

Ghidul ACBC



Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar ANPCDEF și Comisia Europeană nu poate fi trasă la răspundere pentru nicio utilizare care poate fi făcută din informațiile conținute de acestea.

Cuprins

| | |
|---|----|
| Introducere..... | 3 |
| Problema..... | 3 |
| Înțelegerea fenomenului de cyberbullying..... | 3 |
| Cyberbullying în țările partenere..... | 3 |
| Proiectul ACBC..... | 6 |
| Obiective..... | 6 |
| Parteneriate regionale în ACBC..... | 6 |
| ACBC - jocul serios..... | 7 |
| Istoric teoretic..... | 7 |
| Jocul serios în sală/sala de clasă..... | 11 |
| Pregătirea..... | 11 |
| Aplicarea..... | 12 |
| Urmărirea..... | 14 |
| Părinții..... | 14 |
| I. Anexă– Plan de lecție | |
| II. Anexă– Prezentare Power Point | |

Introducere

Fenomenul hărțuirii prin internet (cyberbullying) este aproape nelimitat din punct de vedere geografic și temporal. Fenomenul de cyberbullying poate apărea oriunde și oricând, în școală, acasă sau în afara acestora. Prin urmare, cyberbullying-ule este un fenomenul deosebit de periculos, o problemă cu care fiecare stat membru al Europei trebuie să se confrunte.

Cu sprijinul acestui Ghid de utilizare ACBC, lucrătorii de tineret, asistenții sociali, profesorii și alte persoane care lucrează zilnic cu tineri vor înțelege în profunzime fenomenul cyberbullying-ului și vor putea implementa Jocul Serios ACBC cu tinerii.

Problema

Pentru tinerii de astăzi interacțiunea și conectarea cu ceilalți în lumea online, este o parte naturală și integrantă din viața lor de zi cu zi. Pe măsură ce tinerii se conectează la e-mail, blog, chat sau participă la rețelele de socializare online, tinerii nu mai văd internetul ca doar un instrument, ci mai degrabă ca o extensie a vieții sociale și a identităților lor publice. Odată ce noile tehnici au devenit disponibile și au oferit acces sporit pentru tinerii la TIC, au apărut riscuri noi. Unul dintre aceste riscuri este cyberbullying-ul, având forme noi ca batjocură, lovituri, amenințări, zvonuri, bârfe, comentarii dezagreabile, calomnie etc. care amenință sănătatea, bunăstarea și atingerea victimelor. Cyberbullying-ule este considerat o amenințare serioasă cu un impact de lungă durată în Europa. Mai mult, 51% dintre cetățenii Europeni nu se simt deloc sau nu sunt bine informați despre amenințările cibernetice – #SaferInternet4EU, Comisia Europeană.

Înțelegerea cyberbullying-ului

Din perspectiva copiilor, mulți sunt conștienți de cyberbullying și deseori experimentează ei înșiși. Ei așa cred, că sunt hărțuiți pentru că oamenilor nu le place sau consideră că este amuzant să facă aceste lucruri cu alții. În unele cazuri o fac pentru că știu ca persoana cealaltă cum va reacționa. De asemenea este un model în rândul tinerilor intervievați, că unii nu recunosc fenomenul hărțuirii, dar dacă se începe cu niște întrebări aprofundate, ei dezvăluie că oamenii spun lucruri importante despre ei pe internet și se simt rău din cauza asta. Deci, ei nu știu ce presupune termenul de cyberbullying.

În acest Ghid de utilizare veți găsi în mod regulat prescurtarea c.b., ceea ce înseamnă cyberbullying.

Fenomenul cyberbullying în țările partenere

Proiectul ACBC a început cu o cercetare amplă pentru cartografierea problemei cyberbullying-ului. Fiecare țară a realizat cercetări în propria regiune pentru a vedea care sunt problemele specifice și ce fel de soluții s-ar putea aplica. Acest lucru a avut o valoare deosebită pentru dezvoltarea jocului serios și a prezentului Ghid de utilizare. Aceste două produse intelectuale ar trebui utilizate de către diferite țări în Europa, chiar și dacă forma reală a hărțuirii diferă. Rezultatele acestui studiu pot fi găsite mai jos.

| Olanda | | | | | |
|--|---|--|---------------------------------|--|---|
| Cât de mult din tinerete au experimentat c.b.? | Băieții sunt mai predispuși spre c.b. sau fetele, sau invers? | Motivul cel mai frecvent întâlnit e înc. b. | Formele cele mai comune înc. b. | Canalele cele mai utilizate | Programele Naționale sau organizațiile care se ocupă cu c.b. |
| 9,4% | 6.8% băieți (din total) 12.4% fete (din total) | Preferințele sexuale, origine și minoritățile în general | Bârfe | YouTube, Facebook, Tumblr, Twitter, Instagram, Snap Chat, WhatsApp | KiVa, Stop Pesten Nu, Netherlands Jeugd instituut, Fier, Skule. |

