

PRACA NAGRODZONA
W KONKURSIE DLA NAUCZYCIELI

#POWSTRZYMAJ~~HEJT~~

2 MIEJSCE

Szkoła Podstawowa nr 63 im. A. Jasińskiej we Wrocławiu

Kamila Susał

ORGANIZATOR:



PATRONAT HONOROWY:



PARTNER:



WSPÓLNIE MOŻEMY SPRAWIĆ, BY NASZE DZIECI BYŁY BEZPIECZNE W SIECI!

www.powstrzymajhejt.pl

PRACA NAGRODZONA
W KONKURSIE DLA NAUCZYCIELI

#POWSTRZYMAJ~~HEJT~~

2 MIEJSCE

Szkoła Podstawowa nr 63 im. A. Jasińskiej we Wrocławiu

Kamila Suseł

ORGANIZATOR:



PATRONAT HONOROWY:



PARTNER:



WSPÓLNIE MOŻEMY SPRAWIĆ, BY NASZE DZIECI BYŁY BEZPIECZNE W SIECI!

www.powstrzymajhejt.pl

Praca konkursowa

#powstrzymajhejt

Scenariusz zajęć o tematyce przeciwdziałania hejtowi

Autor:

Kamila Suseł

Pedagog szkolny

Szkoła Podstawowa nr 63 we Wrocławiu im. Anny Jasińskiej

Wrocław, kwiecień 2019

#Powstrzymajhejt to scenariusz zajęć składających się z cyklu trzech spotkań. Warsztaty dedykowane są uczniom klas 6-8 szkoły podstawowej.

Każdy warsztat opiera się na koncepcji uczenia się wg Kolba. Cykl Kolba uznawany jest za jeden z efektywnych procesów uczenia się opierający się na przeżywaniu, działaniu oraz zdobywaniu wiedzy.

Podczas zajęć, uczenie się uczniów odbywa się w dwóch wymiarach. Każde spotkanie zostało zaprojektowane tak, aby młodzież pracowała zgodnie z założeniami Modelu Kolba. Analizując cały scenariusz, wszystkie trzy spotkania również tworzą Cykl w kolejności: teoria, praktyka, doświadczenie, refleksja.

Spotkanie pierwsze pt. „Przemoc” pozwala uczniom na zweryfikowanie i usystematyzowanie swojej wiedzy w zakresie form przemocy oraz samego pojmowania przemocy.

Spotkanie drugie pt. „Tajemnice cyberprzestrzeni – ukryte emocje” koncentruje się na zjawisku cyberprzemocy. Mocno zaznacza różnice pomiędzy przemocą w życiu realnym a wirtualnym. Uczeń ma możliwość zrozumienia powszechności hejtu. Istotnym elementem jest refleksja nad uczuciami ofiary oraz pracy nad sylwetką sprawcy.

Spotkanie trzecie pt. „Homo znaczy człowiek” ma na celu wykorzystanie zdobytej wcześniej wiedzy poprzez analizę filmu „Homo znaczy człowiek”. Film ma bardzo złożoną strukturę, która pokazuje, że cyberprzemoc nie jest jednym problemem. Uczniowie mają szansę uświadomić sobie, że przemoc jest procesem, który można przerwać w każdej chwili. Młodzież zmierzy się z grą multimedialną, w której będą decydowali o losach Adama. Ćwiczenie ma za zadanie wzbudzić poczucie odpowiedzialności za rówieśników.

Każdy warsztat wykorzystuje różne metody pracy z grupą. Została zachowana przemienność form tak, aby uczniowie byli skoncentrowani i zainteresowani tematem lekcji. Motywacja do pracy wzrasta m.in. w momencie, gdy uczeń czuje, że ma wpływ na kształt lekcji. Podczas każdego warsztatu uczniowie mają możliwość dokonania wyboru np. decydują, czy grają w JENGE czy MEMORY, tworzą plakat WANTED (poszukiwany), ZAGINIONY, w grze multimedialnej podejmują decyzję o losach Adama.

