ujawnią się sytuacje dotyczące nękania, cyberprzemocy itd., o których nie wiedzieliście wcześniej. Wydobywanie takich sytuacji nie jest bezpośrednim celem tego programu, ale jeśli tak się stanie, oznacza to, że uzyskałaś/uzyskałeś dostęp do ważnej sfery funkcjonowania dzieci, o której być może wiesz zbyt mało. Jeśli takie sytuacje się ujawnią, można się nimi zająć i wesprzeć dzieci, by były bezpieczniejsze. Potraktuj to jako szansę, a nie ryzyko.

Praca z niniejszymi materiałami wymaga od nauczycielek i nauczycieli podstawowych umiejętności posługiwania się mediami społecznościowymi i językiem nowych mediów, ale także znajomości zasad komunikacji i rozpoznania podstawowych motywów edukacji antydyskryminacyjnej. W przeciwieństwie do brytyjskiego, polski system kształcenia i doskonalenia nauczycieli najczęściej nie dostarcza tego rodzaju wiedzy. Jako że jest ona niezbędna do poprowadzenia lekcji w ramach Cyberhistorii, w dodanej przez nas do brytyjskiego materiału części „Zanim

zacziesz” (strony 14–17) przedstawiamy krótkie wprowadzenie do podstawowych zagadnień z zakresu edukacji antydyskryminacyjnej i komunikacji. Pozyskaniu dodatkowych informacji i głębszemu zorientowaniu się w temacie mają służyć zawarte w „Zanim zaczniesz” linki i przekierowania do innych źródeł. Zachęcamy także do zapoznania się z wcześniejszymi publikacjami TEA, dostępnymi na stronie www.tea.org.pl/publikacje.

Kwestie techniczne

Korzystanie z programu Cyberhistorie zakłada dostęp do komputera z dostępem do internetu, głośnikami i rzutnikiem (lub tablicą interaktywną) – kluczowe dla programu animacje trzeba odtworzyć bezpośrednio ze strony internetowej www.cybersense.pl. Na stronie znajdują się także pliki audio do wybranych materiałów (pytania do animacji, scenki; w scenariuszach sygnalizujemy to ikonką ) i materiały do wyświetlenia w klasie (pytania do animacji, komiksy, scenki; w scenariuszach oznaczone ). Wszystkie materiały poza animacjami są ujęte w postaci plików do druku – można więc pobierać pojedyncze moduły bezpośrednio ze strony. Dodatkowo na stronie cybersense.pl znajdują się materiały dla uczennic i uczniów z niniejszej publikacji, zebrane w jeden plik (nie jest to jednak zeszyt do ćwiczeń do samodzielnej pracy).

Struktura i zagadnienia

Moduł 1 Selfie

Lekcja 1 Selfie. Animacja

Definicja cyberprzemocy i jej przejawów.
Radzenie sobie z presją rówieśniczą.
Słownictwo dotyczące cyberprzemocy i emocji będących konsekwencją naruszenia granic.
Bezpieczeństwo i prywatność w sieci.

Lekcja 2 Selfie. Komiks

Radzenie sobie z presją rówieśniczą.
Emocje towarzyszące presji rówieśniczej – rozwijanie słownictwa.

Lekcja 3 Selfie. Scenki

Komunikacja niewerbalna – podstawowe elementy.
Spójna komunikacja jako narzędzie opierania się presji rówieśniczej.
Ćwiczenie komunikacji niewerbalnej.

Moduł 2 Flejmy

Lekcja 4 Flejmy. Animacja

Definicja cyberprzemocy i jej przejawów.
Radzenie sobie z presją rówieśniczą.
Słownictwo dotyczące cyberprzemocy i emocji będących konsekwencją naruszenia granic.

Lekcja 5 Flejmy. Komiks

Bezpieczeństwo w sieci.
Radzenie sobie z presją rówieśniczą.
Przyznanie się do błędu i przeprosiny jako strategia obniżania temperatury konfliktu.

Lekcja 6 Flejmy. Scenki

Wprowadzenie do komunikowania informacji zwrotnej według modelu FUKO.
Ćwiczenie spójnej komunikacji.
Utrwalanie słownictwa opisującego cyberprzemoc.

Moduł 3 Hejt

Lekcja 7 Hejt. Animacja

Stereotypy i uprzedzenia związane z płcią.
Seksizm, homofobia, hejt – wprowadzenie do pojęć.
Rozwijanie i utrwalanie słownictwa odnoszącego się do uprzedzeń i wykluczenia.

Lekcja 8 Hejt. Komiks

Wprowadzenie do dobrego przeproszenia.
Nazywanie emocji będących efektem cyberprzemocy.

Lekcja 9 Hejt. Scenki

Ćwiczenie spójnej komunikacji – mowa ciała.
Ćwiczenie dobrego przeproszenia.

Moduł 4
Bójki na niby

Lekcja 10 Bójki na niby. Animacja

Naruszanie granic fizycznych innej osoby – przemoc i jej konsekwencje.
Rozwijanie i utrwalanie słownictwa opisującego emocje.

Lekcja 11 Bójki na niby. Komiks

Reagowanie na przemoc.
Rola świadka/ świadkini przemocy.
Argumenty za niestosowaniem przemocy.

Lekcja 12 Bójki na niby. Scenki

Praktykowanie dobrego przeproszenia.
Ćwiczenie informacji zwrotnej w sytuacji naruszenia granic.
Nazywanie i komunikowanie swoich emocji.

Moduł 5
Włamanie

Lekcja 13 Włamanie. Animacja

Włamanie na profil w portalu społecznościowym (fraping).
Rola świadka/świadkini.
Radzenie sobie z presją rówieśniczą.
Rozwijanie słownictwa dotyczącego naruszania granic, przemocy i cyberprzemocy.

Lekcja 14 Włamanie. Komiks

Rola świadka/świadkini.
Znaczenie reagowania na przemoc.
Branie odpowiedzialności za swoje działania.

Lekcja 15 Włamanie. Scenki

Ćwiczenie reagowania na naruszenie granic i przemoc.
Sposoby na sprzeciwienie się sprawcy/sprawczynie – kwestionowanie przekonań sprawcy/sprawczynie.
Ćwiczenie komunikowania informacji zwrotnej (model FUKO).

Moduł 6
Poza grupą

Lekcja 16 Poza grupą. Animacja

Rola świadka/świadkini.
Reagowanie na dokuczanie i wykluczanie.
Konsekwencje niereagowania.
Wykluczenie i emocje będące jego efektem.

Lekcja 17 Poza grupą. Komiks

Konsekwencje wykluczania z grupy.
Zapobieganie wykluczaniu i włączanie do grupy rówieśniczej – reagowanie.
Nazywanie emocji będących efektem wykluczenia z grupy.
Naprawianie konsekwencji swoich czynów.

Lekcja 18 Poza grupą. Scenki

Rola świadka/świadkini – strategie reagowania na przemoc i wykluczanie.
Angażowanie sojuszników/sojuszniczek w reagowanie.
Komunikowanie niezgody na dokuczanie i wykluczanie – ćwiczenie informacji zwrotnej (model FUKO).

Zanim zaczniesz

Moduł 1 Selfie, lekcje 1-3

Wysyłanie selfie nieznanemu osobie

Zgromadzone w sieci dane łatwo wykorzystać w złej wierze, dlatego wysyłanie własnego zdjęcia obcym lub mało znanym osobom może wiązać się z ryzykiem nielegalnego użycia lub raniącego nadużycia. Wysyłając zdjęcie obcej czy dopiero co poznanej osobie, nie mamy żadnej pewności, w jaki sposób zostanie użyte. Może na tym ucierpieć dobrostan emocjonalny osób wysyłających selfie, ich bezpieczeństwo lub dobra osobiste, np. prawo do dysponowania własnym wizerunkiem.

Animacja „Selfie” nie dotyczy tzw. sextingu, czyli wysyłania wiadomości o treściach odnoszących się do sfery seksualnej, natomiast dla bardziej zaawansowanej grupy starszych uczennic i uczniów możesz omówić także niebezpieczeństwa płynące z sextingu i wysyłania nagich selfie.

Więcej wiedzy dostarczą np. materiały Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę z zakresu komunikacji i bezpieczeństwa w sieci: https://www.edukacja.fdds.pl/?search=filtruj&option=com_szkolenia&optrs=1&criteria=&blotem=26.

Moduł 2 Flejmy, lekcje 4-6

Informacja zwrotna FUKO

Komunikowanie informacji zwrotnej w modelu FUKO to jeden ze sposobów bezpiecznego i nieinwazyjnego mówienia o swoich przeżyciach, potrzebach i oczekiwaniach w sytuacji, kiedy jakieś zachowanie nam przeszkadza i chcemy je zatrzymać. Sprawdza się w sytuacjach, kiedy ktoś narusza nasze granice lub sprawia przykrość komuś innemu. Zakłada, że ktoś może nie wiedzieć, że jego/jej zachowanie nam przeszkadza, jest raniące lub nas niepokoi. Można w takiej sytuacji powiedzieć krótko np. „Stop!” lub „Przestań!” itp. Jeśli jednak chcemy, aby ktoś, kto sprawia nam przykrość, dowiedział się, jaki jest nasz odbiór tej sytuacji i zrozumiał nasz punkt widzenia, można użyć modelu FUKO.

O informacji zwrotnej w modelu FUKO i jej wykorzystywaniu w kontekście edukacji antydyskryminacyjnej dowiesz się więcej z podręcznika *Edukacja antydyskryminacyjna. Podręcznik trenerski*, pod red. M. Branki i D. Cieślakowskiej, Stowarzyszenie Willa Decjusza, Kraków 2010 (str. 126–127): https://rownosc.info/media/uploads/edukacja_antydyskr.pdf.

Moduł 3 Hejt, lekcje 7-9

Stereotypy, uprzedzenia, dyskryminacja

Stereotypy to potoczne i upraszczające, niesprawiedliwe przekonania na temat różnych grup społecznych (kobiet, mężczyzn, osób hetero- i homoseksualnych, osób różnych narodowości, religii itp.). Są przekazywane społecznie i sprawiają, że wydaje nam się, że „wiemy” coś o różnych osobach – ale ta „wiedza” nie musi pokrywać się z rzeczywistością. Przekonania te dotyczą tego, co osoby te robią, czego nie robią, jak się zachowują, czego nie umieją, jakie „są” („dziewczyny nie grają w piłkę i nie znają się na matematyce”, „każda dziewczyna, która gra w piłkę, to lesbijka”, „chłopaki umieją grać w piłkę i mają ściśle umysł”, „każdy chłopak, który płacze, to gej” itp.).

Uprzedzenia to nastawienia emocjonalne bazujące na tych stereotypach (np. niechęć, nienawiść). Mogą przejawiać się w działaniach, np. negatywnych komentarzach, w tym w tzw. hejcie w internecie. Gorsze traktowanie kogoś ze względu na przynależność do jakiejś grupy społecznej, co do której rozpowszechnione są stereotypy i uprzedzenia, to dyskryminacja.

Animacja „Hejt” porusza kwestię hejtu w internecie, z którym spotykają się uczennice i uczniowie – jako jego sprawczynie/sprawcy, odbiorczynie/odbiorcy i jego świadkinie/świadkowie. Treścią tego hejtu w animacji są uprzedzenia związane z płcią (seksistowskie) i uprzedzenia związane z nieheteroseksualną orientacją seksualną (homofobia). Animacja „Hejt” nie mówi nam, że Kasia jest albo nie jest lesbijką. Dlatego w dyskusji z uczennicami i uczniami nie chodzi o przekaz, że Kasia nie jest lesbijką i dlatego wyzwiska Janka były niesprawiedliwe. Przedmiotem dyskusji powinno być to, że nikt nie ma prawa obrażać drugiej osoby, w tym także odwołując się do rzeczywistej lub domniemanej orientacji.

Wyzwiska „ty pedale”, „ty lesbo”, „co za gej z ciebie!” często padają na szkolnych korytarzach, dlatego ta lekcja może stać się dobrym punktem wyjścia do dyskusji o obrażaniu i uprzedzeniach nie tylko w sieci.

Więcej materiałów edukacyjnych i scenariuszy lekcji dotyczących hejtu, mowy nienawiści, stereotypów, uprzedzeń i dyskryminacji znajdziesz np. na stronie: <http://www.mowanienawisci.info/sekcja/materialy-dla-edukatorow/>.

Więcej o stereotypach, uprzedzeniach i dyskryminacji w szkole znajdziesz w publikacjach Towarzystwa Edukacji Antydyskryminacyjnej: *Wielka nieobecna. O edukacji antydyskryminacyjnej w systemie edukacji formalnej*, pod red. M. Abramowicz, Towarzystwo Edukacji Antydyskryminacyjnej, Warszawa 2011: http://www.tea.org.pl/userfiles/file/Wielka_nieobecna_raport.pdf, *Dyskryminacja w szkole – obecność nieusprawiedliwiona. O budowaniu edukacji antydyskryminacyjnej w systemie edukacji formalnej w Polsce*, pod red. K. Gawlicz, P. Rudnickiego i M. Starnawskiego, Towarzystwo Edukacji Antydyskryminacyjnej, Warszawa 2015: http://www.tea.org.pl/userfiles/raporty/raport_tea_dyskryminacja_w_szkole.pdf, *Edukacja antydyskryminacyjna. Ostatni dzwonek*, pod red. M. Chusteckiej, E. Kielak i M. Rawłuszko, Towarzystwo Edukacji Antydyskryminacyjnej, Warszawa 2016: http://www.tea.org.pl/userfiles/raporty/tea_raport_www_final.pdf, *Dyskryminacja i równe traktowanie – najważniejsze pojęcia i definicje*, Fundacja na rzecz Różnorodności Społecznej, Warszawa 2015: http://ffrs.org.pl/wp-content/uploads/FRS_Broszura_Definicje-dysk_www.pdf.

Moduł 4 Bójki na niby, lekcje 10-12 Rola świadka

Antek – jeden z bohaterów animacji „Bójki na niby” – widzi, jak jego brat zmusza do „zabawy” swojego kolegę wbrew jego woli, naruszając jego granice cielesne. Antek jest świadkiem tej sceny, decyduje się zareagować, zastanawia się też, czy nie podjąć dalszych działań (poinformować wujka o niepokojących zachowaniach Olka). Rola świadka/świadkini jest kluczowa dla powstrzymania dyskryminacji czy przemocy. To często właśnie świadek/świadkini (w przeciwieństwie do osoby, która doświadcza dyskryminacji i znajduje się pod ogromną presją, w stresie) znajduje się w bezpieczniejszej pozycji i ma moc, by przeciwstawić się osobie, która dyskryminuje lub dopuszcza się przemocy, świadek/świadkini może przerwać niepożądaną sytuację i/lub też zapobiec jej w przyszłości. Pracując z młodzieżą, warto podkreślać odpowiedzialność, jaka spoczywa na osobach postronnych. To, że nie przykładamy rąk do przemocy, ale biernie się jej przyglądamy, daje społeczne przyzwolenie na jej trwanie. Wachlarz możliwych reakcji jest szeroki (od komentarza, włączenia się w sytuację, przez bezpośrednią interwencję, zwrócenie się o pomoc do dorosłego, po zaalarmowanie odpowiedniej instytucji). W ostatecznym rozrachunku każda reakcja na dyskryminację czy przemoc jest lepsza niż brak reakcji.

Więcej o roli świadka/świadkini i potędze reagowania znajdziesz w podręczniku *Edukacja antydyskryminacyjna. Podręcznik trenerski*, pod red. M. Branki i D. Cieślukowskiej, Stowarzyszenie Willa Decjusza, Kraków 2010 (str. 120–122): https://rownosc.info/media/uploads/edukacja_antydyskr.pdf.

Moduł 5 Włamanie, lekcje 13-15 Włamanie/fraping

W animacji „Włamanie” bohaterki chcą żartować z koleżanki i podając się za nią, nieprzyjemnie komentują na jej profilu zachowanie nauczycielki. Wejście na czyjś profil na Facebooku i wstawienie tam śmiesznego obrazka czy zabawnego komentarza bez wiedzy osoby, do której profil należy, jest dość popularnym zjawiskiem, szczególnie wśród dzieci i młodzieży. Ma to najczęściej wymiar żartu, jest to jednak *de facto* podszycie się pod inną osobę, „kradzież tożsamości” – poważne naruszenie prywatności. W języku polskim nie funkcjonuje jedno określenie dla tego działania, natomiast w języku angielskim używane jest sformułowanie „fraping”, które oddaje powagę tego naruszenia – jest to zbitka litery „F” jak Facebook i „rape” – gwałt.

Więcej wiedzy dostarczą np. materiały Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę z zakresu komunikacji i bezpieczeństwa w sieci: https://www.edukacja.fdds.pl/?search=filtruj&option=com_szkolenia&optprs=1&criteria=&blotem=26.

Moduł 6 Poza grupą, lekcje 16-18 Mikronierówności i mikroafirmacje

Bardzo często nieprzyjemne i raniące zachowania wobec danej osoby mają z pozoru błahy charakter. Bywają trudne do uchwycenia i nazwania. W animacji „Poza grupą” jeden z chłopców staje się przedmiotem docinków i żartów swoich kolegów, w efekcie czuje się coraz bardziej wykluczony z gry, aż wreszcie w ogóle rezygnuje z udziału we wspólnej zabawie. Przyczyną są mikronierówności, których doświadczył ze strony rówieśników. Profesorka Mary Rowe zbadała i opisała zjawisko wszechobecnych mikroprzekazów – werbalnych i niewerbalnych sygnałów (gestów, zachowań, słów/zwrotów...), które ludzie wysyłają do siebie nawzajem, komunikując się na co dzień. „Mikro” – ponieważ są drobne i subtelne, ale ich wpływ na osobę, której dotyczą, może być ogromny. Wyróżniamy dwa rodzaje mikroprzekazów: mikronierówności, które mogą odgrywać znaczącą rolę w wykluczaniu, dyskryminacji i mikroafirmacji, które mogą służyć przeciwdziałaniu dyskryminacji, wzmacnianiu osób.

Koniecznym jest zapoznanie się z cechami i konsekwencjami mikronierówności i mikroafirmacji, opisanymi np. w podręczniku *Edukacja antydyskryminacyjna. Podręcznik trenerski*, pod red. M. Branki i D. Cieślikowskiej, Stowarzyszenie Willa Decjusza, Kraków 2010 (str. 88–92): https://rownosc.info/media/uploads/edukacja_antydyskr.pdf.



Moduł 1

Selfie

Lekcja 1 **Selfie. Animacja**

Lekcja 2 **Selfie. Komiks**

Lekcja 3 **Selfie. Scenki**







Scenariusz lekcji 1 ^{1/4}

Temat Selfie. Animacja

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Selfie”  
 Materiał 1.1: Pytania do animacji – test  
 Materiał 1.2: Nowe pojęcia
 Materiał 1.3: Emotikony
 Karteczki samoprzylepne
 Pudełko na karteczki
 Tablica do zapisywania
 Projektor
 Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie nauczą się rozróżniać zachowanie w sieci, które jest niewłaściwe i może tworzyć zagrożenie od tego, które jest właściwe i bezpieczne.

Uczennice i uczniowie dowiedzą się, jakimi słowami można opisać chciane i właściwe oraz niepożądane lub niewłaściwe zachowania w mediach społecznościowych.

Uczennice i uczniowie poddadzą refleksji i przedyskutują zachowanie postaci występujących w animacji, używając języka adekwatnego do opisu zachowania niechcianego lub niewłaściwego.

Zagadnienia

Cyberprzemoc
 Presja rówieśnicza
 Selfie



Scenariusz lekcji 1 2/4

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Zapytaj uczennice i uczniów, co rozumieją przez „cyberprzemoc” (*cyberbullying*). Poproś, by zapisali swoje odpowiedzi na post-itach i wrzucili je do pudełka. Odczytaj kilka, kilkanaście karteczek na forum klasy.

Zapytaj uczennice i uczniów o proste przykłady niechcianego zachowania w sieci. Czy kiedykolwiek zdarzyło się, aby zachowanie innych osób online sprawiło, że czuli się niekomfortowo? Jakiego rodzaju zachowania to były? Co to były za sytuacje? W miarę pojawiania się odpowiedzi, zapisuj przykłady na tablicy.

Pamiętaj, aby skupić się na konkretnych przykładach zachowań i ich ocenie, a nie na ocenie osób (np. komentarze Kasi były złośliwe, a nie: Kasia była złośliwa). Zapisz takie zachowania jak: niemiłe komentarze, zastraszanie, wykluczenie z zabawy, przezywanie, „bójki na niby”, które wymknęły się spod kontroli.

Ważne, by przed dyskusją o definicji cyberprzemocy i przykładach niechcianego zachowania, z którym zetknęły się uczennice i uczniowie, ustalić zasady tej krótkiej dyskusji. Ważne jest tutaj poczucie bezpieczeństwa wszystkich osób – ustalenie zasad może zachęcić uczennice i uczniów do udziału.

Dlatego wyjaśnij, że nie prosisz o podzielenie się szczegółowo konkretnymi incydentami, ale o nazwanie pewnych bardziej ogólnych typów zachowania, które ich zasmuciły, sprawiły przykrość lub były ich zdaniem niewłaściwe. Ważne, by to ćwiczenie nie przekształciło się we wzajemne oskarżanie i obwinianie na forum klasy, jeśli takie przypadki w klasie się zdarzały.

Użyte przez ciebie pytania mogą być bardzo ogólne i powinny posłużyć jako punkt wyjścia do dalszej pracy, np.:

- Co rozumiecie przez cyberprzemoc?
- Jaki możecie podać przykład zachowania w internecie, które zapewne zdenerwuje inne osoby?
- Dlaczego tak łatwo jest zdenerwować inne osoby w mediach społecznościowych?
- Jakie znaczenie mają kontakt wzrokowy i język ciała w komunikowaniu się z innymi?
- Dlaczego w mediach społecznościowych ludzie mówią rzeczy, których nigdy nie powiedzieliby innym twarzą w twarz?



Scenariusz lekcji 1 3/4

Wprowadzenie tematu 15 minut

Wyświetl w klasie animację „Selfie”.

Rozpocznij dyskusję na temat zachowania bohaterki i bohaterów animacji. Zapytaj, które elementy zachowania bohaterki i bohaterów są niewłaściwe lub niepożądane.

Aby ułatwić dyskusję, możesz użyć Materiału 1.1, który zawiera pytania i odpowiedzi wielokrotnego wyboru. Możesz wyświetlić Materiał 1.1 z projektora lub wydrukować dla wszystkich osób w klasie. Możesz też podzielić klasę na grupy i wykorzystać materiał jako grupowy quiz.

Następnie, w trybie burzy pomysłów stwórz razem z grupą listę słów opisujących zachowanie Kuby – kolegi Krzyśka i Sylwii – koleżanki Magdy. Możesz zapisać tę listę tak, by była widoczna i aby łatwo z niej było korzystać.

- Zachowanie Sylwii jest: wspierające, ostrożne, troskliwe, podające w wątpliwość, nieufne.
- Zachowanie Kuby może być przedstawione jako: presja rówieśnicza, nacisk, naruszanie granic.

Poza pytaniami z Materiału 1.1 możesz zadać dodatkowe pytania:

W dyskusji o zachowaniu Sylwii – koleżanki Magdy możesz zapytać:

- Co mówi Sylwia, kiedy Krzysiek prosi Magdę o wysłanie mu jej selfie?
- Dlaczego Sylwia jest tak ostrożna?
- Czy Sylwia ufa Krzyśkowi?
- Czy w takich sytuacjach warto zachować ostrożność?
- Dlaczego Sylwia nie ma zaufania do Krzyśka?
- Czy z animacji dowiadujemy się, od kiedy Krzysiek i Magda wymieniają wiadomości?
- Czy zachowanie Sylwii jest w tej sytuacji pomocne?

W dyskusji o zachowaniu Kuby (kolegi Krzyśka, który zachęca go do poproszenia o selfie) możesz zapytać:

- Co Kuba mówi o Magdzie?
- Dlaczego Kuba to mówi?
- Jak może się czuć Krzysiek w związku z uwagami Kuby?
- Co innego mógłby powiedzieć Kuba?



Scenariusz lekcji 1 4/4

Pogłębienie tematu

15 minut

Materiał 1.2 zawiera listę słów opisujących zachowania, które mogą mieć miejsce w mediach społecznościowych (i nie tylko).

Ustal, które słowa są znane uczennicom i uczniom, a które są dla nich nowe. Przez chwilę skup się, by wyjaśnić znaczenie każdego pojęcia. Jedno z tych pojęć opisuje zachowanie Kuby – poproś uczennice i uczniów o wskazanie go [presja rówieśnicza].

Możesz przeprowadzić to ćwiczenie jako aktywność w całej grupie. Możesz też podzielić klasę na mniejsze grupy, a następnie poprosić uczennice i uczniów, aby przedyskutowali słowa wypisane w Materiale 1.2.

Możesz także potraktować materiał jako wzór do rozsypanki, wycinając poszczególne elementy tabelki i prosząc uczennice i uczniów o indywidualne lub grupowe połączenie słów z ich definicjami.

Dodatkowe aktywności

5 minut

Ćwiczenie „Emotikony” polega na rozpoznaniu poszczególnych emotikonów i dopasowaniu ich do odczuć postaci występujących w animacji „Selfie”. Możesz je zaproponować na zakończenie lekcji, by budować słownictwo opisujące stany emocjonalne związane z interakcjami w internecie i poza nim.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie.

- Do jakiego stopnia uczennice i uczniowie rozumieją język opisujący niechciane zachowania?
- Czy posługują się nim swobodnie, pewnie?

Pytania do animacji – test

Poniższe pytania odnoszą się do zachowania bohaterów i bohaterów animacji „Selfie”. Jaka odpowiedź jest twoim zdaniem prawidłowa?

1.

Krzysiek i Magda dopiero zaczęli ze sobą czatować. Czy Magda powinna wysłać Krzyśkowi selfie?

a.

Tak, nie ma w tym nic złego, Krzysiek chce tylko zobaczyć jej zdjęcie.

b.

Nie, ponieważ Krzysiek pokaże je swoim kolegom i wszyscy będą z niej żartować.

c.

Nie, ponieważ jeszcze nie wie, czy może mu zaufać.

2.

Sylwia pyta, dlaczego właściwie Magda miałyby wysłać Krzyśkowi selfie. Co myślisz o jej zachowaniu?

a.

Jest zbyt ostrożna. Nie ma nic złego w wysłaniu selfie.

b.

Sylwia ma rację. Przecież nie ma pewności, czy Magda może zaufać Krzyśkowi.

c.

Sylwia to nudziara. Krzysiek wcale nie ma złych zamiarów.

3.

Kiedy mama przyszła do jej pokoju, Magda mogła poprosić ją o radę, ale tego nie zrobiła. Dlaczego?

a.

Magda nie potrzebuje żadnej rady, bo w takiej sytuacji łatwo jest podjąć dobrą decyzję.

b.

Magda zmarnowała szansę, żeby zapytać mamę. Mama mogła mieć jakiś pomysł, który Magdzie nie przyszedł do głowy.

c.

Magda obawia się, że mama jej nie zrozumie.

4.

Kuba namawia Krzyśka, żeby ten poprosił Magdę o selfie. Mówi: „Jeśli cię lubi, to przysłać”. Czy Kuba zachowuje się jak dobry kolega?

a.

Przecież to nie ma znaczenia, to tylko czat.

b.

Tak, bo dziewczyny zawsze powinny wysłać chłopcom zdjęcia, jeśli chłopcy o to proszą.

c.

Kuba wywiera na Krzyśku presję, choć może sam nie zdaje sobie z tego sprawy.

Nowe pojęcia























Kuba naciskał na Krzyśka, by ten poprosił Magdę o selfie. Przeczytaj definicje zjawisk występujących między ludźmi w internecie i nie tylko. Zastanów się, które z nich najlepiej opisuje działanie Kuby.



Nękanie	Uparte i regularne dokuczanie komuś, które ma sprawić przykrość, przestraszyć, zaniepokoić. Może odbywać się także za pośrednictwem internetu.
Cyberprzemoc	Używanie internetu albo smartfona po to, by kogoś nękać, nastraszyć lub zdenerwować.
Trollowanie	Komentowanie czyichś postów lub zdjęć w taki sposób, by wprowadzić zamieszanie i zrobić przykrość. Trollowanie najczęściej ma miejsce na forach dyskusyjnych lub czatach grupowych. Osoba trollująca – troll – udaje, że dyskutuje, ale jej celem jest obrażenie osób, do których pisze, a także skupienie całej uwagi na sobie.
Wykluczanie	Celowe niewłączenie kogoś do grupy lub wyłączenie kogoś z już istniejącej grupy. Może mieć miejsce w internecie lub poza nim.
Dodanie do znajomych	Wysłanie komuś zaproszenia do dołączenia do grona znajomych na Facebooku lub w innym medium społecznościowym.
Selfie	Zdjęcie, które można sobie wykonać samodzielnie telefonem albo kamerą komputerową i udostępnić innym osobom przez internet.
Presja rówieśnicza	Wywieranie nacisku na kogoś, by zrobił coś, czego nie jest pewien lub z czym się nie zgadza. Presję może wywierać jedna osoba lub cała grupa rówieśników.
Zablokowanie	Uniemożliwienie innej osobie kontaktowania się z tobą online. Większość portali społecznościowych pozwala „blokować” użytkowników, co sprawia, że nie mogą oni widzieć twoich wiadomości ani komentować twoich postów.




Emotikony

Połącz portrety Magdy, Sylwii, Krzyśka i Kuby z emotikonami, które najlepiej opisują ich uczucia w animacji „Selfie”.

zachwycona/ zachwycony				zrozpaczona/ zrozpaczony
niepewna/ niepewny			Magda	
przestraszona/ przestraszony				obojętny/ obojętna
rozbawiona/ rozbawiony			Sylwia	
rozczarowana/ rozczarowany				zmęczona/ zmęczony
smutna/ smutny			Krzyśka	
wściekła/ wściekły				zaskoczona/ zaskoczony
radosna/ radosny			Kuba	
zadowolona/ zadowolony				zawstydzona/ zawstydzony



Scenariusz lekcji 2 ^{1/4}

Temat	Selfie. Komiks
Czas	45 minut
Niezbędne materiały	Animacja „Selfie”   Materiał 2.1: Komiks  Materiał 2.2: Tabela do komiksu Materiał 2.3: Opisy postaci Materiał 2.4: Postać – kontur Tablica do zapisywania Projektor Komputer z głośnikami i dostępem do internetu
Cele lekcji	<p>Uczennice i uczniowie przedyskutują zachowanie bohaterek i bohaterów animacji.</p> <p>Uczennice i uczniowie stworzą komiksy przedstawiające pozytywne strategie bohaterek i bohaterów animacji, przyjęte w odpowiedzi na presję rówieśniczą.</p> <p>Uczennice i uczniowie podzielą się rozwiązaniami zaproponowanymi przez siebie w komiksach, a także przeanalizują kluczowe założenia tych rozwiązań na forum grupy.</p>
Zagadnienia	Selfie Presja rówieśnicza Bezpieczeństwo w sieci



Scenariusz lekcji 2 2/4

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Aby przypomnieć uczniom i uczniom postaci z animacji i ich zachowania, rozpocznij lekcję od wyświetlenia animacji „Selfie”.

Porozmawiaj krótko z uczennicami i uczniami na temat roli odgrywanej w tych sytuacjach przez Sylwię i Kubę – to nie oni wysyłają wiadomości, ale mają pewien wpływ na rozwój sytuacji. Sylwia w animacji stanowi wzór do naśladowania, natomiast rola Kuby jest nieco bardziej problematyczna.