| România | | | | | |
|--|---|---|---------------------------------|---|--|
| Cât de mult din tinerete au experimentat c.b.? | Băieții sunt mai predispuși spre c.b. sau fetele, sau invers? | Motivul cel mai frecvent întâlnit e înc. b. | Formele cele mai comune înc. b. | Canalele cele mai utilizate | Programele Naționale sau organizațiile care se ocupă cu c.b. |
| 37,3% | 36% băieți (din total) 35.1% fete (din total) | Dezechilibru de putere | Mesaje conștiente, excludere | YouTube, Facebook, Instagram, Snap Chat, WhatsApp | Oradenet, Bitdefender |

| Lituania | | | | | |
|--|---|--|---------------------------------|-----------------------------|--|
| Cât de mult din tinerete au experimentat c.b.? | Băieții sunt mai predispuși spre c.b. sau fetele, sau invers? | Motivul cel mai frecvent întâlnit e înc. b. | Formele cele mai comune înc. b. | Canalele cele mai utilizate | Programele Naționale sau organizațiile care se ocupă cu c.b. |
| 9% | 53% băieți 47% fete | Varietate de lucruri și sentimente interne nerealizate | Hărțuire | YouTube, Facebook | YouthLine, ChildLine, MokiMoku, KurkLietuvai, AuguInternete |

| Portugalia | | | | | |
|--|--|--|---|--------------------------------------|---|
| Cât de mult din tinerete au experimentat c.b.? | Băieții sunt mai predispuși prec. b. sau fetele, sau invers? | Motivele cele mai frecvente în t. b. | Formele cele mai comune în c. b. | Canalele cele mai utilizate | Programele Naționale sau organizațiile care se ocupă cu c. b. |
| 10-20% | Egal maimulț sau maimpușii | apartenența socială, frustrarea, amuzament | mesaje private, comentarii urâte la profiluri | Facebook, Instagram, Snapchat, Email | No Bully Portugal, APAV, Odio Não! |

| Grecia | | | | | |
|---|--|---------------------------------------|--|--------------------------------------|--|
| Cât de mulți din tinerete au experimentat c.b.? | Băieții sunt mai predispuși prec. b. sau fetele, sau invers? | Motivele cele mai frecvente în t. b. | Formele cele mai comune în c. b. | Canalele cele mai utilizate | Programele Naționale sau organizațiile care se ocupă cu c. b. |
| 26,8% | Feminin din mare parte. | În general minoritățile, divertisment | Folosirea fotografiilor, participare în video chat, hărțuire, luarea identității | Facebook, Instagram, Blocks, Twitter | Info days, Campaigning and workshops by Ministry of Education. |

| Marea Britanie | | | | | |
|---|--|--------------------------------------|--|---|---|
| Cât de mulți din tinerete au experimentat c.b.? | Băieții sunt mai predispuși prec. b. sau fetele, sau invers? | Motivele cele mai frecvente în t. b. | Formele cele mai comune în c. b. | Canalele cele mai utilizate | Programele Naționale sau organizațiile care se ocupă cu c. b. |
| 17% | 11,9% băieți (în total) 24,2% fete (în total) | Status social-economic mai slab | Mesaje private urâte, zvonuri postate online, comentarii urâte postate pe profil | Instagram, Facebook, Snapchat, WhatsApp, YouTube, Twitter, Tumblr | National Bullying Helpline, The Cybersmile Foundation, Ditch the Label, Kidscape, BulliesOut, Bullying UK, Bully Busters, The Diana |

Proiectul ACBC

„Cum putem aborda fenomenul cyberbullying-ului într-un mod în care să poate fi utilizat pentru persoanele cu vârstă cuprinsă între 13 și 18 ani, care ar putea fi utilizat de profesori sau ajutarea tineretului printr-un joc.”

Principalul grup țintă al proiectului ACBC sunt tinerii cu vârsta cuprinsă între 13-18 ani. Este dificil corelarea cyberbullying-ului cu vârsta, deoarece grupul de vârstă variază în funcție de intervalul și în funcție de țară. Cu toate acestea, categoria europeană de vârstă între 13-18 ani se remarcă ca fiind cea mai expusă hărțuirii de pe internet. Grupul țintă poate fi atins prin școli (elevii), dar și prin asistență socială, organizații de tineret, cluburi sportive, programe pentru tineret, inițiative pentru tineret, etc. Jocul Serious, care a fost dezvoltat, este special destinat grupului țintă. Jocul permite tinerilor înțelegerea problematicii cyberbullying-ului, hărțuirea online, comportamentul online imoral și consecințele sale. De asemenea, este supus efectul cyberbullying-ului pe care are asupra victimelor. În consecință, grupul țintă își va dezvolta competențele legate de media (socială) și de gândirea critică.

Scopuri și obiective

Obiectivul ACBC este de a implica activ tinerii într-un mod modern pentru a-i angaja cu adevărat pe subiectul comportamentului online în vederea prevenirii cyberbullying-ului. ACBC:

- Contribuie la dezvoltarea unei comunități online conștiente și creează conștientizarea online pentru tineri, inclusiv înțelegerea importanței intimității și păstrarea informațiilor personale în privat.
- Dezvoltă competențele tinerilor în legătură cu competența mediatică și gândirii critice.
- Permite tinerilor și pentru cei care lucrează cu tinerii, cadrelor didactice să înțeleagă fenomenul de cyberbullying, hărțuirea online și comportamentul online imoral, respectiv consecințele sale și efectele asupra victimelor.
- Permite lucrătorilor de tineret și profesorilor să abordeze conștientizarea online cu tinerii într-o manieră modernă, interactivă și eficientă.
- Oferă organizațiilor de tineret, școlilor și programelor de tineret cunoștințele, instrumentele și rețeaua pentru a înființa o rețea și un program de informare media online.

