



Workshop experiențial pentru elevi : Cyber Gymkhana





Titlu Workshop: Cyber Gymkhana

Obiectivul workshopului: Scopul este de prezenta elevilor termenul Cyberbullying și cele mai obișnuite forme, cauze, măsuri de prevenire și acțiuni de răspuns pe termen scurt dintr-o perspectivă practică. Abordarea intenționează să-i ajute pe elevi să înțeleagă riscurile potențiale din spațiul virtual ca și comportamentele greșite prin utilizarea tehnicilor de gândire critică pentru a analiza situațiile date și a-i ajuta să înțeleagă posibilele consecințe ale alegerilor lor.

Durata workshopului: Flexibil – între 90-120 minute (i.e. de la două la trei intervale orare) în funcție de timpul disponibil.



Conținutul Manualului de Workshop

INTRODUCERE

INSTRUCȚIUNI PENTRU WORKSHOP

Partea 1: Introducere practică în cyberbullying/hărțuire cibernetică (45 minute)

Partea 2: Cyber Gymkhana (Flexibil de la 15 la 45 minute depinzând de cazurile alese, 15 minute per caz)

Partea 3: Evaluarea cunoștințelor dobândite prin joc – Kahoot (30 minute)

Manual pentru liderul de Workshop

INTRODUCERE

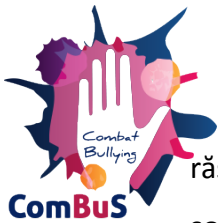
Cyberbullying este un fenomen care a devenit din ce în ce mai obișnuit date fiind folosirea tehnologiilor de comunicare în rândul copiilor și prezintă dificultăți deosebite care să fie abordate din punctul de vedere al echipelor din școală. Cyberbullying cere o pregătire specifică pentru elevi pentru a le furniza informații și instrumente pentru a-l împiedica, a-l combate în fazele incipiente sau a raporta cyberbullying-ul unui adult, depinzând de nivelul de risc al incidentului.

Acest workshop intenționează să fie prima **abordare practică** a conceptului de cyberbullying și a componentelor sale: actori implicați și dispozitive, tehnologii, platforme și metode folosite.

Workshop-ul constă în a juca în clasă un joc numit Cyber-Gymkhana, împărțit în trei părți consecutive **PĂRȚILE 1, 2 și 3: Introducere, Gymkhana (activitate) și Evaluare**. Activitatea propusă ia forma unei competiții pentru a motiva participarea și implicarea activă.

PARTEA 1 se dorește a-i face pe elevi să reflecteze la cyberbullying și la componentele sale prin participarea la o serie de **dezbateri** duse la îndeplinire de către clasă ca unitate, unde se așteaptă ca elevii să găsească definiții cât mai fidele față de **definițiile țintă** propuse la finalul fiecărui **PAS. 5 PAȘI sunt propuși pentru a completa această parte pentru a pregăti participanții pentru PARTEA 2, activitatea**.

PARTEA 2, activitatea în sine, este compusă **din 3 cazuri practice diferite. Fiecare caz prezintă o situație legată de cyberbullying cu care s-au confruntat copii și tinerii în viața reală. Scopul acestei activități practice este de a le ridica nivelul de conștientizare și de a le furniza o serie de informații, pași de urmat și cunoștințe de bază pentru a face față acestor situații**. Copiii vor lucra **în grupuri** și vor trebui să



răspundă întrebărilor de caz prin analizarea situațiilor propuse și **dezbaterea soluțiilor la care s-a ajuns. Elevii vor trebui să răspundă întrebărilor propuse și vor câștiga puncte pentru fiecare din răspunsurile corecte.**

În același timp, liderul workshop-ului are la dispoziție o listă cu întrebări și **răspunsurile corecte** pentru a promova o dezbatere care trebuie să fie implementată înainte de comunicarea rezultatelor fiecărui caz.

PARTEA 3 dorește să evalueze cunoștințele dobândite de elevi dar, pe aceeași linie a filozofiei urmată în cadrul workshop-ului, se propune un demers angajator și practic: un instrument TIC gratuit *Kahoot* unde elevii pot răspunde unor întrebări cu răspunsuri multiple cu video, imagini și diagrame atașate pentru a amplifica implicarea.

