

ПО-ДОБРИ ОНЛАЙН

МЕТОДОЛОГИЯ ЗА ПРОВЕЖДАНЕ НА УЧЕБЕН ЧАС

ЦЕЛ НА ИГРОВИЯ МЕТОД

МЕТОД: Учебна симулация чрез дигитална игра

ЦЕЛ: Да се постави ученикът в роля на активен участник, който взема решения в онлайн среда

ПОДХОД:

- Игрови сценарии – създава се безопасна учебна среда, в която учениците могат да експериментират, без риск от реални негативни последици. Така подрастващите осъзнават връзката между собствените действия и резултатите от тях.
- Учителят насочва вниманието към осмисляне и критично разсъждение, като използва играта не само като форма за забавление, но и като средство за учене и осъзнаване.

ИНФОРМАЦИЯ ЗА ИГРАТА

- Играта е изградена върху реалистични онлайн ситуации, близки до ежедневието на учениците. Сред тях са:
 - Обиди в чат;
 - Разпространение на съдържание без съгласие;
 - Натиск от връстници;
 - Общуване с непознати в дигитална среда.
- Може да бъде достъпена тук: <https://holonet.world/betteronline/>

КАК ДА РАБОТИМ С ИГРАТА В ЧАС?

Преди играта:

Започнете с въвеждане на темата чрез кратка дискусия или казус, който да събуди интерес и да постави учениците в контекст. Подчертайте, че няма „грешни“ отговори – важно е не толкова решението само по себе си, а изводите, които ще се направят.

По време на играта:

Дайте възможност на учениците да се потопят в игровата среда, без да бъдат прекъсвани излишно. Вашата намеса е необходима само ако възникне затруднение с разбирането на ситуацията. Насърчете ги да отбелязват своите избори – чрез кратки записки или маркиране в играта, за да могат по-късно да се върнат към тях.

След играта:

- Отделете време първо за индивидуална рефлексия, а след това за споделяне в група. Това ще позволи на учениците да сравнят своите реакции и да чуют различни гледни точки.
- Използвайте насочващи въпроси, които да стимулират критичен размисъл: Защо избра този отговор? Какво би се случило, ако беше реагирал по друг начин?
- Часът може да завърши с практическа или творческа задача – създаване на правила за безопасно поведение онлайн, написване на кратко есе или изготвяне на визуален продукт (плакат, инфографика), който да обобщи наученото.

ЧЕТИРИ ОСНОВНИ ТЕМИ В ИГРАТА (ЗА СПРАВКА НА УЧИТЕЛЯ)

| № | Тема | Ключово послание |
|---|----------------------|---|
| 1 | Онлайн тормоз | Обидите онлайн имат реални последствия и оставят трайна следа |
| 2 | Общуване с непознати | Личната информация и сигурността изискват внимание и защита |
| 3 | Групов натиск | Да имаш собствена позиция е по-ценно от това „да се слееш“ с останалите |
| 4 | Лична намеса | Свидетелят има силата да спре тормоза |

УРОК ЗА 5.-7. КЛАС

РАЗПОЗНАВАНЕ НА ОНЛАЙН ТОРМОЗ

ЦЕЛ НА УРОКА

Учениците да надградят знанията и уменията си относно темите, свързани с онлайн света и предизвикателствата, да споделят и размишляват по различни теми, свързани с дигитално-медийната грамотност.

НАЧИН НА РАБОТА

Избраният подход на урока е „учене чрез преживяване“. Препоръчително е децата да са седнали в кръг, без да имат чинове пред себе си, за да може да се постигне усещането за равнопоставеност, както и да се премахнат бариерите на чиновете. Ако децата имат да записват нещо, могат да станат от местата си и да отидат до най-близкия чин или предварително да са им раздадени подходящи подложки за писане.

