

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 pisanie, 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).