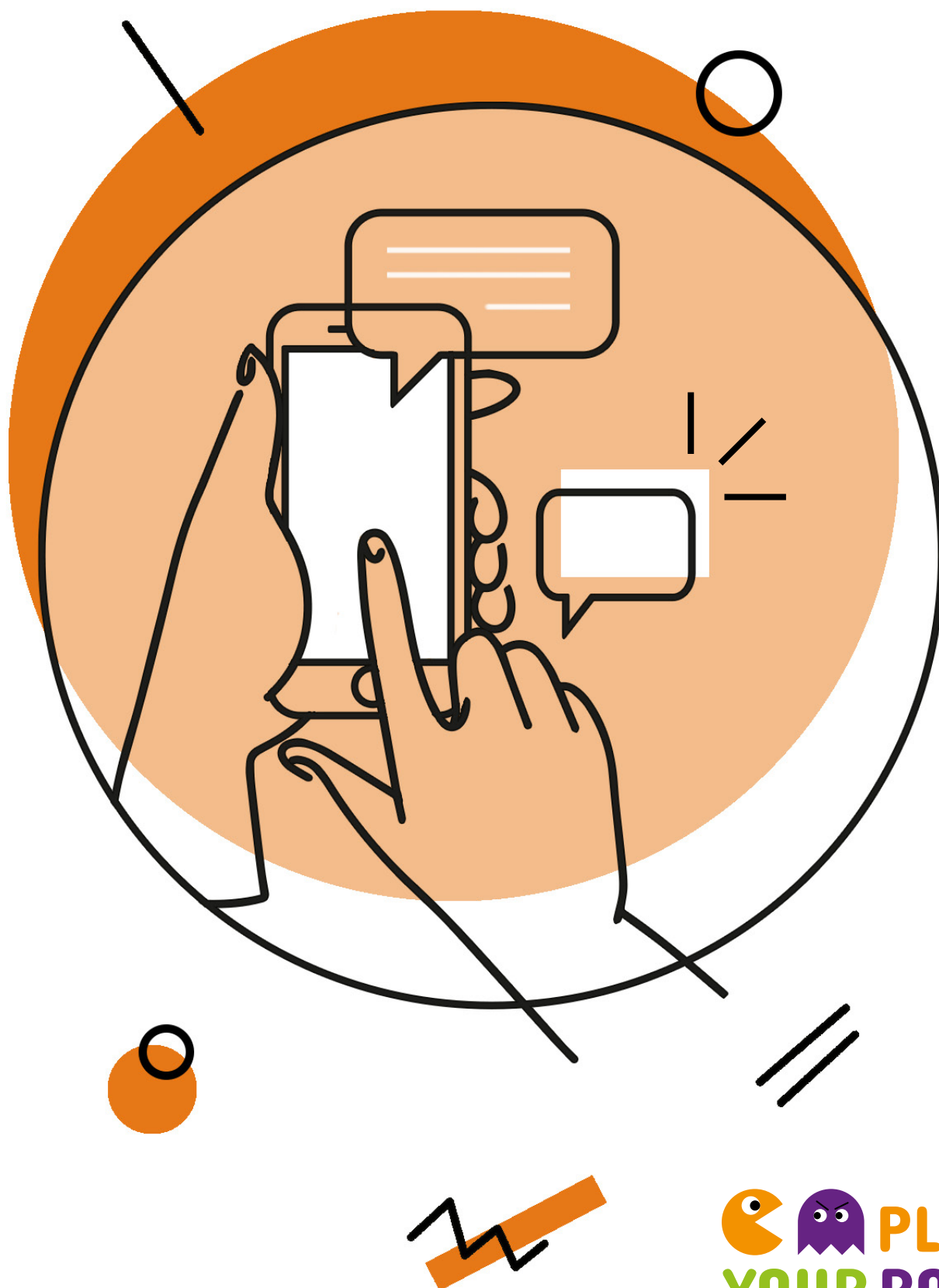


Play Your Role

- materiały edukacyjne



Play Your Role to projekt finansowany przez Komisję Europejską w ramach Programu Prawo, równość i obywatelstwo (2014-2020) i jest efektem partnerstwa zawiązanego przez siedem organizacji europejskich:

ZAFFIRIA, Włochy

CIAC, Universidade do Algarve, Portugalia

COSPE, Włochy

Fundacja Nowoczesna Polska, Polska

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, Niemcy

SAVOIR*DEVENIR, Francja

VŠĮ EDUKACINIAI PROJEKTAI– EDUPRO, Litwa



Niniejsza publikacja została sfinansowana ze środków programu Unii Europejskiej dotyczącego praw, równości i postaw obywatelskich (2014–2020). Treść tej publikacji przedstawia wyłącznie poglądy autora i jest na jego wyłączną odpowiedzialność. Komisja Europejska nie przyjmuje żadnej odpowiedzialności za wykorzystanie zawartych w niej informacji.

SPIS TREŚCI

5	WSTĘP	113	Scenariusz #9 Opisz swoją „Syryjską podróż”
11	SCENARIUSZE ZAJĘĆ		
15	Scenariusz #1 Inwazja Cyber Trolli	125	Scenariusz #10 Ekranowi znajomi – opowieści i komentarze
31	Scenariusz #2 Warsztaty newsowe	139	Scenariusz #11 Miłe słowa – łagodna komunikacja
41	Scenariusz #3 Kreator postaci	151	Scenariusz #12 Unravel – powiązania między nami
51	Scenariusz #4 Doświadczaj dyskryminacji – przy użyciu Minetest	161	Scenariusz #13 Nie jesteśmy sami
61	Scenariusz #5 Cofnij	175	Scenariusz #14 Hejt
71	Scenariusz #6 Anti-Hate App. Zaprojektuj lepszy świat	185	Scenariusz #15 Kobiety gracze, kobiety w grach. Rola gracza na arenie życia cyfrowego i realnego.
85	Scenariusz #7 Mechanizm kozła ofiarnego w naturze, kulturze i... środowisku komputerowych graczy		
105	Scenariusz #8 Odegrajmy” gry wideo! Teatralizacja stereotypów w grach wideo		

WSTĘP



Mowa miłości, mowa nienawiści

Określenia „mowa nienawiści” używamy, aby nazwać różne opresyjne zachowania w internecie. Najczęściej używa się tego sformułowania w wąskim rozumieniu (ksenofobia, rasizm, homofobia itp.), jednak my podeszliśmy do problemu szeroko. W naszym ujęciu każda krzywdząca komunikacja, która może naruszać psychologiczny dobrostan danej osoby jest „mową nienawiści”. Korzystając regularnie z internetu wcześniej czy później zetkniemy się z osobami, których jedynym celem będzie zranienie nas lub innych. Czy jesteśmy na to przygotowani? Czy wiemy, jak reagować? Czy potrafimy wystarczająco szybko rozpoznać patologiczną sytuację? Nie zawsze jest to proste.

Oddajemy w wasze ręce zestaw scenariuszy lekcji, których celem jest przygotowanie młodzieży na różnego rodzaju trudne sytuacje komunikacyjne związane z jedną z najważniejszych form kulturowej aktywności – grami komputerowymi. Powstały one w ramach międzynarodowego projektu „Play Your Role” dzięki współpracy instytucji z Włoch, Polski, Niemiec.

Mowa nienawiści w internecie była już przedmiotem zainteresowania instytucji europejskich. Badanie przeprowadzone przez instytucje publiczne i organizacje pozarządowe w 2018 roku (http://europa.eu/rapid/press-release_IP-18-261_en.htm) wykazało, że mimo iż platformy internetowe zajmują się tym problemem, to jednak ilość raportowanych incydentów stale rośnie.

Gry komputerowe to dziś jedno z najważniejszych środowisk komunikacyjnych wśród młodzieży. Większość współczesnych gier komputerowych zapewnia graczom możliwość komunikacji, zarówno podczas rozgrywki, jak i po niej za pośrednictwem forów internetowych, czatów, połączeń konferencyjnych, blogów i wideoblogów, komentarzy. Ta komunikacyjna funkcja gier komputerowych często umyka naszej uwadze, a przecież to tam kształtują się relacje społeczne młodych ludzi.

Jak mówi Jane McGonical w książce *Reality is Broken*: „Istotna część naszego społeczeństwa poświęca swoje życie grze i to ze środowiskiem gier związane są ich najważniejsze wspomnienia”¹.

Spółeczności związane z grami komputerowymi zazwyczaj funkcjonują poza jakimkolwiek nadzorem rodzicielskim czy nauczycielskim. Młodzi ludzie są tam pozostawieni samym sobie. Co więcej, prawdopodobnie tak po prostu musi być – nie jest przecież możliwe, by opiekunowie ingerowali w każdą relację społeczną młodego człowieka i jego grupy rówieśniczej. Tym ważniejsze są więc działania edukacyjne.

Oddajemy w wasze ręce 15 różnych scenariuszy lekcji patrzących na problem przemocowej komunikacji z wielu różnych punktów widzenia, z różnym bagażem doświadczeń (to w końcu projekt międzynarodowy) i wrażliwości. Chcemy, żeby dzięki nim młodzi ludzie świadomie zwracali uwagę na różne rodzaje komunikacji i potrafili się adekwatnie zachować w trudnych sytuacjach.

Media, w tym gry komputerowe i aktywności powiązane z grami, to złożone i niezmiernie bogate światy, które grają ważną rolę w codziennym życiu tak młodzieży, jak i dorosłych, a tym samym wywierają ważny wpływ na kształtowanie koncepcji „innego”, wzorców zachowań czy sposobów zarządzania konfliktami. Dotychczas w ramach edukacji medialnej najczęściej koncentrowano się na negatywnych aspektach, na przykład oskarżając gry o promowanie przemocy jako głównej zasady relacji międzyludzkich. Znacznie rzadziej opisywano pozytywny potencjał gier komputerowych, które przecież umożliwiają także tworzenie złożonych społeczności opartych o różne role albo dają bezpieczną (bo poniekąd wyłączone) przestrzeń do debat publicznych.

¹ McGonical J., *Reality Is Broken. Why Games Makes Us Better and How They Can Change the World*. The Penguin Press, New York, 2011.

Kim jesteście

„Play Your Role” jest projektem finansowanym ze środków Programu Prawo, równość i obywatelstwo (2014–2020). Partnerstwo zostało zawiązane przez sześć organizacji i jedną uczelnię wyższą z sześciu krajów Unii Europejskiej:

- Centro Zaffiria (Włochy),
- COSPE (Włochy),
- Vsi EDUKACINIAI PROJEKTAI (EDUPRO) (Litwa),
- The University of Algarve (Portugalia),
- Fundacja Nowoczesna Polska (Polska),
- Savoir-Devenir (Francja),
- JFF – Institute for media research and education (Niemcy).

Autorami scenariuszy są: Centro Zaffiria, COSPE, Fundacja Nowoczesna Polska, JFF – Institute for media research and education.

Kompetencje cyfrowe¹



KOMPETENCJE 1

Umiejętność korzystania z danych i z informacji

- 1.1 Przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych
- 1.2 Ocena danych, informacji i treści cyfrowych
- 1.3 Zarządzanie danymi, informacjami i tre-



KOMPETENCJE 2

Współpraca i komunikacja

- 2.1 Interakcje za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.2 Dzielenie się za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.3 Angażowanie się w działania obywatelskie za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.4 Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.5 Netykieta
- 2.6 Zarządzanie tożsamością cyfrową



KOMPETENCJE 3

Tworzenie treści cyfrowych

- 3.1 Opracowywanie treści
- 3.2 Integrowanie i rozwijanie treści cyfrowych
- 3.3 Prawa autorskie i licencje
- 3.4 Programowanie

¹The Digital Competence Framework 2.0: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>.



KOMPETENCJE 4 ***Bezpieczeństwo***

- 4.1 Ochrona urządzeń
- 4.2 Ochrona danych osobowych
- 4.3 Ochrona zdrowia i dobrego samopoczucia
- 4.4 Ochrona środowiska



KOMPETENCJE 5 ***Rozwiązywanie problemów***

- 5.1 Rozwiązywanie problemów technologicznych
- 5.2. Określanie potrzeb i odpowiedzi technologicznych
- 5.3 Wykorzystanie technologii cyfrowych w sposób kreatywny
- 5.4 Identyfikacja braków w zakresie kompetencji cyfrowych

SCENARIUSZE





Scenariusz #1 Inwazja Cyber Trolli



Kompetencje



- 1.1 Przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych
- 1.2 Ocena danych, informacji i treści cyfrowych



- 2.1 Interakcje za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.2 Dzielnie się za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.3 Angażowanie się w działania obywatelskie za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.4 Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.5 Netykieta
- 2.6 Zarządzanie tożsamością cyfrową



- 4.3 Ochrona zdrowia i dobrego samopoczucia



- 5.3 Wykorzystanie technologii cyfrowych w sposób kreatywny

Tagi

- trolle
- mowa nienawiści
- cyfrowa gra planszowa
- kultura dyskusji w sieci
- odporność na prowokację
- uznawanie innych opinii
- empatia
- praca zespołowa
- opracowywanie strategii

Czas

2–8 godzin

Odbiorcy

Młodzież w wieku od 12 do 21 lat
6–24 uczestników (3–4 osób w grupie) + 1 osoba prowadząca

Opis

Warsztaty wykorzystują metody oparte na grach. Centralny element stanowi cyfrowa gra planszowa „Inwazja Cyber Trolli” (Invasion of the Cyber Trolls) przeznaczona dla grup młodzieżowych. Celem gry jest identyfikowanie i zapobieganie mowie nienawiści oraz odpowiednie reagowanie na nią. Mowa nienawiści w sieci jest wielkim wyzwaniem w życiu cyfrowym. Szczególnie młodzi ludzie cierpią z powodu tego rodzaju destrukcyjnych zachowań: po pierwsze dlatego, że znaczna część ich aktywności odbywa się w sieci, a po drugie dlatego, że w wielu sferach muszą zmagać się z poczuciem niepewności wynikającym z procesów rozwojowych, którym podlegają w tym okresie życia. W związku z tym edukatorów medialnych wzywa się do podejmowania działań zapobiegawczych i wspierających.

Pomocna w realizacji tego zadania okazać się może cyfrowa gra planszowa „Inwazja Cyber Trolli”.

W grze tej chodzi o pozbycie się z sieci społecznych „trolli”. Istoty te – przedstawione tutaj jako przysłowiowe trolle – symbolizują te osoby w sieci, które formułują dyskredytujące i prowokujące wypowiedzi wobec innych. Dzięki temu „Inwazja Cyber Trolli” w sposób zabawowy i metaforyczny pomaga identyfikować mowę nienawiści oraz reagować na nią odpowiedzialnie.

W cyfrową grę planszową można grać na tabletach lub komputerach. Po zakończeniu gry uczestnicy omawiają, jakie rozwiązanie znaleźli, aby poradzić sobie z trollami.

Kontekst

„Inwazja Cyber Trolli” nadaje się do wykorzystania w klasie szkolnej, ale też do pozaszkolnej pracy z dziećmi i młodzieżą. Warsztaty oferują wartość dodaną dla młodzieży i młodych dorosłych, którzy obecnie zajmują się tematem mowy nienawiści. Prowadzący warsztaty powinni jednak wykazać się uważnością i empatią, ponieważ jeśli uczestnicy mieli wcześniej negatywne doświadczenia w podobnych sytuacjach, mogą ponownie przypomnieć sobie te przeżycia.

Materiały warsztatowe zawierają teksty takie jak:

„Uwaga, ten troll dokładnie wie, co robi! Celowo rozpowszechnia kłamstwa i aktywnie dąży do tego, by inni ludzie czuli się źle. Wychodzi nawet poza internet i może stać się prawdziwym zagrożeniem.”

Ponadto w ocenie zadawane są pytania o osobiste doświadczenia w następujących sytuacjach:

- Osobiste wycieczki ze strony znanych osób
- Celowe rozpowszechnianie plotek / kłamstw
- Obelgi wygłaszane wobec osób / społeczeństwa itp.

Warsztaty „Inwazja Cyber Trolli” zostały pierwotnie opracowane przez fundację Open Knowledge Foundation, a następnie zaadaptowane przez Play Your Role. Jeżeli nie zaznaczono inaczej, wszystkie materiały mogą być wykorzystywane na licencji Creative Commons CC-BY 4.0, OKF DE. Fundacja Open Knowledge Foundation zebrala wszelkie informacje, które są potrzebne do samodzielnego przeprowadzenia warsztatów. Przegląd wszystkich materiałów, szczegółowy harmonogram, a także filmy instruktażowe i gotowe materiały

informacyjne do samodzielnego druku można znaleźć pod adresem demokratie-labore.de/workshops/invasion-der-cyber-trolle/ (w języku niemieckim) i playyourrole.eu (w języku angielskim).

Centralnym komponentem warsztatów jest cyfrowa gra planszowa o tym samym tytule, dostępna jako oprogramowanie open source w języku niemieckim. Angielska wersja językowa jest w trakcie opracowywania. Dopóki nie będą dostępne wersje zlokalizowane, zalecamy używanie tej gry tylko w gronie uczniów, którzy posiadają wystarczający poziom znajomości języka niemieckiego lub angielskiego.

Wymagane pomoce

Miejsce:

- 4 małe pomieszczenia (po 1 na grupę) lub oddzielne obszary w dużym pomieszczeniu
- Stoły, krzesła, rzutnik
- Napoje, przekąski
- Materiały do prezentacji (papier, długopisy, flamastry, pinezki, taśma klejąca itp.)
- Tablety/komputery + WebApp „Inwazja Cyber Trolli” („Invasion of the Cyber Trolls”)
- Flipchart do notowania wartości dla poszczególnych grup i całej grupy warsztatowej

Media:

- Jeden tablet, telefon komórkowy lub laptop na grupę
- Gra planszowa i aplikacja
- Materiał „Ninja”
- Materiał „Cel”
- Materiał „Gra”

Cel

Celem gry „Inwazja Cyber Trolli” jest uwolnienie sieci społecznościowej od „trolli”. Aby to osiągnąć, członkowie drużyny muszą rozwiązywać zadania i konfrontować się z przeciwnikami, którzy wypowiadają wobec nich wrogie i niegodziwe komentarze. Jednak w miejsce klasycznych walk, zaproponowano pokonywanie trolli poprzez odpowiednie zachowanie. Aby przejść do działania, należy najpierw zastanowić się, jak rozpoznawać i jak reagować na „trolle” w sieci, jak zapobiegać mowie nienawiści i jak dobrze prowadzić rozmowę w dyskusjach.

System gry planszowej jest dosyć prosty do zapamiętania i zrozumienia, wskazuje motywacje i ramy dla działań graczy. Aplikacja na tablecie prowadzi graczy przez grę i potyczki, w których możliwe jest zastosowanie szeregu strategii (np. dyskusja, bycie miłym, zgłoszenie, ignorowanie). Gracze przedstawiają sobie wzajemnie przyjęte strategie po skończeniu gry i analizują je pod kątem skuteczności w prawdziwym życiu.

Praca prewencyjna polega na podnoszeniu świadomości na temat mowy nienawiści: młodzi ludzie, którzy mieli okazję spojrzeć krytycznie na tę kwestię, w znacznie mniejszym stopniu są skłonni wypowiadać się w niestosowny sposób. Ponadto uczą się oni strategii broni innych i siebie, jeżeli zostaną sprowokowani; zdobywają wiedzę na temat odpowiednich zachowań, uczą się rozpoznawać inne opinie, uczą się pracy zespołowej i budowania strategii.

SEGMENT 1: Wprowadzenie i opis

Wprowadzenie:

- Pobudzenie chęci do gry

Rozgrzewka:

- Praca zespołowa, zmiana perspektywy i tworzenie grup

Przygotowanie do gry:

- Zapoznanie się z materiałem do gry, uzgodnienie ról

Metody:

- Poznanie się wzajemnie
- Zadanie na rozgrzewkę / zadanie zapoznawcze „Ninja”, wariacja na ten temat (Superbohaterowie zamiast ninja)

Osoba prowadząca grę zaczyna od krótkiego wyjaśnienia (gra, której celem jest ocalenie królestwa przed trollami) i zbiera informacje o grupie, zadając następujące pytania:

- Kto jest często online/offline?
- Kto stosuje różne role online?
- Kto jest aktywny na forach, komunikatorach, w sieciach społecznościowych?
- Kto wie, czym jest troll?

W slangu internetowym, trollem nazywana jest osoba, która rozpoczyna kłótnie lub celowo denerwuje ludzi w internecie, zamieszczając w społecznościach internetowych (takich jak grupy dyskusyjne, fora, czaty lub blogi) wpisy, które są kontrowersyjne, dygresyjne, nieistotne, niemające związku z tematem, kierując się chęcią

sprowokowania czytelników do emocjonalnych reakcji i normalizacji dyskusji nie na temat, względnie dla czystej rozrywki lub by osiągnąć konkretną korzyść.

Porównaj: Wikipedyści. Trollowanie. W: Wikipedia, Wolna Encyklopedia. Dostęp 02 października 2020 r., adres: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Trollowanie>

Kto spotkał trolle?

Następnie wyjaśniamy, że dzisiejsze zajęcia mają na celu naukę radzenia sobie z trollami i uratowanie przed nimi całego królestwa.

Następnie przeprowadzamy – jako rozgrzewkę i grę zapoznawczą – grę ruchową „Ninja”, która jest popularna wśród młodych osób. Zamiast ninja, wszyscy wcielają się w role swoich ulubionych superbohaterów. Osoba prowadząca grę aktywnie wspiera odgrywanie ról.

Po zakończeniu gry uczestnicy tworzą grupy składające się z 4 osób. Każda grupa zajmuje miejsce przy stole z grą planszową i wszystkimi jej elementami, w tym aplikacją (najlepiej na tablecie – możliwe jest również wykorzystanie komputera lub telefonu). Po kliknięciu przycisku „start”, aplikacja przeprowadza uczestników przez grę: najpierw uczestnicy proszeni są o ustalenie ról oraz o przygotowanie odpowiednich postaci i kart postaci.

SEGMENT 2: Gra

Aplikacja wprowadza uczestników do gry:

- Historia i zasady

Gra główna:

- Doświadczenie praktyczne, spójność grupy, rozpoznawanie trolli i radzenie sobie z nimi

Metody:

- Aplikacja
- Cyfrowa gra planszowa

W aplikacji graczy wita następująca opowieść wprowadzająca: „Cyfrowe Imperium jest przepełnione nieprzyjemnymi trollami siejącymi nienawiść; trzeba je od nich ocalić.”

Gra się rozpoczyna, a aplikacja tłumaczy, co należy następnie robić.

Podstawowa zasada: Środkowa część planszy musi pozostać pusta. Małe troлле wyłaniają się z pobliskich czterech pokoi i przesuwają się do środka. Jeżeli gracz się z nimi spotka, musi podejmować decyzje na temat sytuacji, które są wyjaśniane przez aplikację. Jeżeli gracz dotrą do pokoi, mogą spróbować uwolnić je od „głównego trolla”. W tym celu mogą wykorzystać swoje umiejętności do zbierania różnych informacji a następnie zdecydować, jakie wzorce zachowań wykorzystają. Gra kończy się, gdy wszystkie pokoje zostaną uwolnione od trolli.

Przerwa (w razie potrzeby).

SEGMENT 3: Ocena

Ocena gry:

- Refleksja nad grą

Odwołania do życia niewirtualnego:

- Refleksja

Ocena warsztatu:

- Ostatnia runda

Metody:

- Refleksja w grze
- Przeniesienie: Przeniesienie doświadczeń z gry do prawdziwego życia
- Ostatnia runda

W trzeciej fazie warsztatów oceniane są karty postaci. Gracze notowali wcześniej, które zachowania wypróbowywali przeciwko małym i dużym trollom, które były skuteczne i jak często. Zachowania te następnie są sumowane, dla poszczególnych osób, grup, a wreszcie – dla wszystkich uczestników.

Następnie omawiane są następujące podstawowe pytania:

- Jak podejmowane były decyzje?
- Które zachowania waszym zdaniem działają dobrze i dlaczego?
- Czy takie symulowane działania sprawdzają się również w prawdziwym życiu?
- Co byście zrobili inaczej w prawdziwym życiu?
- Czy znacie inne gatunki trolli?
- Jak możecie rozpoznać ich zachowanie?
- Czy istnieją inne sposoby działania?

Następnie każdej grupie rozdawane są karty celów tematycznych gry. Każda

z nich podzielona jest na ćwiartki i oznaczona kluczowymi punktami, takimi jak „Bezpośrednie doświadczenie // Czy wiem // Czy miałem/miałam w otoczeniu // Czy uważam, że jest to bardzo złe/mniej złe”. Teraz wszyscy uczestnicy proszeni są o powstanie i o zaznaczenie krzyżykiem każdego swoich odpowiedzi przy każdym celu.

Następnie każda grupa ocenia swój cel z pomocą następujących pytań pomocniczych:

- Dlaczego wynik warsztatu jest właśnie taki?
- Jaki byłby szacunkowy wynik dla całej Polski?

Na koniec grupy w sposób zwięzły prezentują swoje wyniki w oparciu o własny cel. Odczytywane są pytania, a wyniki dyskusji są podsumowywane. Następnie odbywa się krótka dyskusja ukierunkowana na pogłębienie refleksji:

- Co wynosicie z tych zajęć?
- Które pytania pozostały bez odpowiedzi?
- Co było dobre / niezbyt dobre?

W skrócie

„Inwazja Cyber Trolli” to warsztat oparty na grze ze wsparciem cyfrowym dla grup młodzieży, mający na celu naukę identyfikowania mowy nienawiści, zapobiegania jej używaniu, jak również odpowiedniego na nią reagowania. Centralnym komponentem warsztatów jest cyfrowa gra planszowa o tym samym tytule.

Aby pomóc w transferze wiedzy z gry do życia codziennego, wykorzystane zostały klasyczne metody pedagogiczne, takie jak kierowane dyskusje w grupie oraz inne metody skłaniania do refleksji.

Źródła/linki

Pobierz materiały i aplikację:

- „Invasion der Cybertrolle” (oryginalna niemiecka wersja językowa): demokratielabore.de/workshops/invasion-der-cybertrolle/
- Angielska wersja językowa playyourrole.eu
- Ninja: ultimateninjacombat.com



NIEZBĘDNE MATERIAŁY

Instrukcja do gry Inwazja Cyber Trolli

Wprowadzenie

Wszyscy je znamy: trolle internetowe. W tej grze będziecie musieli współpracować, a przy odrobinie szczęścia i refleksji zapobiegacie przejęciu całkowitej kontroli nad internetem przez cyfrowe trolle. Chroń swoją bezpieczną przestrzeń i spraw, by internet stał się miejscem, gdzie będzie rządzić współpraca!

Przygotowanie

Przygotuj długopisy, tablice, postacie, przewodnik i karty postaci. Do gry potrzebna jest również aplikacja: demokratielabore.com/workshops/downloads/invasionder-cyberrolle/app.

Dostęp do niej można uzyskać na każdym urządzeniu, które wyświetla strony internetowe. Na telefonach komórkowych i tabletach działa również bez dostępu do internetu, jeżeli zapiszesz ją jako aplikację na ekranie startowym.

Początek gry

Wybierz postać, weź odpowiednią kartę gry, wpisz swoje imię lub, jeżeli tak wolisz, pseudonim. Osoba pełniąca funkcję **Uczonego** powinna przeczytać uważnie **przewodnik po trollach**, aby była przygotowana na walkę z głównym trollem. Po uruchomieniu aplikacji można dodać własne przekleństwa i dezaktywować (lub aktywować) opcję odczytywania słów na głos w ustawieniach. Następnie należy nacisnąć przycisk „start”, po czym pojawią się dokładne instrukcje na temat tego, jak ustawić planszę i jak działają poszczególne ruchy.

Cel gry

Twoim zadaniem jest chronić swoją bezpieczną przestrzeń, a jednocześnie dostać się do pokojów społecznościowych, w których będziesz musiał/a pokonać fioletowe trolle. Po drodze będziesz walczyć ze zwykłymi zielonymi trollami i otrzymywać wiadomości – pomyślne lub nie.

Przebieg

Rozpoczyna osoba, która jako ostatnia opublikowała wpis w mediach społecznościowych, a następnie kolejne osoby wykonują swoje ruchy. Ruch wygląda tak:

- Dotknij swojej postaci w aplikacji
- Przesuń się o **2 pola**
- Stań lub wyląduj na polu z trollem: **walka z trollem**
- Stań lub wyląduj na polu z płytką wiadomości: **wiadomość**
- Stań lub wyląduj na drzwiach do pokoju społecznościowego, w którym znajduje się inna osoba: **otwórz drzwi do pokoju**
- Gotowy/a? Dotknij ponownie swojej postaci. Oczekaj, aż wszyscy grający wykonają swoje ruchy: **tura trolla**

Ruch

Możesz przesunąć się o **0, 1 lub 2 pola**. Możesz poruszać się tylko w pionie lub w poziomie, nie na ukos. Możesz przesuwać się na wszystkie pola, **nawet jeżeli stoją na nich inni gracze**. Bezpieczna przestrzeń traktowana jest jako jedno duże pole. Działania (wiadomość, walka z trollem, otwórz drzwi do pokoju) mogą być aktywne przed wykonaniem kroku lub po: *np. walka z trollem – ruch o 1 pole wstecz – wiadomość – ruch o jeszcze 1 pole wstecz – otwórz drzwi do pokoju*.

Wiadomość

Jeżeli na polu znajduje się płytka wiadomości, możesz **otworzyć wiadomość, używając guzika „wiadomość”**. Wiadomości mogą być zarówno pomyślne, jak i nie najlepsze. Czasem zostaniesz poproszony/a o umieszczenie płytki na belce swojej karty postaci, tak abyś nie zapomniał/a o jej działaniu. Następnie pozycja nowej płytki jest wyznaczana losowo według rzutu kostką. **Jeżeli na polu znajduje się już płytka, rzuć kostką jeszcze raz. Jeżeli wszystkie żetony zostaną utracone, nie można położyć dodatkowych żetonów.**

Walka z zielonym trollem

Jeżeli na polu znajduje się zielony troll, walka rozpoczyna się natychmiast. Naciśnij przycisk **walka z trollem**, a następnie zdecyduj, jak zareagujesz na atak trolla. Inni mogą pomagać, ale decyzje podejmujeś ty.

UWAGA: DOKUMENTUJ KAŻDE ZWYCIĘSTWO I KAŻDĄ PORAŻKĘ NA KARCIE POSTACI ODPOWIEDNIMI SYMBOLAMI! JEST TO NIEZBĘDNE DLA OCENY.

Otwórz drzwi do pokoju

Jeżeli **dwie postacie znajdują się na polu z drzwiami przed pokojem społecznościowym**, rozpoczyna się walka z głównym trollem. Naciśnij guzik **otwórz drzwi do pokoju** i wybierz, które dwie postacie (kliknij na postaci) otwierają który pokój (kliknij na pokój) i **walczcie wszyscy czworo razem**.

Wykorzystaj do tego swoje specjalne umiejętności:

Otwórz menu po lewej stronie i wybierz jedną ze swoich dwóch umiejętności, aby dowiedzieć się więcej o trollu. Im więcej wiesz o głównym trollu, tym łatwiej jest **sprawdzić tego trolla w przewodniku po trollach** i uzyskać wskazówki, jak się z nim rozprawić. Następnie wybierz jeden z czterech sposobów reakcji na trolla i pogódź się z konsekwencjami.

UWAGA: DOKUMENTUJ KAŻDE ZWYCIĘSTWO I KAŻDĄ PORAŻKĘ NA KARCIE POSTACI ODPOWIEDNIMI SYMBOLAMI! JEST TO NIEZBĘDNE DLA OCENY.

Tura trolla

Kiedy wszyscy wykonają swój ruch, wszystkie małe trolle (które nie stoją na polach z pionkiem) przesuwać się według strzałek na planszy **w kierunku bezpiecznej przestrzeni**. Nie przesuną się na pola, na których stoją już inne trolle. **Trolle ustawiają się jeden za drugim**. Następnie główne trolle wzywają posiłki: rzuć kostką dwa razy, aby zobaczyć, z której strony pojawią się nowe małe trolle. Czy główny troll z pokoju, który został wylosowany, został już pokonany? Czy dwa pola, na których miały pojawić się trolle, są już zajęte? **Masz szczęście – żaden nowy troll tam się nie pojawi!**

Wskazówki

Sensownym rozwiązaniem jest, by **dwie osoby biegły w jednym kierunku**, aby jak najszybciej dostały się do pokoju społecznościowego. Pokoje społecznościowe, które zostały uwolnione od głównych trolli, nie wzywają nowych małych trolli na pomoc!

- Podczas walki z głównym trollem, przeczytaj dokładnie to, co troll robi, wykorzystaj wszystkie swoje umiejętności, aby dowiedzieć się, jakiego rodzaju jest to troll: pomocny będzie przewodnik, ale przede wszystkim rozmowa z innymi graczami.
- **Jeżeli są już 3 trolle** (niezależnie od tego, czy są zielone czy fioletowe) **w bezpiecznej przestrzeni**, najlepszym rozwiązaniem jest **zabezpieczenie ostatniego pola postacią**, tak by inny troll tam nie wskoczył. W przeciwnym razie przegrywasz!
- **Małe trolle nie mogą cię ominąć**. Blokujesz ich ruchy. Ale uważaj: **dopóki ich nie pokonasz, nie będziesz w stanie się stamtąd ruszyć!**

- **Na polu gry może znajdować się więcej niż jedna postać.** Zaletą należenia do „drużyny dobrych” jest to, że możecie sobie wzajemnie pomagać w walce z trollem.

Uwaga na temat gry

Przewodnik po trollach może również pomóc przy małych trollach, ale niekoniecznie tak się stanie. **Trolle pozostają nieprzewidywalne.** Nie zawsze grają uczciwie, więc gra z nimi jest ryzykowna. Pilnujcie się!

Koniec gry

Wygrana następuje wtedy, gdy wszystkie 4 fioletowe trolle główne opuszczą pokoje społecznościowe.

Przegrana następuje wtedy, gdy główne trolle lub małe zielone trolle zajmują wszystkie 4 pola w bezpiecznej przestrzeni.

Ocena

Zsumuj teraz wszystkie dane z kart postaci, tj. ile razy wygrano lub przegrano przy pomocy komend „zignoruj”, „dyskusja” i „bądź miły/miła / zgłoś”. Następnie omówcie, która taktyka dała najwięcej wygranych, a która przegranych, i czy te same strategie działają w rzeczywistości.

Co jeszcze udało się zaobserwować? Czy spotkałeś/łaś się z podobnymi sytuacjami w rzeczywistości? Jak można rozpoznać zachowanie trolla?

Remix!

Wszystkie materiały i aplikacja (demokratielabore.de/work-shops/invasion-der-cybertrolle) są dostępne bezpłatnie na licencji Creative Commons „CC-BY 4.0, OKF DE” do pobierania, drukowania, modyfikowania i opracowywania.

Karty postaci

Uzdrowiciel

Umiejętność walki z głównymi trollami: :

1. Zapytaj znajomych:
2. Zapytaj rodziców:

Narysuj symbole w kółkach, aby policzyć, ile trolli napotkałeś/napotkałaś i zanotować, co zrobiłeś/zrobiłaś:

- Zignoruj
- Bądź miły/miła / zgłoś
- Dyskusja

Pokonane trolle:

+ 1 wiadomość + 1 bieganie
+ 2 bieganie – 1 zielony troll

Przegrana z trollami:

+ 1 wiadomość – 1 bieganie
– 2 bieganie + 1 zielony troll

Połóż płytki tutaj, jeżeli masz pasującą wiadomość:

- Tracisz następną rundę
- Zrób trzy kroki w kolejnej rundzie
- Zrób jeden krok w kolejnej rundzie
- Sparaliżuj trolla na zakończenie rundy
- Odporność na negatywne skutki

Poszukiwacz

Umiejętność walki z głównymi trollami:

1. Wyszukaj trolla
2. Sprawdź jego stronę

Narysuj symbole w kółkach, aby policzyć, ile trolli napotkałeś/napotkałaś i zanotować, co zrobiłeś/zrobiłaś:

- Zignoruj
- Bądź miły/miła / zgłoś
- Dyskusja

Pokonane trolle:

+ 1 wiadomość + 1 bieganie
+ 2 bieganie – 1 zielony troll

Przegrana z trollami:

+ 1 wiadomość – 1 bieganie
– 2 bieganie + 1 zielony troll

Połóż płytki tutaj, jeżeli masz pasującą wiadomość:

- Tracisz następną rundę
- Zrób trzy kroki w kolejnej rundzie
- Zrób jeden krok w kolejnej rundzie
- Sparaliżuj trolla na zakończenie rundy
- Odporność na negatywne skutki

Wojownik

Umiejętność walki z głównymi trollami:

1. Konfrontacja z trollem
2. Zapytaj trolla przyjaźnie

Narysuj symbole w kółkach, aby policzyć, ile trolli napotkasz/napotkałaś i zanotować, co zrobisz/zrobiłaś:

- Zignoruj
- Bądź miły/miła / zgłoś
- Dyskusja

Pokonane trolle:

+ 1 wiadomość + 1 bieganie
+ 2 bieganie - 1 zielony troll

Przegrana z trollami:

+ 1 wiadomość - 1 bieganie
- 2 bieganie + 1 zielony troll

Położ płytki tutaj, jeżeli masz pasującą wiadomość:

- Tracisz następną rundę
- Zrób trzy kroki w kolejnej rundzie
- Zrób jeden krok w kolejnej rundzie
- Sparaliżuj trolla na zakończenie rundy
- Odporność na negatywne skutki

Uczony

Umiejętność walki z głównymi trollami:

1. Wyszukiwanie artykułów
2. Wyszukiwanie strony internetowej

Narysuj symbole w kółkach, aby policzyć, ile trolli napotkasz/napotkałaś i zapisać, co zrobisz/zrobisz:

- Zignoruj
- Bądź miły/miła / zgłoś
- Dyskusja

Pokonane trolle:

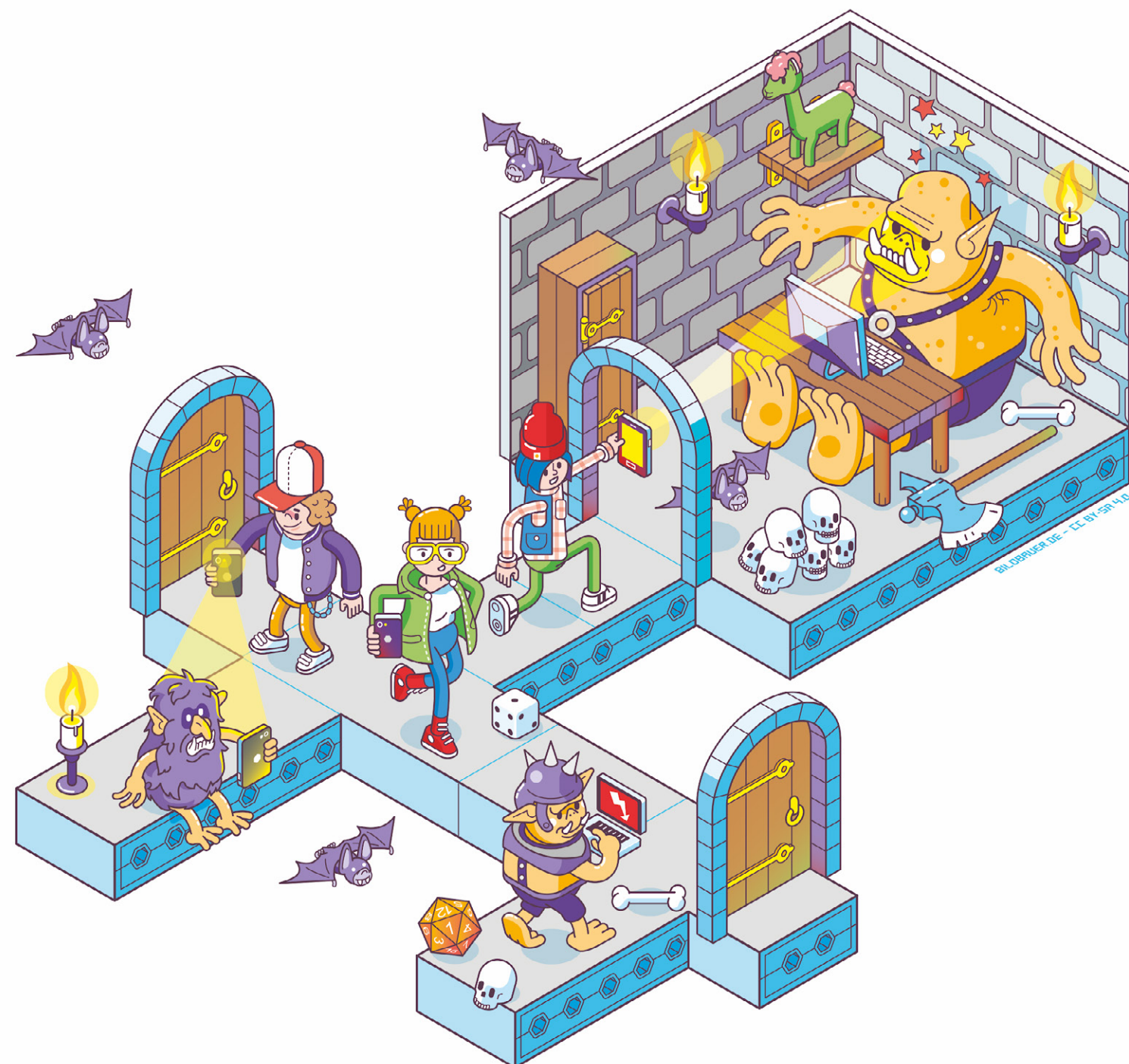
+ 1 wiadomość + 1 bieganie
+ 2 bieganie - 1 zielony troll

Przegrana z trollami:

+ 1 wiadomość - 1 bieganie
- 2 bieganie + 1 zielony troll

Położ płytki tutaj, jeżeli masz pasującą wiadomość:

- Tracisz następną rundę
- Zrób trzy kroki w kolejnej rundzie
- Zrób jeden krok w kolejnej rundzie
- Sparaliżuj trolla na zakończenie rundy
- Odporność na negatywne skutki



Przewodnik po cyfrowych trollach

Z tych kartotek możesz dowiedzieć się, jaki poziom mają główne trolle, aby wybrać właściwą taktykę! Jeśli znasz poziom trolla, możesz wyeliminować najgorszą decyzję już na początku!

Poziom 1 Żartownisie i obraźliwe trolle. Trolle te żyją tylko po to, by wywołać czyjąś reakcję i chcą cię jak najbardziej rozżłościć. Po prostu bawi ich to i chcą spowodować zamęt, nie mając w tym żadnego celu.

Rzadko pomaga tu zachowanie się w sposób grzeczny i przyjazny. Wtedy uważają, że jesteś łatwą zdobyczą!

Poziom 2 Ten troll udaje, że traktuje sprawę bardzo poważnie, ale odchodzi od tematu i tak naprawdę nie słucha. Zazwyczaj robi wszystko, by „wyszło na jego”. Zwykle wie bardzo dużo na dany temat, chociaż nigdy się do tego nie przyzna. Dyskusowanie z takim trollem rzadko ma sens. Często ignoruje fakty..

Poziom 3 Paskudny koleś, który zaczyna od odgrywania roli żartownisia, ale szybko przechodzi do „wycieczek” osobistych. Atakuje ludzi bezpośrednio i jest trochę bardziej niebezpieczny, ponieważ często udaje, że jest osobą, która tylko chce powiedzieć prawdę. Jego jedynym celem jest krzywdzenie innych ludzi.

Całkowite zignorowanie takiego trolla to nie najlepszy pomysł. Często zdarza się, że sam z siebie się nie zatrzyma.

Poziom 4 Głównym celem tego trolla jest niszczenie. Chce wyrządzić jak najwięcej szkód dla danej społeczności, danej rzeczy, danej grupy lub osoby, i robi wszystko, by oczerniać innych. Czasem nawet nie zdaje sobie sprawy z tego, co robi, i rzadko słucha właściwych argumentów.

Zwykle nie pozwala ze sobą porozmawiać. Jeżeli jest się wobec niego miłym, uważa, że „wyszło na jego”.

Poziom 5 Uwaga, ten troll dokładnie wie, co robi! Celowo rozpowszechnia kłamstwa i aktywnie dąży do tego, by inni ludzie czuli się źle. Wychodzi nawet poza internet i może stać się prawdziwym zagrożeniem.

Nigdy nie stawiaj czoła takiemu trollowi samodzielnie. Intensywne kłótnie z nim przyniosą z pewnością odwrotny skutek.

Licencja na materiały warsztatowe Laboratoriów Demokracji

Democracy Laboratories [Laboratoria Demokracji] to wzorcowy projekt fundacji Open Knowledge Foundation Germany, która jest finansowana przez Federalne Ministerstwo ds. rodziny, seniorów, kobiet i młodzieży, w ramach federalnego programu „Living Democracy” [Żywa Demokracja] oraz przez Federalną Agencję ds. edukacji obywatelskiej. Dziękujemy za pobranie folderu z materiałami do warsztatów. Wszystkie pliki mogą być używane na następującej licencji Creative Commons, chyba że zaznaczono inaczej: CC-BY 4.0 | OKF [DEcreativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode)

Kółka – cele

Zaznacz dla każdego obszaru, w jakim stopniu zgadzasz się z poniższymi stwierdzeniami.

Obrażanie ze strony obcych ludzi:

- ☐ Już ich doświadczyłem/am.
- ☐ Doświadczyłem/am ich w moim otoczeniu.
- ☐ Uważam, że to okropne.
- ☐ Wiem, jak sobie z tym poradzić.

Obrażanie ze strony znanych osób:

- ☐ Już ich doświadczyłem/am.
- ☐ Doświadczyłem/am ich w moim otoczeniu.
- ☐ Uważam, że to okropne.
- ☐ Wiem, jak sobie z tym poradzić.

Odrzucanie innych opinii / nieangażowanie się w dyskusje:

- ☐ Już ich doświadczyłem/am.
- ☐ Doświadczyłem/am ich w moim otoczeniu.
- ☐ Uważam, że to okropne.
- ☐ Wiem, jak sobie z tym poradzić.

Obrażanie ludzi / grup społecznych:

- ☐ Już ich doświadczyłem/am.
- ☐ Doświadczyłem/am ich w moim otoczeniu.
- ☐ Uważam, że to okropne.
- ☐ Wiem, jak sobie z tym poradzić.

Niezamierzone, ale naiwne rozpowszechnianie plotek.

- ☐ Już ich doświadczyłem/am.
- ☐ Doświadczyłem/am ich w moim otoczeniu.
- ☐ Uważam, że to okropne.
- ☐ Wiem, jak sobie z tym poradzić.

Celowe rozpowszechnianie plotek / kłamstw.

- ☐ Już ich doświadczyłem/am.
- ☐ Doświadczyłem/am ich w moim otoczeniu.
- ☐ Uważam, że to okropne.
- ☐ Wiem, jak sobie z tym poradzić.

Zasady Ninja

www.ultimateninjacombat.com

1. Gracze tworzą okrąg, stając na odległość ramienia od siebie.
2. Odliczamy: „3... 2... 1... NINJA!”, a wtedy wszyscy gracze podskakują i przyjmują pozycje wojowników ninja. Mądrze wybierz swoją pozycję!
3. Wybierz losowo ninja, od którego zaczniesz.
4. W swojej turze każdy gracz może wykonać jeden szybki atak ninja. KAPOW! To może dotyczyć całego ciała. HAYA! Wyeliminuj pozostałe osoby, uderzając je w dłoń – w nadgarstek się nie liczy. Gracz musi utrzymać sztywno pozycję, w której zakończy ruch.
5. Kolejny gracz może się ruszyć dopiero wtedy, gdy poprzedni gracz zakończy atak.
6. Jeżeli gracz zostanie zaatakowany przez innego gracza, może się uchylić, wykorzystując tylko własne ręce.
7. Gdy zostanie tylko dwóch graczy, rozpoczynają ostatni pojedynek. Dwóch ostatnich ninja przerywa walkę, kłania się i staje plecami do siebie. Odliczamy: „3... 2... 1... NINJA!”, po czym gracze wskakują w pozycje ninja. Ninja z najśmielszą pozycją zaczyna i kontynuuje grę. Gra kończy się, gdy pozostanie tylko jeden ninja.

Kodeks Ninja

1. Bądź śmieszny. „Wygranym” jest niekoniecznie najbardziej sławny gracz, granie stylowe jest bardziej istotne.
2. Nie cofaj się. Musisz pozostać w pozycji, w której skończyłeś/skończyłaś ruch.
3. Prawdziwe ninja walczą z honorem. Jeżeli twoja dłoń została uderzona, odpadasz!
4. Jedynym sędzią jest tłum. Zaimponuj tłumowi, a wtedy wszyscy staną po twojej stronie w sporach.
5. Baw się dobrze. Zawsze można zagrać w kolejną grę Ninja!





Scenariusz #2 **Warsztaty newsowe**



KOMPETENCJE



- 1.1 Przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych
- 1.2 Ocena danych, informacji i treści cyfrowych
- 1.3 Zarządzanie danymi, informacjami i treściami cyfrowymi



- 2.1 Interakcje za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.2 Dzielenie się za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.5 Netykieta
- 2.6 Zarządzanie tożsamością cyfrową



- 5.4 Identyfikacja braków w zakresie kompetencji cyfrowych

Tagi

- wolność słowa
- projektowanie gier
- wiadomości
- papierowy prototyp
- testowanie, dyskusja

Czas

5 godzin

Odbiorcy

Odpowiedni dla starszych nastolatków w wieku 14-19 lat

Opis

Gry typu „newsgames” zajmują się aktualnymi problemami z życia lub treściami newsów. Gracze doświadczają systemowych uwarunkowań danego problemu – w tym przypadku kwestii związanych z mową nienawiści. W przeciwieństwie do większości mainstreamowych gier wideo, gry newsowe są dość małe, nie wymagają dużo czasu, umiejętności czy zaawansowanego sprzętu. Dzięki temu są one przydatne do celów edukacyjnych.

Scenariusz ten opisuje metodę pedagogiczną zajmowania się mową nienawiści w sposób zabawowy. Daje szansę doświadczenia negatywnych skutków mowy nienawiści i zachęca młodych ludzi do dyskusji. Projektowanie papierowych prototypów dla gier newsowych daje wgląd w systemowe uwarunkowania problemów takich jak mowa nienawiści.

Cel

- Główne cele projektu newsowego to:
1. przedstawienie ogólnego wprowadzenia do tematu mowy nienawiści, przedstawienie informacji o strategiach i przykładach;
 2. zachęcenie do dyskusji wśród uczestników na temat ich wiedzy, doświadczeń, możliwych odpowiedzi i reakcji na mowę nienawiści;
 3. zachęcenie do myślenia krytycznego o systemowych uwarunkowaniach mowy nienawiści poprzez stworzenie własnych papierowych prototypów gier newsowych.

Uwagi

Metoda gier newsowych została zaprojektowana do pracy z mniejszymi lub większymi grupami młodzieży. Przeznaczona jest do przeprowadzania projektu trwającego pięć godzin. Może być on zrealizowany w klasie szkolnej lub w ramach zajęć pozalekcyjnych. Poszczególne części warsztatu są podzielone na mikro-metody, które można również dostosować i wykorzystać w innych scenariuszach proponowanych przez Play Your Role. W sytuacji idealnej grupa powinna pracować nad projektem przez pięć godzin, ale projekt można podzielić na kilka dni.

Jako że gry typu newsowego, w jakie uczestnicy będą grać podczas warsztatu, zajmują się tematem nowy nienawiści, ważne jest, by osoba prowadząca warsztat wiedziała, czy w grupie znajdują się osoby, które doświadczyły mowy nienawiści w ramach swojej aktywności online – w szczególności czy w danej grupie społecznej był to problem. Osoba prowadząca warsztat powinna również grać w gry, aby być dobrze przygotowana.

Wymagane pomoce

- 1 smartfon lub tablet na 2 uczestników (weź własne urządzenie + urządzenia zapasowe);
- Bezprzewodowe łącze internetowe (Wi-Fi).

Segment

Aby ułatwić orientację, segmenty wymieniono w tabeli.

TEMAT	CELE EDUKACYJNE	METODY ogólnie rzecz biorąc, mieszanka informacji wejściowych, dyskusji, segmentów obejmujących grę i segmentów kreatywnych	WYMAGANIA TECHNICZNE I MATERIAŁY	MOŻLIWE DODATKI / WERSJE ALTERNATYWNE
-------	-----------------	---	--	--

POCZĄTEK

15 min.	Powitanie	Prezentacja osób prowadzących Gra w Bingo, aby wzajemnie poznać imiona	Karty Bingo	
---------	-----------	---	-------------	--

MOWA NIENAWIŚCI

25 min.	Wprowadzenie do tematu mowy nienawiści	Wprowadzenie do tematu projektu: mowa nienawiści; Troll Factory: Gra w grupach składających się z 2 osób	Smartfony/tablety (Przytnij swoje urządzenie, ale weź też urządzenie zapasowe)	Inne gry, które wprowadzają temat mowy nienawiści, np. Moderate Cuddles (dostępna tylko w języku niemieckim)
15 min.	Mowa nienawiści w internecie: Jakie przykłady mogą sobie przypomnieć uczestnicy?	Definiowanie mowy nienawiści. Otwarta dyskusja na forum całej grupy: Jakie przykłady są znane uczestnikom? Co usłyszeli w wiadomościach? Gdzie sami znaleźli informacje? Dokumentacja w aplikacji Padlet lub na karcie papieru na ścianie	Przygotuj Padlet z definicją i pytaniami; uczestnicy mogą udzielić na nie odpowiedzi, podając przykłady.	
15 min.	Co można zrobić, by walczyć z mową nienawiści?	Otwarta dyskusja na temat różnorodnych opcji zachowań i sposobów reagowania na mowę nienawiści.		