В частта на провеждане на играта е необходимо да има осигурени компютри.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

Компютри за провеждане на играта, малки листчета, химикалки

ВРЕМЕТРАЕНЕ

- 40 мин (по избор на учителя може да бъде отделено и повече време, за да има достатъчно време за обсъждане и споделяне от децата)

ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ

В края на часа учениците:

- Ще знаят какво е онлайн тормоз и какви форми има
- Ще различават подходящо и неприемливо поведение онлайн
- Ще могат да реагират отговорно в ситуации на онлайн агресия

1. Изработване на правила

2 МИН

Препоръчително е в началото на часа да бъдат изговорени основни правила за спокойно и ползотворно провеждане на часа. Най-добре е правилата да идват от децата или ако са подадени от учителя, да бъдат одобрени и приети от децата.

Ценно е правилата да бъдат позитивно записани. Например:

- „Не се прекъсваме“ може да се замени с „Изслушваме се“;
- „Не шумим“ да се представи като „Тихи сме, за да може всеки да бъде чул и да работим спокойно“.

Важно е да се въведат правила за уважение към чуждото мнение и за опазване на споделеното в часовете, тъй като понякога децата може да разкриват по-лични неща.

Внимание - учителят може да прекъсне деликатно дадено споделяне от ученик, за да го предпази от споделяне на прекалено лична информация, която може да направи детето уязвимо.

2. Въведение

10 МИН

Метод: Насочена дискусия с въпроси към класа

Цел: Създаване на емоционален контекст, активиране на личен опит и мнение

Подход:

- Задаване на провокиращи въпроси, свързани с поведението онлайн
- Разпознаване на различни форми на онлайн тормоз
- Насърчаване на споделяне в безопасна среда

Въпроси за стартиране на дискусията:

- **Някога случвало ли ви се е някой да ви обиди онлайн? Как се почувствахте?**

Такъв въпрос може да предизвика силни емоции у децата и желание да споделят различни преживявания. В тези случаи учителят може да ги насочи да говорят основно за емоцията си (например: „Бях ядосан“, „Бях разочарована“), без да навлизат в подробности.

Препоръка: Учителят може да подчертае, че тези чувства са нормални и че подобни ситуации не бива да бъдат игнорирани.

- **Смятате ли, че е по-лесно да кажеш нещо обидно в интернет, отколкото лице в лице? Защо?**

Препоръка: Учителят може да насочи вниманието към това, че анонимността и дистанцията в онлайн среда често намаляват усещането за отговорност.

| СТРУКТУРА НА УРОКА | ВРЕМЕ |
|--|-----------------------------|
| <p>Важно е децата да разберат и че бездействието също е избор – такъв, който всъщност подкрепя насилника.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Какво според вас представлява „онлайн тормоз“? Какви форми може да приеме онлайн тормозът? | |
| <p>3. Основна част – Игра</p> <p>Метод: Учебна игра (game-based learning) Цел: Преживяване и осъзнаване чрез интерактивно участие Достъп до играта: https://holonet.world/betteronline/ Подход:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Учениците играят самостоятелно или по двойки ● Играта представя ситуации в онлайн средата ● Учениците трябва да вземат решения и да реагират адекватно <p>Роля на учителя:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Насочва, помага при нужда, наблюдава реакции ● Изяснява правилата при нужда | <p>15-20 МИН</p> |
| <p>4. Заключение и рефлексия</p> <p>Метод: Обсъждане с елементи на групова рефлексия Цел: Извеждане на основни изводи и ценности Подход:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Въпроси след играта за емоции, трудности и поуки ● Анализ на игровите послания (влияние на думите, важност на реакциите) ● Формиране на позиция и лична отговорност при онлайн комуникация <p>Примерни въпроси:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Какво бихте направили, ако утре станете свидетел на онлайн тормоз? <p>Учителят отново е добре да насочи вниманието на децата, че те не са сами, а е добре да споделят с родител, учител, близък човек, както и да се свържат с Националния център за безопасен интернет (www.safenet.bg).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Кое според вас е по-добре: да се намесиш или да мълчиш? ● Кой носи отговорност за онлайн тормоза – дали е само този, който обижда, или и тези, които наблюдават? ● Можем ли ние като клас/група да си създадем собствени правила за уважение онлайн? Какви биха били те? | <p>10-15 МИН</p> |

ДОПЪЛНИТЕЛНО (ПО ИЗБОР И ПРИ НАЛИЧИЕ НА ПОВЕЧЕ ВРЕМЕ)

Методи: Упражнение, мини анкета, писмена рефлексия, арт задача (плакат, комикс и т.н.)

