



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

Koordynacja: 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

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!