GRY NEWSOWE

10 min.	Wprowadzenie do tematu gier newsowych, metody pracy podczas warsztatów	Otwarta dyskusja: Jak uczestnicy oceniają grę Troll Factory? Czy znają inne przykłady gier newsowych?		
20 min.	Testowanie gier newsowych, zrozumienie, jak wiadomości (newsy) mogą być traktowane w grach	Prezentowanie kilku gier, aby pokazać różnice w mechanice i podejściach. Uczestnicy grają w jedną grę lub kilka i wypełniają kwestionariusz dotyczący tych gier.	Kwestionariusz; Gry, np.: Spent, Brexit Bus, 3rd World Farmer, My Cotton Picking Life, September 12th	Stworzenie filmów typu „Let’s Play” (filmów prezentujących zapis przebiegu gry) może być kreatywnym sposobem na zastąpienie kwestionariusza, lecz zdecydowanie bardziej pracochłonnym. Temat dodatkowy: Jak działają wiadomości?
20 min.	Omówienie tematów gier	Krótką dyskusja na temat każdej z tych gier. Starannie dobieraj gry: niektóre gry wymagają komentarza, aby zrozumieć powiązanie pomiędzy grą a mową nienawiści.		
90 min.	Kreatywne działanie: Tworzenie pomysłów na gry newsowe	Tworzenie grup (3 osoby w każdej grupie). Określanie tematów. Opracowanie papierowych prototypów.	Szablon projektu gry	Jeżeli jest wystarczająco dużo czasu, można skorzystać z narzędzia takiego jak MIT Scratch, aby oprócz papierowego prototypu stworzyć grę .

PREZENTACJA

25 min.	Krótką prezentacja papierowych prototypów	Krótkie prezentacje (1–2 minuty) przedstawione przez poszczególne grupy, które gry tworzyły.	Prezentacja papierowego prototypu: swobodna lub przy wykorzystaniu aparatu	Jeden uczestnik w grupie wchodzi w skład mieszanego jury, które ocenia wszystkie pomysły.
40 min.	Testowanie papierowych prototypów	Jeden twórca gry zostaje przy stole grupy i przedstawia pomysł członkom pozostałych grup. Następnie następuje 5-minutowa dyskusja w grupach na temat doświadczeń.		Alternatywnie stosujemy rotację
10 min.	Refleksje: Omówienie wrażeń z testowania gier	Osoba prowadząca warsztaty zadaje kluczowe pytania: • Jak grało się w te gry? • Jakie uczucia towarzyszyły wam, gdy widzieliście, jak grano w waszą grę? • Jaka płynie z tego nauka?		

PODSUMOWANIE

10 min.	Informacja zwrotna	Pisemny anonimowy kwestionariusz na temat warsztatów, po którym następuje możliwość udzielenia ustnej informacji zwrotnej.		Aby uzyskać najbardziej autentyczne informacje zwrotne: kwestionariusz lub odpowiedzi na pytania należy spisać lub omówić po warsztatach, bez osób prowadzących, tylko w obecności nauczyciela i uczestników.
5 min.	Zakończenie warsztatów	Wesołe zakończenie	WOOOORRRRK! Gra.	

W skrócie

Refleksja na temat mowy nienawiści w internecie poprzez grę w gry newsowe oraz ich tworzenie.

Dodatkowe opcje/alternatywne działania

Istnieje kilka wariantów tych warsztatów, które można zrealizować, jeżeli zostanie nieco czasu. Zamiast jedynie krótko analizować gry newsowe przez wypełnienie kwestionariusza, uczestnicy mogą stworzyć film typu Let’s Play. Dodatkowo oprócz papierowych prototypów uczestnicy mogą stworzyć swoje własne pomysły na grę w aplikacji MIT Scratch lub w innym narzędziu do tworzenia gier, które są w stanie obsłużyć.

Źródła/linki

- Gry:
- Troll Factory: trollfactory.yle.fi
 - Spent: playspent.org
 - Brexit Bus: advisa.se/en/research/brexit-bus
 - September 12th: www.newsgaming.com/games/index12.html
 - Cotton Picking Life: gamethenews.net/index.php/my-cotton-picking-life
 - 3rd World Farmer: 3rdworldfarmer.org
 - Wooooorrrrk!: timgarbos.itch.io/woooooorrrrk
- Metody:
- Padlet: <https://padlet.com>

NIEZBĘDNE MATERIAŁY

Bingo

Znajdź w grupie osobę, w przypadku której poniższe stwierdzenie jest prawdziwe. Poproś, by ta osoba się podpisała! Gdy wypełnisz wszystkie puste pola, wygrywasz. Bingo!

... dobrze czuje się, pracując w grupie	... lubi bawić się w teatr	... jest członkiem klanu
... wie, czym jest awatar	... zna dobre gry dla dużych grup	... zna drużynę esportową Fakera
... walczy jak krowa	... identyfikuje się jako „gamer”	... wie, jak skutecznie oszukiwać

Kwestionariusz

Przetestuj grę, a następnie odpowiedz na poniższe pytania.

Jak ci się podobała gra?

Czy fajnie się w nią grało?

Jak podobała ci się grafika?

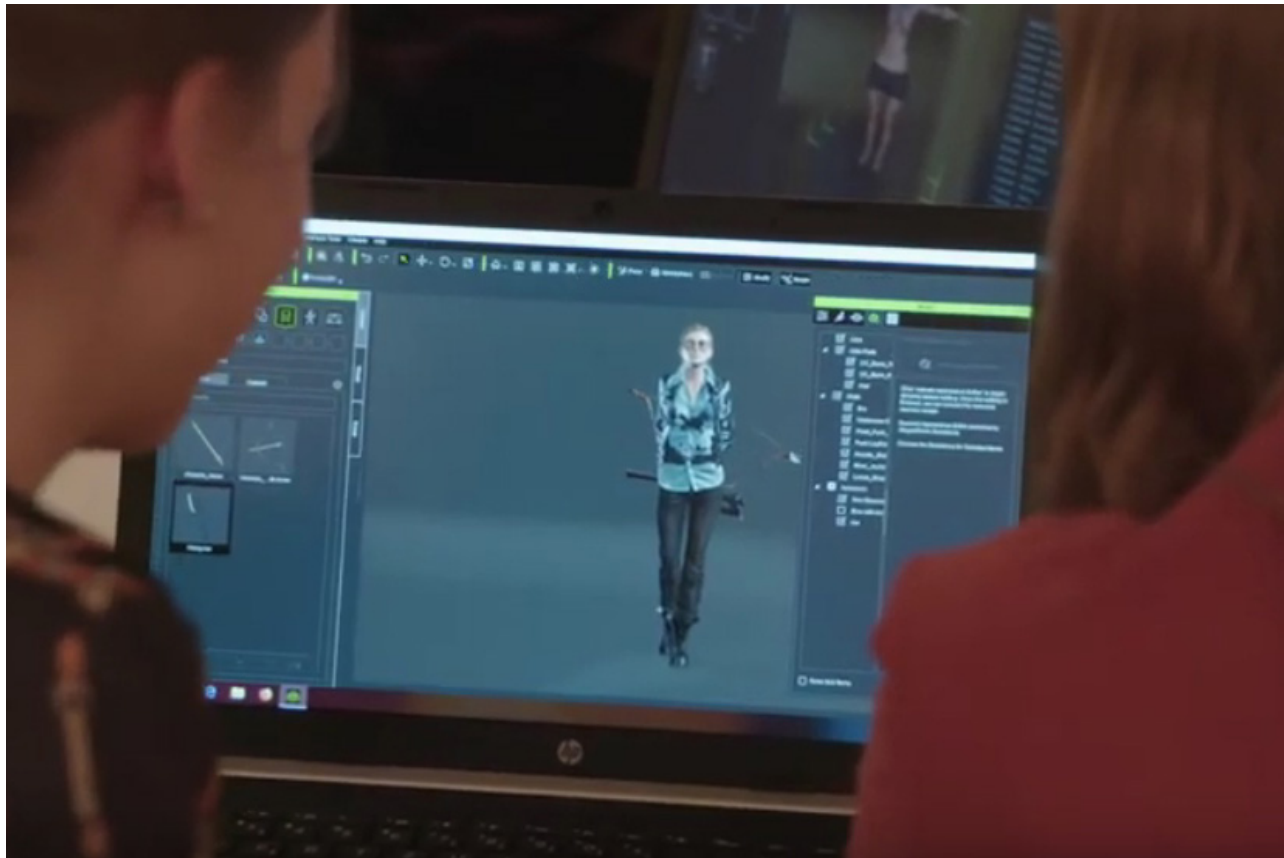
Twoim zdaniem: Jakie jest kluczowe przesłanie gry?

Jak brzmiałby nagłówek w gazecie lub tweet o tym przesłaniu?

Jaka jest twoja opinia: Jak dokładnie gra odzwierciedla rzeczywistość?

Czy udało ci się poczynić nowe spostrzeżenia? Jeżeli tak, jakie?





scenariusz #3 **Kreator postaci** Stereotypowe role płciowe i różnorodność w grach wideo



Kompetencje



1.1 Ocena danych, informacji i treści cyfrowych



2.2 Dzielenie się za pośrednictwem technologii cyfrowych

2.4 Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych

2.5 Netykieta

2.6 Zarządzanie tożsamością cyfrową



5.3 Kreatywne stosowanie technologii cyfrowych

Tags

- gry
- płeć
- postać
- awatar
- niebinarny
- oczekiwania dotyczące ról
- wartości
- stereotypy
- różnorodność
- równowaga płci
- przekrojowość

Czas

3.5–5 godzin

Audience

Młodzież w wieku od 14 do 21 lat
6–30 uczestników

Opis

Tematem warsztatów są stereotypowe i binarne przedstawienia postaci mężczyzn i kobiet w popularnych grach wideo, krytyczne omówienie tematu oraz kreatywne tworzenie awatarów.

Celem warsztatów jest pomoc w wypracowaniu przez uczestników krytycznego spojrzenia na role płciowe w grach wideo. W tym celu zostaną omówione aktualnie cieszące się popularnością gry wideo (tzw. tytuły „AAA” – gry wysokobudżetowe) pod kątem aspektu płci, a następnie zostaną stworzone awatary przy użyciu kreatora postaci. W kolejnym kroku stworzone postacie będą się ze sobą komunikować w środowiskach wirtualnych i zostaną wspólnie omówione.

Z pomocą cyfrowych edytorów, takich jak Character Creator 3, uczestnicy będą mogli stworzyć własne postacie z gier bez konieczności dostosowania się do gotowego formatu. Będą mogli wybrać dowolne cechy fizyczne i połączyć je z dowolnymi pozami i gestami. W ten sposób mogą doświadczyć kreatywnego analizowania własnej płci społecznej i tożsamości społecznej, co potem można omówić.

Uwagi

Warsztaty są szczególnie wartościowe dla młodzieży i młodych dorosłych, którzy spotykają się z pewnego rodzaju dwoistością ról płciowych, lub też, bardziej ogólnie, z kwestią różnorodności. Eksperymenty z utworzoną samodzielnie tożsamością w niezobowiązujący sposób mogą stworzyć bezpieczną przestrzeń, która umożliwi refleksję nad własną sytuacją. Niezbędne będzie jednak jeszcze uważność i odpowiedzialne podejście osób prowadzących warsztaty, ponieważ nieumyślnie mogą zostać przywołane negatywne doświadczenia w związku z omawianym tematem.

Podczas wykładu, jaki ma miejsce na początku warsztatów, częścią prezentacji mogą być obrazy nacechowane seksualnie, choć w sposób abstrakcyjny, stanowiące cyfrowo wygenerowane obrazy ciał. Okoliczność tę należy zapowiedzieć z wyprzedzeniem i omówić, jeśli to jest konieczne.

W trakcie otwartej dyskusji oraz w kolejnych rundach refleksji warto zapewnić uczestników, że mogą dzielić się własnymi doświadczeniami z gier i społeczności gier w zakresie dotyczącym ról płciowych. Ważne jest, by wszyscy wypowiadający się czuli się bezpieczni i zrozumiani. Z tego powodu pomocne może być określenie wspólnych zasad rozmów na początku warsztatów, aby zapewnić bezpieczną i niedyskryminacyjną przestrzeń (tzw. „bezpieczna przestrzeń”). Zasady te mogą być np. zapisane na flipcharcie lub tablicy i umieszczone w miejscu, w którym będą widoczne dla wszystkich przez cały czas trwania warsztatów.

Cel

Stereotypowe ujęcie „klasycznych” kobiet czy mężczyzn przenika przez wszystkie media i jest również obecne w grach wideo. Binarne przedstawienie płci i związanych z nimi zachowań jest w znacznym stopniu oderwane od rzeczywistości społecznej. Płeć w tym kontekście odnosi się do płci społecznej ludzi, a zatem nie do tych aspektów związanych z płcią, które dotyczą cech biologicznych. Osoby, które nie mogą się odnaleźć w wąsko zdefiniowanych kryteriach męskości i kobiecości, są często dyskryminowane i niedostatecznie reprezentowane w większości obszarów społeczeństwa. Tak jest również w przypadku gier wideo.

Wymagania

Miejsce:

- 1 duże pomieszczenie
- Stoły, krzesła, rzutnik
- Napoje, przekąski
- Materiały do moderacji (papier, długopisy, flamastry, pinezki, taśma klejąca, itp.)
- Papier do ogłoszeń, długopisy dla uczestników
- Flipchart do zapisania uzgodnionych zasad rozmów

Media:

- Na grupę (zalecamy grupy składające się z 2 osób) – jeden laptop lub komputer stacjonarny z programem *Character Creator 3*. Program *Character Creator 3* firmy Reallusion Inc. może być używany po aktywacji bezpłatnie i bez ograniczeń przez 30 dni. Alternatywnie lub po zakończeniu okresu próbnego program można nabyć online pod adresem <https://www.reallusion.com/store/> za 199 USD (cena obowiązująca w sierpniu 2020 r.).

SEGMENT 1: Wprowadzenie i przedstawienie ok. 45 min.

- Poznawanie się wzajemnie uczestników i wycieczka na YouTube.
- Przedstawienie struktury i treści wspólnych warsztatów.
- Zadawanie pytań na temat pierwszych doświadczeń w omawianym zakresie.
- Ustalenie zasad rozmów, uświadomienie uczestnikom idei bezpiecznej przestrzeni (zob. KONTEKST)

Na początku warsztatów przeprowadzana jest runda powitalna. Zależnie od liczby uczestników i dostępnego czasu należy ukierunkować poziom szczegółowości wypowiedzi poszczególnych osób. Pytania lub stwierdzenia związane z tematyką gier i/lub ról płciowych mogą być rozdane uczestnikom podczas rundy wprowadzającej. Te pytania/stwierdzenia wykorzystać można na początku warsztatów w celu uzyskania przybliżonego przeglądu dotychczasowej wiedzy uczestników, co może być pomocne w trakcie trwania warsztatów.

- W jaką grę wideo teraz grasz?
- Jaka jest twoja ulubiona gra?
- Które postacie z gier wideo uważasz za szczególnie fajne?
- Co to dla ciebie znaczy, że coś jest typowo kobiece lub typowo męskie?

Ciekawe może się również okazać wspólne przeglądanie serwisu YouTube, poszukiwanie nagrań wideo pokazujących tworzenie postaci kobiecych oraz przejrzenie ich wspólnie przy pomocy rzutnika. Najnowsze filmy w języku niemieckim posługują się stereotypowymi cechami (stan na sierpień 2020 r.), co zostanie omówione później.

Przykłady:

- GTA V Online | Pretty Female Character <https://www.youtube.com/watch?v=4S-bDmsohkj0> (783 000 odsłon)
- GTA 5 ONLINE | Alex's Female Character Creation <https://www.youtube.com/watch?v=blaNHwfefWk&t> (1.3 mln odsłon)

Następnie można przedstawić wstępną procedurę/treść warsztatu i w miarę możliwości zapisać ją na flipcharcie lub w podobnym miejscu. W ten sposób uczestnicy i osoby prowadzące warsztat mają bazę, do której mogą się odnosić w trakcie trwania zajęć.

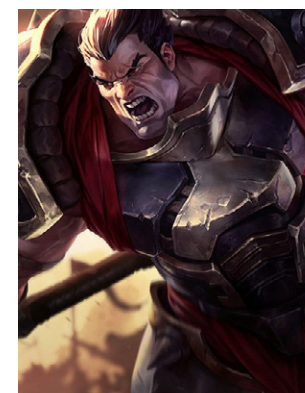
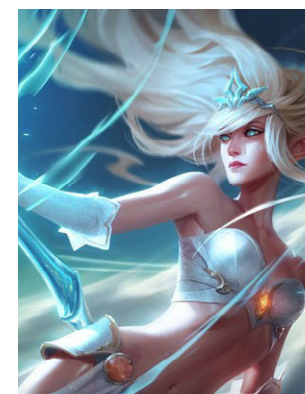
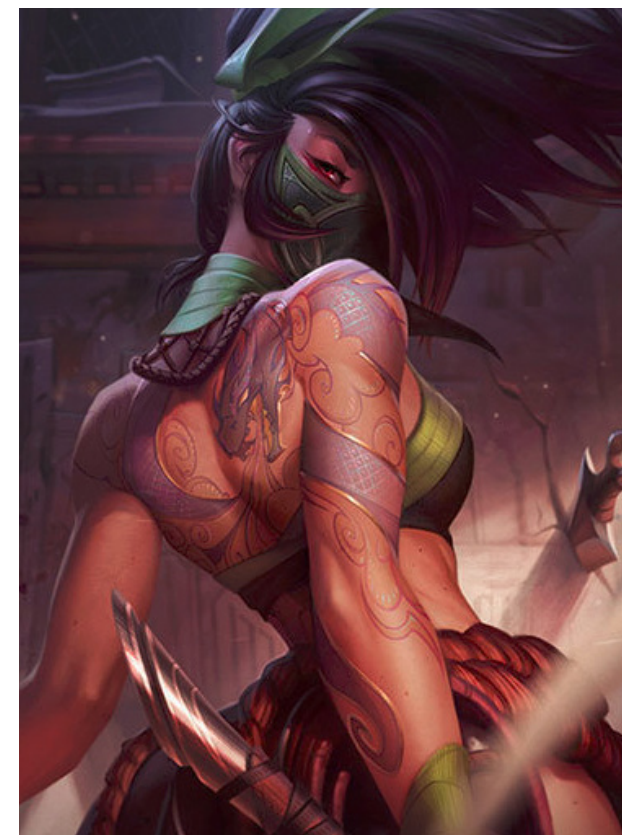
SEGMENT 2: Wprowadzenie/prezentacja ok. 45 min.

- Prezentacja tematu

Prezentacja przedstawiona przez osoby prowadzące warsztat ma za zadanie zarysować temat i zwrócić uwagę na najważniejsze treści. Zrzuty ekranowe stereotypowych postaci kobiecych i męskich ze znanych tytułów mogą zachęcić do otwartej dyskusji. Pomocne mogą być następujące pytania:

- Czym jest kobiecość, czym jest męskość?
- Dlaczego gry wideo odtwarzają stereotypowe i często przerysowane cechy płci?
- Co jest postrzegane jako atrakcyjne? Jak istotna jest atrakcyjność postaci w grach?

Przedstawione postacie z reguły wpisują się w binarny, archaiczny, mizoginiczny model. Postacie męskie są dominujące, bohaterskie, silne, umięśnione, są przedstawiane jako osoby działające samodzielnie, przy czym nieproporcjonalnie często są one głównymi postaciami w fabułach gier. Postacie kobiece są często młode, ładne, emocjonalne, słabe, podrzędne i przedstawiane jako raczej pasywne. Znaną grą wideo, o której można wspomnieć w tym kontekście, jest bezpłatna gra „League of Legends”. „LoL” to od lat cieszący się uznaniem tytuł w profesjonalnych sportach elektronicznych; 10 lat po wydaniu gra ma nadal dużą bazę fanów liczącą 80 milionów aktywnych graczy (stan na rok 2019, źródło: https://de.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends).



Copyright
by Riot Games

Jeżeli porówna się postacie humanoidalne kobiece z ich męskimi humanoidalnymi kolegami, wyraźnie widać, że zwłaszcza te pierwsze są przedstawiane jako szczupły, seksowny ideał piękna. Różnorodność kształtów ciał, ubioru i zachowania jest o wiele większa wśród postaci męskich. Fakt ten wpływa na osoby będące konsumentami gier. Wpływ ten można omówić z uczestnikami. Przydatne pytania:

- Jak prezentowane ideały piękna i wzorce zachowań wpływają na mnie lub na innych konsumentów?
- Czy możesz się identyfikować z tymi postaciami?
- Czy dziewczyny i kobiety mogą identyfikować się z głównie męskimi postaciami głównymi?

Sytuacja taka – lub podobna – ma miejsce w przypadku większości wysokobudżetowych tytułów, choć w nowszych produkcjach stereotypy te są coraz częściej przełamywane. Przykładem jest rozwój postaci „Lara Croft” z serii „Tomb Rider”, wydawanej od 1996 roku. O ile wcześniejsze tytuły z tej serii zawierały absurdalnie przerysowane cechy seksualne kobiet, najnowsze tytuły serii prezentują o wiele bardziej złożoną, mniej zseksualizowaną i przede wszystkim bardzo pewną siebie bohaterkę. Zmiany w kierunku dążenia do takiego rodzaju kształtowania postaci kobiecych widoczne są w całej branży. Stanowi to bardzo dobry punkt startowy dla dyskusji wśród uczestników oraz zaproszenie do krytycznego odbioru gier wideo i opowieści, jakie zawierają.

Przerwa (w razie potrzeby).



Grafika opublikowana przez Square Enix w celach promocyjnych.

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 3: Tworzenie postaci

ok. 60-120 min.

- Wprowadzenie do działania edytora i do zadania
 - Tworzenie postaci w małych grupach
- Uczestnicy dzieleni są na małe grupy i siedzą przy komputerze stacjonarnym/laptopie. Na urządzeniach, uprzednio zaktualizowanych i włączonych, powinien być zainstalowany program Character Creator 3. Jeżeli jest wystarczająco dużo urządzeń, uczestnicy mogą również tworzyć swoje postacie samodzielnie. Zaletą tego wariantu jest silniejszy osobisty kontakt z tworzonymi w taki sposób postaciami. Z kolei w przypadku małych grup wartością dodatkową będą dyskusje i negocjacje pomiędzy uczestnikami. Wskazane jest również dobranie osób w grupach w taki sposób, by wszystkie grupy posiadały podobny poziom wiedzy (np. warto połączyć osoby z większym doświadczeniem technicznym i osoby, które mają mniejsze tego typu doświadczenie). Polecamy grupy liczące 2 osoby. Zanim uczestnicy rozpoczną tworzenie awatarów, osoby prowadzące warsztaty przedstawiają pokrótce sposób działania programu. Następnie omawiane są dalsze działania. Pomocne pytania:

- Jakie postacie chcemy stworzyć?
- Czy będą one humanoidalne (człękkształtne) czy nie?
- Jak wyraźnie widoczna powinna być płeć postaci?

Alternatywnie można wyznaczyć konkretne zadania:

1. Stwórz awatar
2. Jakiej płci biologicznej, kulturowej jest tworzona postać?
3. Zastanów się nad tym i omów tę kwestię.
4. Stwórz postać niebinarną (dodatkowe pytanie: Czy osoba niebinarna może wyglądać zupełnie „normalnie”?)

Uczestników należy także poinformować, że będą prezentować stworzoną postać pozostałym grupom. Te małe grupy powinny również stworzyć podczas swojej pracy twórczej krótką historię postaci. Cechy charakteru, umiejętności, mocne i słabe strony również mogą zostać wzięte pod uwagę. Po uzgodnieniu przebiegu prac, uczestnicy mogą zacząć realizację zadania w małych grupach. Osoba prowadząca warsztat powinna być obecna w sali i dostępna w trakcie tego segmentu warsztatów, w przypadku gdy pojawią się pytania na temat obsługi kreatora. Można również przeprowadzić wstępne dyskusje na temat postaci, zadać pytania na ich temat. Oprócz pewnego poziomu zainteresowania wykazywanego przez osobę prowadzącą warsztaty zalecamy pewną powściągliwość. Uczestnicy nie powinni być zmuszani do wyrażania własnych myśli, jako że zniekształciłoby to wyniki, a w najgorszym przypadku uniemożliwiłoby późniejszą ciekawą dyskusję.

Pod koniec tego etapu uczestnicy powinni być poinformowani z wyprzedzeniem, że kończy się czas. Należy zostawić wystarczająco dużo czasu na zrobienie zrzutów ekranu. Na zrzutach ekranu postacie powinny być przedstawione w przynajmniej jednej „typowej” i jednej „nietykowej” pozycji. Ze względów bezpieczeństwa ukończone postacie można następnie zapisać w programie jako projekt. Na potrzeby prezentacji wyników pracy można przy użyciu pendrive’a przenieść zapisane zrzuty ekranów na komputer osoby prowadzącej warsztaty. Dzięki temu postacie będzie można pokazać na rzutniku.

Przerwa (w razie potrzeby).

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 4: Prezentacja stworzonych postaci, ocena i refleksja

ok. 60 min.

- Krótka prezentacja postaci stworzonych przez małe grupy.
- Dyskusja przy okrągłym stole.
- Ocena warsztatowa: ostatnia runda.

Pod koniec warsztatów wspólnie zastanówcie się nad poniższymi kwestiami:

- Co wyniosę z tych warsztatów? Co mi się podobało, a co mi się nie podobało? Jakiek pytania pozostały jeszcze bez odpowiedzi?

Grupy prezentują swoje prace wraz z historią postaci i dalszymi szczegółami (zob. wyżej). Warto, by pytania zadawały zarówno osoby prowadzące warsztaty, jak i inni uczestnicy. Na końcu prezentacji można też pokazać „nietypowe” pozy. Następnie małe grupy robocze są rozwiązywane i dyskusja odbywa się na forum całej grupy uczestników zajęć. Pomocne pytania:

- Jak wyglądało stworzenie postaci?
- Czy było to fajne doświadczenie?
- Czy były jakieś różnice zdań w waszym zespole?
- Jak te różnice zostały pokonane?
- Kto by stworzył taką postać i dlaczego?
- Czy wolisz bardziej złożone opcje tworzenia postaci w ulubionych grach? Co powinno się zmienić w branży gier?



W skrócie

Warsztaty skupiają się na stereotypowych rolach płciowych i kwestii różnorodności w grach wideo. Dla przykładu zostaną przeanalizowane i sklasyfikowane postacie z dobrze znanych gier wideo. Następnie uczestnicy stworzą i omówią własne postacie.

Dodatkowe opcje/alternatywne działania

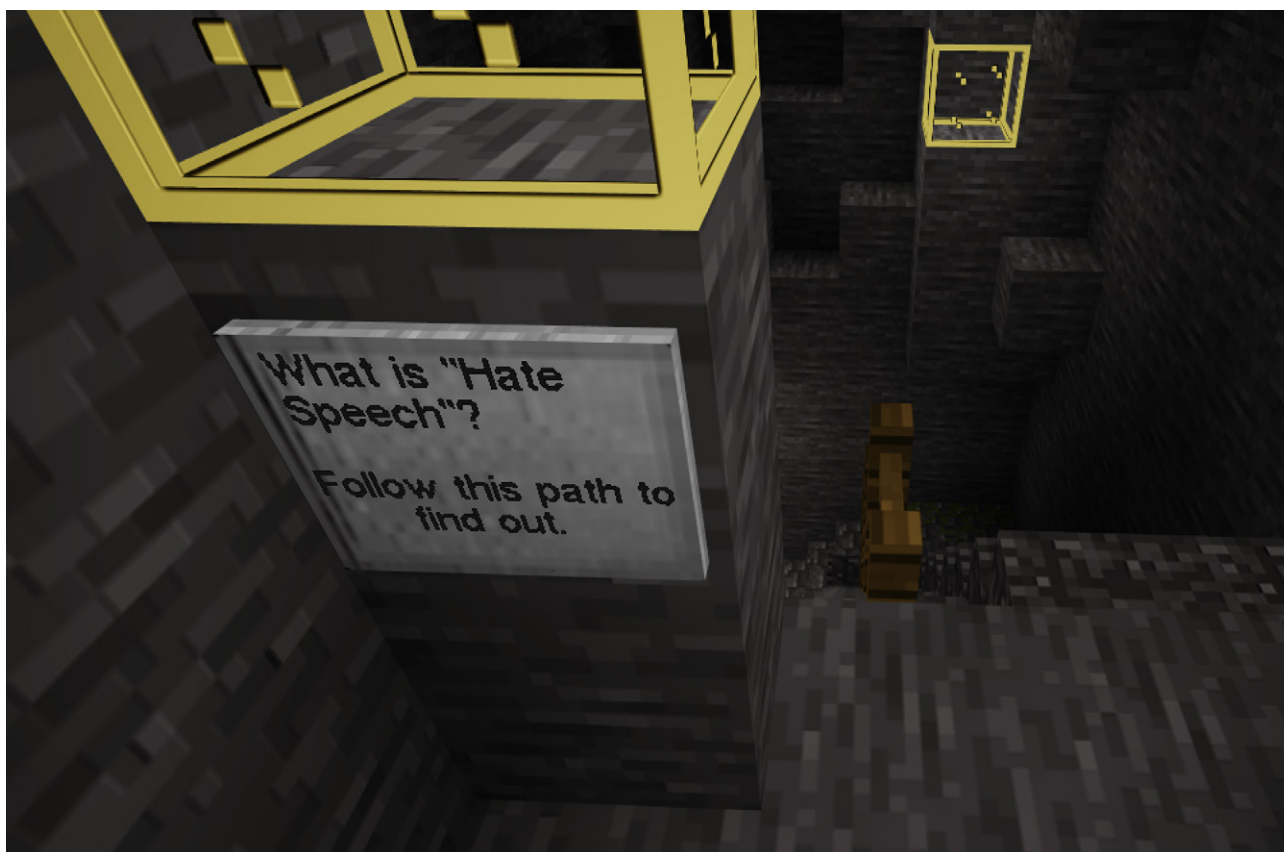
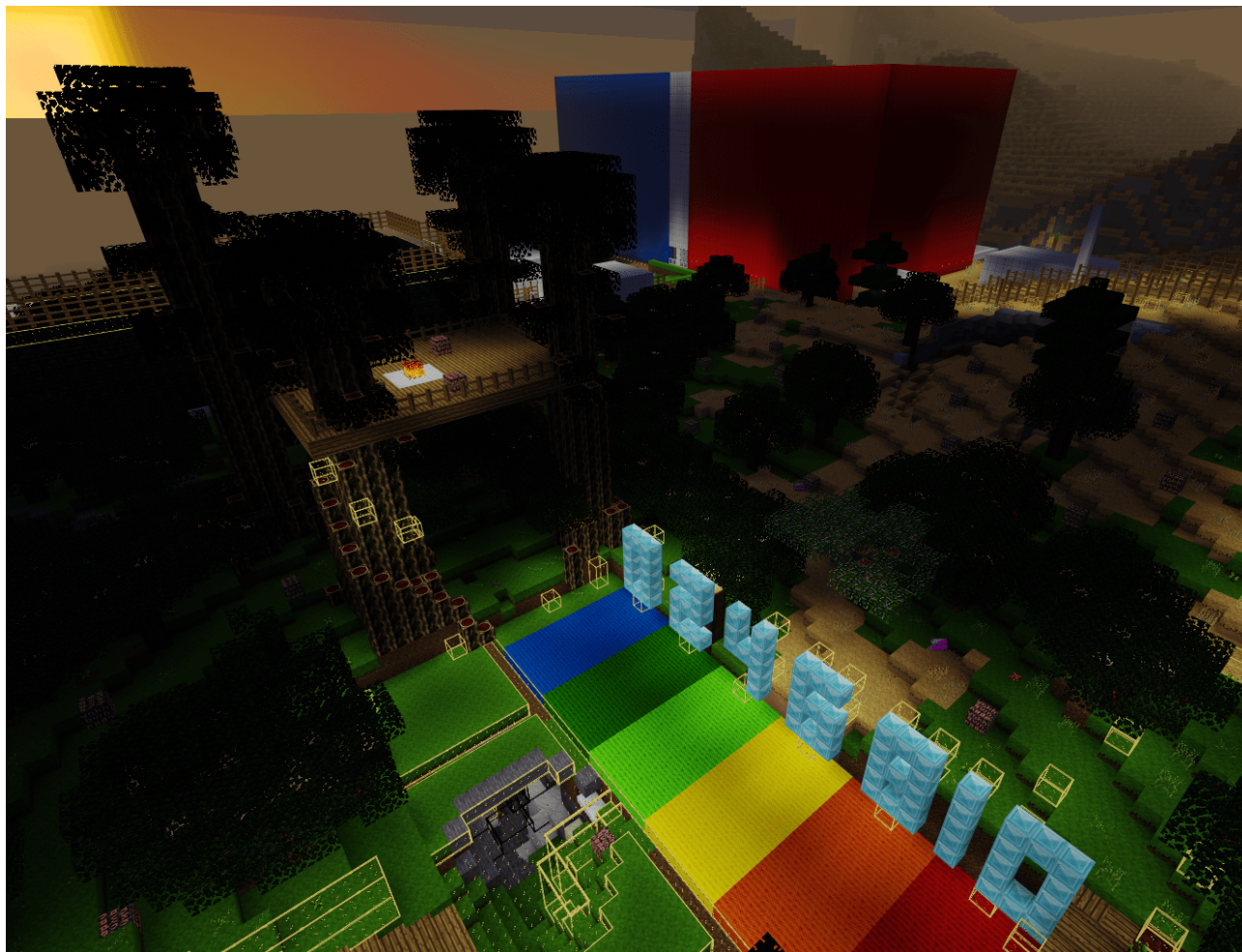
- Warsztaty mogą odbywać się również „cyfrowo”. W tym celu można je przenieść do tzw. przestrzeni wirtualnych (Virtual Game Spaces), takich jak np. Mozilla Hubs/Spoke). Utworzone postacie mogą zostać zaimportowane, a następnie komunikować się ze sobą „w przestrzeni”. Program Character Creator 3 nie oferuje niestety łatwego sposobu przeniesienia stworzonych postaci. Muszą one być przekonwertowane na stosowne formaty plików. Możliwe jest to jedynie w ograniczonym zakresie, poprzez wgranie postaci na platformę Sketchfab. Modele Sketchfab mogą być następnie zaimportowane do Mozilla Spoke. Instrukcja w formie wideo można znaleźć tutaj: <https://www.youtube.com/watch?v=Wo-KuRH7-JhE>
- Alternatywnie warsztaty mogą się odbyć w całości w Virtual Game Space RecRoom. W RecRoom można dostosować swój awatar, choć możliwości są mniej różnorodne niż w przypadku Character Creator 3.
- W Virtual Game Space, można tworzyć wystawy z utworzonych postaci.

Ciekawe dyskusje o postrzeganiu ciała i rolach płciowych mogą odbywać się niezależnie od czasu i miejsca, w tym również po zakończeniu warsztatów.

- Dzięki utworzonym avatarom lub postaciom i ich historiom można też przeprowadzić ćwiczenie „Jeden krok naprzód” (zob. opis w scenariuszu warsztatów „Doświadczenie dyskryminacji w Minetest”). Lub też w „zwykłym” pomieszczeniu, gdzie uczestnicy warsztatów „przedstawiają” swoje postacie. Lub też w Virtual Game Space, w której uczestnicy warsztatów odgrywają postacie samodzielnie.

Źródła/linki

- Link to download the test version of Character Creator 3: <https://www.reallusion.com/de/character-creator/download.html>
- Link to purchase the Character Creator 3: <https://www.reallusion.com/store/product.html?l=8p=cc>
- Gamegirls and Gameboys – computer games and the subject of gender, Game Life brochure on the subject: https://games.jff.de/gamelif_geschlecht/
- Mozilla Hubs: <https://hubs.mozilla.com>
- RecRoom: <https://recroom.com>
- How To Rec Room– customizing outfits! <https://www.youtube.com/watch?v=ont-D4ldaKJ4>
- Background Link: Representation of men and women in digital games *In Street Fighter are all half-naked!* <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Darstellung-von-Mannern-und-Frauen-in-digitalen-Spielen.4817.de.1.html>



scenariusz #4 **Doświadczaj dyskryminacji – przy użyciu Minetest**



Kompetencje



1.2 Ocena danych, informacji i treści cyfrowych



2.1 Interakcje za pośrednictwem technologii cyfrowych
2.3 Angażowanie się w działania obywatelskie za pośrednictwem technologii cyfrowych



4.3 Ochrona zdrowia i dobrego samopoczucia



5.3 Wykorzystanie technologii cyfrowych w sposób kreatywny

2.4 Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych

2.5 Netykieta

2.6 Zarządzanie tożsamością cyfrową

Tagi

- Minecraft
- Minetest
- dyskryminacja
- mowa nienawiści
- empatia
- opracowywanie strategii
- praca zespołowa

Czas

5-6.5 godziny

Odbiorcy

Młodzież w wieku od 12 do 18 lat
Grupy młodzieżowe 8-14 uczestników

Opis

Głównym tematem warsztatów jest doświadczanie dyskryminacji. W tym celu wykorzystamy możliwości, jakie daje gra Minetest, aby przemieszczać się w przestrzeni i wchodzić w interakcje ze środowiskiem. Centralnymi kwestiami dla uczestników będą: rozpoznawanie różnych rodzajów dyskryminacji, jej symulowane doświadczanie oraz refleksja na jej temat.

Dyskryminacja stanowi codzienność dla wielu ludzi w naszym społeczeństwie. Oznacza to, że wielu młodych ludzi musi sobie z nią radzić już na wczesnym etapie życia, także w świecie cyfrowym.

Często wyrazem dyskryminacji w przestrzeni wirtualnej jest mowa nienawiści w internecie, która będzie przedmiotem warsztatów przeprowadzonych z wykorzystaniem gry Minetest. Celem warsztatów jest nauka rozpoznawania mowy nienawiści oraz opracowywania strategii radzenia sobie z nią.

Warsztaty mogą opcjonalnie być przeprowadzone w sposób zdecentralizowany całkowicie wirtualnie lub tradycyjnie, z grupą uczestników zgromadzonych w jednym miejscu.

Minetest to otwarta, darmowa wersja niezwykle popularnej gry komputerowej Minecraft i jest do niej bardzo podobna. Warsztaty można również przeprowadzić w grze Minecraft, jeśli tylko odtworzona zostanie w niej mapa.

Warsztaty trwają około 300–400 minut.

Kontekst

Scenariusz może zostać wykorzystany zarówno w pracy z klasami szkolnymi jak i w kontekstach pozaszkolnych. Dobrym pomysłem jest omówienie kwestii dyskryminacji w grupach niejednorodnych, heterogenicznych. Jednakże doświadczanie dyskryminacji będzie szczególnie cenne dla grup jednorodnych, homogenicznych. W obu tych przypadkach wymagane są uważność i empatia, jako że negatywne doświadczenia w takich sytuacjach mogą być przypomniane ponownie.

Warsztaty mogą być przeprowadzone wyłącznie w formie cyfrowej. Oznacza to, że warsztaty mogą być prowadzone w sposób zdecentralizowany, bez potrzeby organizowania spotkań.

Cel

Warsztat ma na celu pozwolić namacalnie odczuć dyskryminację, która czasem prowadzi do stosowania mowy nienawiści. Uczestnicy powinni sami doświadczyć sytuacji, w których muszą radzić sobie z nierównymi warunkami w grze, niezależnie od ich pochodzenia, płci, orientacji seksualnej czy wyglądu. Następnie mogą zostać nakreślone wnioski i porównania ze światem nie-wirtualnym oraz omówiony sposób, w jaki sobie z tym radzimy.

Kolejnym celem warsztatów jest kategoryzowanie i identyfikowanie mowy nienawiści.

Wymagane pomoce

- Jedno urządzenie na 1–2 osoby z Minetest. Minetest działa na urządzeniach z systemami Windows, Android, Mac, Linux i FreeBSD, jest programem bezpłatnym i można go pobrać ze strony <https://www.minetest.net/downloads/>.
- Dostęp do internetu
- Komunikacja:
 - Jeżeli warsztaty odbywają się w jednym miejscu, musi być możliwe rozdzielanie uczestników podczas części 2 na dwie grupy w taki sposób, by grupy nie wiedziały, co tworzy druga grupa.
 - Jeżeli warsztaty odbywają się w sposób zdalny przez internet, wymagane jest narzędzie do komunikacji głosowo-czatowej (np. Discord, Teamspeak, itp.) i słuchawki z mikrofonem. Podczas niektórych czynności w części 2 dwie grupy będą musiały być rozdzielone, tak by nie wiedziały, co tworzy druga grupa.
- Przygotowany świat w Minetest dostępny na jednym komputerze/serwerze.

Uwagi dotyczące zarządzania światem w Minetest

- Świat Minetest „Play Your Role” musi być uruchomiony na serwerze lub na komputerze lokalnym. Świat można pobrać ze strony www.playyourrole.eu lub games.jff.de/play-your-role.
- Aby warsztat przebiegł zgodnie z planem, osoby prowadzące warsztat powinny go wcześniej przetestować i zapoznać się z podstawami gry Minetest.
- Na serwerze powinny być dwie „role”:
 - Administratorów i uczestników.
 - Osoby prowadzące warsztat lub administratorzy powinni mieć wszędzie możliwość przemieszczania się i budowania.
 - Uczestnicy mogą jedynie poruszać się lub budować w określonych obszarach. Osoby prowadzące warsztat mogą określać postępy uczestników w świecie Minetest dzięki „chronionym drzwiom”, które tylko oni mogą otwierać.
- Punkt startowy należy ustawić na „Starting Hut” („Chatka Startowa”), tak by uczestnicy zaczynali grę z tego miejsca. Drzwi powinny pozostać zamknięte do chwili rozpoczęcia warsztatu.
- Dalsze ustawienia serwera:
 - Tryb przetrwania, obrażenia PvP, wybuchy – należy wyłączyć.
- Świat Minetest można odtworzyć w grze Minecraft.

SEGMENT 0: Przygotowanie

Przygotowywane są pokoje wirtualne	Uczestnikom zostaną z wyprzedzeniem przesłane informacje o:
• serwer Discord • serwer Minetest	• metodzie dostępu do pokoju Discord • instrukcji instalacji Minetest (bezpłatnie)

SEGMENT 1: Start 30 minut

Opis: • Powitanie uczestników na serwerze Discord. Na serwerze wszyscy uruchamiają wspólny kanał głosowy, tak by mogli się komunikować. Zalecamy, by nie uruchamiać funkcji wideo dla uczestników na tym etapie, ponieważ próg wejścia jest bardzo niski i pewne różnice (kolor skóry, tło) pozostają niejasne. • Jednocześnie uczestnicy łączą się z serwerem Minetest. Znajdują się oni w Chatce Startowej, którą mogą opuścić dopiero wtedy, gdy osoby prowadzące warsztat otworzą drzwi. • Ważne jest, by zarezerwować wystarczająco dużo czasu na rozwiązanie problemów technicznych u uczestników (najlepiej byłoby to zrobić z wyprzedzeniem).	• Wyjaśnienie podstawowego sterowania w grze Minetest (ruchy: WASD, mysz: rozejrzyj się; Spacja: skacz). • Przejście razem do „szatni”, przebranie się według preferencji. • Krąg siedzisk w „Auli”: Wyjaśniany jest ogólny przebieg warsztatu, a uczestnicy przedstawiają się.
--	---

SEGMENT 2: Labirynt – budowanie w Minetest 130-150 minut

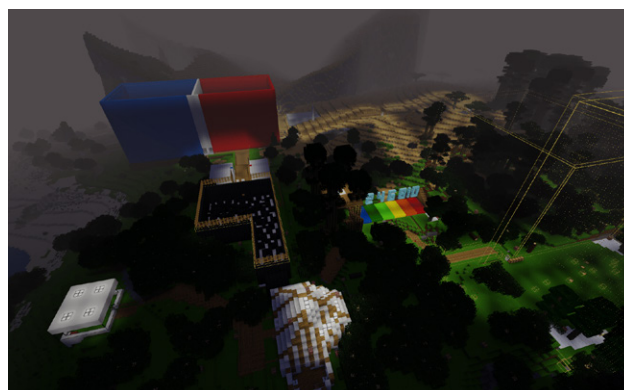
Opis: • (15 minut) Wszyscy uczestnicy jednocześnie biegną przez labirynt, aby zapoznać się z systemem sterowania w grze. Osoby, które przebiegły labirynt, mogą wspiąć się na górę i kibicować pozostałym przez szklany sufit. • (15 minut) Na szklanym suficie pojawiają się doświadczenia Minecraft/Mine-test, a uczestnicy dzieleni są na grupy: „nowych graczy”, „graczy na poziomie podstawowym” i „graczy-ekspertów”. Tworzone są dwie „zbilansowane” grupy (Wielkość/doświadczenie w Minecraft/Minetest) o nazwie drużyna „Niebieska” i drużyna „Czerwona”. • Uczestnicy powinni odpowiednio dostosować wygląd swojego awatara w Minetest. W tym celu udostępnione zostaną broje w dwóch różnych kolorach (czerwonym i niebieskim) w dwóch różnych pokojach; uczestnicy zakładają broje, używając klawisza „i” oraz komendy „3D armour”. • Następnie pojawia się instrukcja: <i>Obie drużyny (czerwona/niebieska) przypisane są do z góry określonego obszaru, który nie jest widoczny dla drugiej drużyny. Zadanie polega na zbudowaniu w 40 minut labiryntu, który druga drużyna ma przejść po zakończeniu fazy budowy. Uczestnicy mogą korzystać wyłącznie z materiałów w pudełkach. Druga drużyna ma następnie pokonać labirynt stworzony przez pierwszą drużynę pod presją czasu (10 minut).</i>	• Osoby prowadzące warsztat nie mówią jednak uczestnikom, że drużyna niebieska otrzymuje o wiele więcej materiałów lepszej jakości i więcej narzędzi. Drużyna niebieska może również wykopać około 10 kamieni z ziemi, a zatem może również tworzyć tunele. Czerwona drużyna nie ma tej możliwości. Tak więc warunki są wyraźnie nierówne, a zadanie jest celowo niesprawiedliwe. • Uczestnicy mogą zauważyć te nierówne warunki początkowe podczas pokonywania labiryntu zbudowanego przez drugą drużynę. Może zareagują frustracją lub złością. Jednak niektórzy z nich mogą nie zauważyć nierównych warunków wyjściowych. Tutaj właśnie potrzebna jest wrażliwość osób prowadzących warsztat, by możliwa była trudna, ale owocna dyskusja. • Do rundy dyskusji przygotowana jest przestrzeń za labiryntami. Przestrzeń ta obejmuje miejsca do siedzenia oraz możliwość ustawienia się jako odpowiedź na pytania od 0 do 10 i pudełka z oznaczeniami do spisywania informacji zwrotnych Zależnie od nastroju: • Runda dzielenia się informacjami zwrotnymi może zostać rozpoczęta bezpośrednio w postaci dyskusji otwartej lub • uczestnicy są proszeni o spisanie swoich doświadczeń na znakach, zanim podzielą się informacjami zwrotnymi
--	--

- z grupą oraz zanim przeprowadzona zostanie dyskusja.
- Prawdopodobnie uczestnicy sami z siebie zauważą „niesprawiedliwość” nierównych warunków początkowych. Jeżeli tego nie zrobią, osoby prowadzące warsztat wskazują różnice
- Osoby prowadzące kierują dyskusją w stronę przeniesienia doświadczenia dyskryminacji i przywileju z życia wirtualnego do życia „w realu” (do miejsca zamieszkania, wykształcenia, pieniędzy, koloru skóry), co skłania do przemyśleń.

Opcjonalne rozszerzenia:

- Ponadto można ostrożnie zapytać o doświadczenia własne uczestników związane z nierównościami / niesprawiedliwościami.
- Następnie można przeprowadzić quiz statystyczny (np. na temat nierównego podziału dóbr, dziedziczenia poziomu wykształcenia, równości płci) i omówić go.

Doświadczysz nierównego potraktowania, obie grupy powinny następnie wspólnie pracować nad zadaniem, tak by się pogodzić. Aby pogodzić grupę, ten segment kończy się wspólnym zadaniem realizowanym we współpracy (20 minut), np. upiększenie punktu startowego / miejsca dyskusji / labiryntu. W tym celu trzeba nadać uczestnikom uprawnienia do budowania i do wykorzystania niektórych elementów. Uprawnienia te należy następnie wycofać. Alternatywnie obie grupy mogą zbudować wspólnie mały projekt w „Piaszownicy”.



Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od dołu po lewej stronie: Chatka startowa, hala powitalna, labirynt, zbrojownia, w której uczestnicy zakładają niebieskie i czerwone zbroje, obszar, gdzie niebieska i czerwona drużyna budują swoje labirynty, „Schody do Zrób krok naprzód” oraz obszar informacji zwrotnych. Poza obrazkiem: „Jaskinia Mowy Nienawiści”.

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 3: „Jeden krok naprzód”

60 minut

Opis:

Uczestnikom należy umożliwić zrozumienie ich własnych doświadczeń dyskryminacji. W tym celu w grze Minetest zaadaptowano koncepcję „Zrób krok naprzód”. Koncepcja ta została bardziej szczegółowo opisana w sekcji „Linki”.

- Grupa przechodzi do następnego obszaru: „Zrób krok naprzód”.
- Tutaj każdy z uczestników otrzymuje kartę roli, nie wiedząc z góry, co otrzyma. Czytając kartę, zachowuje ją w tajemnicy przed pozostałymi. Aby pomóc uczestnikom wcielić się w rolę, osoby prowadzące warsztat przeczytają kilka z poniższych pytań na głos. Po każdym pytaniu należy zrobić przerwę, tak aby każda osoba miała czas na wyobrażenie sobie siebie i swojego życia:
 - Jak wyglądało twoje dzieciństwo? W jakim domu mieszkałeś /mieszkałaś? W jakiego rodzaju gry się bawiłeś/bawiłaś? Jakiego rodzaju pracę wykonywali twoi rodzice?
 - Jak wygląda twoje życie codzienne dziś? Gdzie spotykasz się ze swoimi znajomymi? Co robisz rano, po południu, wieczorem?
 - Jaki jest twój styl życia? Gdzie mieszkasz? Ile dostajesz miesięcznie pieniędzy? Co robisz w wolnym czasie? Co robisz podczas wakacji?
 - Co jest dla ciebie ekscytujące, a czego się boisz?

- Uczestnicy proszeni są o ustawienie się w rzędzie u podnóża szerokich schodów w wyznaczonym miejscu.
- Następnie odczytywane są sytuacje i pytania. Uczestnicy, którzy odpowiadaliby „tak” na dane pytanie – wchodzą o jeden stopień do góry. W przeciwnym razie nie ruszają się z miejsca.
- Na koniec uczestnicy proszeni są raz jeszcze o rozejrzenie się dookoła i przyjrzenie się sytuacji, nie ruszając się z miejsca.
- Po zakończeniu gry wyniki (15 minut) są omawiane i dyskutowane, omawiane są również możliwe działania poszczególnych osób. W odpowiedzi uczestnicy mogą zatrzymać się w tym miejscu, co podkreśla ich „różnice”. Mogą też przejść bezpośrednio do następnego obszaru, aby wziąć udział w dyskusji w bardziej miłej atmosferze.

Zależnie od składu grupy, koncepcja ta może zostać dostosowana tak, by przypominała bardziej realne życie uczestników.

SEGMENT 4: Czy to mowa nienawiści?

30 minut

Opis:

Uczestnicy wchodzić do „Hate Speech Cave” („Jaskinia Mowy Nienawiści”), aby zapoznać się z tematem mowy nienawiści. Wejście do jaskini ukryte jest pod kratką w szklanej podłodze w pobliżu wejścia do obszaru „Hide And Seek” („Ukryj i Szukaj”). W jaskini uczestnicy poznają definicję mowy nienawiści.

Po przejściu przez jaskinię uczestnicy ponownie wchodzić na powierzchnię i udają się na „Question Arena” („Arenę pytań”), gdzie znajdują oznaczenia na podłodze, na skali od 0 do 100.

W tym miejscu osoby prowadzące warsztaty przedstawiają sytuacje i stwierdzenia, do których uczestnicy powinni się odnieść: wskazują, na ile ich zdaniem stanowią one mowę nienawiści (do 100) lub są neutralne czy też nieproblematyczne (0).

Po każdym przykładzie następuje dyskusja i refleksja na temat (różnych) ocen przedstawionych sytuacji i stwierdzeń.

SEGMENT 5: Informacja zwrotna i zamknięcie

30 minut

(15 minut) Uczestnicy piszą swoje opinie na temat znaków, które nie są widoczne dla wszystkich, aby zachować anonimowość. Następnie opinie te są omawiane na forum całej grupy.

(10 minut) Wreszcie, w „Hiding Area” („Kryjówce”) uczestnicy grają w chowanego. Wszyscy uczestnicy, poza jedną osobą, starają się schować i dotrzeć do wejścia do tego obszaru, tak by osoba szukająca ich nie zauważyła.

(5 minut) Zdjęcie grupowe i pożegnanie.

Jeżeli pozostał na to czas, uczestnicy mogą opcjonalnie zbudować coś w „Piaskownicy” obok „Kryjówek”. Gdy czas się skończy, osoby prowadzące warsztaty mogą przeprowadzić uczestników z powrotem do punktu startowego przez sekretne drzwi i pożegnać się z nimi.

W skrócie

„Doświadczenie dyskryminacji w Minetest” to warsztat bazujący na grze opracowany z wykorzystaniem technologii cyfrowych, przeznaczony dla młodych ludzi, w trakcie którego będą identyfikować akty dyskryminacji, a także uczyć się zapobiegać dyskryminacji i mowie nienawiści oraz odpowiednio sobie z nimi radzić. Centralnym elementem warsztatu jest gra komputerowa Minetest i jej środowisko 3D.

Aby pomóc w transferze wiedzy z gry do życia codziennego, wykorzystane zostały klasyczne metody pedagogiczne, takie jak kierowane dyskusje w grupie oraz metoda „Zrób krok naprzód”.

Opcje i warianty

Warsztat ten oferuje możliwość realizacji wyłącznie w formie cyfrowej, zdecentralizowanej. Jeżeli warsztaty odbywają się w jednej lokalizacji, etap 3 można również przeprowadzić offline, zmieniając zarazem metodę pracy.

Po pobraniu świata Minetest warsztat można zrealizować na dedykowanym serwerze Minetest. Możliwe jest również przeprowadzenie go przy użyciu „The Corona Education Server”. W takim przypadku osoby prowadzące warsztat powinny skontaktować się z administratorami serwera lub z zespołem Play Your Role w JFF – Instytucie Edukacji Medialnej, aby uzyskać niezbędne prawa. Na tym serwerze warsztat można znaleźć w punkcie pt. „Play Your Role”.