Scenariusz zajęć daje możliwość pracy nad przekonaniami normatywnymi dotyczącymi hejtu i zjawiska cyberprzemocy, ponieważ uczniowie zdobywają wiedzę teoretyczną a następnie wykorzystują ją w pracy nad swoimi poglądami.

Cele zajęć:

1. Zdobyć wiedzy na temat przemocy.
2. Obalenie przekonań normatywnych dotyczących hejtu.
3. Nabycie przez uczniów umiejętności reagowanie na hejt w sieci

Cele operacyjne:

Po zajęciach uczestnik będzie:

1. Znał definicję przemocy,
2. Znał formy przemocy,
3. Umiał rozróżnić formy przemocy,
4. Rozumiał słowo „hejt”,
5. Znał konsekwencje jakie ponosi ofiara cyberprzemocy,
6. Świadomy uczuć, jakie towarzyszą ofierze hejtu.
7. Umiał określić problemy związane z przemocą, przede wszystkim cyberprzemocą na przykładzie case study.
8. Znał odpowiedzialność karną za stosowanie cyberprzemocy oraz inne konsekwencje wynikające z takiego zachowania.
9. Rozumiał uczucia ofiary hejtu.

Potrzebne materiały:

Warsztat 1.

- autorska gra JEGA
- autorska gra MEMORY (załącznik)
- instrukcje do gier (załącznik)
- case study (załącznik)
- tablica/ kreda

Warsztat 2.

- tabela *Różnice przemocy w życiu realnym a wirtualnym* (załącznik)
- plakat WANTED i ZAGINAŁ (format a3, załącznik)
- flamastry
- tablica/ kreda

Warsztat 3.

- rzutnik/ komputer/ głośniki
- film „Homo znaczy człowiek”
- gra multimedialna w formacie .pptx (powerpoint)
- tablica/ kreda

Załączniki

1. Zasady gry w JENGĘ
2. Zasady gry w MEMORY
3. Memory – gra
4. JENGA – zdjęcie gry
5. Formy przemocy – case study
6. Tabela – przemoc w życiu realnym i wirtualnym
7. Wanted
8. Zaginął
9. Gra multimedialna – „Mamy wpływ na losy Adama!” (format .pptx)

Warsztat 1. Przemoc

Czas trwania warsztatu: 45'

Cel warsztatu nr 1.: Zdobycie wiedzy na temat przemocy.

Po warsztacie uczestnik będzie (PSUB):

10. Znał definicję przemocy,
11. Znał formy przemocy,
12. Umiał rozróżnić formy przemocy,

Potrzebne materiały:

- Gra JENGA „Znajdź podobieństwa”. Uwaga: Jengę należy wykonać samemu. Zdjęcia gry – załącznik 4.
- Memory – formy przemocy. Uwaga: Załącznik 3. Należy wydrukować na papierze technicznym. Powinno być około pięciu zestawów.
- wydrukowane załączniki 1 i 2 x 5 szt.; załącznik 5 x 1 szt.
- tablica

| Lp. | Czas | Ćwiczenie | Cel | Uwagi/ potrzebne materiały |
|-----|------|--|--|--|
| 1. | 10' | Wstęp Przywitanie się z klasą, przedstawienie tematyki cyklu, krótkie omówienie jak będą wyglądały zajęcia (różne aktywności, praca w grupach, dyskusja klasowa, projekcja filmu, gry w małych zespołach). Przedstawienie celu dzisiejszego warsztatu i PSUBów (po zajęciach uczestnik będzie...) Odpowiedź na ewentualne pytania grupy. | a) Poznanie grupy b) Zapoznanie klasy z tematem cyklu oraz dzisiejszego warsztatu. c) Wskazanie PSUBów | Jeżeli osoba prowadząca warsztat nie zna klasy, warto zapytać dzieci o imiona, poprosić o szybkie przygotowanie wizytówki. |
| 2. | 15' | JENGA lub MEMORY Dzielimy dzieci na pięć grup. Każda grupa decyduje, czy chce zagrać w MEMORY czy JENGĘ. <u>„Jenga”</u> Grupa otrzymuje klocki Jenga. Zadaniem dzieci jest gra zgodnie | a) Integracja w małych zespołach b) Próba samodzielnego wyodrębnienia pięciu form przemocy | <u>Załącznik 1. Zasady gry w JENGĘ</u> <u>Załącznik 2. Zasady gry w MEMORY</u> |

z zasadami tej gry

Na 25. klockach są wymienione różne formy przemocy. Po zakończonej grze uczniowie wybierają wszystkie klocki z napisami, następnie próbują podzielić je na pięć grup. Każda grupa tworzy pięć przykładów formy przemocy.