ACBC Parteneriatul Regional

Succesul proiectului va depinde foarte mult de implicarea părților regionale interesate. Adunând cunoștințe și expertiză de la diferite părți care sunt interesate vom fi capabili să oferim mai mult sprijin pentru lupta împotriva cyberbullying-ului. În cadrul proiectului toți partenerii înființează și dezvoltă parteneriate regionale, care implică o comunitate mai largă pentru a spori discuția privind comportamentul online și pentru a sensibiliza în privința cyberbullying-ului. Aceste parteneriate vor implica organizații dintr-o perspectivă mai largă

pentru a asigura un impact mai integrat pe o scară mai largă, inclusiv organizații de tineret, guverne locale și regionale, întreprinderi, inițiative pentru tineri, specialiști online, programe de tineret, asistenți sociali, școli, cluburi sportive, instituturi de cercetare etc. Educarea profesioniștilor, nu numai tinerilor și părinților acestora în siguranța internetului, este un rezultat important al campaniilor de sensibilizare pentru a aborda problema cyberbullying-ului.

Dacă nu există un parteneriat în regiunea dvs., vă rugăm să accesați site-ul nostru www.acbc-project.eu, unde puteți găsi un model, despre modul în care puteți stabili un astfel de parteneriat în regiunea dvs. Aceasta este un ghid despre cum să găsiți partenerii potriviți etc., care se bazează pe experiențele partenerilor de proiect ai ACBC care și-au creat singur aceste parteneriate.

ACBC Jocul Serios

ACBC a ales un joc serios pentru că dorim să ne ferim de o metodă care va deveni repede învechită. Jocurile sunt populare și se adresează tinerilor. Cu jocul pe propriile telefoane inteligente ale elevilor, va fi o experiență revigorantă. Interactivitatea se adaugă de asemenea, la atmosfera deschisă care trebuie creată în clasă pentru a discuta un subiect precum cyberbullying-ul.

ACBC-jocul serios poate fi implementat în inițiativele/programele/campaniile antibullying deja existente în școli, organizațiilor de tineret și organizațiilor din domeniul îngrijirii sănătății. În acest sens, își poate atinge potențialul maxim, deoarece fiecare inițiativă abordează problema dintr-o perspectivă diferită și un grup țintă diferit. Scopul general al jocului este acela de a crește gradul de conștientizare cu privire la ce cyberbullyingul și consecințele acțiunii informatice, dar mai ales să servească drept punct de plecare pentru discuții.

Jocul serios se bazează pe scenarii. În aceste scenarii, cele mai frecvente 11 forme de cyberbullying sunt centrale. Pentru fiecare formă am folosit 4-6 dileme pentru studenți, în care aceștia a trebuit să facă alegeri. Trecând peste diferite părți, puteți face diferite alegeri.

Istoricul teoretic

Cyberbullying-ul are mai multe forme diferite. De exemplu, există deja o separare de bază între formele sexuale și cele care nu au latură sexuală. Ulterior, aceste două forme au subcategorii diferite. Datorită numărului mare de nume pentru situații specifice, am ales să implementăm cele mai comune, 11 forme, în faza de cercetare a proiectului în jocul serios al proiectului. Acest lucru nu înseamnă în nici un caz că formele fără nume sunt ne semnificate sau neglijabile.

Formele cyberbullying-ului

Explicație/definiție

| Hărțuire online | Trimitere mesajelor abuzive (amenințătoare, temătoare) |
|-----------------|--|
|-----------------|--|

| | |
|--|---|
| | repetate prin intermediul internetului sau telefonului mobil. |
| Denigrare/Defăimare | „Răpire“ online, trimiterea, postarea bătărilor sau zvonurilor pentru deteriorarea reputației sau prietenilor. Trimiterea mesajelor prin camera de chat, e-mail, și mesaje instantanee cu grafici, imagini specific și limbaj aspră. |
| Excluziune | Singularizarea sau excluderea unei persoane din grup. |
| Falsificarea identității | Înfractorul sparge contul victimei și începe să posteze conținuturi sau imagini menite, cu care vrea să provoace jenă sau daune ale reputației victimei. |
| Utilizarea unei identități false, impersonare | Când un agresor creează o identitate falsă și hărțuiește pe altul în timp ce se pretinde că este o altă persoană. Mascarea sau însușirea poate include furtul informațiilor de conectare ale unei alte persoane pentru a difuza informații de hărțuire sau umiltoare despre ținta online. |
| Manipulare psihologică pe internet | Când un predator construiește online o relație cu un copil, folosind complimente, sau prefăcând compasiune, până când copilul are încredere în predator. |
| Outing | O persoană care dezvăluie informații private online prietenilor, care este apoi difuzată pe Web, prin site-ul de socializare sau telefoanelor mobile. |
| Sexting – mesaje sexuale | Sexting-ul trimite și direcționează mesaje sexual explicite prin intermediul telefonului mobil, al messenger-ului, în special în rândul tinerilor. |
| Înșelăciunea | A vorbi cu cineva în vederea dezvăluirii secretelor, informațiilor sau imaginii enervante online. |
| Hărțuire sexuală | Este o formă de porno de răzbunare, care folosește forme de constrângere non-fizice pentru a extrage favoruri sexuale de la victima. |

Scenariile din joc sunt luate din experiențele din viața reală de la tinerii și profesorii care au întâlnit cu aceste forme ale cyberbullying-ului.