Możesz wykorzystać poniższe pytania, by przeprowadzić tę wstępną dyskusję.

- Co mówi Sylwia, kiedy Magda oświadcza jej, że Krzysiek poprosił ją o selfie?
- Jak myślisz, dlaczego Magda tak reaguje?
- Czy to dobrze – zachowywać ostrożność wobec kogoś, z kim dopiero zaczęliśmy czatować?
- Dlaczego zbudowanie relacji opartej na zaufaniu wymaga czasu?
- Co Kuba proponuje Krzyškowi, kiedy Magda odpisuje na jego wiadomość?
- W jaki sposób Kuba wywiera na Krzyšku presję w sprawie selfie?
- Co może czuć Krzysiek, gdy Kuba na niego naciska?
- Kto z dwójki przyjaciół głównych bohaterów animacji jest bardziej wspierający – Kuba czy Sylwia?
- Czy ty w takich sytuacjach wspierasz swoje koleżanki lub kolegów?



Scenariusz lekcji 2 3/4

Wprowadzenie tematu 15 minut

Wyświetl komiks towarzyszący animacji. Jest on ujęty w Materiale 2.1 – możesz go też wydrukować dla całej klasy, by łatwiej było się z nim zapoznać indywidualnie. Przeprowadź dyskusję klasową dotyczącą tego, jak trudno może być dwóm chłopcom, takim jak Krzysiek i Kuba, porozmawiać na temat tego, że ich zachowanie mogło sprawić Magdzie przykrość.

Pozytywną strategią, która może pomóc młodym osobom opierać się presji rówieśniczej, jest zadawanie pytań. Poproś uczennice i uczniów o wskazanie pytań, które mogłyby zostać wykorzystane przez Krzyśka, by zainicjować rozmowę z Kubą o ich zachowaniu. Przypomnij uczennicom i uczniom, że w animacji Sylwia jest wspierająca, kiedy zadaje Magdzie pytania, gdy ta waha się w sprawie wysłania selfie.

Komiks, który jest podstawą dla tej lekcji, przedstawia rozmowę Krzyśka i Kuby już po tym, gdy Magda jednak nie zdecydowała się wysłać Krzyśkowi selfie. Poniżej znajdziesz pytania, których używa Krzysiek, by oprzeć się presji wywieranej na niego przez Kubę.

- Jak myślisz, jak czuła się Magda, kiedy tak męczyłem ją o selfie?
- Czemu powiedziałaś, że Magda jest nudna?
- Dlaczego tak ci zależy, żebym poprosił ją o to selfie?
- Jak byś się czuł, gdyby ktoś traktował cię lekceważąco?

To tylko przykłady. Najkorzystniej z punktu widzenia ćwiczenia jest, by uczennice i uczniowie sami wymyślili swoje pytania.

Pogłębienie tematu 15 minut

Po powyższej dyskusji poproś uczennice i uczniów, by samodzielnie zdecydowali, jaki powinien być przebieg rozmowy Krzyśka z Kubą. Poproś, by każda osoba przedstawiła tę rozmowę za pomocą Materiału 2.2, który zawiera pustą ramkę do komiksu. Zaprosz dzieci do podzielenia się swoimi pomysłami.

Następnie przedyskutuj na forum klasy, jak przyznanie się do błędu może pomóc zmniejszyć ryzyko przekształcenia się zwykłej wymiany wiadomości w przestrzeń nadużycia zaufania.

Podkreśl, że krytyczne podejście do presji wywieranej przez rówieśników, przejawiające się zadawaniem pytań o sens i cel działań, do których nakłaniają rówieśnicy, może być skuteczne w przeciwstawianiu się presji rówieśniczej.



Scenariusz lekcji 2 4/4

Dodatkowe aktywności 5 minut

Materiał 2.3 przedstawia postaci występujące w animacji „Selfie” z dodatkową, krótką charakterystyką. Przedstaw uczennicom i uczniom opisy postaci jako wstęp do kolejnego ćwiczenia.

Materiał 2.4 przedstawia kontur postaci, która doświadcza cyberprzemocy. Wydrukuj ten materiał dla każdej uczennicy i każdego ucznia. Zaprosz dzieci do opisanie wymyślonej przez siebie postaci (wiek, płeć, zainteresowania, wygląd), a także do zastanowienia się, jakie emocje przeżywa ta osoba.

Jeśli uczennice i uczniowie uczestniczyli w Lekcji 1 z niniejszego programu, możesz odwołać się do listy emocji i przeżyć zebranych w ramach ćwiczenia „Emotikony”.

Ocenianie

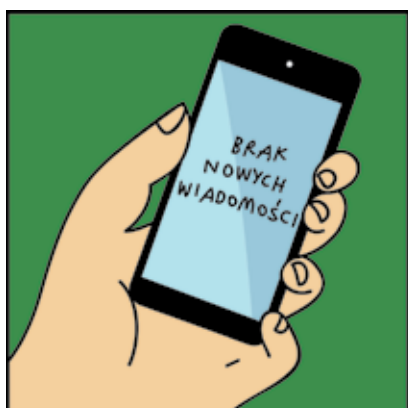
Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie.

Możesz także zebrać komiksy i przeprowadzić ocenę zaproponowanych rozwiązań, sprawdzając umiejętność stawiania krytycznych pytań.

Możesz sprawdzić, czy dzieci umieją poprawnie nazwać emocje postaci tworzonej za pomocą Materiału 2.4.

Komiks

Chcesz wiedzieć, co wydarzyło się dalej? Komiks przedstawia dalszy ciąg historii.



1. Magda nie odpisuje na wiadomość od Krzyska.



2. Krzysiek zdaje sobie sprawę, że naruszył granice i Magda mogła poczuć się niekomfortowo.



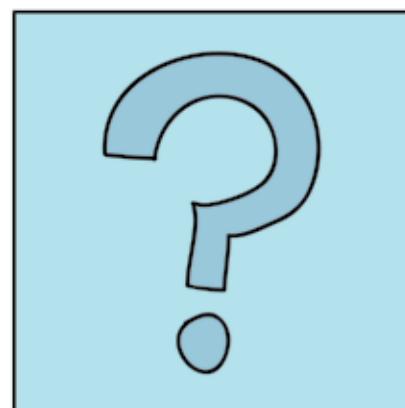
3. Kuba ignoruje obawy Krzyska i próbuje zbagatelizować sprawę.



4. Krzysiek wyjaśnia Kubie, że Magda naprawdę mu się podoba.



5. Krzysiek stwierdza, że zachował się niewłaściwie.



6. Jak Krzysiek może porozmawiać z Kubą o ich zachowaniu?

Tabela do komiksu

Krzysiek zdał sobie sprawę, że postąpił źle. Naleganie, aby Magda wysłała mu selfie, nie było w porządku. Jakie pytania Krzysiek może zadać Kubie, żeby lepiej zrozumieć, dlaczego poddał się jego presji?

Wykorzystaj poniższą ramkę, aby pokazać przebieg rozmowy Krzyśka z Kubą.

--	--	--

1. _____	2. _____	3. _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

--	--	--

4. _____	5. _____	6. _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Opis postaci

Oto postaci występujące w animacji „Selfie”. Sprawdź, ile mają lat, jakie mają zainteresowania i czym się zajmują.



Magda

Ma 14 lat. Chodzi na lekcje baletu.



Krzysiek

Ma 15 lat. Lubi grać na gitarze.



Sylwia

Ma 15 lat. Chce zawodowo grać w tenisa.



Kuba

Ma 15 lat. Lubi grać w piłkę nożną.



Mama Magdy

Ma 45 lat. Jest nauczycielką.

Postać – kontur

Pomyśl o osobie, która doświadcza cyberprzemocy i zastanów się, co czuje i jakie emocje przeżywa. Jest smutna, zaniepokojona, a może zła? Dorysuj pozostałą część postaci i uzupełnij dymki.

Mam na imię _____.

Mam _____ **lat.**

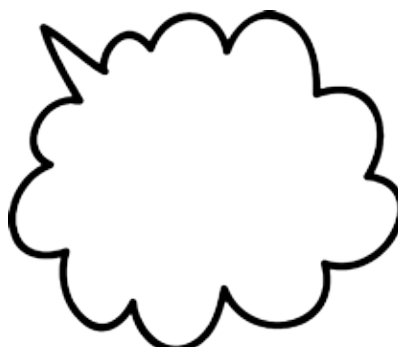
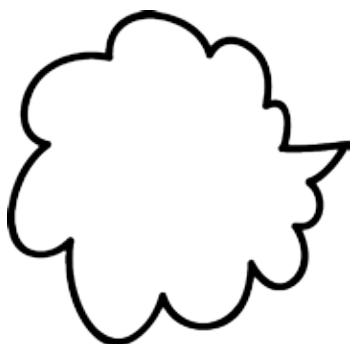
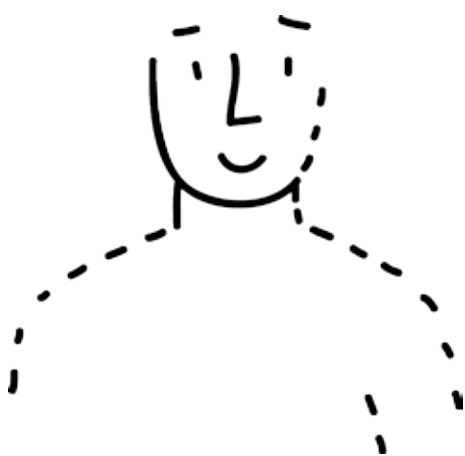
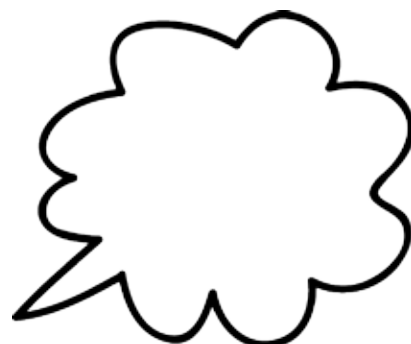
Interesuję się _____

_____,

lubię _____

_____.

Co czuję? Jakie emocje przeżywam?











Scenariusz lekcji 3 1/3

Temat Selfie. Scenki

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Selfie”  
 Materiał 3.1: Zasady dobrej komunikacji – mowa ciała  
 Materiał 3.2: Opis do scenek  
 Materiał 3.3: Krzyżówka
 Materiał 3.4: Krzyżówka – rozwiązanie
 Tablica do zapisywania
 Projektor
 Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie przedyskutują różnice między komunikowaniem się twarzą w twarz a komunikowaniem się w mediach społecznościowych.
 Uczennice i uczniowie wzmocnią pewność siebie w nazywaniu niechcianego zachowania.
 Uczennice i uczniowie przećwiczą spójną komunikację i umiejętności komunikacyjne służące przeciwstawieniu się presji rówieśniczej.

Zagadnienia

Komunikacja
 Bezpieczeństwo w sieci
 Presja rówieśnicza



Scenariusz lekcji 3 2/3

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Przedyskutuj z uczennicami i uczniami, jakich środków komunikacji używamy w rozmowie twarzą w twarz, a które nie są dostępne w komunikacji online. Wypisz te strategie na tablicy. Będą to takie środki komunikacji jak: zamknięta i otwarta postawa ciała, kontakt wzrokowy, wyraz twarzy, ton i siła głosu, tempo wypowiedzi.

W trakcie tej burzy pomysłów możesz swoją komunikacją niewerbalną zilustrować środki komunikacji omawiane przez klasę. Możesz też zaprosić uczennice i uczniów do samodzielnego zilustrowania tych środków komunikacji za pomocą własnej komunikacji niewerbalnej.

Przykładowe pytania wspierające proces burzy pomysłów to:

- Jaki wpływ na rozmowę ma kontakt wzrokowy z osobą, z którą rozmawiasz?
- Jak czują się inne osoby, kiedy w rozmowie z nimi krzyczysz?
- A co, jeśli mówisz zbyt cicho?
- Jakie znaczenie dla rozmowy ma otwarta albo zamknięta postawa ciała?
- Jak wyraz twarzy może zmieniać znaczenie tego, co mówisz?

Możesz też w dyskusji posiłkować się Materiałem 3.1, który zawiera krótkie informacje na temat środków wyrazu w komunikacji niewerbalnej.

Wprowadzenie tematu 15 minut

Obejrzyjcie jeszcze raz wspólnie w klasie animację „Selfie”.

Następnie przedstaw uczennicom i uczniom Materiał 3.2. Pierwszy punkt Materiału 3.2 zawiera opis sytuacji, w której Krzysiek zdał sobie sprawę z tego, że naciskanie na Magdę nie było w porządku. Drugi punkt materiału odnosi się do sytuacji, w której Magda czuje, że Krzysiek zachowuje się nie w porządku, prosząc ją o selfie.

Przedyskutuj środki wyrazu, których Krzysiek może użyć, aby oprzeć się presji wywieranej przez Kubę, a także środki wyrazu, których może użyć Magda, by nie ulec presji wywieranej przez Krzyśka.



Scenariusz lekcji 3 3/3

Pogłębienie tematu 15 minut

W oparciu o Materiał 3.1 i Materiał 3.2 poproś, aby uczennice i uczniowie w parach odegrali role Magdy i Krzyśka lub Krzyśka i Kuby przed klasą. Zaproś poszczególne pary, by za każdym razem zdecydowały, jakich środków wyrazu użyją (postawa ciała, kontakt wzrokowy, wyraz twarzy, ton i poziom głosu, a także jego tempo).

Niech rozmowę Krzyśka i Magdy, a także Krzyśka i Kuby odegra kilka par, tak aby różne środki wyrazu i różne argumenty miały szansę wybrzmieć w tej rozmowie.

Zwróć uwagę uczennic i uczniów, że uznanie swojego błędu i przeproszenie może zapobiec eskalacji sytuacji, zapobiec lub zmniejszyć zagrożenie niechcianym zachowaniem wyrządzającym przykrość.

Dodatkowe aktywności 5 minut

Możesz także wprowadzić definicję informacji zwrotnej i przeprowadzić instruktaż jej udzielania. Materiał 3.1 zawiera krótką informację, jak stosować informację zwrotną w przypadku niechcianych zachowań.

Lekcja 3 jest jednocześnie zakończeniem pracy z animacją „Selfie”. Na podsumowanie możesz zaproponować uczennicom i uczniom krzyżówkę utrwalającą znajomość definicji pojęć związanych z cyberprzemocą i naruszaniem granic innych osób. Krzyżówka została zawarta w Materiale 3.3. Możesz także wykorzystać krzyżówkę jako zadanie domowe.

Materiał 3.4 zawiera poprawnie rozwiązaną krzyżówkę. Możesz go wyświetlić z projektora lub wydrukować dla wszystkich dzieci w klasie.

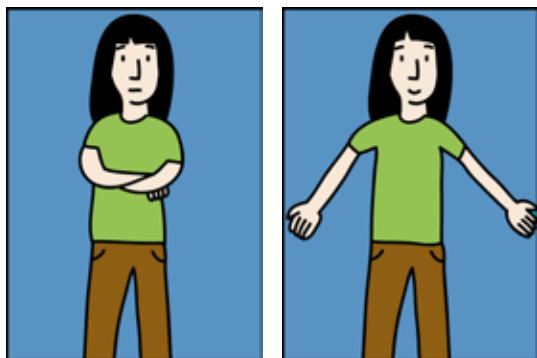
Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie, a także odgrywanie scenek.

Ocena może odnosić się do strategii komunikacyjnych przyjętych przez dzieci, np. zadawania krytycznych pytań, aby przeciwstawić się presji rówieśniczej, uznania swojego błędu i przeproszenia.

Zasady dobrej komunikacji – mowa ciała 1/2

Ludzie w rozmowie używają nie tylko słów (komunikacja werbalna), ale także sygnałów ciała, czyli komunikacji niewerbalnej. Narzędziami takiej komunikacji są np. oczy, postawa ciała i głos, a także tempo mówienia czy poruszania się w trakcie rozmowy.



Postawa zamknięta

Kiedy w rozmowie z drugą osobą masz skrzyżowane lub założone ręce albo skrzyżowane lub założone nogi, twoja postawa ciała może sygnalizować obawę lub wrogość. Może też sygnalizować, że jesteś zamknięta/zamknięty na argumenty i zdanie drugiej osoby.

Postawa otwarta

Kiedy w rozmowie z drugą osobą twoje ręce umieszczone są swobodnie wzdłuż ciała, a nogi nieskrzyżowane, twoja postawa ciała może sygnalizować, że masz gotowość słuchania drugiej osoby i jesteś ciekawa/ciekawy jej zdania.



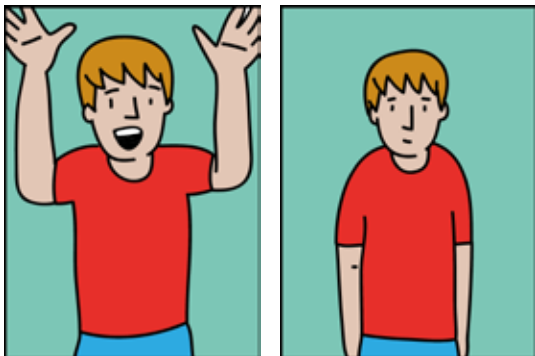
Brak kontaktu wzrokowego

Kiedy w rozmowie z drugą osobą unikasz patrzenia jej w oczy i ciągle kierujesz wzrok gdzieś indziej, może to sprawiać wrażenie, że nie jesteś zainteresowana/zainteresowany rozmową lub nie słuchasz tego, co mówi twoja rozmówczyni / twój rozmówca.

Utrzymywanie kontaktu wzrokowego

Kiedy w rozmowie starasz się często patrzeć na twarz drugiej osoby albo w jej oczy, może to sprawiać wrażenie, że jesteś bardzo zainteresowana/zainteresowany tym, co ta osoba mówi, a także daje sygnał, że słuchasz jej uważnie. Uwaga: jeśli utrzymujesz kontakt wzrokowy bez przerwy, mówiąc i słuchając, to może także niepokoić osobę, z którą rozmawiasz.

Zasady dobrej komunikacji – mowa ciała 2/2

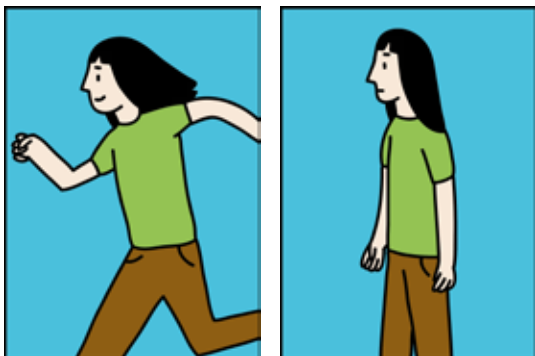


Podniesiony głos

Używanie w zwykłej rozmowie podniesionego głosu może wbrew twoim intencjom komunikować złość, frustrację i wywoływać u osoby, z którą rozmawiasz, obawę przed krzykiem i poczucie zagrożenia.

Łagodny ton głosu

Łagodny ton głosu komunikuje drugiej osobie bezpieczeństwo w rozmowie, a także twoją gotowość do spokojnej wymiany zdań. **Uwaga:** jeśli ton głosu jest sztucznie łagodny, może to sprawiać wrażenie nieszczerości w kontakcie. Jeśli mówisz zbyt cicho, twój rozmówca / twoja rozmówczyni może cię nie usłyszeć.



Szybkie tempo lub wolne tempo

Jeśli mówisz bardzo szybko, możesz nie być rozumiana/rozumiany przez drugą osobę. Może to też robić wrażenie pośpiechu i braku czasu na rozmowę. Jeśli zbyt szybko i intensywnie gestykulujesz, może to powodować, że twój rozmówca / twoja rozmówczyni skupi się na tempie, w jakim porusza się twoje ciało, a nie na tym, co mówisz. Jeśli mówisz lub gestykulujesz bardzo wolno, może to odwracać uwagę od tego, co masz do powiedzenia.

Umiarkowane tempo

Jeśli rozmawiasz z drugą osobą w swobodnym tempie i gestykulujesz z umiarem, zwiększasz szansę, że to, co chcesz wyrazić, zostanie bez przeszkód zrozumiane. Sygnalizujesz też w ten sposób drugiej osobie, że nigdzie się nie spieszysz i że masz na tę rozmowę tyle czasu, ile potrzeba, by skutecznie się porozumieć.

Opis do scenek

Przeczytaj opis sytuacji. Na tej podstawie zaplanuj i odegraj wybraną scenkę.



Scenka 1

Magda podoba się Krzyskowi, dlatego chłopak zaczyna z nią czatować. Jego kolega Kuba naciska, żeby Krzysiek poprosił Magdę o wysłanie selfie. Kiedy Krzysiek to robi, Magda przestaje odpowiadać na jego wiadomości. Kuba uznaje, że Magda jest sztywna. Jak Krzysiek może przeciwstawić się presji Kuby?

Odegrajcie scenki, w których Krzysiek przeciwstawia się naciskom kolegi. W jaki sposób może nie zgodzić się z kolegą i przedstawić swoje zdanie? Jak może wytłumaczyć Kubie, że jego presja nie jest w porządku?

Skorzystajcie z Zasad dobrej komunikacji (Materiał 3.1).



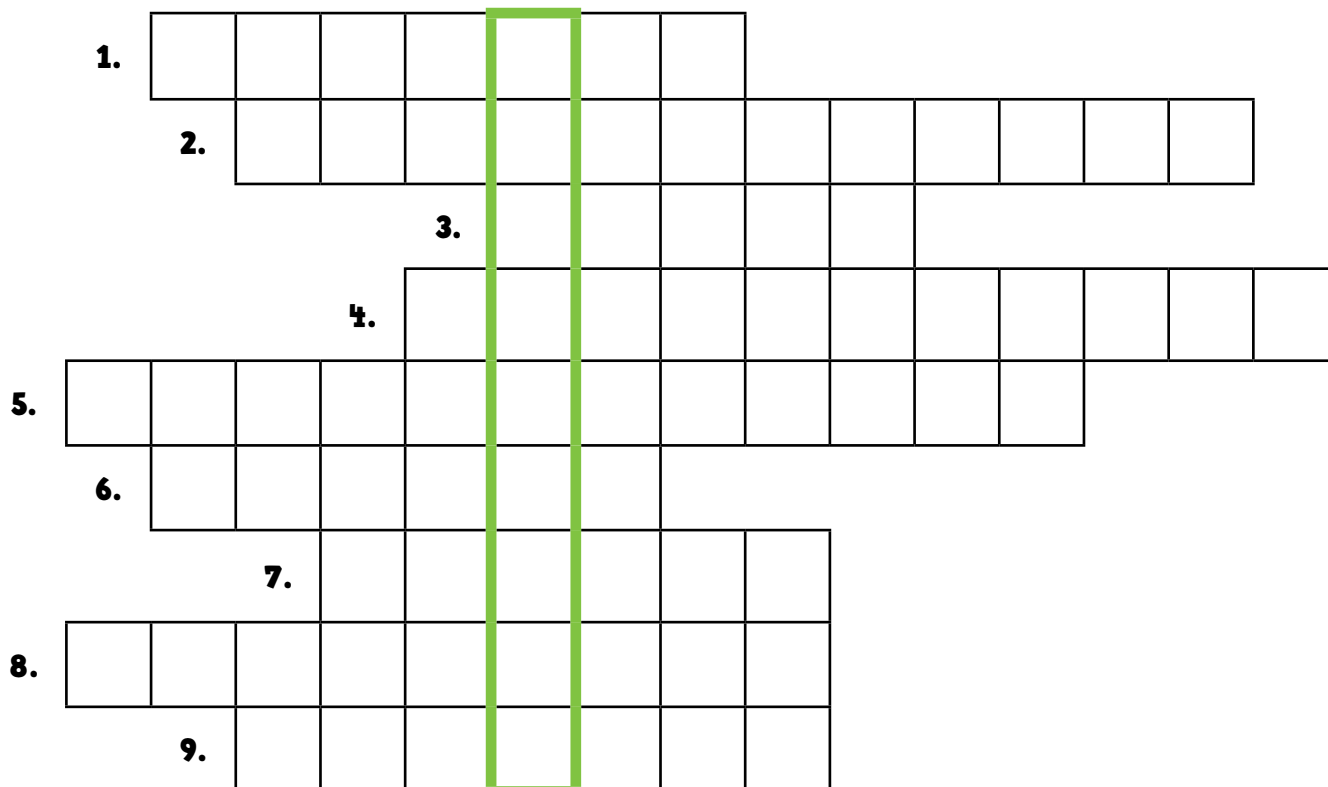
Scenka 2

Krzysiek podoba się Magdzie, dlatego Magda odpowiada na jego wiadomości na czacie. Jednak Krzysiek naciska, by Magda wysłała mu swoje selfie. Magda nie wie, co ma zrobić. Czuje, że ta prośba nie jest całkiem w porządku, dlatego nie mówi o niej swojej mamie. Jednak obawia się, że jeśli nie wyśle selfie, Krzysiek przestanie do niej pisać. Jak Magda może oprzeć się presji wywieranej przez Krzyśka?

Odegrajcie scenki, w których Magda przeciwstawia się naciskowi Krzyśka. W jaki sposób może odmówić koleździe i uzasadnić swoją odmowę? Jak może wytłumaczyć Krzyskowi, że jego presja nie jest w porządku?

Skorzystajcie z Zasad dobrej komunikacji (Materiał 3.1).

Krzyżówka



- 1.** ... do znajomych.
- 2.** Używanie internetu albo smartfona po to, by kogoś nękać, nastraszyć lub zdenerwować.
- 3.** Osoba zamieszczająca nieprzyjemne komentarze, która tak naprawdę nie chce dyskutować, ale przeszkadzać.
- 4.** Celowe niewłączenie kogoś do grupy lub wyłączanie kogoś z już istniejącej grupy.
- 5.** Uniemożliwienie innej osobie kontaktowania się z tobą online.
- 6.** Zdjęcie, które można sobie wykonać samodzielnie telefonem.
- 7.** Naciskanie, naleganie, wymuszanie.
- 8.** Pod twoim postem.
- 9.** Uparte i regularne dokuczanie komuś, które ma sprawić przykrość lub przestraszyć.

Krzyżówka - rozwiązanie

1.	D	O	D	A	N	I	E												
2.	C	Y	B	E	R	P	R	Z	E	M	O	C							
			3.	T	R	O	L	L											
			4.	W	Y	K	L	U	C	Z	A	N	I	E					
5.	Z	A	B	L	O	K	O	W	A	N	I	E							
6.	S	E	L	F	I	E													
			7.	P	R	E	S	J	A										
8.	K	O	M	E	N	T	A	R	Z										
			9.	N	Ę	K	A	N	I	E									



Moduł 2

Flejmy

Lekcja 4 **Flejmy. Animacja**

Lekcja 5 **Flejmy. Komiks**

Lekcja 6 **Flejmy. Scenki**







Scenariusz lekcji 4 1/4

Temat Flejmy. Animacja

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Flejmy”  
 Materiał 4.1: Pytania do animacji – test  
 Materiał 4.2: Nowe pojęcia
 Materiał 4.3: Pytania do animacji – otwarte
 Tablica do zapisywania
 Projektor
 Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie dowiedzą się, jakimi słowami można opisać chciane i właściwe oraz niepożądane lub niewłaściwe zachowania w mediach społecznościowych.

Uczennice i uczniowie poddadzą refleksji i przedyskutują zachowanie postaci występujących w animacji, ćwicząc język opisujący zachowania niechciane lub niewłaściwe.

Uczennice i uczniowie nauczą się rozróżniać zachowanie w sieci, które jest niewłaściwe i może być zagrażające od tego, które jest właściwe i bezpieczne.

Zagadnienia

Cyberprzemoc
 Presja rówieśnicza
 Flejm, wojna na słowa



Scenariusz lekcji 4 2/4

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Zapytaj uczennice i uczniów o proste przykłady niechcianego zachowania w sieci. Ważne, by wcześniej ustalić zasady tej krótkiej dyskusji, by wszystkie osoby czuły się bezpiecznie.

Dlatego wyjaśnij, że nie prosisz o podzielenie się szczegółowo konkretnymi incydentami, ale o nazwanie pewnych bardziej ogólnych typów zachowania, które ich zasmuciły, sprawiły przykrość lub były ich zdaniem niewłaściwe. Warto skupić się na konkretnych przykładach zachowania i ich ocenie, a nie na ocenie osób (np. komentarze Kasi były złośliwe, a nie: Kasia była złośliwa). Ważne, by to ćwiczenie nie przekształciło się we wzajemne oskarżanie i obwinianie na forum klasy, jeśli takie przypadki w klasie się zdarzały.

Możesz użyć np. takich pytań:

- Czy kiedykolwiek zachowanie innych osób online sprawiło, że czułeś się/ czułaś się niekomfortowo?
- Jakiego rodzaju były to zachowania?
- Co to były za sytuacje?

W miarę jak pojawiają się odpowiedzi, zapisuj przykłady na tablicy. Zapisz takie zachowania jak: niemiłe komentarze, zastraszanie, wykluczenie z zabawy, przezywanie, dokuczanie.

Następnym krokiem będzie opracowanie wspólnie z klasą pojęcia „cyberprzemoc”, które wyłoni się z wcześniej wymienionych przykładów.

Aby wypracować wspólną definicję, możesz zapytać uczennice i uczniów:

- Co łączy wszystkie te zachowania?
- Co takie zachowania mają na celu?
- Jak czują się osoby, których dotyczą takie działania?

Jeśli uczennice i uczniowie zaangażują się w dyskusję, możesz zadać też dodatkowe pytania rozszerzające:

- Dlaczego tak łatwo jest zdenerwować inne osoby w mediach społecznościowych?
- Dlaczego w mediach społecznościowych ludzie mówią rzeczy, których nigdy nie powiedzieliby innym twarzą w twarz?
- Jakie znaczenie mają kontakt wzrokowy i język ciała w komunikowaniu się z innymi?



Scenariusz lekcji 4 3/4

Wprowadzenie tematu

15 minut

Wyświetl w klasie animację „Flejmy”.

Zapytaj, co oznacza tytuł animacji, a jeśli słowo to nie jest znane, wyjaśnij je. Rozpocznij dyskusję na temat zachowania bohaterki animacji. Zapytaj, które elementy zachowania bohaterki są niewłaściwe lub niepożądane.

W celu ułatwienia dyskusji możesz użyć Materiału 4.1, który zawiera pytania i odpowiedzi wielokrotnego wyboru. Możesz wyświetlić Materiał 4.1 z projektora lub wydrukować go dla wszystkich osób w klasie. Możesz też podzielić klasę na grupy i wykorzystać materiał jako grupowy quiz.

Następnie w trybie burzy pomysłów stwórz razem z grupą listę słów opisujących zachowanie Patrycji – koleżanki Soni, a także mamy Soni.

Możesz zapisać tę listę tak, by była widoczna i aby łatwo z niej było korzystać.

- Zachowanie mamy jest: wspierające, ostrożne, troskliwe, podające w wątpliwość, wzmacniające.
- Zachowanie Patrycji może być przedstawione jako: wywieranie presji, naciskanie, podburzanie, prowokowanie.

Pogłębienie tematu

15 minut

Materiał 4.2 zawiera listę słów opisujących zachowania, które mogą mieć miejsce w mediach społecznościowych (i nie tylko).