În ceea ce privește o dezvoltare corectă a activității, liderul workshop-ului trebuie să se asigure că grupurile sunt formate din copii cu profiluri diferite și că ei sunt relaxați înainte de începerea activității.

Munca în grupuri și debaterile clasei ca întreg trebuie să fie **inclusive și participative**: Toți copiii trebuie implicați în discuții și li se va cere să-și aducă contribuția.

Liderul workshop-ului poate ghida răspunsurile la întrebări pentru a îngădui participanților să ofere răspunsuri detaliate cu argumente și explicații. Încercați să creați o atmosferă relaxată pentru a-i ajuta pe copii să se implice și să participe activ.

În final, dar nu mai puțin important, liderul workshop-ului poate fi liber să **modifice timpul propus pentru fiecare parte a workshop-ului** cât și numărul de cazuri derulate și întrebări propuse.

Mult succes din partea echipei ComBUS





INSTRUCȚIUNI PENTRU WORKSHOP:

PARTEA 1: Introducere practică în cyberbullying/ hărțuire cibernetică (45 minute)

PAS A. Ținta acestui punct de început al workshop-ului este ca elevii să-și **creze propria lor definiție a Cyberbullying-ului** bazându-se pe contribuția întregii clase și ghidarea liderului de workshop. Această dezbatere introductivă poate începe printr-o primă încercare dată de un voluntar care va scrie pe tabla clasei ideile sugerate de elevi și apoi le va îmbunătăți prin ștergerea sau adăugarea părților selectate în conformitate cu comentariile și feedback-ul primite.

Definiția țintă:

- Cyberbullying poate fi orice **acțiune deliberată și repetată** întreprinsă prin intermediul **rețelelor de "tehnologie informatică"** de către o persoană sau un grup cu intenția de a face o altă persoană să se simtă tristă, supărată, furioasă, anxioasă sau temătoare. Cyberbullying poate include comunicare care intenționează să **excludă, intimideze, umilească, controleze, manipuleze, doboare, discrediteze în mod fals pe recipient și să-i afecteze reputația, relațiile sau încrederea.**

PAS B. Elevii trebuie să enumere actorii implicați în situații de cyberbullying și în același timp să încerce să le descrie profilele și responsabilitățile folosind același proces descris la PASUL 1.

Definiția țintă:

- Copilul care **este supus acțiunii de Cyberbullying (Cyber-bullied)**: un copil care este ținta unui comportament de hărțuire cibernetică din partea altor copii pe durata unui anumit incident de cyberbullying.



- Copilul care **inițiază acțiune de Cyberbullying (Cyber-bully)**: un copil care se angajează în comportament de cyberbullying față de un coleg pe durata unui anumit incident de cyberbullying.
- Copilul care **este martor la o acțiune de Cyberbullying (Cyber-witnessing)**: un copil care este prezent la un anumit incident cyberbullying fără să fie direct implicat, fie prin angajarea unui comportament de cyberbullying, fie devenind țintă pentru cyberbullying.
- Vom distinge **3 tipuri de Cyber-witnessing**:
 - Cyber-witnessing activ prin **încurajarea** comportamentului de cyberbullying (ex. răspândirea de zvonuri despre copilul hărțuit cibernetic);
 - Cyber-witnessing activ prin **descurajarea** comportamentului de cyberbullying (ex. a cere copilului agresor să înceteze sau a-l confrunța cu copilul agresat);
 - Cyber-witnessing **pasiv**, adică nici încurajând activ comportamentul de cyberbullying, nici protestând activ împotriva lui.
- **Figura autoritară**: o persoană sau echipă care este responsabilă pentru păstrarea siguranței copiilor în spațiul cibernetic în care au loc incidentele de cyberbullying (ex. administrator de site, administrator de forum, profesor, consilier, alți membri ai staff-ului școlii, părinți, poliție etc.)
- **PAS C.** Ca urmare a procesului deja descris, elevii **vor menționa diverse dispozitive, tehnologii, platforme și rețele sociale în care poate să apară cyberbullying-ul.**