Fiecare scenariu conține 5-6 dileme, unde elevul a fost provocat să-și aleagă. Fiecare decizie este conectată cu teoria trăsăturilor de personalitate Big Five.

Big Five

Întrucât fenomenul de cyberbullying este un fenomen relativ recent, până în prezent s-au efectuat puține cercetări științifice. Materialul publicat este util, dar ACBC a preferat să utilizeze cercetări științifice mai profunde și îndelungate asupra fundamentelor bullying-ului în general, mai degrabă în mod special a bullying-ului online.

Cercetările au arătat că scorul individual pe trăsăturile de personalitate ale Big Five sunt direct legate de comportamentul de intimidare. Conform unui studiu al Departamentului de Studii pentru Copii și Adolescenți de la Universitatea Leiden, se constată că atât trăsăturile de personalitate Big Five, cât și Dark Triad sunt legate de intimidarea și cyberbullying-ul tradițional. Dark Triad se referă la trăsăturile de personalitate ale narcisismului, machiavellianismului¹, și psihopatiei. Sunt numiți întinerici, datorită calităților lor malefice.

¹Machiavellianism este o trăsătură psihologică centrată pe manipularea interpersonală, indiferență față de moralitate.

Un număr de 1568 de participanți au fost prezenți la studiu, din categoria de vârstă între 16 și 21 ani. În studiul lor, departamentul a analizat dacă Big Five sau Dark Triad poate prezice bullyingul și cyberbullyingul. Studiul a arătat că agreabilitatea, machiavellianismul, psihopatia și sadismul sunt în mod semnificativ legate cu bullyingul în general. Universitatea a aflat că machiavellianismul este un predictor al bullyingului, ceea ce își dă credibilitate unui alt studiu, realizat de Christina Salmivalli (profesoară în psihologie al Universității Turku, expertă în relații și bullying în școală), în 2010, arată că intimidarea este într-adevăr o strategie calculată pentru a atinge dominanța. Cu toate acestea, agreabilitatea, sadismul sunt în mod clar legate de cyberbullying. Dacă luăm împreună aceste studii, rezultatele stabilesc că sadismul ar putea fi un predictor al comportamentelor antisocial și prin stabilirea relațiilor sale cu bullying și cyberbullying².

În ceea ce privește cyberbullyingul, machiavellianismul nu a fost un predictor semnificativ. Conform acestui studiu, cyberbullyingul nu are nici o valoare strategică. În conformitate cu un studiu realizat în 2014 de către Erin Buckels, doctorand la Universitatea Columbia, Facultății de Arte, sugerează că cyberbullyingul și trolling-ul pe internet este o sursă de plăcere sadică.

În teoria trăsăturilor de personalitate Big Five, sunt cinci categorii de trăsături de personalitate. Uneori folosesc și acronimele OCEAN (deschidere, conștiinciozitate, extraversiune, agreabilitate și neuroticism) sau CANOE (conștiinciozitate, agreabilitate, neuroticism, deschidere și extraversiune), pentru a se referi la Big Five. Aceste cinci trăsături mari de personalitate sunt relative stabile între grupurile de vârstă și culturi și se constată că au o precizie și fiabilitate suficientă în cercetarea comportamentului uman³.

Este important de menționat că nu există un scor perfect pentru aceste trăsături de personalitate. Fiecare trăsătură are două extreme și majoritatea oamenilor se află undeva între capetele polare ale fiecărei dimensiuni.

Deschidere

Această trăsătură prezintă caracteristici precum imaginația și intuiția. Oamenii cu scoruri mari la această trăsătură sunt adesea interesați, dornici să învețe și să se bucure de experiențe noi. Au tendința de a fi mai creativi și mai aventuroși decât oamenii care au scor mai puțin la această scală. Oamenii cu scoruri mai joase sunt adesea mult mai tradiționali și se luptă cu gândirea abstractă.

Conștiinciozitate

Persoanele extrem de conștiincioase tind să fie mai organizate și nu se pierd în detalii. Ei planifică și se gândesc la modul în care comportamentul lor îi afectează pe ceilalți. Persoanele

²https://www.researchgate.net/publication/309725171_Which_personality_traits_are_related_to_traditional_bullying_and_cyberbullying_A_study_with_the_Big_Five_Dark_Triad_and_sadism

³<https://www.verywellmind.com/the-big-five-personality-dimensions-2795422>

cu scoruri mici pe această trăsătură sunt adesea un pic haotici, nu le place structura, planificările.