„Memory”

Dzieci otrzymują 50 kartoników. 1/2 kartoników to różne formy przemocy, druga połowa to piktogramy symbolizujące formy przemocy.

Gra w memory polega na dopasowaniu piktogramu do słowa.

Przykład



| | | | | |
|----|-----|--|---|---|
| 3. | 10' | <p>Wspólna rozwiązanie</p> <p>Grę przerywamy po upływie 15'. Cała klasa przystępuje do podzielenia się wynikiem swojej pracy. Przy wsparciu prowadzącego uczniowie wspólnie dzielą się rozwiązaniem.</p> <p>Ustalenie definicji</p> <p>Wspólnymi pomysłami uczniowie przy <u>wsparciu</u> prowadzącego tworzą definicję przemocy, którą zapisujemy na tablicy.</p> | <p>a) Zapoznanie dzieci z formami przemocy</p> <p>b) Zaprezentowanie przykładów określonych form przemocy</p> <p>c) Poznanie definicji przemocy</p> | <p>Formy przemocy:</p> <p><u>Fizyczna</u>: szarpanie, policzkowanie, kopanie, odpychanie, szczypanie</p> <p><u>Psychiczna</u>: traktowanie jak powietrze, narzucanie swoich poglądów, poniżanie, izolowanie, zawstydzanie</p> <p><u>Seksualna</u>: wyśmiewanie się z wyglądu partnera, gwałt, molestowanie, sprośne żarty, zmuszanie do oglądania filmów pornograficznych</p> |
|----|-----|--|---|---|

| | | | | |
|----|----|---|--|--|
| | | | | <p><u>Ekonomiczna:</u> okradanie, zabieranie pieniędzy, uzależnienie finansowe, wyłudzenie, zmuszanie do pożyczek</p> <p><u>Cyberprzemoc:</u> nagrywanie bez zgody, tworzenie obrażających stron www, negatywne komentarze, szantażowanie smsami i mailami, wrzucanie zdjęć bez zgody.</p> |
| | 5' | Case study – prowadzący czyta krótki tekst. Zadaniem dzieci jest określić, z jaką formą przemocy mamy do czynienia. | a) Rozpoznawanie form przemocy w praktyce | <u>Załącznik 3. Formy przemocy – case study</u> |
| 5. | 5' | Podziękowanie uczniom za udział w zajęciach. Powrót do PSUBów – prowadzący czyta jedno zagadnienie po czym uczeń, który uważają, że po dzisiejszej lekcji zna/umie podnosi rękę. | <p>a) Docenienie zaangażowania uczniów,</p> <p>b) Zorientowanie się, czy prowadzący osiągnął cel lekcji.</p> | |

Warsztat 2. Tajemnice cyberprzestrzeni – ukryte emocje.

Czas trwania warsztatu: 45'

Cel warsztatu nr 2.: Obalenie przekonań normatywnych dotyczących hejtu.

Po warsztacie uczestnik będzie (PSUB):

1. Rozumiał słowo „hejt”,
2. Znał konsekwencje jakie ponosi ofiara cyberprzemocy,
3. Świadomy uczuć, jakie towarzyszą ofierze hejtu.