- **Răspunsuri posibile:**
 - **Dispozitive de comunicare:** Dispozitive fixe sau portabile cum sunt calculatoare desktop, laptop-uri, caiete electronice, tablete, computere alimentate de baterii/PDA-uri, smartphone-uri, console de jocuri video etc.
 - **Tehnologii:** Internet și telefoane mobile.
 - **Platforme și rețele de socializare:** site-uri de social media (Facebook, Instagram, Twitter, Snap Chat, etc.), aplicații pentru mesaje instant (Whatsapp, Telegram, Line, etc.), jocuri online (jocuri pe calculator și console personale video pentru jocuri), platforme audiovizuale (YouTube, Netflix, Vimeo, DailyMotion, etc.), motoare de căutare (Google, Yahoo, Bing, etc.), chat, e-mail, SMS, MMS, etc.

PAS D. Elevii ar trebui să **identifice principalele diferențe între Bullying and Cyberbullying** încercând să răspundă la următoarele întrebări de bază:

Răspunsuri posibile :

	BULLYING	CYBERBULLYING
Cum se întâmplă?	Față în față	Fără contact direct, chiar anonim.
Unde se întâmplă?	Spațiu fizic (școală)	Spațiu virtual (la școală și acasă)
Când se întâmplă?	În timpul școlii	Toată ziua și în fiecare zi (24/7)
Cine este audiența ?	Audiență restrânsă	Audiență mare, nedorită și /sau necontrolabilă.

Care sunt consecințele?	Consecințe fizice și psihologice	Consecințe mai ales psihologice (dar adesea mai adânci și mai greu de depășit)
-------------------------	----------------------------------	--

PAS E. Rugați unul sau mai mulți voluntari să vină cu unul sau două exemple de incidente de cyberbullying care se pot baza pe experiențe reale/personale. **Este absolut interzis să se menționeze nume reale.** Odată ce incidentul a fost clar explicat, încurajați elevii să identifice rolul jucat de actorii implicați și dispozitivele, tehnologiile și platformele, rețelele de socializare sau aplicațiile pentru mesaje folosite.

Partea 2: Cyber Gymkhana (Flexibil, de la 15 la 45 minute depinzând de cazurile alese, 15 minute per caz)

Regulile jocului:

- Clasa va fi împărțită în grupuri de 4-6 elevi
- O copie printată a fiecărui caz în discuție va fi furnizată fiecărui grup. Foile de lucru vor include o descriere a cazului și un spațiu unde să se scrie răspunsurile grupului.
- Elevii vor citi o descriere a cazului cu voce tare (un paragraf sau frază pentru fiecare student)
- Grupurile vor avea 3-4 minute să cadă de acord asupra unui răspuns comun argumentat pentru întrebările de caz propuse. Răspunsurile și argumentele vor fi prezentate clasei printr-un purtător de cuvânt al grupului și scrise pe tabla clasei.
- Liderul workshop-ului, înainte de a da răspunsurile corecte, va alocă un interval pentru dezbateri pentru ca elevii să-și exprime părerile. Liderul va primi o listă a întrebărilor pentru a stimula discuția.



- Liderul workshop-ului va acorda **1 punct fiecărui răspuns corect pentru întrebările de caz și 0,5 puncte celei mai active echipe din cadrul fiecărei discuții**. Echipa cu mai multe puncte la finalul cazurilor dezbătute câștigă **Cyber Gymkhana!**

CAZURI PRACTICE:

- **“UN NOU CONT PE TWISTAFACE”:**

- i. Descrierea cazului:

*Mă numesc Charles și sunt un tip cool și mereu la modă. Vreau să-mi creez un cont pe “**Twistaface**”, o rețea media de socializare în vogă, deoarece prietenii mei o folosesc și vorbesc mereu de ea, ceea ce le place, ceea ce își împărtășesc acolo, pur și simplu o iubesc la nebunie! Nu pot să refuz smecheria asta! Hai să mă apuc de treabă; ar trebui să termin într-o secundă. Ia să vedem.....hm....Îmi cer “**Numele complet**”... oook, “**Data de naștere**”... ook, “**Adresa**”... okay? “**Școala**”? “**Hobiuri**”?... și asta ce mai e? “**Profil: Public**”, “**Oricine poate să mă contacteze**”... Vreau ca toți prietenii mei să mă poată găsi aici dar...*

- ii. Întrebări de caz

- Ar trebui ca Charles să completeze fiecare detaliu cerut pentru profil?
 - Ar trebui Charles să activeze opțiuni ca “*Profil: Public*” or “*Oricine poate să mă contacteze*”?