Extraverziune

Persoanele cu un nivel ridicat de extraversiune tind adesea să iasă și le place să aibă oameni în jurul lor, deoarece acest lucru îi ajută să se simtă energizați și excitați. Oamenii care au un nivel scăzut de această trăsătură tind să fie mai rezervați și preferă să fie fără prea mulți oameni în jurul lor. Ei se gândesc cu atenție înainte de a vorbi și le place să discute lucruri care contează cu adevărat (fără discuții mici).

Agreabilitate

Această dimensiune a personalității include încrederea, altruismul, bunătatea, afecțiunea și alte comportamente prosociale. Oamenii cu un grad ridicat de înțelegere tind să fie mai cooperanți, în timp ce oamenii mai slabi în această trăsătură tind să fie mai competitive.

Neuroticism

Neuroticismul se caracterizează prin tristețe și instabilitate emoțională. Persoanele cu scoruri mari la această trăsătură, tind să experimenteze schimbări de dispoziție, anxietate și tristețe. Cei cu scoruri mici la această trăsătură, tind să fie mai stabili și mai rezistenți emoțional.

Bazele învățării sociale și emoționale

La școală copiii se dezvoltă academic. Acest lucru înseamnă că se învață într-o manieră academică prin creșterea cunoștințelor generale de aritmetică, limbă, etc. În afară de cunoștințele academice, în ultimii ani a fost acordată tot mai multă atenție bunăstării copilului sau „învățării întregului copil”. Accentul aici se pune pe dezvoltarea abilităților social-emoționale. Pe parcursul multor ore pe care copilul le petrece la școală, va trebui să învețe să se descurce cu ceilalți copii, cu profesorii, dar și, mai ales, cu sine.

Învață abilități de viață ca: recunoașterea emoțiilor în sine și în ceilalți, confruntarea cu emoțiile intense, grija pentru ceilalți și mediul său, luarea deciziilor corecte, rezolvarea situațiilor provocatoare, construirea relațiilor. Pentru început copilul trebuie să învețe să-și imagineze ce consecințe are propriul său comportament. Jocul serios al ACBC contribuie la acest lucru, deoarece studenții sunt supuși aici unui exercițiu reflectiv. În acest fel, problemele cum ar fi hărțuirea pe internet, sunt mult mai ușor de pus în discuție și vor fi înțelese de întregul grup. Proiectul ACBC se asigură că există o bază stabilă și sigură în clasă pentru a discuta probleme precum bullying-ul (cyber) și luarea de măsuri comune împotriva acestui comportament.

Jocul Serios în clasă

Echipa ACBC sfătuiește profesorii, să contacteze profesioniștii pentru utilizarea jocului serios la cursuri. Acești profesioniști sunt instruiți să ofere o astfel de instruire, au experiență și pregătire pedagogică pentru a oferi în mod specific tinerilor aceste instruiri.

Ne putem imagina că și alți profesori, psihologi, asistenți sociali, etc. ar putea dori să ofere instruirea și să folosească jocul. De asemenea, acești profesioniști ar putea fi capabili să ofere instruire, dar toată lumea ar trebui să fie conștient de nivelul de impact al cursului. Acest training al ACBC ar putea atinge probleme foarte sensibile, care ar trebui tratate cu atenție sporită. De asemenea, după curs, ar trebui să fie pus timp destul la dispoziția participanților pentru asistență profesională al elevilor, pentru discutarea problemelor.

Ținând cont de faptul că subiectul este foarte sensibil, ar trebui să fie prezent în grup încredere. Prin urmare, mai ales dacă profesorul nu cunoaște grupul, poate fi benefic să petreacă puțin timp cu elevii pentru a-i cunoaște.

Pregătirea

Pentru a putea juca jocul serios al ACBC, studenții au nevoie de smartphone-uri. Este important lămurirea elevilor că acest lucru nu înseamnă că trebuie să fie ocupați în mod permanent cu telefonul mobil. Telefonul va fi necesar numai în secțiunea Jocul Serios. Informațiile despre abordarea acestui fenomen puteți găsi în anexa 1, în planul lecției. Procesul de descărcare a jocului serios diferă între Android și IOS. Vă rugăm să urmăriți pașii de mai jos:

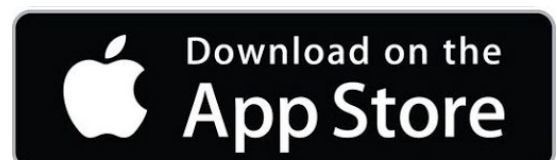
Android:

1. Deschideți aplicația (Google) Play Store
2. Apăsați bara de căutare
3. Scrieți ACBC
4. Apăsați pe aplicația ACBC prin 8D Games
5. Apăsați butonul Instalare
6. Așteptați ca aplicația să termine instalarea
7. Aplicația poate fi accesată acum prin sertarul aplicației sau prin apăsarea deschisă a paginii (Google) Play Store
8. Distracție plăcută!



iOS:

1. Deschideți aplicația (Apple) App Store
2. Apăsați bara de căutare



3. Scrieți ACBC
4. Apăsați pe aplicația ACBC
5. Apăsați butonul Obține
6. Obțineți un pop-up, apăsați Instalare
7. Așteptați ca aplicația să termine instalarea
8. Aplicația poate fi accesată acum prin intermediul sertarului aplicației sau prin apăsarea deschisă a paginii (Apple) App Store

Execuție

În Anexa I puteți găsi un plan de lecție, care include toate informațiile și sfaturile necesare pentru instruire. Desigur, puteți să folosiți liber Jocul Serious așa cum doriți, dar echipa ACBC sfătuiește să studiați planul lecției ca inspirație pentru propria lecție.