Ustal, które słowa są znane uczennicom i uczniom, a które są dla nich nowe. Poświęć chwilę, by wyjaśnić znaczenie każdego słowa. Niektóre z nich opisują zachowanie Ani – poproś uczennice i uczniów o wskazanie tych słów.

Możesz przeprowadzić to ćwiczenie jako aktywność w całej grupie. Możesz też podzielić klasę na mniejsze grupy, a następnie poprosić uczennice i uczniów, aby przedyskutowali słowa wypisane w Materiale 4.2.

Możesz także potraktować materiał jako wzór do rozsypanki, wycinając poszczególne elementy tabelki i prosząc uczennice i uczniów o indywidualne lub grupowe połączenie słów z ich definicjami.

Poniższe pytania do dyskusji nad animacją „Flejmy” mają służyć pogłębieniu rozumienia i nauce stosowania słów opisujących niepożądane zachowania w sieci:

- Które słowa z listy najlepiej opisują zachowanie Ani, która napisała nieprzyjemny komentarz?
- Jeśli Sonia wyśle obraźliwą wiadomość do Ani, czy może to rozpocząć publiczną wymianę obraźliwych wiadomości między nimi, czyli flejmy?
- Czy Sonia powinna rozważyć „zablokowanie” Ani na Facebooku?
- Jakie jest przeciwieństwo „dodania do znajomych”?
- Dlaczego w internecie warto dyskusować spokojnie, uważnie i z szacunkiem dla innych?



Scenariusz lekcji 4 4/4

Dodatkowe aktywności 5 minut

Materiał 4.3 zawiera otwarte pytania dotyczące zachowań bohaterów animacji „Flejmy”. Możesz zaproponować to zadanie uczennicom i uczniom, którzy skończyli wcześniej poprzednie ćwiczenie indywidualne lub zaproponować je jako zadanie domowe.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie.

- Do jakiego stopnia uczennice i uczniowie rozumieją język opisujący niechciane zachowania?
- Czy posługują się nim swobodnie, pewnie?

Możesz także wykorzystać Materiał 4.3 jako zadanie domowe.

Pytania do animacji – test

Poniższe pytania odnoszą się do zachowania bohaterki animacji „Flejmy”. Która odpowiedź jest twoim zdaniem prawidłowa?

1.

Czy Patrycja powinna zachęcać Sonię do opublikowania nastawliwego komentarza w odpowiedzi na niemiły komentarz Ani?

a.

Tak, Patrycja ma rację. Jeśli Sonia teraz się nie postawi, to w przyszłości wszyscy będą mogli na nią napadać.

b.

Nie, ponieważ taki komentarz tylko pogorszy sprawę.

c.

Tak, ponieważ sama Ania zaczęła to komentowanie.

2.

Ania napisała nieprzyjemny komentarz do posta Soni i wszyscy mogą go teraz zobaczyć. Czy to zachowanie jest w porządku?

a.

Tak, ponieważ Ania tylko żartowała – Soni wina, że bierze to do siebie.

b.

Nie, to nie jest w porządku. Ania wie, że wszyscy zobaczą jej komentarz. Wie, że Sonia będzie zmartwiona i zdenerwowana.

c.

Ania nie była złośliwa. Chciała sobie tylko pożartować, a poza tym ten komentarz i tak w każdej chwili można skasować.

3.

Czy zgadzasz się z mamą Soni, że Sonia wyolbrzymała sprawę?

a.

Nie. Ani też by się to nie podobało, gdyby to Sonia napisała o niej w ten sposób.

b.

Nie. Mama Soni nie zdaje sobie sprawy, że ten komentarz Ani zobaczyła cała szkoła.

c.

Tak. Sonia powinna porozmawiać z Anią twarzą w twarz, bo w internecie łatwo o nieporozumienia.

4.

Czy Sonia powinna odpisać na komentarz Ani?

a.

Nie. Sonia powinna posłuchać rady mamy i porozmawiać z Anią osobiście.

b.

Tak, bo inaczej Ania być może znów napisze coś nieprzyjemnego i to jeszcze pogorszy sprawę.

c.

Tak. Ania sprawiła Soni przykrość swoim komentarzem, więc teraz Sonia ma prawo odpowiedzieć jej tym samym.

Nowe pojęcia

Ania opublikowała nieprzyjemny komentarz na temat Soni. Przeczytaj definicje pojęć, które dotyczą zachowania w internecie i zastanów się, które z nich najlepiej opisują działanie Ani.



Netykieta Lista niepisanych zasad „dobrego wychowania”, które regulują poruszanie się i komunikowanie w sieci. Pojęcie pochodzi od połączenia słów *net* (ang. „sieć”) i „etykieta” – zasady zachowania.

Flejm Kłótnia internetowa, nazywana czasem „wojną na obelgi”, która rozpoczyna się od jednego obraźliwego komentarza i przeobraża w wymianę obraźliwych wiadomości między dwiema osobami w sieci. Wiadomości są widoczne publicznie, zawierają oceniające komentarze i ataki osobiste. Wiele forów internetowych zabrania prowadzenia wymian tego rodzaju wiadomości.

Zbanowanie Uniemożliwienie komuś dostępu do danych forów, grup dyskusyjnych, stron internetowych w związku z naruszeniem netykiety danej strony.

Cyberprzemoc Używanie internetu albo smartfona po to, by kogoś nękać, nastraszyć lub zdenerwować.

Wykluczanie Celowe niewłączenie kogoś do grupy lub wyłączenie kogoś z już istniejącej grupy. Może mieć miejsce w internecie lub poza nim.

Włamanie/ frapping Wykorzystanie sytuacji, w której ktoś nie wylogował się ze swojego profilu na Facebooku lub w innym medium społecznościowym i zamieszczenie upokarzających zdjęć, ironicznych lub obraźliwych komentarzy, zmiana danych tej osoby w jej profilu. Dzieje się to bez wiedzy i zgody tej osoby i często jest uważane za żart, jednak stanowi naruszenie prywatności. Nazwa angielska pochodzi od „F” jak Facebook i *rape* (czyt. rej), co po angielsku znaczy „napaść”, „gwałt”.

Nękanie Uparte i regularne dokuczanie komuś, które ma sprawić przykrość, przestraszyć, zaniepokoić. Może odbywać się także za pośrednictwem internetu.

Hejtowanie Negatywne, mające sprawić przykrość komentowanie wyglądu i zachowania danej osoby, prowadzone w internecie. Słowo pochodzi od angielskiego wyrazu *hate* (czyt. hejt), który oznacza „nienawiść”, „nienawidzić”.

Hejter Osoba, która uprawia hejtowanie w internecie, a swoim zachowaniem krzywdzi i sprawia przykrość innym osobom.

Pytania do animacji – otwarte

Odpowiedz na pytania.



Co mama Soni uważa na temat reakcji Soni na obraźliwy komentarz Ani?



Jakimi słowami można opisać zachowanie Patrycji?



Co poradzisz Soni, która nie wie, jaką decyzję podjąć w sprawie odpowiedzi Ani?







Scenariusz lekcji 5 ^{1/4}

Temat Flejmy. Komiks

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Flejmy”  
Materiał 5.1: Komiks  
Materiał 5.2: Tabela do komiksu
Materiał 5.3: Opisy postaci
Materiał 5.4: Postać – kontur
Tablica do zapisywania
Projektor
Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie przedyskutują zachowanie bohaterki animacji.
Uczennice i uczniowie stworzą komiksy przedstawiające pozytywne strategie bohaterki animacji, przyjęte w odpowiedzi na presję rówieśniczą.
Uczennice i uczniowie podzielą się rozwiązaniami zaproponowanymi przez siebie w komiksach, a także przeanalizują na forum grupy kluczowe założenia tych rozwiązań.

Zagadnienia

Flejmy, wojna na słowa
Presja rówieśnicza
Bezpieczeństwo w sieci



Scenariusz lekcji 5 2/4

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Aby przypomnieć uczennicom i uczniom postaci z animacji i ich zachowania, rozpocznij lekcję od wyświetlenia animacji „Flejmy”.

Porozmawiaj krótko z uczennicami i uczniami na temat roli odgrywanej w tych sytuacjach przez Patrycję i mamę Soni – to nie one wysłały wiadomość, ale obie mają wpływ na rozwój sytuacji.

Możesz wykorzystać poniższe pytania, by przeprowadzić tę wstępną dyskusję.

- Jakich argumentów używa Patrycja, by skłonić Sonię do odpowiedzi na przykry komentarz Ani?
 - W jaki sposób Patrycja wywiera presję na Sonię w sprawie odpowiedzi? Co mówi?
 - Co może czuć Sonia, gdy Patrycja na nią naciska?
 - Co na temat komentarza Ani myśli mama Soni?
 - Jakich argumentów używa mama Soni, by nieco uspokoić córkę?
 - W jaki sposób reagujecie na nieprzyjemne komentarze pod swoim adresem?
-



Scenariusz lekcji 5 3/4

Wprowadzenie tematu 15 minut

Materiał 5.1 zawiera komiks, w którym Sonia mierzy się z konsekwencjami swojej decyzji. Sytuacja wymknęła się spod kontroli, gdy Sonia zdecydowała się nieprzyjemnie odpisać na komentarz Ani. Teraz to Ani jest przykro, a Patrycja uważa, że to nie jej sprawa. Sonia ma kłopoty.

Wyświetl komiks ujęty w Materiale 5.1 – możesz go też wydrukować dla całej klasy, by łatwiej było się z nim zapoznać indywidualnie.

Podziel klasę na mniejsze grupy i poproś o przedyskutowanie, co teraz powinna zrobić Sonia. Dyskusję o rozwiązaniach mogą wspomóc pytania o popełnione przez bohaterki tej animacji błędy.

- Jakie błędy popełniła Ania (np. zamieściła przykry komentarz na temat Soni, nie pomyślała, jak Sonia może się poczuć w tej sytuacji)?
- Jakie błędy popełniła Patrycja (np. wywierała presję na Sonię, by ta odpowiedziała na nieprzyjemny komentarz Ani swoim przykrym komentarzem, nie dała sobie czasu do zastanowienia się przed napisaniem odpowiedzi do Ani w imieniu Soni, nie pomyślała o tym, jak Ania może się poczuć w tej sytuacji)?
- Jakie błędy popełniła Sonia (np. wysłała obraźliwą odpowiedź do Ani, nie posłuchała rady swojej mamy, bezkrytycznie podążyła za zdaniem Patrycji – nie wyrobiła sobie własnego zdania na ten temat)?

Na koniec poproś, by każda osoba przedstawiła dalszy ciąg historii – rozwiązanie za pomocą Materiału 5.2. Zawiera on pustą ramkę do komiksu. Zaproś dzieci do podzielenia się swoimi pomysłami.

Następnie przedyskutuj na forum klasy, jak przyznanie się do błędu może pomóc zmniejszyć ryzyko przekształcenia się zwykłej wymiany wiadomości we flejmy.



Scenariusz lekcji 5 4/4

Pogłębienie tematu

15 minut

Pozytywną strategią, która może pomóc młodym osobom opierać się presji rówieśniczej, jest zadawanie pytań osobom ją wywierającym. Poproś uczennice i uczniów o sformułowanie kilku pytań, które Sonia mogłaby zadać Patrycji, by przeciwstawić się jej naciskowi.

Poniżej znajdziesz pytania, które Sonia może zadać Patrycji, aby nie ulec jej presji.

- Jak myślisz, jak będzie czuła się Ania, kiedy odpiszę jej równie nieprzyjemnie?
- Dlaczego uważasz, że to źle, jeśli nie odpiszę?
- Dlaczego myślisz, że nieodpisanie będzie oznaczało, że jestem mięczakiem?
- Dlaczego tak ci zależy, żebym odpisała na tę wiadomość?
- Ania zachowała się słabo, ale czy ja muszę zachować się tak samo?

To tylko przykłady. Najlepiej, by uczennice i uczniowie sami wymyślili swoje pytania.

Podkreśl, że krytyczne podejście do presji wywieranej przez rówieśników, przejawiające się np. zadawaniem pytań o sens i cel działań, do których nakłaniają rówieśnicy, może być skuteczne w przeciwstawianiu się presji rówieśniczej.

Dodatkowe aktywności

5 minut

Jeśli starczy czasu, możesz wykorzystać Materiał 5.3, który przedstawia postaci występujące w animacji „Flejmy” z dodatkową, krótką charakterystyką. Przedstaw uczniom i uczniom opisy postaci jako wstęp do kolejnego ćwiczenia.

Materiał 5.4 przedstawia kontur postaci, która doświadcza cyberprzemocy. Wydrukuj ten materiał dla każdej uczennicy i każdego ucznia. Zaproś dzieci do opisanie wymyślonej przez siebie postaci (wiek, płeć, zainteresowania), a także do zastanowienia się, jakie emocje przeżywa ta osoba.

Jeśli uczennice i uczniowie uczestniczyli w Lekcji 1 z niniejszego programu, możesz odwołać się do listy emocji i przeżyć zebranych w ramach ćwiczenia „Emotikony”.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie.

Możesz także zebrać komiksy i przeprowadzić ocenę zaproponowanych rozwiązań, sprawdzając umiejętność stawiania krytycznych pytań.

Możesz sprawdzić, czy dzieci umieją poprawnie nazwać emocje postaci tworzonej za pomocą Materiału 5.4.

Komiks

Chcesz wiedzieć, co wydarzyło się dalej? Komiks przedstawia dalszy ciąg historii.



1. Mama mówi Soni, że Ania jest zdenerwowana jej komentarzem na Facebooku.



2. Sonia nie pomyślała, że ten komentarz może Anię aż tak dotknąć.



3. Sonia kontaktuje się z Patrycją, która go wymyśliła. Ale Patrycja zrzuca na Sonię winę za opublikowanie komentarza.



4. Sonia i Patrycja wspólnie opublikowały komentarz, ale zrobiły to z profilu Soni.



5. Załamana Sonia rozmawia z mamą. Mama miała rację, a ona wyolbrzymiła sprawę.



6. Co Sonia mogła zrobić inaczej?

Tabela do komiksu

Sonia zdecydowała się nieprzyjemnie odpowiedzieć na obraźliwy komentarz Ani. Jednak mama uświadomiła jej, że to działanie sprawiło Ani przykrość i sytuacja stała się tylko gorsza. Sonia zastanawia się, co może zrobić: obwinić o wszystko Anię i Patrycję? A może przyznać się do błędu i spróbować go naprawić? Przedstaw rozwiązanie tej sytuacji w formie komiksu, wykorzystując poniższą ramkę.

--	--	--

1. _____

2. _____

3. _____

--	--	--

4. _____

5. _____

6. _____

Opis postaci

Oto postaci występujące w animacji „Flejmy”. Sprawdź, ile mają lat, jakie mają zainteresowania i czym się zajmują.



Patrycja

Ma 15 lat. Chodzi na treningi karate.



Sonia

Ma 14 lat. Potrzebuje czasu, żeby się z kimś zaprzyjaźnić.



Ania

Ma 14 lat. Lubi wycieczki po górach.



Mama Soni

42 lata. Wychowuje Sonię sama.

Postać – kontur

Pomyśl o osobie, która doświadcza cyberprzemocy i zastanów się, co czuje i jakie emocje przeżywa. Jest smutna, zaniepokojona, a może zła? Dorysuj pozostałą część postaci i uzupełnij dymki.

Mam na imię _____.

Mam _____ **lat.**

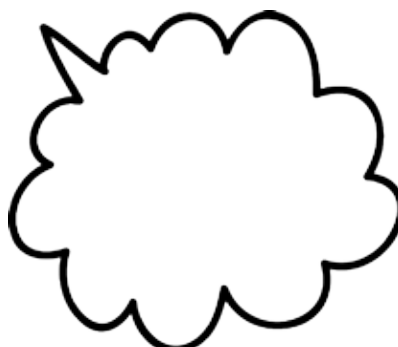
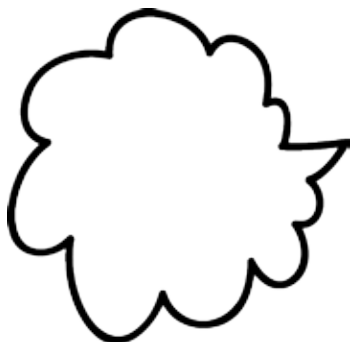
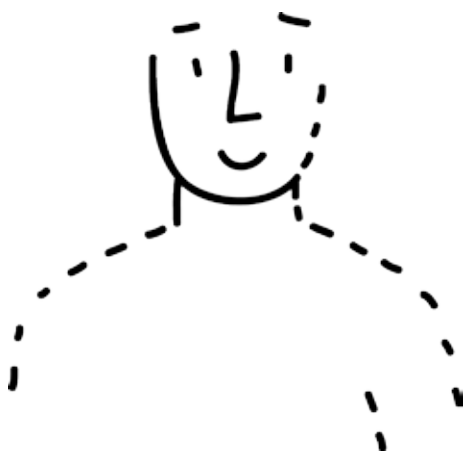
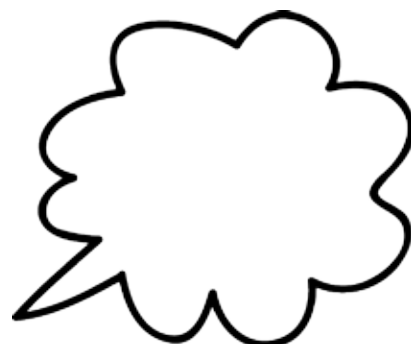
Interesuję się _____

_____.

lubię _____

_____.

Co czuję? Jakie emocje przeżywam?







Scenariusz lekcji 6 ^{1/4}



Temat Flejmy. Scenki



Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Flejmy”  

Materiał 1.3: Emotikony (do Lekcji 1)

Materiał 3.1: Zasady dobrej komunikacji – mowa ciała (do Lekcji 3)  

Materiał 6.1: Zasady dobrej komunikacji – FUKO  

Materiał 6.2: Opis do scenek

Materiał 6.3: Krzyżówka

Materiał 6.4: Krzyżówka – rozwiązanie

Tablica do zapisywania

Projektor

Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie przedyskutują różnice między komunikowaniem się twarzą w twarz a komunikowaniem się w mediach społecznościowych.

Uczennice i uczniowie wzmocnią pewność siebie w nazywaniu niechcianego zachowania.

Uczennice i uczniowie przećwiczą umiejętności komunikacyjne służące przeciwstawieniu się presji rówieśniczej.

Zagadnienia

Komunikacja

Bezpieczeństwo w sieci

Presja rówieśnicza



Scenariusz lekcji 6 2/4

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Przedyskutuj z uczennicami i uczniami, jakich środków komunikacji używamy w rozmowie twarzą w twarz, a które nie są dostępne w komunikacji online. Wypisz te strategie na tablicy. Będą to takie środki komunikacji jak: zamknięta i otwarta postawa ciała, kontakt wzrokowy, wyraz twarzy, ton i siła głosu, tempo wypowiedzi.

W trakcie tej burzy pomysłów możesz swoją komunikacją niewerbalną ilustrować środki komunikacji omawiane przez klasę. Możesz też zaprosić uczennice i uczniów do samodzielnego zilustrowania tych środków komunikacji za pomocą własnej komunikacji niewerbalnej.

Przykładowe pytania wspierające proces burzy pomysłów to:

- Jaki wpływ na rozmowę ma kontakt wzrokowy z osobą, z którą rozmawiasz?
- Jak czują się inne osoby, kiedy w rozmowie z nimi krzyczysz?
- A co, jeśli mówisz zbyt cicho?
- Jakie znaczenie dla rozmowy ma otwarta albo zamknięta postawa ciała?
- Jak wyraz twarzy może zmieniać znaczenie tego, co mówisz?

Możesz też w dyskusji posiłkować się Materiałem 3.1 (z Lekcji 3), który zawiera krótkie informacje na temat środków wyrazu w komunikacji niewerbalnej.



Scenariusz lekcji 6 3/4

Wprowadzenie tematu 15 minut

Obejrzyjcie jeszcze raz wspólnie w klasie animację „Flejmy”.

Następnie przedstaw uczniom i uczniom Materiał 6.2. Pierwszy punkt Materiału 6.2 zawiera opis sytuacji, w której Sonia zdała sobie sprawę z tego, że złośliwa odpowiedź na komentarz Ani tylko zaogniła sytuację. Drugi punkt materiału odnosi się do sytuacji, w której Patrycja dochodzi do wniosku, że zachowała się nie w porządku, wywierając presję na Sonię w sprawie zamieszczenia komentarza.

Przeprowadź dyskusję, która pomoże uczennicom i uczniom przygotować rozwiązania do scenek w dalszej części lekcji. Możesz użyć poniższych pytań, by zainicjować dyskusję w klasie o tym, w jaki sposób Sonia może przeprosić Anię, a Patrycja Sonię.

- Sonia nie była jedyną osobą, która popełniła błąd. Czy w związku z tym może być jej trudno przyznać się do błędu i przeprosić?
- Czy do przeproszenia potrzebna jest odwaga?
- Jaki wpływ mogą mieć przeprosiny Soni i Patrycji na zachowanie innych osób?
- Co może się wydarzyć, jeśli Sonia i Patrycja nie zdecydują się na przeprosiny?
- Czy myślisz, że jeśli sytuacja wymknęłaby się spod kontroli, to wzięłbyś/wzięłabyś odpowiedzialność za swoje zachowanie i przeprosiłbyś/przeprosiłabyś?
- Jakie umiejętności i nastawienie są potrzebne do tego, by dobrze przeproszać?
- Jaki jest najlepszy sposób na ćwiczenie umiejętności, które są potrzebne do przeproszenia?

Pogłębienie tematu 15 minut

W oparciu o Materiał 3.1 i Materiał 6.2 poproś, aby uczennice i uczniowie w parach odegrali przed klasą role Soni i Ani lub Soni i Patrycji. Zaproś poszczególne pary, by za każdym razem zdecydowały, jakich środków wyrazu użyją (postawa ciała, kontakt wzrokowy, wyraz twarzy, ton i poziom głosu, a także jego tempo). Niech rozmowy te odegra kilka par, tak aby różne środki wyrazu i różne argumenty miały szansę wybrzmieć w tej rozmowie.

Zaproś uczennice i uczniów do tego, by w tej części rozmowy, gdzie Ania udziela informacji zwrotnej Soni, a Sonia udziela informacji zwrotnej Patrycji, osoby wykorzystały strukturę z Materiału 6.1. Możesz najpierw poświęcić chwilę, by przetrenować udzielanie informacji zwrotnej w modelu FUKO. Do nazywania swoich stanów i emocji może być też przydatny Materiał 1.3 (do Lekcji 1).

Zwróć uwagę uczennic i uczniów, że uznanie swojego błędu i przeproszenie może zapobiec eskalacji sytuacji lub zmniejszyć zagrożenie niechcianym zachowaniem wyrządzającym przykrość.



Scenariusz lekcji 6 4/4

Dodatkowe aktywności 5 minut

Lekcja 6 jest jednocześnie zakończeniem pracy z animacją „Flejmy” i zakończeniem pracy w Module 1 niniejszego programu. Na podsumowanie możesz zaproponować uczennicom i uczniom krzyżówkę utrwalającą znajomość definicji pojęć związanych z cyberprzemocą i naruszaniem granic innych osób. Krzyżówka została zawarta w Materiale 6.3. Możesz także wykorzystać krzyżówkę jako zadanie domowe.

Materiał 6.4 zawiera poprawnie rozwiązaną krzyżówkę. Możesz go wyświetlić z projektora lub wydrukować go dla wszystkich dzieci w klasie.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie, a także odgrywanie scenek.

Ocena może odnosić się do strategii komunikacyjnych przyjętych przez dzieci, np. zadawania krytycznych pytań, aby przeciwstawić się presji rówieśniczej, uznania swojego błędu i przeproszenia.

Możesz ocenić także umiejętność zastosowania informacji zwrotnej według modelu FUKO.

Zasady dobrej komunikacji - FUKO

Dla porozumienia się z drugą osobą ważna może być komunikacja niewerbalna, na którą składają się ton głosu, postawa ciała i inne środki wyrazu. A jeśli chcesz komuś opowiedzieć o tym, jak jej/jego zachowania wpływają na ciebie lub inne osoby, to ważny będzie też sposób skonstruowania wypowiedzi. Taki rodzaj wypowiedzi nazywamy informacją zwrotną.

W skonstruowaniu dobrej informacji zwrotnej ważne jest, by nazwać zachowania, które są niechciane i sprawiają nam przykrość i uczucia, które te zachowania w nas budzą. Istotne jest także powiedzenie o tym, jakie konsekwencje mają dla nas te zachowania i czego oczekujemy na przyszłość.

Przyjrzyj się poniższym przykładom i spróbuj wykorzystać tę zasadę do sformułowania informacji zwrotnej Ani do Soni oraz Soni wobec Patrycji.

F jak **FAKTY**

Przykład 1

Powiedz, jakie konkretne zachowanie przeszkadzało ci lub nie podoba ci się:
Kopiesz w moje krzesło, kiedy siedzę na lekcji w klasie.

Przykład 2

Powiedz, jakie konkretne zachowanie przeszkadzało ci lub nie podoba ci się.
Piszesz na moim profilu złośliwe komentarze, które w dodatku wszyscy mogą zobaczyć.

U jak **UCZUCIA**

Nazwij emocje i stany, jakie w tobie wywołuje to zachowanie.
Dlatego jestem poirytowana i nie mogę się skupić na przebiegu lekcji.

Nazwij emocje i stany, jakie w tobie wywołuje to zachowanie.
Jest mi przykro, jestem zła i nieprzyjemnie zdziwiona twoim zachowaniem.

K jak **KONSEKWENCJE**

Przedstaw konsekwencje takiego zachowania dla ciebie lub innych osób.
Będę musiała w domu poświęcić więcej czasu, żeby tego wszystkiego się nauczyć.

Przedstaw konsekwencje takiego zachowania dla ciebie lub innych osób.
W konsekwencji nie jestem już pewna/pewny, czy naprawdę się przyjaźnimy.

O jak **OCZEKIWANIA**

Jasno powiedz, jakiej zmiany w zachowaniu na przyszłość oczekujesz.
Chcę, żebyś przestał/przestała kopać w moje krzesło.

Jasno powiedz, jakiej zmiany w zachowaniu na przyszłość oczekujesz.
Chcę, żebyś przestał/przestała pisać takie niesprawiedliwe komentarze.

Opis do scenek

Przeczytaj opis sytuacji. Na tej podstawie zaplanuj i odegraj wybraną scenkę.



Scenka 1

Sonia publikuje na swoim profilu zdjęcie, które jej przyjaciółka Ania niemiło komentuje. Namówiona przez Patrycję Sonia wrzuca przykrą odpowiedź. Sytuacja staje się nieprzyjemna, ponieważ Ania czuje się dotknięta. Sonia decyduje się przeprosić koleżankę. W jaki sposób może to zrobić?

Odegrajcie scenki, w których Sonia opisuje swoje zachowanie i przeprosza Anię. Jakich słów użyje, aby pogodzić się z przyjaciółką? Co powie, aby przerwać flejmy? Co odpowie Ania?

Skorzystajcie z Zasad dobrej komunikacji (Materiał 6.1).



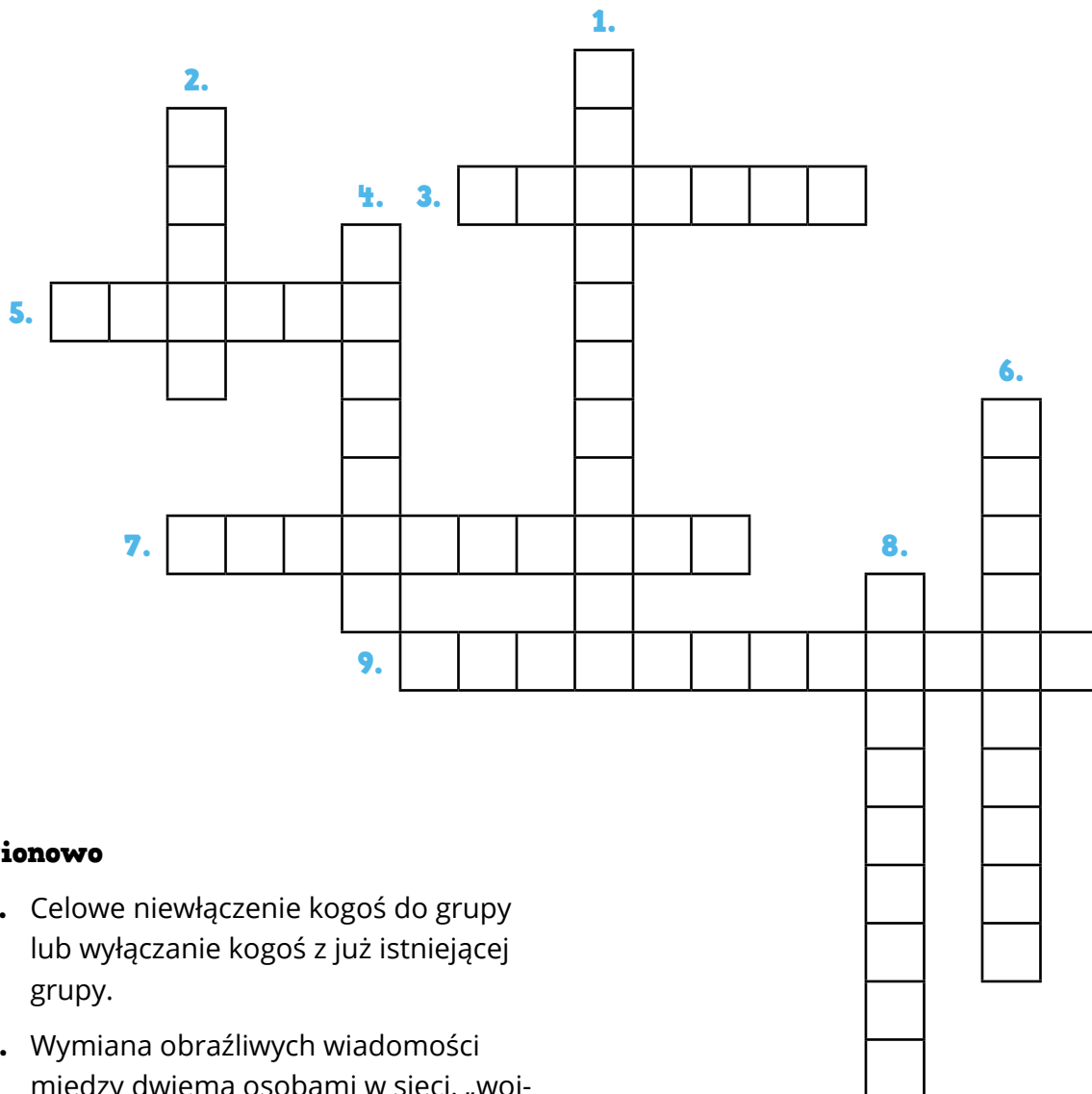
Scenka 2

Sonia publikuje na swoim profilu zdjęcie, które jej przyjaciółka Ania niemiło komentuje. Zamiast uspokoić Sonię, Patrycja stara się na nią wpłynąć, by zamieściła przykrą odpowiedź na komentarz Ani. Ania czuje się dotknięta. Patrycja chce przeprosić Sonię, że naciskała na nią w sprawie zamieszczenia komentarza. Jak Patrycja może to zrobić?

Odegrajcie scenki, w których Patrycja wyjaśnia swoje zachowanie i przeprosza Anię. Jakich słów użyje, by to zrobić? Co zrobi, by w przyszłości flejmy się nie powtórzyły? Co odpowie Sonia?