- iii. Întrebările liderului de workshop pentru dezbateri

- Este necesar să furnizez toate datele mele personale pentru a-mi crea un cont pe o rețea media de socializare ?
 - Este sigur?





- Toată lumea care te contactează pe o astfel de platformă are intenția de a deveni prietenul tău?
- Sunt și alte căi de a le permite prietenilor să-ți găsească profilul?
- Care pot fi consecințele potențiale ale unui comportament neglijent pe rețelele de socializare?



iv. Răspunsuri corecte la întrebările de caz

- Nu furniza informații personale și păstrează-le cât mai private astfel încât hărțuitorii să nu le poată folosi împotriva ta. Cu cât cineva are mai multe informații despre tine, cu atât mai ușor este să te hărțuiască.
- Restricționează accesul la informații de contact cum ar fi email-ul, numărul de telefon sau adresa, nu fiecare “prieteni” or “admiratori” poate fi de încredere.
- Deconectează opțiunile de căutare pe social media pentru a împiedica pe oricine ar dori să-ți caute profilul sau să te contacteze. Este bine să ai sub control **cu cine** interacționezi.
- Nu accepta cereri de prietenie de la oameni pe care nu-i cunoști, ignoră sau blochează cererea.

- “E-MAIL-ul PRIMIT”:

i. Descrierea cazului:

- *Mă numesc Anna și sunt o fată prietenoasă care ține legătura în permanență cu prietenii ei. Am o groază de prieteni și sunt sigură că pentru a fi conectată la toate problemele de școală cel mai ușor mod este să-mi dau adresa de e-mail cât mai multor colegi. Ohh! V-am spus! Tocmai am primit un nou e-mail dar ... a cui este această **adresă de e-mail**? N-am nici cea mai vagă idee... e chiar ciudat ...OMG! Nu e deloc plăcut ce văd!!!!!!:*

“Dragă Anna, nu pretindem că-ți suntem prietene deoarece detestăm felul în care te îmbraci, atât de demodat. Fii atentă mâine pe drumul spre școală pentru că avem de gând să-ți murdărim rochia și va trebui să pleci acasă ca să te schimbi, LOL! – Echipa fetelor care vorbesc pe șleau”

*Nu pot să cred! Sunt atât de **furioasă** că trebuie să le răspund, **nu știu ele cu cine au de-a face...***

*“N-aveți atâta curaj să-mi murdăriți hainele, știu cine sunteți și nu mi-e teamă de voi, **grămadă de fraiere** ! - Anna”*

*la stai, **este bine să mă comport așa, să trimit mesajul ăsta????...***

*Poate ar fi mai bine **șterg e-mail-ul și să uit totul...***

ii. Întrebări de caz

- Ar trebui Anna să răspundă la acest e-mail provocator?
- Ar trebui Anna să șteargă e-mail-ul și să uite incidentul?

iii. Întrebările liderului de workshop pentru dezbateri

- Să te superi și să reacționezi instantaneu este o reacție bună?
- În cazul în care ea decide, în cele din urmă să răspundă la e-mail-ul provocator, folosește ea cuvintele cele mai potrivite?
- Credeți că ar fi trebuit să vorbească despre incident cu un adult ?

iv. Răspunsurile corecte la întrebările de caz

- Cea mai bună cale de a proceda este **să oprești activitatea, să ignori hărțuitorul și să încerci să-l/o blochezi.**
- **Întotdeauna salvează dovada incidentelor de hărțuire cibernetică.** S-ar putea să fie nevoie să dovedești ceea ce s-a întâmplat.
- **Nu oferi hărțuitorilor ceea ce caută,** astfel că este mai bine să te gândești înainte și să nu reacționezi impulsiv.
- Dacă hărțuitorul continuă să te atace, spune-l să înceteze. Dacă îi spui să înceteze **nu te comporta, la rândul tău, ca un hărțuitor proferând amenințări.**
- Dacă cele menționate mai sus nu dau rezultate, **povestește incidentul unui adult de încredere înainte ca lucrurile să scape de sub control.**