În Anexa II puteți găsi prezentarea Power Point, care poate fi utilizat ca bază pentru instruire. Această prezentare Power Point puteți găsi de asemenea, ca fișier descărcabil de pe site-ul www.acbc-project.eu, care vă permite să adaptați prezentarea la nevoile și dorințele Dvs.

Întrebări utile

Jocul Serious

- Doriți să împărtășiți impresiile după ce ați încercat jocul?
- Acest joc poate invoca emoții puternice dacă vă confrunțați cu situații similare. Nu trebuie să vă fie rușine, este normal să aveți aceste sentimente. Poate cineva dintre voi a avut emoții puternice în timp ce a jucat jocul și ar dori să împărtășească?
- V-ați întâlnit în viață cu astfel de situații care au fost în joc? Dacă da, împărtășiți experiența? Cum a fost rezolvată situația?
- Ce soluții ați sugera într-o situație de cyberbullying? Poate că veți lua alte măsuri decât cele sugerate în joc?

În general

Ce părere ai despre bullying?

- Crezi că destrămarea este și bullying?
- Crezi că bullying-ul este ceva ce se întâmplă întotdeauna și de aceeași persoană?

Ai fost agresat vreodată? Poți să povestești despre asta?

- Ce a făcut bullying-ul cu tine?
- Ce s-a întâmplat exact?
- Ai cerut ajutor și de la cine?
- A ajutat?
- Dacă da, ce a fost ce a ajutat cel mai mult?
- Încă suferi de consecințele bullying-ului?
- De ce ai avea nevoie acum?
- Ai câteva sfaturi pentru cei care sunt hărțuiți?

Tu ai hărțuit pe cineva vreodată? Vrei să vorbești despre asta?

- Poți să spui de ce ai făcut?
- Ce s-a întâmplat?
- Ai cerut iertare mai târziu?
- Ți-ar plăcea să faci și acum?
- În acest moment hărțuiești pe cineva?
- Ai un motiv pentru hărțuire?
- Ai sfaturi pentru persoanele care agrează?
- Ai nevoie de ajutor? Pot să te ajut?

Ce poți să faci când cineva este hărțuit?

- Crezi că sunt persoanele din jurul tău care sunt hărțuite?
- Sau crezi că estetachinare?
- Ai dori să ajuți?
- Spune-mi te rog cine te poate ajuta.
- Poți să vorbești cu cineva despre asta?
- Îndrăznești să mergi la el și să începi o conversație?
- Pentru ce ai nevoie pentru asta?
- Pot să te ajut?

Sfaturi suplimentare

„Spune-mi”

Într-o conversație se întâmplă adesea ca un student să dea un răspuns care constă dintr-un singur cuvânt, cum ar fi: frumos, plictisitor, da sau nu. Încercați să lăsați o pauză de tăcere, sau să răspundeți cu „spune-mi”. În acest fel, oferiți elevului o cameră, în care se poate gândi și mai departe, pentru a-i explica răspunsul. Avantajul cuvântului „spune-mi” este că nu direcționează, nu este sugestiv și nu are nicio judecată.

Folosiți „puterea tăcerii”

Puneți o întrebare și oferiți studentului timp să se gândească. Dacă este necesar, faceți un tur în clasă și apoi reveniți la student. Într-o conversație de la 1 la 1 este important să puneți o singură întrebare și apoi să-i acordați studentului timp pentru gândire. Să nu cădeți în capcana de a pune trei întrebări în șir, sau de a face imediat tot felul de sugestii în perioada de gândire a elevului.

Puneți întrebări deschise

Realizați că o întrebare care începe cu „cum” este un tip de întrebare complet diferit de cel care începe cu „ce”. Puteți să jucați cu această metodă și oferiți elevului suficient spațiu pentru a răspunde.

A încheia corect conversația

La sfârșitul conversației, repetați cele discutate. Întrebați-l pe elev la ce s-a gândit la interviu și indicați ce se va întâmpla cu rezultatul interviului.

Urmărirea

Este important să ne amintim, că subiectul discutat poate fi foarte stresant pentru unii elevi. Trebuie să fie luat în considerare emoțiile și amintirile care pot ieși la iveală. Din această cauză este necesar să gândim și la îngrijirea ulterioară. La sfârșitul lecției, va avea loc o închidere comună. În acel moment este important să se acorde atenție pentru orice subiect neterminat sau întrebare nerăspuns. Vedeți că elevii încă discut întrebările? Starea generală în clasă este una pozitivă? Dacă nu, aflați care este problema. Desigur elevii nu vor împărtăși totul în fața clasei. Prin urmare, scrieți datele de contact (ultima dia din Power Point) a organizațiilor locale, care sunt specializate în (cyber)bullying. În acest fel, studentul poate contacta și poate să ceară ajutor din propria inițiativă atunci când este nevoie de o persoană care ascultă.