Skorzystajcie z Zasad dobrej komunikacji (Materiał 6.1).

Krzyżówka



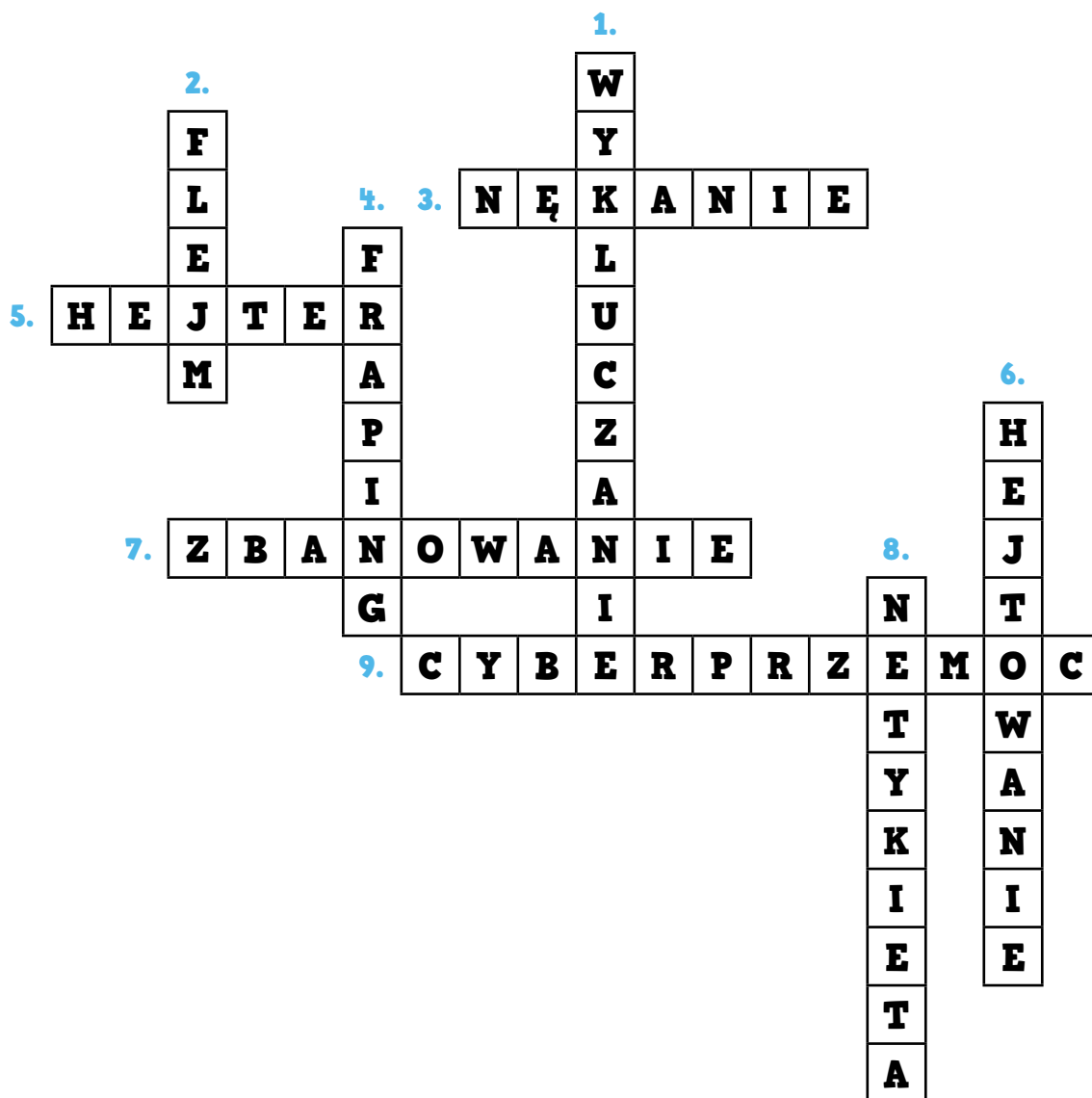
Pionowo

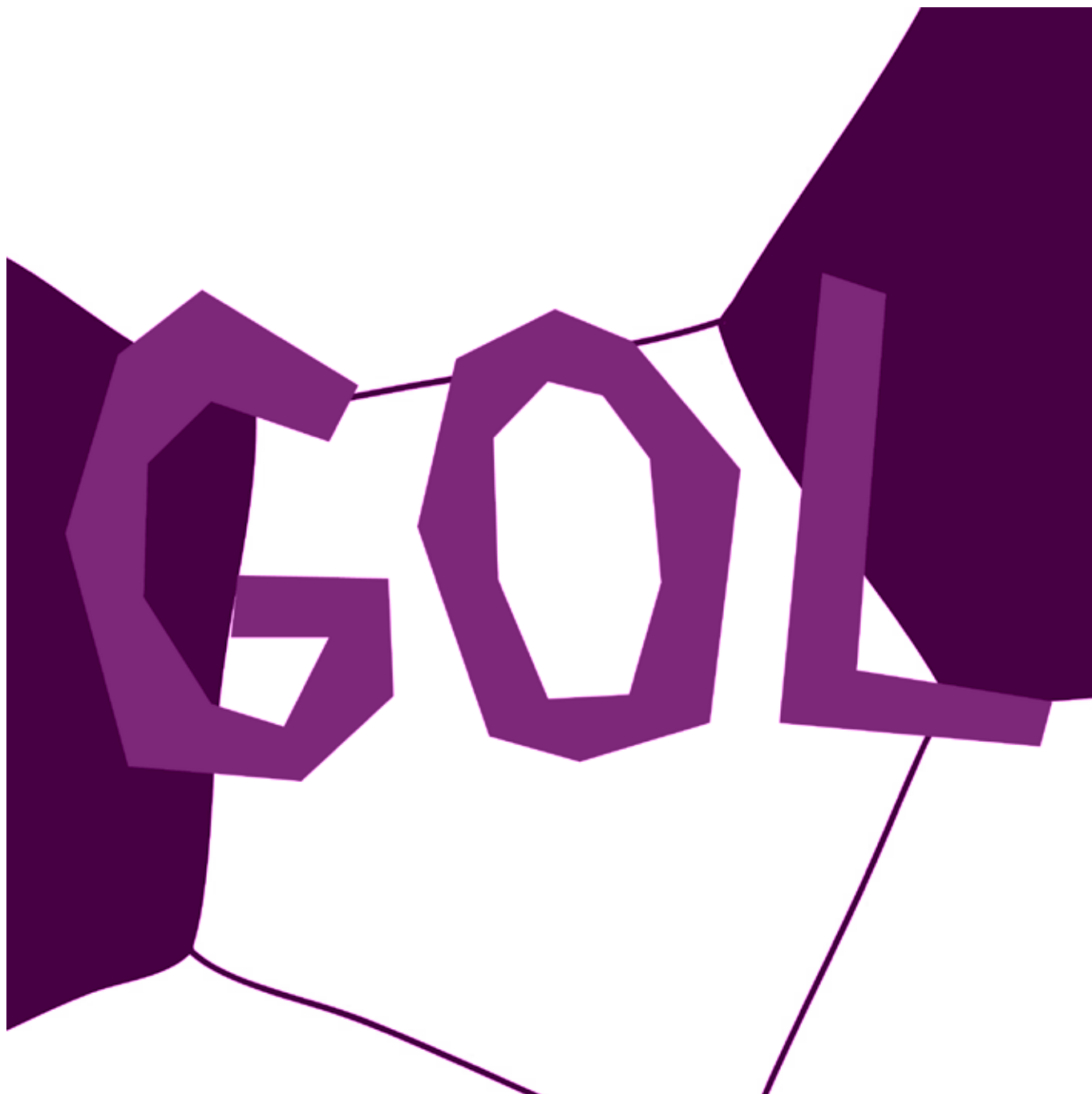
1. Celowe niewłączenie kogoś do grupy lub wyłączenie kogoś z już istniejącej grupy.
2. Wymiana obraźliwych wiadomości między dwiema osobami w sieci, „wojna na słowa”.
4. Zmiana danych profilowych jakiejś osoby bez jej wiedzy i zgody, gdy ta zapomniała wylogować się ze swojego profilu.
6. Negatywne, mające sprawić przykrość komentowanie wyglądu i zachowania danej osoby, prowadzone w internecie.
8. Lista niepisanych zasad „dobrego wychowania”, które regulują poruszanie się i komunikowanie w sieci.

Poziomo

3. Uparte i regularne dokuczanie komuś, które ma sprawić przykrość, przestraszyć, zaniepokoić.
5. Osoba, która hejtuje.
7. Uniemożliwienie komuś dostępu do forów, grup dyskusyjnych, stron internetowych w związku z naruszeniem netykiety.
9. Używanie internetu albo smartfona po to, by kogoś nękać, nastraszyć lub zdenerwować.

Krzyżówka - rozwiązanie





Moduł 3

Hejt

Lekcja 7 **Hejt. Animacja**

Lekcja 8 **Hejt. Komiks**

Lekcja 9 **Hejt. Scenki**







Scenariusz lekcji 7 1/4

Temat Hejt. Animacja

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Hejt”  
 Materiał 7.1: Pytania do animacji – test  
 Materiał 7.2: Nowe pojęcia
 Materiał 7.3: Emotikony
 Tablica do zapisywania
 Projektor
 Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie rozpoznają słowa adekwatne do opisu emocji towarzyszących niewłaściwemu korzystaniu z mediów społecznościowych.

Uczennice i uczniowie przedyskutują zachowania bohaterów animacji, wykorzystując język adekwatny do opisu niechcianego lub niewłaściwego zachowania.

Uczennice i uczniowie przedyskutują przeżycia bohaterów animacji w ramach konstruktywnej reakcji na cyberprzemoc.

Uczennice i uczniowie dowiedzą się, czym są homofobia i seksizm oraz poznają bezpośrednie przejawy i skutki takich postaw.

Zagadnienia

Homofobia
 Seksizm
 Hejt



Scenariusz lekcji 7 2/4

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Poproś uczennice i uczniów, by podali przykłady emocji, które mogą towarzyszyć osobie doświadczającej cyberprzemocy. Zapisz te przykłady na tablicy.

Zwracaj szczególną uwagę na przykłady takich emocji jak: zasmucenie, złość, niepewność, zmartwienie.

Pamiętaj, że uczennice i uczniowie prawdopodobnie będą odwoływać się do własnych przeżyć i sytuacji, których doświadczyli w przeszłości. Dlatego warto ustalić zasady tej krótkiej dyskusji. Zaznacz, że nie pytasz o szczegóły konkretnych sytuacji, ale o szersze zagadnienie, tj. nazwanie uczuć, emocji.

Możesz użyć np. takich pytań:

- Czy kiedykolwiek zachowanie innych osób online sprawiło, że czułeś się/ czułaś się niekomfortowo?
- Co wtedy przeżywałaś/przeżywałeś?
- Jak się czułaś/czułeś?
- Jakie emocje się w tobie pojawiły?
- Może znasz kogoś, kto doświadczał cyberprzemocy? Jak myślisz, jak ta osoba wtedy się czuła?

Wprowadzenie tematu 15 minut

Obejrzyjcie wspólnie w klasie animację „Hejt”.

Zapytaj, co oznacza tytuł animacji, a jeśli słowo to nie jest znane, wyjaśnij je.

Następnie rozpocznij dyskusję o zachowaniu postaci występujących w animacji, starając się ustalić, które zachowania których postaci są niewłaściwe lub niechciane.

W celu ułatwienia dyskusji możesz użyć Materiału 7.1, który zawiera pytania i odpowiedzi wielokrotnego wyboru. Możesz wyświetlić Materiał 7.1 z projektora lub wydrukować dla wszystkich osób w klasie. Możesz też podzielić klasę na grupy i wykorzystać materiał jako grupowy quiz.

W trakcie dyskusji wypisuj słowa, których można użyć do opisanie uczuć Kasi i Janka:

- Janek może czuć się: zły, zazdrosny o wynik, zaniepokojony, zezłoszczony.
- Kasia może czuć się: zła, zraniona, obrażona, urażona, zezłoszczona, zaniepokojona, smutna.



Scenariusz lekcji 7 3/4

Pogłębienie tematu 15 minut

Pamiętaj, że niezwykle ważnym aspektem tej lekcji jest odniesienie się do reakcji Janka na fakt, że przegrał z dziewczyną. Janek w złości i niepewności odwołał się do seksistowskich stereotypów (dziewczyny nie grają w piłkę) i użył homofobicznego hejtu (dziewczyny, które robią to, co jest uważane za odpowiednie dla chłopców, to lesbijki; to nie jest ok być lesbijką lub gejem; można kogoś obrażać, używając takich słów, nawet bez związku z jego orientacją).

Twoim zadaniem w trakcie tej lekcji jest odniesienie się do tego, dlaczego Janek tak się zachował, nazwanie tych zachowań jako uprzedzonych i odwołujących się do stereotypów oraz wskazanie, jakie konsekwencje takie zachowanie ma dla Kasi (poczucie krzywdy, poczucie bycia potraktowaną nie fair, zranienie, złość, niepokój itp.), a jakie dla Janka (zamykanie się w swoich uprzedzeniach, ograniczone postrzeganie innych osób, nieumiejętność reagowania na porażkę itp.).

Aby zapoznać uczennice i uczniów z pojęciami „seksizm” i „homofobia”, a także przypomnieć wcześniej wprowadzane definicje, możesz posłużyć się Materiałem 7.2.

Następnie przeprowadź dyskusję dotyczącą zachowania Janka i jego konsekwencji dla Kasi. Poniższe pytania pomogą ci zainicjować i prowadzić taką dyskusję.

Analiza zachowania Janka:

- Jakich wyzwisk Janek użył wobec Kasi?
- Jak myślisz, dlaczego Janek zwyzwał Kasię?
- Dlaczego takie słowa są niewłaściwe?
- Jak użycie homofobicznego i seksistowskiego języka świadczy o Janku?
- Jeśli Janek chciał wyrazić swoje emocje, to jakich innych sposobów i słów mógł użyć?
- W jaki sposób Janek może naprawić szkodę, którą wyrządził?

Analiza przeżyć Kasi:

- Jak poczuła się Kasia, gdy Janek stwierdził, że dziewczyny nie grają w piłkę i zwyzwał ją od „lesb” i „FC Homo”?
- Jak najlepiej mogłaby wyrazić swoje uczucia?
- Czy myślisz, że Kasia powinna porozmawiać o swoich przeżyciach z mamą?
- Czy myślisz, że Kasia powinna wyrazić swoją złość na forum użytkowników gry?
- Kasia spotka Janka w szkole. Czy wtedy mogłaby mu powiedzieć o tym, jak się poczuła? Co może mu wtedy powiedzieć?
- W jaki sposób wytłumaczysz Jankowi, że jego zachowanie było dla Kasi raniące?



Scenariusz lekcji 7 4/4

Dodatkowe aktywności 5 minut

Materiał 7.3 zawiera otwarte pytania dotyczące zachowań postaci występujących w animacji „Hejt”. Możesz zaproponować to zadanie uczennicom i uczniom jako podsumowanie wcześniejszej dyskusji lub zaproponować je jako zadanie domowe.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie.

- Do jakiego stopnia uczennice i uczniowie rozumieją język opisujący niechciane zachowania? Do jakiego stopnia uczennice i uczniowie rozumieją, że homofobiczne i seksistowskie obelgi są niedopuszczalne?
- Czy uczennice i uczniowie swobodnie, pewnie używają słów i pojęć odwołujących się do niechcianego i niewłaściwego zachowania?

Możesz także wykorzystać Materiał 7.3 jako zadanie domowe.

Pytania do animacji – test

Poniższe pytania odnoszą się do zachowania bohaterki i bohatera animacji „Hejt”. Która odpowiedź jest twoim zdaniem prawidłowa?

1.

Janek zwyzywał Kasię, kiedy okazało się, że osoba, która z nim gra, jest dziewczyną. Jak myślisz, jak teraz czuje się Kasia?

a.

Kasia jest wściekła. Pokonała go w uczciwy sposób, grała fair, a fakt, że jest dziewczyną, nie ma tu żadnego znaczenia.

b.

Jest zmartwiona i smutna. Bez względu na to, czy jest lesbijką, czy nie, przezwiska, których użył Janek, są homofobiczne i raniące.

c.

Jest zaniepokojona. Nie rozumie, dlaczego Janek zachował się w ten sposób i nie wie, co się wydarzy, jak spotka go w szkole.

2.

Jak myślisz, dlaczego Janek był wobec Kasi taki nieprzyjemny?

a.

Ponieważ Kasia to dziewczyna, a Janek nie przepada za dziewczynami.

b.

Uważa, że piłka nożna i komputer to rzeczy dla chłopaków. Dlatego jest zawstydzony tym, że Kasia jest od niego lepsza.

c.

Zdenerwował się, bo nie umie przegrywać i chciałby wygrywać za każdym razem.

3.

Czy Janek miał prawo przezywać Kasię, dlatego że jest dziewczyną, która gra w piłkę?

a.

Janek nie ma żadnego prawa, żeby tak się zachowywać w stosunku do Kasi, tymczasem był bardzo napastliwy.

b.

Tak, ponieważ wszyscy wiedzą, że piłka nożna jest tylko dla chłopaków.

c.

Tak, ponieważ nie chce, by jego koledzy się dowiedzieli, że przegrał z dziewczyną.

4.

Czy rodzice Janka powinni się niepokoić, że Janek gra w gry internetowe z osobami, o których nic nie wie?

a.

Nie, bo i tak osoby z którymi gra, są z jego szkoły. Nie ma powodów do niepokoju.

b.

Nie, ponieważ Janek gra w swoim pokoju, gdzie jest bezpieczny i nic mu nie zagraża.

c.

Tak, ponieważ sam Janek nie wie i nie jest w stanie sprawdzić, z kim tak naprawdę gra i rozmawia online. To nie musi być żadna znana mu osoba.

Nowe pojęcia

Janek zwyzywał Kasię, kiedy dowiedział się, że przegrał w grę komputerową z dziewczyną. Przeczytaj poniższe definicje i zastanów się, które z nich najlepiej opisują postawę Janka.



Cyberprzemoc

Używanie internetu albo smartfona po to, by kogoś nękać, nastraszyć lub zdenerwować.

Wykluczanie

Celowe niewłączenie kogoś do grupy lub wyłączenie kogoś z już istniejącej grupy. Może mieć miejsce w internecie lub poza nim.

Seksizm

Negatywne nastawienie do osób danej płci, w animacji „Hejt” to nastawienie do dziewczyn i kobiet – błędne założenie, że są gorsze od chłopców i mężczyzn. Może przybierać różne formy, jedną z nich jest przekonanie, że różne zawody, zajęcia albo hobby nie są dla dziewcząt. Ale kiedy chłopcy słyszą, że coś jest „nie dla chłopców”, to także jest seksizm.

Nękanie

Uparte i regularne dokuczanie komuś, które ma sprawić przykrość, przestraszyć, zaniepokoić. Może odbywać się także w internecie.

Hejt

Negatywne, mające sprawić przykrość komentarze, na przykład na temat wyglądu lub zachowania danej osoby, zamieszczane w internecie. Słowo pochodzi od angielskiego wyrazu *hate* (czyt. hejt), który oznacza „nienawiść”, „nienawidzić”.

Hejter




















Osoba, która uprawia hejtowanie w internecie, czym krzywdzi inne osoby i sprawia im przykrość.

Homofobia

Negatywne nastawienie do osób, które zakochują się i wchodzą w związki z osobami tej samej płci.

Emotikony

Połącz portrety Kasi i Janka z emotikonami, które najlepiej opisują ich uczucia w animacji „Hejt”.

zachwycona/ zachwycony			zrozpaczona/ zrozpaczony	
niepewna/ niepewny		Kasia	zła/ zły	
przestraszona/ przestraszony			obojętny/ obojętna	
rozbawiona/ rozbawiony			znudzona/ znudzony	
rozczarowana/ rozczarowany		Janek	zmęczona/ zmęczony	
smutna/ smutny			zaniepokojona/ zaniepokojony	
wściekła/ wściekły			zaskoczona/ zaskoczony	
radosna/ radosny			rozżalona/ rozżalony	
zadowolona/ zadowolony			zawstydzona/ zawstydzony	






Scenariusz lekcji 8 ^{1/4}

Temat Hejt. Komiks

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Hejt”  
Materiał 8.1: Komiks 
Materiał 8.2: Tabela do komiksu
Materiał 8.3: Opisy postaci
Materiał 8.4: Postać – kontur
Tablica do zapisywania
Projektor
Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Ucennice i uczniowie przedyskutują zachowania postaci występujących w animacji.

Ucennice i uczniowie rozwiną umiejętność konstruktywnego komunikowania emocji i formułowania dobrych przeprosin.

Zagadnienia

Hejt
Przepraszanie
Emocje



Scenariusz lekcji 8 3/4

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Aby przypomnieć uczennicom i uczniom postaci z animacji i ich zachowania, rozpocznij lekcję od wyświetlenia animacji „Hejt”.

Poproś uczennice i uczniów, by przypomnieli sobie sytuacje, w których mogliby zachować się inaczej, niż się zachowali. Chodzi o proste przykłady, kiedy wystarczyłoby na chwilę zatrzymać się i zastanowić.

To mogą być pytania wspierające dyskusję:

- Czy przypominasz sobie, kiedy zrobiłeś/zrobiłaś coś, co zezłościło innych, mimo że wcale tego nie chciałeś / nie chciałaś?
- Czy przypominasz sobie, kiedy zrobiłaś/zrobiłeś coś, w ogóle nie zastanawiając się nad tym, jakie mogą być tego konsekwencje?
- Czy przypominasz sobie, kiedy zrobiłeś/zrobiłaś coś, nie przypuszczając, że to zachowanie jest niewłaściwe albo niechciane?

Zdanie do uzupełnienia może być dobrą formą do podsumowania takiej krótkiej dyskusji. Możesz na koniec zapisać je na tablicy lub rozdać na kartkach do indywidualnego uzupełnienia, a potem wspólnie porozmawiać o kilku przykładach.

Jeśli mogłabym/mógłbym jeszcze raz _____ [co zrobić?], to zachowałabym/zachowałbym się inaczej: _____ [co byś zrobił/zrobiła?]



Scenariusz lekcji 8 2/4

Wprowadzenie tematu 15 minut

Materiał 8.1 zawiera komiks, w którym Janek musi zmierzyć się z konsekwencjami swojego zachowania wobec Kasi. Janek chce przeprosić Kasię. Wyświetl Materiał 8.1 i zapoznaj z nim uczennice i uczniów. Możesz go też wydrukować dla każdej osoby, by łatwiej było się z nim zapoznać indywidualnie.

Zaznacz, że przepraszanie bywa trudne, a czasem, szczególnie kiedy się go uczymy, może brzmieć trochę sztucznie. To, co może być pomocne w pokonaniu tej trudności i w sformułowaniu dobrych przeprosin, to:

- przeproszenie,
- zapytanie drugiej osoby, jak się czuje,
- posłuchanie o tym, jak ona przeżyła tę sytuację.

Podziel klasę na grupy i poproś o wymyślenie sposobów, jak Janek może przeprosić Kasię.

Sposoby sformułowania takich przeprosin przedstawiają poniższe przykłady:

- Przepraszam, źle się zachowałem. Czy cię zdenerwowałem?
- Nie chciałem cię urazić, przepraszam. Jak się czułaś, kiedy cię przezywałem?
- Popełniłem błąd, przepraszam. Chcę się uczyć na własnych błędach, pomożesz mi?
- Przepraszam, że w tak niewłaściwy sposób wyraziłem swoje emocje. Jak myślisz, jak inaczej mogłem je wyrazić?

To tylko przykłady. Najkorzystniej z punktu widzenia ćwiczenia jest, by uczennice i uczniowie sami wymyślili swoje przykłady przeprosin, które będą dobre i partnerskie.

Po zakończeniu pracy w grupach zaproś grupy do zaprezentowania swoich propozycji.



Scenariusz lekcji 8 4/4

Pogłębienie tematu

15 minut

Na koniec poproś uczennice i uczniów, by każda osoba przedstawiła dalszy ciąg historii w formie graficznej. Materiał 8.2 zawiera pustą ramkę do komiksu, w której można zaprezentować przebieg rozmowy między Jankiem a Kasią. Możesz wydrukować ten materiał dla każdej osoby indywidualnie.

Zaznacz, że chodzi o przedstawienie przeprosin Janka, ale także o zaprezentowanie ciągu dalszego, tj. sytuacji, w której Kasia odpowiada na pytanie Janka o jej przeżycia. Możesz w tym celu wspólnie z klasą przypomnieć poprzednią lekcję (Lekcja 7). Jednym z jej wątków była rozmowa o emocjach Kasi i nazywanie jej przeżyć.

Na koniec zaproś chętne osoby do zaprezentowania ułożonych przez siebie komiksów.

Dodatkowe aktywności

5 minut

Jeśli starczy czasu, możesz wykorzystać Materiał 8.3, który przedstawia postaci występujące w animacji „Hejt” z dodatkową, krótką charakterystyką. Przedstaw uczennicom i uczniom opisy postaci jako wstęp do kolejnego ćwiczenia.

Materiał 8.4 przedstawia kontur postaci, która doświadcza cyberprzemocy w postaci hejtu. Wydrukuj ten materiał dla każdej uczennicy i każdego ucznia. Zaproś dzieci do opisanego wymyślonej przez siebie postaci (wiek, płeć, zainteresowania), a także do zastanowienia się, jakie emocje przeżywa ta osoba, kiedy spotyka ją hejt.

Jeśli uczennice i uczniowie uczestniczyli w Lekcji 1 lub Lekcji 7 z niniejszego programu, możesz odwołać się do listy emocji i przeżyć zebranych w ramach ćwiczenia „Emotikony”.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie.

Możesz także zebrać komiksy i przeprowadzić ocenę zaproponowanych rozwiązań, sprawdzając umiejętność formułowania przeprosin przez Janka i nazywania emocji Kasi.

Możesz też sprawdzić, czy dzieci umieją poprawnie nazwać emocje postaci tworzonej za pomocą Materiału 8.4.

Komiks

Chcesz wiedzieć, co wydarzyło się dalej? Komiks przedstawia dalszy ciąg historii.



1. Kasia prosi wychowawczynię o rozmowę i mówi jej o wyzwiskach Janka.



2. Tata Janka odbiera telefon ze szkoły w sprawie seksistowskiego i homofobicznego języka syna.



3. Janek wraca ze szkoły. Tata chce z nim porozmawiać.



4. Janek próbuje się usprawiedliwić.



5. Tata tłumaczy Jankowi, że bez względu na okoliczności używanie takiego języka jest zawsze złe.

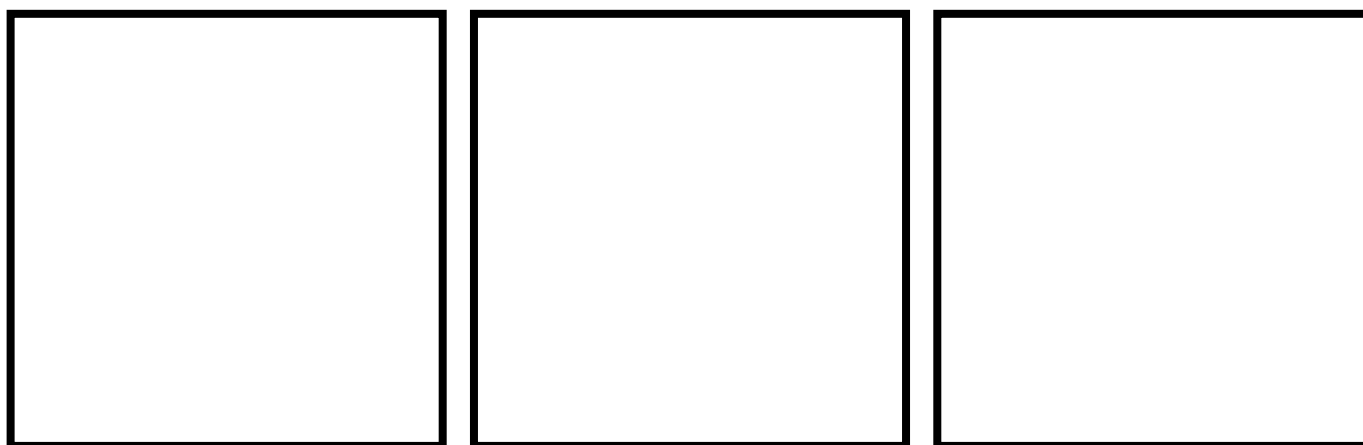


6. W jaki sposób Janek może przeprosić Kasię? Co może zrobić, żeby już nigdy więcej nie używać takich wyzwisk?

Tabela do komiksu

Janek zdenerwował się tym, że przegrał z dziewczyną i użył wobec Kasi obraźliwych słów. Tata wytłumaczył mu, że taki język jest niedopuszczalny i raniący. Janek chce przeprosić Kasię.

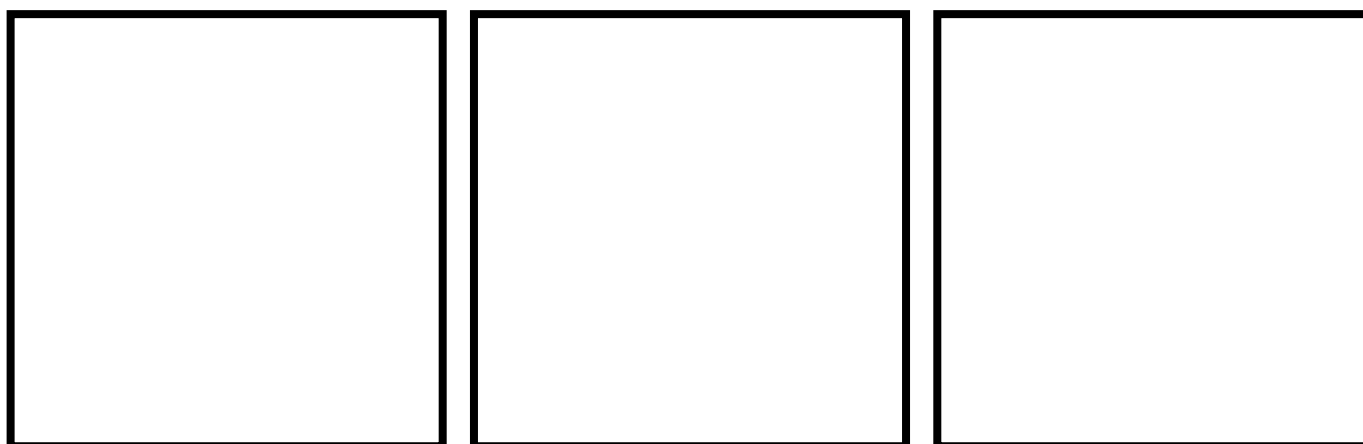
W jaki sposób może to zrobić, żeby przeprosiny były takie, jak trzeba? Przedstaw rozwiązanie tej sytuacji w formie komiksu, wykorzystując poniższą ramkę.



1. _____

2. _____

3. _____



4. _____

5. _____

6. _____

Opis postaci

Oto postaci występujące w animacji „Hejt”. Sprawdź, ile mają lat, jakie mają zainteresowania i czym się zajmują.



Kasia

Ma 15 lat. Uwielbia sport.



Janek

Ma 15 lat. Interesuje się grafiką komputerową.