Предложение за упражнение:

Учителят раздава по едно лепящо листче на децата, като отправя молба всеки да напише какво според него е „онлайн тормоз“. След като децата напишат, стават и залепят на дъската листчетата си под надпис „Онлайн тормоз“. Учителят изчита написаното и заедно с децата дискутират.

Препоръка: Учителят може да обобщи, че всяко системно или умишлено действие, което наранява друг човек онлайн, е форма на тормоз. Учителят може да помогне да се осъзнае границата между добронамереното и унизителното.

Също така е добре да се напомни, че честно онлайн и офлайн тормозът се преплитат.

ВАЖНО Е ДА СЕ ПОДЧЕРТАЕ, ЧЕ ДЕЦАТА НЕ СА САМИ И ЧЕ ТРЯБВА ДА СПОДЕЛЯТ С РОДИТЕЛИ ИЛИ УЧИТЕЛ, КОЙТО ЧУВСТВАТ БЛИЗЪК.

**НАПОМНЯ СЕ,
ЧЕ ДЕЦАТА МОГАТ ДА ПОТЪРСЯТ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДКРЕПА ОТ:**

**НАЦИОНАЛНАТА ТЕЛЕФОННА ЛИНИЯ
ЗА ОНЛАЙН БЕЗОПАСНОСТ ЗА ДЕЦА**

124 123

И

ЧАТА НА SAFENET.BG

Безопасна, безплатна и поверителна услуга в подкрепа на деца и младежи

Ето и пример за видео по темата:

Истории, които трябва да чуеш: Краси, в 7. клас, злепоставяна от съученици в чат група #safenet - YouTube

- Според вас шегите онлайн безобидни ли са?

Препоръка: Учителят може да помогне да се осъзнае границата между добронамереното и унизителното.

УРОК ЗА 8.-12. КЛАС

ЛИЧНА ОТГОВОРНОСТ В ДИГИТАЛНАТА СРЕДА

ЦЕЛ НА УРОКА

Учениците да надградят знанията и уменията си относно темите, свързани с онлайн света, предизвикателствата, личната отговорност и дигиталната среда.

НАЧИН НА РАБОТА

Избраният подход на урока е „учене чрез преживяване“. Препоръчително е учениците да са седнали в кръг, без да имат чинове пред себе си, за да може да се постигне усещането за равнопоставеност, както и да се премахнат бариерите на чиновете. Ако учениците имат да записват нещо, могат да станат от местата си и да отидат до най-близкия чин или предварително да са им раздадени подходящи подложки за писане.

В частта на провеждане на играта е необходимо да има осигурени компютри.

НЕОБХОДИМИ МАТЕРИАЛИ

Компютри за провеждане на играта, малки листчета, химикалки

ВРЕМЕТРАЕНЕ

- 40 мин (по избор на учителя може да бъде отделено и повече време, за да има достатъчно време за обсъждане и споделяне от децата)

ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ

В края на часа учениците:

- Ще могат да разпознават кога дадено онлайн поведение представлява тормоз, дори когато е маскирано като „шега“ или забавление.
- Ще могат да осмислят своята лична роля и отговорност не само като участници, но и като свидетели на онлайн ситуации.
- Ще могат да свързват емпатията с реални избори, като се поставят на мястото на жертвата и да разберат значението на подкрепата.
- Ще могат да посочват последствията от мълчанието и да знаят, че то често е форма на подкрепа на насилника.

1. Изработване на правила

2 МИН

Препоръчително е в началото на часа да бъдат изговорени основни правила за спокойно и ползотворно провеждане на часа. Най-добре е правилата да идват от децата или ако са подадени от учителя, да бъдат одобрени и приети от децата.

Ценно е правилата да бъдат позитивно записани. Например:

- „Не се прекъсваме” може да се замени с „Изслушваме се”;
- „Не шумим” да се представи като „Тихи сме, за да може всеки да бъде чут и да работим спокойно”.

Важно е да се въведат правила за уважение към чуждото мнение и за опазване на споделеното в часовете, тъй като понякога децата може да разкриват по-лични неща.