Jeżeli jest to konieczne i jeśli jest wystarczająco dużo czasu na przygotowanie, świat Minetest może zostać odtworzony w świecie gry Minecraft, by tam przeprowadzić zajęcia.

Źródła/linki

- Poziom Minetest można pobrać pod adresem [www.playyourrole.eu or games.jff.de/play-your-role/](http://www.playyourrole.eu_or_games.jff.de/play-your-role/).
- Pobierz grę Minetest: <https://www.minetest.net/downloads/>
- Minetestbildung może pomóc z grą Minetest i zapewnić dostęp do „The Corona Education Server”. Proszę pamiętać, że strona internetowa i społeczność posługują się językiem niemieckim: <http://minetestbildung.de/>
- Take A Step Forward („Zrób krok naprzód”):
 - w języku niemieckim: <https://rm.coe.int/kompass-final-bf-2020/16809ebdf4>
 - W języku angielskim: <https://www.coe.int/en/web/compass/take-a-step-forward>
 - W innych językach: <https://www.coe.int/en/web/compass/other-languages>



Kompetencje



- 2.1. Interakcje za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.4. Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.5. Netykieta



- 4.3 Ochrona zdrowia i dobrego samopoczucia

Tagi

- błędy
- mowa nienawiści
- zastraszanie (bullying)
- zadośćuczynienie
- rozwiązywanie problemów
- fotografia

Czas

3.5-5 godzin

Odbiorcy

Młodzież w wieku 16 lat i powyżej

Opis

W swojej książce *Grammatica della Fantasia* („Gramatyka wyobraźni”) Gianni Rodari napisał: „W każdym błędzie tkwi potencjał dla opowieści”.

Błąd jest podstawowym elementem rozwoju: postęp w życiu dokonuje się poprzez podejmowanie prób, więc gdybyśmy nigdy nie popełniali błędów, nie moglibyśmy się rozwijać.

Szczególnie ważne jest zrozumienie tej koncepcji w okresie dojrzewania, zwłaszcza w kontekście relacji. Proces rozpoznawania własnych błędów, rozumienia ich skali i konsekwencji oraz podejmowanie prób ich naprawienia jest podstawą rozwoju zdrowych relacji międzyludzkich.

Celem tego scenariusza jest skupienie się na kwestii błędu w kontekście mowy nienawiści w internecie.

Szczególnie wśród młodych ludzi mowa nienawiści może występować podczas ich aktywności w internecie jako emocjonalna reakcja na daną sytuację: na przykład w trakcie grania w gry wideo gracze często wyrażają swoją frustrację z powodu przegranej stwierdzeniami, których normalnie by nie użyli. Nie doceniają przy tym zasięgu oddziaływania swoich wypowiedzi. Jednak w internecie to, co piszemy lub robimy, nabiera „trwałego” charakteru: praktycznie niemożliwe jest skasowanie umieszczonych w sieci treści, nawet jeżeli czegoś, co napisaliśmy żałujemy lub jeżeli zmienimy zdanie. Stwarza to wrażenie, że gdy już raz stworzy się treść, która może mieć negatywne konsekwencje, nie da się nic z tym zrobić. Ważna jest refleksja nad konsekwencjami naszych słów, a także określanie strategii zadośćuczynienia za nie.

Każdy z nas popełnia błędy i pragnie móc cofnąć czas lub mieć szansę, by zrobić daną rzecz jeszcze raz od nowa. To właśnie przydarza się Maxine Caulfield, bohaterce gry „Life is Strange” („Życie jest dziwne”), epizodycznej gry wideo będącej podstawą tego scenariusza. Max to osiemnastoletnia studentka fotografii. Odkrywa, że potrafi cofać czas, kiedy tylko chce, a jej wybory prowadzą do innego przebiegu zdarzeń. Na początku gry Max przewiduje nadejście straszliwej burzy i będzie musiała wykorzystać swoje zdolności, by ocalić miasto.

W ten sposób działania gracza wpływają na przebieg opowieści, która może zostać przepisana na nowo za każdym razem, gdy gracz zdecyduje się cofnąć czas. W prawdziwym życiu jest to niemożliwe, ale możemy za to uczyć się na własnych błędach.

Podobnie jak Max, uczestnicy również będą patrzeć na rzeczywistość poprzez fotografię, która ma stanowić narzędzie, za pomocą którego odtworzą historię popełnianych przez siebie błędów i zidentyfikują strategię ich naprawy.

Uwagi

Zajęcia mogą być prowadzone w szkole lub w kontekstach nieformalnych. Należy zapewnić uczestnikom możliwość robienia zdjęć i poruszania się po dużej przestrzeni (kilka sal lekcyjnych, przestrzeń na zewnątrz itp.)

- Ostrzeżenia
Gra „Life is Strange” porusza problematyczne tematy, takie jak zastraszanie, zabójstwo czy zażywanie narkotyków. Należy to wziąć pod uwagę przy przedstawianiu gry młodzieży.

Cel

Celem ćwiczenia jest zachęcenie uczestników do refleksji nad ich zachowaniami online. Kwestionowanie swoich zachowań, przyznawanie się do błędu, podjęcie próby naprawienia błędów w zachowaniu stanowią istotne elementy rozwijania umiejętności poprawnej komunikacji online. Poprzez grę „Life is Strange”, która skupia się na możliwości cofnięcia czasu, a także poprzez wykorzystanie fotografii i tkwiącego w niej potencjału narracyjnego uczestnicy analizują sposób, w jaki są obecni online, a jednocześnie badają, jaką naukę mogą wyciągnąć ze swoich błędów i jak mogą próbować je naprawić.

Wymagane pomoce

„Life is Strange” – odcinek 1 „Chrisalis”

„Life is Strange” to gra wideo dostępna na wielu platformach, stworzona przez DONTNOD Entertainment i wyprodukowana przez Square Enix.

Gra jest do pobrania z Play Store i Apple Store, można w nią grać na tablecie lub na telefonie.

Pierwszy odcinek jest bezpłatny, natomiast następne wymagają opłat.

Fabula gry

Max Caulfield dostała się do bardzo prestiżowej szkoły fotografii Blackwell Academy, gdzie skończy ostatnią klasę szkoły średniej i będzie kontynuować naukę na studiach. Szkoła mieści się w Arcadia Bay, w nadmorskiej wiosce, w której dorastała, ale z której wyjechała 5 lat wcześniej. Kiedy w połowie jesieni zaczynają się zajęcia, Max ma koszmarne sen będący przepowiednią nadejścia tornada, które zniszczy miasto. jednocześnie Max odkrywa, że ma moc cofania się w czasie. Dzięki tej umiejętności ratuje Chloe, swoją przyjaciółkę z dzieciństwa, przed śmiercią z rąk chłopca, który jej groził. Obie rozpoczynają następnie dochodzenie w poszukiwaniu zaginionej dziewczyny, Rachel Amber, najlepszej przyjaciółki Chloe. Jednak nic nie jest takie, jakie się wydaje. Pod koniec odcinka Max dowiaduje się, że tornado, które jej się śniło, dotrze do miasta za 4 dni.

W grze gracz napotyka zagadki do rozwiązania i dialogi w formie wielokrotnego wyboru. Dzięki temu decyduje o sposobie, w jaki Max komunikuje się z pozostałymi postaciami. Bardzo często wybory gracza dotyczą kwestii moralnych.

Max musi zdecydować, czy powie-
dzie prawdę czy skłamać, czy wyśmiać
kogoś, kto ją zastraszał, czy też pocieszyć
tę osobę, czy przyjąć winę za coś, co zrobił
przyjaciel, czy nie.

Gra „Life is Strange” odzwierciedla
również koncepcję znaną pod nazwą
„Efekt motyla”¹: kiedy Max używa swoich
mocy, by zmienić choćby najmniejszą
rzecz, może to spowodować konsekwencje
w skali makro. Efekt ten podkreślany jest
w grze poprzez motyla pojawiającego się
na ekranie wtedy, kiedy gracz podejmuje
decyzje, które będą miały konsekwencje.

Metody pracy

Podstawowym motywem w pracy
są błędy. Uważamy, że podejście zakłada-
jące wyłącznie stosowanie kar wobec tych
osób, które popełniają błędy, na przykład
poprzez podejmowanie zachowań prze-
mocowych w internecie, przynosi efekt
przeciwny do zamierzonego. Chcieliby-
śmy, by uczestnicy ćwiczenia mieli okazję
przeanalizować i zakwestionować swoje
zachowania w sposób konstruktywny, zba-
dać konsekwencje własnego niestosow-
nego zachowania dla innych osób oraz
zidentyfikować strategie naprawiania tego
typu zachowań.

Aby skutecznie pracować ze wspo-
mnianymi problemami, uczestnicy muszą

czuć się akceptowani i mieć możliwość
swobodnego mówienia o swoich błędach
w luźnej atmosferze, nie będąc osądzani.

W tym celu należy zwrócić szczególną
uwagę na otoczenie, w którym prowadzi
się ćwiczenie. Zapewnienie czasu na pierw-
sze powitanie oraz czasu na pożegnanie
pomaga stworzyć wrażenie bezpiecz-
nej przestrzeni, w której uczestnicy mogą
swobodnie się wypowiadać: na początku
i na końcu każdej sesji osoba prowadząca
mówi uczestnikom, by ustawili się w kole
i proponuje aktywność na rozgrzewkę lub
na pożegnanie. Wykorzystanie technik
fizycznych pomaga również wzmocnić
atmosferę zaufania wśród uczestników.

Wykorzystanie fotografii pozwala
uczestnikom skupić się na wpływie, jaki ich
działanie wywiera na tych, którzy to dzia-
łanie widzą, co pozwala im rozwinąć umie-
jętność decentralizacji skupienia.

Zasadniczą rolę odgrywa również praca
w grupie. Granie w grę wideo w grupie
usprawnia umiejętności dialektyczne oraz
pobudza do refleksji meta-kognitywnej
nad tematami przedstawianymi w grze.

Dzielenie się obowiązkami, opraco-
wywanie strategii oraz wyborów oraz
atmosfera otwartości wolnej od osądów
sprzyjają kreatywności uczestników oraz
określaniu bardziej skutecznych działań.

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 1:

ok. 120 minut

Opis:

Poprzez ćwiczenia ruchowe, wywiady oraz
wstęp do gry „Life is Strange” uczestnicy
pracują nad tematem związku pomiędzy
działaniami a ich konsekwencjami.

Pomoce:

- Gra wideo „Life is Strange”, odcinek 1
„Chrysalis”

Wypożyczenie:

- Pomieszczenie, w którym uczestnicy
mogą się swobodnie poruszać
- Kserokopie z opisem dyskusji w parach
- Telefony komórkowe z aparatami
(mogą one należeć do uczestników lub
być przekazane im na początku zajęć)
- Tablica lub flipchart do odnotowywania
treści wspólnych dyskusji
- Tablety lub telefony komórkowe do gra-
nia w grę „Life is Strange”
- Kartki papieru, długopisy

Prezentacja:

- Uczestnicy ustawiają się w kole. Pierwsza
osoba wykonuje gest w kierunku osoby
stojącej po jej lewej stronie, która odbiera
gest i powtarza go, zmieniając go lekko,
do kolejnego uczestnika, aż gest prze-
wędruje przez całe koło do pierwszego
uczestnika w jego ostatecznej „przekształ-
conej” formie. Następnie ta osoba wysyła
ten gest z powrotem w drugą stronę,
powodując niejako „efekt przewijania”,
dopóki nie dotrze do niej z powrotem ten
pierwotny gest.

Pierwsza dyskusja: przewijanie.

- Zapytaj uczestników, czy kiedykolwiek

chcieliby cofnąć się w czasie i wpro-
wadzić koncepcję efektu motyla.

- Uczestnicy, podzieleni na pary, oma-
wiają tę kwestię.
- Możesz rozdać kartę ułatwiającą dys-
kusję:
 - czy kiedykolwiek chciałeś/chciałaś
cofnąć się w czasie?
 - w jakiej sytuacji?
 - czy myślisz, że posiadanie takiej mocy
byłoby czymś dobrym?
 - jakich błędów chciałbyś/chciałabyś
uniknąć, gdybyś mógł/mogła zrobić
coś ponownie?

Pod koniec tego ćwiczenia uczestnicy swo-
bodnie rozmawiają na ten temat, podczas
gdy osoba prowadząca zapisuje pojawia-
jące się pomysły i wnioski na tablicy.

„Life is Strange”, gra

- Uczestnicy dzielą się na grupy cztero-
osobowe i grają w grę „Life is Strange”
przez około 30 minut.
W ramach każdej grupy uczestnicy
mają określone role:
 - Jedna osoba odpowiedzialna jest
za ruch bohaterki
 - Jedna osoba ma za zadanie
podejmować ostateczne decyzje
i interweniować w przypadku braku
porozumienia między innymi graczami
 - Jedna osoba zajmuje się mierzeniem
czasu
 - Jedna osoba służy za pamięć grupy,
odnotowując wszystko, co się dzieje
- Po upływie 30 minut zapytaj uczestni-
ków, dokąd udało im się dotrzeć i co się
wydarzyło. Osoby odpowiedzialne
za odnotowywanie wydarzeń zabierają
głos.

¹ Efekt motyla to termin stosowany w gałęzi matematyki nazywanej teorią chaosu, która skupia się na
nieprzewidywalności zdarzeń. Jego źródłem jest napisany przez meteorologa Edwarda Lorentza, artykułu
zatyłowanego: „Czy trzepotanie skrzydeł motyla w Brazylii może wywołać tornado w Teksasie?” [Does
the Flap of a Butterfly's Wings in Brazil Set off a Tornado in Texas?].

Wskazówki do dyskusji:

- Jak daleko udało się wam dotrzeć w grze?
- Czy było łatwo podejmować decyzje? Ile razy musiała zainterweniować osoba odpowiedzialna za podejmowanie ostatecznych decyzji?
- W ramach gry pojawiają się również problemy „etyczne” dotyczące tego, jak należy się zachowywać wobec innych, a także wyboru określonych zwrotów w dialogach. Jak rozwiązaliście te problemy? Które z rozwiązań były waszym zdaniem najbardziej skuteczne? Dla czego?
- Czy w waszych relacjach internetowych kiedykolwiek zachowaliście się w sposób, który różni się od tego, który uważacie za „właściwy”? Czy doświadczyliście wobec siebie lub byliście świadkami hejtujących komentarzy? Jak się zachowaliście? Jak zareagowaliście? Jak zareagowała osoba, do której skierowane były takie komentarze?
- Jeżeli nie mieliście racji, czy od razu zdaliście sobie z tego sprawę? Co sprawiło, że zdaliście sobie sprawę, że popełniliście błąd?

- Wyjaśnij, na czym polega mowa nienawiści w internecie:
- Czy kiedykolwiek się z nią zetknęliście? Co wtedy zrobiliście?

Zapytaj uczestników, czy podczas ich aktywności w internecie miały miejsce sytuacje, w których chcieliby cofnąć się w czasie i zmienić przebieg wydarzeń. Rozdaj uczestnikom kartki, na których opiszą takie wydarzenia. Uczestnicy ustawiają się w kole. Odczytaj opisywane sytuacje na głos. Za każdym razem, gdy uczestnik/uczestniczka zidentyfikuje lub rozpozna jedną z opisywanych sytuacji jako mu/jej znaną, robi krok do przodu w kole.

Pod koniec ćwiczenia poproś uczestników, by zwrócili uwagę na to, w jaki sposób zmieniła się ich pozycja w kole i zrób zdjęcie. Zachowaj karty opisujące sytuacje.

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 2:

ok. 120 minut

Opis:

Poprzez wykorzystanie fotografii jako narzędzia narracyjnego uczestnicy analizują pojęcie błędu

Pomoce:

- Strony ze zdjęciami (zob. spis stron internetowych)

Wyposażenie:

- Rzutnik wideo oraz komputer podłączony do internetu
- Przydatne może być utworzenie folderu w chmurze, w którym będą przechowywane materiały stworzone przez uczestników
- Aparaty fotograficzne lub telefony komórkowe z aparatami
- Możliwość udania się w miejsca znajdujące się poza pomieszczeniem, w którym prowadzone jest ćwiczenie, by zrobić zdjęcia
- Prezentacja wraz z transkrypcją sytuacji z poprzedniego spotkania, podzielona tematycznie przez osobę prowadzącą.

Przykładowe tematy mogą obejmować:

- Obelgi rasistowskie
- Body shaming (ośmieszające lub zawstydzające komentowanie wyglądu innych osób)
- Komentarze homo- / transfobiczne
- Komentarze seksistowskie i tym podobne.

Przedstawiamy drugą sesję. Uczestnicy ustawiają się w kole do ćwiczenia powitalnego.

Tak jak Max, bohaterka gry wideo, która regularnie robi sobie zdjęcia (selfie), każdy z uczestników pozuje, tak jakby robił sobie selfie odpowiadające jego nastrojowi. Przedstaw uczestnikom listę sytuacji, które wspomniane zostały na poprzedniej sesji, wraz z końcowym zdjęciem i zapytaj uczestników, czy podział tematyczny jest ich zdaniem odpowiedni. Dokonaj wszelkich niezbędnych zmian.

Pokaż uczestnikom kilka galerii zdjęć: istnieje wiele sposobów opowiadania historii za pomocą fotografii – może wystarczyć jedno ujęcie, a może być potrzebna cała sekwencja; można przyjąć styl bardziej metaforyczny lub bardziej opisowy, można skupić się na szczegółach lub na szerszej perspektywie... itd.

Opowieści o błędach:

Powstają grupy robocze. Poproś uczestników o utworzenie grup w oparciu o tematy, według których zostały podzielone opowieści o różnych sytuacjach. Uczestnicy samodzielnie wybierają tematy, nad którymi będą pracować, lecz grupy nie mogą składać się ze zbyt dużej liczby osób: jeżeli jest taka potrzeba, więcej niż jedna grupa może pracować nad tym samym tematem.

Każda grupa będzie pracować nad budową opowieści fotograficznej na wybrany temat. Uczestnicy mogą zdecydować, czy zainspirują się tematem ogólnie, opowiedzą historię „od zera” lub też czy odtworzą jeden z odcinków na kartkach.

Członkowie każdej z grup wybierają to, o czym opowiedzą, i dzielą się, przy czym każdy wyposażony jest we własny aparat albo telefon komórkowy, by zrobić zdjęcia, które według nich dotyczą tematu. Po około 20 minutach grupy zbierają się ponownie i każdy z członków grupy pokazuje swoje zdjęcia pozostałym. Z tych zdjęć grupa stworzy swoją historię opowiedzianą zdjęciami.

Po powrocie do grup uczestnicy pracują nad rozwinięciem swojego pomysłu:

- Jaki styl wybierają?
- Czy chcą opowiedzieć historię przez metafory czy też opowiedzą ją w sposób bardziej realistyczny?
- Czy użyją jednego ujęcia czy raczej sekwencji?

Grupy, tym razem wspólnie, tworzą swoje fotograficzne historie opowiadające o popełnionym błędzie.

Uczestnicy nadają swojej historii tytuł.

Pod koniec ćwiczenia grupa wysyła zdjęcia osobie prowadzącej lub wgrywa je do współdzielonego folderu.

Fotografie są pokazywane na forum wszystkich uczestników zajęć.

Po powrocie do koła uczestnicy po kolei pozują jeszcze raz do kolejnego selfie, które ilustruje ich nastrój na koniec ćwiczenia.

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 3:

ok. 120 minut

Opis:

W prawdziwym życiu wszystko jest prawdą – nie ma możliwości cofnięcia naszych działań ani przebiegu zdarzeń. Ważne jest jednak, by wyciągnąć naukę z naszych błędów i szukać sposobów na naprawienie sytuacji.

Pomoce:

- Arkusze papieru A3
- Tyle flamastrów w jednym kolorze, ilu jest uczestników

Wyposażenie:

- Miejsce do pracy w grupach
- Aparaty fotograficzne lub telefony komórkowe z aparatami
- Rzutnik podłączony do komputera z dostępem do internetu

Powitanie:

Uczestnicy ustawiają się w kole, tym razem siedzą w siadzie skrzyżnym na podłodze. Rozdaj każdemu z uczestników flamastr w tym samym kolorze i umieść arkusz papieru A3 przed pierwszym uczestnikiem. Uczestnik rysuje kreskę flamastrami na kartce i przekazuje kartkę osobie siedzącej po jego prawej stronie, która dodaje kolejną kreskę do tej pierwszej. Arkusz papieru przechodzi przez ręce wszystkich uczestników, z których każdy dodaje nowy element do obrazka, w ten sposób tworząc wspólny rysunek, w którym kreski rysowane przez każdego z uczestników łączą się z kolejnymi.

Uczestnicy nadają rysunkowi tytuł. Krótka rozmowa podsumowująca transformacyjną moc wspólnego wysiłku.

Pokaż uczestnikom opowieści o błędach. Podzieleni na grupy tak samo, jak podczas poprzedniego spotkania, uczestnicy patrzą na zdjęcia zrobione przez inne osoby na własnych telefonach komórkowych i próbują odtworzyć opowiedzianą historię.

Następuje krótka dyskusja z udziałem wszystkich uczestników, podczas której każde zdjęcie jest analizowane, a mniejsze grupy przedstawiają swoje interpretacje opowieści.

Zapytaj uczestników o to, jak by postąpili, próbując naprawić błędy wspomniane w opowieściach, jako że nie ma możliwości cofnięcia się w czasie.

Każda z grup pracuje na własnej opowieści i, próbując czerpać inspiracje z „czytanek” zaproponowanych podczas sesji na forum całej grupy, wymyśla w ramach burzy mózgów strategie naprawcze, które zostaną opowiedziane poprzez nowe zdjęcia.

Grupy przesyłają zdjęcia do folderu w chmurze.

Następuje finalny moment dzielenia się na forum całej grupy, podczas którego wszystkie opowieści fotograficzne, wraz z wnioskami, są prezentowane i komentowane przez wszystkich uczestników.

Uczestnicy siedzą w kole, przekazując sobie arkusz ze stworzonym wcześniej rysunkiem. Każdy zapisuje na arkuszu słowo lub zwrot, który jego/jej zdaniem stanowi podsumowanie ćwiczenia.

W skrócie

Każdy popełnia błędy i od czasu do czasu przyjmuje niewłaściwe nastawienie, zwłaszcza w komunikacji w internecie: rzeczywiście w tym kontekście trudno jest zdać sobie sprawę od razu z konsekwencji swoich zachowań wobec innych osób. Trzeba jednak uczyć się na błędach, analizować je i znajdować strategie, które pozwolą na ich naprawienie.

Dodatkowe opcje/alternatywne działania

Podczas drugiego segmentu można zasugerować uczestnikom, by nadawali tytuł opowieściom fotograficznym na forum całej grupy. To sprawia, że możliwe jest skupienie się na interkulturowej wartości propozycji artystycznych. Obraz, który dla jednej osoby niesie ze sobą jakieś znaczenie, dla innej osoby może mieć znaczenie zupełnie inne i oba znaczenia będą równie uprawnione. Zrozumienie zasadności i słuszności percepcji innych osób jest bardzo istotnym elementem przeciwdziałania mowie nienawiści w internecie.

Źródła/Linki

- 'Life is strange' <https://www.youtube.com/watch?v=AURVxviZrmU>

Pomysły na pokazanie uczestnikom różnych sposobów tworzenia opowieści przez fotografię:

- Daguerre https://en.wikipedia.org/wiki/Louis_Daguerre
- Cartier Bresson <https://www.henricartierbresson.org/en/>
- Duane Michals <http://www.dcmooregallery.com/artists/duane-michals/series/sequences>
- Gillian Wearing <http://www.artnet.com/artists/gillian-wearing/>
- Diane Arbus <http://www.artnet.com/artists/diane-arbus/>
- Elliot Erwitt <https://www.magnumphotos.com/photographer/elliott-erwitt/>
- Anna Boyiazis <https://www.annaboyiazis.com/>

scenariusz #6 Anti-Hate App. Zaprojektuj lepszy świat



Kompetencje



- 3.1 Opracowywanie treści
- 3.2 Integrowanie i rozwijanie



- 4.2 Ochrona danych osobowych



- 5.2. Określanie potrzeb i odpowiedzi technologicznych
- 5.3 Innowacyjność i kreatywne wykorzystanie technologii
- 5.4 Identyfikacja braków w zakresie kompetencji cyfrowych

Tagi

- myślenie projektowe
- empatyzacja
- hejt
- rozwiązywanie problemów
- gry komputerowe

Czas

6 godzin

Odbiorcy

Młodzież w wieku 15-18 lat

Opis

Zajęcia warsztatowe poświęcone są projektowaniu aplikacji mającej usprawnić przeciwdziałanie zachowaniom związanym z hejtem w komunikacji graczy komputerowych. Całościowy proces pracy projektowej oparty jest na metodzie Design Thinking. Uczestnicy i uczestniczki zajęć przechodzą przez wszystkie etapy DT, a więc mają możliwość refleksji nad tym, kim są hejterzy, jakie mają problemy, jak je można rozwiązać i jakie narzędzie może usprawnić proces rozwiązywania tych problemów. Finalny prototyp aplikacji antyhejtowej daje uczennicom i uczniom poczucie sprawczości oraz zachęca do rozwijania własnej innowacyjności.

Uwagi

- W wybranych do analizy cytatach mogą pojawić się słowa powszechnie uznane za wulgarne.
- W zależności od zaawansowania grupy niektóre segmenty można skrócić, inne zaś wydłużyć. Czas pracy nad poszczególnymi etapami powinien być wystarczająco długi, aby umożliwić solidne wykonanie zadań, ale nie zbyt długi, aby nie doprowadzić do znużenia uczestniczek i uczestników zajęć.

Cel

Zaprojektowanie aplikacji, która skutecznie pomoże w rozwiązywaniu problemów hejterów oraz przyczyni się do ograniczenia występowania zjawiska mowy nienawiści w środowisku graczy komputerowych.

Wymagane narzędzia

Aplikacja Marvel

Wymagane narzędzia

- Design Thinking
- Zagadka detektywistyczna
- Burza mózgów
- Dyskusja
- Prezentacja
- Analiza zachowań

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 1:

30 minut

Opis:

Przywitanie. Czynności organizacyjne. Agenda warsztatów. Zapoznanie z założeniami programu.

Metody:

- Rozmowa

Wyposażenie

- Projektor, ekran/tablica.

Pomoce:

- Prezentacja multimedialna GAMIFICATION AGAINST HATE SPEECH

SEGMENT 2:

30 minut

Opis:

Wprowadzenie do metody Design Thinking. Omówienie etapów procesu tworzenia. Wyjaśnienie celu szkolenia.

nek) odbiorców. Powiedz, że na metodę Design Thinking składa się pięć etapów: empatyzacja, definiowanie problemu, generowanie pomysłów, prototypowanie i testowanie. Wyjaśnij je pokrótce.

Pomoce:

- Załącznik nr 1

Empatyzacja

— Sprawdza się tu powiedzenie, że jeżeli coś jest dla każdego, to znaczy, że jest dla nikogo. Niezależnie od branży, w jakiej projektujemy jakiś produkt lub usługę, powinny być one ściśle dostosowane do odbiorców, którzy będą ich używać. Dlatego zanim przejdziemy do działań stricte projektowych, najpierw powinniśmy jak najlepiej poznać grupę docelową potencjalnych odbiorców. Tylko wtedy nasze rozwiązanie będzie dla nich użyteczne i wartościowe, co zazwyczaj przekłada się też na jego popularność. W trakcie warsztatu, ze względu na czas trwania, nie da się przeprowadzić długotrwałych badań. Dlatego też w tym przypadku uczniowie i uczennice będą musieli opierać się na analizie, dedukcji, intuicji, a niekiedy na własnych przeczuciach i wyobraźni. Opisanego hejtera bądź hejterkę należy tu uznać za reprezentatywnego

Metody:

- Mini wykład, rozmowa

Wyposażenie:

- Wydrukowane egzemplarze załącznika nr 1 (dla wszystkich uczestników i uczestniczek warsztatów)

Przebieg:

Opowiedz o metodzie Design Thinking. Wskaż kilka przykładów wykorzystywania jej przez potentatów z branży IT.

Pozwala ona na współpracę przy planowaniu rozwiązań technologicznych (choć nie tylko) specjalistów z różnych dziedzin nauki. Dlatego właśnie wcielane dzięki niej pomysły są idealnie dostosowane do potrzeb (lub jedynie zachcia-

przedstawiciela/przedstawicielkę grupy odbiorczej.

Definiowanie problemu — Nie da się stworzyć (albo jest to ogromnie trudne) jednego rozwiązania, które będzie odpowiedzią na wiele problemów różnych ludzi. Warto zatem zastanowić się, w rozwiązaniu jakiego jednego, konkretnego problemu odbiorcy ma pomóc nasz projekt. Oczywiście później, gdy zaprojektowana aplikacja sprawdzi się już na rynku, można zastanawiać się, jak ją udoskonalić i dodać kolejne funkcje odpowiadające na inne problemy jej użytkowników. Takie działanie, uzupełniające w stosunku do początkowego definiowania problemu, należy podejmować w fazie testów.

Generowanie pomysłów — Rzadko kiedy od razu wpada się na genialny pomysł. Czasami trzeba do tego czasu. Dlatego właśnie najlepiej jest pracować w zróżnicowanych zespołach. Jeżeli członkowie i członkinie zespołu mają różne wykształcenie lub różne zainteresowania, istnieje większa szansa, że tworząc swoistą spółdzielnię wiedzy, uda im się wymyślić coś nowego. Uwaga! Pamiętajcie o tym, że żyjemy w czasach, w których praktycznie wszystko zostało już

wymyślone i stworzone. Korzystajmy zatem z rozwiązań naszego dziedzictwa cywilizacyjnego. Nie znaczy to jednak, że mamy bezrefleksyjnie kopiować cudze rozwiązania. Należy innowacyjnie je modyfikować, a tym samym mieć własny wkład w rozwój cywilizacyjny. Przykład? Uber — jest wariacją na temat wynalazku, jakim od lat jest taksówka, ale nie wierną kopią dotychczasowego systemu płatnych przejazdów transportowych.

Prototypowanie — Aby pomysły nie pozostały jedynie w głowach projektantów, należy zainteresować nimi inwestorów. W tym celu warto mieć gotowy prototyp. Pozwoli to na pokazanie, jak działa aplikacja i jakie ma możliwości. Co ważne, posiadanie prototypu nie tylko przybliży nas to urzeczywistnienia naszego projektu, ale także pozwoli wejść w fazę jego testów, a więc sprawdzić, czy pomysł w ogóle ma sens.

Testowanie — Zanim produkt zostanie przedstawiony inwestorowi, warto go przetestować albo na grupie testowej, albo przynajmniej na grupie znajomych. W tym przypadku, na potrzeby zajęć, ograniczymy się jedynie do prezentacji i wymiany uwag na temat stworzonych aplikacji.

skiego wpisu lub fragment wypowiedzi, jaka pojawiła się podczas udziału w komputerowej grze wieloosobowej (multiplayer video game) [załącznik nr 2] oraz formularz osobowy do uzupełnienia podstawowych danych o analizowanym graczu-hejterze [karta pracy nr 1]. Zadaniem zespołów jest dokładna analiza tekstu zamieszczonego przez hejtera oraz refleksja (w formie śledztwa detektywistycznego), kim w rzeczywistości może być człowiek zamieszczający negatywny wpis. Wnioski z analizy uczestniczki i uczestnicy powinni spisać w przygotowanym szablonie z karty pracy tak, aby otrzymać szkic osoby hejtera. Podczas wykonywania zadania mogą korzystać z komputerów (tabletów, smartfonów) z dostępem do internetu.

Uwaga. Jeżeli zespoły mają problem z określeniem cech i wyciągnięciem wniosków na temat hejtującego, do czego zazwyczaj wystarczy pewna kulturowa intuicja, poproś, aby samodzielnie zrobili założenie, kim może być autor lub autorka analizowanego wpisu.

Pytania pomocne w analizie wpisu:

- Jakim słownictwem posługuje się autor/autorka wpisu?

- Czy popełnia błędy językowe? Jeżeli tak, jakie?
- Czy popełnia błędy stylistyczne? Jeżeli tak, jakie?
- Czy biegle posługuje się językiem, w którym odbywa się komunikacja?
- Czy zna slang graczy komputerowych?
- Czy hejterski wpis dotyczy zasad gry (np. strategii), czy też jest argumentem ad personam?
- Co autor/autorka wpisu upatruje sobie jako punkt zaczepienia do hejterskiego ataku?
- Co może mówić o nim/o niej jego/jej pseudonim/nick?
- Czy pseudonim/nick z gry pojawia się w sieci w innych miejscach? Jeżeli tak, w jakich?

Po wykonaniu zadania reprezentanci lub reprezentantki grup omawiają na forum klasy wnioski z przeprowadzonego śledztwa oraz opisują osobę, która mogłaby dokonać takiego wpisu. Po każdej prezentacji warto pozwolić uczniom i uczennicom z pozostałych grup na uzupełnienia, komentarze i refleksje.

SEGMENT 3:

45 minut

Opis:

Określenie cech hejtera na podstawie jednego z zamieszczonych przez niego komentarzy.

Pomoce:

- Załącznik nr 2, karta pracy nr 1

Metody:

- Charakterystyka na podstawie hejtującego komentarza

Wyposażenie:

- Materiały piśmiennicze, komputery (tablety, smartfony) z dostępem do internetu

Przebieg:

Podziel uczestników i uczestniczki zajęć na 4 grupy, w których będą pracować do końca warsztatu. Każdemu z zespołów rozdaj lub pozwól wylosować jeden tekst hejter-

SEGMENT 4:

30 minut

Opis:

Próba zrozumienia i „wczucia się” w osobę hejtera

Pomoce:

- Karta pracy nr 2

Metody:

- Empatyzacja (element Design Thinking)

Przebieg:

Ciąg dalszy pracy w tych samych grupach. Kiedy uczniowie i uczennice mają już przygotowane szkice hejterów, poproś, aby na podstawie wnioskowanych danych spróbowali się w nich wczuć. Warto, aby zastanowili się, jak autorzy lub autorki hejtujących wpisów mogą żyć na co dzień, co mogą robić, jak się zachowywać, co może być dla nich ważne, jaki mogą mieć stosunek do życia, jakie mogą mieć

pasje, jakimi mogą być osobami. Swoje przypuszczenia wpisują w kartę pracy nr 2. Kiedy uczestnicy i uczestniczki skończą pracę z formularzem, prezentują wnioski na forum, rozwijając historię hejtera/hejterki.

Uwaga. Ta część zadania wymaga pewnej psychologiczno-socjologicznej intuicji. Jeżeli uczniowie i uczennice nie są w stanie samodzielnie wykreować

SEGMENT 5: 30 min.

Opis:
Definiowanie problemu hejtera/hejterki. Określenie problemu pozwala bardziej precyzyjnie dopasować do niego rozwiązanie.

Metody:

- Definiowanie problemu (element Design Thinking)

Wypożyczenie:

- Arkusze papieru, materiały piśmiennicze

Przebieg:
Na tym etapie zadaniem uczennic i uczniów wciąż pracujących w tych samych grupach, jest zdefiniowanie, na czym mogą polegać problemy hejtera/hejterki. Rozdaj kartki papieru i poproś, aby na arkuszach wypisali przynajmniej pięć problemów, a następnie wybrali spośród nich jeden – ich zdaniem najważniejszy. To właśnie ten problem będzie rozwiązywać projektowana przez nich aplikacja. Wybierając problem do dalszej pracy, należy wziąć pod uwagę możliwość jego rozwiązania przy pomocy aplikacji. W poleceniu warto zaznaczyć, że powinien to być oczywiście problem związany z tematem zajęć, czyli z hejtem.

zakładanej przez nich biografii, mogą posłużyć się własną fantazją

Po zakończeniu tego etapu poproś uczestników i uczestniczki, aby przez chwilę wczuli się w rolę hejtera/hejterki, którego/której szkic biograficzny stworzyli. Przez ok. 5-7 minut mają postarać się myśleć i czuć jak on/ona. To pozwoli im lepiej rozumieć osobę, która w przyszłości będzie korzystać z zaprojektowanego przez nich rozwiązania.

SEGMENT 6: 30 min.

Opis:
Generowanie pomysłów na rozwiązanie problemu hejtera/hejterki

Metody:

- Generowanie pomysłów (element Design Thinking), burza mózgów

Wypożyczenie:

- Arkusze papieru, materiały piśmiennicze

Przebieg:
Wyjaśnij, że niemal każdy projekt rozpoczyna się od czystej kartki papieru i ołówka lub długopisu. Podobnie jak pisarze robią notatki na serwetkach w kawiarniach, tak wynalazcy, zanim przystąpią do projektowania, szkicują schemat działania swojego pomysłu. Dobrze, aby pomysłów w każdej grupie pojawiło się kilka, a następnie aby uczniowie i uczennice wybrali ich zdaniem najlepszy, nad którym będą dalej pracować.

Wyjaśnij, że na początku żaden pomysł nie jest zły, choćby nawet wydawał się szalony i trudny do realizacji. Czasami wystarczy go omówić, aby wspólnie znaleźć drogę do jego urzeczywistnienia.

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 7: 30 min.

Opis:
Projektowanie założeń i mechanizmów działania aplikacji rozwiązującej wybrany wcześniej problem.

Metody:

- Szkic koncepcyjny, burza mózgów

Wypożyczenie:

- Arkusze papieru, materiały piśmiennicze

Przebieg:
Poproś, aby uczniowie i uczennice naszkicowali schemat działania aplikacji rozwiązującej wybrany przez nich problem hejtera lub hejterki. Nie mają to być ilustracje kolejnych ekranów aplikacji (do tego przejdziemy na kolejnym etapie), ale mechanizm działania, wzajemnych połączeń, funkcjonalności i kolejności wykonywania działań. Ważne, aby uczestnicy i uczestniczki szkolenia dobrze przemyśleli mechanizm działania. Im dokładniej to zrobią, tym łatwiejsza będzie dla nich praca w kolejnych etapach projektu. Powiedz, że jeżeli mają problem z rozrysowaniem swojego pomysłu w formie schematu, mogą spróbować go jak najdokładniej opisać, a dopiero później słowa przełożyć na schematyczny rysunek.

SEGMENT 8: 60 min.

Opis:
Prototypowanie

Pomoce:

- Smartfony z aplikacją Marvel (Android/IOS)

Metody:

- Szkic koncepcyjny, burza mózgów

Wypożyczenie:

- Karta pracy nr 3, załącznik nr 3

Przebieg:
Rozdaj uczniom i uczennicom (te same grupy co wcześniej) załącznik nr 3 zawierający instrukcje prototypowania w aplikacji Marvel oraz po trzy egzemplarze karty pracy nr 3 (szablony smartfonów). Poproś, aby na kartach pracy narysowali jak najdokładniej kolejne ekrany działającej aplikacji – od ekranu startowego, przez funkcjonalność/funkcjonalności, po ekran finalny. Przypomnij, że skupiają się jedynie na jednym problemie hejtera/hejterki. Prototyp ma pokazywać jedną ścieżkę użytkownika/użytkowniczkę. Należy koniecznie zaprojektować też przyciski (zatwierdzenie, przejście na kolejny ekran itd.). Podczas tworzenia prototypu warto posługiwać się kolorami, aby ilustracje były bardziej czytelne. Kiedy uczniowie i uczennice uporządkują się z ilustracjami kolejnych ekranów, poproś, aby na tabletach lub smartfonach uruchomili aplikację Marvel i postępując zgodnie z instrukcją z załącznika nr 3 stworzyli klikalny prototyp swojej aplikacji.

SEGMENT 9:	45 minut
Opis: Prezentacja i omówienie zaprojektowanych aplikacji w formie mowy sprzedażowej, mającej zachęcić inwestorów do ich projektu.	- Sposób, w jaki aplikacja rozwiązuje problem - Wskazanie, jak aplikacja przyczyni się do dobrostanu psychicznego środowiska graczy komputerowych - Sposób działania aplikacji - Możliwości zarobkowania inwestora na aplikacji - Ewentualne możliwości rozwijania aplikacji o nowe funkcjonalności
Pomoce: Smartfony lub tablety z aplikacją Marvel (Android/iOS)	
Metody: Elementy retoryki, dyskusja, prezentacja	Po wykonaniu tej części zadania reprezentanci lub reprezentantki grup na forum klasy prezentują aplikację, omawiając poszczególne wytyczne. Aby ułatwić im zadanie, możesz wcielić się w rolę inwestora. Warto, aby podczas prezentacji w formie mowy sprzedażowej mówcy lub mówczynie jednocześnie pokazywali na prototypie działanie aplikacji. Po zakończeniu każdej wypowiedzi pozwól na chwilę dyskusji, podczas której pozostali uczestnicy zajęć będą mogli podzielić się swoimi opiniami o prezentowanej aplikacji oraz zastanowić się, jakie dodatkowe funkcje można do niej dodać lub w jaki sposób można usprawnić jej działanie.
Wyposażenie: Arkusze papieru, materiały piśmiennicze	
Przebieg: W tej części warsztatu zadaniem uczniów i uczennic jest zaplanowanie mowy sprzedażowej, którą przedstawią inwestorowi. Ważne, aby określić wyraźnie ramy czasowe wypowiedzi (np. 3 min.). Może to być mowa spontaniczna lub ściśle zaplanowana na bazie pewnego schematu. Mają się w niej znaleźć następujące elementy: - Opis problemu hejtera/hejterki - Droga dedukcji, jak problem ten został odkryty	
SEGMENT 10:	30 minut

Opis: Zakończenie warsztatu. Podsumowanie. Czynności organizacyjne.	Metody: Rozmowa
---	--

Warsztat tworzenia aplikacji ukierunkowanej na przeciwdziałanie hejtowi w środowisku graczy komputerowych. Podczas zajęć uczniowie i uczennice, wykorzystując metodę Design Thinking, projektują prototyp własnej aplikacji zgodnej z tematyką projektu.

- Hestad Monika, *The Little Booklet on Design Thinking*, Brand Valley Publications, 2013.

EMPATYZACJA

Aby lepiej zrozumieć, dla kogo projektujemy produkt lub usługę, najlepiej stać się na chwilę tym kimś. Wtedy najłatwiej zrozumieć sposób myślenia i funkcjonowania tej osoby. Myśląc jak ona, zrozumiemy jej potrzeby.

DEFINIOWANIE PROBLEMU

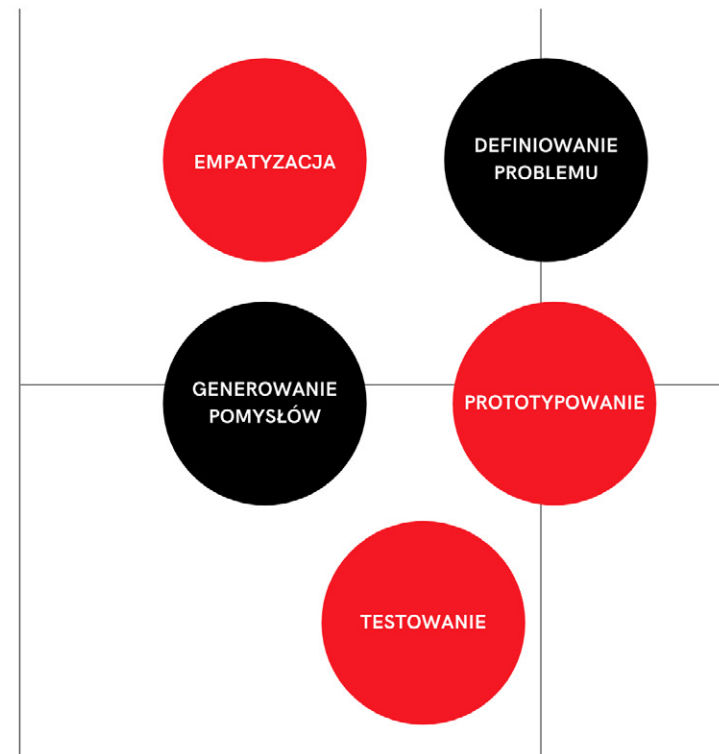
Nie da się za pomocą jednego projektu rozwiązać wszystkich problemów osoby, dla której projektujemy. Trzeba wybrać jeden problem – kluczowy – i na nim skupić wszystkie swoje wysiłki.

GENEROWANIE POMYSŁÓW

Aby rozwiązać jakikolwiek problem, trzeba mieć na niego pomysł. Wpaść na dobry pomysł najlepiej, gdy pracuje się w zespole. Co dwie głowy, to nie jedna.

PROTOTYPOWANIE

Aby pomysły nie pozostały jedynie marzeniami, warto tworzyć prototypy, które w przyszłości można wprowadzić na rynek. Nie dość, że rozwiążecie problemy osób, dla których projektujecie (i im podobnych), to dodatkowo może uda wam się na swym projekcie zarobić.

**INSTRUKCJA DLA APLIKACJI MARVEL**

1. Wybierzcie urządzenie wzorcowe, na którym ma być wyświetlany projekt.
2. Nadajcie tytuł projektowi. Może to być np. tytuł aplikacji.
3. Wybierzcie „Done”.
4. Kliknijcie symbol „+” na dole ekranu.
5. Wybierzcie opcję „Camera”.
6. Sfotografujcie ekran z makiety, który w aplikacji pojawi się jako pierwszy.
7. Dostosujcie wielkość zdjęcia, przytnijcie brzegi.
8. Analogicznie postępujcie przy kolejnych ekranach aplikacji. Postarajcie się zachować właściwą kolejność.
9. Wybierzcie ekran, od którego rozpoczyna się aplikacja.
10. W miejscu zatwierdzenia/przycisku na ekranie wstawcie pole z łączem.
11. Wybierzcie kolejny ekran aplikacji, do którego prowadzi wcześniej wstawione łącze.
12. Analogicznie postępujcie przy kolejnych ekranach.
13. Kiedy zakończycie pracę z łączami, kliknijcie „Transition”.
14. Kliknijcie „Play” i sprawdźcie, czy wasz prototyp działa.

App Store



Google Play



Karta pracy nr 1

HEJTER

WIEK

- 3-11 lat
- 12-18 lat
- 18-30 lat
- 31-45 lat
- 46-65 lat
- 65+

STAN CYWILNY

- Kawaler/panna
- Zamężny/a
- Rozwodnik/rozwódka
- Wdowiec/wdowa
- Singiel

MIEJSCE ZAMIESZKANIA

- Wieś
- Miasto do 50 tysięcy mieszkańców
- Miasto do 100 tysięcy mieszkańców
- Miasto do 250 tysięcy mieszkańców
- Miasto powyżej 250 tysięcy mieszkańców

PŁEĆ

- Kobieta
- Mężczyzna

WYKSZTAŁCENIE

- Podstawowe
- Zawodowe
- Średnie
- Wyższe licencjat
- Wyższe magister
- Tytuł naukowy

SYTUACJA ZAWODOWA

- Uczeń
- Student
- Osoba pracująca zawodowo
- Bezrobotny/a
- Emeryt/rencista

Karta pracy nr 2

HEJTER

ŻYCIOWE WYZWANIA

-
-
-

SYTUACJA ZAWODOWA/SZKOLNA

-
-
-

MARZENIA I PRAGNIENIA

-
-
-

SYTUACJA DOMOWA

-
-
-

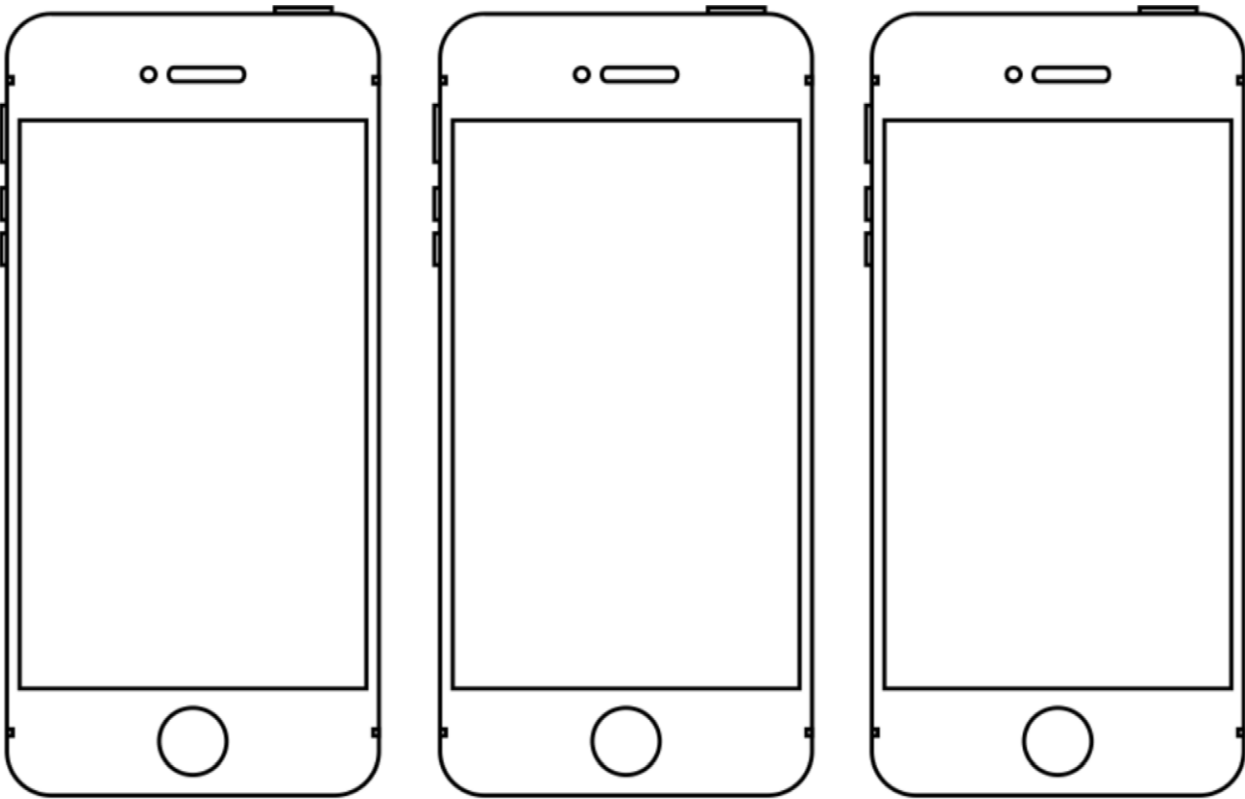
SŁABOŚCI I KOMPLEKSY

-
-
-

SYTUACJA TOWARZYSKA/RÓWIEŚNICZA

-
-
-

Karta pracy nr 3



Scenariusz #7 Mechanizm kozła ofiarnego w naturze, kulturze i... środowisku komputerowych graczy



Kompetencje



- 1.1 Przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie informacji
- 1.2 Ocena informacji



- 2.3 Angażowanie się w działania obywatelskie online
- 2.5. Netykieta



- 4.2 Ochrona danych osobowych



- 5.3 Innowacyjność i kreatywne wykorzystanie technologii

Tagi

- rasizm
- nacjonalizm
- uprzedzenia
- stereotypy
- kozioł ofiarny

Czas

6 godzin

Odbiorcy

Młodzież w wieku 15-18 lat

Opis

Zajęcia warsztatowe poświęcone są poznaniu opisanego przez René Girarda mechanizmu kozła ofiarnego i odniesieniu go do zachowań środowiska graczy on-line. Mechanizm kozła ofiarnego wyjaśnia przyczyny niektórych zachowań użytkowników internetu. Wybór kozła ofiarnego odbywa się zazwyczaj na podstawie cech wyróżniających, w związku z tym najczęstsze zachowania o charakterze przemocowym dotyczą stereotypowego piętnowania odwołującego się do pochodzenia. Poznanie tych mechanizmów ułatwia zrozumienie ich obecności w środowisku graczy, a tym samym przeciwdziałanie (choć jasnym jest, że pożądana całkowita eliminacja w zasadzie nie jest możliwa).

Uwagi

- Przy zagadnieniach związanych ze stereotypami mogą pojawić się słowa powszechnie uznane za wulgarne lub niezgodne z poprawnością polityczną oraz treści odnoszące się do różnych form seksu.
- W wykładzie prof. Philipa Zimbardo pojawiają się drastyczne zdjęcia.
- Analiza tekstów kultury odnosić powinna się do kulturowego kontekstu kraju, w którym realizowany jest scenariusz.

Cel

Poznanie mechanizmów powstawania stereotypów i przeniesienia ich do gier komputerowych, a także zrozumienie mechanizmu funkcjonowania kozła ofiarnego w kulturze i grach komputerowych.

Wymagane narzędzia

- *Beyond scapegoating* autorstwa Arthura Colmana
- *Efekt Lucyfera* Philipa Zimbardo
- Canva

Metody pracy

- Miniwykład
- Rozmowa
- Projekcja
- Projektowanie plakatu antyhejtowego
- Analiza tekstu źródłowego
- Burza mózgów
- Gra
- Projekcja wykładu
- Analiza tekstów kultury

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 1:

30 min.

Opis:

Przywitanie. Czynności organizacyjne. Agenda warsztatów. Zapoznanie z założeniami programu

Metody:

- Rozmowa

Wypożyczenie:

- Projektor, ekran/tablica

Pomoce:

- Prezentacja multimedialna GAMIFICATION AGAINST HATE SPEECH

SEGMENT 2:

25 min.

Opis:

Miniwykład o koncepcji kozła ofiarnego w tekstach René Girarda

Metody:

- Miniwykład, rozmowa, projekcja, budowanie skojarzeń

Pomoce:

- Załącznik nr 1

Wypożyczenie:

- Komputer z dostępem do internetu, projektor, materiały piśmiennicze

Przebieg:

Rozdaj uczniom i uczennicom załącznik nr 1 (po jednym egzemplarzu dla każdego) i poproś o uzupełnienie zawartego w niej schematu skojarzeniami z pojęciem „kozioł ofiarny”. W pierwszej rundzie pozwól na skojarzenia ogólne, w rundzie drugiej poproś, aby wpisali skojarzenia związane z tym pojęciem, ale w odniesieniu do środowiska graczy komputerowych (wychodząc

od skojarzeń ogólnych). Jeżeli uczestnicy i uczestniczki nie znają tego środowiska, mogą odnieść się np. do forum internetowego lub mediów społecznościowych. Po wykonaniu zadania poproś ochotnika lub ochotniczkę o przeczytanie propozycji ze swojego schematu, a kolejne osoby o uzupełnienie schematu. Spisz wszystkie propozycje na arkuszu papieru, powieś planszę w widocznym miejscu. Wyjaśnij, że podczas warsztatu wiele będziemy mówić o mechanizmie kozła ofiarnego opisanym przez René Girarda. Jeżeli posiadasz kompetencje antropologiczne, przeprowadź miniwykład na ten temat. Jeżeli nie, posłuchaj się wykładem *Beyond scapegoating* Arthura Colmana wygłoszonym na [TEDxPrinceAlbert: bit.ly/35Tj-mhZ](https://www.tedxprincealbert.com/talks/35Tj-mhZ). Powiedz, że na zajęciach postaramy się zgłębić mechanizm kozła ofiarnego, by lepiej zrozumieć przyczyny hejtu związanego z pochodzeniem i narodowością w środowiskach potoczonych z grami sieciowymi.