• “GRUPUL WHATSAGRAM”:

i. Descrierea cazului:

- *Numele meu este **Rebecca** și tocmai am creat un nou grup pe **Whatsagram**, rețea pentru mesaje instant, deoarece săptămâna viitoare este ziua prietenei mele Anna și cred că putem să-i facem un cadou substanțial împreună. Ea este foarte populară așa încât am adăugat o groază de contacte, aproape 20! Unii dintre cei incluși nu se cunosc foarte bine. Am cerut idei despre cadou dar ceva nu merge cum trebuie. Când Dawn a propus să-i luăm un animal de companie, cum ar fi un porcușor vietnamez, **Charles** a răspuns, “Nu e nevoie, dacă e prietena ta, are deja unul”. De multe ori, am văzut, Charles o necăjește pe Dawn. Apoi, **Kim** a trimis o groază de emoticoane cu fețe zâmbitoare în timp ce ceilalți nu au spus nimic. O cunosc pe Dawn, nu este o prietenă apropiată a mea, dar chiar și așa nu îmi place cum o tratează Charles în general și mai ales de când am creat grupul. Am de gând să intervin... (Rebecca scie...) “Hei, Charles, las-o în pace și vino tu cu o idee mai bună, dacă ai”, sau poate pot să susțin propunerea lui Dawn ... (Rebecca șterge., Rebecca scie...) “E o idee extraordinară Dawn, nu-l asculta pe Charles” dar dacă Charles reacționează și face glume pe seama mea, apoi?... (Rebecca șterge)... de fapt, nici nu mă privește...*

ii. Întrebări de caz

- Ar trebui Rebecca să se implice dezavuând comportamentul lui Charles?
- Ar trebui Rebecca să se implice susținând propunerea lui Dawn?
- Întrebările liderului de workshop pentru dezbateri
- Credeți că problema dintre Dawn și Charles este o problemă privată?

- Cine credeți că se comportă mai adecvat, Kim care trimite emoticoane cu fețe zâmbitoare sau restul membrilor grupului care nu spun nimic?
 - Rebecca este administratorul grupului, ar trebui ea să-l excludă pe Charles din grup?
- iii. Răspunsuri corecte la întrebările de caz
- Da, **susținătorii** pot ajuta victima **spunând hărțuitorului să înceteze** și punându-i în vedere că un asemenea comportament poate răni atât victima cât și pe sine.
 - Da, **postarea de mesaje de sprijin pentru victimă** este un mod corespunzător de a acționa și poate ajuta la **descurajarea comportamentului de bullying (Cyber-witnessing activ)**
 - Nu, **nu presupuneți niciodată că un incident de cyberbullying este o problemă privată.**
 - Nici unii, nici alții, **Kim este un martor activ (cyber-witnessing actively) prin încurajarea comportamentului de cyberbullying**, în timp ce restul membrilor din grup sunt **martori pasivi (cyber-witnessing passively), care nici nu încurajează activ comportamentul de cyberbullying, nici nu protestează activ împotriva lui** (dar în acest caz ei încurajează indirect acest comportament dăunător doar prin faptul că asigură audiență).
 - O opțiune anterioară ar putea fi căutarea unei cooperări printre ceilalți membri pentru a posta comentarii de sprijin pentru victimă. Dacă toate acestea nu funcționează, eliminarea lui Charles din grup **va stopa activitatea** și ar putea ajuta.



Partea 3: Evaluarea cunoștințelor dobândite prin joc – Kahoot (30 minute)

- Creați un joc de învățare online amuzant pentru a stimula învățarea socializării și pentru a avea un impact pedagogic mai de profunzime. Acesta poate fi făcut folosind platforma gratuită Kahoot (<https://kahoot.it/>). Jocul se bazează pe o serie de întrebări cu mai multe variante unde se pot adăuga video-uri, imagini și diagrame la întrebări pentru a amplifica implicarea. Jucătorii răspund pe propriile lor dispozitive (smartphone-uri, tablete ori computere), în timp ce jocurile sunt afișate pe un ecran partajat pentru a crea unitate lecției, încurajând jucătorii să caute.