Părinții

După cum știți deja, cyberbullying-ul nu se manifestă doar în școli. Prin urmare, este foarte important să implicați și părinții elevilor atunci când lucrați pe acest subiect. Vă rugăm să informați părinții elevilor înainte de a avea instruirea. Când părinții sunt conștienți că subiectul cyberbullying va fi discutat la școală, ei vor putea sprijini copiii și acasă, atunci când este nevoie.

Anexa I – Planul de lecție

| Cyberbullying – 90 min. | |
|------------------------------------|--|
| Subiect | Abordarea Cyberbullying-ului. Cum se manifestă cyberbullying-ul în rândul tinerilor, ce putem face dacă ne confruntăm cu un comportament hărțuitor pe rețelele de socializare și ce ar trebui să faci dacă experimentezi așa ceva? |
| Nivel Pentru cine | Învățământ elementar Elevi între 13-18 ani |
| Trainer | ... |
| Scopuri de învățare | <ul style="list-style-type: none">• Crearea unei atmosfere, în care elevii se simt în siguranță să își împărtășească gândurile și experiențele cu privire la cyberbullying. |
| Rezultatele învățării | <ul style="list-style-type: none">• Elevii să conștientizeze diferite forme de cyberbullying.• Elevii să conștientizeze consecințele/impactul posibil al cyberbullying-ului.• Studenții pot recunoaște formele diferite ale cyberbullying-ului în mediul lor.• Studenții sunt conștienți de pericolele ale rețelelor de socializare.• Studenții sunt conștienți de propriile lor utilizări pe rețelele de socializare. |



| | |
|-------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> Elevii pot forma o opinie despre ce este și ce nu este acceptabil pe rețelele de socializare. Elevii se pot implica în conversații de grup despre cyberbullying. Studentii știu ce să facă atunci când se confruntă cu fenomenul cyberbullying. |
| Instrumentele de lucru | O să folosim PowerPoint și Jocul Serious din ACBC. Elevii sunt puși să lucreze cu situații pe care le întâlnește formatorul în activitatea sa și are loc o discuție în grup ca rezultatul jocului. În plus, lecția include o misiune 'Google yourself' și întrebări prin intermediul Mentimeter. Dilemele din scenariile jocului stau la baza conversațiilor de grup. |
| Timp de lucru | 90 minute |
| Completare și Condiții | <p>Toți elevii trebuie să descarce jocul pe telefonul lor, înaintea orei și trebuie să aibă acces la joc în timpul orelor. În mod ideal, profesorul instruește clasa cu 10 minute înaintea orei, pentru a descărca jocul.</p> <p>Dacă este necesar, asigurați o sală separată pentru studenții, unde pot să vorbească cu profesorul dacă au întrebări. Presupunem că, un profesor din afara școlii oferă pregătirea în clasă și un profesor/mentor este prezent să participe și la instruire. Prin urmare, cel puțin o persoană din școală știe ce s-a discutat în timpul instruirii și este capabilă să urmărească situațiile. Un alt motiv, pentru care este necesar includerea profesorului este că îi cunoaște elevii și va rămâne responsabil pentru atmosfera generală în clasă.</p> |

Orar – ACBC training

| Timp | Forma de lucru | Scop | Instrucțiuni | Material |
|--------|----------------|---|--|------------|
| 5 min. | Slide: 2-3 | <ul style="list-style-type: none"> Cunoaștere Explicarea conținutului lecției | Profesorul prezintă elevilor și explică care este scopul vizitei/formării. Este important de menționat că nu pot să folosească telefonul, numai dacă sunt instruiți în acest sens. | PowerPoint |
| 5 min. | Slide: 4 | <ul style="list-style-type: none"> Elevii interacționează prin afirmațiile primite. Formatorul întreabă studenții pentru a clarifica opinia. | <p>Spun o afirmație. Dacă ești de accord, ridică-te. Dacă nu ești de accord, rămâi așezat. Afirmațiile:</p> <ul style="list-style-type: none"> Destrămarea nu este așa de rău decât hărțuirea <p><i>Da, există o diferență între aceste două. Destrămarea de obicei se întâmplă spontan nu durează mult și nu se întâmplă zilnic. Când este vorba despre destrămarea, sunteți egali; nimeni nu este responsabil. De asemenea, regulile nu sunt fixate, odată una face, altă dată celălalt. Destrămarea se</i></p> | PowerPoint |