SEGMENT 3:	30 min.
Opis: Kształtowanie się wspólnoty graczy. Funkcje graczy. Wchodzenie w rolę Pomoce: • Canva Metody: • Projektowanie plakatu antyhejtowego Wyposażenie: • Arkusze papieru, markery lub tablety z aplikacją Canva Przebieg: Podziel uczniów i uczennice na grupy. Zadaniem grup jest stworzenie plakatu odnoszącego się do wybranej przez nich gry, będącego jednocześnie częścią kampanii antyhejtarskiej. Mają to zrobić albo w aplikacji Canva, albo na arkuszach papieru. Uwaga! Projekt plakatu jest tu tylko propozycją, może być to dowolne ćwiczenie, w którym zajdzie proces formowania się grupy, z konkretnymi funkcjami jej członków i członkiń. Po wykonaniu ćwiczenia poproś, aby reprezentanci grup, opowiedzieli o swoich pomysłach. Następnie poproś uczestników i uczestniczki o refleksję nt. zasad formowania się grupy (czyli jak powstała mikrospołeczność). Przydatne będą tu pytania: W jaki sposób formowała się wasza grupa? W jaki sposób dobrani zostali jej członkowie i członkinie? Czy przywódca został wybrany „demokratycznie”, samoistnie czy narzucił swoje zwierzchnictwo? Kto wziął odpowiedzialność za różne elementy projektu? Czy były to role narzucone? Na jakiej podstawie dobrane zostały te role? Wyjaśnij, że analogiczne mechanizmy działają zawsze przy formowaniu się społeczności. Nie inaczej jest w przypadku graczy komputerowych on-line tworzących na czas rozgrywki grupę, która ma do osiągnięcia pewien cel.	
SEGMENT 4:	35 min.
Opis: Kryzys mimetyzmu Metody: • Analiza tekstu źródłowego, burza mózgów Wyposażenie: • Załącznik nr 2, materiały piśmiennicze Przebieg: Rozdaj każdemu uczestnikowi i uczestniczce warsztatu Załącznik nr 2 i poproś o uważne zapoznanie się z jego treścią. Następnie omów artykuł, skupiając się na wyjaśnieniu, czym jest „kryzys mimetyczny” (pojawia się w grupie, gdy wszyscy uczestnicy mają to samo pragnienie; dążąc do zrealizowania go, zaczynają sobie	przeszkadzać; następuje więc kryzys). Po tej części wprowadzającej podziel uczestniczki i uczestników na kilkusobowe grupy. Zadaniem zespołów będzie określenie możliwości/okoliczności pojawienia się „kryzysu mimetycznego” w społecznościach tworzących się przy okazji rozgrywek wieloosobowych: • Grupa 1 – zespołowa gra sportowa (np. Fifa) • Grupa 2 – first-person shooter (np. Counter Strike) • Grupa 3 – RTS – real-time strategy (np. League of Legends) • Grupa 4 – MMORPG – (np. World of Warcraft) Po wykonaniu zadania poproś reprezentanta lub reprezentantkę każdej z grup o przedstawienie wniosków z pracy.

SEGMENT 5:	25 min.
Opis: Wybór kozła ofiarnego Metody: • Autorefleksja, analiza tekstu źródłowego Pomoce: • Załącznik nr 3, Załącznik nr 4 Przebieg: Rozdaj uczniom i uczennicom Załącznik nr 3 i poproś o samodzielną lekturę. Zapytaj: Jakie moje cechy mogłyby przesądzać o tym, iż stałbym się/stała bym się kozłem ofiarnym? Ta refleksja może mieć charakter wyłącznie myślowy bądź może zostać wsparta załącznikiem nr 4. Kiedy uczestnicy	i uczestniczki wykonają zadanie, poproś, aby podzielili stereotypy na dwie grupy: 1 grupa – stereotypy stworzone przez osoby ze społeczności, które dobrze znam. 2 grupa – stereotypy stworzone wyłącznie na podstawie kilku danych, które można wyczytać o mnie, kiedy jestem komputerowym graczem (flaga, imię itp.). Poproś wybranych uczniów i wybrane uczennice o przedstawienie wniosków z ćwiczenia. Uwaga: ze względu na delikatną materię powinni to być ochotnicy, a nie wyznaczone osoby. W toku pogadanki postarajcie się dojść do wniosku, że w grach komputerowych on-line najłatwiej jest odwołać się do stereotypów dotyczących narodowości lub pochodzenia.
SEGMENT 6:	40 min.
Opis: Wybór kozła ofiarnego. Stereotypy narodowe Metody: • Skojarzenia, burza mózgów, rozmowa nauczająca Wyposażenie: • Karteczki typu post-it, materiały piśmiennicze Przebieg: Uczniowie i uczennice pracują w kilkusobowych grupach. Zadaniem zespołów jest przypomnienie sobie jak największej liczby stereotypów lub stereotypowych określeń dotyczących rasy bądź pochodzenia i wypisania ich na karteczkach post-it (jedna	kartka to narodowość, druga kartka – stereotyp). Przykłady: Polska – świnia; Włoch – makaroniarz; Francuz – żabojad; Arab – terrorysta, nierób; Niemiec – hitlerowiec, uporządkowany, luteranin. Po wykonaniu zadania poproś o przyklejenie kartek post-it w widocznym miejscu. Na bieżąco staraj się pogrupować stereotypy „narodowościowo”. Gdy skończycie, porozmawiaj chwilę o prawdziwości wymienionych stereotypów. Kolejnym etapem zadania jest poszukiwanie źródeł stereotypów. Napisz na tablicy lub wywieś wydrukowane wcześniej klasyfikacje: stereotypy związane z jedzeniem, zachowaniem, wyglądem, historią, seksualnością. Zastanówcie się wspólnie, który typ stereotypów odwołujących się do narodowości hejterzy wybierają najczęściej? Dlaczego odwołują się właśnie do niego?

SEGMENT 7:

50 min.

Opis:

Rajd na kozła

Metody:

- Gra, analiza tekstu, rozmowa

Wypożyczenie:

- Załącznik nr 5, w zależności od wyboru gry: albo materiały piśmiennicze, albo sprzęt sportowy (przedmioty konieczne do przeprowadzenia gry)

Przebieg:

Poproś uczniów i uczennice, aby podzielili się na kilka małych grup. Ich liczba musi być parzysta, aby grupy dobierały się w pary, które będą rywalizować w grze. Następnie poproś, aby drużyny zagrały w grę. Może być to popularna wśród dzieci gra pt.: Państwa, miasta, mogą to być drużynowe zawody w kalambury, może być to jakaś rywalizacja sportowa. Aby stworzyć bardziej emocjonującą sytuację, ogranicz czas przeznaczony na grę i wyznacz nagrodę. Poproś, aby grupy w parach grały dotąd, aż jedna z nich nie przegra. Po upływie wyznaczonego czasu powiedz, że wygrana drużyna niczego nie komentuje, a drużyna przegrana ma za zadanie porozmawiać o swojej przegranej, wymienić się uwagami, wysnuć wniosek, kto i w jakim stopniu jest odpowiedzialny za przegraną. Twoje zadanie polega na kontrolowaniu sytuacji i przysłuchiwaniu się uczniom i uczennicom z grup „przeigranych”. Jeżeli sytuacja będzie spokojna,

zakończ ćwiczenie po upływie kilku minut, kiedy uznasz, że temat we wszystkich grupach się wyczerpał. Gdy sytuacja będzie bardziej dynamiczna, np. uczniowie i uczennice zaczną kogoś obwiniać za przegraną, natychmiast przerwij ćwiczenie i przejdź do kolejnego etapu. Rozdaj uczniom i uczennicom załącznik nr 5. Poproś o jego przeczytanie. Po upływie kilku minut omów ćwiczenie. Wyjaśnij, czym jest „rajd na kozła” i dlaczego grupa potrzebuje „ofiary”. Zwróć uwagę, że obarczenie kogoś winą za niepowodzenie przynosi ulgę grupie. Wytłumacz, że podobnie dzieje się w grach komputerowych. Kiedy sytuacja jest napięta, bo drużyna przegrała, ktoś często właśnie zostaje obciążony taką winą. Wtedy też wszyscy członkowie drużyny hejtują jedną osobę, uznając jej odpowiedzialność za zaistniałą sytuację. Często też pojawiają się wtedy przekleństwa, wulgaryzmy, odwołania do stereotypów itd. Wypisz na tablicy/flipcharcie te elementy, które sprzyjają hejtowi: gra trwa jakiś czas i zawodnicy wkładają w nią dużo siły i emocji, w związku z tym przegrana postrzegana jest jako krzywda, coś niesprawiedliwego, gra toczy się o nagrodę (wyższy poziom, kolejny czołg, zdobycie magicznego przedmiotu itd), podczas gry wykonuje się sporo czynności wymagających wielu umiejętności wykorzystywanych jednocześnie np. obserwacja wroga, strzelanie, ucieczka, chowanie, unikanie itd., wszyscy uczestnicy i wszystkie uczestniczki są zorientowani na sukces.

SEGMENT 8:

35 min.

Opis:

Stosowanie przemocy wobec słabszych

Pomoce:

- Film/prezentacja multimedialna

Metody:

- Projekcja wykładu

Wypożyczenie:

- Komputer z dostępem do internetu, projektor

Przebieg:

Przygotuj prezentację nt. *Efektu Lucyfera* Philipa Zimbardo lub wyświetl wygłoszony przez niego wykład na konferencji Ted: bit.ly/2yM-moIO. Po obejrzeniu wykładu porozmawiaj z uczestnikami i uczestniczkami na temat funkcjonowania *Efektu Lucyfera* w środowisku graczy komputerowych. Zastanówcie się, które gry komputerowe mogą prowokować do nadużywania władzy, a w konsekwencji gnębienia starszych. Jak tematyka tych gier i pełnione w grze funkcje przekładają się na zachowania graczy?

SEGMENT 9:

10 min.

Opis:

Wygnanie kozła i przywrócenie ładu

Metody:

- Rozmowa

Przebieg:

Wróć z uczestnikami i uczestniczkami do segmentu 7. Przypomnij ostatnie zdania tekstu Jarosława Kolczyńskiego. Powiedz, że mord jest tu bardzo ostrym słowem. W grach komputerowych grupa wybiera kozła, a następnie często go „wygania”, eliminuje z gry lub doprowadza do jej opuszczenia. Jest to niewątpliwie akt przemocy.

SEGMENT 10:

30 min.

Opis:

Nauka rasizmu i nacjonalizmu

Pomoce:

- Filmy/obrazy (dostępne w internecie)

Metody:

- Analiza i interpretacja, rozmowa

Wypożyczenie:

- Komputery/tablety z dostępem do internetu, flipchart

Przebieg:

Uczniowie i uczennice pracują w grupach. Ich zadaniem jest analiza różnych tekstów kultury, które, choć wydają się niewinne,

uczq swych odbiorców zachowań rasi-
stowskich. Zadaniem zespołów jest prze-
analizowanie tekstów kultury noszących
znamiona „wychowania do rasizmu” (przy-
kłady w załączniku nr 6). Po upływie wyzna-
czonego czasu porozmawiaj z zespołem
na temat wniosków, jakie się pojawiły. Zada-
j pytania: Kto dziś staje się popularyzatorem

treści rasistowskich? Z czego to wynika?
Co w tych treściach jest najbardziej niebez-
pieczne? Jak pozornie niewinne przekazy
wpływają na naszą świadomość? Co robić,
by tego typu przekazów było jak najmniej?
Jak reagować na nie, gdy pojawiają się
w internecie? Wszystkie myśli i wnioski zapisz
na flipcharcie.

SEGMENT 11:

30 min.

Opis:

Kto jest bez winy, niech pierwszy rzuci
kamień. Wszyscy jesteśmy rasistami.

Pomoce:

- Dowolna aplikacja do tworzenia
memów

Metody:

- Analiza tekstu, rozmowa

Wypożalenie:

- Załącznik nr 7, telefony komórkowe/
tablety z aplikacjami do tworzenia
memów

Przebieg:

Zapytaj uczestniczki i uczestników zajęć: Kto
z Was kiedykolwiek w jakichkolwiek oko-
licznościach zamieścił rasistowski kome-
ntarz, szukał treści rasistowskich itd. lub zna
kogoś, kto taki czyn popełnił? Niech będzie
to pytanie retoryczne, jeżeli nie znajdą się
osoby, które będą chciały na to pytanie
odpowiedzieć, nie nalegaj na odpowiedź.

Poproś uczniów i uczennice o samodzielne
zapoznanie się z fragmentem książki Setha
Stephensa-Davidowitza, *Wszyscy kłamią*.
Big Data, nowe dane i wszystko, co internet
może nam powiedzieć o tym, kim naprawdę
jesteśmy (Załącznik nr 6). Podziel uczestników
i uczestniczki na grupy. Każda przygotowuje
mem wyśmiewający obłudę ludzi, którzy nie
dość, że są rasistami, to jeszcze wstydzą się
do tego przyznać. Po wykonaniu ćwiczenia
poproś o prezentację. Porozmawiaj z uczest-
nikami szkolenia o przyczynach kłamstw
na temat rasizmu w internecie, a w szcze-
gólności w środowisku graczy on-line. Zwróć
szczególną uwagę na pozorną anonimo-
wość, jaką daje skrywanie się za awatarem,
pseudonimem, nickiem. Powiedz też, że gra-
nie w gry nie wyzwala w ludziach rasizmu,
gry są jedynie narzędziem (zabawy, roz-
rywki). To rasizm ujawnia się w grach. Nie-
stety jest tak, że część ludzi o przekonaniach
rasistowskich przystępuje do gry, w której
dają upust swoim skrywanym na co dzień
poglądom.

SEGMENT 12:

20 min.

Opis:

Zakończenie warsztatu. Podsumowanie.
Czynności organizacyjne

Metody:

- Rozmowa

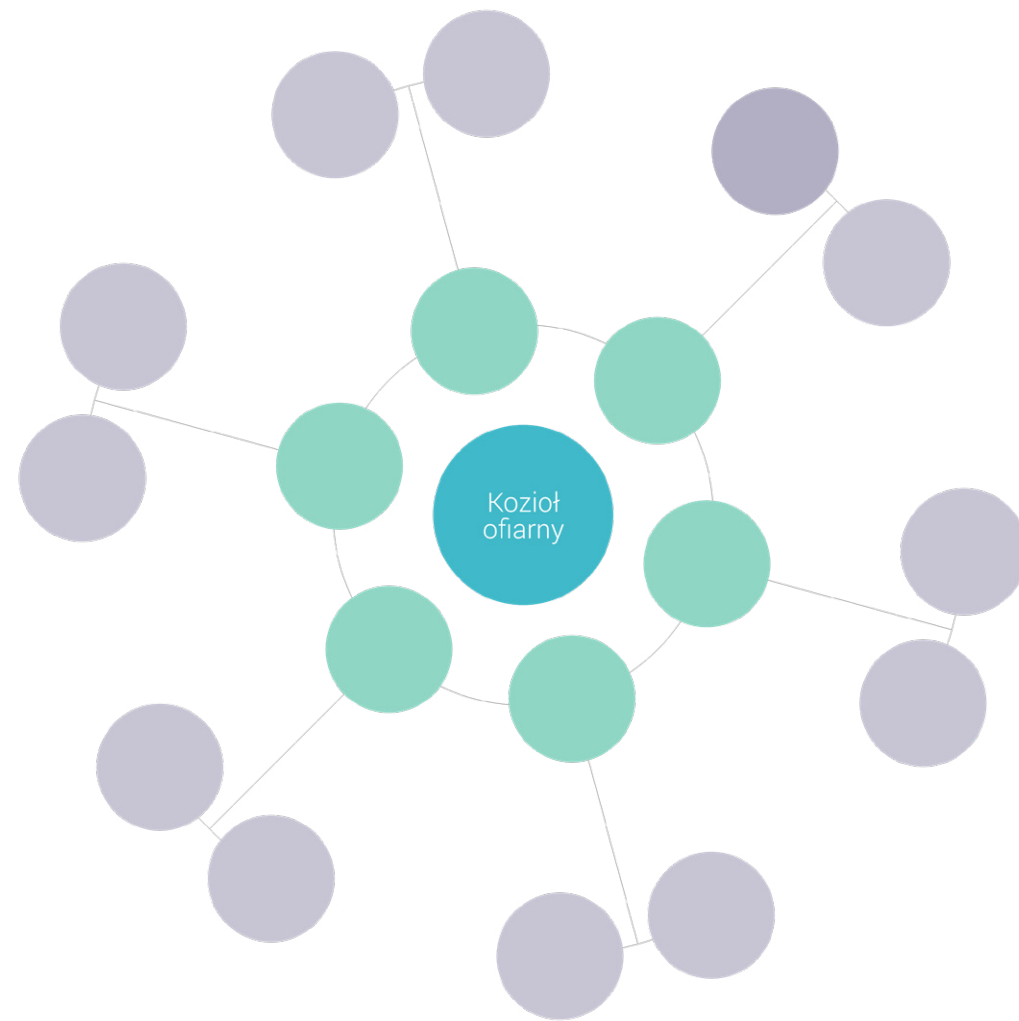
W skrócie

Warsztat ukierunkowany na zrozumienie
mechanizmu funkcjonowania kozła ofiar-
nego w kulturze i w środowisku graczy
on-line.

Źródła

- Seth Stephens-Davidowitz, *Wszyscy kłamią. Big Data, nowe dane i wszystko, co internet może nam powiedzieć o tym, kim naprawdę jesteśmy*.
- René Girard, *Kozioł ofiarny*.

Załącznik nr 1



Załącznik nr 2

Analizę natury człowieka rozpoczął Girard już w swej pierwszej książce pt. *Prawda powieściowa i kłamstwo romantyczne*. Jednym z głównych odkryć tego okresu, które pozostało aktualne do końca jego działalności naukowej, jest dostrzeżenie, iż w relacjach międzyosobowych człowiekiem kieruje „pragnienie trójkątne”. Albowiem pragnienia nasze, wbrew romantykom, nie pochodzą od nas, lecz są wynikiem naśladowania pragnień innych ludzi. Słowo *désir*, tłumaczone z francuskiego jako „pragnienie” lub „pożądanie”, zawiera jednak dwuznaczność, którą należy wyjaśnić. „Przede wszystkim – twierdził Girard – musimy rozróżnić pragnienie i ochotę. Ochota na jedzenie czy na seks nie jest jeszcze pragnieniem. Jest to popęd biologiczny, który pragnieniem staje się dzięki naśladowaniu jakiegoś wzorca; otóż obecność tego wzorca jest zasadniczym elementem mojej teorii”. Ten, kogo naśladujemy, pobudza nas nie tylko do dobra, jak rodzice i wychowawcy w procesie wychowania, lecz także do znamiennej dla rodzaju ludzkiego, „rywalizacji mimetycznej”, na której skupia się francuski myśliciel. Pragnienie i rywalizacja, o których mowa, wpisują się w pewien, odkryty przez Girarda, „mechanizm mimetyczny” – składający się z szeregu zjawisk, które mają początek w zaistnieniu „pragnienia mimetycznego” skierowanego na pewien przedmiot posiadany lub upragniony przez wzorzec. Pragnienie to prowadzi do rywalizacji mimetycznej, gdyż inni z kolei pragną tego, czego ja pragnę. Z powodu tych krzyżujących się pragnień rywalizacja kulminuje w „kryzysie mimetycznym” lub „ofiarniczym” [...]

Andrzej Gielarowski, *Człowiek w świetle „kultury przemocy”. Próba porównania koncepcji René Girarda i Emmanuela Lévinasa*, *Studia Philosophica Wratislaviensia*, vol. XI, fasc. 3 (2016).

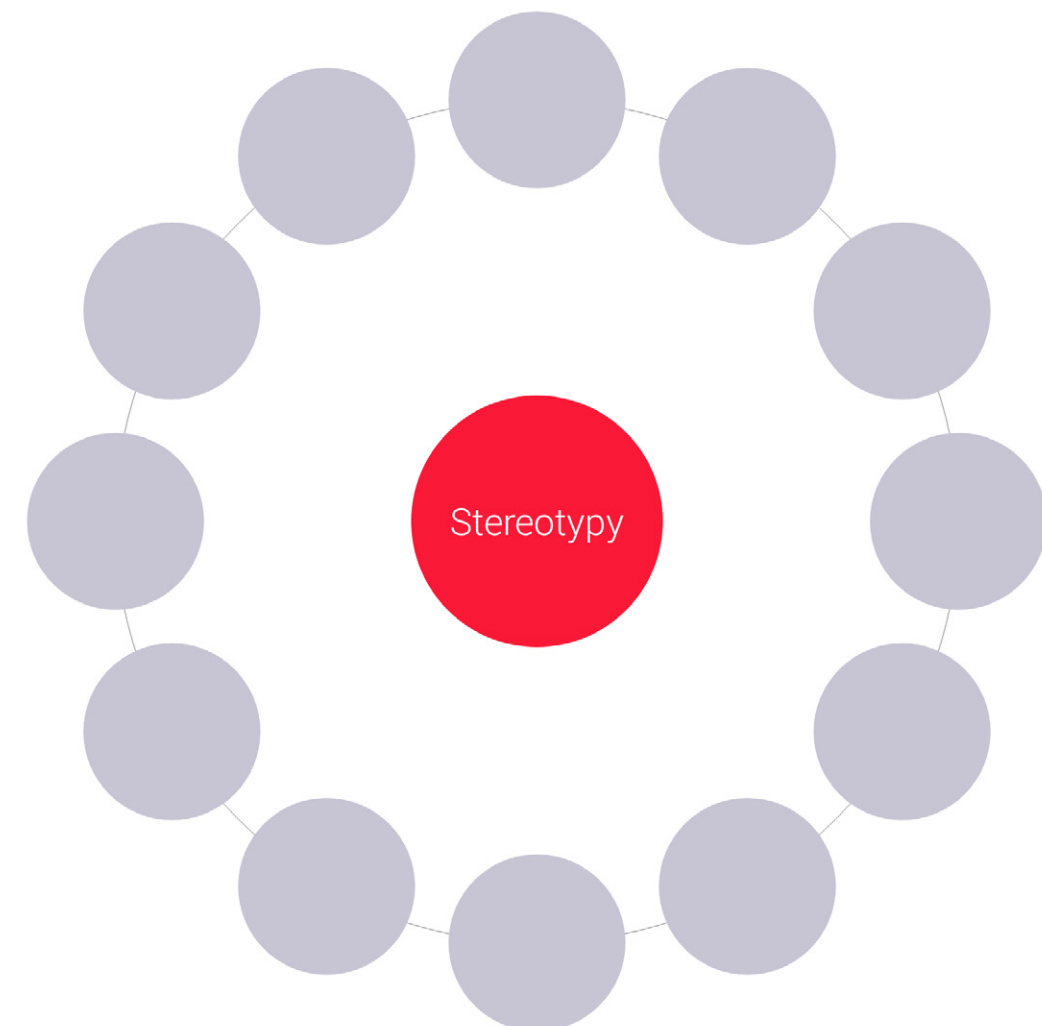
Załącznik nr 3

Na mniejszościach etnicznych oraz religijnych często skupiają się wrogie uczucia większości. I to stanowi kryterium selekcji ofiarnej, niewątpliwie relatywnej, jeśli idzie o poszczególne społeczności, jednakże transkulturowej, jeśli idzie o samą zasadę. Nie ma społeczności, która nie poddawałaby swojej mniejszości, swoich niedostatecznie zintegrowanych bądź tylko wyróżniających się grup, pewnym formom jeśli nie prześladowań, to co najmniej dyskryminacji. W Indiach prześladowane są muzułmanów, a w Pakistanie hindusów. A więc istnieją uniwersalne cechy selekcji ofiarnej i właśnie one stanowią nasz trzeci stereotyp.

Poza kryteriami kulturowymi i religijnymi mamy także kryteria czysto fizyczne. Choroba, obłąd, deformacje typu genetycznego, przypadkowe okaleczenia, a nawet wszelkiego rodzaju kalectwa – prowokują postawy prześladowcze. Żeby sobie uświadomić, iż jest to zjawisko uniwersalne, wystarczy rzucić okiem wokół siebie, a także i w sobie. Już samo słowo „anormalny”, podobnie jak w średniowieczu słowo „zaraza”, ma posmak tabu; jest zarówno dostojne, jak przekłete, sacek w każdym sensie tego słowa. Mniema się, że bardziej przystoi używać słowa „handicape”, zapożyczonego z angielskiego. Owi „niepełnosprawni” ciągle jeszcze są obiektem ocen sensu stricto dyskryminujących i ofiarniczych, niewspółmiernych z zakłóceniami, jakie może wywołać ich obecność w procesach społecznej wymiany. O wielkości naszego społeczeństwa świadczy właśnie owo poczucie obowiązku wobec „niepełnosprawnych”, których należy otoczyć opieką. Ułomność jest wpisana nierozdzielnie w zespół cech ofiarniczych, zaś w niektórych grupach, na przykład w szkolnym internacie, każde indywiduum, które ma trudności adaptacyjne – obcokrajowiec, prowincjusz, sierota, dziecko wpływowych i zamożnych rodziców, chory lub po prostu nowo przybyły – jest w mniejszym lub większym stopniu traktowane jako ułomne. Skoro ułomność lub kalectwo są rzeczywiste, sprzyjają skupianiu się wrogich uczuć ludzi „prymitywnych” na upośledzonej jednostce. Jednocześnie skoro jakakolwiek ludzka grupa ma zwyczaj wybierać swoje ofiary z określonych środowisk społecznych, etnicznych, religijnych, skłonna jest przypisywać im ułomność lub kalectwo, które, gdyby były prawdziwe, wzmacniałyby niechęć prześladowców. Powyższą tendencję dobitnie uwidaczniają karykatury rasistowskie.

René Girard, *Kozioł ofiarny*, Wydawnictwo Łódzkie, Łódź 1987, s. 21-22.

Załącznik nr 4



Załącznik nr 5

Oto dwu osobników w grupie pragnie tego samego obiektu. Ta pożądlliwość rodzi się z oglądania siebie w lustrzanym odbiciu drugiego. Ów drugi swoją pożądlliwością lub faktem, że już posiadał taki a nie inny obiekt staje się „modelem” do naśladowania i zarazem „przeszkodą”. „Rywalizacja mimetyczna” to narastający konflikt kończący się nieuchronnie przemocą. Skoro każdy osobnik dąży do zniwelowania różnic dzielących go od drugiego, ostatecznie wszyscy są antagonistami wszystkich. W efekcie dochodzi do totalnego „kryzysu mimetycznego”, eskalacji nienawiści i gwałtu, w której gubi się ich powód. Pierwszy przypadkowy mord rozładowuje kryzys i kładzie kres niekończącym się aktom przemocy. Mord przypadkowy i co jest równie charakterystyczne – zbiorowy, bo dokonał się w zgiełku powszechnie rządzącej przemocy. Szok wywołany tym wydarzeniem jest tak dogłębny, że natychmiast przecina węzeł konfliktów. Na przypadkowej ofierze ześrodkowuje się cała nienawiść grupy, w niej dostrzega się teraz przyczynę zła. Zbiorowy mord na przypadkowej ofierze jedna wspólnotę ze sobą samą. Akt mordu okazuje się tedy wydarzeniem wręcz niezbędnym. Co do samej ofiary zrazu wydaje się ona tylko znienawidzoną przyczyną zła, ale następnie pojawia się myśl, że to właśnie ona stała się źródłem pojednania. Wreszcie rodzi się przekonanie, że ofiara sama manipulowała własną śmiercią. Czują się winna rozkręcenia spirali gwałtu i sama dała się zabić. Ofiara budzi więc uczucia ambiwalentne.

Jarosław Kolczyński, „Kozioł ofiarny” a etnologia. O teorii René Girarda, „Etnografia polska”, t. XXXIX: 1995, z.1-2.

Załącznik nr 6

Grupa 1 – analiza wpisów na forum stormfront.org;

Grupa 2 – foto: Ullischnulli (Ulrich Stelzner),
[z Wikimedia Commons, Domena publiczna]



Grupa 3 – K. de Prevot, obraz w katedrze w Sandomierzu
[z Wikimedia Commons, Domena Publiczna]



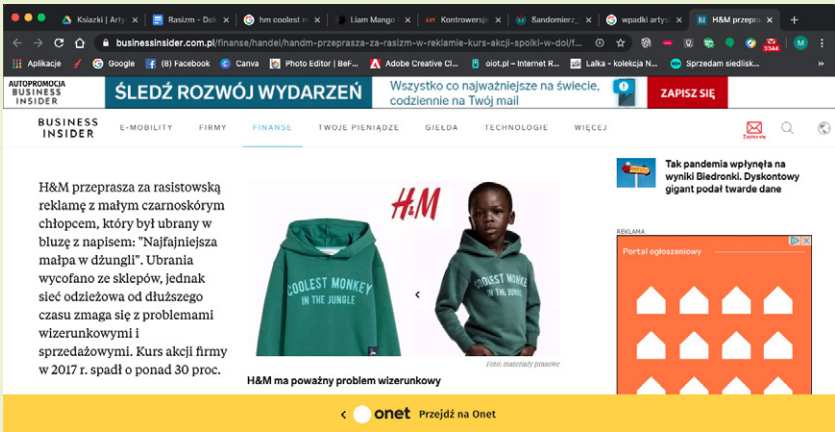
Centralna część obrazu – Żydzi toczą krew niemowlęcia umieszczonego w beczce nabitej gwoździami, poniżej poćwiartowane dziecko, którego członkami karmiony jest pies, u góry po lewej stronie postać z nożem pochylająca się nad nagim niemowlęciem, na dole po prawej stronie Żyd kusi dziecko [za: wikipedia.org].

Grupa 4



by: Macwol, CC BY-SA 3.0, [z Wikimedia Commons]

Grupa 5



Grupa 6 — Mountain Dew 'Racist' Commercial — bit.ly/2Z6874u



Załącznik nr 7

O NIENAWIŚCI I UPRZEDZENIACH

Seks i miłość to oczywiście nie jedyne wstydliwe dla nas tematy, a zatem nie tylko w tych sprawach ukrywamy prywatne myśli przed światem. Wielu ludzi ze zrozumiałych powodów nie przyznaje się otwarcie do swoich uprzedzeń. Być może da się powiedzieć, że osiągnęliśmy w tej kwestii postęp, ponieważ wiele osób obawia się dziś krytyki, jeżeli przyznaje publicznie, że ocenia innych według pochodzenia etnicznego, orientacji seksualnej czy wyznania — chociaż pokaźna liczba Amerykanów wciąż właśnie tak postępuje (muszę przestrzec tutaj czytelników, że ten podrozdział również zawiera bulwersujący materiał).

Widać to dobrze w Google'u, gdzie internauci zadają czasem pytania w rodzaju, „Dlaczego czarni są chamscy?” albo „Dlaczego Żydzi to z natury źli ludzie?”. Poniżej podaję najczęstsze pejoratywne określenia pojawiające się w wyszukiwaniach na temat określonych grup społecznych, po pięć dla każdej z nich.

	1	2	3	4	5
Amerykanie	chamy	raśiści	głupcy	brzydale	lenie
Żydzi	źli	raśiści	brzydale	skąpcy	chciwcy
Muzułmanie	źli	terroryści	okrutnicy	skłonni do przemocy	niebezpieczni
Meksykanie	raśiści	głupcy	brzydale	letnie	tępaki
Azjaci	brzydale	raśiści	irytujący	głupcy	skąpcy
geje	źli	żywiący mylne poglądy	głupcy	irytujący	samoluby
chrześcijanie	głupcy	pomyłeńcy	tępaki	cierpiący na urojenia	żywiący mylne poglądy

Widać w tym zestawieniu kilka stereotypów. Na przykład Afroamerykanie to jedyna grupa, do której przylgnęło miano „chamów”. Prawie wszystkie pozostałe grupy etniczne to „głupcy”, z wyjątkiem Żydów i muzułmanów; za ludzi złych z natury uważamy z kolei Żydów, muzułmanów i gejów, ale nie czarnych, Meksykanów, Azjatów czy chrześcijan.

Mianem terrorystów określa się wyłącznie muzułmanów. Kiedy ofiarą takiego stereotypu pada muzułmanin amerykański, reakcja społeczna może być natychmiastowa i okrutna. Baza danych wyszukiwań Google'a pozwala śledzić wybuchy napędzanej nienawiścią antyislamskiej wrogości minuta po minucie. [...]

W liczbie pojedynczej albo mnogiej „czarnuch” co roku pojawia się w siedmiu milionach wyszukiwań internetowych w USA (i znów, w piosenkach raperskich prawie zawsze określenie to jest pisane jako „nigga”, nie „nigger” stąd tych jego muzycznych zastosowań nie bierze się właściwie pod uwagę). Wyszukiwania „dowcipów o czarnuchach” zdarzają się siedemnaście razy częściej niż „dowcipów o żydach”, „żółtkach”, „brudnych Latynosach”, „chinolach” i „pedałach” razem wziętych.

Kiedy wyszukuje się najwięcej „dowcipów o czarnuchach”? Wtedy, gdy Afroamerykanie występują w programach informacyjnych. Wyjątkowo dużo takich wpisów pojawiło się na przykład po przejściu huraganu Katrina, gdy w telewizji i gazetach zaroilo się od materiałów filmowych i zdjęć walczących o przeżycie, zropanzonych czarnych mieszkańców Nowego Orleanu. Liczba tego typu wyszukiwań wzrosła również w czasie pierwszej elekcji Obamy i zwiększa się zawsze średnio o trzydzieści procent w dniu upamiętniającym śmierć Martina Luthera Kinga.

Przerazająca wszechobecność takich etnicznych obelg podaje w wątpliwość niektóre nasze definicje rasizmu.

Każda teoria tego zjawiska musi wyjaśnić wielką zagadkę amerykańskiej historii. Z jednej strony przeważająca większość czarnoskórych Amerykanów uważa, że pada ofiarą uprzedzeń — i dysponuje wieloma dowodami na dyskryminację, która dotyka ich na komendach policji, w czasie rozmów o pracę czy na salach sądowych. Z drugiej strony bardzo niewielu białych Amerykanów przyznaje się do niechęci wobec czarnych.

W ostatnich czasach politolodzy są na ogół zgodni, że za ten stan rzeczy odpowiadają w dużej mierze szeroko rozpowszechnione uprzedzenia utajone. Nowa teoria naukowa głosi, że biali może i mają dobre intencje, ale są źle nastawieni do czarnych podświadomie, co wpływa na to, jak ich traktują. [...]

Istnieje jednak alternatywne wyjaśnienie tej dyskryminacji, której Afroamerykanie doznają, a biali zaprzeczają: skrywany jawny rasizm. Przypuśćmy, że istnieje dość szeroko rozpowszechniony rasizm uświadomiony, z którego ludzie doskonale zdają sobie sprawę, ale do którego nie chcą się przyznać, a już na pewno nie w żadnym sondażu. Dane analityczne wskazują, że tak właśnie jest w wyszukiwaniu hasła „dowcipy o czarnuchach” — nie ma tu nic utajonego. Trudno także sobie wyobrazić, by biali Amerykanie, wpisując w wyszukiwarkę słowo „czarnuch” równie często jak „migrena” i „ekonomista”, nie przejawiali w ten sposób jawnego rasizmu i nie oddziaływali w poważny sposób na postawę Afroamerykanów. Zanim dostaliśmy do ręki dane Google'a, nie mieliśmy sposobu, by jakoś zmierzyć tę zaraźliwą niechęć. Ale skoro teraz już go mamy, możemy się przekonać, co ona nam wyjaśnia.

Seth Stephens-Davidowitz, *Wszyscy kłamią. Big Data, nowe dane i wszystko, co internet może nam powiedzieć o tym, kim naprawdę jesteśmy*, przeł. Maciej Świerkocki, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2019, s. 160–166.



scenariusz #8

„Odegrajmy” gry wideo! Teatralizacja stereotypów w grach wideo



Kompetencje



- 2.1 Komunikacja i współpraca
- 2.2. Dzielenie się za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.3 Angażowanie się w działania obywatelskie za pośrednictwem technologii cyfrowych

Tagi

- stereotypy
- reprezentacje
- ikonografia
- teatr
- fizyczność

Czas

4-6 godzin

Odbiorcy

Młodzież w wieku 11-18 lat

Uwagi

Ćwiczenie może być wykorzystane zarówno w kontekście edukacji formalnej jak i nieformalnej.

Wymaga przestrzeni, w której uczestnicy mogą się swobodnie poruszać.

Opis

Ćwiczenie ma na celu skupienie się na temacie stereotypów. Słowo „stereotyp” jest terminem zaczerpniętym z terminologii typograficznej. Początkowo odnosiło się ono do wynalazku pana Didota, który opracował system duplikowania płyt typograficznych: dzięki jego wynalazkowi możliwe stało się wielokrotne drukowanie tej samej strony. Termin ten przeszedł następnie do psychologii i socjologii na określenie z góry założonej, sztywnej idei, zwłaszcza takiej, która odnosi się do grupy osób. Łatwo sobie wyobrazić, jak stereotyp odnoszący się do pewnych kategorii osób może stanowić podstawę dla mowy nawiści.

Bardzo często nawet nie jesteśmy świadomi stereotypów, z którymi się stykamy i które nieświadomie „przejmujemy”, niejako „wchłaniamy” w trakcie naszego życia.

Proponowane przez nas ćwiczenie ma na celu zwiększenie świadomości i umiejętności krytycznego namysłu wśród uczestników, poprzez analizę stereotypów obecnych w światach gier wideo. Naszym celem nie jest „cenzurowanie” gier wideo czy też oskarżanie ich o promowanie rozpowszechniania się stereotypów czy uprzedzeń; chcemy natomiast zachęcać do bardziej świadomego i krytycznego używania ich przez młodsze pokolenia.

Postacie wybierane przez graczy (ich

awataryl¹⁾) odgrywają główną rolę w tym ćwiczeniu. Yee i Bailenson (2007) ukuli termin „efekt Proteusza”, aby nazwać zjawisko, wskutek którego cechy awatara mają wpływ na sposób zachowania się gracza w świecie wirtualnym, zgodnie ze stereotypowym wzorcem zachowań. Zastosowanie technik teatralnych skupiających się na cechach postaci zaczerpniętych z gier wideo pomaga wydobyć stereotypy i uprzedzenia, poprzez wyodrębnienie ich z kontekstu grania dla samej rozrywki.

Techniki teatralne pomagają wydobyć większą złożoność w tworzeniu postaci. Jednocześnie w grze teatralnej większe znaczenie ma fizyczność, co prowadzi uczestników do „odczuwania poprzez ciało”.

W ramach ćwiczenia wymagającego fizycznego uczestnictwa, uczestnicy mają za zadanie zakwestionować stereotypy przedstawione w graficznych reprezentacjach związanych z kontekstem gry wideo.

Cel

Zachęcenie uczestników do kwestionowania stereotypów obecnych w ich codziennym życiu, a w szczególności tych obecnych w grach wideo.

Pobudzanie procesu twórczego, który, biorąc za punkt wyjścia fizyczne uczestnictwo, kwestionuje i dekonstruuje stereotypy.

1 W internecie, obraz lub graficzna reprezentacja wybrana przez użytkowników do oznaczania siebie w społeczności wirtualnej. Słowo pochodzi od terminu awatar, które w sanskrycie oznacza „inkarnację”, cielesną manifestację boga.

Metody pracy

Ćwiczenie ma na celu przejście od gry online do gry teatralnej, tak aby zdekonstruować stereotypowe obrazy postaci z gier wideo. Szkolenie teatralne skupia się na zdekonstruowaniu wzorców postępowania, które każdy z nas powiela. Jednocześnie uczestnicy zapraszani są do refleksji i kwestionowania stereotypowych sposobów przedstawienia w niektórych grach wideo. Performatywny wymiar tworzy kontekst, w którym uczestnik ma świadomość, że jego działania są obserwowane. Ułatwia to opracowanie „meta-wizji”, która umożliwia nam obserwowanie i kwestionowanie naszych działań i zachowań.

Gry teatralne wspierają atmosferę wzajemnego zaufania, co sprawia, że łatwiej jest zaangażować się i eksperymentować, co z kolei pomaga opracowywać kreatywne rozwiązania.

Wymagane pomoce

- Obrazy awatarów z ulubionych gier uczestników.
- Obrazy okładek kilku gier wideo wybranych przez osobę prowadzącą zajęcia (zob. linki).

SEGMENT 1:

2-3 godziny

Opis:

Pierwsza część warsztatów polega na głębszym przeanalizowaniu koncepcji stereotypu. Uczestnicy analizują znaczenie samego terminu oraz obecność stereotypów w ich codziennym życiu. Następnie przechodzą do refleksji nad stereotypami obecnymi w grach video.

Pomoce:

- Gry wideo znane uczestnikom
- Możliwość przesyłania zdjęć na komputer/tablet/telefon osoby prowadzącej

Wypożyczenie:

- Pomieszczenie, w którym grupa może stać w kole i swobodnie się poruszać
- Flipcharty, markery
- Telefony komórkowe z połączeniem internetowym
- Komputer podłączony do internetu oraz rzutnik

Gra wprowadzająca:

uczestnicy stają w kole. Każdy uczestnik po kolei wypowiada swoje imię i przedstawia bez słów cechę, która go charakteryzuje (np. jeżeli uczestnik jest pilny, może pokazać, że czyta; jeżeli uprawia sport, może pokazać typowe ruchy dla danej dyscypliny; jeżeli jest krótkowidzem, może zrobić „okulary” przykładając zwinięte dłonie do oczu, jeżeli gra na instrumencie, może to pokazać gestem itp.). Pozostali uczestnicy naśladują prezentowane ruchy.

Grupowanie:

Uczestniczki i uczestnicy mają za zadanie swobodnie chodzić po pomieszczeniu, nic nie mówiąc. Poproś ich, by uważnie się wzajemnie obserwowali podczas tego spaceru, a następnie wskaż jakiś element, nazywając go; uczestnicy następnie mają za zadanie utworzyć homogeniczną grupę w oparciu o ten element. Na przykład powiedz „włosy”, a uczestnicy, którzy uważają, że mają podobne włosy, powinni – bez używania słów – utworzyć grupę. Następnie podejdź do grup i zapytaj o kryteria, według których uczestnicy się podzielili: może to być długość, ale też kolor, fryzura... Powtórz ćwiczenie 4-5 razy. Następnie poproś o ponowne podzielenie się na podstawie nowych kategorii, wybierając poziom głębszy lub płytszy, zależnie od grupy (np. na podstawie ubioru lub butów).

Zarys podsumowania:

- Czy grupy były jednorodne? Czy zawsze były takie same? Czy jedna osoba może być podobna do innej pod jednym względem i różna od niej pod innym? Czy kryteria, według których utworzono grupy, zawsze były takie same?

Wprowadź pojęcie stereotypu:

- Co to jest? Jak uczestnicy zdefiniowały to pojęcie? Czy zdarzyło się uczestnikom doświadczyć stereotypowego podejścia? Jeżeli tak, w jaki sposób tego doświadczyli? Jak się wtedy czuli?

Czy kiedykolwiek mieli świadomość, że mają stereotypowe przekonania na temat jakiejś grupy osób? Kiedy?

- Następnie przepisz odpowiedzi uczestników na flipchart.

Gra na rozgrzewkę:

Raz dwa trzy Baba Jaga na potwora patrzy

- Jest to wariant tradycyjnej gry „Raz dwa trzy Baba Jaga patrzy”, w ramach której uczestnicy zbliżają się do celu, przyjmując „potworne” pozycje, gdy zamierają w bezruchu.

Jestem moim awatarem:

- Zapytaj uczestników, w jakie gry wideo przeważnie grają i jakiego rodzaju awatarów używają. Przy pomocy telefonu uczestnicy przesyłają osobie prowadzącej obrazek ze swoim awatarem (lub też obrazek postaci z gry wideo, który bardzo lubią), nie udostępniając go reszcie grupy. Zapisz obrazki razem w jednym folderze na komputerze.
- Uczestnicy spacerują po pomieszczeniu, przeciągając się i wykonując dowolne ruchy.
- Poproś uczestników, by powoli zaczęli chodzić i ruszać się tak, jak ich awatar. Gdy wszyscy przyjmą już postawę i sposób zachowania ich awatarów, podziel grupę na pół: na aktorów i na widzów. Widzowie siedzą, natomiast aktorzy poruszają się dalej w przestrzeni oznaczonej jako przestrzeń sceny. W międzyczasie wyświetl obrazki awatarów na ścianie. Zadaniem uczestników jest rozpoznanie,

który aktor odpowiada któremu awatarowi – i wypowiedzieć to na głos. Jeżeli dopasowanie jest prawidłowe, aktor się zatrzymuje. Po zidentyfikowaniu wszystkich awatarów grupy się zmieniają.

Następuje krótkie podsumowanie.

- Możliwe pytania, jakie można zadać podczas podsumowania:
- Czy łatwo można było poznać awatary po sposobie chodzenia? W jaki sposób udało się zwiększyć rozpoznawalność? Czy działanie w sposób stereotypowy, dostosowanie się do tego, „jak postać powinna się poruszać”, ułatwiło grupie identyfikację? Co stereotypy mają z tym wspólnego?

SEGMENT 2:

2-3 godziny

Opis:

W drugiej części uczestnicy pracują z ikonografią.

Pomoce:

- Okładki do gier wideo

Wypożyczenie:

- Duża przestrzeń umożliwiająca swobodne poruszanie się
- maty do leżenia na podłodze
- obrazki z okładek gier wideo
- Krótki czas na rozpoczęcie i powitanie. Uczestnicy stoją w okręgu i po kolei wypowiadają swoje imiona, a następnie przedstawiają bez słów coś, co ich identyfikuje. Inni w odpowiedzi naśladują prezentowane gesty.
- Zapytaj, czy uczestnicy zaprezentowali te same czy inne cechy co podczas poprzedniego spotkania, i zwróć uwagę, że nikogo nie można określić tylko jedną cechą.

Rozgrzewka teatralna:

- Uczestnicy kładą się na matach ułożonych na ziemi, a osoba prowadząca prowadzi relaksację. Uczestnicy rozluźniają swoje ciała, skupiając się na jednym obszarze na raz, rozpoczynając od palców stóp aż do czubka głowy.
- Następnie poproś uczestników, by zaczęli ruszać częściami ciała pojedynczo, próbując wykonać ruchy, które nie są dla nich typowe. Ruchy stają się coraz obszerniejsze, bardziej zdecydowane, aż do momentu,

w którym uczestnicy wstaną, dalej ruszając się w przestrzeni pomieszczenia, jak gdyby zaskoczeni samymi sobą. Podczas gdy uczestnicy się przemieszczają, powiedz głośno „STÓJ”, a wówczas uczestnicy zamierają. Zaproś uczestników do obserwowania siebie nawzajem w pozycjach, w których są, a następnie powiedz, by wznowili ruchy. Sekwencja taka powtarza się kilka razy. Powoli uczestnicy wykonują coraz mniejsze, drobniejsze ruchy, aż w końcu chodzą normalnie po pomieszczeniu.

- Poproś uczestników, by dobrali się w pary. Gra lustrzana: w ramach każdej pary uczestnicy stają twarzami do siebie i decydują, kto z nich będzie prowadzić, a kto naśladować. Osoba, która prowadzi, wykonuje ruchy, a druga osoba z pary naśladuje je niczym w lustrze. Po kilku minutach uczestnicy zamieniają się rolami. Pary rozdzielają się i następnie uczestnicy dobierają się w pary ponownie.
- Tym razem zadanie polega na tworzeniu rzeźby. Rzeźbiarz „modeluje” ciało drugiej osoby, jak gdyby było ono z gliny. Po kilku minutach osoby w parze zamieniają się miejscami.
- Krótkie podsumowanie: co się działo? Czy łatwiej było prowadzić czy naśladować?
- Rozdaj uczestnikom obrazki z okładek do gier wideo.
- Podzieleni na grupy uczestnicy wybierają obrazki i odtwarzają je. Kolejno „rzeźbiarz” modeluje ciała innych członków grupy, tak aby odtworzyć wybraną okładkę.

- Gdy osiągnie zadowalający rezultat, rzeźbiarz fotografuje uzyskany obraz.
- Podsumowanie: jakiego rodzaju postaci są reprezentowane na okładkach gier? Jakie pozycje przyjmują postacie? Czy różne typy postaci przedstawiane są na różne sposoby? Czy uczestnicy zauważają obecność stereotypów w tych przedstawieniach?
- Poproś, by żywe rzeźby zmieniono w taki sposób, by obalić stereotypy. Efekt jest bardzo swobodny, pozostawia dużo przestrzeni na to, by uczestnicy dali się ponieść swojej kreatywności.
- Podczas pracy na forum całej grupy każda podgrupa pokazuje przejście od rzeźby oryginalnej do tej, w której stereotypy zostały obalone. Pozostali uczestnicy sugerują zmiany i poprawki, aż wszyscy są zadowoleni z ostatecznego obrazu. Robią zdjęcie ostatecznej wersji rzeźby.

Podsumowanie:

- Jak się uczestnicy wtedy czuli? Jak się czuły wasze ciała w różnych pozycjach? Czy na obrazkach z okładek do gier wideo przedstawiono relacje zależne od władzy?
- A co dzieje się podczas grania w gry wideo? Z jakimi stereotypami spotykają się uczestnicy?

Zakończenie:

Zakończenie: projekcja dla całej grupy oryginalnego obrazka z okładki gry, projekcja „wiernej” reprodukcji wykonanej przez uczestników, oraz wersji z „obalonymi” stereotypami

W skrócie

Dzięki ćwiczeniom teatralnym uczestnicy „odgrywają” i dekonstruują stereotypy obecne w obrazach z gier wideo, zyskują większą świadomość oraz umiejętności krytyczne.

Dodatkowe opcje/alternatywne działania

- W oparciu o przedstawioną tu propozycję uczestnicy mogliby odegrać rzeczywiste sekwencje z gry, które mogą zostać nagrane i następnie przeanalizowane.

Źródła/linki

- Obrazki z okładek gier wideo:
- Far Cry 4
- Yakuza 6
- Fortnite
- League of Legends
- GTA VI
- SuperMario

Więcej informacji:

- Nick Yee & Jeremy Bailenson "The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behaviour", Department of Communication, Stanford University, Stanford, CA 94305, 2007 <http://web.stanford.edu/~bailenso/papers/proteus%20effect.pdf>
- Nagrania z Youtube o przedstawianiu osób czarnoskórych w grach wideo (po angielsku): https://www.youtube.com/watch?v=-1-xEABBIk_8
- Colour Coded: Race, Gender, and Representation in Video Games [Kod kolorystyczny: rasa, płeć i reprezentacja w grach wideo]: <https://www.youtube.com/watch?v=y-GI4kWJWdIO>
- Are Games Racist? [Czy gry są rasistowskie?] | Game/Show | PBS Digital Studios <https://www.youtube.com/watch?v=br-npRhjJI8w>

scenariusz #9 Opisz swoją „Syryjską podróż”



Kompetencje

INFORMATION AND DATA LITERACY	COMMUNICATION & COLLABORATION	PROBLEM SOLVING	DIGITAL CONTENT CREATION
1.1 Przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie danych, informacji oraz treści cyfrowych	1.2 Ocena danych, informacji i treści cyfrowych	2.1 Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych	3.1 Określanie potrzeb i odpowiedzi technologicznych

Tagi

- współpraca
- stereotypy
- empatia
- pisanie kreatywne

Czas

6-8 godzin

Odbiorcy

Młodzież w wieku 16 lat i powyżej

Uwagi

Ćwiczenie to może być wykorzystane zarówno w kontekście edukacji formalnej, jak i nieformalnej.

- Biorąc pod uwagę delikatny charakter poruszanych kwestii oraz emocjonalny wpływ, jaki mogą wywrzeć użyte w scenariuszu materiały, sugerujemy, aby zachować dużą ostrożność przy używaniu tego scenariusza w grupach dzieci poniżej 16 roku życia i dzieci, które mają za sobą doświadczenia migracyjne podobne do opisywanych.
- Należy zweryfikować wśród uczestników poziom znajomości języków, w których przygotowano materiały (głównie język angielski i język francuski). Pomocne może być zapewnienie tłumaczeń.

Opis

Proponowany przez nas scenariusz opiera się na założeniu, że aby przeciwdziałać mowie nienawiści wśród nastolatków, należy pracować zarówno na płaszczyźnie poznawczej – edukując o roli wyszukiwania informacji, weryfikacji źródeł i sprawdzania faktów, jak i na płaszczyźnie emocjonalnej – poprzez podejście oparte na rozpoznawaniu uczuć własnych i uczuć innych osób.

Gra wideo BBC „Syrian Journey” („Syryjska podróż”) jest kluczowa dla scenariusza i stanowi punkt wyjścia dla ćwiczenia polegającego na wspólnym pisaniu.

„Syrian journey” („Syryjska podróż”) to cyfrowy projekt BBC, który bada eksodus Syryjczyków. Składa się z trzech części: „gry informacyjnej”, opowieści osób ocalałych oraz propozycji dyskusji opartej na prezentacji szeregu przedmiotów wywołujących

emocje, której celem jest udzielenie odpowiedzi na pytanie: „Co byś ze sobą zabrał/ zabrała, gdybyś musiał/musiła opuścić swój kraj pochodzenia?”.

Podstawy narracyjne gry są bardzo stonowane i pozwalają na wypełnienie ich szczegółami.

Wykorzystując grę jako punkt wyjścia do zbudowania wiarygodnej historii, uczestnicy z jednej strony zachęceni są do czytania o sytuacji w Syrii i o wydarzeniach związanych z wojną, a z drugiej do humanizacji postaci, identyfikowania i tym samym dekonstruowania stereotypów związanych z uchodźcami i ich podróżami.