Mama Kasi

Ma 38 lat. Jeździ taksówką.



Tata Janka

Ma 40 lat. Jest listonoszem.

Postać – kontur

Pomyśl o osobie, która doświadcza cyberprzemocy i zastanów się, co czuje i jakie emocje przeżywa. Jest smutna, zaniepokojona, a może zła? Dorysuj pozostałą część postaci i uzupełnij dymki.

Mam na imię _____.

Mam _____ **lat.**

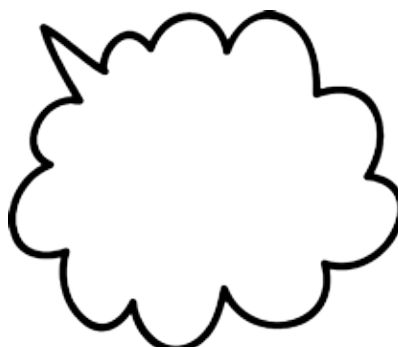
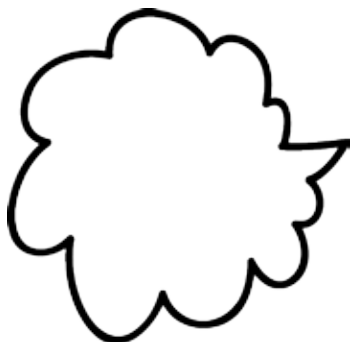
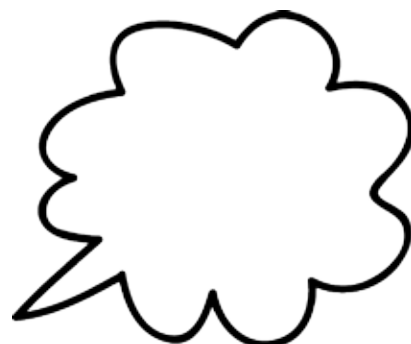
Interesuję się _____

_____.

lubię _____

_____.

Co czuję? Jakie emocje przeżywam?







Scenariusz lekcji 9 1/3



Temat Hejt. Scenki

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Hejt”  

Materiał 9.1: Zasady dobrej komunikacji – mowa ciała  

Materiał 9.2: Opis do scenek  

Materiał 9.3: Wykreślanka

Materiał 9.4: Wykreślanka – rozwiązanie

Tablica do zapisywania

Projektor

Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie rozwiną umiejętność skutecznego komunikowania się w sytuacji naruszania granic.

Uczennice i uczniowie przećwiczą umiejętność konstruowania dobrych przeprosin i wzmocnią pewność siebie w dobrym przeprosaniu.

Uczennice i uczniowie przećwiczą konstruowanie informacji zwrotnej oraz nazywanie i komunikowanie swoich emocji.

Zagadnienia

Hejt

Przepraszenie

Komunikacja



Scenariusz lekcji 9 2/3

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Dobre przeproszenie oznacza coś więcej niż tylko powiedzenie „przepraszam”. Przedyskutuj z uczennicami i uczniami, co jeszcze składa się na dobre przeprosiny.

Poniższe pytania mogą ci pomóc w takiej rozmowie:

- Jeśli ktoś, przepraszając cię, mówi „przepraszam”, ale poza tym nic więcej nie robi, to czy według ciebie są to dobre przeprosiny?
- Czy jeśli ktoś zapyta o twoje uczucia, to są to dobre przeprosiny?
- O co innego można zapytać, przepraszając?
- Czy to ważne, by pokazać, że się uważnie słucha odpowiedzi na te pytania?
- W jaki sposób można pokazać, że się uważnie słucha?
- Jakie znaczenie w tej sytuacji mają kontakt wzrokowy i mowa ciała?
- Czy to ważne, by obiecać, że już się nie powtórzy obraźliwego zachowania?

W trakcie dyskusji wypisuj kryteria dobrej rozmowy na tablicy. Zwróć szczególną uwagę na: słuchanie, dopytywanie i obietnicę poprawy na przyszłość.

Tam, gdzie mowa o komunikacji niewerbalnej, możesz się posiłkować Materiałem 9.1, który zawiera krótkie informacje na temat środków wyrazu w komunikacji niewerbalnej.

Wprowadzenie tematu 15 minut

Obejrzyjcie jeszcze raz wspólnie w klasie animację „Hejt”.

Następnie wyświetl uczennicom i uczniom Materiał 9.2 lub poproś którąś z osób o przeczytanie tego materiału. Przedstawia on opis sytuacji, w której Janek chce przeprosić Kasię.

Odwołaj się do stworzonej podczas wcześniejszej dyskusji listy przedstawiającej kryteria dobrych przeprosin. Zaproś kilka chętnych par uczennic i uczniów do przedstawienia scenki do Materiału 9.2 przed innymi osobami w klasie.

Ważne, by osoby przedstawiające scenkę pamiętały o sekwencji przeprosin:

- wypowiedzenie „przepraszam” i uznanie swojego błędu,
- pytanie o to, jak czuje się przeproszana osoba i wysłuchanie odpowiedzi,
- obietnica poprawy na przyszłość.

Celem tej części ćwiczenia będzie przećwiczenie tej sekwencji.

Wsparciem w wykonaniu tego zadania może być wcześniej przeprowadzona Lekcja 8. W jej ramach uczennice i uczniowie zastanawiają się nad konkretnymi zdaniami, które ma wypowiedzieć Janek w ramach przeprosin, a także poddają refleksji emocje Kasi.



Scenariusz lekcji 9 3/3

Pogłębienie tematu 15 minut

W oparciu o Materiał 9.1 i 9.2 poproś teraz, aby wszystkie osoby w mniejszych grupach odegrały scenki dobrych przeprosin Janka wobec Kasi (przy czym nie ma znaczenia, czy realnie rolę Janka będą odgrywali chłopcy, a Kasi – dziewczęta; chodzi jedynie o przećwiczenie przepraszania i środków wyrazu).

Zaproś uczennice i uczniów do poeksperymentowania ze środkami wyrazu: kontaktem wzrokowym, wyrazem twarzy, postawą ciała, tempem mówienia, siłą głosu itp. Niech sprawdzą, jak zmiany w komunikacji niewerbalnej sprzyjają lub przeszkadzają wiarygodnemu przeprosaniu.

Na koniec zbierz na forum klasy wrażenia dotyczące wpływu mowy ciała na dobre przeprosanie.

Zwróć uwagę uczennic i uczniów, że uznanie swojego błędu i przeproszenie może zapobiec eskalacji trudnej sytuacji lub zmniejszyć zagrożenie niechcianym zachowaniem wyrażającym przykrość.

Dodatkowe aktywności 5 minut

Lekcja 9 jest jednocześnie zakończeniem pracy z animacją „Hejt”. Na podsumowanie możesz zaproponować uczennicom i uczniom wykreślanekę utrwalającą znajomość definicji pojęć związanych z cyberprzemocą i naruszaniem granic innych osób. Krzyżówka została zawarta w Materiale 9.3. Możesz także wykorzystać krzyżówkę jako zadanie domowe.

Materiał 9.4 zawiera poprawnie rozwiązana krzyżówkę. Możesz go wyświetlić z projektora lub wydrukować go dla wszystkich dzieci w klasie.

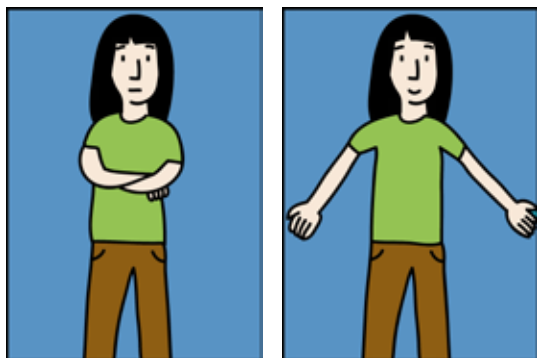
Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie, a także odgrywanie scenek.

Ocena może odnosić się poziomu zrozumienia istoty dobrego przeproszenia, a także umiejętności stosowania sekwencji przeproszenia: przeprosiny – zapytanie o perspektywę i wysłuchanie odpowiedzi – obietnica poprawy.

Zasady dobrej komunikacji – mowa ciała 1/2

Ludzie komunikują się w rozmowie nie tylko słowami (komunikacja werbalna), ale także za pomocą tzw. komunikacji niewerbalnej. Komunikacja niewerbalna to sygnały wysyłane za pomocą ciała. Narzędziami takiej komunikacji są np. oczy, postawa ciała i głos, a także tempo mówienia czy poruszania się w trakcie rozmowy.



Postawa zamknięta

Kiedy w rozmowie z drugą osobą masz skrzyżowane lub założone ręce albo skrzyżowane lub założone nogi, twoja postawa ciała może sygnalizować obawę lub wrogość. Może też sygnalizować, że jesteś zamknięta/zamknięty na argumenty i zdanie drugiej osoby.

Postawa otwarta

Kiedy w rozmowie z drugą osobą twoje ręce umieszczone są swobodnie wzdłuż ciała, a nogi nieskrzyżowane, twoja postawa ciała może sygnalizować, że masz gotowość słuchania drugiej osoby i jesteś ciekawa/ciekawy jej zdania.



Brak kontaktu wzrokowego

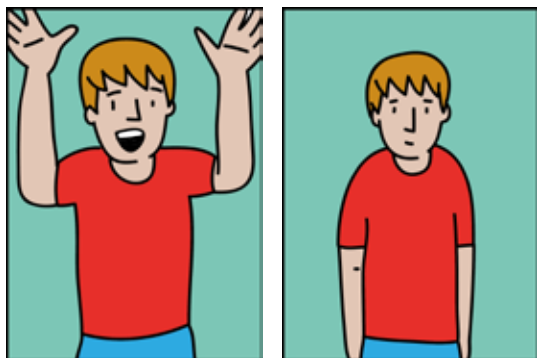
Kiedy w rozmowie z drugą osobą unikasz patrzenia jej w oczy i ciągle kierujesz wzrok gdzieś indziej, może to sprawiać wrażenie, że nie jesteś zainteresowana/zainteresowany rozmową lub nie słuchasz tego, co mówi twoja rozmówczyni / twój rozmówca.

Utrzymywanie kontaktu wzrokowego

Kiedy w rozmowie starasz się często patrzeć na twarz drugiej osoby albo w jej oczy, może to sprawiać wrażenie, że jesteś bardzo zainteresowana/zainteresowany tym, co ta osoba mówi, a także daje sygnał, że słuchasz jej uważnie.

Uwaga: jeśli utrzymujesz kontakt wzrokowy bez przerwy, mówiąc i słuchając, to może także niepokoić osobę, z którą rozmawiasz.

Zasady dobrej komunikacji – mowa ciała 2/2

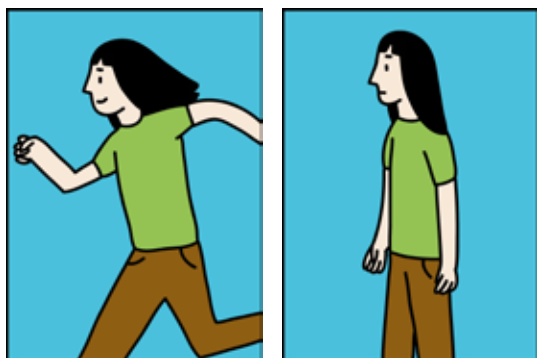


Podniesiony głos

Używanie w zwykłej rozmowie podniesionego głosu może wbrew twoim intencjom komunikować złość, frustrację i wywoływać u osoby, z którą rozmawiasz, obawę przed krzykiem i poczucie zagrożenia.

Łagodny ton głosu

Łagodny ton głosu komunikuje drugiej osobie bezpieczeństwo w rozmowie, a także twoją gotowość do spokojnej wymiany zdań. **Uwaga:** jeśli ton głosu jest sztucznie łagodny, może to sprawiać wrażenie nieszczerości w kontakcie. Jeśli mówisz zbyt cicho, twój rozmówca / twoja rozmówczyni może cię nie usłyszeć.



Szybkie tempo lub wolne tempo

Jeśli mówisz bardzo szybko, możesz nie być rozumiana/rozumiany przez drugą osobę. Może to też robić wrażenie pośpiechu i braku czasu na rozmowę. Jeśli zbyt szybko i intensywnie gestykulujesz, może to powodować, że twój rozmówca / twoja rozmówczyni skupi się na tempie, w jakim porusza się twoje ciało, a nie na tym, co mówisz. Jeśli mówisz lub gestykulujesz bardzo wolno, może to odwracać uwagę od tego, co masz do powiedzenia.

Umiarkowane tempo

Jeśli rozmawiasz z drugą osobą w swobodnym tempie i gestykulujesz z umiarem, zwiększasz szanse, że to, co chcesz wyrazić, zostanie bez przeszkód zrozumiane. Sygnalizujesz też w ten sposób drugiej osobie, że nigdzie się nie spieszysz i że masz na tę rozmowę tyle czasu, ile potrzeba, by skutecznie się porozumieć.

Opis do scenek

Przeczytaj opis sytuacji. Na tej podstawie zaplanuj i odegraj scenkę.



Janek naruszył granice Kasi. Zwyzywał ją, użył wobec niej homofobicznego i seksistowskiego języka. Tata wytłuma-
czył Jankowi, że źle postąpił i powinien przeprosić Kasię.
W jaki sposób to zrobi?

Odegrajcie scenki, w których Janek przeprasza Kasię.
Pamiętajcie, że dobre przeprosiny to coś więcej niż tylko
powiedzenie „przepraszam”. Co jeszcze może zrobić
Janek? Jak przekona Kasię, że jest mu naprawdę przykro?

Skorzystajcie z Zasad dobrej komunikacji (Materiał 9.1).

Wykreślanka

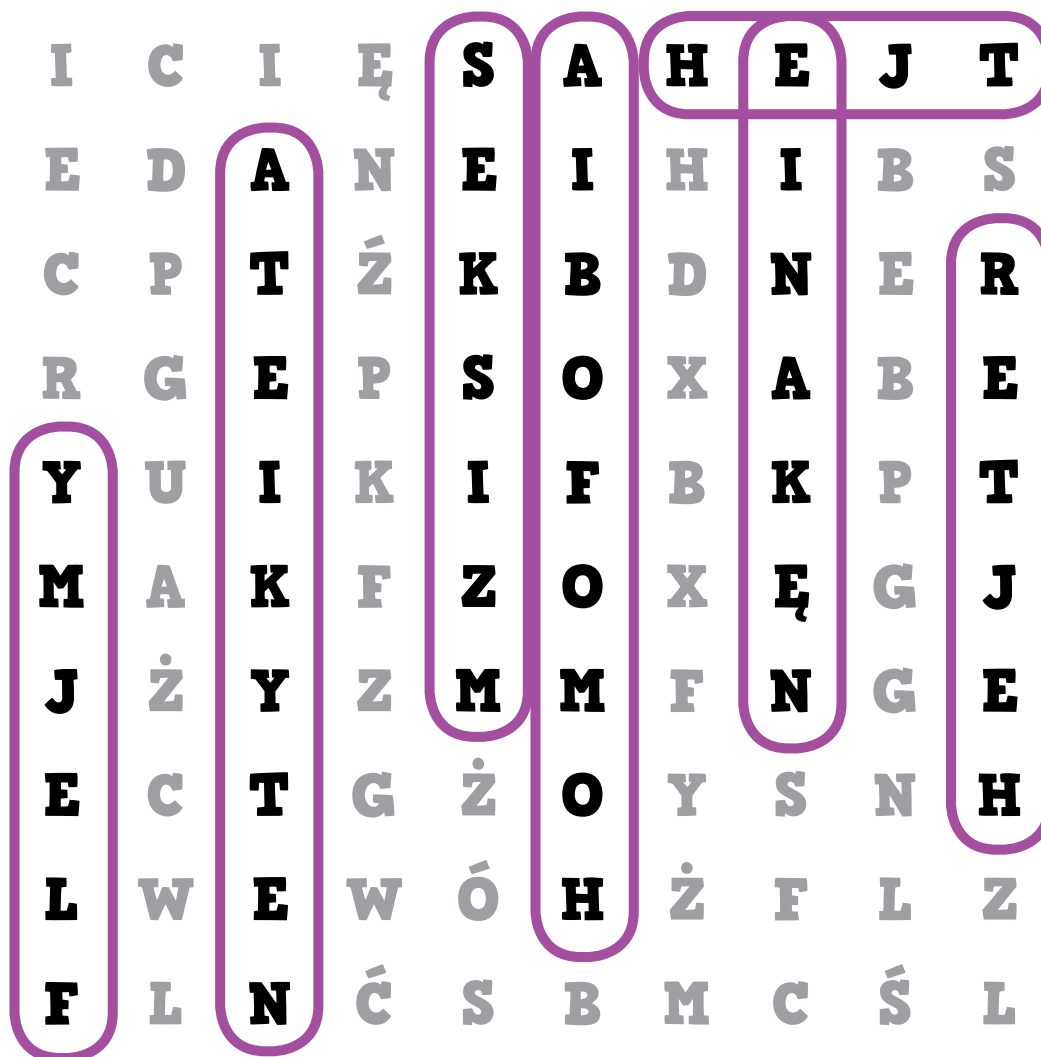
Odszukaj ukryte słowa.

I	C	I	Ę	S	A	H	E	J	T
E	D	A	N	E	I	H	I	B	S
C	P	T	Ż	K	B	D	N	E	R
R	G	E	P	S	O	X	A	B	E
Y	U	I	K	I	F	B	K	P	T
M	A	K	F	Z	O	X	Ę	G	J
J	Ż	Y	Z	M	M	F	N	G	E
E	C	T	G	Ż	O	Y	S	N	H
L	W	E	W	Ó	H	Ż	F	L	Z
F	L	N	Ć	S	B	M	C	Ś	L

FLEJMY
HOMOFOBIA
SEKSIZM
HEJT

NETYKIETA
HEJTER
NEKANIE

Wykreślanka - rozwiązanie



FLEJMY
HOMOFOBIA
SEKSIZM
HEJT

NETYKIETA
HEJTER
NEKANIE



Moduł 4

Bójki na niby

Lekcja 10 **Bójki na niby. Animacja**

Lekcja 11 **Bójki na niby. Komiks**

Lekcja 12 **Bójki na niby. Scenki**







Scenariusz lekcji 10 1/4

Temat Bójki na niby. Komiks

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Bójki na niby”  
 Materiał 10.1: Pytania do animacji – test  
 Materiał 10.2: Emocje postaci
 Materiał 10.3: Pytania do animacji – otwarte
 Tablica do zapisywania
 Projektor
 Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie rozpoznają słowa adekwatne do opisu emocji towarzyszących naruszaniu granic drugiej osoby.

Uczennice i uczniowie przedyskutują zachowania bohaterów animacji, wykorzystując język adekwatny do opisu niechcianego lub niewłaściwego zachowania.

Uczennice i uczniowie przedyskutują przeżycia bohaterów animacji, które są konsekwencją przemocy.

Zagadnienia

Przemoc
 Naruszanie granic drugiej osoby
 Naruszanie granic fizycznych
 Emocje



Scenariusz lekcji 10 2/4

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Poproś uczennice i uczniów, by podali przykłady sytuacji, kiedy ktoś sprawił im przykrość, myśląc, że żartuje, podczas gdy dla nich nie była to zabawa. Czy byli w takiej sytuacji, kiedy ktoś w żartach lub zabawie sprawił im przykrość lub ból? Jak się wtedy czuli? Zapisz na tablicy przykłady dotyczące odczuć i emocji.

Zwracaj szczególną uwagę na przykłady takich emocji jak: smutek, złość, niepewność, zmartwienie, strach, panika, zawstydzenie, irytacja.

Pamiętaj, że uczennice i uczniowie prawdopodobnie będą odwoływać się do własnych przeżyć i sytuacji, których doświadczyli w przeszłości. Dlatego warto ustalić zasady tej krótkiej dyskusji. Zaznacz, że nie pytasz o szczegóły konkretnych sytuacji, ale o szersze zagadnienie, tj. nazwanie uczuć, emocji.

Możesz użyć np. takich pytań:

- Czy kiedykolwiek zachowanie innych osób sprawiło, że czułeś się / czułaś się niekomfortowo?
- Co wtedy przeżywałeś/przeżywałaś?
- Jak się wtedy czułaś/czułeś?
- Jakie emocje się w tobie pojawiły?
- Może znasz kogoś, kto doświadczał podobnego, niechcianego zachowania? Jak myślisz, jak ta osoba wtedy się czuła?

Podsumuj tę część dyskusji, odczytując stworzoną razem z klasą listę emocji.



Scenariusz lekcji 10 3/4

Wprowadzenie tematu 15 minut

Wspólnie obejrzyjcie w klasie animację „Bójki na niby”.

Następnie rozpocznij dyskusję o zachowaniu postaci występujących w animacji, starając się ustalić, czyje i które zachowania są niewłaściwe lub niechciane.

W celu ułatwienia dyskusji możesz użyć Materiału 10.1. Możesz wyświetlić Materiał 10.1 z projektora lub wydrukować dla wszystkich osób w klasie. Możesz też podzielić klasę na grupy i wykorzystać materiał jako grupowy quiz.

Pamiętaj, aby zwrócić uwagę na możliwe komentarze oceniające fakt, że Jacek nie chciał bawić się z Olkiem w proponowany przez Olka sposób i rozplakał się, gdy Olek nie chciał go puścić (mogą np. pojawić się komentarze, że Jacek jest „mięczakiem”, „beksą”, że „chłopaki nie płaczą”).

Twoją rolą jest zastanowić się nad zachowaniem Olka, który narusza granice Jacka, używa wobec niego przemocy. Należy wskazać na konsekwencje przemocy i zaznaczyć, że różne osoby na różne sposoby reagują na naruszanie ich granic, okazując przy tym bardzo różne emocje. Płacz i strach są adekwatnymi reakcjami na przemoc, bez względu na płeć.

Jeśli klasa brała udział w lekcjach do Modułu 3, odwołaj się do dyskusji o niewłaściwym zachowaniu Janka wobec Kasi (wyśmiewanie Kasi przez Janka w związku z tym, że „dziewczyny nie grają w piłkę”).



Scenariusz lekcji 10 4/4

Pogłębienie tematu

15 minut

Przypomnij uczniom i uczniom listę emocji i odczuć, które zostały wypisane na tablicy w pierwszej części lekcji.

Następnie zaprezentuj Materiał 10.2 i przekaz uczniom i uczniom po kopii materiału. Zawiera on listę emocji, które przeżywają Jacek, Antek i Olek w animacji „Bójki na niby”.

Poproś uczennice i uczniów, aby samodzielnie wykonali zadanie (połączenie osób z emocjami). Następnie podziel klasę na mniejsze grupy i poproś, by w mniejszych grupach uczennice i uczniowie porównali swoje odpowiedzi (odpowiedzi mogą się między sobą różnić).

Następnie na forum klasy możecie porozmawiać o tym, co znaczą konkretne słowa z listy Materiału 10.2, jakie odpowiedzi zostały wybrane przez uczennice i uczniów z wymienionej w nim listy, a także jakie są konsekwencje niechcianego zachowania dla różnych bohaterów tej animacji.

W poprowadzeniu tej dyskusji mogą pomóc poniższe pytania:

- Jakie słowa z listy najlepiej oddają uczucia Jacka?
- Jakie słowa z listy najlepiej oddają uczucia Antka?
- Jakie słowa z listy najlepiej oddają uczucia Olka?
- Dlaczego w ogóle zastanawiamy się, jak czują się wszyscy ci chłopcy?
- Czy jeśli zostałbyś/zostałabyś w ten sposób napadnięty/napadnięta, czy byłabyś/byłabyś w stanie opowiedzieć o tym, jak się czujesz?

Dodatkowe aktywności

5 minut

Materiał 10.3 zawiera otwarte pytania dotyczące zachowania postaci występujących w animacji „Bójki na niby”. Jeśli starczy czasu, możesz zaproponować uczniom i uczniom to zadanie jako podsumowanie wcześniejszej dyskusji lub zadać je jako zadanie domowe.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie.

- Do jakiego stopnia uczennice i uczniowie rozumieją język opisujący niechciane zachowania?
- Czy uczennice i uczniowie swobodnie, pewnie używają słów i pojęć odwołujących się do niechcianego i niewłaściwego zachowania?

Możesz także wykorzystać Materiał 10.3 jako zadanie domowe.

Pytania do animacji – test

Poniższe pytania odnoszą się do zachowania bohaterów animacji „Bójki na niby”. Która odpowiedź jest twoim zdaniem prawidłowa?

1.

Olek udawał, że gra z Jackiem w „Call of Duty”. Jak według ciebie czuł się Jacek przytrzymywany na siłę przez Olka?

a.

Jacek był przestraszony, bo bał się, że jego mama zobaczy tę zabawę i będzie na niego zła.

b.

Jacek się popłakał, a chłopaki nie płaczą. Jest beksą i nie zna się na prawdziwej zabawie.

c.

Jacek przestraszył się przytrzymywania wbrew jego woli i tego, że Olek może się posunąć za daleko.

2.

Jacek powiedział, że nie chce takiej zabawy i prosił Olka, żeby ten go puścił. Jednak Olek nie puścił kolegi. Co myślisz o zachowaniu Olka?

a.

Olek nie zrobił nic złego. Jacek przesadza, przecież trochę udawanej bójki nikomu nie zaszkodzi.

b.

Jego zachowanie nie jest w porządku. Jacek wyraźnie mówił, żeby Olek go puścił, a ten go zlekceważył. Olek przekroczył granice Jacka i użył wobec niego siły.

c.

Olek powinien był puścić kolegę, ponieważ mógł to zobaczyć wujek Olka i źle zrozumieć całą zabawę.

3.

Czy Antek powinien powiedzieć wujkowi, że zobaczył, jak Olek przytrzymuje Jacka wbrew jego prośbom?

a.

Nie, bo to nie fair skarżyć na swojego młodszego brata. To była tylko zabawa.

b.

Tak, ponieważ Olek może znowu to zrobić i następnym razem skrzywdzić swojego kolegę.

c.

Tak, ponieważ Olek strasznie go denerwuje i Antek chce, aby wujek nakrzyczał na jego młodszego brata.

4.

Gra Antka prezentowała walkę, a Jacek i Olek tę walkę obserwowali. Czy to usprawiedliwia „bójkę na niby”, która wymknęła się spod kontroli?

a.

Tak, Olek napatrzył się na grę swojego brata i ta gra jest winna przemocy wobec Jacka.

b.

Nie, to Olek, a nie gra komputerowa, przytrzymywał Jacka, choć ten nie chciał się bawić. Olek sam jest odpowiedzialny za swoje czyny.

c.

Nie, przecież Antek bardzo szybko wyrzucił młodszych chłopców ze swojego pokoju. Nie mieli szansy zobaczyć zbyt wiele.

Emocje postaci

Zapoznaj się z listą słów opisujących odczucia postaci występujących w animacji „Bójki na niby”. Które z nich pasują do którego z bohaterów animacji? Połącz słowa z imionami. Jeśli skończysz wcześniej, poszukaj znaczenia każdego ze słów w słowniku i uzupełnij definicje.



Jacek



Antek



Olek

CZUJE SIĘ

DEFINICJA

poirytowany

zdenerwowany

winny

zmartwiony

zaniepokojony

zniecierpliwiony

wściekły

zawstydzony

przygnębiony

podekscytowany

zakłopotany

przestraszony

Pytania do animacji – otwarte

Odpowiedz na pytania.



Jacek został napadnięty przez Olka. Jak myślisz, jak czuje się Jacek? Jakich słów użyjesz, by opisać jego samopoczucie?



Antek widział, że jego brat Olek popycha i przytrzymuje Jacka wbrew jego woli. Jak Antek może wytłumaczyć młodszemu bratu, że takie zachowanie nie jest w porządku?



Olek zastanawia się nad emocjami Jacka. Jakie pytania może zadać Jackowi, żeby dowiedzieć się, co chłopak teraz czuje?






Scenariusz lekcji 11 1/3

Temat Bójki na niby. Komiks

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Bójki na niby”  
 Materiał 11.1: Komiks 
 Materiał 11.2: Tabela do komiksu
 Materiał 11.3: Opisy postaci
 Materiał 11.4: Postać – kontur
 Tablica do zapisywania
 Projektor
 Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie przedyskutują zachowanie postaci występujących w animacji.

Uczennice i uczniowie zrozumieją, dlaczego naruszanie granic drugiej osoby nawet w „żartach” jest nie fair.

Uczennice i uczniowie poddadzą refleksji rolę świadka i znaczenie reagowania na przemoc.

Zagadnienia

Przemoc
 Rola świadka
 Reagowanie



Scenariusz lekcji 11 2/3

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Aby przypomnieć uczennicom i uczniom postaci z animacji i ich zachowania, rozpocznij lekcję od wyświetlenia animacji „Bójki na niby”.

Porozmawiaj krótko z uczennicami i uczniami o roli Antka w tej historii. To nie on naruszył granice Janka, ale uczestniczył w tych sytuacjach i miał na nie wpływ.

Możesz użyć poniższych pytań, by przeprowadzić tę krótką wymianę myśli:

- Czy Antek zaprosił Olka i Jacka do swojego pokoju?
- Czy Olek i Jacek zapytali, czy mogą oglądać grę Antka i Karola?
- W jaki sposób Antek wyprasza chłopców ze swojego pokoju?
- Jaki byłby lepszy sposób na poproszenie chłopców, by wyszli?
- Co robi Antek, kiedy widzi, że Olek przytrzymuje Jacka wbrew jego woli?
- Dlaczego ważne jest to, że Antek zareagował na zachowanie Olka?
- Dlaczego Antek zastanawia się, czy jego gra miała wpływ na zachowanie Olka?

Wprowadzenie tematu 15 minut

Materiał 11.1 zawiera komiks, w którym Antek chce zareagować i porozmawiać ze swoim bratem Olkiem na temat tego, jak Olek potraktował Jacka. Olek nie rozumie, że zrobił coś złego.

Wyświetl Materiał 11.1 i zapoznaj z nim uczennice i uczniów. Możesz go też wydrukować dla każdej osoby, by łatwiej było się z nim zapoznać indywidualnie.

Porozmawiaj z uczennicami i uczniami o tym, w jaki sposób Antek może uświadomić bratu, że stosowanie siły i przytrzymywanie Jacka wbrew jego woli to już nie zabawa. Jakich argumentów może użyć Antek?

Zaproś uczennice i uczniów do podzielenia się pomysłami.



Scenariusz lekcji 11 3/3

Pogłębienie tematu 15 minut

Na koniec poproś uczennice i uczniów, by każda osoba przedstawiła rozmowę między braćmi w formie graficznej. Materiał 11.2 zawiera pustą ramkę do komiksu, w której można zaprezentować przebieg rozmowy Antka i Olka. Możesz wydrukować ten materiał dla każdej osoby.

Zaznacz, że ważne jest odniesienie się wprost do zachowania Olka i do konsekwencji, jakie to zachowanie miało dla Jacka.

Jeśli jesteś z klasą po Lekcji 6, która podejmuje temat udzielania informacji zwrotnej, możesz wykorzystać Materiał 6.1 „Zasady dobrej komunikacji – FUKO” wspierający planowanie przebiegu rozmowy.

Na koniec zaproś chętne osoby do zaprezentowania ułożonych przez siebie komiksów. Będziecie mieć wspólnie możliwość zapoznania się ze strategiami rozmowy i argumentacją, które uczennice i uczniowie uznają za wartościowe w reagowaniu na naruszanie granic.