Potrzebne materiały:

- wydruk tabeli - załącznik 6
- wydruk „listu gończego” i „zaginięcia” w formacie A3
- flamastry

| Lp. | Czas | Ćwiczenie | Cel | Uwagi/ potrzebne materiały |
|-----|------|---|--|---|
| 1. | 5' | Wstęp Przywitanie się z klasą. Przedstawienie celu dzisiejszego warsztatu i PSUBów. Odpowiedź na ewentualne pytania grupy. Krótkie podsumowanie poprzedniego spotkania. | a) Poznanie grupy b) Zapoznanie klasy z tematem cyklu oraz dzisiejszego warsztatu. c) Wskazanie PSUBów | |
| | 10' | Określenie synonimów słowa <i>hejt</i> Dyskusja, praca na doświadczeniach dzieci i ich przekonaniach. <i>Jak jeszcze inaczej nazywany jest hejt (potocznie, jakie są synonimy w j. angielskim i polskim)?</i> <i>Jak słowo „hate” jest tłumaczone w języku polskim?</i> | a) Uczeń rozumie pojęcie „hejtu” | FORMY CYBERPRZEMOCY: — Zamieszczanie filmów/zdjęć — Podszywanie się pod kogoś — Tworzenie obrażających stron www/ wydarzeń na Facebooku |

| | | | |
|-----|--|--|---|
| | <p><i>Co to jest hejt?</i></p> <p><i>Jakie są jeszcze inne formy cyberprzemocy?</i></p> | | <p>— Wysyłanie smsów/@ z groźbami</p> <p>— Inne...</p> |
| 10' | <p><i>Prowadzący przypomina formy przemocy. Zaznacza, że cyberprzemoc jest przemocą psychiczną. W podziale, jaki został dokonany na poprzedniej lekcji, celowo oddzielona została przemoc psychiczna od cyberprzemocy, ponieważ cykl spotkań koncentruje się na hejcie i innych formach przemocy internetowej.</i></p> <p>Etap I. Praca w parach</p> <p>Uczniowie otrzymują tabelę [Załącznik 4].</p> <p>Zadaniem uczniów jest zastanowienie się nad różnicami jakie są pomiędzy przemocą psychiczną w życiu realnym a cyberprzemocą oraz w jaki sposób osoba atakowana może się zachowywać (odreagowywać, bronić się)</p> <p>Po krótkiej dyskusji w parach, omówienie wyników pracy na forum klasy.</p> <p>Etap II.</p> <p>Zapisanie pomysłów na tablicy.</p> <p><i>Tabela jest przykładem. Zadanie jest dobrze wykonane, gdy dzieci wspólnie, przy niewielkiej pomocy prowadzącego, określą różnice.</i></p> | <p>a) Uświadomienie różnicy pomiędzy przemocą psychiczną w życiu realnym i wirtualną</p> <p>b) Zwrócenie uwagi na emocje, jakie towarzyszą ofierze i sprawcy</p> | <p>Ćwiczenie nie ma trwać długo. Należy zwrócić uwagę na znaczne różnice pomiędzy przemocą w życiu realnym a wirtualnym.</p> <p>Na tablicy najlepiej pisać hasłowo i koncentrować się na pomysłach uczniów.</p> |