W tym scenariuszu gra wideo nie stanowi jedynego wykorzystywanego medium. Prezentowane jest również nagranie „Rentrez chez-vous” autorstwa duetu rapowego BigFlo & Oli, w którym perspektywa zostaje odwrócona: dwójka bohaterów musi opuścić zniszczoną przez wojnę Europę, aby dotrzeć na drugi brzeg Morza Śródziemnego.

Cel

Ta seria ćwiczeń wykorzystuje grę wideo do przeprowadzenia ćwiczenia z pisania kreatywnego, które ma za zadanie:

- wspierać proces decentralizacji podejścia;
- wspierać identyfikację i empatię;
- uczyć odpowiedniego wyszukiwania i zdobywania prawdziwych informacji;
- aktywować meta-refleksję na temat sposobu, w jaki użyta narracja zmienia postrzeganie opowiadanej historii.

Wymagane pomoce

„Syrian Journey” („Syryjska podróż”) to projekt BBC, który składa się z trzech części:

- interaktywna gra informacyjna w typie „efektu motyla”, w której bohater/ka opuszcza Syrię wraz ze swoją rodziną, by dotrzeć do Europy i dokonuje wyborów, które zadecydują o jego/jej losach;
- część fotograficzna: prezentacja zdjęć przedmiotów, które zabrali ze sobą uchodźcy z Syrii w podróż (cel to wzmocnienie procesu identyfikacji);
- nagrania wideo opowiadające prawdziwe historie osób, które przeżyły podróż z Syrii do Europy.

Wideo rapowanego utworu „Rentrez chez vous” autorstwa duetu z Tuluzy, Bigflo & Oli. W nagraniu, w postaci animacji, widzimy raperów w roli bohaterów opowieści. W alternatywnej rzeczywistości, w której Francja zostaje zniszczona wojną, dwóch bohaterów podejmuje dwie różne trasy, aby dotrzeć na drugi brzeg Morza Śródziemnego. Jeden zginie podczas podróży, podczas gdy drugi osiągnie cel, ale po przybyciu zostanie odrzucony przez wrogi tłum niosący transparenty o treści „rentrez chez vous!”, czyli „wracajcie do domu”.

Metody pracy

Proponowany przez nas scenariusz ma na celu powiązanie sfery racjonalnej i kognitywnej ze strefą nieracjonalną i emocjonalną, przy założeniu, że te dwie strefy są ze sobą blisko powiązane i obie odgrywają istotną rolę w przeciwdziałaniu mowie nienawiści.

Dostęp do prawdziwych informacji nie wystarcza, by zdekonstruować mowę nienawiści online. Emocje odgrywają kluczową rolę w wymianie wiadomości w internecie oraz w konstrukcji mowy nienawiści. Badania neurologiczne pokazują, jak emocjonalny i racjonalny sposób myślenia nakładają się na siebie i wpływają na siebie nawzajem. Z tego też powodu samo sprawdzanie faktów często nie wystarcza, by zdekonstruować wiarę w tzw. fake-newsy (fałszywe wiadomości) niosące ze sobą silny emocjonalny ładunek. Zadanie stworzenia historii i wzbogacenia wydarzeń przedstawionych w grze o szczegóły zmusza uczestników, by aktywowali obie wspomniane strefy.

Mając za zadanie stworzenie historii, która jest wiarygodna, muszą przeprowadzić pracę nad dokumentowaniem i weryfikacją faktów w sposób jak najbardziej szczegółowy. Jednocześnie właśnie personalizacja stanowi czynnik przesądzający o tym, że historia jest ciekawa i wywołuje u czytelnika poczucie identyfikacji. Poproszenie uczestników, by wyobrazili sobie emocje bohaterów, zmusza ich do wyjścia poza neutralny charakter opowieści i do zadania samym sobie pytania: „Jak bym się czuł/ czuła w takiej samej sytuacji?”.

Twórczy akt budowania opowieści, która będzie czytana przez kogoś innego, skłania uczestników do przyjęcia perspektywy czytelnika, co prowadzi do decentralizacji perspektywy.

Zastosowane techniki obejmują: sztukę opowiadania historii (tzw. storytelling), techniki uczenia się poprzez współpracę, burzę mózgów i dyskusję w grupie.

Ze względu na dosyć delikatny charakter omawianej kwestii uczestnik przyjmuje centralną rolę. Element pracy zespołowej sprzyja zbiorowemu przejęciu odpowiedzialności,

natomiast w przypadku, gdy od uczestników wymaga się bardziej osobistego wkładu, honorowane jest porozumienie o anonimowości, w którym cała grupa uczestników zobowiązuje się do zachowania anonimowości pozostałych, na przykład nie sprawdzając, kto wniósł określony wkład.

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT I:

ok. 2 godziny

Opis:

Pierwszy segment ma na celu przedstawienie analizowanej tematyki (wojna i eksodus uciekających przed nią ludzi) poprzez przyjęcie zdecentralizowanego spojrzenia. Decentralizacja spojrzenia będzie zatem wiodącym wątkiem całego scenariusza.

Czas

2 godziny (czas może się różnić w zależności od poziomu świadomości i liczby uczestników)

Pomoce:

- Wideo rapowanego utworu „Rentrez chez vous” autorstwa duetu z Tuluzy, BigFlo& Oli
- Gra „Syrian Journey” („Syryjska podróż”) w części „Co byś ze sobą zabrał/zabrała, gdybyś musiał/musiła opuścić swój kraj pochodzenia”

Metody:

Ćwiczenie służy zapoznaniu z tematem. Obejrzenie nagrania wideo pozwala aktywować zdecentralizowane spojrzenie u uczestników. Koszmar wojny przeniesiony na „znajomy” europejski grunt oraz konieczność opuszczenia kraju pochodzenia prowadzą do refleksji: „...co by było, gdyby to przydarzyło się mnie?” Na tym etapie praca jest wykonywana indywidualnie i anonimowo. Praca zbiorowa odbywa się poprzez wymianę materiałów między uczestnikami i głośne ich odczytanie. W sposób niejako symboliczny każdy z uczestników przekazuje doświadczenia innych swoim własnym głosem.

Wypożyczenie:

- linteraktywna tablica multimedialna lub duży ekran do wspólnego oglądania nagrania wideo i strony internetowej gry. Jeśli połączenie internetowe nie jest dostępne, sugerujemy nagranie wideo osobno i zapisanie materiałów fotograficznych np. na pamięci USB;

- Tablica lub flipcharty, markery;
- Kserokopie tekstu oraz w miarę możliwości tłumaczenie utworu rapowego „Rentrez chez vous” wykonywanego przez Bigflo & Oli;
- Kartki w różnych kolorach z pytaniami do uczestników, długopisy/flamastry;
- Pojemnik do zbierania odpowiedzi uczestników.

Przebieg:

Przedstaw się, zaprezentuj ćwiczenie i poproś uczestników, by każdy z nich wypowiedział swoje imię i nazwę przedmiotu, którego nie byłby w stanie zostawić, gdyby musiał opuścić swój dom. Po zakończeniu ćwiczenia uczestnikom prezentowana jest część gry „Co byś ze sobą zabrał/zabrała?”.

Pokaż uczestnikom nagranie wideo utworu „Rentrez chez vous” i zapytaj, co przychodzi im jako pierwsze do głowy bezpośrednio po jego obejrzeniu. Na tym etapie nie jest konieczne rozdanie tłumaczenia tekstu. Hasła wymieniane przez uczestników jako pierwsze skojarzenia są zapisywane na tablicy. Rozdaj słowa utworu i, jeżeli to konieczne, tłumaczenie. Uczestnicy ponownie oglądają nagranie (mając na uwadze, jak trudny jest to materiał, ten krok można pominąć, jeżeli uczestnicy są zbyt wstrząśnięci emocjonalnie). Zadaż kilka pytań na forum całej grupy, prosząc, by uczestnicy nie udzielali jeszcze odpowiedzi:

- Co by się stało, gdyby wojna wybuchła w miejscu, w którym mieszkasz?
- Co byś zrobił/zrobiła, gdybyś miejsce, w którym mieszkasz, nagle stało się niebezpieczne dla ciebie i twojej rodziny?
- Co byś poczuł/poczuła, gdybyś przeżył/przeżyła doświadczenie podobne do tego, o którym mowa w utworze?

- Doświadczenie „lockdownu” po nadejściu pandemii Covid-19 zmieniło nasze funkcjonowanie na pewien czas. Czy twoim zdaniem dało nam to narzędzia do zrozumienia, co się dzieje, gdy nasze codzienne życie wywraca się do góry nogami?

Rozdaj uczestnikom 4 karty w różnych kolorach (każdemu pytaniu odpowiada tworzący kolor) i poproś, by odpowiedzieli na pytania samodzielnie i anonimowo. Wprowadź porozumienie o anonimowości, zobowiązujące wszystkich uczestników do tego, by nie próbowali identyfikować autorów odpowiedzi.

Zbierz odpowiedzi uczestników do pojemnika i rozdaj je losowo.

Każdy z uczestników odczyta odpowiedzi innej osoby na głos.

Następnie odbywa się dyskusja.

Pierwszy segment kończy się grupowym pozdrowieniem. Uczestnicy stają w kole i każdy wypowiada słowo lub krótką frazę, by powitać osobę stojącą po jej/jego lewej stronie.

SEGMENT 2:	2-3 godziny
Opis: Na podstawie gry uczestnicy rozpoczynają zbiorowy proces pisania. Podzieleni na grupy opracowują karty postaci w ich opowieści.	• Puste kartki, na których uczestnicy mogą notować przebieg historii. • Karty postaci z gry.
Pomoce: • Gra wideo „Syrian Journey” („Syryjska podróż”)	Przebieg: Wspólne powitanie: uczestnicy, stojąc w kole, wypowiadają się na temat poprzedniego spotkania. Podziel uczestników na grupy czteroosobowe; następnie uczestnicy siadają przy stołach. Zapytaj uczestników, czy mają wiedzę na temat sytuacji w Syrii i jej kontekstu. Rozdaj aktualne materiały o Syrii sprzed wybuchu konfliktu i później (materiały ze strony BBC, wycinki z gazet, inne materiały). Uczestnicy oglądają nagrania wideo w części „testimonials” (tj. wspomnienia) strony gry „Syrian Journey” („Syryjska podróż”). Aby rozpocząć dyskusję, zadaj kilka pytań: • Czy opowiedziane historie was poruszyły? Czy zmieniły w jakikolwiek sposób wasze postrzeganie rzeczywistości? • Jaką rolę odgrywają emocje w odbiorze danej sytuacji? • Czy „ciekawa” opowieść może pomóc w rozpowszechnianiu prawdziwych informacji? Dlaczego? Przedstaw grę „Syrian Journey” („Syryjska podróż”). Uczestnicy grają w grę wideo w grupach. Każdemu uczestnikowi przypisana jest określona rola: • Osoba pilnująca czasu.
Metody: • Storytelling, uczenie się poprzez współpracę	
Wypożyczenie: • Ramy, na których można budować historie (w zależności od wieku i poziomu zaangażowania uczestników, można zdecydować, czy zapewnić im bardziej szczegółowe ramy, czy też pozostawić im więcej swobody) • Interaktywna tablica multimedialna lub duży ekran podłączony do internetu. Sala, w której odbywa się ćwiczenie, musi być uprzednio przygotowana, a stoły muszą być na tyle duże, aby mogły wokół nich zasiąść grupy czteroosobowe. Każda grupa powinna mieć do dyspozycji komputer lub tablet podłączony do internetu, na którym będą mogli zagrać w grę „Syrian Journey” („Syryjska podróż”). Jeśli nie ma możliwości zapewnienia tych urządzeń, uczestnicy mogą korzystać z osobistych telefonów komórkowych. • Zaktualizowane materiały na temat aktualnej sytuacji w Syrii.	

- Moderator, który pilnuje, by każdy mógł wyrazić swoją opinię.
 - Osoba zarządzająca wyborami (które muszą być dokonane po konsultacji z wszystkimi osobami z grupy), która ma również za zadanie klikać odpowiednie przyciski z opcją wybraną przez uczestników.
 - Osoba zarządzająca pamięcią grupy (tj. notująca drogę wybraną przez grupę).
- Rozdaj karty postaci zawierające następujące pytania:
- Kim jest bohater? Jak się nazywa? Ile ma lat?
 - Jakie działania lub czynności poszczególni bohaterowie wykonują lub wykonywali przed wybuchem konfliktu?
 - W grze mamy do czynienia z rodziną. Z ilu osób się składa? Jak nazywają się członkowie rodziny? Czy są tam dzieci? Ile mają lat?

Podczas dyskusji na forum całej grupy każda z podgrup przekazuje innym kartę postaci z własnej historii.

Zbierz stworzone materiały, aby wykorzystać je na następnym spotkaniu.

SEGMENT 3:	2-3 godziny
Opis: Docieramy do kluczowego etapu zbiorowego pisania. Każda grupa uczestników rozwija dalej własną opowieść.	Przebieg: Wstępne powitanie na forum całej grupy. Każdy z uczestników wypowiada swoje imię i słowo określające obecny nastrój. Uczestnicy dobierają się w te same grupy jak na poprzednim spotkaniu. Każda z grup dysponuje krótkim zarysem narracyjnym podróży swojego bohatera oraz kartę postaci. Wychodząc od tych elementów i prowadząc prace badawcze, uczestnicy wzbogacą swoje historie o szczegóły, aby uczynić je przekonującymi. Co bohaterowie czują w danej sytuacji? Jaki proces rozumowania prowadzi bohatera do podjęcia takiej, a nie innej decyzji? Jakie kolory widzi bohater, jakie smaki odczuwa? Jaki styl narracji jest najbardziej skuteczny w opowiedzeniu historii bohaterów? Uczestnicy będą korzystać z dostępnych urządzeń elektronicznych, by znaleźć
Pomoce: • Gra wideo „Syrian Journey” („Syryjska podróż”)	
Metody: • Pisanie zbiorowe, uczenie się przez współpracę, storytelling	
Wypożyczenie: • Takie samo ustawienie, jak w poprzednim segmencie.	

potrzebne informacje, porównać źródła i zweryfikować ich wiarygodność.

Pod koniec zajęć każda podgrupa opowiada własną „Syryjską podróż” na forum całej grupy.

W skrócie

Aby przeciwdziałać mowie nienawiści, często opartej na fałszywych wiadomościach i wprowadzających w błąd narracjach, nie wystarczy tylko uzyskać prawdziwe informacje. Należy dotrzeć do źródeł. Dlaczego narracja nienawiści jest tak porywająca? Jaką rolę odgrywają emocje w wiarygodności opowieści? Ścieżka pisania kreatywnego, która łączy w sobie poszukiwanie dokładnych informacji i empatyczne podejście, wydaje nam się możliwym sposobem budowania nowej świadomości.

Dodatkowe opcje/alternatywne działania

Scenariusz ten może być przeprowadzony w kilku sesjach trwających 2-3 godziny lub w ramach jednej, dłuższej sesji. W tym drugim przypadku elementy powitania i pożegnania można zastąpić gramami ruchowymi, które zmniejszają napięcie.

Proponowane działania prowadzone są w językach angielskim i francuskim. Jeśli uczestnicy nie znają tych języków, możliwe jest zapewnienie im tłumaczeń, lub, w przypadku gry w grupie, wyznaczenie osoby odpowiedzialnej za język, która będzie mogła pomóc w tłumaczeniu, korzystając z narzędzi internetowych.

Źródła/linki

Poniżej zamieszczamy poglądowo kilka linków do stron internetowych w języku angielskim, które mogą pomóc w wyszukiwaniu wiadomości i informacji na temat sytuacji w Syrii:

- <https://www.unhcr.org/syria-emergency.html>; <https://www.bbc.com/news/topics/cg41ylwvggnt/syrian-civil-war>
- <https://syriancivilwarmap.com/>

Linki do treści w języku włoskim:

- <https://www.internazionale.it/tag/paesi/siria>;
- <https://www.limesonline.com/tag/siria>;
- <https://www.atlanteguerre.it/conflict/siria/>

Projekt „Syryjska podróż”:

- <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-32057601>

Nagranie „Rentrez chez-vous”:

- <https://www.youtube.com/watch?v=gm328Z0JKjA>

Rentrez chez vous Bigflo & Oli Album: La vie de rêve (2018)

I już, wysadzili Wieżę Eiffla.
I już, wysadzili Wieżę Eiffla.
Myśleliśmy, że się nie odważą, ale stało się
Jak do tego doszło? Trudno uwierzyć
Noc była spokojna, rzucili tylko trzy bomby
Udałem się do Paryża po moją dziewczynę
Wojna nas zaskoczyła, zakłóciła naszą codzienność
Zastąpiła kwiaty łzami, szepty krzykami
Jej blok oberwał, nie znalazłem jej pod gruzami
Wrócę z pustymi rękami, do mojej rodziny, pierwszym pociągkiem
Odjeżdża jutro rano
Ludzie potrafią czynić cuda i najgorsze okropieństwa
Minęły cztery dni, odkąd miałem ostatnią wiadomość o Olim
Kurwa, to wojna!
Rozbili nasze wieże z kości słoniowej
Ja, który znałem je tylko z książek do historii
Pilnuję rodziny, to prawda, nasi rodzice się starzeją
Budujemy barykady z autobusów, blokujemy ulice, chronimy siebie najlepiej, jak umiemy
A tłum ucieka przed tymi szaleńcami bez kaftanów bezpieczeństwa
Chyba ścinają ludzi na Place du Capitole
Cztery bilety na prom, jedyna szansa na ucieczkę
Nowe życie po drugiej stronie Morza Śródziemnego
Naboje z nas drwią, boimy się, że jesteśmy w niewłaściwym miejscu
Brat powiedział mi, że jeśli nie wróci, mamy jechać bez niego.
Trudno śledzić informacje, odcięli sieć
Wkrótce minie cztery dni, odkąd miałem ostatnią wiadomość o Flo
Oczywiście hałas zatłoczonych wagonów powoduje bezsenność
Niektórzy wiozą ze sobą całe domy na dnie małej torby
Pociąg zatrzymuje się i rusza ponownie, jest mi niedobrze
Przejechaliśmy w dwa dni dystans, który kiedyś przejeżdżaliśmy w sześć godzin.
Muszę wrócić do mojej rodziny w porcie w Marsylii, ale jestem spóźniony
Myślę, że pojedą beze mnie, co za koszmar!
No cóż, dołynę do nich łodzią
Nie ma sieci, nie ma nawet jednej kreski
Widzę dziewczynkę na ziemi, pytam, czy jest sama
Mówi, że widziała swoich rodziców leżących pod całunem

Ludzie potrafią czynić cuda i najgorsze okropieństwa
 Minęło sześć dni, odkąd miałem ostatnią wiadomość o Olim
 Kierunek Marsylia! Wszystko tłoczy się w luku
 Udajemy, że nie widzimy ciał rozłożonych wzdłuż drogi
 Miasta się zmieniły, życie i horror tak wcześnie
 Metra stały się noclegowniami, kina – szpitalami
 Pod portem przepychamy się, przeciskamy do przodu
 Nagle pojawia się prom, niektórzy zabiliby za miejsce na nim
 Na pokładzie płaczą nad stanem tego świata
 Czekamy na mojego brata do ostatniej sekundy
 Nie chcemy tam być, chcemy być gdzieś indziej
 Aby wreszcie oddychać jak w dzień po koszmarze
 Łódź odpływa, gapię się na jej ślad na wodzie
 Minęło siedem dni, odkąd miałem ostatnią wiadomość o Flo
 Przybyliśmy do portu w Marsylii z małą dziewczynką w rękach
 O prawie dzień za późno, odjechali beze mnie
 Ale mam dane do przemytnika, plażę i godzinę
 Ponad trzydziestu, oczywiście tłoczno, nie podróżujemy sami
 Mówi do mnie: „wybieraj: dziewczynka lub twoja torba, wyrzucamy balast”.
 Opróżniam kieszenie i daję mu wszystko, co mam.
 I odjeżdżam, jak aktor w dziwnej opowieści
 Szukając raju na dmuchanej łodzi, odpływamy daleko stąd
 Im silniejsze są fale, tym słabsza jest nasza nadzieja
 Buja i buja, niektórzy wpadają wprost do żołądka bestii
 I jesteśmy tu w samym sercu sztormu
 W sekundzie dziewczynka mi ucieka i wpada do wody
 Słyszę jej krzyki, które niesie wzburzone morze
 Deszcz, sól i łzy zmieszane razem
 Kobieta chwyta mnie za biodra i wciąga w taniec
 Łódź się przewraca, trzymamy się siebie i tonimy
 Nasze wołania o pomoc giną w hałasie
 Pomyśleć, że nie tak dawno temu byłem z przyjaciółmi
 Chodziliśmy od baru do baru całymi nocami
 Moje płuca wypełnia woda, zamykam oczy
 Moja dusza gasi światło
 Ludzie potrafią czynić cuda i najgorsze okropieństwa
 Nigdy więcej nie będę mieć wiadomości o Olim
 Łódź dobija do brzegu, pierwszy widok, drut kolczasty
 O tym mój brat nie wspominał
 Znów karabiny i kamizelki kuloodporne
 Zmuszają nas do podpisania papierów w języku, którego nie rozumiemy
 Przeszukują nas, dezynfekują jak zwierzęta

Oddzielają nas od mojego ojca, nie mamy możliwości się z nim pożegnać
 Do obozów tymczasowych, koce, materac
 Człowiek z Nicei mówi, że jest tu od miesięcy
 Tęsknię za Tuluzą, matka zasypia mi w ramionach
 Powtarza cicho, że Flo do nas dołączy
 Duszące gorąco, opróżniliśmy wszystkie butelki
 W gazecie czytam, że wysadzili Wieżę Eiffla.
 Następnego dnia przeganiają nas do autobusów
 Ciśniemy się jedni na drugich, najstabsi pomagają silniejszym
 Setki głupców oglądają nasz wyjazd
 Pięści wzniesione w powietrze, krzyki, złe spojrzenia
 Spotkałem kolesia, który skanduje w ferworze
 Po raz pierwszy podczas naszej podróży naprawdę się boję
 Widzę go w środku tłumu
 Na transparencie ma napisane „Wracajcie do domu”.
 Ale przepraszam, nie możemy przyjąć wszystkich Francuzów
 Nie możemy przyjąć wszystkich Francuzów
 Przyjeżdżają tysiącami
 Gdyby mieli choć cień honoru,
 Wróciliby do swojego kraju i walczyliby za Francję
 Walczyliby w obronie swojej rodziny i jej honoru
 Tak to jest, przykro mi
 Przyjechaliśmy, przybyliśmy z Nantes, a oni zniszczyli wszystko
 Wszystko zniszczone w Nantes, nic tam nie ma.
 Mieliśmy wszystko, wszystko mieliśmy tam, straciliśmy wszystko, co mieli-
 śmy.
 Nie wiem, co robić, nie wiem, gdzie iść
 Straciłem członków rodziny
 Dziś największe problemy, jakie ma nasz kraj
 to wina Francuzów
 Przepraszam, zanim przyjechali do naszego kraju
 wszystko szło dobrze
 Dlatego nie możemy przyjąć ludzi
 Którzy przyjechali tu, by robić burdel

Tłumaczenie na język włoski (tłumaczenie: Lorenzo Masetti)

[https://www.antiwarsons.org/canzone.php?id=59064&lang=it\)](https://www.antiwarsons.org/canzone.php?id=59064&lang=it)

Tłumaczenie na język angielski

<https://lyricstranslate.com/en/rentrez-chez-vous-go-back-home.html>



scenariusz #10 **Ekranowi znajomi**
– opowieści i komentarze



Kompetencje



- | | | |
|---|--|--|
| 2.1. Interakcje za pośrednictwem technologii cyfrowych | 3. Tworzenie treści cyfrowych | 5.3 Kreatywne stosowanie technologii cyfrowych |
| 2.2. Dzielenie się za pośrednictwem technologii cyfrowych | 3.1 Opracowywanie treści cyfrowych | |
| 2.4. Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych | 3.2 Integrowanie i rozwijanie treści cyfrowych | |
| 2.5. Netykieta | | |

Tagi

- przyjaźń
- dorastanie
- portale społecznościowe
- wybory
- mowa nienawiści

Czas

od 4 godzin

Odbiorcy

Młodzież w wieku 11-17 lat

Uwagi

Pierwsze ćwiczenie, po graniu w grę Florence, obejmuje stworzenie kilku postów oraz etap komentowania. Uczniowie proszeni są o udzielenie odpowiedzi na posty, poprzez tworzenie realistycznych komentarzy z wykorzystaniem zwrotów przeczytanych lub zasłyszanych w internecie. Sytuacja ta może sprowokować niepożądane reperkusje, zwłaszcza jeżeli w klasie, z którą pracujemy, miały wcześniej miejsce zdarzenia związane z stosowaniem mowy nienawiści lub jeżeli w klasie są uczniowie skłonni do prowokowania. Jeżeli wiadomo o istnieniu takich okoliczności, należy zachować ostrożność: instrukcja obejmuje również nieprzyjemne (wymyślone, prawdopodobne lub rzeczywiste) komentarze; uczniowie są jednak proszeni o wzięcie ćwiczenia na poważnie i o niekomentowanie w sposób nieprzyjemny tylko po to, by wywołać w grupie sensację. Nauczyciel, który zna swoich uczniów, będzie wiedzieć, jak dobrze zrównoważyć te aspekty.

Uwaga: Jedną z możliwości może być poproszenie uczniów by podpisali swoje komentarze: bez ochrony, jaką daje anonimowość, uniknie się nieprzyjemnych komentarzy napisanych tylko po to, by wyrzeć wrażenie.

Opis

Scenariusz rozpoczyna się od bardzo delikatnej i poetyckiej gry wideo, małego arcydzieła, które pochodzi wprost ze świata niezależnych gier wideo: Florence. Dostępna do pobrania jako zwykła aplikacja na urządzenia mobilne gra wygląda bardziej jak interaktywna opowieść, z kilkoma małymi łamigłówkami do rozwiązania. Niezależnie od tego, czy

sama aplikacja zostanie wykorzystana podczas lekcji, ciekawe może okazać się samo pokazanie uczniom przykładu „artystycznej” gry wideo, aby mogli zobaczyć alternatywne rozwiązania i pozytywne przykłady. Czerpiąc inspiracje z mini-gry w ramach gry Florence, scenariusz proponuje, by uczniowie popracowali nad samodzielnie przygotowanymi „postami”, podobnymi do tych, jakie widują na portalach społecznościowych. Dzielenie się tymi postami i komentarzami, o które uczniowie zostaną poproszeni, będą stanowić podstawę do zastanowienia się nad wykorzystaniem słów, nad znaczeniem odpowiedniego wyważenia słów używanych w wypowiedzi.

Na kolejnym etapie uczniowie wykonają ćwiczenie, w ramach którego będą musieli zająć się dialogami odgrywanymi następnie w różnych sytuacjach. Zaczynając od istniejących dymków dialogowych, uczniowie (samodzielnie lub w parach) będą kontynuować dialogi, wybierając kolejne słowa do wypowiedzi i jednocześnie decydując o kierunku, w jakim podąży opowieść. W ten sposób będą mogli opracować scenariusze i sytuacje, w których dwie postacie prowadzą dialog, dobierać słowa, a także proponować rozwidlenia ścieżki i możliwości do wyboru.

Właśnie rozwidlenia opowieści i wybory leżą u podstaw trzeciego ćwiczenia: dzięki platformie online uczniowie będą tworzyć opowieści z rozwidleniami, konstruując wspólną opowieść, w ramach której postacie będą stawiać czoła ważnym wyborom.

Cel

Cele ćwiczenia:

- Skłonienie uczniów do refleksji na temat wpływu, jaki może wyrzeć negatywny komentarz
- Wskazanie na to, jak wielkie znaczenie ma dzielenie się różnymi punktami widzenia i wrażliwością
- Wzmacnianie świadomości w zakresie technik prowadzenia konstruktywnego dialogu bez obrażania się wzajemnie
- Tworzenie wspólnej opowieści na tematy związane z dorastaniem i mową nienawiści, dzielenie się wyborami i ścieżkami

Wymagane pomoce

Florence i Ehi, Tonino! to dwie aplikacje dostępne w Google Play i App Store: pierwsza jest płatna, druga jest darmowa. Dostępne są na smartfony i tablety. The iNCIPIT to platforma dostępna w internecie pod adresem: <https://theincipit.com/>. Ehi, Tonino! i The iNCIPIT są w języku włoskim, natomiast aplikacja Florence dostępna jest w wielu językach.

Florence

Florence to interaktywna opowieść o sentymentalnych górkach i dołkach związanych z pierwszą miłością młodej kobiety. Florence Yeoh czuje się jak złapana w pułapkę: jej życie składa się z pracy, snu i zbyt dużej ilości czasu spędzonego w mediach społecznościowych. Pewnego dnia spotyka wiolonczelistę o imieniu Kirsh, który zmieni jej sposób patrzenia na świat. Gra ma prostą i intuicyjną mechanikę, bardzo dobrze dobraną ścieżkę dźwiękową oraz grafikę. Łamigłówki służą podkreśleniu

ważnych chwil z życia Florence i pojawiają się w miarę przechodzenia przez graczy kolejnych sekwencji opowieści. Główny deweloper, Ken Wong, chciał stworzyć grę, w której unika się przemocy, a jednocześnie, zainspirowany pracą nad grą Monument Valley, stworzył doświadczenie oparte raczej na narracji, które przy okazji zawiera łamigłówki.

Gra zebrała pozytywne recenzje, które chwaliły jej artyzm, muzykę oraz strukturę narracji. Grając, śledzimy przemienne relacje między „górkami” a „dołkami” dzięki serii mini-gier. Mini-gry przedstawiają różne aspekty dnia codziennego: trudności w komunikacji, w uznawaniu i docenianiu siebie, w akceptowaniu innych pod każdym względem.

Jedną z mini-gier stanowi opracowanie w formie łamigłówki tematu nieporadności na pierwszej randce i właśnie ta część stanowiła inspirację, aby wykorzystać ją podczas jednego z ćwiczeń w tym scenariuszu. Gra Florence jest podzielona na 20 rozdziałów, a każdy z nich składa się z 6 aktów. Pojedyncza gra zajmuje około 30 minut. Aplikacja, dostępna w Google Play i App Store, jest płatna.



Ehi, Tonino!



Ehi, Tonino!

Aplikacja Ehi, Tonino! dostępna jest za darmo w App Store i Google Play, jednakże jedynie w języku włoskim. Została opracowana przez Centro Zaffiria i jest jednym z głównych rezultatów projektu #NoDrugsToBeCool. Jest to aplikacja narracyjna, w której gracz śledzi wydarzenia w trakcie roku szkolnego, nawiązując interakcje z niektórymi postaciami poprzez okno komunikatora.

Zainspirowana grammi paragrafowymi aplikacja wykorzystuje ich zasady i przenosi je do świata cyfrowego: teksty i animacje prowadzą chłopców i dziewczęta przez opowieści o małej grupie nastolatków, którzy stawiają czoła (raz lepiej, raz gorzej) małym i dużym wydarzeniom w życiu, nadają sens temu, co robią, i wzmacniają własną tożsamość. Zakończenie pozostaje otwarte, aby każdy, kto pobiera aplikację, mógł napisać takie zakończenie, jakie preferuje.

Aplikacja wygląda jak komunikator, inspirowany przez projekty najpopularniejszych tego rodzaju programów. Postacie to kontakty gracza, który wciela się w chłopca lub dziewczynkę, zaczynających nowy rok szkolny w nowej szkole. W miarę rozwoju opowieści gracz nawiązuje nowe znajomości i otrzymuje wiadomości,

na które może odpowiedzieć poprzez dokonywanie wyborów. Każdy wybór będzie miał swoje konsekwencje, postacie będą reagować w rozmaity sposób, a opowieść popłynie różnymi ścieżkami. Gracz staje w „centrum” grupy znajomych i osób z tej samej klasy, którzy w trakcie roku szkolnego będą polegać na pordach gracza na temat rozwiązywania trudności z odnalezieniem się w pewnych sytuacjach, czasem prostych, a czasem złożonych.

Dzięki aplikacji Ehi, Tonino! każdy gracz może zetknąć się z inną opowieścią, odkryć nowe dialogi i zmienić relacje między postaciami. W miarę postępów w grze wszystkie nagrania wideo stworzone przez uczniów w trakcie projektu zostaną „odblokowane” i będą widoczne w galerii wewnątrz aplikacji. Sekcja „pamiętnik” pozwala również na swobodne zapisywanie przemyśleń, przydatnych informacji o postaciach, refleksji, pomysłów, które pojawiły się w trakcie gry. Aplikację można konfigurować, a opowieść ma otwarte zakończenie, które zachęca do analizy i ponownego sięgnięcia po grę, tak aby eksperymentować z różnymi możliwymi zakończeniami.

The iNCIPIT



1 Entra nella storia



2 Cambia la trama



3 Di' la tua

The iNCIPIT

The iNCIPIT to interaktywna platforma storytellingowa dostępna w internecie – jest to strona internetowa, na której można pisać lub uczestniczyć w opracowywaniu rozwidleń opowieści. W odróżnieniu od innych platform wspólnego pisania – gdzie każdy użytkownik może wnieść swój wkład, pisząc część opowieści, w iNCIPIT osoba pisząca jest zawsze taka sama, ale to użytkownicy decydują o kierunku, w jakim podąża opowieść.

The iNCIPIT to strona, na której można zarejestrować się za darmo, aby rozpocząć działalność i interakcje zarówno jako osoba pisząca, jak i czytająca. Po krótkiej autoprezentacji strony możemy od razu rozpocząć pisanie naszej opowieści lub wziąć udział w ankietach na temat opowieści innych osób. W pierwszym przypadku mamy do napisania początek naszej opowieści liczący do 5000 znaków i stanowiący coś w rodzaju „pierwszego rozdziału”. Po podaniu szeregu różnych informacji (tytuł, gatunek, krótkie streszczenie), możemy tekst ten opublikować, ale wcześniej musimy również zaproponować trzy różne odpowiedzi. Każdy z dziewięciu dostępnych rozdziałów (łącznie jest ich dziesięć, ale w ostatnim rozdziale nie ma opcji do wyboru) musi się

kończyć trzema różnymi możliwościami rozwoju opowieści. Wystarczy wskazać, przykładowo, trzy różne miejsca, do których postać może się udać, lub trzy różne sposoby reakcji postaci; to osoba pisząca ma moc decydowania, jak istotne będą poszczególne wybory dla fabuły, oraz jak dużo napisać – lub nie napisać – z wyprzedzeniem o możliwym sposobie rozwinięcia opowieści. Czytelnicy będą mogli głosować na preferowane przez nich wybory i ostatecznie, tak jak w ankiecie, wybrana zostanie ta opcja, która otrzyma najwięcej głosów. W tym momencie osoba pisząca może kontynuować i napisać kolejny rozdział, rozpoczynając od tego punktu narracji, który został wskazany dzięki wyborowi dokonанemu przez większość czytelników. Oprócz głosowania w ankiecie czytelnicy mogą pozostawić komentarze i opinie na temat napisanych tekstów. Mamy również możliwość odegrania roli czytelników: możemy szukać opowieści, które są w danym czasie aktywne, czytać je i uczestniczyć w ankietach, wyrażając nasze zdanie, a także wchodzić w interakcje z osobą piszącą.

Metody pracy

Wybrane metody pracy umożliwiają zaprojektowanie doświadczeń, w ramach których uczniowie i dorośli mogą podjąć refleksję na temat mowy nienawiści w internecie, wychodząc od analizy sytuacji i doświadczeń znanych z życia, poprzez stworzenie narzędzi niezbędnych na wypadek doświadczenia takich sytuacji ponownie. Praca w zespołach, dyskusja na forum grupy, umiejętności artystyczne i cyfrowe staną się konkretnymi narzędziami zwiększającymi świadomość i dającymi uczniom umiejętność reagowania. W tym scenariuszu zostawia

się pole do opisu uczestnikom, którzy potrafią wyrażać siebie poprzez tworzenie dobrze im znanych typów tekstów, takich jak posty na portalach społecznościowych. Możliwość pracy poprzez opowiadanie historii (ang. storytelling) pozwala uczniom również wyrażać siebie oraz analizować sytuacje, rozwiązania i strategie radzenia sobie w różnych kontekstach sytuacyjnych, w których może pojawić się mowa nienawiści. Scenariusz ten pozostawia im wiele miejsca na kreatywność oraz daje różne opcje tworzenia opowieści, zarówno wymyślonych, jak i opartych na osobistych doświadczeniach.

SEGMENT 1:

2 godziny

Opis:

W tym segmencie uczniowie tworzą samodzielne posty, dzielą się nimi i komentują.

Pomoce:

- Aplikacja Florence

Metody:

W tej części uczniowie zostaną zaproszeni do wspólnego obejrzenia aplikacji / gry wideo, a następnie do czerpania z niej inspiracji do wykonania pierwszego ćwiczenia. Obserwując grę, warto zadawać pytania i zachęcać do komentowania, tak aby dowiedzieć się, w jaki sposób uczniowie interpretują proponowane materiały. Podczas etapu tworzenia postów i komentarzy osoba prowadząca (nauczyciel) powinna pełnić rolę moderatora, który zachęca uczniów do wyrażania siebie i do konfrontacji, towarzysząc im przy realizacji tego zadania.

Wyposażenie:

- Smartfon/tablet z zainstalowaną aplikacją Florence, rzutnik, przycięte obrazy (w załączeniu), czyste kartki papieru, nożyczki i klej, długopisy, flamastry i ołówki.

Przebieg:

Możemy rozpocząć ćwiczenie od prezentacji aplikacji Florence. Jeżeli to możliwe, podłączamy tablet lub smartfon do rzutnika, tak aby wszyscy uczniowie mogli śledzić przebieg gry. Pytamy po kolei, czy chcą zagrać w grę na oczach wszystkich. Uczniowie obserwatorzy mogą robić notatki, podczas gdy osoby z klasy grają. Ciekawe wyniki daje zawsze zapytanie uczniów o to, co myślą o proponowanych materiałach; ich odpowiedzi pomagają zrozumieć, czy przekaz, który – naszym zdaniem – zawierają prezentowane materiały, jest tym samym przekazem, który uczniowie

rzeczywiście odbierają. Dzięki temu uczniowie mogą również wypracować krytyczne podejście do tego, co oferują gry wideo, aplikacje, filmy i książki; konieczność wyrażenia własnej opinii pomaga uczniom odróżnić kiepskie materiały (których jedynym celem jest sprzedaż) od materiałów zawierających wartościowe treści. Możemy rozdać uczniom karteczki samoprzylepne i poprosić o zapisanie na nich wszelkich refleksji, a następnie rozwiesić karteczki na ścianie, w miejscu, w którym będą one wyraźnie widoczne i dostępne dla wszystkich osób z grupy.

Aplikacja Florence

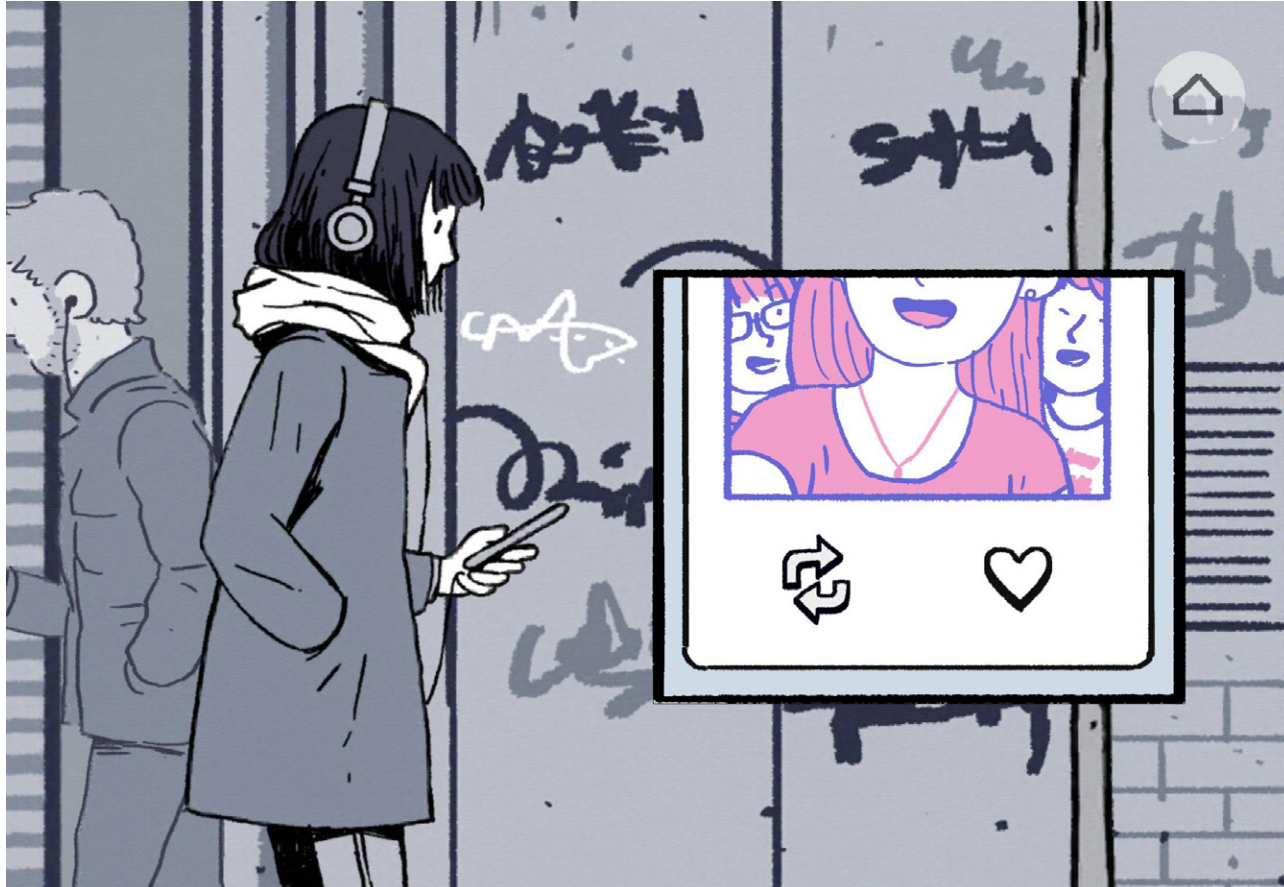
Aplikacja Florence ma bardzo prostą strukturę, a całą grę można skończyć w nieco ponad pół godziny. Co jednak ciekawe, można spędzić więcej czasu nad poszczególnymi scenami czy mini-grami, przeanalizować je z uczniami. Aplikacja Florence, zgodnie z opisem z sekcji Wymagane pomoce, opowiada historię dziewczyny zanurzonej w jej codziennej rutynie, która przeżywa głęboko miłość. W pierwszej części gry ta nudna rutyna jest dobrze przedstawiona na poziomie estetycznym (np. poprzez dobór kolorów) oraz w warstwie powtarzalności czynności do wykonania: mycie zębów, zaglądanie na portale społecznościowe, praca. Na przykład, kiedy Florence używa smartfona, nie widzimy całego obrazu; spróbujemy zapytać uczniów, dlaczego ich zdaniem tak jest. Co autorzy gry chcieli nam tutaj powiedzieć? Dlaczego wybrali takie kolory? Jak myślicie, jak te działania powinny zostać wykonane?

Podczas trzeciego rozdziału w pewnym momencie smartfon Florence się rozładowuje, co „zmusza” ją do zwrócenia uwagi

na otaczający ją świat. Dopiero wtedy ma miejsce spotkanie z Krish; jak opowiadają nam o tym autorzy gry? Co zmieniło się w tym momencie, w porównaniu z tym, jak wcześniej przedstawiane było życie Florence? Możemy grać do rozdziału piątego, w którym widzimy krótką mini-grę przewidującą układanie dymków dialogowych – to działanie, które posłuży nam jako inspiracja do dalszych ćwiczeń.

Pierwsze ćwiczenie inspirowane aplikacją Florence odwołuje się do scen, w których bohaterka używa smartfona. Tak jak jest to przedstawione w grze, autorzy zdecydowali o tym, że pokażą nam tylko część zdjęć, skupiając nasze działania wyłącznie na powtarzalności dwóch prostych gestów: danie serduszka lub zmiana zdjęcia. Zaczynając od wniosków wyciągniętych wspólnie z uczniami na temat wyboru autorów gry, proponujemy im przeanalizowanie roli tych obrazów oraz reakcji na nie. Wiemy, że decyzja o tym, co umieścić w mediach społecznościowych i w jaki sposób to zrobić, jest bardzo ważna – zwłaszcza w ich wieku. Gra podkreśla niewielką wagę przypisaną zdjęciu, chcemy, by uczniowie się nad tym zastanowili.

W załączeniu do niniejszego scenariusza znajduje się sześć zdjęć z aplikacji Florence, reprezentujących „przycięte” posty, w których brakuje górnej części obrazu. Dzielimy klasę na grupy liczące do sześciu osób i rozdajemy każdej grupie sześć obrazów. Prosimy uczniów o wklejenie zdjęć na kartę papieru i o uzupełnienie ich: zaczynając od wskazówek z linii, które mogą kontynuować i stworzyć obraz, decydując tym samym o wyglądzie postaci, ich minach, o kontekście. Kim są te osoby? Co robią? Dlaczego zrobili sobie zdjęcia? Co chcieli przekazać? Na potwierdzenie prosimy



uczniów o napisanie kilku linijek tekstu i hashtagów, tak jakby pisali post na Instagram. Co mógł napisać autor? Czy to dla niego/niej dobry czas? Czy to złe wspomnienie? Poniżej (lub obok) zdjęcia mogą napisać co tylko chcą, tak jak w poście. Sugerujemy, by wyobrazili sobie takie posty, które będą maksymalnie realistyczne, podobne do tych, z którymi stykają się na co dzień.

Prosimy następnie uczniów, by pokazali swoje posty; wieszamy je na pustej, łatwo dostępnej ścianie, tworząc stronę na portalu społecznościowym, która zawiera wszystkie ich posty. Możemy je wspólnie przeczytać, poprosić o wyjaśnienia lub komentarze na ich temat. Rozdajemy uczniom karteczki samoprzylepne i prosimy ich o skomentowanie postów. Dla każdego posta mają napisać przynajmniej jeden komentarz na karteczce samoprzylepnej i umieścić go poniżej. Ponownie prosimy uczniów, by komentowali tak, jak to robią w rzeczywistości, ale również zgłaszali komentarze podobne

do tych, jakie widzą w mediach społecznościowych na co dzień (a zatem również nieprzyjemne komentarze, jeżeli z takimi się stykają). Mogą, jeżeli chcą, odtworzyć rzeczywiste komentarze.

Po etapie dodawania komentarzy możemy przeczytać je wspólnie. Przeczytajmy kilka przykładowych komentarzy, prosząc – jeżeli to konieczne – by autor komentarza uzupełnił go, lub pytając uczniów, czy mają jakieś odczucia, którymi by chcieli się podzielić. Po kilku swobodnych obserwacjach prosimy autorów postów, by zebrali karteczki samoprzylepne spod ich postów i przynieśli je do stołu. Prosimy ich teraz, by podzielili komentarze na dwie kategorie: 1. komentarze nieobraźliwe 2. komentarze obraźliwe.

Dajemy uczestnikom zajęć czas, by mogli dokonać wyboru, a następnie otwieramy dyskusję. Pytamy, czy ktokolwiek chciałby zacząć od opowiedzenia, jak podzielili komentarze, i przeczytania niektórych najważniejszych komentarzy dla przykładu. Przeprowadźmy konstruktywną

analizę, pytając osoby w klasie, czy zgadzają się z wnioskami.

Po pierwsze możemy poprosić o wyraźne zidentyfikowanie komentarzy obraźliwych, hejterskich, rasistowskich, przepełnionych przemocą słowną, które przyciągają uwagę, i oznaczenie ich w adekwatny sposób. Zadbajmy więc o to, by przekazać uczniom myśl, że niektóre komentarze są obiektywnie hejterskie, niezależnie od subiektywnych interpretacji i obserwacji.

Wśród przeczytanych komentarzy prawdopodobnie najgorętsza – i najciekawsza – dyskusja dotyczyć będzie tych komentarzy, które mogą być obraźliwe, choć nie jest to oczywiste. Są to takie komentarze, które z pozoru nie są agresywne czy kpiące, ale odczytywane w pewien sposób lub w odbiorze osoby wrażliwej mogą być dla niej obraźliwe. Na tego rodzaju komentarze należy poświęcić więcej uwagi, tak by nauczyć się unikać pewnych słów i lepiej wychwytywać ich możliwy wydźwięk. Prawdopodobnie dla jednych osób będą one obraźliwe, a dla innych nie; ważne jest, by przeanalizować z uczniami tę kwestię, porównać różne punkty widzenia oraz przeanalizować fakt, że nigdy nie możemy brać za pewnik sposobu odbioru osoby, która komentarze czyta. Jeżeli chcemy, za każdym razem, gdy uczeń czyta komentarz, możemy poprosić, by przykleił karteczkę z nim na ścianie, a następnie stworzyć dwie grupy komentarzy.

Po wysłuchaniu indywidualnych interpretacji warto wyciągnąć kilka konkretnych wniosków. Ważnym celem tej aktywności jest sprawić, aby uczniowie zrozumieli, że pewnych rzeczy się zwyczajnie nie mówi: nawet komentarze hejterskie,

które w zależności od kontekstu mogą nie wyrządzić nikomu szkody, stanowią jednak wyraz pewnego wzorca myślenia, który napędza określone działania czy wypowiedzi i który może zmienić relacje międzyludzkie. Nawet w przypadkach, gdy mamy przeświadczenie, że dana osoba będąca obiektem obelg jest na nie odporna (przyjaciół, o którym wiemy, że się nie obrazi), ryzyko polega na tym, że legitymizujemy tym samym przemoc i wyższość jednej osoby nad drugą. Należy unikać pewnych wypowiedzi, a jeśli się pojawią – należy je zgłaszać.

SEGMENT 2:

2 godziny

Opis:

Uczniowie tworzą dialogi poprzez odpowiadanie postaciom i wybieranie drogi, jaką należy podążać.

Metody:

W tej części uczniowie mają swobodę wypowiedzi: mogą stworzyć nieoczekiwane dialogi, odbiegające od sytuacji startowej, a przede wszystkim – mogą odejść od celu ćwiczenia. Osoba prowadząca (nauczyciel) musi zatem wyjaśnić, na jakich tematach mają się skupić, a następnie pilnować, by opowieści trzymały się wyznaczonych ram. Niezależnie od wybranego sposobu pracy (zob. poniżej), ważne jest, by stworzyć ostateczny moment zwrotny, tak aby możliwe były alternatywne rozwiązania i propozycje.

Wypożyczenie:

- Zdjęcia rozpoczynające
- Puste kartki papieru
- Nożyczki i klej
- Długopisy lub flamastery

Przebieg:

W tej części zajęć prosimy uczniów, by pobawili się w tworzenie rozgałęzień historii i możliwych wyborów, w sposób analogiczny jak w proponowanych aplikacjach, choć nieco odmienny. Do scenariusza załączono zdjęcia stworzone przy pomocy obu aplikacji: Ehi, Tonino! i Florence. Zdjęcia sygnalizują sytuacje, od których rozpoczyna się ćwiczenie. Postacie są umieszczone w kontekście, który może sugerować pewien rodzaj dialogu lub wypowiedzi. Nad postaciami umieszczono

również dymki, które wskazują początek hipotetycznego dialogu. Zdjęcia drukujemy w największym możliwym formacie. Ćwiczenie to zainspirowane jest jedną z mini-gier dostępnych w aplikacji Florence, w której gracz musi stworzyć dialog poprzez przeciąganie dymków dialogowych. Ujawniają się przy tej okazji trudności w znalezieniu odpowiednich słów. Zdarza się to często, a zwłaszcza w mediach społecznościowych, że zbyt mało wagi przywiązuje się do doboru słów. A ryzyko często polega na tym, że można inną osobę obrazić, przekroczyć granice, przesadzić. Aktywność ta ma na celu w pewien sposób spowolnić proces formułowania wypowiedzi w mediach poprzez ćwiczenia praktyczne i umożliwić zastanowienie się nad wypowiadanymi słowami, dokonywanymi wyborami oraz nad sposobem, w jaki nasze działania słowne wpływają na inne osoby.

Można w tej części pracować w parach, w grupach, w sposób swobodny z udziałem całej klasy lub ze scenariuszem.

Praca w parach

Tworzymy pary i przydzielamy każdej parze sytuację rozpoczynającą. Każda osoba z pary wciela się w rolę jednej z dwóch postaci, na zmianę reagując na swoje wypowiedzi, dodając nad swoimi głowami dymki dialogowe, rozwijając sytuację rozpoczynającą. Pierwsze dymki dialogowe służą za zachętę i bodziec do kontynuowania dialogu, lecz uczniowie mogą sami wybrać temat, którym się będą zajmować; temat może się też pojawić w trakcie trwania ćwiczenia – uczestnicy pracu-

jący w parach mogą po prostu podążyć za sobą wzajemnie i stworzyć w ten sposób scenkę. Można pozostawić uczniom swobodę twórczą lub wskazać temat czy obszar zagadnień do omówienia i obserwować, jak go opracują.

Praca w grupach

Praca w grupie polega na przeprowadzanej przez uczniów analizie, której celem jest stworzenie z dymków dialogowych spójnej wymiany zdań na dany temat – wybrany przez uczniów lub wskazany przez osobę prowadzącą. Zamiast prowadzić dialog w dwie osoby, tak jak w pracy w parach, w tym przypadku grupa działa jako zespół kreatywny, tak jakby uczestnicy mieli napisać scenki do filmu, komiksu czy serialu. To wariant bardziej twórczej pracy w grupie, której celem jest stworzyć hipotetyczny dialog pomiędzy dwoma osobami.

Wariant swobodny

Opisy lub/i schematyczne ilustracje różnych sytuacji (może także dodatkowe, przez nas stworzone) są zwieszane na ścianach klasy, przy czym należy pozostawić wystarczająco dużo przestrzeni, by można było się swobodnie przemieszczać od jednej kartki do drugiej. Uczniowie w miarę chęci mogą kontynuować dialogi, dodając przy pomocy flamastrów dymki dialogowe ponad postaciami. Mogą dodać dymek dialogowy do jednej wymiany zdań, a następnie przejść do następnej karty i tak dalej. W ten sposób wszyscy mogą pracować nad wszystkimi sytuacjami, a klasa, jako całość, kontynuuje wszystkie dialogi.