Dodatkowe aktywności 5 minut

Jeśli starczy czasu, możesz wykorzystać Materiał 11.3, który przedstawia postaci występujące w animacji „Bójki na niby” z dodatkową, krótką charakterystyką. Przedstaw uczniom i uczniom opisy postaci jako wstęp do kolejnego ćwiczenia.

Materiał 11.4 przedstawia kontur postaci, której granice fizyczne zostały naruszone i która doświadcza przemocy ze strony swoich rówieśnic albo rówieśników. Wydrukuj ten materiał dla każdej uczennicy i każdego ucznia. Zaproś dzieci do narysowania i opisanie wymyślonej przez siebie postaci (wiek, płeć, zainteresowania), a także do zastanowienia się, jakie emocje przeżywa ta osoba, kiedy spotyka ją przemoc ze strony rówieśnic i rówieśników.

Możesz tutaj przypomnieć Materiał 10.2 z Lekcji 10 jako materiał pomocniczy.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie.

Możesz także zebrać komiksy i przeprowadzić ocenę zaproponowanych rozwiązań, sprawdzając umiejętność adekwatnego nazywania zachowania Olka i wnioskowania o konsekwencjach dla Jacka.

Możesz też sprawdzić, czy dzieci umieją poprawnie nazwać emocje postaci tworzonej za pomocą Materiału 11.4.

Komiks

Chcesz wiedzieć, co wydarzyło się dalej? Komiks przedstawia dalszy ciąg historii.



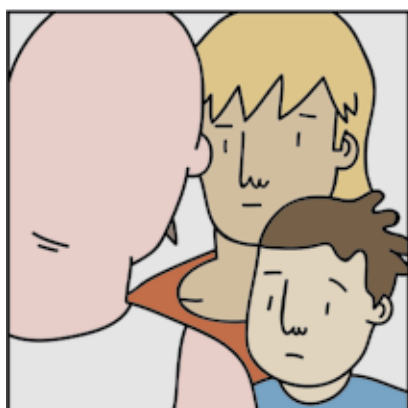
1. Antek mówi wujkowi o napaści Olka na Jacka.



2. Wujek sprawdza, jak czuje się Jacek po tym zajściu.



3. Jacek jest poruszony zachowaniem Olka. Bał się, że stanie mu się krzywda.



4. Wujek rozmawia z Antkiem i Jackiem. Mówi, że Olek naruszył granice Jacka, kiedy nie zatrzymał zabawy, choć Jacek o to prosił.



5. Antek nie ma już wątpliwości, że gra to gra, ale napaść w rzeczywistości to zawsze przemoc.



6. O czym Antek powinien porozmawiać z bratem, żeby to się już nie powtórzyło?

Tabela do komiksu

Po tym, jak Olek „w zabawie” popychał Jacka i przytrzymał kolegę wbrew jego woli, Antek chce porozmawiać z Olkiem. Antek chce wytłumaczyć bratu, że gra to gra, ale kontynuowanie zabawy mimo sprzeciwu Jacka nie jest w porządku.

Przedstaw rozmowę Antka z Olkiem w formie komiksu, wykorzystując poniższą ramkę.

--	--	--

1. _____	2. _____	3. _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

--	--	--

4. _____	5. _____	6. _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Opis postaci

Oto postaci występujące w animacji „Bójki na niby”. Sprawdź, ile mają lat, jakie mają zainteresowania i czym się zajmują.



Jacek

Ma 9 lat. Lubi rysować.



Antek

Ma 15 lat. Jest dobry z matematyki.



Olek

Ma 10 lat. Chce być taki, jak jego starszy brat Antek.



Wujek

Ma 44 lata. Prowadzi gospodarstwo rolne.



Karol

Ma 15 lat. Uwielbia gry komputerowe.

Postać – kontur

Pomyśl o osobie, która doświadcza cyberprzemocy i zastanów się, co czuje i jakie emocje przeżywa. Jest smutna, zaniepokojona, a może zła? Dorysuj pozostałą część postaci i uzupełnij dymki.

Mam na imię _____.

Mam _____ **lat.**

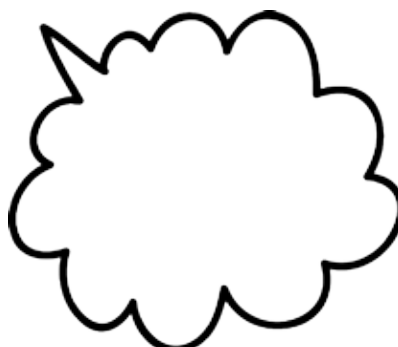
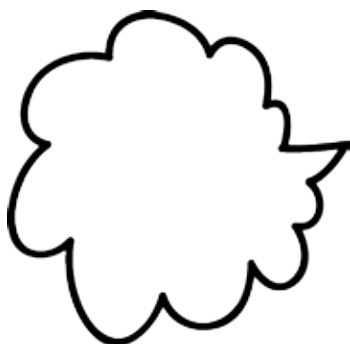
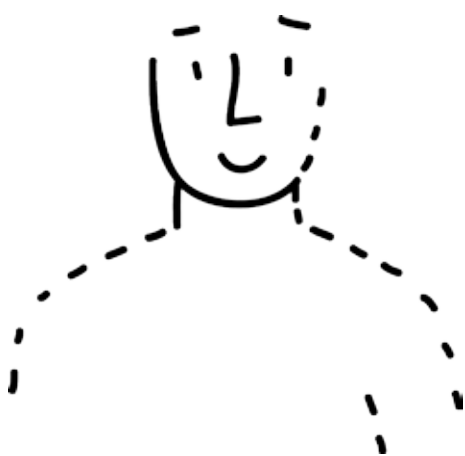
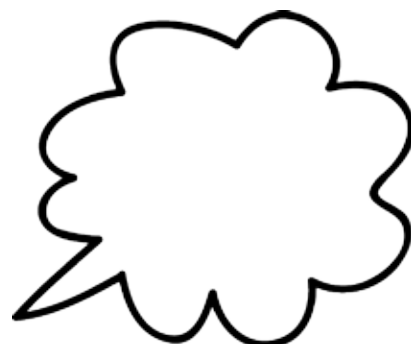
Interesuję się _____

_____,

lubię _____

_____.

Co czuję? Jakie emocje przeżywam?









Scenariusz lekcji 12 1/3

Temat Bójki na niby. Scenki

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Bójki na niby”  
 Materiał 12.1: Zasady dobrej komunikacji – FUKO
 Materiał 12.2: Opis do scenek  
 Materiał 12.3: Krzyżówka z hasłem
 Materiał 12.4: Krzyżówka z hasłem – rozwiązanie
 Tablica do zapisywania
 Projektor
 Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie przećwiczą nazywanie i komunikowanie emocji będących konsekwencją naruszenia granic.
 Uczennice i uczniowie wzmocnią pewność siebie w dobrym przeproszeniu.
 Uczennice i uczniowie przećwiczą umiejętności komunikacyjne służące rozwiązywaniu trudnych sytuacji związanych z naruszaniem granic, w tym udzielanie informacji zwrotnej.

Zagadnienia

Naruszanie granic
 Dobre przeproszanie
 Informacja zwrotna



Scenariusz lekcji 12 2/3

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Zainicjuj krótką rozmowę o tym, jakimi niewerbalnymi środkami wyrazu posługujemy się w komunikacji z innymi ludźmi. Poproś o przykłady, podkreślaj znaczenie zamkniętej i otwartej postawy ciała, kontaktu wzrokowego, wyrazu twarzy, tonu i siły głosu, tempa wypowiedzi.

Przypomnij uczniom i uczniom, co składa się na dobre przeprosiny. Zwróć uwagę, że dobre przeprosiny to coś więcej niż tylko powiedzenie „przepraszam”. Jeśli klasa już brała udział w Lekcji 9, możesz odwołać się do praktykowania dobrych przeprosin, które były tematem tamtej lekcji.

Na dobre przeprosiny składają się:

- powiedzenie „przepraszam” i uznanie swojego błędu,
- pytanie o to, jak czuje się przepraszana osoba i wysłuchanie odpowiedzi,
- obietnica poprawy na przyszłość.

Wprowadź Materiał 12.1, który zawiera „Zasady dobrej komunikacji” według schematu FUKO. Ten schemat udzielania informacji zwrotnej był już przedstawiany i ćwiczony w ramach Lekcji 6 – jeśli uczennice i uczniowie brali w niej udział, przypomnij ten schemat pokrótce.

Wprowadzenie tematu 15 minut

Obejrzyjcie jeszcze raz wspólnie w klasie animację „Bójki na niby”.

Następnie przedstaw uczniom i uczniom Materiał 12.2. Pierwszy punkt Materiału 12.2 zawiera opis sytuacji, w której Jacek chce porozmawiać z wujkiem o tym, jak się czuje po napaści Olka. Drugi punkt materiału odnosi się do sytuacji, w której Olek chce porozmawiać z Jackiem i przeprosić go za swoje zachowanie.

Przedyskutuj z klasą po kolei każdą ze scenek. Co ma się w niej wydarzyć? Jakie ważne elementy powinny się znaleźć w tych rozmowach? Kto co powie i dlaczego?

W trakcie rozmowy z klasą podkreślaj wagę wszystkich propozycji odwołujących się do mówienia o swoich emocjach, a także do dobrych przeprosin i informacji zwrotnej.

Ponownie przeczytajcie opis pierwszej scenki, następnie poproś ochotniczki i ochotników do zaprezentowania rozmowy Jacka z wujkiem. Jeśli jest więcej osób chętnych do przedstawienia tej rozmowy, to ćwiczenie może być powtórzone kilka razy.



Scenariusz lekcji 12 3/3

Pogłębienie tematu
15 minut

Przeczytaj teraz opis drugiej scenki z Materiału 12.2. Przypomnij ponownie, że ważnym elementem dobrych przeprosin jest słuchanie tego, co osoba przeprasza ma do powiedzenia – ta treść może być sformułowana w schemacie informacji zwrotnej w modelu FUKO (Materiał 12.1).

Zaproś osoby chętne do przedstawienia przebiegu rozmowy Olka z Jackiem.

Zwróć uwagę uczennic i uczniów, że uznanie swojego błędu i przeproszenie może zapobiec eskalacji sytuacji lub zmniejszyć zagrożenie niechcianym zachowaniem wyrządzającym przykrość.

Dodatkowe aktywności
5 minut

Lekcja 12 jest jednocześnie zakończeniem pracy z animacją „Bójki na niby” i zakończeniem pracy w Module 4 niniejszego programu.

Na podsumowanie pracy z animacją „Bójki na niby” możesz zaproponować uczniom i uczennicom krzyżówkę utrwalającą nazewnictwo odczuć będących konsekwencją naruszenia granic drugiej osoby. Krzyżówka została zawarta w Materiale 12.3. Możesz także wykorzystać krzyżówkę jako zadanie domowe.

Materiał 12.4 zawiera poprawnie rozwiązana krzyżówkę. Możesz go wyświetlić z projektora lub wydrukować go dla wszystkich dzieci w klasie.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie, a także odgrywanie scenek.

Ocena może odnosić się do stopnia zrozumienia i adekwatności zastosowania słownictwa związanego z przeżyciami w odpowiedzi na przemoc. Może też odnosić się do umiejętności zastosowania dobrych przeprosin i informacji zwrotnej według modelu FUKO.

Podstawą oceny może być też praca z krzyżówką.

Zasady dobrej komunikacji - FUKO

Dla porozumienia się z drugą osobą ważna może być komunikacja niewerbalna, na którą składają się ton głosu, postawa ciała i inne środki wyrazu. A jeśli chcesz komuś opowiedzieć o tym, jak jej/jego zachowania wpływają na ciebie lub inne osoby, to ważny będzie też sposób skonstruowania wypowiedzi. Taki rodzaj wypowiedzi nazywamy informacją zwrotną. Może ona dotyczyć czegoś, co dzieje się teraz lub czegoś, co wydarzyło się w przeszłości.

W skonstruowaniu dobrej informacji zwrotnej ważne jest, by nazwać zachowania, które są niechciane i sprawiają nam przykrość i uczucia, które te zachowania w nas budzą. Istotne jest także powiedzenie o tym, jakie konsekwencje mają dla nas te zachowania i czego oczekujemy na przyszłość.

Przyjrzyj się poniższym przykładom i spróbuj wykorzystać tę zasadę do sformułowania informacji zwrotnej Jacka wobec Olka.

Przykład 1

F jak FAKTY

Powiedz, jakie konkretne zachowanie przeszkadzało ci lub nie podoba ci się:
Kopiesz w moje krzesło, kiedy siedzę na lekcji w klasie.

Przykład 2

Powiedz, jakie konkretne zachowanie przeszkadzało ci lub nie podoba ci się.
W czasie przerwy przeżywałeś mnie i popychałeś, choć prosiłam, żebyś przestał. Nie słuchałeś mnie.

U jak UCZUCIA

Nazwij emocje i stany, jakie w tobie wywołuje to zachowanie.
Dlatego jestem poirytowana i nie mogę się skupić na przebiegu lekcji.

Nazwij emocje i stany, jakie w tobie wywołuje to zachowanie.
Zdenerwowałam się i zezłościłam.

K jak KONSEKWENCJE

Przedstaw konsekwencje takiego zachowania dla ciebie lub innych osób.
Będę musiała w domu poświęcić więcej czasu, żeby tego wszystkiego się nauczyć.

Przedstaw konsekwencje takiego zachowania dla ciebie lub innych osób.
W efekcie w ogóle już nie mam ochoty się z tobą bawić.

O jak OCZEKIWANIA

Jasno powiedz, jakiej zmiany w zachowaniu na przyszłość oczekujesz.
Chcę, żebyś przestał/przestała kopać w moje krzesło.

Jasno powiedz, jakiej zmiany w zachowaniu na przyszłość oczekujesz.
Chcę, żebyś mnie przeprosił i już nigdy tak się nie zachowywał.

Opis do scenek

Przeczytaj opis sytuacji. Na tej podstawie zaplanuj i odegraj scenkę.



Po tym, jak Olek napadł na Jacka, wujek pyta chłopca, czy wszystko w porządku. Jacek chce, żeby wujek zrozumiał, co czuje. Aby to opisać, potrzebuje starannie wyrazić swoje uczucia. Co powie Jacek w rozmowie z wujkiem?

Odegrajcie scenki, w których Jacek rozmawia z wujkiem o swoim samopoczuciu. Jak Jacek może wyrazić to, co czuje, by być dobrze zrozumiany? Jakich słów użyje?

Skorzystajcie z Zasad dobrej komunikacji (Materiał 12.1).

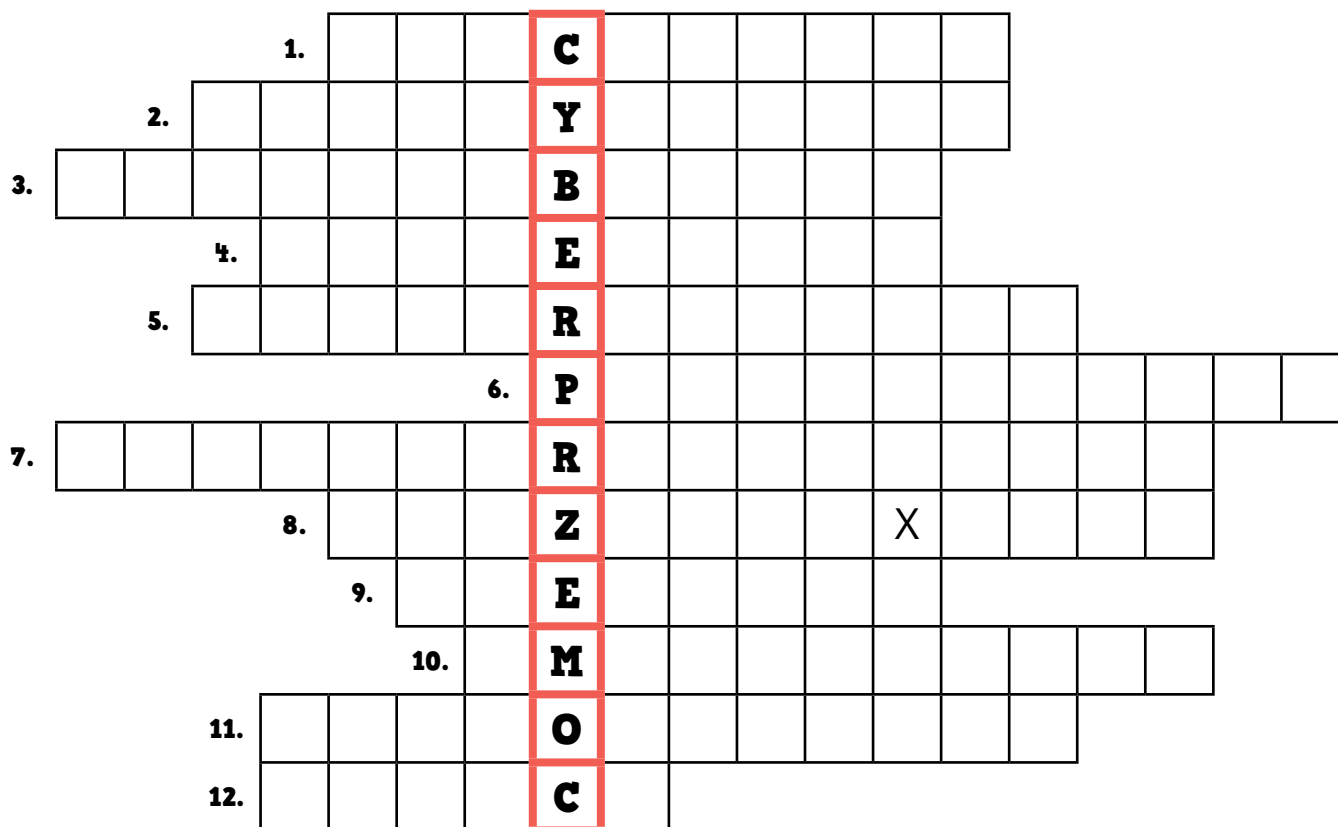


Po tym, jak napadł na Jacka, Olek chce przeprosić swojego kolegę. Aby się to udało, potrzebuje jednak zrobić coś więcej, niż tylko powiedzieć, że jest mu przykro. Co powie Olek w rozmowie z Jackiem?

Odegrajcie scenki, w których Olek rozmawia z Jackiem. W jaki sposób Olek może dobrze przeprosić? Jaką informację zwrotną przekaże mu Jacek? Jakich słów użyją w rozmowie obaj chłopcy?

Skorzystajcie z Zasad dobrej komunikacji (Materiał 12.1).

Krzyżówka z hasłem



EKSCYTACJA

NIEPOKÓJ

POCZUCIE WINY

POIRYTOWANIE

PRZYGNĘBIENIE

STRACH

WŚCIEKŁOŚĆ

ZAKŁOPOTANIE

ZAWSTYDZENIE

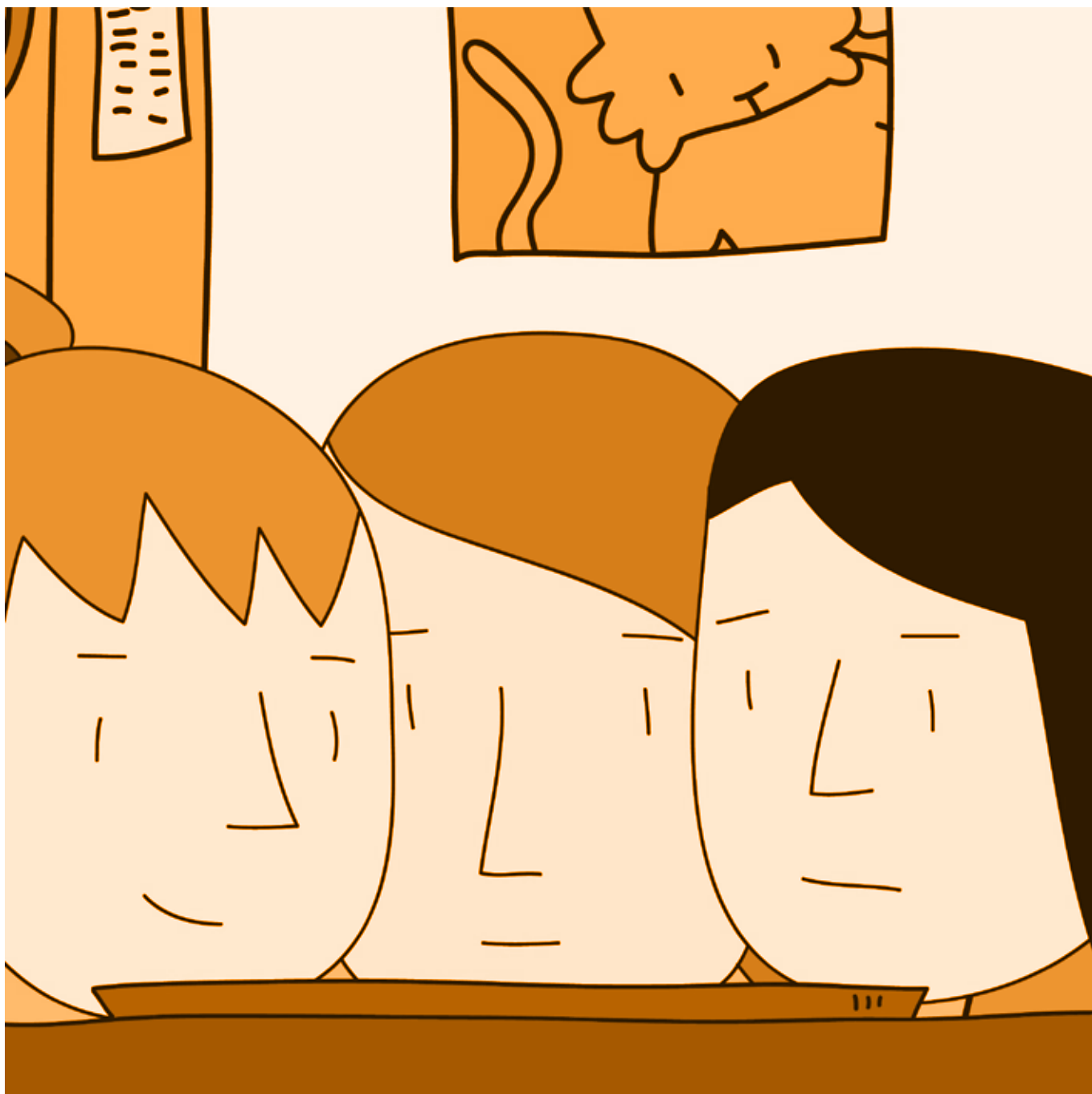
ZDENERWOWANIE

ZMARTWIENIE

ZNIECIERPLIWIEŃ

Krzyżówka z hasłem - rozwiązanie

				1.	E	K	S	C	Y	T	A	C	J	A						
			2.	Z	A	W	S	T	Y	D	Z	E	N	I	E					
3.	P	R	Z	Y	G	N	Ę	B	I	E	N	I	E							
				4.	W	Ś	C	I	E	K	Ł	O	Ś	Ć						
			5.	Z	D	E	N	E	R	W	O	W	A	N	I	E				
								6.	P	O	I	R	Y	T	O	W	A	N	I	E
7.	Z	N	I	E	C	I	E	R	P	L	I	W	I	E	N	I	E			
				8.	P	O	C	Z	U	C	I	E	X	W	I	N	Y			
								9.	N	I	E	P	O	K	Ó	J				
								10.	Z	M	A	R	T	W	I	E	N	I	E	
			11.	Z	A	K	Ł	O	P	O	T	A	N	I	E					
			12.	S	T	R	A	C	H											



Moduł 5

Włamanie

Lekcja 13 **Włamanie. Animacja**

Lekcja 14 **Włamanie. Komiks**

Lekcja 15 **Włamanie. Scenki**







Scenariusz lekcji 13 1/3

Temat Włamanie. Animacja

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Włamanie”  
 Materiał 13.1: Pytania do animacji – test  
 Materiał 13.2: Nowe pojęcia
 Materiał 13.3: Pytania do animacji – otwarte
 Tablica do zapisywania
 Projektor
 Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie przedyskutują zachowania bohaterów animacji, wykorzystując język adekwatny do opisu niechcianego lub niewłaściwego zachowania.

Uczennice i uczniowie rozwiną i ustrukturyzują słownictwo adekwatne do opisu roli świadka/świadkini cyberprzemocy.

Uczennice i uczniowie przedyskutują przeżycia bohaterów animacji, które są konsekwencją przemocy.

Zagadnienia

Włamanie
 Cyberprzemoc
 Świadek/świadkini
 Rola świadka/świadkini
 Presja rówieśnicza
 Emocje



Scenariusz lekcji 13 2/3

Przebieg

Rozgrzewka

10 minut

Porozmawiaj o tym, czy uczennice i uczniowie znają z własnego doświadczenia sytuację, gdy ktoś na cudzym profilu zamieszcza bez wiedzy tej osoby śmieszny post lub wrzuca obraźliwe treści. Poproś o podzielenie się tym, co to była za sytuacja, jakie medium, co się wydarzyło? Jak to się stało?

Ważne, by najpierw ustalić zasady takiej rozmowy. Pamiętaj, że uczennice i uczniowie mogli nie tylko być ofiarami takiego włamania, ale też sami wykorzystać fakt niewylogowania kolegi czy koleżanki do zamieszczenia obraźliwego czy „żartobliwego” posta. Dlatego podkreśl, że nie chodzi ci o „rozliczanie” z takich sytuacji, ale o pewne ogólniejsze kwestie.

W trakcie rozmowy skup się na takich aspektach jak presja rówieśnicza i rola świadka/świadkini.

W poprowadzeniu tej dyskusji mogą ci pomóc poniższe pytania:

- Czy zdarzyło się wam kiedykolwiek napisać coś na cudzym profilu, podając się za osobę, do której ten profil należy?
- Czy towarzyszyły wam wtedy inne osoby?
- Czy ktoś próbował was powstrzymać? Jaka była wasza reakcja?
- Czy ktoś was zachęcał do działania? Co wtedy czuliście?
- Czy ktoś kiedyś wykorzystał to, że nie wylogowaliście się z telefonu czy komputera i zamieścił coś na waszym profilu, np. na Facebooku, podając się za was?
- Jak myślicie, jaka była intencja tego działania?
- Jakie emocje wam wtedy towarzyszyły?

Zakończ tę krótką dyskusję, zaznaczając, że włamanie na konto to znaczące naruszenie prywatności drugiej osoby i nie bez przyczyny nazywa się właśnie „włamanie”.

Wprowadzenie tematu

15 minut

Wspólnie obejrzyjcie w klasie animację „Włamanie”.

Następnie rozpocznij dyskusję o zachowaniu postaci występujących w animacji, starając się ustalić, czyje zachowania są niechciane i niewłaściwe.

W analizie zachowania bohaterów pomoże ci Materiał 13.1. Możesz go wyświetlić z projektora lub wydrukować dla wszystkich osób w klasie. Możesz też podzielić klasę na grupy i wykorzystać materiał jako grupowy quiz.

W trakcie tej dyskusji zwracaj uwagę na rolę świadka/świadkini. W tej animacji taką rolę odgrywa Asia. Co Asia próbuje zrobić? Jakich argumentów używa, aby powstrzymać koleżanki? Dlaczego dziewczyny jej nie słuchają? Spróbujcie wspólnie znaleźć odpowiedzi na te pytania.



Scenariusz lekcji 13 3/3

Pogłębienie tematu 15 minut

Zaprezentuj Materiał 13.2 i przekaz uczniom i uczniom po kopii materiału. Zawiera on listę słów, które mogą być użyte do opisu sytuacji, w której ktoś narusza cudze granice, w tym wypadku włamuje się na profil w serwisie społecznościowym.

Poproś uczennice i uczniów, aby samodzielnie wykonali zadanie zawarte w Materiale 13.2. Następnie zaproponuj, aby chętne osoby opowiedziały sytuację przedstawioną w animacji „Włamanie”, używając wybranych słów z Materiału 13.2.

W podsumowaniu tej części lekcji z pomocą mogą przyjść poniższe pytania:

- Jakie słowa z listy mogą być użyte do opisanie roli świadka/świadkiny?
- Czy są jeszcze jakieś słowa, których brakuje na tej liście, a także mogą odnosić się do roli świadka/świadkiny?
- Jeśli byłbyś/byłabyś w sytuacji, w której znalazła się Asia, tzn. widziała inne osoby zaangażowane w cyberprzemoc, co mogłabyś/mógłbyś im powiedzieć?
- Czy trudno jest zareagować, kiedy wiesz, że ktoś doświadcza cyberprzemocy?
- Kogo można poprosić o pomoc w takiej sytuacji?

Dodatkowe aktywności 5 minut

Materiał 13.3 zawiera otwarte pytania dotyczące zachowania postaci występujących w animacji „Włamanie”. Jeśli starczy czasu, możesz zaproponować to zadanie uczennicom i uczniom jako podsumowanie wcześniejszej dyskusji lub zadać je jako zadanie domowe.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie.

- Do jakiego stopnia uczennice i uczniowie rozumieją język opisujący niechciane zachowania?
- Do jakiego stopnia uczennice i uczniowie rozumieją, że „włamanie na konto” to poważna sprawa, a w jakim bagatelizują znaczenie „Włamania”?
- Czy uczennice i uczniowie rozumieją, że rola świadka/świadkiny cyberprzemocy jest ważna i ma znaczenie dla zatrzymania niechcianego zachowania?
- Czy uczennice i uczniowie swobodnie, pewnie używają słów i pojęć odwołujących się do niechcianego i niewłaściwego zachowania?

Możesz także wykorzystać Materiał 13.3 jako zadanie domowe.

Pytania do animacji – test

Poniższe pytania odnoszą się do zachowania bohaterki animacji „Włamanie”. Która odpowiedź jest twoim zdaniem prawidłowa?

1.

Asia, Emilia i Gosia napisały post na profilu Zuzi bez jej wiedzy. Myślisz, że to zabawne?

a.

Tak, dziewczyny tylko się wygłupiają. Zuzia na pewno nie będzie miała nic przeciwko temu.

b.

Nie, ponieważ Zuzia będzie miała przez to kłopoty, a nie one.

c.

Tak, ponieważ Zuzia może szybko sama skasować to, co napisały dziewczyny. Nic się nie stało.

2.

Czy Zuzia może wykasować albo zmienić to, co dziewczyny napisały na jej profilu?

a.

Tylko w teorii. Choć post zniknie z jej profilu, to internet będzie go nadal przechowywał. Post będzie mógł być odnaleziony nawet wtedy, kiedy Zuzia nie będzie się tego spodziewać.

b.

Tak, Zuzia może wykasować ten post i nikt się nie dowie, co w nim było.

c.

Zuzia może po prostu edytować to, co napisały dziewczyny. To powinno wystarczyć.

3.

Czy Zuzia może komuś powiedzieć, że jej koleżanki włamały się na jej konto?

a.

Nie, bo jej koleżanki się od niej odwrócą.

b.

Nie, bo to tylko pogorszy sprawę i wtedy już wszyscy dowiedzą się o tym poście.

c.

Zuzia powinna kogoś o tym poinformować, bo to ona będzie miała kłopoty, a nie dziewczyny.

4.

Asia mówi „mi by się nie podobało, gdybyście zrobili mi coś takiego”. Co myślisz o tych słowach Asi?

a.

Asia traktuje tę sprawę zbyt poważnie. Dziewczyny chcą po prostu pożartować.

b.