| | <table><tr><th>Przemoc w życiu realnym</th><th>Przemoc w życiu wirtualnym</th></tr><tr><td>Świadcami zwykle jest niewielka grupa osób</td><td>Świadcami może być bardzo duża liczba osób</td></tr><tr><td>Ofiara i przestępca w zdecydowanej większości przypadków przemocy znają się</td><td>Często sprawca i ofiara się nie znają</td></tr><tr><td>Sprawca nie jest anonimowy dla ofiary</td><td>Sprawca w większości przypadków jest anonimowy</td></tr><tr><td>Sprawca działa z większą świadomością</td><td>Często cyberprzemoc była „niewinnym” żartem</td></tr><tr><td>Sprawca widzi reakcje ofiary</td><td>Sprawca często jest nieświadomy reakcji</td></tr><tr><td>Sprawcy częściej ponoszą konsekwencje swoich czynów</td><td>Wiele aktów cyberprzemocy nie jest zgłaszanych przez ofiary</td></tr><tr><td>Łatwiej jest zinterpretować emocje ofiary</td><td>Trudniej jest zinterpretować emocje ofiary</td></tr></table> <p>Po zakończonym ćwiczeniu należy podkreślić, że w sieci łatwiej jest stać się sprawcą.</p> | Przemoc w życiu realnym | Przemoc w życiu wirtualnym | Świadcami zwykle jest niewielka grupa osób | Świadcami może być bardzo duża liczba osób | Ofiara i przestępca w zdecydowanej większości przypadków przemocy znają się | Często sprawca i ofiara się nie znają | Sprawca nie jest anonimowy dla ofiary | Sprawca w większości przypadków jest anonimowy | Sprawca działa z większą świadomością | Często cyberprzemoc była „niewinnym” żartem | Sprawca widzi reakcje ofiary | Sprawca często jest nieświadomy reakcji | Sprawcy częściej ponoszą konsekwencje swoich czynów | Wiele aktów cyberprzemocy nie jest zgłaszanych przez ofiary | Łatwiej jest zinterpretować emocje ofiary | Trudniej jest zinterpretować emocje ofiary | |
|---|--|---|---|--|--|---|---------------------------------------|---------------------------------------|--|---------------------------------------|---|------------------------------|---|---|---|---|--|--|
| Przemoc w życiu realnym | Przemoc w życiu wirtualnym | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Świadcami zwykle jest niewielka grupa osób | Świadcami może być bardzo duża liczba osób | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ofiara i przestępca w zdecydowanej większości przypadków przemocy znają się | Często sprawca i ofiara się nie znają | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sprawca nie jest anonimowy dla ofiary | Sprawca w większości przypadków jest anonimowy | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sprawca działa z większą świadomością | Często cyberprzemoc była „niewinnym” żartem | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sprawca widzi reakcje ofiary | Sprawca często jest nieświadomy reakcji | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sprawcy częściej ponoszą konsekwencje swoich czynów | Wiele aktów cyberprzemocy nie jest zgłaszanych przez ofiary | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Łatwiej jest zinterpretować emocje ofiary | Trudniej jest zinterpretować emocje ofiary | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15’ | <p>List gończy/ Zaginął</p> <p>Dzielimy uczniów na grupy 3-osobowe.</p> <p>Część grup otrzymuje wydrukowany plakat „List gończy”, część grup plakat „Zaginął”.</p> <p>Zadaniem grup jest przygotować plakat odpowiadając na pytania.</p> <p>Każda grupa prezentuje swój plakat.</p> <p>Pytanie do klasy o wnioski, obserwacje, zależności.</p> | <p>a) Podsumowanie zdobytej wiedzy z dwóch warsztatów</p> <p>b) Określenie sylwetki sprawcy i ofiary</p> <p>c) Koncentracja na emocjach sprawcy i ofiary</p> <p>d) Obalenie przekonań normatywnych dot. hejtu</p> | <p>Wanted/ Zaginął</p> <p><u>Wydruk w formacie A3</u></p> <p>Flamastry</p> <p>Przed rozpoczęciem pracy należy poprosić dzieci, aby treści były pisane dużymi literami, gotowymi do prezentacji przed klasą.</p> | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5’ | <p>Podsumowanie</p> <p>Ustalenie czego nauczyliśmy się na dzisiejszym warsztacie.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Warsztat 3. „Homo znaczy człowiek”

Czas trwania warsztatu: 45’

Cel warsztatu nr 3.: Nabycie przez uczniów umiejętności reagowanie na hejt w sieci.

Po warsztacie uczestnik będzie (PSUB):

1. Umiał określić problemy związane z przemocą, przede wszystkim cyberprzemocą na przykładzie case study.
2. Znał odpowiedzialność karną za stosowanie cyberprzemocy oraz inne konsekwencje wynikające z takiego zachowania.
3. Rozumiał uczucia ofiary hejtu.