Wariant ze scenariuszami

Podczas doświadczeń przeprowadzanych we Włoszech z edukatorami i nauczy-

cielami zawieszono na ścianach duże wydruki sytuacji rozpoczynających. Uczestnicy zostali poproszeni o pracę tak jak w wariacie swobodnym, ale z jedną zmianą. Zamiast swobodnego wpisywania wypowiedzi w dymki dialogowe długopisem, musieli wybierać wypowiedzi z uprzednio przygotowanego zestawu zdań. Zdania te były transkrypcją dialogów z aplikacji Hey, Tonino!, a więc scenariuszem. Uczestnicy musieli wyciąć części zdań i wkleić je w dymki dialogowe, tak by stworzyć spójny dialog. W ten sposób uczestnicy zostali „zmuszeni” do odnalezienia i wybrania właściwych słów; takie ćwiczenie może być bardzo ciekawe. Aby odtworzyć to ćwiczenie – jeżeli nie dysponujemy scenariuszem filmu lub już spisanyymi dialogami – możemy wykorzystać magazyny, gazety, kserokopie z książek, które nas interesują, lub inne materiały.

We wszystkich wariantach gry możemy również włączyć system wyboru: uczeń może odpowiedzieć podwójnym dymkiem dialogowym, tworząc rozwidlenie ścieżki. Osoby, które będą pracowały nad tym dialogiem jako następne, będą musiały wybrać jedną z dwóch opcji i na nią odpowiedzieć, dokonując tym samym wyboru i zmieniając przebieg dialogu. Możemy również pozostawić otwartą możliwość odpowiadania na obie opcje, a zatem zobaczyć, jak dialog by przebiegał w obu wariantach: coś w rodzaju gry „co by było gdyby...”. W ten sposób uczniowie mogą eksperymentować z różnymi sposobami reagowania i odpowiadania, a także zastanawiać się nad możliwymi konsekwencjami poszczególnych reakcji i wypowiedzi.

SEGMENT 3:

czas (zob. niżej wyjaśnienie)

Opis:

W tym ćwiczeniu uczniowie tworzą wspólną opowieść podzieloną na dziesięć rozdziałów..

Pomoce:

- Platforma internetowa The iNCIPIT

Metody:

Ćwiczenie to nie ogranicza się do jednej sesji; stanowi raczej propozycję rozciągniętą w czasie. Uczniowie stworzą wspólną opowieść z rozwidleniami ścieżki narracyjnej; wybór jednej ścieżki na rozwidleniu będzie dokonany przez uczestników platformy internetowej, co zajmie nieco czasu. Dlatego też segment jest właściwy do pracy z grupą zaplanowaną jako długoterminowa aktywność dla całej klasy.

Wypożyczenie:

- Komputer i rzutnik

Przebieg:

Trzecie ćwiczenie pogłębia refleksję nad kwestią podejmowania wyborów poprzez użycie internetowej platformy o nazwie The iNCIPIT. W tym ćwiczeniu uczniowie będą zobowiązani do wymyślenia istotnych decyzji, które mogą zmienić przebieg opowieści. Warsztat ten może zachęcić uczniów do zastanowienia się nad ich osobistymi doświadczeniami, nad dorastaniem, nad trudnością dokonywania osobistych wyborów. Struktura tego ćwiczenia różni się od poprzednich: jest rozciągnięta w czasie i kontynuowana przy różnych okazjach. Zatem ćwiczenie to może stać się

stałym, cotygodniowym punktem w planie, na który należy poświęcić niezbędny czas (np. godzinę), aby wrócić do wątku, omówić go z uczniami i stworzyć nowe treści.

The iNCIPIT pozwala na tworzenie opowieści przy współpracy z użytkownikami. Osoba pisząca tworzy jeden rozdział na raz, krótko formułuje proponuje trzy możliwe kierunki rozwoju opowieści, zaś użytkownicy głosują w ankiecie na jeden z wariantów, a najczęściej wybierana propozycja zostanie dalej rozwinięta przez osobę piszącą. Więcej informacji na temat tego narzędzia znajduje się w sekcji „Wymagane pomoce”.

Najpierw należy się zarejestrować (za darmo) na platformie; możemy stworzyć konto dla klasy, korzystając ze szkolnego adresu e-mail lub z osobistego adresu. Na tym etapie można podzielić klasę na grupy lub pary – opowieści w The iNCIPIT mają dziesięć rozdziałów, a więc możemy utworzyć dziesięć grup lub pięć, z których każda będzie dwukrotnie pełnić rolę osoby piszącej. Należy jednak zawczasu wymyślić pierwszy rozdział naszej opowieści: osoba prowadząca może go napisać i przedstawić uczniom lub stworzyć wspólnie z nimi. Prowadzenie opowieści będzie znacznie łatwiejsze, jeśli przedstawimy jakiś materiał oraz będziemy unikać sytuacji, w której uczniowie zostają postawieni przed „czystą kartą”, gdy nie będą mogli się skupić na niczym konkretnym: szczegółowym opisie postaci, anegdotach, opisie – wszystko to są przydatne rzeczy, od których można zacząć opowieść, a jedno-

cześnie elementy wspomagające proces tworzenia. Możemy zacząć od postaci, które uczniowie już znają; możemy wymyślić je wspólnie; możemy nawiązywać do tematów i obszarów zagadnień, z którymi mamy do czynienia w danej klasie.

Na tym etapie jedna z grup może pisać pierwszy rozdział; możemy poprosić grupę, by przygotowała tekst z wyprzedzeniem lub w czasie, gdy pozostali uczniowie są zajęci czymś innym. Uczniowie muszą zadbać o to, by pierwszy rozdział kończył się trzema opcjami, trzema możliwościami do wyboru: mogą być to trzy sposoby udzielenia odpowiedzi postaci, trzy różne ścieżki do wyboru, trzy różne postawy do przyjęcia albo jeszcze inne rodzaje rozgałęzienia opowieści. Ważne jest to, aby, na ile to możliwe, były to wyraźnie różne wybory, aby użytkownikom zaproponować realną możliwość wyboru. Możemy pomóc grupie w zaplanowaniu trzech opcjonalnych ścieżek, a po ich stworzeniu możemy opublikować pierwszy rozdział. Następnie musimy już tylko czekać na głosy użytkowników. Ankieta zamknie się automatycznie po opublikowaniu kolejnego rozdziału; sugeruje się, by publikować jeden rozdział tygodniowo, tak aby dać użytkownikom czas na przeczytanie całości opowieści i na głosowanie.

Po podliczeniu głosów przychodzi kolej na drugą grupę. W oparciu o najczęściej wybraną opcję uczniowie mają za zadanie napisać drugi rozdział opowieści, przestrzegając wyboru wyrażonego przez większość użytkowników. Ćwiczenie trwa, aż uczniowie osiągną koniec opowieści.

Na zakończenie ćwiczenia uzyskamy stworzoną wspólnie przez uczniów opowieść, w ramach pracy nad którą każda z grup przygotowywała jej część i posuwała fabułę do przodu. Tak jak już wskazano, bardzo ważny jest punkt wyjścia, rozpoczęcia opowieści: możemy zaproponować uczniom, by rozpoczęli od przykładu mowy nienawiści, jaki usłyszeli, lub o wymyślenie jakiegoś przykładu na potrzeby ćwiczenia. Może to być opowieść osoby nękannej lub osoby nękającej. Pierwszy rozdział mógłby np. kończyć się taką sytuacją:

Chłopiec był obiektem nieprzyjemnych ataków słownych na czacie. Jak powinien zareagować?

- 1 zignorować hejtera całkowicie i zachowywać się tak, jakby nic się nie stało;
- 2 porozmawiać o tym z rodzicami i/lub nauczycielami;
- 3 zareagować w sposób jeszcze bardziej agresywny.

Ten sposób pracy pozwala uczniom samodzielnie postawić się w sytuacji wszystkich potencjalnych postaci, umożliwia im wyobrażenie sobie różnych punktów widzenia oraz wziąć pod uwagę różne działania i zachowania wszystkich zaangażowanych osób. Pod koniec opowieści zaleca się omówić całą sytuację.

W skrócie

Uczniowie stykają się codziennie z postami w mediach społecznościowych. Często jednak uwaga i waga, jaką przypisują publikowanym zdjęciom i wypowiedziom, nie są wystarczające. Zdarza się to przede wszystkim w komentarzach, czasem pełnych ewidentnego hejtu, a czasem obraźliwych w warstwie bardziej subtelnej i trudniejszej do zidentyfikowania. Praktyka dzielenia się opowieściami, postami, dialogami może być sposobem na wspólne zastanowienie się nad tym, co umieszczają w mediach społecznościowych, w jaki sposób to robić oraz jak komentować. Uczniowie muszą zawsze pamiętać, że w istocie nie znają osoby, która przeczyta ich słowa, a zatem osoba ta może ich źle zrozumieć, może czuć się dotknięta czy urażona.

Ważne jest również, by wyjaśnić, jak można identyfikować hejterskie komentarze i jak je zgłaszać administratorom. Uczniowie muszą zrozumieć, że działając wspólnie, mogą się obronić, pomóc sobie nawzajem – na przykład jednomyślnie potępiając dany komentarz czy też pozostając blisko osoby, przeciwko której ten komentarz jest skierowany. Zajęcie się tą kwestią w grupie może stanowić klucz do pokonania wspólnie trudnych przeżyć spowodowanych przez mowę nienawiści w internecie.

Scenariusz ten zawiera szereg pomysłów ułatwiających przeanalizowanie powyższych aspektów oraz wzmacnianie zdolności uczniów do odczuwania empatii i takie ich uwrażliwienie, by odgrywali aktywną rolę we wspieraniu ofiar hejtu. Celem zajęć jest wzmocnienie pozytywnej roli każdej osoby wewnątrz jej społeczności (więcej niż jednej).

Dodatkowe opcje/alternatywne działania

Możliwym wariantem ćwiczenia z segmentu 2 jest opracowanie dialogów rozpoczynających we współpracy z uczniami. W zestawie mamy już gotowe sytuacje, z postaciami zaczerpniętymi z tych dwóch aplikacji. Możemy razem z uczniami wybrać inne treści (filmy, książki, seriale, gry, aplikacje) i poprosić, by wskazali ulubione postacie. Szukamy zdjęć tych postaci, a następnie drukujemy je, wycinamy, by na kartce papieru skomponować sytuacje rozpoczynające. W ten sposób poza wykorzystaniem postaci, które nasi uczniowie lubią, możemy stworzyć sytuacje rozpoczynające i konteksty, które są nam bliższe.

Źródła/linki

Strona internetowa The iNCIPIT <https://the-incipit.com/>



Kompetencje



- 2.1. Interakcje za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.2. Dzielenie się za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.4. Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych



- 2.5. Netykieta
- 3. Tworzenie treści cyfrowych
- 3.1. Opracowywanie treści cyfrowych
- 3.2. Integrowanie i rozwijanie treści cyfrowych



- 5.3 Kreatywne stosowanie technologii cyfrowych

Tagi

- mowa nienawiści w internecie
- nękanie
- portale społecznościowe

Czas

6-7 godzin

Odbiorcy

Młodzież w wieku 11-17 lat

Uwagi

Scenariusz ten porusza kwestie mowy nienawiści, negatywnych komentarzy napotykanych na czatach i portalach społecznościowych, a także nakłaniania uczniów, by opowiedzieli o niektórych sytuacjach, których byli świadkami lub których doświadczyli. Pozwala to zająć się tematem przez porównywanie. Jednocześnie podejście takie może to być problematyczne, na przykład gdy w klasie, z którą się pracuje, wystąpiły wcześniej nieprzyjemne sytuacje tego typu.

Uwaga: jeżeli wiemy, że w danej klasie (grupie uczestników) wystąpiły nieprzyjemne sytuacje związane z mową nienawiści, możemy na pierwszym etapie odpowiednio dobrać grupy robocze, aby np. uniknąć potęgowania w obrębie klasy pewnych postaw, które nie sprzyjałyby lekcji. Z podobnych powodów możemy zrezygnować z porównywania sytuacji z gry i ze świata rzeczywistego, pozostając w świecie fantazji. W drugim ćwiczeniu, jeżeli tak wolimy, możemy sami zaproponować sytuacje lub komentarze, jeżeli chcemy, by uczestnicy zajęć nie opowiadali historii z własnego życia publicznie, wobec wszystkich.

Opis

Scenariusz ten obejmuje trzy główne ćwiczenia, które łączy jeden motyw: język. Dzięki proponowanym ćwiczeniom uczniowie zyskają umiejętności mówienia, pisania, reagowania, opowiadania, zachowywania dbałości o staranny dobór słów i sposób prowadzenia opowieści. Podczas pierwszego ćwiczenia, poprzez grę karcianą, analizowane będą strategie radzenia sobie z obelgami i negatywnymi komentarzami, jakie można napotkać

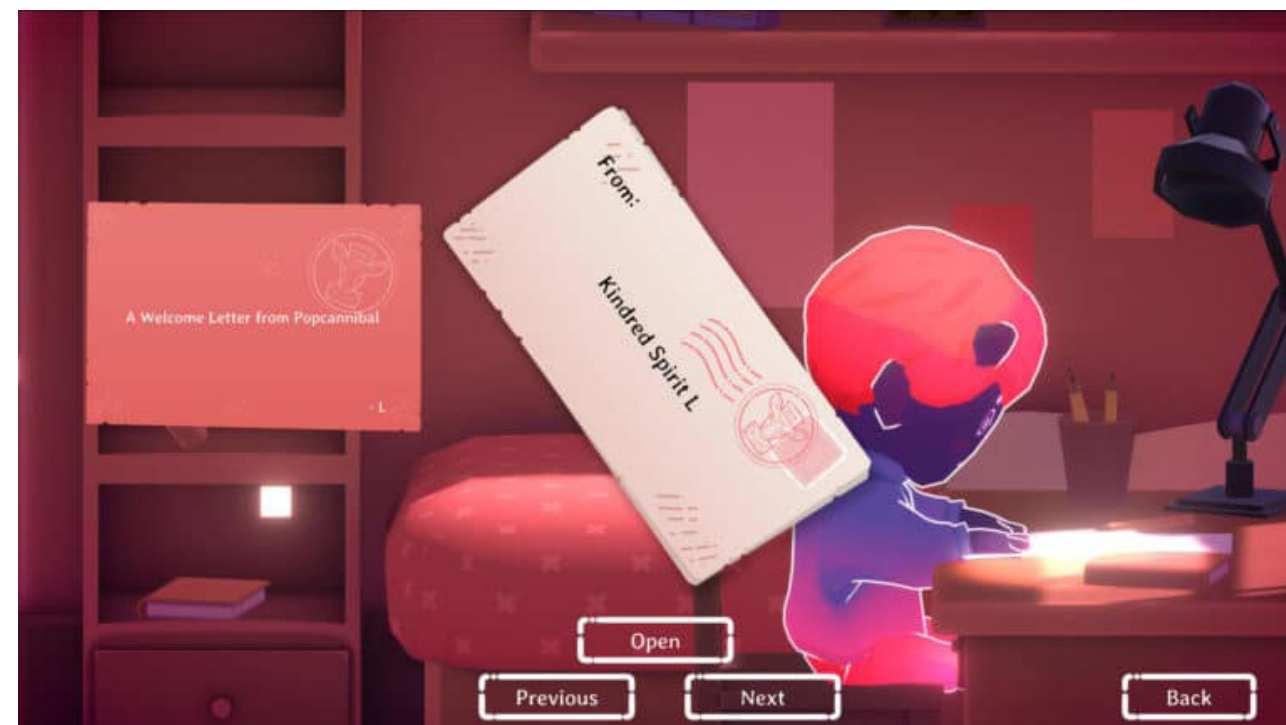
w sieci. Wszystkie te strategie mają na celu „gaszenie” pożarów słownych, tonowanie dyskusji oraz reagowanie w sposób życzliwy i opanowany, czasem wręcz zabawny i poetycki. Drugie ćwiczenie przewiduje, że – w świetle pierwszego doświadczenia – uczniowie analizują podobne sytuacje (z użyciem obelg i mowy nienawiści), które im się przydarzyły lub które widzieli w internecie. Przy pomocy prostej techniki wideo – z użyciem własnych smartfonów – uczniowie stworzą bardzo osobistą narrację o tych sytuacjach, proponując możliwe rozwiązania. To ostatnie ćwiczenie pozwoli im zwerbalizować i podsumować własne doświadczenia poprzez napisanie listu. Bardzo konkretna gra wideo, zatytułowana Kind Words, pozwoli im odpowiadać na listy od obcych osób, rozproszonych po całym świecie. Metoda ta, porównywanie z innymi i obowiązek odpowiadania na listy (często przepełnione emocjami), poprowadzi uczniów do analizy wagi słów, jakich używają codziennie, by pisać.

Cel

Cele ćwiczenia:

- eksperymentowanie i omawianie strategii reagowania na hejterskie komentarze
- zyskanie wiedzy na temat sposobu opisywania nieprzyjemnych sytuacji oraz możliwych rozwiązań
- zyskanie wiedzy na temat tego, jak używać smartfonów do wspólnego tworzenia filmów wideo
- zastanowienie się nad słowami używanymi w komentarzach i w wypowiedziach
- stworzenie listu przy użyciu „kind words”

WYMAGANE POMOCY



Kind Words

Gra Kind Words to wyjątkowa gra wideo, dostępna na systemy Microsoft Windows, Linux, MacOS; gra jest płatna.

Cały jej mechanizm opiera się na otrzymywaniu listów, na które można odpowiedzieć. Gra wideo polega na uważnym czytaniu słów tysięcy nieznanym, decydowaniu, czy udzielić odpowiedzi oraz w jaki sposób to zrobić. Oferuje bardziej interaktywne doświadczenie niż gra wideo. W praktyce Kind Words to gra, w ramach której gracz wysyła objęte tajemnicą listy do nieznanym. Na ekranie wyświetla się awatar gracza piszącego listy w niewielkim, przytulnym pokoju; gracz może przeklikiwać się przez dziesiątki listów wysłanych przez prawdziwych ludzi; niektóre z nich opowiadają o frustracjach związanych z brakiem pracy, o miłości, samotności, rodzinie, problemach osobistych. Gracz może wybrać dowolny spo-

sób odpowiedzi na list, a jeżeli nadawcy listu ta odpowiedź się spodoba, może przesłać graczowi naklejkę. W grę wbudowano pewien poziom moderacji, więc co do zasady nie jest możliwe użycie niektórych słów, pojęć, zdań. Przestrzeń jest dosyć ograniczona, zaprojektowana tak, by odpowiedzi były bardziej emocjonalne i empatyczne. Należy zauważyć, że zachowanie społeczności ma ogromny wpływ na grę i oferuje cenne informacje zwrotne deweloperom. Granie w Kind Words może być bardzo silnym doświadczeniem. Nie wiemy, co zawiera kolejny list, przy czym jego wymowa może nas mocno poruszyć. Ta warstwa uprzejmości nie wyklucza tworzenia ani otrzymywania głębokich i wzruszających treści.

Ważna informacja: Gra Kind Words zapewnia graczom zasoby z zakresu zdrowia psychicznego w sekcji „Pomocy”.

Metody pracy

Wykorzystane metody pracy umożliwiają zaprojektowanie doświadczeń, w ramach których uczniowie i dorośli mogą podjąć refleksję na temat mowy nienawiści w internecie, wychodząc od analizy sytuacji i doświadczeń znanych z życia, poprzez stworzenie narzędzi niezbędnych na wypadek doświadczenia takich sytuacji ponownie. Praca w grupach, dyskusja

na forum grupy, umiejętności artystyczne i cyfrowe staną się konkretnymi narzędziami zwiększającymi świadomość i dającymi uczniom umiejętność reagowania. Gra karciana Strategic Reactions (Reakcje Strategiczne) proponuje szereg przydatnych strategii, które można wykorzystać w łatwy sposób w prawdziwym życiu w kontakcie z mową nienawiści.

SEGMENT 1:

2 godziny

Opis:

W tym segmencie wykorzystana zostaje gra karciana Strategic Reactions, aby zastanowić się nad strategiami reagowania na negatywne komentarze.

Metody:

Początkowo uczniowie będą prawdopodobnie bardziej skłonni reagować „w tym samym tonie”, zarówno po to, aby wywrzeć wrażenie, ale też dlatego, że jest to prostsze i szybsze. W miarę postępu w grze musimy sprawić, by uczestnicy zrozumieli, że cel gry jest inny: uniknięcie kłótni z drugą osobą, bycie kreatywnym, m iłym, niepodsyłanie dalszych dyskusji. Mechanizm punktacji zazwyczaj pomaga, podobnie jak wzięcie odpowiedzialności za mediację.

Wypożyczenie:

Gra karciana Strategic Reactions (w załączeniu); papier i kolorowe długopisy, flamastry lub kredki (zob. Dodatkowe opcje / alternatywne wersje pod koniec)

Przebieg:

Na początku przedstawiamy uczniom grę karcianą Strategic Reactions. Do scenariusza, oprócz kart, dołączone są instrukcje i zasady gry w grupach w klasie. Należy jedynie wydrukować materiały i wyciąć karty jako przygotowanie do sesji gry. Przeczytanie zasad w klasie z uczniami to dobry sposób, by upewnić się, że wszyscy je rozumieją; warto też przeprowadzić grę próbną przed rozpoczęciem ćwiczenia. Warto również tworzyć dobrze zrównoważone grupy, kierując się rozpoznaniem cech uczniów oraz klasy.

Zasady wymieniono w załączniku, lecz dla wygody zostaną tu przytoczone w skrócie. Najkrócej mówiąc, Strategic Reactions to gra karciana, której celem jest znalezienie „najlepszej” reakcji na obelgę, negatywny komentarz lub wyśmiewanie. Po utworzeniu grup, każda z nich otrzymuje talię kart strategii (ang. Strategic Cards), tj. kart, które są używane by „reagować na obelgi”. W każdej turze losowana jest karta sytuacji (ang. Situations Card), tj. „karta obelgi”, a następnie grupy muszą zaproponować strategię reagowania –



taką, która według nich jest przekonująca i skuteczna – przy użyciu kart strategii. W każdej rundzie jedna z grup nie rozgrywa kart, ale pełni funkcję „moderatora”: losuje obelgę, odczytuje ją, obserwuje propozycje pozostałych grup i decyduje, która jest najlepiej dopasowana do sytuacji. W kolejnych rundach funkcja moderatora jest przekazywana pomiędzy grupami, aż wszyscy będą mieli szansę pełnić tę rolę. Za każdym razem, gdy grupa moderująca wybierze grupę, która przedstawiła najlepszą reakcję, przydziela tej grupie punkt. Grupa, która zebrała najwięcej punktów, wygrywa.

Najważniejsze, aby uczniowie zrozumieli, że ostatecznym celem jest „wygaszenie słownego ognia”, obniżenie tonu, by nie karmić nienawiści nienawiścią. Można uczniów zachęcić, zwłaszcza na początku, by reagowali „w tym samym tonie”; jest to zrozumiałe zachowanie, lecz należy sprawić, by ostatecznie uczestnicy zajęć zdali sobie sprawę, że celem gry jest wybić hejtera z rytmu, rozproszenie go, sprawienie, żeby zbrakło mu słów. Zadaniem

uczestników jest przyjęcie roli osób, które reagują dojrzałe na obelgi i które próbują przerwać pętlę nienawiści.

Oczywiście mechanika gry została skonstruowana w taki sposób, by interakcja pomiędzy członkami grup oraz pomiędzy grupami była jak największa i zachodziła bez przeszkód. Jednakże gra została zaprojektowana w ten sposób, by pobudzić analizę, dyskusje oraz porównania dotyczące mowy nienawiści. Tak naprawdę najistotniejsze, aby w każdej turze uczniowie mogli się porównać – wewnątrz, w ramach swoich grup, oraz przy ocenie strategii. Grupa pełniąca funkcję moderatora powinna uzasadnić dokonany wybór, a uczestnicy powinni wyjaśnić, dlaczego proponują daną strategię i powiedzieć, czy zgadzają się czy nie z wyborem moderatora. Gra została już szeroko przetestowana w różnych szkołach. Często uczniowie chcieli przedstawić własne przykłady albo zastanowić się głębiej nad niektórymi postawami lub zachowaniami, wykorzystując potem wypracowane rezultaty w swoim codziennym życiu. Jeżeli

gra wzbudzi emocje i zostanie zrozumiana, uczniowie bardzo doceniają ją i angażują się w proponowane działania. Z tego też powodu ważne jest, by poświęcić odpowiednią ilość czasu na sesję gry: zarówno po to, by umożliwić wszystkim odegranie roli moderatora, ale też by mieć możliwość wstrzymania gry w każdej chwili, pogłębić dyskusję i porównania.

Gra Strategic Reactions może stanowić świetną metodę na rozpoczęcie

szeregu dyskusji, począwszy od dyskusji w grupach, z pogłębieniem niektórych aspektów, które wydają się bardziej istotne dla uczniów. Niemale znaczenie ma również to, by porozmawiać z uczestnikami zajęć o samej grze: czy ich zdaniem jest skuteczna, funkcjonalna i czy mają jakieś wobec niej sugestie.

Pod koniec scenariusza zamieszczono alternatywną propozycję z użyciem gry Strategic Reactions.

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 2:

3-4 godziny

Opis:

W tym segmencie uczniowie będą nagrywać filmy wideo z użyciem swoich smartfonów, korzystając z ciekawej, kreatywnej techniki.

Metody:

Po przedstawieniu techniki i treści uczniom daje się wolną rękę, by wykazali się kreatywnością. Należy stworzyć dobrze skomponowane grupy oraz wykorzystać właściwe chwile na określonym etapie prac (np. po etapie projektowania storyboardu, ale przed rozpoczęciem nagrywania), tak by sprawdzić, czy wszystko zostało zrozumiane i czy projekty są wykonalne. Osoba prowadząca winna stale śledzić pracę poszczególnych grup, aby upewnić się, czy proponowane tematy i aspekty są istotne dla tworzonych przez nich opowieści

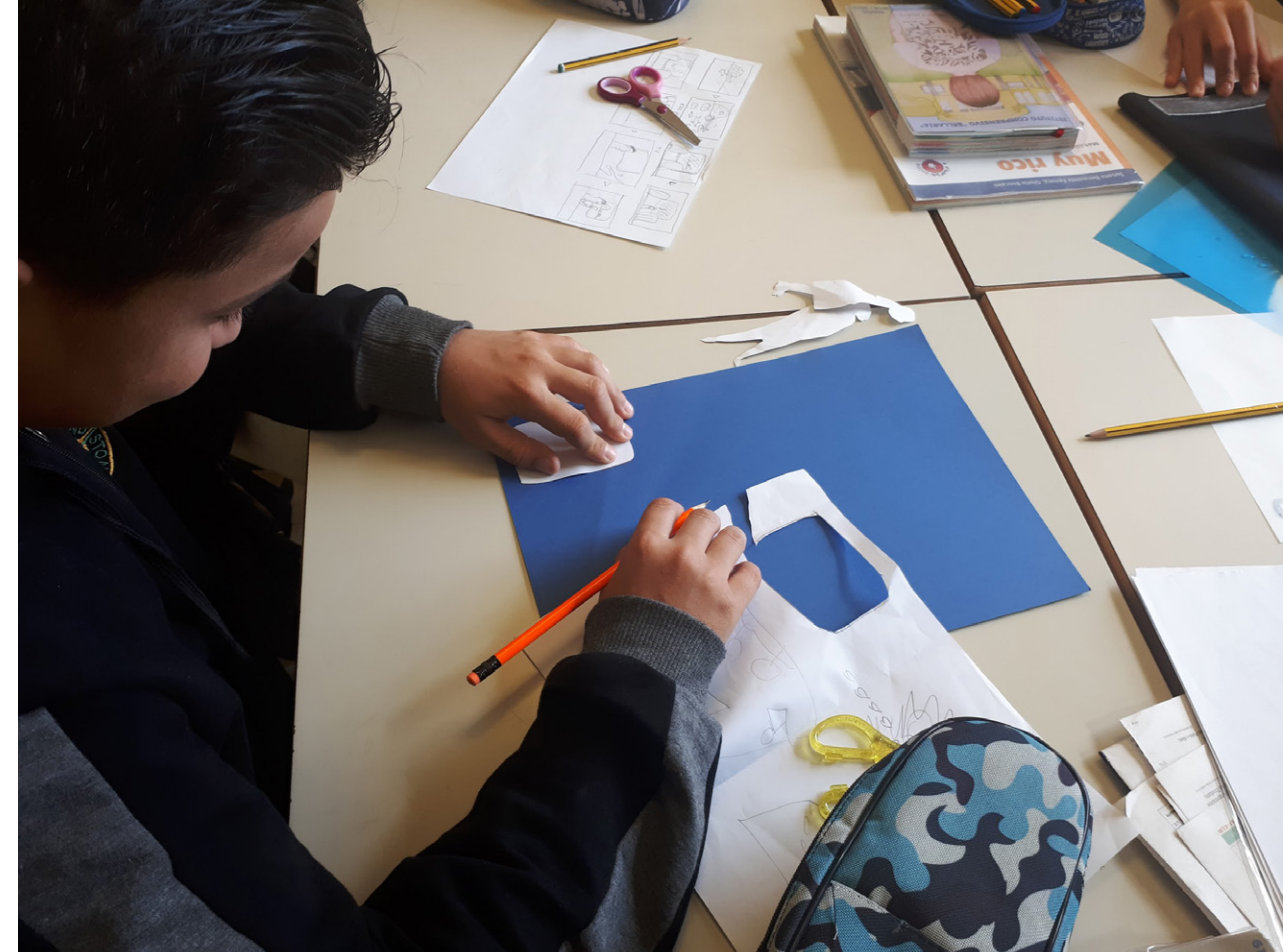
Wypożyczenie:

- Smartfony
- Długopisy i papier
- Ołówki, kredki, flamastry
- Papier kolorowy i inne materiały kreatywne

Przebieg:

Segment ten – z uwzględnieniem prezentacji komentarzy, wymyślania i zapisywania storyboardu, tworzenia niezbędnych treści oraz nagrywania – prawdopodobnie zajmie około 3-4 godziny. Warto podzielić segment na dwie części, aby umożliwić uczniom w przerwie między jedną a drugą częścią zrobienie zdjęć i nakręcenie niezbędnych nagrań.

W tej części uczniowie stworzą krótkie filmy wideo techniką zwaną „Smartfonowe puzzle” (autorstwa Vinza Beschi). Tematyka i treść tych nagrań wideo będą inspiro-



wane refleksjami, jakie pojawiły się podczas pierwszej części, a zatem obie części są ze sobą ściśle powiązane. Uprzednio (np. pod koniec pierwszego ćwiczenia) poprosiliśmy uczniów, by przynieśli do szkoły (na zdjęciach, zrzutach ekranu, w formie spisanej) negatywne komentarze, które ich zdaniem są szczególnie istotne lub poważne, czy też po prostu takie, które miały na nich wpływ. Należy pamiętać, by poprosić ich o przyniesienie smartfonów oraz sprawdzić pozwolenia na ich używanie. W tej części również uczniowie będą pracować w grupach. Przed rozpoczęciem pracy praktycznej i kreatywnej, poprosimy uczestników o przedstawienie wybranych przez nich komentarzy wraz z uzasadnieniem wyboru. Niektórzy mogli je przeczytać na czatach, inni znaleźli je na profilach w mediach społecznościowych; oczywiście należy szanować ich wrażliwość i ochotę podzielenia się nimi. Ta wstępna faza może posłużyć do tego,

by wybrać komentarze, na których grupa będzie pracować, lecz może również stanowić podstawę do analizy i refleksji nad tematami, o których mowa.

Po utworzeniu grup oraz wybraniu komentarza (lub komentarzy), na których wykonywana będzie praca, pokazujemy uczniom technikę, której użyją do stworzenia filmów wideo. Zasadniczo zadanie polega na ułożeniu blisko siebie różnych smartfonów, na których widoczne są obrazy (zdjęcia lub nagrania wideo), i nagranie obrazu wszystkich tych smartfonów jeszcze jednym smartfonem (lub kamerą), by stworzyć ostateczne wideo.

Na przykład, uczniowie tworzą wspólny portret: potrzebujemy sześciu smartfonów – dwa na oczy, dwa na uszy, jeden na usta, i jeden na nos. Prosimy uczniów, by sfotografowali te części ciała w dużym zbliżeniu, tak aby dany obiekt (np. oko) wypełniał cały kadr. Nie zatrzymujemy się na jednym zdjęciu/naganiu ukierunkowa-

nym na obiekt; możemy poprosić o zrobienie kilku (np. siedem/osiem nosów). Uczestnicy zajęć mogą zrobić zdjęcia lub nakręcić film i ustawić odtwarzanie w pętli. Następnie smartfony z widocznymi obrazami zostają umieszczone na poziomej płaszczyźnie, aby ułożyć twarz, poprzez odpowiednie zestawienie poszczególnych obrazów. Należy upewnić się, że wszystkie ekrany są włączone, a nagrania się odtwarzają. Możemy teraz, palcami, zmieniać oczy, nos czy usta, przewijając galerię zdjęć lub nagrań wideo. W ten sposób twarz składać się będzie z elementów pochodzących od zaangażowanych w projekt uczniów.

Przy pomocy tej techniki uczniowie mają za zadanie stworzyć krótkie nagrania wideo skupiające się na wybranych komentarzach. Dzięki powyższemu przykładowi konstruowania z elementów twarzy można pokazać potencjał tej techniki w sposób bezpośredni i wesoły, ale może to stanowić też punkt wyjścia. Na przykład opowieść może być początkowo opowiadana przez bohatera, a następnie pozostawi on przestrzeń na inne pomysły. Zdjęcia miejsc, obiektów, posty z chatów, wideo prezentujące krajobrazy, osoby i wszystko, co przyjdzie uczniom do głowy jako uzupełnienie opowieści, może pojawić się na ekranach. Narrator może opowiadać fakty, ale uczestnicy mogą również zrobić wideo bez głosu.

Co dokładnie uczestnicy zajęć mają za zadanie przedstawić? Prosimy ich o zastanowienie się nad wybranymi komentarzami oraz o stworzenie krótkiej opowieści, która prezentuje nieprzyjemną sytuację z komentarza, a oprócz tego potencjalne rozwiązanie, tak jak w grze karcianej. Na przykład, jeśli chcieliby zacząć od nieprzyjemnego komentarza w mediach społecznościowych, mogą

opowiedzieć o tym, jak ofiara reaguje, jak czuje się łobuz, a prawdopodobnie najlepszym sposobem na zakończenie tej opowieści jest przedstawienie sposobu, jak wyrwać się z pułapki ciągłych obelg i zaprezentowanie happy endu. Możliwości jest wiele. Warto pozwolić, by uczniowie wykorzystali swoją kreatywność w sposób swobodny. Zwracamy jednak baczność uwagę na to, by kierować ich do prostego i łatwego do przeprowadzenia projektu; w przeciwnym razie zachodzi ryzyko, że ich pomysły i energia się rozproszą. Możemy zaproponować uczestnikom skorzystanie z narzędzia storyboard. Storyboard to wizualna i pisemna reprezentacja opowieści; podstawowe narzędzie stosowane przez wszystkich twórców nagrań wideo. Są to proste rysunki pełniące funkcję „wizualnych notatek”, za pośrednictwem których śledzi się przebieg opowieści i przygotowuje sceny do nakręcenia. Najlepiej podzielić kartkę na równe prostokąty; uczniowie muszą wskazać główne sceny swojej opowieści i odzwierciedlić je przy pomocy prostych rysunków umieszczonych kolejno wewnątrz tych prostokątów. Mogą sobie pomóc, zapisując treść sceny (np. „teraz wchodzi bohater”). To narzędzie będzie bardzo przydatne przy nagrywaniu wideo.

Kiedy uczniowie przygotowują niezbędne materiały do nagrania na smartfonach, będą mogli położyć je na stole i nakręcić finalne wideo. aby kadr był stabilny, zaleca się użycie kamery lub smartfona umieszczonego na statywie. W tym przypadku czarna powierzchnia tła może dać ciekawy efekt, ponieważ ekrany smartfonów będą bardzo jasne i będą kontrastować z tłem.

Zależnie od umiejętności, czasu i możliwości można dokonać edycji wideo lub zostawić je w pierwotnym kształcie.

Po nagraniu ważne jest, by wszyscy uczniowie zobaczyli prace pozostałych grup. W miarę możliwości sprzętowych można zorganizować pokaz w klasie. Każda grupa może przedstawić swoją pracę pozostałym, opowiadając o sytuacji, która była podstawą ich pracy, oraz wyjaśnić, jakie rozwiązanie zaproponowała w swoim

nagraniu. Można zachęcić do dyskusji, pytając pozostałych, czy uważają, że wybrane komentarze są obraźliwe, czy mogą wskazać, kiedy obraźliwy komentarz przekracza granicę, w jaki sposób sami rozwiązaliby daną sytuację i tak dalej. Ważne jest, by docenić wysiłek każdej z grup.

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 3:

1 godzina

Opis:

W ostatnim segmencie uczniowie używają gry wideo Kind words, różniące się zasadniczo od typowych gier.

Pomoce:

- Gra wideo Kind Words

Metody:

Jest to szansa, by podsumować pracę wykonaną do tej pory, omówić ją i ukształtować ostatecznie w formę listu. Wszystkie argumenty, doświadczenia i refleksje, które się pojawiły, mogą zostać ułożone na odpowiednich miejscach w ramach ostatniego ćwiczenia, w ramach którego uczniowie proszeni są o napisanie jednego listu lub większej ich liczby. Gra nazywa się „kind words” (miłe słowa), a zatem uczniowie będą musieli się zastanowić nad tym, jakich strategii i słów użyć w kontekstach takich, jak te pojawiające się w komunikacji w sieci.

Wypożyczenie:

- Komputer z zainstalowaną grą wideo; rzutnik

Przebieg:

Ostatni segment tego scenariusza obejmuje wykorzystanie gry wideo Kind Words. Gra wideo jest płytą, a zatem sugeruje się jej kupienie, zwłaszcza jeśli oprócz tego segmentu plany obejmują wykorzystanie jej w innych sytuacjach. Ciekawe może być czytanie raz w tygodniu listu i odpowiadanie na niego lub pisanie listu i wysyłanie go w oczekiwaniu na odpowiedź.

Rozpoczynając grę Kind Words, możemy zdecydować, czy będziemy wysyłać list czy na list odpowiadać. Wszystkie otrzymywane przez nas listy są prawdziwymi listami napisanymi przez innych graczy, a te, które my wyślemy, trafią do graczy, którzy będą mogli na nie odpowiedzieć. Możemy przewijać otrzymane listy i decydować, czy odpowiedzieć na nie czy też nie. Zgodnie z wskazaniem w sekcji Wymagane pomoce niniejszego scenariusza, niektóre treści mogą być bardzo



poważne i delikatne, czasem ciężkie. Jeżeli znamy uczniów, będziemy wiedzieć, jak odpowiednio zająć się danymi treściami.

Kontynuujemy pracę nad scenariuszem do nagrań wideo stworzonych przez uczniów. Korzystając z funkcji „wyślij list” w grze Kind Words, prosimy uczniów, by stworzyli list. Możemy stworzyć wspólny list lub poprosić każdą grupę o napisanie własnego. Dostępna przestrzeń jest ograniczona, ale wystarczająca, by napisać coś znaczącego. Prosimy uczniów, aby zastanowili się nad tym, co już było omawiane; nad reakcjami wykorzystanymi w trakcie gry Strategic Reactions, a także nad refleksjami, jakie pojawiły się na podstawie nagrań. Co możemy napisać? Czy jest jakaś myśl, tok rozumowania, nowa świadomość, które pragnęlibyście opisać, aby podzielić się z kimś swoimi refleksjami i doświadczeniami, z kimś nieznanym, może z kimś z drugiego końca świata? Czy potrafilibyście wskazać sposób reagowania, stawiania czoła trudnościom, który mógłby być przydatny dla kogoś, kto –

choć nie jest nam znany – mógłby mieć te same problemy, które omawialiśmy? Jakie mielibyście dla nich „kind words” (miłe słowa)?

Niech grupy – lub cała klasa – rozmawiają wspólnie i stworzą list, pisząc go najpierw ręcznie. Przeczytajcie list wspólnie i sprawdźcie, czy wszyscy się z jego treścią i wymową zgadzają. Następnie stwórzcie go w ramach gry, może prezentując na rzutniku całość procedury na forum całej klasy. Kiedy już będziecie pewni swojego listu (lub listów), wyślijcie go (je) i czekajcie na odpowiedź. Odpowiedź może przyjść natychmiast, po upływie godzin lub dni. Nie ma możliwości, aby to przewidzieć, ponieważ wszystko zależy od tego, czy ktoś będzie chciał na ten list odpowiedzieć. Jeżeli system otrzymywania i wysyłania listów jest szczególnie interesujący dla klasy, można poświęcić godzinę tygodniowo na grę Kind Words: będzie to czas, kiedy analizujemy sytuacje, tworzymy listy, odpowiadamy na listy lub czytamy odpowiedzi.

W skrócie

Uczniowie często stykają się z sytuacjami, w których mowa nienawiści dochodzi do głosu w internecie, czy to bezpośrednio, czy pośrednio. Wszędzie, od chatów po portale społecznościowe, łatwo znaleźć nieprzyjemne komentarze, obelgi, brak szacunku, złość i nienawiść. Jedno z zagrożeń stanowi właśnie fakt, że jest to praktyka powszechna, co może prowadzić do zaakceptowania tego typu zjawisk jako normalnych i powszechnie przyjętych, zwłaszcza przez osoby takie jak uczniowie – szukające w portalach społecznościowych sposobu na wyrażenie siebie, na opowiedzenie o sobie, na stworzenie własnego wizerunku. Dlatego konieczne jest, by wytłumaczyć uczniom metody komunikacji i zapytać, czy uważają za słuszne, że wyrażanie nienawiści stanowi teraz nieodzowną część komunikacji. Ważne, by pokazać młodym ludziom alternatywne możliwości, inne strategie, grzeczne i pełne szacunku sposoby komunikowania się, aby zrozumieli, że takie postawy mogą obniżyć poziom nienawiści, z jakim stykają się na co dzień.

Dodatkowe opcje/alternatywne działania

Jeżeli podczas pierwszego ćwiczenia pozostał czas i uczniowie są tym zainteresowani, można zaproponować im stworzenie nowych kart, przez nich wymyślonych. Można poprosić grupy lub pojedyncze osoby o stworzenie obu rodzajów kart: kart strategii i kart sytuacji. Pytamy uczniów, jakie inne karty chcieliby dodać do talii, w oparciu o swoje potrzeby lub doświadczenia: własne przeżycia lub obserwacje. Mogą omówić we własnym gronie zaproponowane strategie i sytuacje, a następnie stworzyć kartę, z tytułem, zwrotem, rysunkiem i wszystkim, co uznają za niezbędne, by karta nadawała się do gry. Nowe karty są następnie umieszczane w talii klasy i można nimi grać tak, jak pozostałymi. Na tym etapie ciekawe jest również zebranie od uczniów ich własnych propozycji oraz wniosków, co może być pomocne przy okazji ponownego podjęcia tematu lub omawianiu zagadnień, które są im szczególnie bliskie.

Źródła/linki

Oto film, który pokazuje technikę Smartfonowych Puzzli autorstwa Vinza Beschi: <https://www.youtube.com/watch?v=dAglx-X2AqYQ>



scenariusz #12 **Unravel – powiązania między nami**



Kompetencje:



- 2.1. Interakcje za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.2. Dzielenie się za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.4. Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych

- 3.1 Opracowywanie treści cyfrowych
- 3.2 Integrowanie i rozwijanie treści cyfrowych

- 5.3 Kreatywne stosowanie technologii cyfrowych

Tagi

- przyjaźń
- komunikacja
- nękanie

Czas

6-9 godzin

Odbiorcy

Młodzież w wieku 11-17 lat

Uwagi

Scenariusz można dość łatwo dostosować do kontekstu danej klasy. Tematy łatwo zmodyfikować tak, by pasowały do specyfiki grupy: jeżeli problematyczną kwestią jest mowa nienawiści w internecie, można zająć się ogólnymi zagadnieniami, takimi jak przyjaźń i komunikacja; jeżeli zaś grupa pozwala nam na poruszenie tematu mowy nienawiści, możemy przeprowadzić zajęcia w sposób opisany poniżej.

Uwaga: ważne jest, by uwzględnić doświadczenia klasy. Czy były przypadki użycia mowy nienawiści, treści rasistowskich lub nękania w klasie? Należy to rozważyć na potrzeby ewentualnego zmodyfikowania scenariusza. Czy klasa nie jest skłonna do słuchania, czy też tej umiejętności nie ćwiczą? Czy klasa potrafi ustalać cele i je osiągać? Niektóre momenty dają różną kontrolę nad poszczególnymi uczniami, jeden element mógłby ją wzmocnić, ale również rozbić grupę i powodować ryzyko, że cele nie zostaną osiągnięte. Trzeba wziąć pod uwagę dostępność nauczycieli, którzy mogą pracować nad danym tematem, a także dostępność technologii: scenariusz ten wymaga wykorzystania narzędzi cyfrowych i w klasie może ich nie być lub nauczyciel może nie czuć się gotowy do ich użycia. Można współpracować z bardziej doświadczonym nauczycielem lub wykorzystać wiedzę i umiejętności uczniów w tym zakresie, tak by pomogli oni zorganizować warsztat od strony technicznej.

Opis

Scenariusz ten pozwala uczniom na zastanowienie się nad koniecznością nawiązywania relacji jako najbardziej istotną sprawą w życiu każdego: dwa kłębki wełny

(postacie z gry Unravel 2) muszą wspólnie stawić czoła różnym przeszkodom, aby dotrzeć do końca historii. Największym ryzykiem jest pozostanie samemu i oddzielenie się od drugiego gracza – nie sposób wówczas pokonać różnych trudności, jakie stawia przed postaciami gra (jej obszerniejszy opis znajduje się w sekcji „Wymagane pomoce”).

Scenariusz niniejszy oferuje uczniom wgląd w znaczenie przyjaźni, dzielenia się myślami i emocjami, w relacje jednostki z grupą: każde słowo lub gest mają wpływ na inne osoby.

Gra wideo Unravel 2 służy w tym ćwiczeniu za wstęp do rozważań. Jest to gra wideo, w którą mogą grać jednocześnie dwie osoby. Ich awatary są cały czas połączone nitką, a wyzwania pokonują wspólnie – czekając na siebie nawzajem i pomagając sobie. Metafora nitki daje pretekst do refleksji ze strony uczniów: z iloma osobami i z którymi osobami czujemy się połączeni taką „nitką”? Jeżeli pociągnę za tę nitkę, to co się wydarzy? Czy mogę uważać, że jestem całkowicie samotna/samotny i mogę podejmować działania, jakie tylko chcę? Czy też może zawsze wpływam na innych w jakiś sposób? W ramach przedmiotowego scenariusza zaczynamy od pewnych aspektów poruszonych w grze, by porozmawiać o nich z uczniami oraz by pobudzić do wspólnej dyskusji. Możemy poprosić uczniów, by opowiedzieli nam o ich nitkach – relacjach: czy mają ich wiele czy niewiele, jak je postrzegają itp. Możemy zapytać uczniów, czy zgadzają się ze stwierdzeniem, że każda osoba tką gęstą sieć relacji z innymi, czy też uważają, że każdy działa, podążając jedynie za własnymi decyzjami, a zatem ponosi wszelkie konsekwencje

wyłącznie samodzielnie. Podczas tego warsztatu praktyczne ćwiczenia występują na przemian z oglądaniem gry lub graniem w grę wideo: z punktu widzenia celów edukacyjnych granie w grę wideo jest tak samo ważne jak oglądanie filmu czy czytanie książki tematycznej. Właśnie z jej wykorzystania, jako dzieła będącego naszym punktem odniesienia, płyną impresje, interpretacje oraz wynikające z nich późniejsze fundamentalne analizy zachowania, jakie dane ćwiczenie może wywołać. Ciekawie jest zobaczyć, jak uczniowie reagują w czasie rzeczywistym na stymulacje płynące z gry oraz jakie myśli pojawiają się w wyniku obserwacji. (Wspólne) granie staje się dzięki temu chwilą poświęconą zbiorowej refleksji, a jednocześnie pobudza krytyczną obserwację dzieła (w tym przypadku: interaktywnego dzieła sztuki). Nauka języka gry wideo, jej mechanizmów, potencjału narracyjnego – wszystko to umożliwia uczniom wypracowanie własnego zmysłu krytycznego, który jest bardzo przydatny w odsiewaniu produktów niskiej jakości od prawdziwych arcydzieł intelektualnych, które potrafią wiele zakomunikować, podekscytować i skłonić do refleksji. Świat gier wideo jest przepełniony produktami niskiej jakości, których jedynym celem jest napędzanie sprzedaży i wychowywanie młodych konsumentów, lecz jest również wiele gier wideo wysokiej jakości, poetyckich, artystycznych, zdolnych zaoferować długie godziny zaangażowania uwagi oraz zabawy. Najważniejszym elementem części praktycznej jest nakręcenie filmów poklatkowych, zainspirowanych tym, co uczniowie zobaczyli w grze wideo i wspólnie omówili.

Cel

Cele ćwiczenia:

- Nauczenie się, jak przekazywać konkretne aspekty danej kwestii, jak np. emocje czy przyjaźń.
- Zyskanie wiedzy o tym, jak zaprojektować i nakręcić krótkie nagranie poklatkowe.
- Zyskanie wiedzy na temat krytycznego odczytywania gier wideo.

Wymagane pomoce

Gra Unravel 2 to płatna gra wideo opracowana na platformy PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One, Microsoft Windows. Jeżeli żadna z tych platform nie jest dostępna w klasie, przydatne może być przygotowanie zawczasu nagrań z przebiegu rozgrywki oraz pokazanie ich uczniom. Wydrukowane obrazy z gry również mogą pomóc uczniom zrozumieć projekt graficzny, mechanikę rozgrywki oraz strukturę gry.

Moi, j'attends to aplikacja opracowana na smartfony z systemem Apple i na tablety. W kontekście gry wideo, jeżeli w klasie nie ma do dyspozycji iPhone'ów ani iPadów, można wykorzystać wybór nagrań wideo.

Unravel 2

Gra Unravel 2 to gra platformowa opracowana przez szwedzkie studio Coldwood Interactive i wydana przez Electronic Arts. Gracze wcielają się w dwie postacie z wełny. Można grać samemu lub w dwie osoby; w tym drugim przypadku każdy gracz kontroluje jedną postać. Obie postacie są stale połączone nicią, która uniemożliwia im oddalenie się od siebie

zbyt daleko i zmusza ich do podjęcia pewnych środków ostrożności w trakcie gry. Na przykład, w pewnym momencie gracze muszą pomóc sobie wzajemnie w pokonaniu przepaści, wspinać się na przeszkody, zwiślać na własnej linie, polegając na sobie nawzajem. Poziom po poziomie (gra ma 7 rozdziałów) dwa „kłębki” docierają do końca gry. Pod koniec kilka słów podsumowuje to doświadczenie: „Miłość tworzy między nami więzi, ale nas nie powstrzymuje. Więzy mają nas ocalić, jeśli upadamy, lub pomóc nam wspiąć się jeszcze wyżej. Tak, czasem psują się i nie można ich naprawić, ale zawsze możemy zacząć budować je na nowo. Jeżeli nasz ogień przygaśnie, wystarczy jedna iskra, by rozpałił się na nowo. Bez względu na to, jak ciemno się robi, możemy wszyscy pomóc oświecić drogę. Dla nas samych i dla siebie nawzajem możemy sprawić, że to życie będzie piękne. Wszyscy zasługujemy na to, by tu być, niezależnie od kształtu czy koloru”.

Moi, j'attends

Moi, j'attends, interaktywna opowieść stworzona przez Serge'a Blocha i Davide'a Calì to cyfrowa wersja ilustrowanej książki autorstwa tych samych osób, o tym samym tytule. W aplikacji śledzimy historię postaci od dziecka, które stopniowo dorasta i staje w obliczu różnych sytuacji w trakcie swojego życia, aż do podeszłego wieku. Interakcja jest prosta i poetycka: w każdej scenie czerwona wełniana nić umożliwia nam wejście w interakcję z opowieścią i posunięcie jej do przodu. Ta czarna nitka towarzyszy graczowi aż do końca opowieści. Tematem jest oczekiwanie pojawiające się w różnych formach: oczekiwanie na coś uspokajającego jak pocałunek na dobra-

noc; oczekiwanie na przeprosiny; oczekiwanie na narodziny dziecka; oczekiwanie na ważne wieści; oczekiwanie na nadejście świąt Bożego Narodzenia. Moi, j'attends to piękna aplikacja, która może skłaniać do wielu różnych refleksji na temat znaczenia czekania oraz relacji z innymi osobami.

Stop Motion Studio

Stop Motion Studio to aplikacja do tworzenia filmów techniką stop motion (poklatkową) na systemy iOS i Android. Dostępne są dwie wersje: Stop Motion Studio (bezpłatna) i Stop Motion Studio Pro (płatna).

Po rozpoczęciu nowego projektu aplikacja pokazuje swój podstawowy interfejs; zasadniczo wymagane jest wykonanie różnych zdjęć, jedno po drugim, aby móc je następnie odtwarzać kolejno, tworząc w ten sposób wrażenie ruchu. Aby zrobić zdjęcie, należy nacisnąć czerwony przycisk: najpierw ustawiamy elementy sceny, a potem robimy zdjęcie. Przesuwamy (odrobiny) elementy, aby móc zarejestrować fragment ruchu, i robimy następne zdjęcie. Za pomocą przycisku „play” (odtwórz) możemy odtworzyć sekwencję obrazów, które się przewijają i w ten sposób tworzą wideo. Aplikacja umożliwia zmianę czasu odtwarzania, wykorzystać licznik czasu, wstawić filtry, muzykę i wiele innych opcji. Sugeruje się używanie statywu, aby uzyskać stały kadr, oraz zwracanie uwagi na światła i cienie osób, które tworzą nagranie. Po ukończeniu filmu można go wyeksportować i później edytować.