Asia ma rację. Emilia i Gosia pewnie też byłyby niezadowolone, gdyby to im ktoś włamał się na konto.

c.

Asia też myśli, że to zabawne.

Nowe pojęcia

Zastanów się nad tym, które słowa mogą być użyte do opisanie zachowania bohaterki animacji „Włamanie”.

Świadek/ świadkini	Osoba obserwująca sytuację, która jej bezpośrednio nie dotyczy, reagująca na naruszenie granic innych osób.
Sprawca/ sprawczy	Osoba, która naruszyła granice drugiej osoby, użyła przemocy, przestraszyła kogoś.
Sprzeciw	Wyrażenie innego zdania niż ktoś, z kim się nie zgadzasz.
Zachęcanie	Dodawanie komuś odwagi do zrobienia czegoś.
Wspierać	Udzielić pomocy, dawać wsparcie, zgadzać się z czyjąś oceną sytuacji.
Pomocny/ pomocna [osoba]	Osoba, która swoim wsparciem sprawia, że coś staje się łatwiejsze lub możliwe do zrobienia.
Ignorować	Celowo kogoś lub czegoś nie zauważać.
Zareagować	W obserwowanej sytuacji zrobić coś, co zmienia lub powstrzymuje zagrażające lub niechciane zachowanie.
Obrażliwy/ obraźliwa [wypowiedź]	Komentarz lub wypowiedź, która złości lub sprawia komuś przykrość.
Chronić	Zabezpieczać siebie lub kogoś przed zranieniem albo przykrością.
Szanować	Liczyć się z uczuciami, planami i prawami innych ludzi, odnosić się do innych z szacunkiem.
Bezpieczny/ bezpieczna [osoba]	Osoba chroniona przed naruszeniem granic, narażeniem na niebezpieczeństwo czy ryzykowną sytuację.
Przestraszony/ przestraszona [osoba]	Osoba, która kogoś lub czegoś się boi. Jej strach może być też konsekwencją nieprzyjemnego zdarzenia.
Przemilczeć	Nie odnieść się do czegoś, nie rozmawiać o ważnej sytuacji, świadomie coś zataić.
Przyglądać się	Obserwować jakąś sytuację lub działania innej osoby, ale nie zrobić nic, by ją przerwać.

Pytania do animacji – otwarte

Odpowiedz na pytania.



Co Asia może powiedzieć Gosi i Emilii, by powstrzymać ich włamanie na profil Zuzi? Jakich słów może użyć?



To między innymi przez zachowanie Gosi Zuzia wpada w kłopoty. Co Gosia może teraz powiedzieć, by zadośćuczynić Zuzi?



Zuzia ma kłopoty, ponieważ koleżanki włamały się na jej profil i zamieściły tam obraźliwy post. Co Zuzia może powiedzieć dziewczynom, żeby wyrazić, jak się czuje?






Scenariusz lekcji 14 1/4

Temat Włamanie. Komiks

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Włamanie”  
 Materiał 14.1: Komiks 
 Materiał 14.2: Tabela do komiksu
 Materiał 14.3: Opisy postaci
 Materiał 14.4: Postać – kontur
 Tablica do zapisywania
 Projektor
 Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie poddadzą refleksji rolę świadka/świadkini i znaczenie reagowania na przemoc.

Uczennice i uczniowie przedyskutują kwestię czynników, które sprzyjają podejmowaniu interwencji w odpowiedzi na przemoc i nękanie.

Uczennice i uczniowie sformułują argumenty za braniem odpowiedzialności za swoje działania.

Zagadnienia

Presja rówieśnicza
 Rola świadka/świadkini
 Reagowanie



Scenariusz lekcji 14 2/4

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Aby przypomnieć uczennicom i uczniom bohaterki animacji i ich zachowania, rozpocznij lekcję od wyświetlenia animacji „Włamanie”.

Porozmawiaj krótko z uczennicami i uczniami na temat roli świadka/świadkini. Zapytaj, czy wiedzą, jak to jest być świadkami/świadkiniami trudnych sytuacji. Zapytaj, jak myślą, dlaczego wielu z nas nie reaguje i nie podejmuje żadnego działania, które może powstrzymać nękanie, prześladowanie, dokuczanie, przemoc. Pamiętaj, że nie chodzi tu o konkretne sytuacje i szczegółowy opis zdarzeń, a raczej o przedyskutowanie roli świadka/świadkini na bardziej ogólnym poziomie.

W poprowadzeniu tej dyskusji mogą ci pomóc poniższe pytania:

- Jak myślisz, dlaczego ludzie tak często nie reagują, choć widzą, że innym osobom dzieje się krzywda?
- Co czujesz, kiedy widzisz, że inne osoby doświadczają nękania, przemocy?
- Czy jeśli ludzie częściej by reagowali, to czy nękanie i przemoc zdarzałyby się rzadziej?
- W jaki sposób tak drobne kwestie, jak mowa ciała i kontakt wzrokowy, mogą nam pomóc w skutecznym reagowaniu?
- Co świadek/świadkini przemocy może zrobić, kiedy widzi, że inna osoba jest nękana?
- Do kogo może się udać świadek/świadkini przemocy w takiej sytuacji?
- Co może wtedy powiedzieć świadek/świadkini przemocy w rozmowie z osobą dorosłą?

W podsumowaniu dyskusji zaznacz, że często ludzie będący świadkami/świadkiniami przemocy, w tym cyberprzemocy, nie reagują, ponieważ nie wiedzą, co mogą zrobić. Dlatego niezwykle ważne jest nauczenie się, jak można zareagować z pozycji świadka/świadkini i kto może nas w tym wesprzeć. W wyrabianiu poczucia pewności siebie w reagowaniu pomaga natomiast właśnie praktykowanie reagowania na przemoc.



Scenariusz lekcji 14 3/4

Wprowadzenie tematu 15 minut

Zaprezentuj Materiał 14.1 i zapoznaj z nim uczennice i uczniów. Możesz go wydrukować dla każdej osoby, by łatwiej było się z nim zapoznać indywidualnie.

Materiał 14.1 zawiera komiks, w którym Asia rozmawia z Emilią i Gosią. Dziewczęta wspólnie zamieściły post na profilu Zuzi. Zrobiły to bez jej zgody, a teraz Zuzia ma przez nie kłopoty. Asia chce przekonać koleżanki, że wszystkie powinny wziąć odpowiedzialność za swoje działanie.

Poproś klasę o podzielenie się refleksjami na temat roli Asi w tej sytuacji. Refleksja ta może być pomocna w przemyśleniu przebiegu rozmowy Asi, Emilii i Gosi.

W moderacji rozmowy mogą ci pomóc poniższe pytania:

- Asia starała się zareagować i przeciwstawić się koleżankom, ale te przekonały ją, że sformułowanie złośliwego posta nikomu nie zaszkodzi. Jak teraz czuje się Asia?
- W jaki sposób Asia wyrazi swoje emocje wobec koleżanek?
- Jakie mogą być zalety rozmowy Asi osobno z Emilią i z Gosią?
- Czy rozmowa, którą Asia przeprowadzi osobno z każdą z koleżanek, może różnić się w skutkach od rozmowy z obiema nimi naraz?
- Jakie argumenty Asia może przedstawić Emilii, aby ta zastanowiła się nad konsekwencjami swojego zachowania względem Zuzi?
- A jakie argumenty może przedstawić Gosi, by ta przemyślała konsekwencje swojego zachowania?

Pogłębienie tematu 15 minut

Na koniec poproś uczennice i uczniów, by każda osoba przedstawiła rozmowę między dziewczynami w formie graficznej. Materiał 14.2 zawiera pustą ramkę do komiksu, w której można zaprezentować przebieg rozmowy Asi z każdą z dziewcząt osobno lub z obiema naraz. Możesz wydrukować ten materiał dla każdej osoby.

Na koniec zaproś chętne osoby do zaprezentowania ułożonych przez siebie komiksów. Będzie to szansa zapoznania się z argumentacją i różnymi strategiami, które uczennice i uczniowie uznają za wartościowe w reagowaniu na naruszenie granic.

Zaznacz, że poczucie pewności siebie w reagowaniu jest ważnym elementem reagowania na cyberprzemoc.



Scenariusz lekcji 14 4/4

Dodatkowe aktywności 5 minut

Jeśli starczy czasu, możesz wykorzystać Materiał 14.3, który przedstawia postaci występujące w animacji „Włamanie” z dodatkową, krótką charakterystyką. Przedstaw uczniom i uczniom opisy postaci jako wstęp do kolejnego ćwiczenia.

Materiał 14.4 przedstawia kontur postaci, której granice fizyczne zostały naruszone i która doświadcza przemocy ze strony swoich rówieśnic albo rówieśników. Wydrukuj ten materiał dla każdej uczennicy i każdego ucznia. Zaproś dzieci do narysowania i opisanie wymyślonej przez siebie postaci (wiek, płeć, zainteresowania), a także do zastanowienia się, jakie emocje przeżywa ta osoba, kiedy spotyka ją przemoc ze strony rówieśnic i rówieśników.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie.

Możesz także zebrać komiksy i przeprowadzić ocenę argumentów zaproponowanych przez poszczególne uczennice i uczniów, sprawdzając umiejętność odnalezienia się w roli potencjalnego świadka / potencjalnej świadkini i jej zrozumienie. Do jakiego stopnia adekwatnie i poprawnie uczennice i uczniowie używają języka opisu roli świadka/świadkini?

Możesz też sprawdzić, czy dzieci umieją poprawnie nazwać emocje postaci tworzonej za pomocą Materiału 14.4.

Komiks

Chcesz wiedzieć, co wydarzyło się dalej? Komiks przedstawia dalszy ciąg historii.



1. Zuzia dostaje wiadomość od nauczycielki, pani Kowalskiej, która poczuła się dotknięta „jej” postem o nudnej lekcji. Dziewczynka jest zaskoczona.



2. Zuzia pisze do koleżanek, które włamały się na jej konto i zamieściły złośliwy post o nauczycielce.



3. Asia jest przykro, że Zuzia ma kłopoty.



4. Asia rozmawia z Emilią i Gosią.



5. Dziewczynki zdają sobie sprawę, że postąpiły niewłaściwie.



6. Jak Asia, Emilia i Gosia mogą wziąć odpowiedzialność za swoje działania?

Tabela do komiksu

Emilia, Gosia i Asia zamieściły złośliwy post na profilu Zuzi bez jej wiedzy i zgody. Teraz Zuzia ma kłopoty. Co mogą zrobić jej koleżanki, żeby zachować się w tej sytuacji odpowiedzialnie? Z kim porozmawiać? Kogo przeprosić? Asia przekonuje dziewczyny, żeby tym razem zachowały się fair. Co powie Asia? Czy Emilia i Gosia łatwo przyjmą jej propozycję?

Przedstaw rozmowę Asi, Emilii i Gosi w formie komiksu, wykorzystując poniższą ramkę.

--	--	--

1. _____	2. _____	3. _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

--	--	--

4. _____	5. _____	6. _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Opis postaci

Oto postaci występujące w animacji „Włamanie”. Sprawdź, ile mają lat, jakie mają zainteresowania i czym się zajmują.



Zuzia

Ma 13 lat. Świetnie się uczy.



Asia

Ma 14 lat. Chce zostać prawniczką.



Emilia

Ma 14 lat. Lubi zakupy z przyjaciółkami.



Gosia

Ma 13 lat. Gra na perkusji.



Mama Zuzi

Ma 40 lat. Jest lekarką.

Postać – kontur

Pomyśl o osobie, która doświadcza cyberprzemocy i zastanów się, co czuje i jakie emocje przeżywa. Jest smutna, zaniepokojona, a może zła? Dorysuj pozostałą część postaci i uzupełnij dymki.

Mam na imię _____.

Mam _____ **lat.**

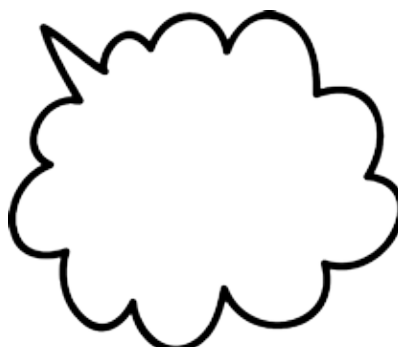
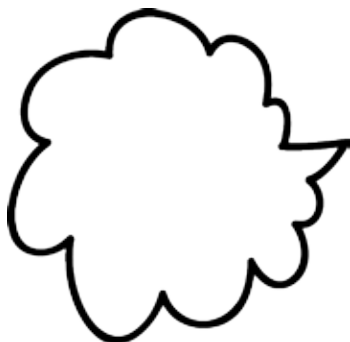
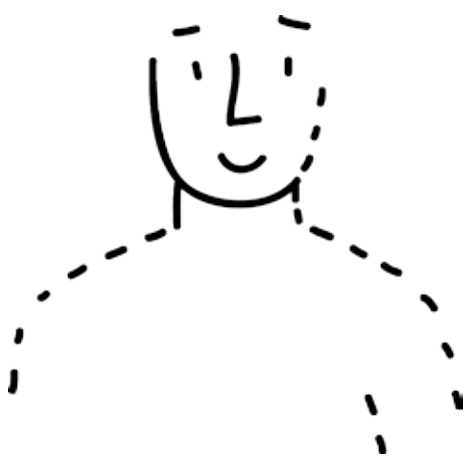
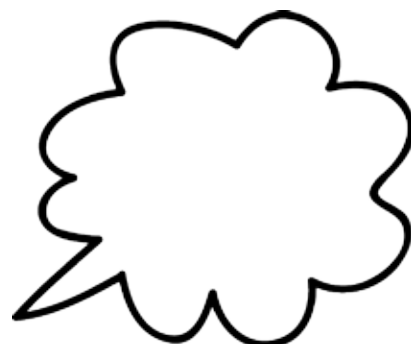
Interesuję się _____

_____.

lubię _____

_____.

Co czuję? Jakie emocje przeżywam?









Scenariusz lekcji 15 1/4

Temat Włamanie. Scenki

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Włamanie”  
 Materiał 15.1: Zasady dobrej komunikacji – FUKO
 Materiał 15.2: Opis do scenek  
 Materiał 15.3: Mam inne zdanie!
 Materiał 15.4: Zaszifrowane słowa
 Materiał 15.5: Zaszifrowane słowa – odpowiedzi
 Tablica do zapisywania
 Projektor
 Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie przećwiczą sytuację rozmowy ze sprawcą/sprawczynią przemocy i zakwestionowanie jego/jej przekonań o nieszkodliwości działania.

Uczennice i uczniowie wzmocnią pewność siebie w reagowaniu na przemoc.

Uczennice i uczniowie przećwiczą umiejętności komunikacyjne służące rozwiązywaniu trudnych sytuacji związanych z naruszaniem granic, w tym udzielanie informacji zwrotnej i wyrażania niezgody.

Zagadnienia

Przemoc
 Rola świadka/świadkini
 Reagowanie
 Informacja zwrotna



Scenariusz lekcji 15 2/4

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Zainicjuj krótką rozmowę o tym, czy trudno jest się przeciwstawić osobie, która krzywdzi inną osobę. Poproś o przykłady sytuacji, w których uczennice i uczniowie zareagowali w jakiś sposób, kiedy widzieli taką sytuację i takich, w których nie zareagowali.

Przed tą rozmową dobrze jest omówić zasady tej dyskusji. Ponieważ uczennice i uczniowie będą się odwoływać do własnych doświadczeń, a możliwe także, że będą to doświadczenia w tej klasie, zaznacz, że nie chodzi o konkretne sytuacje i szczegóły, ale o opowiedzenie o tym, na jakie działanie się zdecydowali albo dlaczego nie zareagowali.

W poprowadzeniu tej części dyskusji mogą ci pomóc takie pytania:

- Czy zdarzyło się wam kiedykolwiek zareagować w jakiś sposób, kiedy ktoś kogoś krzywdził?
- A może nie zareagowałaś/zareagowałeś, choć chciałeś/chciałaś to zrobić?
- Co to była za sytuacja?
- Co zrobiłeś? Jaka to była reakcja?
- Jak myślisz, dlaczego wtedy nie zareagowałaś / nie zareagowałeś?
- Co czułeś/czułaś, kiedy reagowałaś/reagowałeś?
- Dlaczego reagowaniu często towarzyszy obawa albo strach?
- Dlaczego mimo to warto reagować?

W dyskusji zaznaczaj szczególnie te wątki, które odnoszą się do tego, że uczennice i uczniowie nie wiedzieli, jak zareagować i dlatego nic nie zrobili. Wypisuj sposoby, na jakie uczennice i uczniowie reagowali. Reagowania można się nauczyć, choć czasem wymaga ono przełamania obawy. Zwróć uwagę, że czasem niezareagowanie oznacza dołączenie do sprawcy/sprawczyni (jak w przypadku Asi, która ostatecznie dołączyła do Emilii i Gosi).

Zaznacz, że ćwiczenie reagowania może pomóc reagować z większą pewnością w przyszłości, a im częściej reagujemy, tym łatwiej nam to będzie przychodzić.

Wprowadź Materiał 15.1, który zawiera „Zasady dobrej komunikacji” według schematu FUKO. Ten schemat udzielania informacji zwrotnej był już przedstawiany i ćwiczony w ramach Lekcji 6 i 12. Jeśli uczennice i uczniowie brali udział w którejś z tych lekcji, przypomnij ten schemat pokrótce. Zwróć uwagę, że może być stosowany także wtedy, kiedy chcemy zareagować na naruszenie granic kogoś innego niż my sami/same.



Scenariusz lekcji 15 3/4

Wprowadzenie tematu 15 minut

Obejrzyjcie jeszcze raz wspólnie w klasie animację „Włamanie”.

Następnie przedstaw uczniom i uczniom Materiał 15.2. Zawiera on opis sytuacji, w której Asia chce porozmawiać sam na sam z Gosią, by przekonać ją, że podszywanie się pod Zuzię nie było fair. Asia podjęła decyzję, że chce zareagować na sytuację, w której obie wzięły udział. Podkreśl, że także zareagowanie po fakcie i rozmowa na ten temat jest dobrym rozwiązaniem.

Przedyskutuj z klasą, jaka jest pozycja wyjściowa do scenki. Co mówi Emilia? W jaki sposób bagatelizuje znaczenie wspólnego działania dziewczyn? Co powie Asia?

W dyskusji o zawartości tej scenki może pomóc Materiał 15.3. Zawiera on proponowane sposoby, na jakie Asia może zakwestionować przekonania Emilii. Przeczytajcie wspólnie ten materiał. Zaproś uczennice i uczniów do wybrania kilku sposobów z listy, które są im najbliższe. Jeśli są inne rozwiązania, które chcą zasugerować, docień adekwatne propozycje.

Pogłębienie tematu 15 minut

Poproś osoby w klasie o dobranie się w pary i porozmawianie o wybranych przez każdą z osób sposobach na rozmowę Asi z Emilią. Zachęć osoby do wspólnego przygotowania scenki na podstawie wybranych reakcji z Materiału 15.3.

Następnie na forum klasy zaproś chętne pary do zaprezentowania kilku przykładowych scenek przebiegu rozmowy Asi i Emilii.

W podsumowaniu przyznaj, że czasem zareagowanie w takiej sytuacji czy zakwestionowanie czyjegoś przekonania nie jest łatwe. Jednak zrobienie tego sprawia, że w kolejnej takiej sytuacji możemy mieć już więcej pewności. Praktykowanie reagowania może sprawiać, że reagujemy częściej.



Scenariusz lekcji 15 4/4

Dodatkowe aktywności 5 minut

Lekcja 15 jest jednocześnie zakończeniem pracy z animacją „Włamanie”. Na podsumowanie pracy z animacją „Włamanie” możesz zaproponować uczniom i uczniom Materiał 15.4, który zawiera zaszyfrowane słowa odnoszące się do roli świadka/świadkini przemocy.

Możesz także wykorzystać krzyżówkę jako zadanie domowe.

Materiał 15.5 zawiera odszyfrowanie słów. Możesz go wyświetlić z projektora lub wydrukować go dla wszystkich dzieci w klasie.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie, a także odgrywanie scenek.

Ocena może odnosić się do stopnia zrozumienia i adekwatności zastosowania strategii związanych z reagowaniem na przemoc. Może też odnosić się do umiejętności zastosowania informacji zwrotnej według modelu FUKO.

Podstawą oceny może być też praca z krzyżówką.

Zasady dobrej komunikacji - FUKO

Dla porozumienia się z drugą osobą ważna może być komunikacja niewerbalna, na którą składają się ton głosu, postawa ciała i inne środki wyrazu. Jeśli chcesz zareagować na sytuację przemocy lub nękania, która dzieje się teraz lub wydarzyła się w przeszłości, ważny będzie też sposób skonstruowania wypowiedzi. Taki rodzaj wypowiedzi nazywamy informacją zwrotną.

W skonstruowaniu dobrej informacji zwrotnej ważne jest, by nazwać zachowania, które są niechciane i sprawiają nam przykrość, a także opisać uczucia, które te zachowania w nas budzą. Istotne jest również powiedzenie o tym, jakie konsekwencje mają te zachowania dla nas i innych osób. Ważne, by powiedzieć, co ma się teraz wydarzyć (lub czego oczekujemy w przyszłości).

Przyjrzyj się poniższym przykładom i spróbuj wykorzystać tę zasadę, formułując sprzeciw Asi wobec działania Emilii i Gosi.

F jak FAKTY

Przykład 1

Powiedz, jakie konkretne zachowanie przeszkadzało ci lub nie podoba ci się:
Popychasz Kasię!

Przykład 2

Powiedz, jakie konkretne zachowanie przeszkadzało ci lub nie podoba ci się.
Zamieszczasz na profilu Tomka komentarze, które są raniące.

U jak UCZUCIA

Nazwij emocje i stany, jakie wywołuje w tobie to zachowanie.
Jestem wściekła, że tak się zachowujesz!

Nazwij emocje i stany, jakie w tobie wywołuje to zachowanie.
Niepokoi mnie to, że mógłbyś tak pisać o mnie.

K jak KONSEKWENCJE

Przedstaw konsekwencje takiego zachowania dla ciebie lub innych osób.
Kasia się przestraszyła!

Przedstaw konsekwencje takiego zachowania dla ciebie lub innych osób.
Tracę do ciebie zaufanie i nie czuję się z tobą bezpiecznie.

O jak OCZEKIWANIA

Jasno powiedz, jakiej zmiany w zachowaniu na przyszłość oczekujesz.
Przestań ją popychać!

Jasno powiedz, jakiej zmiany w zachowaniu na przyszłość oczekujesz.
Już nigdy więcej nie pisz o nikim w ten sposób.

Opis do scenek

Przeczytaj opis sytuacji. Na tej podstawie zaplanuj i odegraj scenkę.



Asia próbuje przeciwstawić się Gosi i Emilii, ale dziewczyny jednoczą siły. Obie twierdzą, że nie ma nic złego we włamaniu się na profil Zuzi. Także po fakcie, gdy Zuzia ma już kłopoty, Emilia uważa, że nic się nie stało, bo to były tylko żarty. Asia chce porozmawiać sam na sam z Gosią, by przekonać ją do zmiany zdania. W jaki sposób to zrobi?

Odegrajcie scenki, w których Asia rozmawia z Gosią. Jakich słów użyje, chcąc wytłumaczyć jej powagę sytuacji? Co powie, by przekonać ją, że podszywanie się pod Zuzię nie jest fair?

Skorzystajcie z Zasad dobrej komunikacji (Materiał 15.1). Wykorzystajcie też Materiał 15.3 (Mam inne zdanie!).

Mam inne zdanie!

Asia uważa, że źle się zachowała, kiedy wspólnie z Emilią i Gosią zamieściły post na profilu Zuzi bez jej zgody i wiedzy. Asia jest przekonana, że to poważna sprawa i naruszenie granic Zuzi. Emilia uważa jednak, że to były tylko żarty.

Poniżej znajdziesz różne formy wyrażenia innego zdania niż zdanie Emilii. Razem z drugą osobą w parze wybierz kilka takich, które najbardziej ci się podobają. Odegrajcie scenkę rozmowy Asi i Emilii. Wykorzystajcie w scenie wybrane przez was sposoby. Zaplanujcie także odpowiedzi i reakcje Emilii. Czy Emilia da się przekonać i zmieni zdanie?



Asia



Emilia

Możliwe sposoby wyrażenia innego zdania

1. Asia mówi Emilii „Nie zgadzam się z tobą, mam inne zdanie”.
2. Asia pyta Emilię, czy byłoby jej miło, gdyby ktoś zachował się wobec niej tak, jak ona wobec Zuzi.
3. Kiedy Emilia mówi, że to tylko żarty, Asia wykorzystuje kontakt wzrokowy i mowę ciała, dając Emilii do zrozumienia, że się z nią nie zgadza.
4. Asia znacząco milczy, kiedy Emilia mówi, że to były tylko żarty.
5. Asia opowiada Emilii o tym, że ktoś kiedyś włamał jej się na konto, chcąc „zażartować”. Mówi o przykrych konsekwencjach, jakie miało dla niej to działanie.
6. Asia dyskutuje z Emilią o tym, że warto dbać o swoje przyjaciółki i nie działać przeciwko nim.
7. Asia proponuje Emilii, aby wspólnie zapytały Zuzię, jak się ma i razem ją przeprosiły.
8. Asia daje Emilii informację zwrotną na temat tego, co zrobiły i co nie powinno się już więcej wydarzyć.

Zaszyfrowane słowa

Poniżej znajdziesz zaszyfrowane słowa odnoszące się do roli świadka/świadkini. Przeczytaj towarzyszące im podpowiedzi i postaraj się ułożyć litery we właściwej kolejności.

1. Osoba obserwująca sytuację, która jej bezpośrednio nie dotyczy, reagująca na naruszenie granic innych osób.

W I E K Ś A D

— — — — —

2. Zrobienie czegoś, co zmienia bieg zagrażającego zachowania lub przerywa to zachowanie.

A Z E G A R A W O N I E

— — — — —

3. Wyrażenie innego zdania niż ktoś, z kim się nie zgadzasz.

S Z E W C P I R

— — — — —

4. Liczenie się z uczuciami, planami i prawami innych ludzi, traktowanie innych z uznaniem.

C Z A S U K E N

— — — — —

5. Udzielanie pomocy, popieranie kogoś, zgadzanie się z czyjąś oceną sytuacji.

P R A N I E W S I E

— — — — —

Zaszyfrowane słowa - odpowiedzi

1. Osoba obserwująca sytuację, która jej bezpośrednio nie dotyczy, reagująca na naruszenie granic innych osób.

Ś W I A D E K

2. Zrobienie czegoś, co zmienia bieg zagrażającego zachowania lub przerywa to zachowanie.

Z A R E A G O W A N I E

3. Wyrażenie innego zdania niż ktoś, z kim się nie zgadzasz.

S P R Z E C I W

4. Liczenie się z uczuciami, planami i prawami innych ludzi, traktowanie innych z uznaniem.

S Z A C U N E K

5. Udzielanie pomocy, popieranie kogoś, zgadzanie się z czyjąś oceną sytuacji.

W S P I E R A N I E



Moduł 6

Poza grupą





Lekcja 16 **Poza grupą. Animacja**

Lekcja 17 **Poza grupą. Komiks**

Lekcja 18 **Poza grupą. Scenki**



Scenariusz lekcji 16 1/4

Temat	Poza grupą. Animacja
Czas	45 minut
Niezbędne materiały	Animacja „Poza grupą”   Materiał 16.1: Pytania do animacji – test   Materiał 16.2: Pytania do animacji – otwarte Materiał 16.3: Emotikony Tablica do zapisywania Projektor Komputer z głośnikami i dostępem do internetu
Cele lekcji	Uczennice i uczniowie przedyskutują zachowania i przeżycia bohaterów animacji jako konsekwencje dokuczania i wykluczania z grupy. Uczennice i uczniowie poddadzą refleksji kwestie związane z reagowaniem na dokuczanie i wykluczanie.
Zagadnienia	Wykluczanie Dokuczanie Świadek/świadkini Reagowanie



Scenariusz lekcji 16 2/4

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Poproś uczennice i uczniów o to, by przypomnieli sobie sytuację, w których obserwowali regularne dokuczanie, nękanie albo przemoc ze strony rówieśników. Co to były za sytuacje?

Ważne, by najpierw ustalić zasady takiej rozmowy. Podkreśl, że nie chodzi o szczegóły takich sytuacji, ujawnianie czy oskarżanie konkretnych osób. Chodzi o ogólne kwestie związane z tym, że jest się obserwatorem/obserwatorką sytuacji dokuczania, naruszania czyichś granic, nękania czy przemocy. Celem tej rozmowy jest wprowadzenie wątku reagowania na przemoc.

Aby zainicjować taką rozmowę, możesz użyć takich pytań:

- Czasem gdy ktoś komuś dokucza, inne osoby stoją z boku i tylko się przyglądają. Jak myślisz, dlaczego?
- Czy to możliwe, że ktoś przyłącza się do tego, kto dokucza i sam zaczyna zachowywać się nie fair tylko po to, żeby jego samego / jej samej to nie spotkało?
- Jeśli sam/sama też kiedyś byłaś nękana/nękany, to czy to ułatwia, czy utrudnia ci reagowanie na przemoc wobec innej osoby?
- Jakie mogą być najprostsze rzeczy, które możesz zrobić, kiedy jesteś świadkiem/świadkinią dokuczania albo nękania?

Warto w tej rozmowie zwracać uwagę na to, że czasem komuś trudno się przeciwstawić z obawy, że sam/sama stanie się obiektem ataku. Czasem, również ze strachu przed dokuczaniem, takie osoby same zaczynają dokuczać innym.



Scenariusz lekcji 16 3/4

Wprowadzenie tematu 15 minut

Obejrzyjcie wspólnie animację „Poza grupą”.

Następnie rozpocznij dyskusję o zachowaniu postaci występujących w animacji. Porozmawiaj z uczennicami i uczniami o tym, czyje zachowania uważają za niechciane i niewłaściwe.

W celu ułatwienia analizy zachowania bohaterów tej animacji możesz użyć Materiału 16.1. Możesz wyświetlić go z projektora lub wydrukować dla wszystkich osób w klasie. Możesz też podzielić klasę na grupy i wykorzystać materiał jako grupowy quiz.

W trakcie tej dyskusji zwracaj uwagę na to, że to, co nam wydaje się zabawą, dla innych może być bardzo bolesne. Jeśli klasa miała wcześniej lekcje z animacją „Włamanie”, możesz nawiązać do tamtej sytuacji, w której bohaterki uważały, że żartują, a wpędziły koleżankę w kłopoty.

Zwróć uwagę uczennic i uczniów na możliwość poproszenia o pomoc dorosłą osobę w sytuacji, gdy sami/same nie wiemy, jak zareagować. Może to zrobić osoba, która doświadcza dokuczania, ale też osoba, która jest świadkiem/świadkinią tej sytuacji i chce ją przerwać. Możesz zwrócić uwagę na to, że w tej animacji najbardziej dokucza Maćkowi Łukasz, a Wojtek się do niego przyłącza. I to właśnie Wojtek orientuje się pod koniec, że coś poszło nie tak i zastanawia się, co mógł zrobić inaczej.

Pogłębienie tematu 15 minut

Zaprezentuj Materiał 16.2, który zawiera listę pytań o możliwe zachowania Maćka, Wojtka i taty Łukasza. Wydrukuj go dla każdej osoby i wspólnie przeczytajcie pytania.