Potrzebne materiały:

- komputer, rzutnik
- film „Homo znaczy człowiek”
- gra multimedialna w formacie .pptx

| Lp. | Czas | Ćwiczenie | Cel | Uwagi/ potrzebne materiały |
|-----|------|---|---|---|
| 1. | 5’ | Wstęp Przywitanie się z klasą. Przedstawienie celu dzisiejszego warsztatu i PSUB. Odpowiedź na ewentualne pytania grupy. Krótkie podsumowanie poprzednich spotkań. | d) Poznanie grupy e) Zapoznanie klasy z tematem cyklu oraz dzisiejszego warsztatu. f) Wskazanie PSUBów | |
| 2. | 15’ | Projekcja filmu <i>Homo znaczy człowiek</i> | | Rzutnik Film |
| 3. | 5’ | Określenie i nazwanie problemów głównego bohatera Wypisanie obserwacji uczniów. <u>Z rozmowy z uczniami powinno wynikać:</u> - Adam był ofiarą przemocy psychicznej, fizycznej (np. szturchanie w scenie w toalecie), ekonomicznej, seksualnej (np. | a) Określenie problemu wykorzystując wcześniej zdobytą wiedzę b) Uświadomienie, że w wielu przypadkach, cyberprzemoc | Rozmowa z uczniami jest bardzo ważnym elementem. Film jest poruszający i może bezpośrednio dotyczyć uczniów z danej klasy. Ważne jest, aby porozmawiać o ich |

| | | | | |
|----|-----|--|---|---|
| | | <p>śmianie się, że jest gejem) i przede wszystkim był <u>ofiara cyberprzemocy</u> (nękanie, zastraszanie, szantażowanie, prześladowanie),</p> <ul style="list-style-type: none"> - cyberprzemoc zrodziła się z przemocy w świecie realnym - Adam nie potrafił poradzić sobie z problemem, przede wszystkim nie potrafił poprosić o pomoc - wokół Adama nie pojawiła się osoba, która pomogłaby mu rozwiązać problem | <p>między uczniami jednej szkoły jest dopiero kolejnym etapem zachowań przemocowych.</p> | <p>emocjach, odczuciach jakie towarzyszyły im na poszczególnych etapach filmu, również podczas sceny, gdzie Adam ma myśli samobójcze i próbuje skoczyć z mostu.</p> |
| 4. | 10' | <p>Mamy wpływ na losy Adamy!</p> <p>Gra multimedialna</p> | <ul style="list-style-type: none"> a) Uświadomienie uczniom, że mają wpływ na to, co się dzieje z rówieśnikami b) Uświadomienie, że brak reakcji jest przyzwoleniem na działanie sprawcy c) Uświadomienie, że przemoc jest procesem, który można przerwać na każdym etapie d) Edukacja w zakresie reagowania w celu samopomocy oraz pomocy rówieśnikowi | <p>Rzutnik</p> <p>Prezentacja „Mamy wpływ na losy Adama!”</p> <p><u>Uwaga: prezentację należy otworzyć w programie PowerPoint</u></p> |
| 5. | 10' | <p>Dzielimy klasę na grupy 4-5 osobowe</p> <p>Każda grupa dostaje jeden moment, w którym można było zareagować. Po analizie sytuacji, na kartce wypisują:</p> | <ul style="list-style-type: none"> a) Uświadomienie uczniom, że mają wpływ na to, co się dzieje z rówieśnikami b) Uświadomienie, że brak reakcji | |

| | | | | |
|----|-----|---|---|---|
| | | <p>Konsekwencje, jakie ponieśliby uczniowie,</p> <p>Konsekwencje (nie tylko psychiczne), jakie do tego momentu poniósłby Adam.</p> | pogłębia trudną sytuację | |
| 6. | 10' | <p>Podsumowanie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rozmowa na temat konsekwencji karnych oraz wynikających z Statutu Szkolnego. - Podsumowanie wszystkich spotkań - Rozwianie wszelkich wątpliwości i pytań | <p>a) Edukacja w zakresie odpowiedzialności karnej i wynikającej z bycia uczniem.</p> <p>b) Określenie dalszych potrzeb klasy do pracy z wychowawcą oraz psychologiem/pedagogiem.</p> | <p>Nie <u>wolno ignorować pytań uczniów i nie wolno kończyć spotkania nie rozwiewając wszystkich wątpliwości.</u></p> |