Metody pracy

Uczniowie są angażowani poprzez wykorzystanie narzędzi wprost z ich codziennego życia: gier wideo i aplikacji, a także ich własnych smartfonów. Proponowane tematy są im bardzo bliskie: przyjaźń, relacje, emocje. Możliwość swobodnego rozmawiania o nich, poprzez opowieści i historie, stanowi dla uczestników zajęć bodziec do ekspresji. Uczniowie uczestniczą w ćwiczeniu, które umożliwia im tworzenie treści cyfrowych, przede wszystkim nagrań wideo, przy użyciu bardzo fajnej techniki animacji. Ważne jest, by pokazać im, że świat cyfrowy może być wspaniałym narzędziem kreatywnym umożliwiającym współdzielenie, przy pomocy którego

można opowiadać historie w sposób poetycki i angażujący. Istotne również, by zrozumieć, że do opowiadania historii i wyrażania swoich myśli można użyć nie tylko słów, ale też opowieści, obrazów. Podczas realizacji tego scenariusza przeanalizujemy fakt, że każdy z nas jest opłątany siecią relacji oraz że wszystko, co mówimy lub robimy w taki czy inny sposób, wywiera wpływ na inne osoby. Dlatego też czasem bardzo ciężkie gesty i słowa – takie jak mowa nienawiści – mogą zakłócić tę sieć relacji (szczególnie w klasie). Ćwiczenie to prowadzi uczniów do zastanowienia się nad faktem, że działania i słowa kierowane wobec innych muszą być przemyślane i że nie możemy nie doceniać wagi, jaką mogą one mieć dla innych.

SEGMENT 1:

2-3 godziny

Opis:

W tym segmencie uczniowie rozpoczynają od rozgrzewki, następnie grają w grę wideo Unravel 2

Pomoce:

- Unravel 2

Metody:

Rozgrzewka służy zbudowaniu poczucia pewności siebie oraz wprowadzeniu do tematu. Ważne jest, by wszyscy w niej uczestniczyli oraz by zostali skłonieni do powiedzenia czegoś o swoich towarzyszach, próbując nie powtarzać czegoś, co już zostało powiedziane, oraz starając się wyrażać się raczej precyzyjnie niż konkretnie (unikając zwrotów takich jak „to miłe” itp.).²

Wypożyczenie:

- Czerwona włóczka, długopisy, karteczki samoprzylepne.

Przebieg:

Scenariusz rozpoczyna się od krótkiego kwestionariusza składającego się z 5 pytań dotyczących mowy nienawiści w internecie, ze szczególnym uwzględnieniem świata gier wideo. Pytania mogą być wydrukowane lub też możemy poprosić, by uczniowie zapisali je na kartkach. Jeżeli temat nie jest im dobrze znany, możemy spróbować wspólnie z uczniami zastanowić się nad tym, co oznacza, a następnie może stworzyć wspólną definicję. Zobacz załącznik „Ankieta Unravel”, aby zapoznać się z kwestionariuszem.

Prosimy uczniów, by dobrali się w pary, i dajemy im pytania. Uczniowie przeprowadzają ze sobą wywiad, zadając sobie wzajemnie pytania na zmianę: jeden uczeń zadaje pytania i zapisuje odpowiedzi, a następnie następuje zmiana. Prosimy uczniów, by nie ograniczali się jedynie do prostego „tak” lub „nie”, oraz by w zamian uzasadniali swoje odpowiedzi: należy dać im do zrozumienia, że ich opinie są ważne, oraz że jesteśmy naprawdę zainteresowani dowiedzeniem się, co myślą na dany temat.

Po tym, gdy każda para ukończy wywiady, prosimy uczniów by odczytali niektóre ważne odpowiedzi, które ich zdaniem są szczególnie ciekawe. Skłaniamy ich do konstruktywnego porównywania oraz wyrażania różnych opinii, dzielimy się doświadczeniami i wrażeniami.

Zapisujemy refleksje, które wydają się nam najważniejsze, możemy porozmawiać o nich w trakcie warsztatów.

Następnie uczniom proponujemy rozgrzewkę. Stają w kole i mają za zadanie rzucić czerwoną włóczkę dowolnej osobie z klasy, trzymając jednak koniec nitki w jednej dłoni. Rzucając włóczkę, niech powiedzą coś miłego lub pozytywnego o tej osobie. Osoba, do której rzucona zostaje włóczka, musi zrobić to samo – aż każdy dostanie i odrzuci dalej włóczkę. Pod koniec rozgrzewki na środku pomiędzy uczniami utworzy się sieć z czerwonej nitki. Czym jest ta sieć? Spróbujcie ją pociągnąć lekko – co się stanie? Jeżeli pociągnie się ją za mocno, ktoś będzie musiał

się przesunąć w kierunku ciągnącej osoby i odwrotnie. Jest to sieć relacji, opinii, przyjaźni. Nie jesteście sami: każde działanie, jakie podejmujecie, ma wpływ na inne osoby. Dzieje się to zarówno na poziomie ogólnym, jak i bardzo szczegółowym: na przykład jeżeli kogoś obrazimy, zachowanie tej osoby może się zmienić, co może z kolei mieć wpływ na innych. Pojawiają się wnioski i refleksje.

Możemy zadać uczniom kilka pytań, by skłonić ich do dyskusji i zagaić temat:

- Kiedy trochę przesadzasz w codziennym życiu? (Kiedy rozogniasz sytuację słowami lub sposobem komunikacji?)
- Co ma największy wpływ na konfrontacje słowne, jakie czytasz w mediach społecznościowych?
- Jak można lepiej dobierać słowa, by takich słownych spięć uniknąć?

Po rozgrzewce z użyciem nitki uczniowie poznają grę wideo Unravel 2. Można to zapoznanie przeprowadzić w postaci sesji na konsoli lub na komputerze, albo też poprzez odpowiedni wybór nagrań wideo. Podczas gry (lub oglądania gry) uczniowie proszeni są o zapisanie na karteczkach samoprzylepnych tego, co podpowiada im gra: Jaki jest główny motyw? Kim są postacie? Dlaczego są połączone? Poproś uczniów, by uważnie obserwowali przedstawiony im materiał i zastanowili się nad tym, dlaczego deweloperzy postanowili stworzyć taką grę.

Pod koniec zbierz karteczki i odczytaj je, pytając, czy ktoś by chciał wyjaśnić to, co napisał.

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 2:

2-3 godziny

Opis:

W tym segmencie uczniowie tworzą wideo poklatkowe.

Pomoce:

- Unravel 2
- Moi, j'attends

Metody:

W tym segmencie istotne jest, by zostały utworzone zrównoważone grupy. Ważne jest również, by polegać na umiejętnościach uczniów oraz ich wiedzy na temat narzędzi i technik: istnieje duże prawdopodobieństwo, że ktoś już ma doświadczenia z nagraniami poklatkowymi, że ktoś potrafi dobrze rysować, ktoś inny reżyserować, itp.

Wyposażenie:

- Tablet z aplikacją do stworzenia nagrania poklatkowego
- Sztaluga
- Kartki papieru
- Czerwona włóczka
- Kredki, długopisy

Przebieg:

W drugiej części scenariusza uczniowie proszeni są o stworzenie filmu poklatkowego. Na początku dobrym pomysłem może okazać się pokazanie im kilku nagrań, aby zrozumieli, czym jest technika poklatkowa (stop motion). Następnie grają (lub oglądają grę) w aplikacji Moi, j'attend i próbują zrozumieć, o czym jest opowiadana historia. Mogą również wspólnie dyskutować lub zapisywać swoje myśli. Następnie uczniowie są proszeni o podzielenie się na grupy i o rozpoczęcie pracy nad filmem.

Przed wszystkim uczestnicy muszą myśleć o historii lub o postaci, która jest związana z tematami oglądanymi w grze Unravel 2 i w aplikacji Moi, j'attends: przyjaźń, miłość, relacje, itp. Może to być historia dziecka lub dorosłego, metafora lub realistyczna historia. Mogą to być historie związane z mową nienawiści: przyjaźń zakończona z powodu znęcania się i mowy nienawiści, chęć przeprosin, trudne dzieciństwo z powodu obrażania. Po ustaleniu tematu, fabuły, wyborze postaci, tła, dialogów, scen, obiektów itp. uczestnicy mogą narysować storyboard. Storyboard to wizualna i pisemna reprezentacja opowieści; podstawowe narzędzie stosowane przez wszystkich twórców nagrań wideo. Są to „wizualne notatki”, zapisane przy pomocy prostych rysunków, za pośrednictwem których śledzi się przebieg opowieści i przygotowuje sceny do nakręcenia. Zaleca się, by podzielić kartkę na równe prostokąty; uczniowie muszą wskazać główne sceny swojej opowieści i odwzorować je kolejno przy pomocy prostych rysunków wewnątrz tych prostokątów. Mogą sobie pomóc, pisząc w nich krótką informację (np. „teraz wchodzi bohater”). Narzędzie to będzie bardzo przydatne przy nagrywaniu wideo. Następnie mogą przejść do przygotowania niezbędnych rysunków i materiałów, a potem nakręcić wideo.

Do tworzenia filmów zaleca się użycie Stop Motion Studio – bardzo intuicyjnej, bezpłatnej aplikacji, która pozwala uzyskać doskonałe rezultaty (więcej informacji na temat aplikacji i jej działania można znaleźć w sekcji „Wymagane pomoce”).

Technika poklatkowa umożliwia tworzenie filmów animowanych poprzez łączenie wielu obrazów (w tym przypadku: zrobionych przez nas zdjęć) jednego za drugim. Dzięki szybkiemu przewijaniu tych obrazów tworzy się wrażenie ruchu, w ten sposób stworzone mogą być krótkie opowieści lub długie filmy. Obrazy mogą być w całości narysowane, ale można też wykorzystać wycinanki, przedmioty i inne pomoce. Na przykład postacie opowieści mogą być narysowane na kartce i wycięte, tak aby powstała pewnego rodzaju „kukiełka”, która może się ruszać. Dialogi mogą być zapisane w dymkach, które pojawiają się i znikają. Ważne jest, by zrobić dużo zdjęć, każde z niewielką modyfikacją sceny: na przykład postacie, które idą, należy przesunąć troszkę, zrobić zdjęcie, przesunąć trochę bardziej, zrobić zdjęcie i tak dalej. Każde zdjęcie to kadr z opowieści, a więc im więcej zostanie zrobionych zdjęć, tym bardziej płynna będzie animacja.

Po stworzeniu storyboardu dzielone są zadania w grupie: ktoś będzie przesuwiał elementy, ktoś będzie robił zdjęcia, ktoś inny wstawiał dialogi, ktoś inny kierował pracą całej grupy. Praca ta jest doskonałą okazją do wzmacniania indywidualnych predyspozycji i umiejętności uczniów, a jednocześnie do angażowa-

nia ich poprzez pracę zespołową. Ważne jest przede wszystkim, aby przygotować przejrzystą i dobrze oświetloną powierzchnię roboczą: na tej powierzchni uczniowie będą poruszać swoimi postaciami, obiektami, dialogami. Wskazane jest posiadanie statywu, a przynajmniej czegoś, co pozwala na utrzymanie tabletu zawsze w tej samej pozycji, prostopadle do planu, we właściwej odległości. Trzymanie go w ręce może pogorszyć ostateczny wynik pracy. Pod kontrolą muszą być również światła – należy unikać ich zmiany w trakcie robienia zdjęć. Jeżeli do dyspozycji jest więcej tabletów i statywów, można utworzyć więcej grup pracujących równolegle, tak aby uczniowie nie siedzieli bezczynnie.

Po zakończeniu zdjęć można dodać efekty, takie jak muzyka, efekty dźwiękowe, wyciszenia. Kiedy wszystko jest gotowe, można wyeksportować wideo i zapisać je w folderze lub je udostępnić. Ważne jest, by obejrzeć nagrania z wszystkich grup wspólnie; uczniowie mogą tym samym obserwować, w jaki sposób inne osoby z ich klasy poradziły sobie z tematem, jaką historię wymyśliły, jakie rozwiązania techniczne zastosowały. Warto poświęcić czas na porównanie stworzonych nagrań.

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 3:

2-3 godziny

Opis:

W tym segmencie uczniowie piszą list i tworzą wspólną instalację.

Pomoce:

- Smartfony

Wypożyczenie:

- Długopisy, smartfony, duża kartka papieru (rozmiar papieru pakowego), czerwona włóczka

Przebieg:

Po ukończeniu nagrania każda grupa otrzymuje list. Nie jest to cały list, ale fragment tekstu zawierający tylko początek, tak jakby czas zrujnował list sprzed kilku lat. Ważne jest, aby śledzić proces tworzenia filmów poklatkowych, ponieważ te listy muszą być związane z historiami stworzonymi przez uczniów. Może to być list znaleziony przez postać z opowieści – obecnie dorosłego mężczyznę / dorosłą kobietę – który otrzymała ona będąc chłopcem/dziewczynką, lub list, który nigdy nie został wysłany i leżał w szufladzie. Uczniowie czytają fragment i kończą list: Jak brzmi dalej treść listu? Jak list się kończy? Po napisaniu listu uczniowie mogą również stworzyć nagranie audio rejestrujące jego odczytywanie. Możliwości jest bardzo wiele: aby zająć się tematem mowy nienawiści, można pokierować pracą uczniów tak, aby był to list napisany przez postać z opowieści, nękającego lub ofiarę, w młodości lub list zawierający refleksje, jakie mieli już po osiągnięciu dorosłości.

Do tego ostatniego ćwiczenia należy poprosić uczniów, by z wyprzedzeniem przygotowali obrazy. Prosimy ich (np. pod koniec drugiego segmentu), by przynieśli na swoich smartfonach zdjęcia. Mogą to być zdjęcia, które są dla nich ważne ze względu na miejsce lub moment, który przedstawiają. Z obrazami tymi mogą się kojarzyć wspomnienia, emocje, uczucia, myśli. Mogą być to istniejące już wybrane fotografie, ale też uczniowie mogą stworzyć obrazy konkretnie na potrzeby tego ćwiczenia. Na ziemi kładziemy duży arkusz papieru pakowego, a uczniowie stają dookoła niego. Każdy z nich kolejno kładzie swój smartfon z widocznym obrazem (np. zdjęciem przez siebie zrobionym), którym chce się podzielić z innymi. Możemy zadać kilka pytań, by skłonić do refleksji na temat zaprezentowanych zdjęć: Co ten obraz dla ciebie oznacza? Dlaczego go wybrałeś/wybrałaś? Dlaczego uważasz, że jest to coś ciekawego, czym warto podzielić się z grupą? Smartfon zostaje „przywiązany” do jednego końca nitki i umieszczony na papierze. Kolejny uczeń kładzie swój telefon i przywiązuje go do poprzedniego. Uczniowie proponują własne obrazy, tak by „wiązały się” z poprzednimi: mogą wyrażać te same uczucia, te same emocje, uzupełniać lub poszerzać w jakiś sposób myśli osoby z klasy. Czy są jakieś obrazy, które mogą się łączyć z poprzednim? Jak to się dzieje? Co to znaczy dzielić się obrazkiem? Ćwiczenie dalej przebiega w ten sposób, kolejne smartfony są łączone fizycznie nitką, a jednocześnie pewnymi powiązaniem tematycznymi.

Pod koniec ćwiczenia obserwujemy ostateczny rezultat i komentujemy go. Jakie jest znaczenie dzielenia się tymi obrazami? Jakimi zdjęciami lubicie się dzielić i dlaczego? Inne pytania mogą się wyłonić przy obserwacji instalacji.

Dzięki pytaniom i refleksjom możemy skłonić uczniów do analizy mowy nienawiści związanej ze zdjęciami, którymi ludzie się dzielą. Często na przykład to właśnie

zdjęcia zamieszczane na portalach społecznościowych stają się pretekstem do kierowania obelg, niesprowokowanych ataków lub do wypowiedzi w tonie lekceważącym ze strony innych osób. Analiza obrazów, wspólne ich omawianie, uzasadnianie ich prezentacji („Dlaczego uważasz, że ten obrazek może przyciągnąć pewnego rodzaju komentarze?”) jest kwestią podstawową.

W skrócie

Często potrzeba przyjaźni, aprobaty społecznej i ryzyko stania się ofiarą nienawiści nie są tak łatwe do rozróżnienia; trudno oddzielić to, co dobre, od tego, co złe: próba przyciągnięcia uwagi może mieć nieoczekiwane konsekwencje, ale jest również impulsem normalnym i koniecznym w okresie dojrzewania. Praca nad wymiarem zbiorowym, wzmacnianie szacunku, słuchanie i wzajemna opieka staje się czymś, bez czego nie można się obyć.

Źródła/linki

Unravel 2 trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=j2TmLrTl6gs>

Moi, j'attends trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=Ab-ynILmgLw>

Oto film pokazujący przykłady z laboratorium: <https://www.youtube.com/watch?v=I-aGzcclleU>

Poniżej znajdują się przykłady dwóch listów napisanych przez uczniów po stworzeniu własnych poklatkowych wideo.

*Drogi Williamie,
Myślałem o tym, co mi się przydarzyło,
i chciałem ci opowiedzieć o tym osobiście,
ale nie miałem odwagi. Dlatego piszę do Ciebie ten list, ponieważ po pierwsze chcę Cię przeprosić, ponieważ nie sądzę, że taka piękna przyjaźń może się skończyć w tak tragiczny sposób. Mam nadzieję, że przeczytasz ten list i że wrócimy do tego, co było między nami kiedyś.
Ściskam, Goofy.*

*Cześć,
Patrzę wstecz na naszą przyjaźń w ostatnim czasie. Bardzo mi przykro w związku z tym małym misiem, nigdy nie chciałam, by coś takiego się wydarzyło. Jest coś, o czym bym chciała porozmawiać z Tobą: chcę się pogodzić, bo bardzo tęsknię; pamiętam te wszystkie fajne chwile, jakie spędziliśmy razem. Prawdziwa przyjaźń jest bardzo ważną rzeczą w życiu człowieka. Prawdziwy przyjaciel nigdy się nie złości się z powodu głupich rzeczy, przyjaciel zawsze jest wtedy, gdy go potrzeba. Chciałabym, abyśmy nadal mogli być przyjaciółmi.*

Scenariusz #13 Nie jesteśmy sami



Kompetencje



- 2.1. Interakcje za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.2. Dzielenie się za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.4. Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych
- 2.5. Netykieta



- 3.1 Opracowywanie treści cyfrowych
- 3.2 Integrowanie i rozwijanie treści cyfrowych



- 5.3 Kreatywne stosowanie technologii cyfrowych

Tagi

- przyjaźń
- autoekspresja
- mowa nienawiści w grach wideo

Czas

6 godzin

Odbiorcy

Młodzież w wieku 11-17 lat

Opis

Scenariusz ten rozpoczyna się od obserwowania gry wideo *Thomas Was Alone* [dosł. *Tomek był sam*]. Jest to z pozoru bardzo prosta, wizualnie minimalistyczna gra wideo, lecz jednocześnie głęboka treściowo i umożliwiająca zastanowienie się nad niezwykle ważną kwestią: jak postrzegamy własną osobowość i osobowość innych osób. Każda osoba jest skomplikowana, nie da się jej sprowadzić do jednej cechy czy właściwości; świadomość tego powinna nas uwrażliwić i zwiększyć zrozumienie oraz empatię wobec innych. Początkowo uczniowie starają się opisać złożoność swojego własnego charakteru poprzez autoportret. Następnie zostają poproszeni o przeanalizowanie kwestii gier wideo oraz mowy nienawiści, z jaką się stykają podczas gry. Przedstawiana jest kampania społeczna, której zadaniem jest rozpowszechnianie informacji i danych lub też wykorzystanie portalu Instagram jako nośnika myśli i refleksji na zadany temat. Na koniec uczniowie są proszeni o stworzenie na platformie elektronicznej własnego awatara, którego wygląd niesie przekaz, jaki uznają za ważny, a przy okazji pokazuje, że zrozumieli treść scenariusza.

Uwagi

W drugiej części scenariusza uczniowie proszeni są o stworzenie filmu-autoportretu. Często ćwiczenie takie nie przedstawia się zachęcająco, jednakże w tym przypadku jest to bardzo „abstrakcyjny” portret wykonany z geometrycznych kształtów, a więc propozycja podjęcia takiej aktywności nie powinna spotkać się ze zbyt dużym oporem. Uczniowie będą musieli opowiedzieć o sobie, o swoim charakterze. W drugiej części proponuje się użycie Instagramu: medium, które uczniowie prawdopodobnie cenią i którego będą potrafili użyć. Ostatnia część, stworzenie awatara, może być dla nich fajną zabawą, ale też stanowi weryfikację zrozumienia tego, co chcieliśmy im przekazać podczas zajęć.

Cel

- zwiększenie empatii wobec innych osób poprzez zrozumienie złożoności ich osobowości
- zrozumienie, w jaki sposób portal społecznościowy może być przydatnym narzędziem do przekazywania pozytywnych i konstruktywnych wiadomości
- umiejętność jasnego i skutecznego przekazywania ważnych treści dotyczących gier wideo i mowy nienawiści

Wymagane pomoce

Thomas Was Alone

Gra *Thomas Was Alone* to gra wideo, która wymaga od gracza rozwiązywania łamigłówek, by pokonywać kolejne poziomy. Poszczególne bohaterowie gry – kierowane przez sztuczną inteligencję kolorowe postacie o geometrycznych kształtach i różnych osobowościach – dzięki swoim unikalnym umiejętnościom mają za zadanie pomóc graczowi stawić czoła różnym wyzwaniom, przy okazji zaś może odkrywa on znaczenie egzystencji swoich pomocników. Gra jest prosta wizualnie i mechanicznie, ale jej treść skłania do odczuwania empatii wobec postaci, również dzięki bardzo błyskotliwej narracji i dubbingowi. Gra wideo jest płatna, dostępna na szereg platform: Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3, PlayStation Vita, Linux, iOS, Android, Xbox One, PlayStation 4, Wii U.

Thomas Was Alone to niezależna gra wideo autorstwa Mike’a Bithella, powstała podczas Game Jam w 2010 roku, przygotowana na główne systemy

od 2012 roku, a następnie wydawana na kolejne platformy i na konsole. Jest to gra logiczna, platformówka, z setkami poziomów do pokonania; gracz kontroluje postacie reprezentowane przez proste geometryczne kształty, z których każda ma swój kolor i unikalne cechy. Thomas to czerwony prostokąt, który kwestionuje sens życia; Chris jest niski i szeroki, potrafi wślizgiwać się do tuneli, które są niedostępne dla innych; Claire jest bardzo duża i potrafi unosić się na wodzie i tak dalej. Gracz może kontrolować różne postacie, by pokonywać różne wyzwania, jakie przed nim stoją: dosięgnąć miejsca, które znajduje się wysoko, dostać się na drugą stronę jeziora, przesunąć elementy i wiele, wiele innych. Aby uporać się z tymi zadaniami, gracz musi położyć nacisk na mocne strony poszczególnych postaci oraz wykorzystać je w maksymalnym stopniu dzięki ich łączeniu. To jedyny sposób, by dotrzeć do końca każdego poziomu. Choć z pozoru może na to nie wyglądać, *Thomas Was Alone* to gra o przyjaźni, współpracy, akceptacji siebie, różnorodności i szacunku. Grę można ukończyć w kilka godzin, lecz oferuje ona ciekawe i głębokie doświadczenia, choć wszystko, co widzimy na ekranie, ma postać geometrycznych kształtów w kilku kolorach: narracja i dubbing humanizują postacie do tego stopnia, że zaczynamy się do nich przywiązywać.

Voki

Voki to program dostępny online (<https://l-www.voki.com/>), który pozwala na tworzenie własnych awatarów i nadawanie im głosu. Obsługa programu jest bardzo prosta: wystarczy wejść na stronę

i kliknąć „try it” (wypróbuj), a przechodzi się do edytora. Po lewej stronie prezentowane są różne elementy przydatne do tworzenia awatara: tło, wygląd, ubiór i inne szczegóły. Można też kliknąć na kostkę do gry, aby wygenerować awatar losowo. Ponadto dostępne są gotowe awatary przedstawiające celebrytów, zwierzęta, zwierzęta fantastyczne zwierząt i wiele innych. Ostatni guzik na dole po lewej stronie pozwala na dodanie dźwięku. Można dodać tekst odczytywany przez automatyczny głos, nagrać samemu głos awatara lub wgrać plik dźwiękowy. Wersja bezpłatna umożliwia nagranie lub wstawienie ścieżek dźwiękowych trwających nie dłużej niż jedną minutę. W ten sposób możliwe jest utworzenie awatarów, które mówią i które niosą ze sobą jakiś przekaz; pod koniec tworzenia awatara można się nim podzielić z innymi – poprzez kliknięcie „zapisz” (save) – na portalach Facebook, Twitter, w mailu lub dzieląc się linkiem.

Na stronie znajduje się również szereg wskazówek i zastosowań *Voki* w celach edukacyjnych.

Metody pracy

W tym scenariuszu uczniowie proszeni są, by opisać swoją osobowość, przynajmniej w pierwszej części. Prawdopodobnie w części dyskusyjnej może dojść do sytuacji, w której ktoś może powiedzieć o sobie coś więcej. Proponujemy, by tej osoby wysłuchać i poprosić pozostałych uczestników zajęć, by zrobili to samo, nie oceniając, lecz występując w roli prowadzącego i moderatora. Dla niektórych osób może to być trudny moment, a zatem musimy stworzyć bezpieczne środowisko, w którym wszyscy będą się czuć swobodnie. W drugiej i trzeciej części ważne jest, by pomóc uczniom w analizowaniu tematów i obszarów zagadnień, które mają być omawiane i dyskutowane. Należy starać się na chwilę „spowolnić” ich zwykłą „metodę obsługi Instagramu” oraz poświęcić dużo czasu na rozważenie tego, co chcą umieścić, czym się chcą podzielić. Kładziemy nacisk na to, by uświadomić uczniom, że post może być czymś lekkim, ale może być też czymś poważnym i istotnym, a zatem nie zawsze powinien być wycofywany.

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 1:

2 godziny

Opis:

W tym segmencie przedstawiamy grę wideo *Thomas Was Alone* i proponujemy uczniom stworzenie autoportretu.

Pomoce:

- Gra wideo *Thomas Was Alone*

Wypożyczenie:

- Platforma (konsola lub komputer) do uruchomienia gry *Thomas Was Alone* lub komputer do prezentacji nagrań wideo; czysta karta papieru, nożyczki i klej, długopis i karteczki samoprzylepne

Przebieg:

Możemy rozpocząć to ćwiczenie od krótkiej prezentacji uczniów, co natychmiast prowadzi do jednego z tematów warsztatów. Prosimy uczniów, by oprócz podania imion (jeżeli ich nie znamy) przedstawili się, używając jedynie przymiotnika, który opisuje ich osobowość. Staramy się wzmacniać ich wybory i podawać alternatywne zwroty, które wykraczają poza standardowe określenia (np. „miły”) i są bardziej wyróżniające. Pod koniec tej krótkiej prezentacji pytamy, czy według nich możliwe jest przedstawienie siebie poprzez podanie jednej wyróżniającej cechy charakteru. Od razu wypłynie kwestia, że każda osoba ma wiele cech, które składają się razem na jej wyjątkowość. Na tym etapie możemy powiedzieć, że wspólnie zapoznamy się z grą wideo i spróbujemy zrozumieć, o czym opowiada.

W scenariuszu tym proponujemy, by zacząć od gry wideo *Thomas Was Alone*. Ważne jest, by zacząć od razu od gry, ponie-

waż umożliwia ona obserwowanie pewnych reakcji uczniów. Na przykład interesującą rzeczą jest obserwowanie, w jaki sposób interpretują grę, postacie i sytuacje; interpretacje te mogą odpowiadać naszym, ale mogą być też zupełnie inne i zaskoczyć nas. Pozwólmy uczestnikom na własnych warunkach obserwować to, co dzieje się na ekranie, starając się nie narzucać wizji, lecz wzmacniać ich umiejętności postrzegania i analizy. Po drugie, możemy oczywiście zaproponować naszą interpretację, wskazując, że w tym przypadku autor stworzył opowieść dokładnie tak, by zasugerować tę konkretną interpretację.

W zależności od typu dostępnej platformy możemy zorganizować krótkie sesje, podczas których uczniowie będą grać na zmianę – tak aby więcej osób mogło zagrać. Gdy jeden z uczniów gra, pozostali mają za zadanie prowadzenie uważnej obserwacji tego, co się dzieje. Możemy poprosić ich o zapisanie na karteczkach samoprzylepnych, co przychodzi im do głowy podczas oglądania gry, co czują, oraz odpowiedzenie na pytanie, czy to, co dzieje się na ekranie, ma ich zdaniem znaczenie wykraczające poza rozwiązywanie łamigłówek i przechodzenie kolejnych poziomów. Pozwalamy uczniom grać tak długo, by główna postać spotkała niektóre inne postacie, tak aby na jaw wyszły cechy ich osobowości.

Po tej sesji możemy przeczytać, co uczniowie napisali, i skomentować te obserwacje i refleksje. Możemy czytać po jednej karteczce na raz i prosić uczniów o wyrażenie własnego zdania i o komentarze. Jeżeli nie pojawi się temat różniących

się osobowości, możemy spróbować pokierować uczniami w stronę tego wniosku, zadając pytania takie jak: Co myślisz o Thomasie, głównej postaci? Czy Claire jest taka sama jak on? Jakie są ich lęki, ich pragnienia?

Jeżeli nie ma wystarczająco dużo czasu na przejście gry na tyle daleko, by odkryć różne postacie, są one poniżej pokrótce omówione, z uwzględnieniem ich głównych cech.



Thomas uważa, że wszystkie wyzwania, przed którymi stoi, to rodzaj szkolenia, jakby świat go testował. Pragnie w związku z tym udowodnić, że jest gotowy podjąć wyzwanie. Inne jego cechy to pewien stopień zdezorientowania oraz odruch śledzenia wszystkiego (wygląda na to, że jest to osoba skłonna do zachowań obsesyjno-kompulsywnych).



Claire chce zostać superbohaterką, potrzebuje więc odpowiedniego imienia i złego łotra, z którym ma walczyć. Nieustannie usiłuje udowodnić, że ma supermoce i że jest uczciwa. Na początku jest smutna, ponieważ czuje się nieużyteczna: jest wolniejsza od pozostałych i nie skacze tak wysoko, jak oni. Ale potem odkrywa, że jako jedyna postać może unosić się na wodzie, pomagając innym i transportując ich. Od tego momentu opiekuje się swoimi towarzyszami i czuje się odpowiedzialna za zapewnienie im ochrony.



Chris, mały kwadrat, jest cyniczny i dumny: wierzy, że może zrobić wszystko, bez pomocy kwadratów czy prostokątów wyższych lub większych od niego. Początkowo nienawidzi Thomasa; potem, w miarę rozwoju historii, rozumie, że bez Thomasa nie jest całością.



Laura ma niską samoocenę: jest przekonana, że wszyscy, kiedy tylko ją poznają, będą chcieli ją porzucić. Chris zakochuje się w niej, a Laura okazuje się być kluczową postacią dla grupy, ponieważ mogą jej użyć jako „impetu” do pokonywania przeszkód.



James wygląda jak Thomas, ale jest jakby „odwrócony”: jest zielony i grawitacja działa dla niego odwrotnie. Mówi, że wiele innych sztucznych inteligencji (czyli kwadratów) wyśmiewa się z niego, ponieważ ma dziwny kolor i zachowuje się inaczej. Kiedy poznaje Thomasa i innych, zaczyna rozumieć, że nie jest z nim tak źle i zaczyna siebie akceptować, nawet jeżeli pozostaje nieco „dziwny” w oczach innych.



John jest trochę arogancki i oderwany od rzeczywistości, ale bardzo zależy mu na tym, aby pokazać innym swoje umiejętności (zwłaszcza skakanie) i by zwracać uwagę innych. Mimo to bardzo troszczy się o swoich przyjaciół, staje się bardzo lojalnym i uważnym towarzyszem.



Sarah jest najmniejsza z grupy, mniejsza nawet niż Chris. Ma jednak ogromną determinację i wielką siłę, co pozwala jej skakać najwyżej ze wszystkich (wyżej nawet niż John). Dociera tam, dokąd innym dotrzeć się nie udaje.

Po przedstawieniu postaci prosimy uczniów o przygotowanie autoportretów. Jest to praca indywidualna, którą można wykonać przy pomocy czystej kartki papieru, kleju i nożyczek. Rozdajemy uczniom kserokopie w formie różnokolorowych prostokątów i kwadratów dołączonych do niniejszego scenariusza.

Uczniowie tworzą autoportrety z wykorzystaniem kształtów (kwadratów i prostokątów) wyciętych z kserokopii. Oczywiście będzie to uproszczony, symboliczny autoportret, stworzony z geometrycznych kształtów, wyciętych i przyklejonych na kartkę papieru. W tym przypadku ważne jest jednak to, które kształty uczniowie wybiorą, by opisać siebie. Tak naprawdę będziemy musieli ich poprosić o użycie przynajmniej dziesięciu figur, ale dokładny ich wybór należy do uczniów. Mówimy im, że będą musieli wybrać kształty na podstawie tego, które cechy osobowości z dostępnych dobrze opisują ich samych. Na przykład, jeżeli czują się bardzo niepewnie, jak Laura, nieco niezrozumiani, jak James, ale też trochę chętni, by się wykaazać, jak John – mogą użyć pięć długich różowych prostokątów (Laura), trzy krótkie zielone prostokąty (James) i dwa długie żółte prostokąty (John). Przy pomocy tych kształtów będą mogli skomponować własny portret (prostokąty mogą być nosem, ustami, brwiami itp.). Może będzie w grupie ktoś, kto będzie chciał się opisać tylko przy użyciu dwóch osobowości (a może nawet jednej) i ktoś, kto będzie chciał użyć ich wszystkich. Ważne jest to, by uczniowie

uważnie przeczytali opisy i zastanowili się nad tym, które najlepiej im odpowiadają.

Po ukończeniu autoportretów angażujemy uczniów w ćwiczenie obejmujące udzielanie informacji zwrotnych. Oglądamy prace uczniów i pytamy, komu by chcieli pokazać swój autoportret, i prosimy o wyjaśnienie, które osobowości wybrali i dlaczego. Oczywiście nie wszyscy będą chętni do przedstawiania wyjaśnień, niektórzy mogą nie czuć się dość komfortowo, by to zrobić; szanujemy ich wrażliwość i podziękujemy im tak czy inaczej za pracę.

W tej pierwszej części wprowadzamy kwestię różnych osobowości i tożsamości: to, że ludzie mogą być skomplikowani, mają złożone charaktery i że ciekawym i angażującym zadaniem może być próba ich odkrycia. Jest to temat, o którym warto zawsze pamiętać w kontaktach z innymi osobami w internecie: tożsamość osoby po drugiej stronie ekranu często nie jest znana, może to być osoba wrażliwa na różne kwestie, taka, którą łatwo urazić, jeżeli użyje się niewłaściwych słów. To, co dzieje się w grach wideo, wygląda następująco: za awatarem, który jest personifikacją, stoi osoba, której nie znamy, wraz ze swoimi słabościami, osoba, którą należy szanować. Kolejne ćwiczenie pozwoli uczniom zająć się właśnie tym tematem: obelgami i nienawiścią, jakie mogą kogoś spotkać podczas gry, a przede wszystkim zagadnieniem, jak rozmawiać o tych kwestiach z dorosłymi oraz jak poszukiwać możliwych rozwiązań.

SEGMENT 2:

2,5 godziny

Opis:

W tej części uczniowie tworzą treści dotyczące świata gier wideo, którymi dzielić się będą w portalach społecznościowych.

Pomoce:

- Instagram, Facebook, inne portale społecznościowe

Wypożyczenie:

- Smartfony (lub komputery)

Przebieg:

Podczas spotkań zorganizowanymi w ramach projektu z uczniami we Włoszech okazało się, że istnieje silne przekonanie dotyczące dorosłych i gier wideo. Uczniowie są przeświadczeni, że dorośli nie wiedzą nic albo prawie nic o świecie gier wideo i że nie dysponują odpowiednimi narzędziami, które umożliwiłyby im zrozumienie złożoności tematu. Często jedynymi źródłami informacji są media, które zajmują się tematem w sposób powierzchowny, ukierunkowany na opisywanie skandali (tylko wtedy, gdy pojawia się wiadomość w jakiś sposób „związana” ze światem gier wideo), a wręcz wprost demonizujący. Uczniowie wyrazili również swoje zainteresowanie i chęć uświadamiania dorosłych (rodziców i nauczycieli) na temat tego świata, który jest bardzo ciekawy oraz oferuje duży potencjał kreatywny i edukacyjny. Można rozpocząć drugi etap poprzez otwarcie dyskusji na ten temat i zebranie opinii i przemyśleń uczniów. Przydatne może okazać się zapisanie myśli na przykład na tablicy, gdyż mogą się przydać później.

Klasa zostaje podzielona na grupy. Każda grupa będzie musiała wymyślić post na portale społecznościowe, który opowiada o świecie gier wideo i ludziach dorosłych. Mogą to być doświadczenia osobiste, historie znalezione w sieci, rzeczy zasłyszane od znajomych, badania lub artykuły prasowe. Celem jest zwiększenie wśród dorosłych wiedzy na temat świata nastolatków i gier wideo, w tym kwestii obejmujących mowę nienawiści, ale też możliwych rozwiązań w tym zakresie, pozytywnych informacji na temat społeczności graczy i tym podobnych. Grupy mogą użyć do poszukiwań swoich smartfonów (lub komputerów w sali komputerowej, jeżeli jest dostępna) i zebrać w ten sposób wiadomości i dane.

Ćwiczenie to może być bardzo różnorodne i może być kontynuowane poza niniejszym scenariuszem. Oto kilka pomysłów i sugestii.

Uczniowie mogą tworzyć posty, które będą publikowane na szkolnych profilach w mediach społecznościowych. Zadaniem dzieci będzie poszukiwanie faktów, wiadomości, danych i informacji na dany temat oraz tworzenie krótkich postów do publikacji. Będą więc musieli opracować syntetyczny tekst, który jednak jasno wyjaśni podjęty temat, i wybrać czy dołączyć obrazek, link do artykułu lub inną treść. Mogą oni zdecydować się na hashtag (na przykład #gamesfact (#faktzgry) lub #stophatespeechinvideogames (#stopmowienienawisciwgrachwideo)), aby umożliwić zebranie wszystkich postów w jednym miejscu i stworzenie pewnego rodzaju kolekcji tematycznych artykułów.

Nie trzeba publikować wszystkich postów jednocześnie, mogą być zaplanowane według harmonogramu. Jeżeli uczniowie będą tego chcieli, mogą również publikować posty z osobistych kont.

Innym pomysłem może być praca wyłącznie w oparciu o dane dotyczące świata gier. Co dorośli chcieliby wiedzieć o grach wideo i mowie nienawiści? Jakie dane uważają za ważne? W tym przypadku do każdego pytania należy przeprowadzić wyszukiwanie (każda grupa może otrzymać inne pytanie) i zebrać dane. Następnie dane te będą przedstawione w sposób jak najbardziej przejrzysty – przy pomocy diagramów, infografik, rysunków.

Inna możliwość to wykorzystanie niektórych treści stworzonych wcześniej dla innego krajowego projektu o nazwie #nodrugstobecool, dla którego Centro Zaffiria stworzyło użyteczne narzędzia. Niektóre z tych narzędzi to profile w serwisie Instagram utworzone specjalnie na potrzeby projektu: są to profile wyimaginowanych postaci (inspirowane przez bohaterów z literatury włoskiej dla nastolatków) stworzone do prowadzenia warsztatów i zajęć w klasie z wykorzystaniem tego popularnego portalu społecznościowego jako narzędzia. Profil Tonino(@tonino.the.boss na portalu Instagram) jest używany najczęściej, ponieważ Tonino był niejako „bohaterem” projektu (i darmowej aplikacji związanej z projektem, dostępnej w języku włoskim, o tytule Ehi, Tonino! stworzonej przez Centro Zaffiria). Zainteresowani nauczyciele mogą pisać na adres info@zaffiria.it, aby poprosić o dane dostępu do profilu i korzystać z niego.

Ćwiczenie to można przygotować następująco: Tonino dowiaduje się, że jego znajomy obraża osobę z klasy podczas gry w Fortnite i chciałby zrobić coś pożytecznego przy pomocy Instagramu: jak mógłby to zrobić? W swoich postach chciałby wyjaśnić zjawisko mowy nienawiści w grach wideo, chciałby uwrażliwić na tę kwestię osoby go obserwujące oraz sprawić, by dorośli zrozumieli więcej zagadnień związanych z grami wideo, chciałby też dzielić się informacjami o fajnych grach wideo bez przemocy itp. W tym przypadku, wcielając się w Tonino, grupy mogłyby tworzyć posty do publikacji na profilu Tonino (który jest profilem publicznym), które mogłyby następnie udostępnić na własnych profilach.

Wszystkie te ćwiczenia mogą stać się elementem rutyny – można poświęcić kilka godzin w tygodniu na poszukiwania i wspólne tworzenie nowych postów. Postawienie uczniów w roli twórców treści i tworzenie ich wspólnie, a także analizowanie tekstów przed publikacją może im pomóc zastanowić się nad potencjałem narzędzi, których używają codziennie, a które niestety często stają się nośnikiem nienawiści i nietolerancji.

SEGMENT 3:

1,5 godziny

Opis:

W tym segmencie uczniowie stworzą awatary, które będą nośnikami ważnych dla nich przekazów.

Pomoce:

- Program online Voki

Wypożyczenie:

- Komputer do prezentacji programu Voki, czyste kartki papieru, smartfony lub inne urządzenia do uruchomienia Voki

Przebieg:

Ta ostatnia czynność mogłaby posłużyć jako podsumowanie tematów i argumentów, które omówiono do tej pory. W tej części scenariusza wykorzystamy program online Voki – narzędzie, które może być używane online, a które pozwala na tworzenie animowanych awatarów. Korzystanie z niego jest bezpłatne, ale w porównaniu z wersją płatną istnieje limit długości ścieżek audio – ograniczenie do jednej minuty (sposób wstawiania dźwięku wyjaśniony

jest później). Zasadniczo Voki pozwala na stworzenie animowanej postaci, którą można dostosować w każdym aspekcie: ze strony głównej, klikając na „try it” przechodzi się bezpośrednio do edytora. Tutaj można wybrać różne elementy wyglądu awatara dzięki narzędziom po lewej stronie: rodzaj postaci, wygląd twarzy, ubiór, tło, i wiele więcej. Ostatni przycisk pozwala na dodanie dźwięku, co możemy zrobić na różne sposoby: dzięki systemowi text-to-speech, który umożliwia napisanie tekstu i odczytanie go przez głos; dzięki nagraniu dźwięku bezpośrednio lub też dzięki wgraniu wcześniej przygotowanego nagrania z komputera. Gdy awatar będzie już gotowy (po wprowadzeniu wszystkich zmian i dodaniu dźwięku), kliknij „save”; na tym etapie możliwe jest dzielenie się animacją na portalach Facebook i Twitter, wysłanie go mailem lub też podzielenie się nim w postaci linku. Osoby, które otrzymają animację, mogą kliknąć „play”, by usłyszeć wiadomość.

Wspólnie z uczniami analizujemy możliwości Viki ze szkolnego komputera, najlepiej podłączonego do rzutnika, tak aby wszyscy dobrze widzieli. Wspólnie eksperymentujemy z różnymi rozwiązaniami, postaciami, tłami, próbujemy różne głosy i pokazujemy procedurę zapisywania i dzielenia się animacją. Następnie klasa zostaje podzielona na grupy (albo nawet na pary) i każdej grupie (parze) zostaje przydzielone zadanie utworzenia awatara, a przede wszystkim sformułowania ważnego przesłania, jakim chcieliby się podzielić ze znajomymi. W pierwszym etapie przedstawiono, jak stworzyć awatar, który o nas coś mówi, ale jest nierozpoznawalny. Uczniowie mogą być zapytani najpierw, co oznacza „awatar”, jak jest wybierany, co reprezentuje, a także czy ktoś chce o nim opowiedzieć (np. o awatarze z gry wideo). Następnie ważne jest, aby zachęcić ich do stworzenia ważnego przesłania (wygłoszenie jego treści nie może trwać dłużej niż minutę) dotyczącego czegoś, na co zwrócili szczególną uwagę podczas realizacji tego scenariusza, lub czegoś, co w ogóle uważają za ważne do przekazania: może to być myśl, refleksja, zaproszenie. Informacje wyszukane podczas poprzedniego etapu – na temat mowy nienawiści

w grach wideo lub dorosłych i ich wiedzy o grach wideo – mogą być znakomitą punktem wyjścia do znalezienia ważnych przesłań. Zależnie od grupy, można zostawić uczniom więcej swobody lub dać im ściśle instrukcje, jeżeli trzeba ich bardziej ukierunkować. Następnie przy pomocy smartfonów lub innych dostępnych urządzeń grupy tworzą awatary. Jeśli chodzi o sformułowanie przekazu, warto poprosić uczniów, by najpierw napisali swoją wiadomość na papierze. Będą wówczas mogli spokojnie zastanowić się nad jej treścią, a następnie łatwo ją odczytać podczas nagrywania.

Po zakończeniu tworzenia awatarów grupy wysyłają linki nauczycielowi, który może pokazać całej klasie wszystkie efekty pracy na rzutniku. Ponadto uczniowie mogą teraz również wysyłać swoje wiadomości do innych osób. Poszczególne komunikaty są wysłuchiwanie i komentowane; do autorów kierowane są prośby o wyjaśnienie ich wyborów zarówno dotyczących wyglądu awatara, jak i treści przekazu. Ćwiczenie to może być świetnym sposobem zakończenia realizacji całego scenariusza oraz okazją, by wspólnie zastanowić się nad tematami, jakie pojawiły się podczas wszystkich ćwiczeń.



W skrócie

Empatia i zrozumienie dla innych są dobrym punktem wyjścia, by uczyć się ostrożnej, życzliwej i poprawnej komunikacji. Świadomość złożoności osobowości pomaga w uważniejszym dobieraniu słów oraz w zrozumieniu, że niewiele trzeba, by kogoś zranić. Ciekawe może być również pokazanie, jak nawet pozornie prosta gra wideo może zaoferować interesujący materiał do przemyśleń, a co za tym idzie – zauważenie, że gry wideo mogą stanowić interesujące i przydatne narzędzia. Inne narzędzia będące w codziennym użytku, takie jak Instagram, można przekształcić w efektywne narzędzia komunikacyjne: widzimy to na co dzień. Dlatego ważne jest, by pokazać, jak te sposoby mogą nie tylko być nośnikami nienawiści i dyskryminacji, ale też miejscem rozpowszechniania dobrych praktyk i pozytywnych komunikatów.

Źródła/linki

Jeżeli niemożliwe jest zagraenie w grę *Thomas Was Alone*, poniżej można obejrzeć trailery i nagrania rozgrywki.

- <https://www.youtube.com/watch?v=5K4zjNtQ3y8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Y-Daa3Cq6c7M>

Również pod tym linkiem możesz zagrać w pierwszą wersję gry *Thomas Was Alone*. Jest to jednak wersja wstępna, która nie zawiera pełni głębi postaci, narracji i dubbingu. Może to być jednak interesujące z punktu widzenia mechaniki łamigłówek/platformowej, jeżeli naprawdę nie ma możliwości zagraenia w grę w klasie:

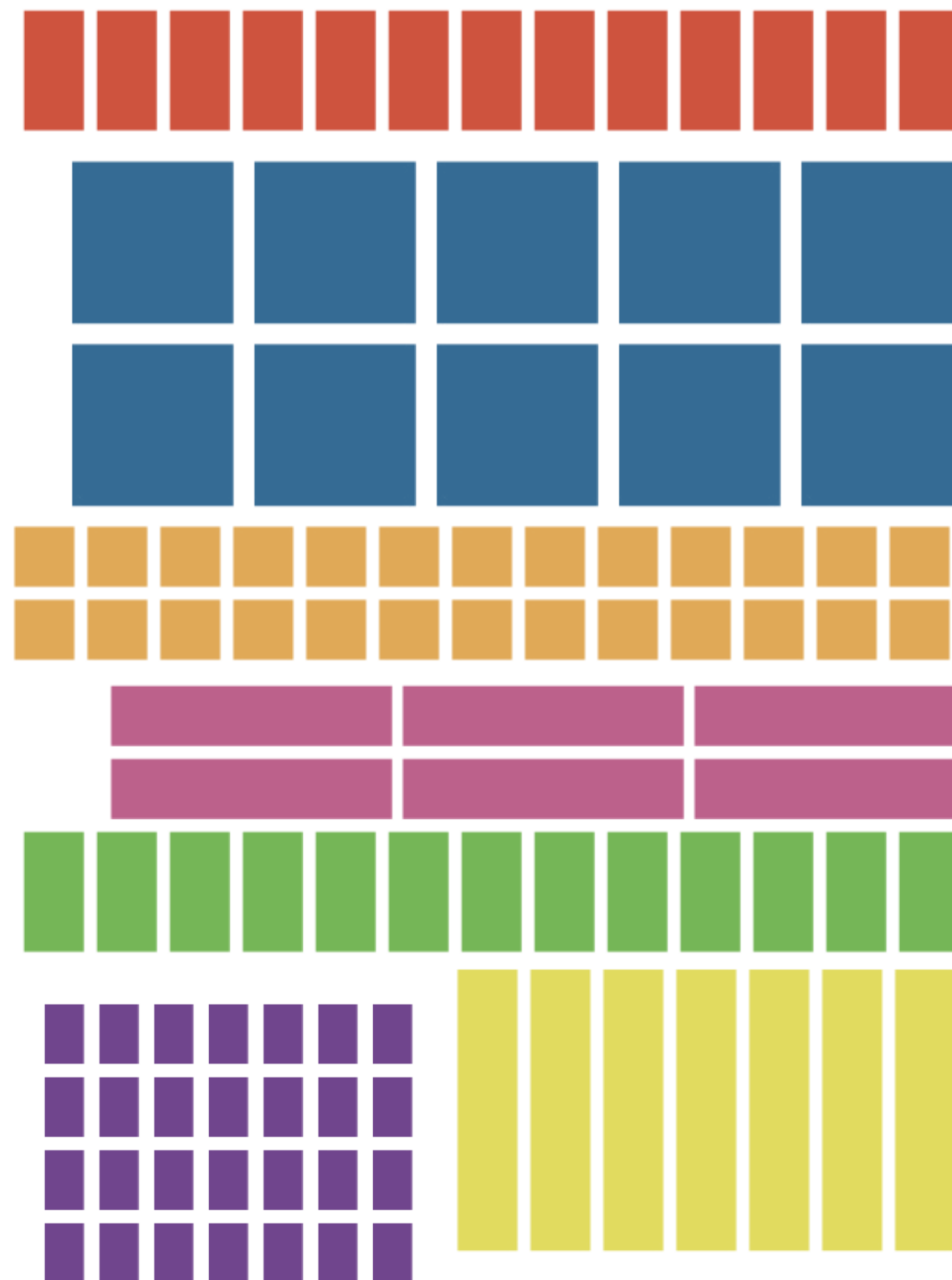
- <https://www.gameshot.org/?id=5334>

Pod tym linkiem znajduje się bezpłatna wersja demonstracyjna:

- <http://www.mikebithellgames.com/thomaswasalone/>

NIEZBĘDNE MATERIAŁY

Thomas Was Alone – postacie





Scenariusz #14 **Hejt**



Kompetencje



- 1.2 Ocena informacji
- 1.3 Przechowywanie i odzyskiwanie informacji



- 2.2 Udostępnianie informacji i treści
- 2.4.Współpraca za pośrednictwem kanałów cyfrowych
- 2.5. Netykieta



- 3.1 Opracowywanie treści



- 4.2 Ochrona danych osobowych
- 4.3 Ochrona zdrowia



- 5.2. Określanie potrzeb i odpowiedzi technologicznych

Tagi

- hejt
- hejter
- erystyka
- mowa nienawiści
- empatyzacja
- efekt kabiny pilota

Czas

5-6 godzin

Odbiorcy

Młodzież w wieku 15-18 lat

Opis

Zajęcia warsztatowe poświęcone są zagadnieniu hejtu, przyczynom i okolicznościom towarzyszącym temu zjawisku, zrozumieniu motywacji działań hejterów i uświadomieniu sobie, jak popularny jest hejt w dzisiejszym świecie. Uczestniczki i uczestnicy dowiedzą się, kim jest hejter, czym różni się hejt od mowy nienawiści i krytyki, poznają elementy kodeksu karnego i zrozumieją konsekwencje prawne używania mowy nienawiści. Dowiedzą się również, jakie okoliczności sprzyjają zjawisku hejtu oraz nauczą się sposobów reagowania. Na koniec sami zaprojektują kampanię polityczną wymyślonej partii, której głównym celem jest walka z hejtem.

Uwagi

W wybranych do analizy cytatach mogą pojawić się słowa powszechnie uznane za wulgarne.

Cel

Głównym celem zajęć jest dogłębne zrozumienie zjawiska hejtu, przyczyn jego powstawania i sposobów radzenia sobie z nim.

Wymagane media

- Aplikacja Mentimeter

Metody pracy

- Burza mózgów
- Dyskusja
- Prezentacja
- Film
- Projektowanie
- Mapa myśli
- Praca z tekstem – analiza

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 2:

15 minut

Opis:

Rozgrzewka. Praca z aplikacją Mentimeter i próba odpowiedzi na pytanie: Jak popularnym zjawiskiem jest hejt? .

Pomoce:

- Mentimeter

Metody:

- Praca z aplikacją, rozmowa

Wyposażenie:

- Projektor, ekran/tablica, komputer z dostępem do internetu, telefony komórkowe uczestników i uczestniczek

Przebieg:

Zajęcia zaczynają się od aktywności z użyciem aplikacji umożliwiającej interakcję

z uczestnikami i uczestniczkami (może to być np. Mentimeter, ale też inny program, wygodny dla trenera). Wcześniej przygotuj pytania: Czy spotkałeś/spotkałaś się z przemocą w sieci? Czy byłeś/byłaś świadkiem? Czy byłeś/byłaś ofiarą? Czy byłeś/byłaś agresorem? Ankieta powinna być całkowicie anonimowa, a trener powinien wybrać taką aplikację, która tę anonimowość zapewnia. Po wyświetleniu wyników postaraj się je skomentować, zwróć uwagę na skalę zjawiska (np. jako prowadzący prosisz, aby uczestnicy i uczestniczki odliczyli kolejno do czterech i aby każda osoba z tym numerem wyszła na środek. Następnie mówisz: „co czwarta osoba była ofiarą przemocy w sieci”, aby zobrazować skalę problemu, pokazać, że nie jest on czymś, co „nas nie dotyczy”).