Poproś uczennice i uczniów, aby odpowiedzieli na pytania albo zróbcie to wspólnie, na forum klasy. Możesz też podzielić klasę na mniejsze grupy i poprosić, by w tych grupach uczennice i uczniowie porównali swoje odpowiedzi.

Podczas wspólnego zastanawiania się możesz zadać następujące pytania, by przybliżyć uczennice i uczniów do odpowiedzi:

- Co konkretnie Wojtek i Łukasz zrobili, że Maciek zdecydował się iść do domu?
- Jak czuł się Maciek w towarzystwie Łukasza i Wojtka?
- Maciek wyszedł sam, ale co zrobili chłopcy, żeby go wykluczyć?
- W jaki sposób Wojtek mógł w trakcie gry wesprzeć Maćka?
- Czy któryś z chłopców próbował jakoś wycofać się z dokuczania?
- Czy któryś z chłopców zrozumiał, że ich działanie sprawiło Maćkowi przykrość?
- Kiedy ktoś dokucza twojemu koledze lub twojej koleżance, co możesz zrobić, żeby to przerwać?

Ważne, by to same uczennice i sami uczniowie proponowali odpowiedzi na te pytania.



Scenariusz lekcji 16 4/4

Dodatkowe aktywności 5 minut

Materiał 16.3 zawiera emotikony opisujące zachowania postaci z animacji. Jeśli starczy czasu, możesz zaproponować to zadanie uczniom i uczniom jako podsumowanie wcześniejszej dyskusji. Może to być także zadanie domowe.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie.

- Do jakiego stopnia uczennice i uczniowie adekwatnie opisują rzeczywistość animacji i rozumieją, jaką sytuację przedstawia?
- Czy uczennice i uczniowie swobodnie, pewnie używają słów i pojęć odwołujących się do niechcianego i niewłaściwego zachowania?

Możesz także wykorzystać Materiał 16.3 jako zadanie domowe.

Pytania do animacji – test

Poniższe pytania odnoszą się do zachowania bohaterów animacji „Poza grupą”. Która odpowiedź jest twoim zdaniem prawidłowa?

1.

Łukasz i Wojtek docinają Maćkowi i złośliwie komentują jego umiejętności. Mają niezły ubaw, prawda?

a.

Tak, chłopcy tak się tylko z Maćkiem prze-komarzają.

b.

Nie. Może ich to bawi, ale denerwują Maćka. Sami też nie chcieliby zostać potraktowani w taki sposób.

c.

Tak, chłopcy tylko się wygłupiają. Maciek jest przewrażliwiony.

2.

Czy Maciek powinien komuś powiedzieć o tym, jak koledzy go traktują?

a.

Nie, bo ryzykuje, że Łukasz i Wojtek już więcej nie zaproszą go do wspólnej gry.

b.

Nie, bo oni tylko żartują. Jeśli Maciek komuś powie, to Łukasz i Wojtek będą mieli kłopoty.

c.

Tak, powinien powiedzieć komuś o tym, jak się czuł, kiedy koledzy się z niego nabijali.

3.

Czy zgadzasz się z Maćkiem, że Łukasz i Wojtek nie zachowują się fair i że powinni pobawić się jakoś inaczej?

a.

Nie, bo przecież Maciek od samego początku wiedział, że będą grali w gry online.

b.

Tak, bo chłopcy sami widzą, jak Maciek się denerwuje. Gdyby rzeczywiście byli dobrymi kolegami, to zagraliby w coś innego.

c.

Nie, Maciek przesadza. Powinien wziąć się w garść i pozwolić kolegom grać dalej, chociaż jemu samemu gra nie idzie.

4.

Czy tata Łukasza mógł zachować się inaczej?

a.

Tak, mógł jednak zagrać z chłopcami.

b.

Tak, mógł powiedzieć Maćkowi, żeby nie przesadzał i grał dalej.

c.

Tak, tata Łukasza mógł zwrócić synowi i Wojtkowi uwagę, by przestali być niemili dla Maćka. Przecież to było jasne, że sprawiają Maćkowi przykrość i że to nie jest w porządku.

Pytania do animacji – otwarte

Odpowiedz na pytania.



W trakcie gry Maciek nasłuchiwał się od kolegów nieprzyjemnych komentarzy na swój temat. Zaproponował inną zabawę, ale to nie pomogło – chłopcy nie przestali mu dokuczać. W końcu postanowił wyjść, by się przed nimi uchronić. Czy w trakcie spotkania mógł zrobić coś jeszcze?























Łukasz stwierdził, że Maciek nie umie grać. Wojtek się do niego przyłączył i wspólnie dokuczali Maćkowi już do końca. Co mógł zrobić Wojtek, zamiast razem z Łukaszem śmiać się z Maćka?



Tata Łukasza cały czas obserwował grę chłopców. Co mógł zrobić w trakcie, żeby Maciek nie poczuł się wyśmiewany?

Emotikony

Połącz portrety Maćka, Łukasza i Wojtka z emotikonami, które najlepiej opisują ich uczucia w animacji „Poza grupą”.

zachwycona/ zachwycony			zrozpaczona/ zrozpaczony	
niepewna/ niepewny			zła/ zły	
przestraszona/ przestraszony			obojętny/ obojętna	
rozbawiona/ rozbawiony			znudzona/ znudzony	
rozczarowana/ rozczarowany		Łukasz	zmęczona/ zmęczony	
smutna/ smutny			zaniepokojona/ zaniepokojony	
wściekła/ wściekły			Wojtek	zaskoczona/ zaskoczony
radosna/ radosny			rozżalona/ rozżalony	
zadowolona/ zadowolony			Tata Łukasza	zawstydzona/ zawstydzony






Scenariusz lekcji 17 1/4

Temat Poza grupą. Komiks

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Poza grupą”  
 Materiał 17.1: Komiks 
 Materiał 17.2: Tabela do komiksu
 Materiał 17.3: Opisy postaci
 Materiał 17.4: Postać – kontur
 Tablica do zapisywania
 Projektor
 Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie poddadzą refleksji sytuację wykluczania z grupy i wpływ wykluczającego zachowania na poczucie pewności siebie.

Uczennice i uczniowie zaproponują różne sposoby zapobiegania wykluczaniu z grupy rówieśniczej i sposoby włączania do grupy osób wykluczonych.

Uczennice i uczniowie zastanowią się nad emocjami przeżywanymi przez osoby wykluczane z grupy.

Zagadnienia

Presja rówieśnicza
 Wykluczanie
 Reagowanie
 Włączanie do grupy



Scenariusz lekcji 17 2/4

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Aby przypomnieć uczennicom i uczniom bohaterów animacji i ich historię, rozpocznij lekcję od wyświetlenia animacji „Poza grupą”.

Porozmawiaj krótko z uczennicami i uczniami o tym, czy zdarzyło im się kiedyś, że ktoś im dokuczał w grupie, wskutek czego poczuli, że do niej nie pasują i nie są mile widziani. Nie chodzi o oskarżanie konkretnych osób, ale samo wspomnienie takiej sytuacji i odwołanie się do tamtych przeżyć.

W poprowadzeniu tej dyskusji mogą ci pomóc poniższe pytania:

- Czy zdarzyło ci się kiedyś czuć się nieswojo w grupie, bo ktoś sobie z ciebie nieustannie żartował?
- Co to była za sytuacja? Jak się wtedy czułaś/czułeś?
- Czy ktoś z grupy, kto widział tę sytuację, zrobił coś, żeby ci pomóc?
- Czy powiedziałaś/powiedziałeś wtedy innym osobom o tym, jak się czułaś/czułeś?
- Jak się czujesz, kiedy ktoś cię nieustannie krytykuje?
- Jak takie ciągłe dokuczanie może wpływać na poczucie pewności siebie?
- Czasem kiedy jesteś w grupie, gdzie ktoś komuś dokucza, trudniej jest się przeciwstawić dokuczaniu, niż gdy jesteś sam/sama – jak myślisz, dlaczego?
- Co ci pomaga, żeby poczuć się w grupie lepiej, nawet jeśli nie jesteś tak dobra/dobry w różnych rzeczach, jak inne osoby? Jakie zachowania innych osób są pomocne?

W podsumowaniu dyskusji zaznacz, że wśród koleżanek i kolegów może nam być trudno przyznać się do tego, że mamy inne zdanie. Czasem przyłączamy się do dokuczania, bo nie chcemy sami być obśmiani. Ale nawet jeśli komuś dokuczemy, swoim zachowaniem sprawimy przykrość albo wykluczemy z grupy, możemy to naprawić. Zawsze jest dobry moment, żeby zmienić swoje zachowanie i zadbać o drugą osobę.



Scenariusz lekcji 17 3/4

Wprowadzenie tematu 15 minut

Zaprezentuj Materiał 17.1 i zapoznaj z nim uczennice i uczniów. Możesz go wydrukować dla każdej osoby, by łatwiej było się z nim zapoznać indywidualnie. Możecie także wspólnie przeczytać go na głos na forum klasy.

Materiał 17.1 zawiera komiks, który przedstawia rozmowę Wojtka z Łukaszem. Wojtek już się zorientował, że ich zachowanie podczas gry z Maćkiem nie było w porządku. Łukasz nadal nie rozumie, że w ich złościwościach było coś złego. Wojtek chce zareagować po fakcie i naprawić sytuację. Jak mogą wspólnie znów włączyć Maćka do swojej grupy?

Zaproś klasę do burzy pomysłów na temat możliwych rozwiązań. W tej dyskusji mogą pomóc ci następujące pytania:

- Co powie Łukaszowi Wojtek, żeby przekonać go do współpracy?
- Na co Wojtek może umówić się z Maćkiem?
- O co Wojtek może poprosić Łukasza?
- Jeśli Wojtek porozmawia osobno z Łukaszem i osobno z Maćkiem, czy to będzie dobre rozwiązanie? Dlaczego?
- A może lepiej będzie, jeśli porozmawia z nimi razem?
- Na co chłopcy mogą umówić się na przyszłość, żeby kogoś nie wykluczyć?

Pogłębienie tematu 15 minut

Na koniec poproś uczennice i uczniów, by każda osoba przedstawiła rozmowę między chłopcami w formie graficznej. Materiał 17.2 zawiera pustą ramkę do komiksu, w której można zaprezentować przebieg rozmowy Wojtka z Maćkiem i Łukaszem – z obydwojma kolegami naraz lub z każdym z osobna. Wydrukuj ten materiał dla każdej osoby.

Na koniec zaproś chętne osoby do zaprezentowania ułożonych przez siebie komiksów.

W podsumowaniu zaznacz, że nawet jeśli z jakichś względów zareagowanie od razu jest niemożliwe, to zawsze warto zareagować później, rozmawiając z osobą, której zrobiło się przykro. Można też porozmawiać z osobą, która naruszyła granice lub zaangażować kogoś dorosłego, kto pomoże rozwiązać sytuację.



Scenariusz lekcji 17 4/4

Dodatkowe aktywności 5 minut

Jeśli starczy czasu, możesz wykorzystać Materiał 17.3, który przedstawia postaci występujące w animacji „Poza grupą” z dodatkową, krótką charakterystyką. Przedstaw uczniom i uczniom opisy postaci jako wstęp do kolejnego ćwiczenia.

Materiał 17.4 przedstawia kontur postaci, której dokuczali w grupie jej rówieśnicy lub rówieśnicy. Zaproś dzieci do opisanie wymyślonej przez siebie postaci (wiek, płeć, zainteresowania), a także do zastanowienia się, jakie emocje przeżywa ta osoba, kiedy spotyka się z docinkami, przeдрzeźnianiem i wyśmiewaniem. Wydrukuj ten materiał dla każdej uczennicy i każdego ucznia.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie.

Możesz także zebrać komiksy i przeprowadzić ocenę adekwatności zaproponowanych rozwiązań i argumenty za włączeniem Maćka do grupy. Możesz sprawdzić, do jakiego stopnia uczennice i uczniowie rozumieją sytuację Maćka i działanie Wojtka.

Możesz też sprawdzić, czy dzieci umieją poprawnie nazwać emocje postaci tworzonej za pomocą Materiału 17.4.

Komiks

Chcesz wiedzieć, co wydarzyło się dalej? Komiks przedstawia dalszy ciąg historii.



1. Następnego dnia w szkole Maciek unika kolegów. Jest rozczarowany ich zachowaniem podczas wspólnej gry.



2. Łukasz nadal nie rozumie, jak jego komentarze wpłynęły na Maćka. Uważa, że kolega jest przewrażliwiony.



3. Wojtek zdaje sobie sprawę, że ich żarty mogły zaboлеć kolegę.



4. Łukasz nie chce wziąć odpowiedzialności za swoje zachowanie.



5. Wojtkowi zależy, żeby Maciek poczuł się lepiej.



6. Co chłopcy mogą zrobić, żeby włączyć Maćka z powrotem do swojej paczki?

Tabela do komiksu

Łukasz i Wojtek złośliwie komentowali grę Maćka. Maciek poczuł się wykluczony z grupy i zrobiło mu się przykro. Wojtek rozumie, że „żarty” mogły zboleć kolegę, Łukasz jest przekonany, że Maciek przesadza. Co mogą zrobić chłopcy, aby włączyć Maćka z powrotem do grupy?

Przedstaw rozmowę Wojtka, Łukasza i Maćka w formie komiksu, wykorzystując poniższą ramkę.

--	--	--

1. _____	2. _____	3. _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

--	--	--

4. _____	5. _____	6. _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Opis postaci

Oto postaci występujące w animacji „Poza grupą”. Sprawdź, ile mają lat, jakie mają zainteresowania i czym się zajmują.



Maciek

Ma 12 lat. Interesuje się ekologią.



Wojtek

Ma 12 lat. Jest członkiem szkolnego kółka dziennikarskiego.



Łukasz

Ma 12 lat. Należy do szkolnej drużyny piłkarskiej.



Tata Łukasza

Ma 42 lata. Pracuje w sklepie spożywczym.

Postać – kontur

Pomyśl o osobie, która doświadcza cyberprzemocy i zastanów się, co czuje i jakie emocje przeżywa. Jest smutna, zaniepokojona, a może zła? Dorysuj pozostałą część postaci i uzupełnij dymki.

Mam na imię _____.

Mam _____ **lat.**

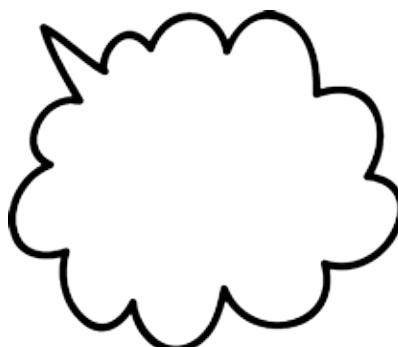
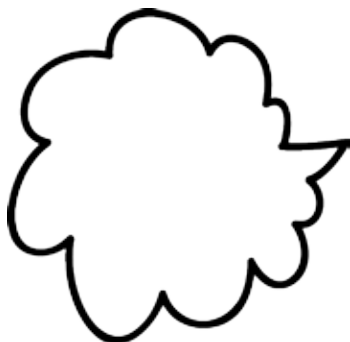
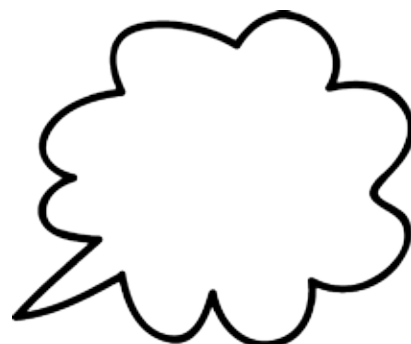
Interesuję się _____

_____.

lubię _____

_____.

Co czuję? Jakie emocje przeżywam?









Scenariusz lekcji 18 1/4

Temat Poza grupą. Scenki

Czas 45 minut

Niezbędne materiały

Animacja „Poza grupą”  
 Materiał 18.1: Zasady dobrej komunikacji – FUKO
 Materiał 18.2: Opis do scenek  
 Materiał 18.3: Megawykreślanka
 Materiał 18.4: Megawykreślanka – rozwiązanie
 Tablica do zapisywania
 Projektor
 Komputer z głośnikami i dostępem do internetu

Cele lekcji

Uczennice i uczniowie poddadzą refleksji strategię reagowania na dokuczanie i przemoc z pozycji świadka/świadkini.

Uczennice i uczniowie przedyskutują sposoby na szukanie sojuszników i angażowanie innych osób w reagowanie.

Uczennice i uczniowie przećwiczą umiejętności komunikacyjne służące wyrażaniu niezgody na dokuczanie i naruszanie granic, w tym udzielanie informacji zwrotnej.

Zagadnienia

Przemoc
 Rola świadka/świadkini
 Reagowanie
 Informacja zwrotna



Scenariusz lekcji 18 2/4

Przebieg

Rozgrzewka 10 minut

Zainicjuj krótką burzę pomysłów na to, co może zrobić osoba, która widzi, że ktoś dokucza lub krzywdzi kolegę lub koleżankę. W poprowadzeniu tej wstępnej burzy pomysłów mogą pomóc ci poniższe pytania:

- Co możesz zrobić, kiedy widzisz, że ktoś dokucza twojej koleżance lub twojemu koledze?
- Jak możesz zareagować?
- Jeśli zbyt trudne jest przeciwstawienie się osobie dokuczającej, co jeszcze możesz zrobić?
- Jak możesz użyć kontaktu wzrokowego?
- Jak możesz użyć mowy ciała?
- Co możesz zrobić już po tym, kiedy taka sytuacja miała miejsce?
- Z kim możesz porozmawiać, żeby uzyskać pomoc?
- Co możesz zrobić, żeby pokrzywdzona osoba – kolega lub koleżanka – mogła poczuć się włączona do grupy i szanowana? Jak możesz wesprzeć taką osobę?

W dyskusji wypisuj szczególnie proste i możliwe do wykorzystania strategie, takie jak:

- wyrażenie dezaprobaty za pomocą mowy ciała,
- nieprzyłączanie się do wyśmiewania lub nękania,
- zaproponowanie wsparcia już po fakcie,
- rozmawianie z osobą dorosłą,
- stanięcie w obronie – przeciwstawienie się sprawcy/sprawczyni,
- rozmowa ze sprawcą/sprawczynią po fakcie.

Wprowadź Materiał 18.1, który zawiera „Zasady dobrej komunikacji” według schematu FUKO. Ten schemat udzielania informacji zwrotnej był już przedstawiany i ćwiczony w ramach Lekcji 6, 12 i 15. Jeśli uczennice i uczniowie brali udział w tej lekcji, przypomnij ten schemat pokrótce.



Scenariusz lekcji 18 3/4

**Wprowadzenie
tematu**
15 minut

Obejrzyjcie jeszcze raz wspólnie w klasie animację „Poza grupą”.

Następnie przedstaw uczniom i uczniom Materiał 18.2. Zawiera on opis sytuacji, w której Maciek chce porozmawiać sam na sam z Wojtkiem. Maciek chce powiedzieć koledze, jaki wpływ mają na niego złośliwe komentarze chłopców – czuje się wyśmiany i wykluczony. Chce także poprosić Wojtkę o wsparcie w trudnej sytuacji z Łukaszem.

Podkreśl, że zwrócenie się do Wojtkę sam na sam może być łatwiejsze niż rozmawianie z nim przy Łukaszu. Zwróć też uwagę uczennic i uczniów na to, że Wojtek najpierw nie zareagował na złośliwe komentarze Łukasza, a potem sam przyłączył się do wyśmiewania Maćka, choć mógł wesprzeć kolegę i nie zgodzić się na dokuczanie. Co powie Maciek, żeby poprosić Wojtkę o wsparcie w poradzeniu sobie z wyśmiewaniem przez Łukasza?

**Pogłębienie
tematu**
15 minut

Podziel klasę na mniejsze grupy i poproś o porozmawianie o możliwym przebiegu rozmowy Maćka z Wojtkiem. Zachęć osoby do wspólnego przygotowania scenki, z wykorzystaniem Materiału 18.1 „Zasady dobrej komunikacji – FUKO”.

Następnie na forum klasy zaproś chętne pary do zaprezentowania kilku przykładowych scenek przebiegu rozmowy Maćka i Wojtkę.

W podsumowaniu przyznaj, że czasem zareagowanie w takiej sytuacji albo nieprzyłączenie się do prześladowcy nie jest łatwe. Jednak zrobienie tego sprawia, że w kolejnej takiej sytuacji możemy mieć już więcej pewności. Praktykowanie reagowania może sprawiać, że reagujemy częściej.



Scenariusz lekcji 18 4/4

Dodatkowe aktywności

5 minut

Lekcja 18 jest jednocześnie zakończeniem pracy z animacją „Poza grupą”, a także z całym programem CyberHistorie.

Aby ugruntować słownictwo i przypomnieć tematy podejmowane w całym programie, na podsumowanie pracy możesz zaproponować uczniom i uczniom Materiał 18.3, który zawiera ukryte słowa odnoszące się do cyberprzemocy, reagowania, komunikowania, emocji.

Jeśli klasa pracowała na ograniczonej liczbie materiałów z niniejszego programu, możesz zaproponować wyszukanie jak największej liczby słów i wspólnie z uczennicami i uczniami zastanowić się, jak mają się one do zapobiegania przemocy i reagowania na niechciane zachowania.

Możesz także wykorzystać Materiał 18.3 jako zadanie domowe.

Materiał 18.4 zawiera odszyfrowanie słów. Możesz go wyświetlić z projektora lub wydrukować dla wszystkich osób w klasie.

Ocenianie

Podczas lekcji możesz prowadzić ocenianie kształtujące, obserwując dyskusję w klasie, a także odgrywanie scenek.

Ocena może odnosić się do stopnia zrozumienia i adekwatności zastosowania strategii związanych z reagowaniem na dokuczanie, nękanie i przemoc. Może też odnosić się do umiejętności zastosowania informacji zwrotnej według modelu FUKO.

Podstawą oceny może być też praca z megawykreślanką.

Zasady dobrej komunikacji - FUKO

Dla porozumienia się z drugą osobą ważna może być komunikacja niewerbalna, na którą składają się ton głosu, postawa ciała i inne środki wyrazu. A jeśli chcesz komuś opowiedzieć o tym, jak jej/jego zachowania wpływają na ciebie lub inne osoby, to ważny będzie też sposób skonstruowania wypowiedzi. Taki rodzaj wypowiedzi nazywamy informacją zwrotną. Może ona dotyczyć czegoś, co dzieje się teraz lub czegoś, co wydarzyło się w przeszłości.

W skonstruowaniu dobrej informacji zwrotnej ważne jest, by nazwać zachowania, które są niechciane i sprawiają nam przykrość i uczucia, które te zachowania w nas budzą. Istotne jest także powiedzenie o tym, jakie konsekwencje mają dla nas te zachowania i czego oczekujemy na przyszłość.

Przyjrzyj się poniższym przykładom i spróbuj wykorzystać tę zasadę do sformułowania informacji zwrotnej Maćka do Wojtka.

F jak FAKTY

Przykład 1

Powiedz, jakie konkretne zachowanie przeszkadzało ci lub nie podoba ci się:
Śmiejesz się ze mnie, kiedy czytam swoje zadanie domowe przed całą klasą.

Przykład 2

Powiedz, jakie konkretne zachowanie przeszkadzało ci lub nie podoba ci się.
Kiedy Kasia śmiała się ze mnie przed całą klasą, ty śmiałaś się razem z nią.

U jak UCZUCIA

Nazwij emocje i stany, jakie w tobie wywołuje to zachowanie.
To sprawia, że zaczynam czuć się niepewnie, denerwuję się i zaczynam robić błędy.

Nazwij emocje i stany, jakie w tobie wywołuje to zachowanie.
Zdenerwowałam się i zmartwiłam.

K jak KONSEKWENCJE

Przedstaw konsekwencje takiego zachowania dla ciebie lub innych osób.
Następnym razem będę się obawiał przeczytać zadanie przed całą klasą.

Przedstaw konsekwencje takiego zachowania dla ciebie lub innych osób.
Zastanawiam się, czy dalej się przyjaźnimy.

O jak OCZEKIWANIA

Jasno powiedz, jakiej zmiany w zachowaniu na przyszłość oczekujesz.
Chcę, żebyś przestała się ze mnie śmiać.

Jasno powiedz, jakiej zmiany w zachowaniu na przyszłość oczekujesz.
Jeśli Kasia znów będzie się ze mnie śmiać, chcę, żebyś mi pomogła i powiedziała, że nie podoba ci się to.

Opis do scenek

Przeczytaj opis sytuacji. Na tej podstawie zaplanuj i odegraj scenkę.



Maciek gra z Wojtkiem i Łukaszem, ale koledzy zachowują się wobec niego bardzo nie w porządku. Ich docinki sprawiają, że Maciek czuje się wyśmiany i wyobcowany. Chłopiec decyduje się zareagować. Chce porozmawiać z Wojtkiem o tym, jak na niego wpłynęły ich komentarze. Chce mu też powiedzieć, że nie życzy sobie takiego traktowania i potrzebuje wsparcia Wojtka w tej sytuacji. W jaki sposób może to zrobić?

Odegrajcie scenki, w których Maciek rozmawia z Wojtkiem. Jakich słów użyje, żeby powiedzieć im, co czuje i jak odbiera zachowanie chłopców? Co powie, by Wojtek zrozumiał, że Maciek nie życzy sobie takiego traktowania? Jak Maciek poprosi Wojtka o wsparcie, żeby ta sytuacja już się nie powtórzyła?

Skorzystajcie z Zasad dobrej komunikacji (Materiał 18.1).

Megawykreślanka

Odszukaj ukryte słowa.

U S P R Z E C I W S T Y D T P
Z D E N E R W O W A N I E W G
B Z V Ś W I A D E K A N X Y B
O N Y S T R A C H I W R C K H
H N E T Y K I E T A S E Y L H
E X R A L I G M U Ł P A B U S
J S E L F I E V K V A G E C S
T Ć V F L E J M L P R O R Z E
W Ś C I E K Ł O Ś Ć C W P A K
H O M O F O B I A Y I A R N S
Ż H E J T E R Ć K U E N Z I I
Ń Z T R O L L O W A N I E E Z
Ą Z B A N O W A N I E E M Ó E
N I E P O K Ó J Ę E S M O M Y
Z A K Ł O P O T A N I E C Ó Ń

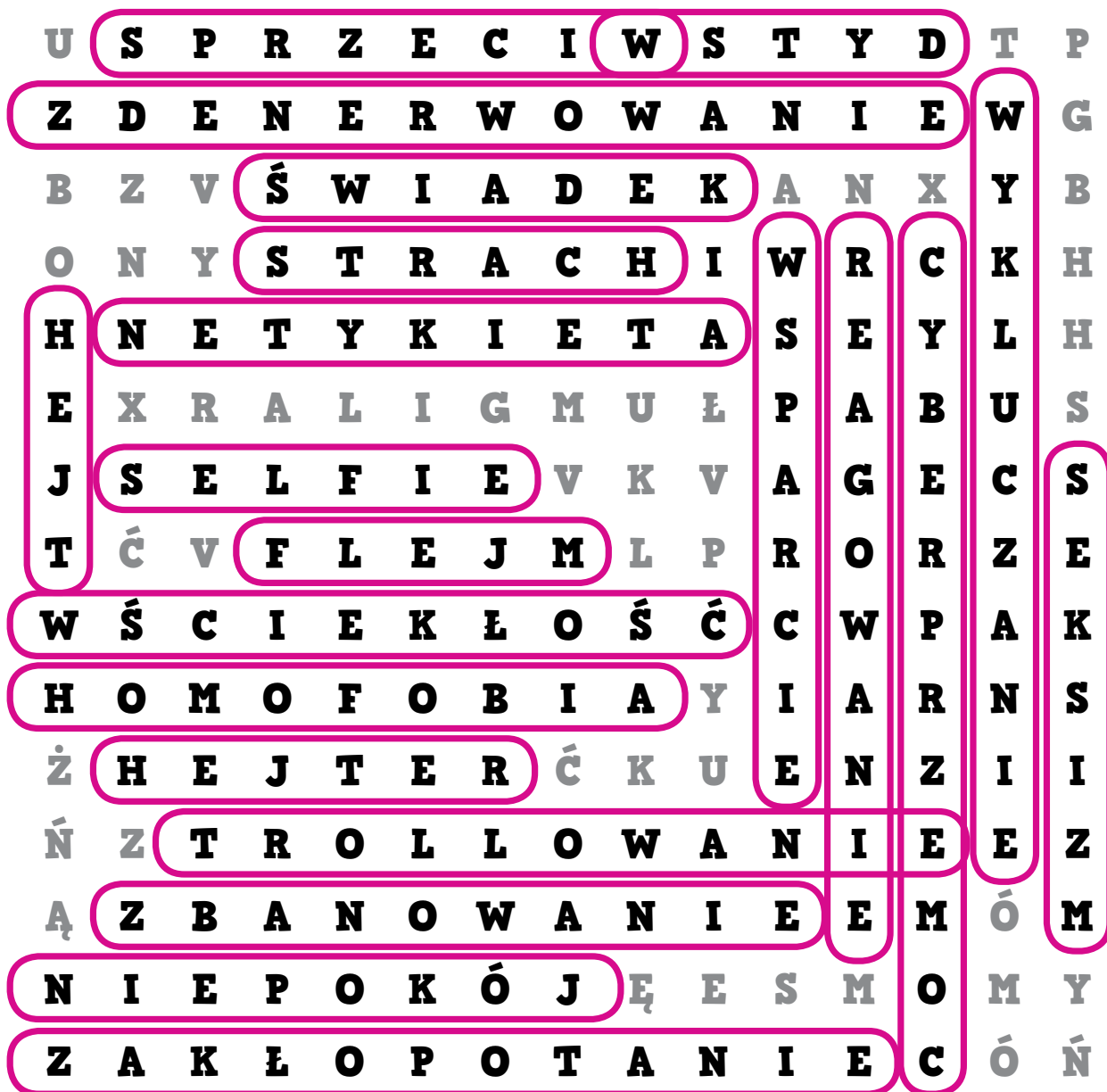
CYBERPRZEMOC
HEJT
NETYKIETA
SEKSIZM
STRACH
WSTYD

ZAKŁOPOTANIE
ŚWIADEK
FLEJM
HEJTER
NIEPOKÓJ
SELFIE

TROLLOWANIE
WYKLUCZANIE
ZBANOWANIE
HOMOFOBIA
REAGOWANIE
SPRZECIW

WSPARCIE
WŚCIEKŁOŚĆ
ZDENERWOWANIE

Megawykreślanka - rozwiązanie



CYBERPRZEMOC
HEJT
NETYKIETA
SEKSIZM
STRACH
WSTYD

ZAKŁOPOTANIE
ŚWIADEK
FLEJM
HEJTER
NIEPOKÓJ
SELFIE

TROLLOWANIE
WYKLUCZANIE
ZBANOWANIE
HOMOFOBIA
REAGOWANIE
SPRZECIW

WSPARCIE
WŚCIEKŁOŚĆ
ZDENERWOWANIE



Cyberhistorie

O bezpieczeństwie i komunikacji w sieci

Scenariusze lekcji dla klas I–VI
Materiały dla nauczycielek i nauczycieli

Program edukacyjny *Cyberhistorie. O bezpieczeństwie i komunikacji w sieci* jest adaptacją programu *CyberSense* Ariel Trust i został opracowany przez Towarzystwo Edukacji Antydyskryminacyjnej w ramach projektu *CyberSense.eu* realizowanego we współpracy z Ariel Trust i Fundacją Evens. Projekt finansowany przez Fundację Evens.