Внимание - учителят може да прекъсне деликатно дадено споделяне от ученик, за да го предпази от споделяне на прекалено лична информация, която може да направи детето уязвимо.

2. Въведение

10 МИН

Метод: Насочена дискусия с реален казус

Цел: Формиране на критично мислене и емоционално въвличане

Подход:

- Анализ на реална или хипотетична ситуация, свързана с онлайн поведение
- Провокиране на лична позиция
- Насърчаване на активна гражданска роля в интернет пространството

Примерен казус за стартиране:

В Instagram се разпространява засрамващ клип на съученик. Някои коментират, други се смеят, трети мълчат.

Учителят може да сподели казуса с класа, след това да насочи разговора с конкретни въпроси. Важно е да се напомни на учениците да се изслушват и да споделят спокойно какво мислят.

Въпроси за дискусия:

- Това тормоз ли е според вас?

Препоръка: Учителят може да насочи дискусията към разбирането, че публич-

ното излагане на друг човек в неблагоприятна светлина е форма на тормоз, независимо от намеренията. Ако се появи мнение, че „това е просто забавно“, важно е да се подчертае гледната точка на жертвата.

● **Кой носи отговорност – авторът на публикацията или и тези, които гледат без реакция?**

Препоръка: Учителят може да подкрепи идеята за споделена отговорност. Добре е да се дадат примери. Дори без коментар, самото гледане и разпространяване увеличава ефекта на унижението.

● **Как бихте се почувствали, ако видеото беше за вас?**

Тук може да се даде пространство на учениците да споделят различните си емоции. Важно е да се направи обобщение, че на всеки може да му се случи да попадне в подобна ситуация.

Препоръка: Учителят може да подчертае значението на емпатията и на способността да се поставиш на мястото на другия. Добре е да насърчи учениците да свържат казаното с реални чувства, а не само с теоретични предположения.

● **Какви са рисковете от мълчание в такава ситуация?**

Препоръка: Учителят може да изведе посланието, че мълчанието често е равносилно на съгласие. Както и да подчертае, че макар вече да са пораснали, е важно да имат възрастни, на които могат да се доверят – родител, училищен психолог, учител, или да потърсят помощ от:

**НАЦИОНАЛНАТА ТЕЛЕФОННА ЛИНИЯ
ЗА ОНЛАЙН БЕЗОПАСНОСТ ЗА ДЕЦА**

124 123

и

ЧАТА НА SAFENET.BG

Безопасна, безплатна и поверителна услуга в подкрепа на деца и младежи

| СТРУКТУРА НА УРОКА | ВРЕМЕ |
|---|-----------------------------|
| <p>Основна част – Игра</p> <p>Метод: Учебна игра (game-based learning)</p> <p>Цел: Осмисляне на личния избор и последиците му в онлайн среда</p> <p>Достъп до играта: https://holonet.world/betteronline/</p> <p>Подход:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Учениците играят самостоятелно ● Всяка ситуация в играта съдържа етична дилема и изисква избор ● Учениците отбелязват изборите си и размислят върху последствията <p>Роля на учителя:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Подканва към дълбочинно мислене по време на играта ● Мотивира учениците да споделят не само „какво“, но и „защо“ ● Наблюдава модели на поведение и повдига въпроси при нужда | <p>15-20 МИН</p> |
| <p>Заклучение и рефлексия</p> <p>Метод: Обсъждане с акцент върху личната отговорност</p> <p>Цел: Превеждане на игровите ситуации в реален контекст</p> <p>Подход:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Споделяне на направени избори и реакции от играта ● Обсъждане на трудности и морални конфликти ● Създаване на групова позиция относно дигитална етика <p>Примерни въпроси:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Имаше ли ситуация в играта, която те накара да се замислиш? ● В реалния живот би ли реагирал по същия начин? ● Какво е по-трудно – да се намесиш или да мълчиш? ● Какво означава „да си дигитално отговорен“? | <p>10-15 МИН</p> |

ДОПЪЛНИТЕЛНО (ПО ИЗБОР И ПРИ НАЛИЧИЕ НА ПОВЕЧЕ ВРЕМЕ)

Методи: Есе, дигитален постер, създаване на „Кодекс на дигиталния гражданин“