| | | | | |
|---------|----------|--|--|--------------------------|
| | | | <p><i>întâmplă fără dorința de a răni pe cineva, și este adesea distractivă și amuzantă.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prin intermediul internetului poți fii obligat la prostituție. <p><i>Da, explicați schimbarea respectivă, metoda traficului de persoane, metodele ce se petrec în zilele noastre prin intermediul internetului.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sexting-ul poate fi pedepsit (împărtășiți mai multe informații despre poliție) <p><i>Da, distribuirea imaginilor nude despre persoane sub 18ani se încadrează în Legea Pornografia copilului.</i></p> | |
| 5 min. | Slide: 5 | <ul style="list-style-type: none"> • Studenții pot explica ce este cyberbullying-ul după opinia ei. | <ul style="list-style-type: none"> • Cine știe ce este cyberbullying-ul? • Știe cineva formele? | PowerPoint |
| 5 min. | Slide: 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Elevii știu de ce joacă jocul. • Studenții știu cum trebuie să înceapă jocul. • Studenții știu ce este de așteptat de la ei după ce au terminat jocul. | Formatorul explică care este scopul jocului, inclusiv toate instrucțiunile de însoțire. De asemenea, este foarte important să lămurim ce se va întâmpla după ce se termină jocul. | Jocul Serios |
| 10 min. | Slide: 7 | <ul style="list-style-type: none"> • Partea 1: Studenții se joacă 6 scenarii din jocul serios. • După fiecare scenariu, dilemele din aceste scenarii vor fi discutate cu grupul. | Ce au văzut studenții? Cum au reacționat? Au înțeles cum funcționează jocul? Ce vrea să arate jocul? | Jocul Serios /PowerPoint |
| 15 min. | Slide: 8 | <ul style="list-style-type: none"> • Va fi o discuție liberă între elevi despre ce au experimentat în timpul jocului. • Elevii obțin auto-reflecție când privesc înapoi la opțiunile alese în joc și rezultatele deciziilor. • Studenții își pot împărtăși experiențele cu cyberbullying. | După ce jocul a fost jucat de studenți, este foarte important să evaluați modul în care toată lumea a experimentat jocul, și ce impact a avut asupra ei. Acest lucru va fi realizat prin discutarea întrebărilor enumerate în PowerPoint. Este important crearea unor atmosfere în care toată lumea poate să vorbească, dar nu | PowerPoint |

| | | | | |
|---------|---------------|---|---|--------------------------|
| | | | este obligatoriu pentru studenți să vorbească neapărat sau să-și împărtășească poveștile personale. | |
| 10 min. | Slide: 9 | <ul style="list-style-type: none"> Part 2: Studenții joacă ultimele 5 scenarii din joc. Când se finalizează, dilemele din aceste scenarii vor fi discutate. | Când nu este timp suficient, în partea aceasta, poate fi decis să nu fie evaluate imediat după fiecare scenariu, ci împreună toate scenariile la sfârșit. Cu toate acestea trebuie să vă asigurați că fiecare scenariu este evidențiat și discutat. Nu este recomandat să faceți acest tip de evaluare în prima parte a jocului, pentru că în primul rând este necesar monitorizarea modului în care elevii reacționează la joc și la subiect în general. | Jocul serios /PowerPoint |
| 15 min. | Slide: 10 | <ul style="list-style-type: none"> Va fi o conversație deschisă între elevi despre experiențele trăite în timpul jocului. Elevii obțin reflexii când privesc înapoi opțiunile alese și rezultatele jocului.. Elevii împărtășesc experiențele lor despre cyberbullying. | După ce jocul a fost jucat de către studenți, este important să evaluați modul în care a experimentat jocul și ce impact a avut. Acest lucru va fi realizat prin discutarea întrebărilor de ghidare enumerate în PowerPoint. Este important crearea unui mediu în care toată lumea dorește să vorbească, dar acest lucru nu este obligatoriu ca elevii să-și împărtășească problemele personale. Asigurați-vă că jocul serios a fost rotunjit foarte bine și asigurați o linie tranzit către următoarea misiune. | PowerPoint |
| 10 min. | Slide: 11- 12 | <ul style="list-style-type: none"> Studenții vorbesc despre cum utilizează ei rețelele de socializare. Studenții formează opinie despre ce este și ce nu este acceptabil în rețelele de socializare. | Studenții vor căuta pe ei înșiși în google. Ce o să găsească? După aceea vor analiza contul de pe rețelele lor de socializare. <ul style="list-style-type: none"> Ce vezi? Părinții tăi văd tot ce postezi? Profesorii tăi pot să vadă ce postezi? Ce ar zice un viitor | PowerPoint |

| | | | | |
|-----------|-----------|---|---|------------|
| | | | <p>angajator?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ce comunică imaginea ta despre tine pe rețea de socializare? • Cum te prezinți? • Ce vede cineva cu intenție rău pe contul tău? | |
| 5 min. | Slide: 13 | <ul style="list-style-type: none"> • Rezumatul despre lucrurile principale discutate astăzi • Studenții se gândesc despre riscurile folosirii rețelelor de socializare. | <ul style="list-style-type: none"> • Cum recunoști formele de cyberbullying pe rețelele de socializare? • Ce fel de comportamente similare putem să întâlnim online? | PowerPoint |
| 5-15 min. | Slide: 14 | <ul style="list-style-type: none"> • Studenții osă aibă timp pentru întrebări. • Studenții împărtășesc (dacă este posibil) experiențele. | <p>Wrap-up.</p> <p>Aveți întrebări? Nu uitați informarea elevilor despre posibilitatea că oricând pot să vină înapoi dacă au întrebări sau dacă doresc să spună ceva. Asigurați-vă că atunci când atmosfera în clasă este bună, finalizarea nu trebuie să fie grăbită. Faceți timp pentru a răspunde la întrebări, sau pentru a facilita conversații de grup.</p> | PowerPoint |