SEGMENT 3:

15 minut

Opis:

Praca z tekstem Artura Schopenhauera pt. *Sztuka prowadzenia sporów*.

Metody:

- Praca z tekstem, rozmowa

Wyposażenie:

- Załącznik nr 1

Przebieg:

Część właściwą rozpoczynasz od wręczenia uczestnikom i uczestniczkom fragmentu

Sztuki prowadzenia sporów Artura Schopenhauera (załącznik nr 1) i prośby o jego przeczytanie. Po kilku minutach stawiasz pytania: O jakich argumentach pisze Schopenhauer? Do czego ma prowadzić stosowanie argumentów personalnych? Jaką mają one skuteczność? Co chce osiągnąć „atakujący”? Następnie tak kieruj rozmową, aby uczestnicy i uczestniczki zauważyli, że strategia słownego atakowania przeciwnika nie jest czymś nowym, że była ona powszechna, a dziś jest po prostu bardziej dostępna ze względu na powszechność internetu.

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 1:

30 minut

Opis:

Przywitanie. Czynności organizacyjne. Agenda warsztatów. Zapoznanie z założeniami programu

Pomoce:

- Prezentacja multimedialna GAMIFICATION AGAINST HATE SPEECH

Metody:

- Rozmowa

Wyposażenie:

- Projektor, ekran/tablica

SEGMENT 4:	25 minut
Opis: Praca warsztatowa metodą hekсы — różnice między hejtem a mową nienawiści	Przebieg: Metoda hekсы – ustalenie różnic między hejtem a mową nienawiści. Na środku sali ułóż pierwszą hekсы z napisem: Hejt. Poproś, aby uczestnicy i uczestniczki na kolejnych heksach dopisywali wszystko, co kojarzy im się z hejtem. Po kilku minutach odnieś się do tego, co zostało zapisane. Wybierz ze zbioru te hekсы, na których pojawiają się słowa określające mowę nienawiści. Poinformuj, czym jest mowa nienawiści, a czym jest hejt. Wyświetl slajdy, na których zapisane są paragrafy kodeksów (w każdym państwie trener przygotowuje je, odnosząc się do obowiązującego prawa) odnoszące się do przewidywanych kar za szerzenie mowy nienawiści. Przywołaj jakąś głośną, medialną sprawę opisującą ukaranie osoby posługującej się mową nienawiści.

SEGMENT 5:	10 minut
Opis: Ćwiczenie polega na pokazaniu różnic między hejtem a krytyką	Przebieg: Trener dookreśla, czym jest hejt, a czym nie jest. Ćwiczenie ma na celu pokazanie różnic między krytyką a hejtem. Rozkłada kartki z przykładami różnych wypowiedzi (mogą to być wydrukowane wypowiedzi z internetu, ale także wymyślone przez trenera zdania) i prosi, aby uczestnicy i uczestniczki podzielili je na dwie grupy: Hejt i Krytyka. Po upływie wyznaczonego czasu zwraca uwagę, że dziś często nadużywa się słowa hejt, gdyż każdy krytyczny komentarz nazywany jest hejtem.

SEGMENT 6:	45 minut
Opis: Budowanie wizerunku hejtera	Przebieg: Zapytaj, jak wygląda i czym zajmuje się typowy hejter. Jak uczestnicy i uczestniczki sobie go wyobrażają? Jakim jest człowiekiem? Następnie podziel zespół na kilkuosobowe grupy i poproś, by każda z grup wykonała kolaż. Po upływie wyznaczonego czasu poproś, aby grupy zaprezentowały swoje prace i je omówiły. Prawdopodobnie obraz, który powstanie, będzie mieć charakter stereotypowy. Hejter to w potocznym, społecznym wyobrażeniu człowiek sfrustrowany, samotny, który koniecznie chce „zemścić się” na świecie. Kolejne ćwiczenie ma pokazać zupełnie inny obraz.

SEGMENT 7:	10 minut
Opis: Ukazanie wszechobecności hejtu w internecie, jego popularności, zburzenie stereotypowego wizerunku hejtera	Przebieg: <i>Case studies</i> . Pokaż przygotowane wcześniej przykłady hejtu (może to być wyświetlenie slajdów lub wręczenie pociętych karteczek). Przykłady powinny być tak dobrane, by uświadomić uczestnikom i uczestniczkom, że hejt obecny jest w grupach nie tylko młodzieżowych, ale też nauczycielskich, prawniczych, miłośników motoryzacji itd. Hejt dotyczy kobiet i mężczyzn, osób młodych i starych. Jest czymś powszechnym, a więc błędem jest myślenie, że posługują się nim wyłącznie ludzie młodzi i np. słabo wykształceni. Aby zrozumieć zjawisko, należy odejść od stereotypów.

SEGMENT 8: 20 minut

Opis: Tworzenie mapy myśli obrazującej przy- czyny popularności hejtu	Przebieg: Tworzenie mapy myśli (albo na papierze, albo w jakiejś znanej, wygodnej dla tre- nera aplikacji, np. Mindly. Wtedy trener, tworząc mapę, wyświetla ją jednocześnie na ekranie). Tematem mapy myśli są przy- czyny popularności hejtu w sieci. Poproś uczestników i uczestniczki, aby swobodnie wypowiadali się na zaproponowany temat, a sam wpisuj ich myśli w kolejne elementy mapy. Jednocześnie tak prowadź rozmowę, by pojawiły się następujące elementy: ano- nimowość, efekt kabiny pilota, nieustanny dostęp do ofiar, poczucie bycia gwiazdą, brak kontaktu z ofiarą poza siecią.
Pomoce: Aplikacja do tworzenia mapy myśli, np. Mindly	
Metody: Mapa myśli, rozmowa	
Wyposażenie: Komputer z dostępem do internetu, ekran, projektor	

SEGMENT 9: 25 minut

Opis: Trening empatii, który obrazuje działanie efektu pilota	słach odwróconych do siebie tyłem, w pewnej odległości. Pracują na komuni- katorze np. grupie Messenger (lub jakiejk- olwiek innej, wszystko zależy od wyboru trenera). Na początku pierwsza grupa ma za zadanie wcielić się w rolę hejterów, druga ma próbować się bronić. Uczestnicy i uczestniczki nie mogą w tym czasie się odwracać, patrzeć na siebie itd. Możesz przewiesić między grupami płachtę mate- riału. Rozpocznij dialog na komunikatorze (na dowolny temat), poproś o kontynuację, a potem się wycofaj, by być obserwato- rem sytuacji. Po upływie ustalonego czasu grupy zamieniają się rolami. Rozpoczyna się nowy wątek, w którym grupa hejterów staje się grupą ofiar, a ofiary wcielają się w rolę hejterów. Po wykonaniu tej części ćwiczenia poproś, aby wszyscy wypowie-
Pomoce: - Komunikator (np. Hangouts, grupie Mes- senger)	
Metody: Ćwiczenie empatii, rozmowa	
Wyposażenie: Telefony komórkowe uczestników i uczestniczek	
Przebieg: Trening empatii. Poproś, aby uczestnicy i uczestnicy podzielili się na dwie grupy. Grupy siadają w dwóch rzędach na krze-	

dzieli się na temat tego, czy wcielenie się
w rolę było trudne czy też łatwe. Jak się
czuli/czuły? Co myśleli/myślały? Przez kilka
minut porozmawiaj swobodnie o odczu-
ciach i wrażeniach. A potem poproś, aby
uczestnicy i uczestniczki odwrócili krzesła
i usiedli skierowani do siebie twarzami.
Ewentualnej płachty materiału już nie ma.
Znów pierwsza grupa ma się wcielić się
w rolę hejterów, druga – ofiar, a po kilku

minutach następuje zmiana. Hejterzy mają
za zadanie atakować, a ofiary próbować
się bronić. Po zakończonym ćwiczeniu
zapytaj, na czym polegała różnica w obu
częściach ćwiczenia. Prawdopodobnie
okaże się, że druga część była trudniejsza,
bo kiedy widzimy ofiarę, jej reakcje, mimikę
twarzy itd., wypowiedzenie słów raniących
nie jest tak proste.

SEGMENT 10: 15 minut

Opis: Stworzenie poradnika z radami dotyczą- cymi tego, jak radzić sobie z hejtem	odpowiadanie na takie zaczepki, przy- czym jednocześnie to najskuteczniejsza metoda radzenia sobie z hejtem, bo prę- dziej czy później hejter się zwyczajnie znudzi;
Metody: Rozmowa, burza mózgów	inna możliwość to zablokowanie osoby atakującej, na większości portali można to zrobić;
Wyposażenie: Tablica, przybory do pisania	dobrym pomysłem jest zgłoszenie wypowiedzi administratorowi/mode- ratorowi, którzy usuną hejtera z grupy lub/i zablokują mu dostęp;
Przebieg: Rozmowa. Trener rozmawia z uczestnikami i uczestniczkami na temat tego, jak radzić sobie z hejtem, jak na niego reagować. Może zebrać najpierw wszystkie odpowie- dzi (burza mózgów) i zapisać je na tablicy. Następnie o każdej z nich porozmawiać, podkreślając kilka kwestii: - reagowanie atakiem na atak nie jest dobrym pomysłem, bo tworzy to spiralę agresji, która się nie kończy; - najprostszą reakcją na hejt jest nie-	- ważne jest również udokumentowanie działań, które są niezgodne z prawem, dlatego przed usunięciem hejtera lub zablokowaniem go należy zrobić tzw. zrzuty ekranu; - należy poprosić o pomoc specjalistów, np. rodziców, wychowawców, psycho- loga szkolnego lub innych osób, do któ- rych mamy zaufanie.

SEGMENT 11:	20 minut
Opis: Film pokazujący psychologiczne podejście do reagowania na hejt Pomoce: - Film Metody: - Film, rozmowa, trening Wypożyczenie: - Komputer z dostępem do internetu, ekran, projektor	Przebieg: Film. Trener pokazuje film: https://www.youtube.com/watch?v=7oKjWlOljuw i rozmawia z uczestnikami i uczestniczkami na jego temat. Pyta, czy zastosowanie metody, o której mówi psycholog, jest możliwe i czy jest to łatwe do wykonania. Następnie prosi, aby uczestnicy i uczestniczki dobrali się w pary i przetrenowali zasady obniżające napięcie. W parach powinni również zamieniać się rolami. Po wykonanym zadaniu trener pyta, w której parze udało się „pokonać” hejtera i czy zastosowana metoda jest skuteczna.
SEGMENT 12:	15 minut
Opis: Film pokazujący głośną i skuteczną kampanię przeciwko hejtowi Pomoce: - Film Metody: - Film, rozmowa Wypożyczenie: - Komputer z dostępem do internetu, ekran, projektor	Przebieg: Film. Pokaż film przedstawiający kampanię społeczną przeciwko hejtowi zrealizowaną w twoim kraju. Kampania musi mieć wyrazisty charakter i raczej powinna być powszechnie znana. Porozmawiaj z uczestnikami i uczestniczkami na temat jej skuteczności. Zbierz opinie na temat słabych i mocnych stron.

SEGMENT 13:	60 minut
Opis: Praca warsztatowa nad przygotowaniem kampanii wymyślonej partii, która sprzeciwia się hejtowi Pomoce: - Komputery dla grup lub telefony komórkowe uczestników i uczestniczek Metody: - Praca warsztatowa, rozmowa Wypożyczenie: - Materiały piśmiennicze, komputery z dostępem do internetu dla grup (ewentualnie telefony komórkowe) Przebieg: Przygotowanie kampanii społecznej skierowanej przeciwko hejtowi. Podziel zespół na kilkusobowe grupy. Każda z grup ma za zadanie:	- Przygotować elementy kampanii społeczno-politycznej partii, którą właśnie zakładają i która idzie do wyborów z hasłem: STOP PRZEMOCY W SIECI (nazwę partii i jej główne cele należy wymyślić). - Elementy kampanii to: projekt plakatu i ulotki (np. wykonane w Canvie), treść postów do mediów społecznościowych i projekt strony, logo partii, krótki film promujący. - Wykorzystać wiedzę o hejcie zdobytą podczas zajęć. Innym wariantem tego ćwiczenia jest wspólne wymyślenie nazwy jednej partii i jej hasła oraz logo, a potem podział na grupy, które będą zajmować się poszczególnymi elementami promocji. Po wykonaniu zadania grupy prezentują wyniki swojej pracy. Prowadzący pełni w ćwiczeniu rolę doradcy, podpowiada, dopowiada itd.
SEGMENT 14:	20 minut
Opis: Podsumowanie pracy, udzielenie informacji zwrotnej Pomoce: Mentimeter	Metody: - Rozmowa, ewentualnie Mentimeter Wypożyczenie: - Komputer z dostępem do internetu, ekran, projektor

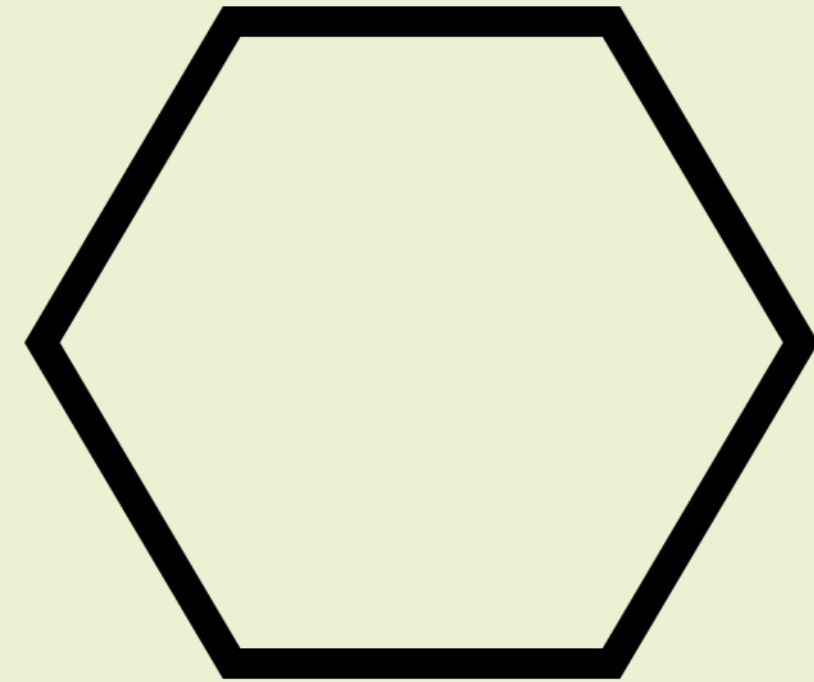
Załącznik nr 1

Wybieg ostatni. Kiedy zauważysz, że przeciwnik jest silniejszy od ciebie, przyczepiaj się do niego, bądź wobec niego obelżywy i gburowaty. Przyczepka polega na tym, aby odejść od przedmiotu dysputy (ponieważ tu sprawa przegrana) i przejść do dysputującego, to jest w taki lub owaki sposób napaść na jego osobę. Można by to nazwać argumentum ad personam, dla odróżnienia od argumentum ad hominem. Ten ostatni odchodzi od czysto obiektywnego przedmiotu sporu i zajmuje się tym, co przeciwnik o przedmiocie tym powiedział lub utrzymywał dawniej; przy ataku zaś osobistym przedmiot zupełnie się zarzuca i napaść kieruje się na osobę przeciwnika, którą się traktuje obelżywie, złośliwie i gburowato. Jest to zwrot od sił duchowych do fizycznych lub zwierzęcych. Ulubione to powszechnie prawidło, gdyż każdy jest zdolny do jego zastosowania, i dlatego też często bywa używane. Zachodzi teraz pytanie: jakie prawidło postępowania zalecić należy przeciw niemu stronie napadanej? Jeżeli bowiem strona ta zechce uciec się do tego samego, wyniknie stąd bójka, pojedynek lub proces o obelgi.

Błędem by było mniemanie, że wystarczy samemu nie przechodzić do napaści osobistych. Dowodząc komukolwiek zupełnie spokojnie, że nie ma racji, a więc błędnie myśli i sądzi – a bywa to przy każdym dialektycznym zwycięstwie – złościsz go więcej niż gburowatością i obelgami. Dlaczego? Dlatego, że, jak mówi Hobbes (De cive, c. I): „*Omnis animi voluptas omnisque alacritas in eo sita est, quod quis habeat, quibuscumque conferens se, possit magnifice sentire de se ipso*”. Nie ma dla człowieka niczego wyższego nad zadowolenie swej dumy osobistej i żadna rana nie boli więcej od tej, którą dumie zadano. (Stąd pochodzą zwroty w mowie potocznej w rodzaju „Honor droższy jest od życia” itp.). Zadowolenie dumy osobistej pochodzi głównie z porównania siebie samego z innymi pod każdym względem, ale szczególnie pod względem sił duchowych. Zachodzi to rzeczywiście w wysokim stopniu podczas dysputy.

A. Schopenhauer, *Sztuka prowadzenia sporów*, źródło: <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/schopenhauer-sztuka-prowadzenia-sporow.html#s2>

Załącznik nr 2.



Created by Hea Poh Lin
from Noun Project



Scenariusz #15

Kobiety gracze, kobiety w grach. Rola gracza na arenie życia cyfrowego i realnego



Kompetencje



2.3 Angażowanie się w działania obywatelskie online



3.1 Opracowywanie treści



4.2 Ochrona danych osobowych

4.3 Ochrona zdrowia

Tagi

- przemoc
- hejt
- kobiety
- poniżenie
- gender
- role społeczne
- role w grach

Czas

6 godzin

Odbiorcy

Młodzież w wieku 15-18 lat

Opis

Zajęcia dotyczą kwestii kobiet w szeroko rozumianej perspektywie gier komputerowych online. Podczas warsztatu uczniowie i uczennice poznają i rozważą różne aspekty przemocy (lub szerzej – niesprawiedliwości) wobec kobiet w środowisku graczy komputerowych online oraz w samych grach. Etapem finalnym warsztatów jest debata oksfordzka nt. „Czy kobiety w środowisku graczy online są traktowane tak samo jak mężczyźni?”. Argumenty do debaty zbierane będą przez cały czas trwania zajęć.

Uwagi

- Niektóre treści scenariusza odwołują się do fantazji seksualnych graczy, które mogą zostać uznane za gorzkie bądź perwersyjne.
- Przed przeprowadzeniem zajęć prowadzący/a powinien/powinna zapoznać się ze szczegółowymi zasadami prowadzenia debaty oksfordzkiej i zadbać o pomoc w ustawieniu sali, aby móc sprawnie przeprowadzić debatę.

Cel

- Uświadomienie uczniom i uczennicom nierówności, niesprawiedliwości, dyskryminacji kobiet i dziewcząt w środowisku graczy komputerowych.
- Znalezienie sposobu na nagłośnienie problemu i podjęcie realnej (choć długotrwałej) pracy nad jego zniwelowaniem.
- Wskazanie wzorców kulturowych kobiet pomijanych niekiedy w środowisku graczy.
- Zaprojektowanie kampanii przeciwdziałania zachowaniom przemocowym wobec kobiet-graczy.
- Debata dotycząca równouprawnienia kobiet w środowisku graczy online.

Wymagane narzędzia

- Canva

Metody pracy

- Debata
- Burza mózgów
- Analiza tekstu
- Projektowanie działania
- Prezentacja

Przebieg warsztatów i metody pracy

SEGMENT 1:

30 min.

Opis:

Przywitanie. Czynności organizacyjne. Agenda warsztatów. Zapoznanie z założeniami programu. Zapowiedź debaty

Pomoce:

- Prezentacja multimedialna GAMIFICATION AGAINST HATE SPEECH

Metody:

- Rozmowa

Wypożyczenie:

- Projektor, ekran/tablica

SEGMENT 2:

15 min.

Opis:

Kim są kobiety w życiu każdego człowieka i jakie związane są z nimi skojarzenia?

Metody:

- Rozmowa, karty pracy (karty skojarzeń)

Pomoce:

- Załącznik nr 1, Załącznik nr 2

Przebieg:

Część właściwą zajęć rozpocznij od podzielenia zespołu klasowego na dwie grupy. Pierwszej z nich wręcz Załącznik nr 1; drugiej – Załącznik nr 2. Poproś, aby uczniowie i uczennice wpisali swoje skojarzenia. Po upływie wyznaczonego czasu zbierz odpowiedzi. W trakcie trwania rozmowy postaraj się wspólnie wypracować wnioski: Kobiety pełnią często wiele funkcji. Nie wiadomo, kim są kobiety grające. Być może grające kobiety też są matkami, żonami. Dlaczego więc w grach mamy do czynienia z brutalnością, przemocą i dyskryminacją kobiet, skoro większość osób w życiu poza siecią w pewien sposób nie odnosiłaby się do własnej matki (np. używając wulgaryzmów)?

SEGMENT 3:

20 min.

Opis:

Gracz w teatrze życia codziennego

Metody:

- Analiza tekstu, rozmowa

Pomoce:

- Załącznik nr 3

Przebieg:

Rozdaj każdemu Załącznik nr 3 i poproś o jego przeczytanie. Następnie porozmawiaj

z uczestnikami i uczestniczkami na temat tego, w jaki sposób człowiek wchodzi w rolę w różnych sytuacjach życiowych, jakie relacje zachodzą między kobietami a mężczyznami w różnych sytuacjach. Potem zauważ, że taką sytuacją jest gra. Nie wiadomo, jak w niej zachowa się wróżka, a jak wojownik. Przyjmuje się pewną konwencję, ale nie można

założyć, że każdy ją zna i potrafi w nią wejść. Nie wiemy, kto gra jaką postacią. Czasami kobietą jest kilkuletni chłopiec, a wojownikiem mordercą nastoletnia dziewczynka. Wniosek: W grach ludzie zachowują się czasem tak, jak nigdy nie zachowaliby się w życiu poza siecią. Czasem są to zachowania niezgodne z prawem, etyką i moralnością.

SEGMENT 4:

90 min.

Opis:

Rozmowa na temat gwałtów w grach. Projektowanie kampanii medialnej metodą E-A-S-T

Metody:

- Projektowanie kampanii metodą E-A-S-T

Wypożyczenie:

- Komputery z dostępem do internetu lub telefony/tablety, Załącznik nr 4, Załącznik nr 5

Przebieg:

Rozdaj uczestnikom i uczestniczkom Załącznik nr 5 i poproś o przeczytanie tekstu. Poinformuj, że cytat dotyczy gier rzeczywistych, ale sprawdza się też w grach online. Po upływie wyznaczonego czasu zauważ, że tekst ten jest nawiązaniem do wchodzenia w rolę z poprzedniego segmentu zajęć. Osoby używające przemocy często wchodzi w rolę, nie zastanawiając się nad konsekwencjami własnego postępowania poza siecią. Następnie zapytaj, jakie inne rodzaje przemocy są stosowane w grach w stosunku do graczy i postaci kobiecych. Poproś, aby uczniowie i uczen-

nice podali tytuły gier, w których może dochodzić do sytuacji przemocowych (w tym czasie, jako prowadzący, zapisujesz wymieniane tytuły na tablicy).

Po zakończeniu pierwszej części tego segmentu zaproponuj uczniom i uczennicom zaprojektowanie „siostrzanej” kampanii w internecie, zamieszczonej w mediach społecznościowych, na temat przemocy wobec kobiet w grach komputerowych. Może być na podobieństwo #metoo, ale może przybierać inne formy. Kampania ma składać się z 5 postów o charakterze informacyjnym i perswazyjnym (należy przekonać jak największą liczbę osób do niestosowania przemocy lub wywołać społeczną dyskusję na ten temat). Kampania powinna być przygotowana w grupach metodą E-A-S-T, dlatego podziel klasę na mniejsze zespoły i rozdaj Załącznik nr 5. Podaj też przykład dobrej, skutecznej kampanii (obojętne, na jaki temat), która poruszyła opinię społeczną w twoim kraju. Po wykonaniu zadania grupy prezentują wyniki swoich prac. Omów z klasą te projekty, skupiając się na kreatywności i różnorodności pomysłów.

SEGMENT 5:

30 min.

Opis:

„Szkłany sufit” i „lepka podłoga” w życiu zawodowym i w środowisku graczy

Metody:

- Prezentacja multimedialna
- Praca z tekstem, rozmowa

Pomoce:

- Załącznik nr 6, Załącznik nr 7

Przebieg:

Przedstaw na slajdzie definicję „lepiej podłogi” i „szklanego sufitu” (Załącznik nr 6). Zapytaj, czy uczniowie i uczennice słyszeli o tych zjawiskach, czy ktoś w ich otoczeniu miał do czynienia z takimi działaniami, czy zdają sobie sprawę, że pojęcia te są wynikiem badań. Następnie poproś, aby zastanowili się, jak „lepka podłoga” i „szklany sufit” przenoszą się do środowiska graczy i sposobów traktowania kobiet. Po krótkiej wymianie zdań rozdaj każdej osobie Załącznik nr 7 i poproś o indywidualne nazwanie schodów, które musi pokonać każdy gracz, aby dostać się do czołówki albo dobrego teamu. Po chwili poproś, aby innym kolorem zaznaczyli dodatkowo lub dopisali te elementy, które dotyczą kobiet (chodzi tu o pokazanie różnic między barierami, z jakimi spotykają się kobiety i mężczyźni w grach).

Zwróć jednak uwagę, że współczesne kobiety są coraz bardziej świadome i coraz lepiej odnajdują się w środowisku graczy. Nie oczekują specjalnego traktowania ani ulg, ale grają równie dobrze jak mężczyźni lub lepiej od nich. Głośno też o tym mówią na forach internetowych, w wywiadach itd.

SEGMENT 6:

40 min.

Opis:

„Baba za kierownicą” i dowcipy o blondynkach. Praca warsztatowa metodą heksy uświadamia, jakie stereotypy wynikające z płci dotyczą kobiet

Metody:

- Praca z heksami, rozmowa

Pomoce:

- Przygotowane wcześniej heksy,
- Załącznik nr 8

Przebieg:

Poinformuj zespół, że będzie pracował metodą heksy. Rozdaj po kilka egzemplarzy każdej osobie. Na jednej napisz słowo: „kobieta” i połóż ją w centralnej części na podłodze. Następnie poproś, aby uczestnicy i uczestniczki wpisywali na swoje heksy stereotypy, jakie wiążą się z kobietami i dołączali do heksy centralnej, tworząc w ten sposób plaster miodu (patrz: Załącznik nr 8). Po wykonaniu tej części ćwiczenia porozmawiaj chwilę o tym, jakie są źródła stereotypów o kobietach, w jakich grupach społecznych najczęściej możemy usłyszeć zdania negatywne (a może w których pozytywne?), jak kobiety reagują na kawały o blondynkach itp. Potem z grupą zastanów się, które z wymienionych stereotypów można znaleźć w świecie cyfrowym i jak można je eliminować, czy mamy do tego skuteczne narzędzia.

SEGMENT 7:

40 min.

Opis:

Budowanie postaci kobiet w grach i konstruowanie systemu antydyskryminacyjnego

Metody:

- praca nad postacią kobiecą w grze

Wyposażenie:

- komputer z dostępem do internetu
- materiały piśmiennicze: karty dużego papieru, kredki, mazaki, gazety, nożyczki, papier kolorowy itd.

Przebieg:

komputer z dostępem do internetu Pokaż jakąś znaną w twoim kraju stronę internetową, na której można znaleźć informacje o bohaterkach gier komputerowych. My podajemy polską, ale bohaterki te znane są w wielu krajach:

naekranie.pl/artykuly/top-20-najciekawsze-postacie-kobiece-w-grach

Zapytaj, czy uczniowie i uczennice znają te bohaterki. Zwróć uwagę na różne cele ich zadań, różne zalety, w końcu różne sylwetki i ubrania. Podziel zespół na kilkusobowe zespoły i każdemu wręcz materiały piśmiennicze. Zadaniem każdego z nich jest zaprojektowanie własnej postaci (strój, moce, umiejętności, cele działań), ale także opracowanie systemu antydyskryminacyjnego w grze (może być on zaplanowany z poziomu graczy lub z poziomu projektantów gry), który składać się będzie z pięciu elementów. Każda grupa wykorzystuje te materiały, które uzna za słuszne – może więc wykonać rysunek opatrzony komentarzami, może to być kolaż itd.

Po wykonaniu zadania grupy prezentują swoje pomysły. Spisz wszystkie na tablicy i przedyskutuj je – zastanówcie się, które z nich są możliwie do wprowadzenia, a które pozostają w sferze marzeń.

SEGMENT 8:

80 min.

Opis:

Deбата oksfordzka: „Kobiety w środowisku graczy online są traktowane tak samo jak mężczyźni”

Metody:

- Deбата oksfordzka

Pomoce:

- Załącznik nr 9

Przebieg:

Przedstaw zasady debaty oksfordzkiej. Wszystkie znajdziesz w Załączniku nr 9. Kolumna po lewej stronie pokazuje kolejność działań, kolumna po prawej – obowiązki kolejnych osób. Przygotuj wraz z uczniami i uczennicami miejsce w sali i przeprowadź debatę oksfordzką na temat: „Kobiety w środowisku graczy online są traktowane tak samo jak mężczyźni”. Po zakończonej debacie postaraj się porozmawiać z uczestnikami i uczestniczkami na temat wyniku debaty i argumentacji użytej przez obie strony.

SEGMENT 9:

15 min.

Opis:

Podsumowanie pracy, udzielenie informacji zwrotnej

Metody:

- rozmowa, ewentualnie Mentimeter

Przebieg:

Podziękuj uczniom i uczennicom za uczestnictwo w warsztacie. Pochwal przygotowane przez nich projekty. Zachęć do dalszej

pracy. Przypomnij, że walka z dyskryminacją i hejtem jest ważnym czynnikiem, który sprzyja zdrowszemu funkcjonowaniu w cyfrowym środowisku. Niestety, wciąż nie ma dobrego rozwiązania technologicznego, które wpłynęłoby skutecznie na ograniczenie tego negatywnego zjawiska. Pozwól też na wymianę refleksji powarsztatowych. Można przeprowadzić ankietę ewaluacyjną z narzędziem: Mentimeter.

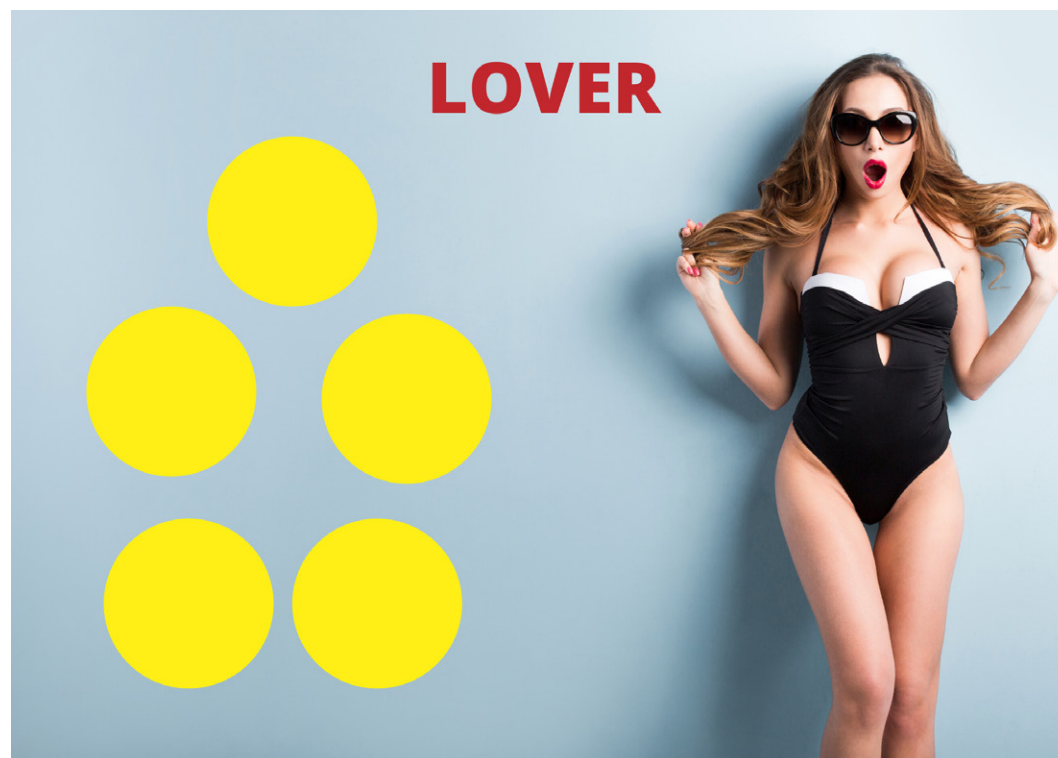
W skrócie

Warsztat poświęcony uświadomieniu uczestnikom i uczestniczkom funkcjonowania stereotypów na temat płci i jednocześnie przeciwdziałaniu hejtowi w środowisku graczy komputerowych. Podczas zajęć uczniowie i uczennice wykonają różne ćwiczenia, przeczytają teksty poświęcone tematowi, zaprojektują kampanię w sieci i przeprowadzą debatę oksfordzką.

Źródła/linki

- Erving Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przeł. Helena Dąter-Śpiwak, Paweł Śpiwak, Warszawa, Wydawnictwo KR, 2000.
- Gwałt w grze*, Małgorzata Łojkowska, 26 marca 2014, „Duży Format” wyborcza.pl/duzyformat/1,127290,15691884,Gwalt_w_grze.html

Załącznik nr 1



Załącznik nr 2



Załącznik nr 3

Kiedy jednostka pojawia się wśród innych, jej działania wpływają, jak powiedziałem – na tworzoną przez nich definicję sytuacji. Czasem jednostka działa w sposób głęboko wyrachowany, zachowując się w określony sposób tylko po to, by zrobić na innych określone wrażenie, które najpewniej wywoła reakcję taką, jaką chciałaby uzyskać. Czasem jednostka kalkuluje, jak powinna działać, nie będąc tego w pełni świadoma. Czasem jednostka zachowuje się w określony sposób celowo i świadomie, ale głównie dlatego, że nakazuje jej to tradycja grupy, pozycja społeczna, a nie dlatego, że chce wywołać określony typ reakcji (inny niż tylko ogólna akceptacja czy pochwała) u tych, którzy ulegli sprawianemu przez nią wrażeniu. Czasem tradycje związane z pełnieniem danej roli społecznej prowadzą jednostkę do przekazywania starannie obmyślonego wrażenia określonego rodzaju, choć nie jest ona ani świadomie, ani nieświadomie nastawiona na wywieranie takiego właśnie wrażenia. Inne jednostki z kolei mogą poddać się przekazywanemu przez nią wrażeniu lub też źle zrozumieć sytuację i dojść do wniosków niezgodnych zarówno z faktami, jak i z tym, co owa jednostka chciała przekazać. W każdym razie w tej mierze, w jakiej owe inne jednostki działają tak, jakby dana jednostka wywarła na nich określone wrażenie, możemy przyjąć funkcjonalny czy też pragmatyczny punkt widzenia i powiedzieć, że jednostka skutecznie zaprojektowała daną definicję sytuacji i skutecznie wpłynęła na sposób rozumienia danego stanu rzeczy. [...]

Kiedy więc jednostka prezentuje siebie innym, jej występ, bardziej niż jej zachowanie jako całość, ucieleśnia i odzwierciedla wartości oficjalne danego społeczeństwa. Dlatego możemy rozpatrywać występ – na sposób Durkheima i Radcliffe-Browna jako ceremonię, publiczny wyraz odnowienia i potwierdzenia moralnych wartości wspólnoty. Ponadto o tyle, o ile akcja sceniczna zostaje przyjęta jako rzeczywistość, to, co w danym momencie zostaje przejęte jako rzeczywistość, ulega jak gdyby uwzniośleniu.

Amerykańskie dziewczęta z college'ów skrywają swoją inteligencję, umiejętności i odwagę przed atrakcyjnymi chłopcami, demonstrując w ten sposób cechy, które podważają ich międzynarodową reputację osób kapryśnych. Owe dziewczęta pozwalają swym chłopcom w nudny sposób wyjaśniać to, co dawno już wiedzą, ukrywają przed swoimi mniej zdolnymi sympatiami biegłość w matematyce, przegrywają mecz w ping-ponga na długo przed jego zakończeniem.

Jedną z ulubionych technik jest nieprawidłowe pisanie długich słów. Mój chłopak ma z tego wielką uciechę i pisze mi: „Kochanie, ty naprawdę nie znasz ortografii”.

W ten to sposób potwierdza się naturalną wyższość mężczyzny i równie naturalną niższość kobiety.

Erving Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przeł. Helena Danter-Śpiewak, Paweł Śpiewak, Warszawa, Wydawnictwo KR, 2000, s. 36, 64, 68–69.

Załącznik nr 4

To nie ty, to twoja postać

Miałam 16 lat i byłam jedyną dziewczyną w grupie. Mój kumpel mieszkał na obrzeżach miasta, jego rodzice gdzieś wyszli. Graliśmy w RPG.

RPG to gry wyobraźni. Każda gra toczy się w wymyślonym świecie, w przyszłości lub w przeszłości.

W RPG możesz być, kim chcesz – człowiekiem, krasnoludem, elfem albo orkiem. Każdy wczuwa się w rolę – w ten sposób na żywo powstają pełne przygód fabuły. Mistrz gry tworzy sceny, pyta graczy, co robią w tych scenach, i tak rozwija się akcja. Mistrz musi być neutralny, ale może też wprowadzać swoich bohaterów.

W tej grze, o której ci opowiadam, zrobiłam sobie postać czarodziejki. Siedzieliśmy przy dużym stole, było nas czworo. Nasze postacie wykonywały różne misje, akcja rozgrywała się w czasach ponurego średniowiecza.

W pewnym momencie mistrz gry poprosił, żebym wyszła z nim z pokoju. Zaprowadził mnie do garderoby i zamknął drzwi. Nie zapalił światła. Przedstawił mi scenę, w której moja postać zostaje porwana i zgwałcona. Porywaczem był jakiś przystojny książę czy król. Najbardziej zapamiętałam to „delikatnie” – teraz on delikatnie cię gwałci.

Uciekłam i pobiegłam do łazienki zwymiotować. Poprosiłam mojego chłopaka na bok, opowiedziałam mu do ucha, co się stało, nie używając słowa „gwałt”. Byłam zawstydzona i zapłakana. Mój chłopak nakrzyczał na tego gościa, że on mi to zrobił – też nie użył tego słowa.

Potem wróciliśmy do stołu. Mistrz gry powiedział, że teraz mogę się mścić. Wprowadzona została scena walki przeciwko gwałcicielowi. Zadeklarowałam, że moja postać zostaje zabita w tej walce. Nie chciałam grać zgwałconą postacią.

To uczucie pojawiło się dość szybko, choć nie od razu. Poczułam, że stało się coś złego i że to nieodwracalne. Próbowalam się trzymać, ale mi nie szło. Chciałam wyjść, ale trzeba było przejść pustą drogą na przystanek. Mój chłopak prosił, żebym została. Martwił się o mnie, ale chciał grać dalej.

Nie mogłam z nikim o tym porozmawiać. Zaraz bym usłyszała, że jestem nadwrażliwa i że się przypierdalam: „To nie jest aż takie mocne. To nie ty, to twoja postać”. Mój facet też nie chciał, żebym o tym wszystkim komuś wspominała.

Zastanawiałam się, na ile byłam tą, która sama się prosiła. Poszłam do kumpla do domu, nie zapytałam rodziców, wymyśliłam złą postać.

Pamiętaj, że w RPG coś dzieje się między graczami w realu i jednocześnie coś między postaciami w fikcji. Mistrz gry zabrał mnie z pokoju, a w grze porwał mi postać. Niektórzy tak grają – jeżeli nie ma cię w scenie, wyjdź na chwilę. Gracze nie mogą słyszeć czegoś, przy czym w scenie ich nie ma – takie wytłumaczenie byłoby proste. Ale ja myślę, że ten chłopak po prostu wiedział, że robi coś nie w porządku.

Przestałam grać z tą grupą, zaczęłam szukać nowej i zaraz powstało pytanie: czy powinnam mówić z góry, że nie chcę gwałtów? Teraz tak robię i ludzie myślą, że jestem świrnięta.

Początkowo myślałam, że to była tylko taka wpadka, ale później się okazało, że nie. Podczas jednej z pierwszych gier w kolejnej ekipie razem z innymi postaciami trafiłam do więzienia. Kilku graczy zadeklarowało, że gwałcą moją postać. Przerwałam to i chciałam wyjść. Pamiętam taki bulwers, że przerywam sesję. Pierwszy rok mojego grania to pięć gwałtów, nie licząc tych sytuacji, w których moje postacie były molestowane albo grożono im gwałtem. Zaczęłam czuć się zagrożona, że podczas którejś z sesji ktoś zgwałci nie moją postać, tylko mnie.

Zaczęłam tworzyć postacie gwałtoodporne. Taka postać na przykład jest harpią albo jest bardzo brzydka. Ale i to nie zawsze pomagało.

Mam do dziś kontakt z tym chłopakiem – spotykamy się na różnych erpegowych spotkaniach. On zgwałcił mi postać. Jest mi smutno, gdy go spotykam. Nie wiem, co miałabym mu powiedzieć.

Gwałt w grze, Małgorzata Łojkowska, 26 marca 2014, „Duży Format”
wyborcza.pl/duzyformat/1,127290,15691884,Gwalt_w_grze.html

Załącznik nr 5

Planowanie kampanii internetowych metodą **E-A-S-T**

EASY, czyli łatwe! Twoje teksty powinny być przede wszystkim krótkie. Media społecznościowe to nie miejsce na długie elaboraty. Zresztą dziś jesteśmy przyzwyczajeni do szybkich i prostych komunikatów. Ważne, abyś dostosował/a język do swoich odbiorców. Mało kto przegląda dziś internet z podręcznym słownikiem wyrazów obcych. Pamiętaj też o tym, aby zawsze brać pod uwagę swój cel. W prosty sposób przedstaw odbiorcom kampanii to, czego od nich oczekujesz. Nie bój się bezpośrednich zwrotów do adresata. Przynajmniej będzie wiedział, że komunikat kierujesz właśnie do niego.

ATTRACTIVE, czyli atrakcyjne! Pamiętaj, że żyjemy w czasach, w których nie jest problemem dostęp do informacji. Problemem jest ich nadmiar. Skoro na każdym kroku atakują nas komunikaty, zwracamy uwagę tylko na te najbardziej atrakcyjne. Pamiętaj jednak, że dla różnych ludzi atrakcyjność może być zupełnie czymś innym. Tworząc treść do mediów społecznościowych, dostarczaj swym odbiorcom tego, co może być dla nich właśnie atrakcyjne. Aby się dowiedzieć, co to jest w danym wypadku, możesz przeprowadzić badania lub posłużyć się intuicją. Warto też zwrócić uwagę, aby materiały, które tworzysz, zawierały ciekawe, przyciągające uwagę grafiki i ilustracje. Ważne są również emocje. Twoje wpisy mają je budzić. Lepiej, by były one pozytywne. Coś, co porusza, zawsze łatwiej zapamiętać. W końcu wprowadź wyraźne rozróżnienie — albo rozrywka, albo treści skłaniające do refleksji. Nieumiejętne mieszanie tych dwóch porządków może okazać się zgubne.

SOCIAL, czyli społecznościowe! Akcja — reakcja. W mediach społecznościowych najważniejsza jest możliwość interakcji. Odbiorca chce działać: dzielić się, lajkować, polecać, ogłaszać, zapraszać, odpowiadać, opiniować, chwalić się i aktywnie budować swój medialny wizerunek. Zadbaj zatem, aby treści z twojej kampanii można było łatwo udostępniać. Pamiętaj! Zaangażowani użytkownicy są najlepszymi sprzymierzeńcami twojej kampanii. Sprawnie odpowiadaj na pytania — nikt nie lubi pozostawać bez odpowiedzi. W końcu pozostaw nieco przestrzeni swoim potencjalnym odbiorcom. Oni też bywają kreatywni i niekiedy mają coś ciekawego do zakomunikowania!

TIMELY, czyli „na czas"! Terminowość jest zawsze pożądana. Jeżeli bierzesz się za coś ważnego, DEADLINE staje się paradoksalnie twoim największym wrogiem i przyjacielem. Dobrze planuj działania w mediach społecznościowych. Nikt nie lubi długiego milczenia. W międzyczasie gotów jest zapomnieć o twojej kampanii. Nie publikuj zatem 3 postów jednego dnia, aby później nie odzywać się przez trzy tygodnie. Zwróć uwagę, że większość mediów społecznościowych udostępnia możliwość planowania postów. Staraj się, aby posty dotyczyły aktualnych dla odbiorców twojej kampanii spraw, wydarzeń czy trendów. Nikt nie zainteresuje się nieświeżą treścią.

Segregacja zawodowa

Kobietom tradycyjnie przypadają w udziale źle opłacane rutynowe zajęcia. W wielu takich zawodach zaznacza się silna segregacja płci. Oznacza to, że w opinii większości ludzi „jest to praca dla kobiet”. Kobiety dominują w zawodzie sekretarki i zawodach opiekuńczych (jak pielęgniarstwo, opieka socjalna, opieka nad dziećmi), które w związku z tym uchodzą powszechnie za kobiece. Segregacja zawodowa ze względu na płeć dotyczy sytuacji, gdy mężczyźni i kobiety są skupieni w różnych zawodach na podstawie założeń dotyczących tego, jakie zajęcia są typowo męskie, a jakie kobiece. Można wyróżnić pionowy i poziomy wymiar segregacji zawodowej. Segregacja pionowa to tendencja, by kobiety były skupione w zawodach o małym zakresie władzy i szansach na awans, mężczyźni zaś zajmowali stanowiska dające władzę i wpływy. Segregacja pozioma to tendencja, by mężczyźni i kobiety pracowali w odrębnych zawodach. Na przykład kobiety przeważają w zawodach domowych, w rutynowych zawodach urzędniczych, a mężczyźni na stanowiskach nie w pełni wykwalifikowanych i wykwalifikowanych pracowników fizycznych.

Anthony Giddens, *Socjologia*, tłum. Alina Sulżycka, Warszawa, Wydawnictwo PWN, 2005, s. 413.

Lepka podłoga – termin opisujący zjawisko należące do szerszego problemu dyskryminacji na rynku pracy ze względu na płeć, mający zastosowanie głównie do statusu kobiet-pracownic. Używany jest do określenia sytuacji, w której nie istnieje lub rzadko istnieje możliwość awansu na wyższe stanowisko. Pracownice tkwią „przyklepione” do obecnej funkcji, nie mając możliwości awansu i rozwoju zawodowego

[za: pl.wikipedia.org/wiki/Lepka_pod%C5%82oga]

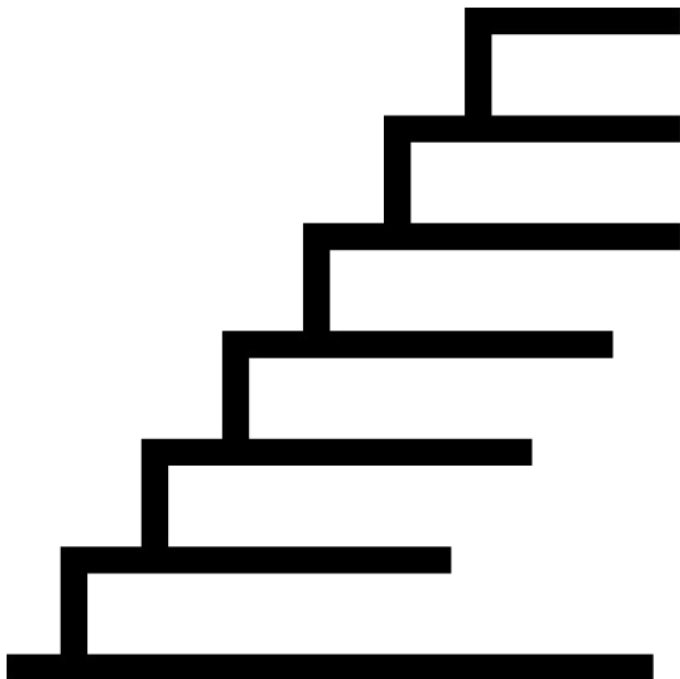
Szklany sufit – niewidzialna bariera utrudniająca kobietom, a także mniejszościom narodowym, etnicznym, seksualnym, wyznaniowym lub również sprawnościowym itp., dojście do wysokich pozycji w biznesie czy polityce. Fenomen jest „niewidzialny”, ponieważ zazwyczaj w każdym konkretnym przypadku utrudnień awansowych organizacje znajdują dla nich inne wytłumaczenia, ale jednocześnie na poziomie całej populacji, przy zastosowaniu analizy statystycznej, można zaobserwować, że kobiety (oraz wskazane wyżej mniejszości) przy takich samych kwalifikacjach rzadziej awansują i uzyskują niższe uposażenia.

„Szklany sufit nie jest po prostu barierą dotyczącą pojedynczej osoby, związaną z jej brakiem umiejętności poradzenia sobie na wyższym stanowisku. Szklany sufit dotyczy raczej kobiet jako zbiorowości, której uniemożliwia się karierę z powodu bycia kobietami”. Występuje nawet w krajach w powszechnym odbiorze uważanych za przodujące w wyrównywaniu nierówności płci.

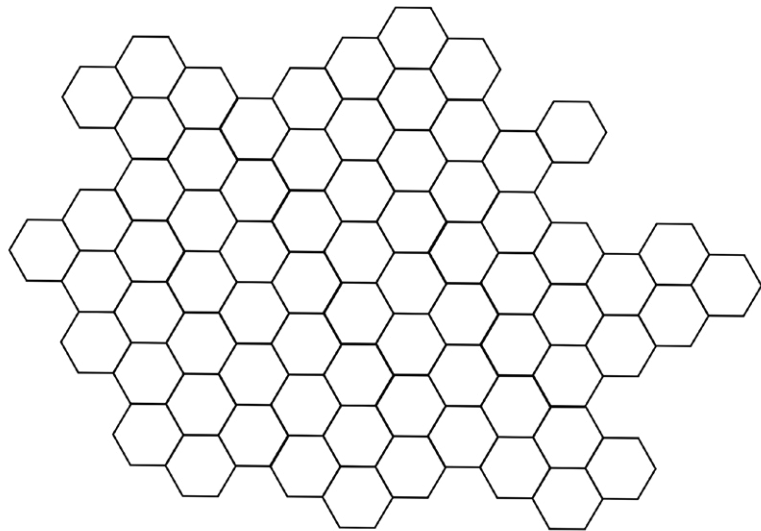
Przyczyn istnienia szklanego sufitu można szukać na przykład w utrwalonych rolach społecznych, przypisujących mężczyznom kierownicze role, w tradycyjnym podziale obowiązków w rodzinie (wedle którego kobiety częściej zajmują się pracami domowymi i opieką nad dziećmi), a także w powstawaniu tzw. „gett zawodowych” (oferowaniu kobietom zawodów, w których awans jest utrudniony).

[za: pl.wikipedia.org/wiki/Szklany_sufit]

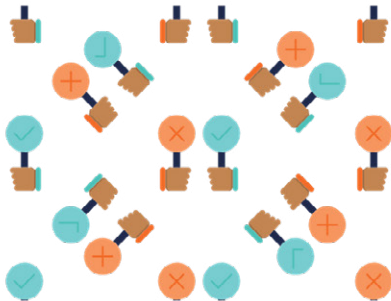
Załącznik nr 7



Załącznik nr 8



Załącznik nr 9



Debata
Oksfordzka
ZASADY

LOSOWANIE FUNKCJI	●
LOSOWANIE STRON	●
OGŁOSZENIE TEMATU DEBATY	●
CZAS NA PRZYGOTOWANIE ZESPOŁÓW	●
ROZPOCZĘCIE DEBATY	●
MÓWCY 1 — PROPOZYCJA	●
MÓWCY 1 — OPOZYCJA	●
MÓWCY 2 — PROPOZYCJA	●
MÓWCY 2 — OPOZYCJA	●
MÓWCY 3 — PROPOZYCJA	●
MÓWCY 3 — OPOZYCJA	●
MÓWCY 4 — PROPOZYCJA	●
MÓWCY 4 — OPOZYCJA	●
PYTANIA PUBLICZNOŚCI	●
ODPOWIEDZI NA PYTANIA PUBLICZNOŚCI	●
OBRADY JURY	●
OGŁOSZENIE WYNIKÓW DEBATY	●

MARSZAŁEK



- Prowadzi debatę
- Przedstawia i zapowiada mówców
- Ogłasza temat debaty
- Informuje o wyniku debaty
- Pilnuje kultury wypowiedzi i zachowania

SEKRETARZ



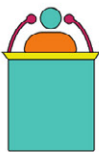
- Odpowiada za czas wypowiedzi
 - 4 min. na wypowiedź mówcy
 - Informuje o zbliżającym się końcu mowy na 30 sek. przed jej zakończeniem
- 1 min. na pytanie od publiczności
- 1 min. na odpowiedź na pytanie publiczności

JURY



- Ocenia wypowiedzi pod kątem mówców

MÓWCY



- Mówcy nr 1 — zdefiniowanie tezy podanie najważniejszych argumentów
- Mówcy nr 2 — rozszerzenie argumentacji i odniesienie do argumentów oponentów
- Mówcy nr 3 — podważenie argumentów strony przeciwnej i ewentualne rozszerzenie argumentacji własnej
- Mówcy nr 4 — podsumowanie argumentów pojawiających się po danej stronie.

Autorzy:

Fundacja Nowoczesna Polska: Małgorzata Bazan, Maciej Dowgiel

Cospe: Margherita Longo, Sara Cerretelli

Zaffiria: Adriano Siesser, Alessandra Falconi

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis: Ulrich Tausend,

Sebastian Ring, Dominik Joachim, Jakob Ganzert, Alexander von Wedel

Redakcja językowa: Aleksandra Sekuła

Tłumaczenie: Magdalena Małek-Andrzejowska

Publikacja jest udostępniona na licencji **CC BY-SA 4.0 PL**:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pl>

