

# PIERWSZY KROK

## Scenariusze warsztatów o dialogu



Publikacja powstała w ramach projektu „Laboratorium dialogu i pojednania”, realizowanego przez Fundację „Krzyżowa” dla Porozumienia Europejskiego oraz Fundację Konrada Adenauera w Polsce.



© by Fundacja „Krzyżowa” dla Porozumienia Europejskiego, 2020

REDAKCJA

Tomasz Skonieczny

KOREKTA JĘZYKOWA

Katarzyna Maziej-Choińska

OPRACOWANIE TYPOGRAFICZNE

Adam Kolenda

NA OKŁADCE

Zdjęcie autorstwa Katarzyny Maziej-Choińskiej. Archiwum Fundacji „Krzyżowa” dla Porozumienia Europejskiego

ISBN 978-83-959507-0-4

Fundacja „Krzyżowa” dla Porozumienia Europejskiego

Krzyżowa 7, 58-112 Grodziszczce

[www.krzyzowa.org.pl](http://www.krzyzowa.org.pl)

Druk

I-BIS Wrocław

[i-bis@i-bis.com.pl](mailto:i-bis@i-bis.com.pl)

tel. +71/342 25 17, 602 65 14 13

# WSTĘP

Dialog, rozumiany w swoim pierwotnym, głębszym znaczeniu, jako rozmowa mająca doprowadzić do porozumienia, jest procesem niezwykle ważnym dla nas, pracowników i osób związanych z Fundacją „Krzyżowa” dla Porozumienia Europejskiego. To właśnie bowiem postawa otwartości, szacunku i próby zrozumienia racji drugiej strony legły u podstaw historycznego pojednania polsko-niemieckiego, bez którego nie tylko Polska i Niemcy, ale najpewniej cała Europa, wyglądałyby dziś inaczej. Z tego powodu wspieramy zarówno działania, promujące wartość i niezbędność dialogu, jak i postawy, które są punktem wyjścia do każdej próby jego podjęcia.

W Krzyżowej inicjujemy i włączamy się w refleksję nad znaczeniem dialogu we współczesnym świecie, ale także nad praktycznym wymiarem tego procesu, który zaczynać powinien się przede wszystkim od postawienia pytania, co każda i każdy z nas może zrobić w swoim najbliższym otoczeniu. I doskonale zdajemy sobie sprawę z tego, że najtrudniejszy jest pierwszy krok. Dlatego też zaprosiliśmy do współpracy trenerki i nauczycielki, mające bogate i różnorodne doświadczenie zawodowe, aby przygotowały scenariusze warsztatów, przeznaczonych dla nauczycielek i nauczycieli oraz osób pracujących z młodzieżą szkolną w ramach edukacji formalnej i pozaformalnej. Wierzymy, że staną się one swego rodzaju podstawą i zachętą do dalszych, samodzielnych poszukiwań.

Materiały znajdujące się w niniejszej tece są zróżnicowane pod względem metod jak i celu, który mają pomóc realizować. Zdecydowaliśmy się bowiem przedstawić scenariusze, które pozwolą podjąć pracę z młodzieżą na czterech różnych – ale powiązanych ze sobą – polach interakcji społecznych. Łączy je natomiast jedno: wszystkie zostały opracowane z myślą o wspieraniu oraz budowaniu kultury dialogu i zrozumienia.

Scenariusz pierwszy, autorstwa Maliny Baranowskiej-Janusz został przygotowany jako wprowadzenie do tematyki edukacji włączającej (inkluzywnej). Opiera się na ćwiczeniach pokazujących jak skutecznie tworzyć inkluzywne środowisko w szkole i w trakcie pracy z młodzieżą poza szkołą, które inspirowane są wywodzącą się z RPA metodą Deep Democracy.

Drugi, opracowany przez Annę Graczyk-Osowską w oparciu o materiały wywodzące się z izraelskiego programu Betzavta, ma na celu pokazać wyzwania i dylematy, które pojawiają się w systemie demokratycznym, rozumianym nie tylko jako ustrój polityczny, ale jako codzienność relacji międzyludzkich.

Trzeci ze scenariuszy, napisany przez Agnieszkę Subik-Skonieczną i Monikę Gołdyn-Krul, jest grą negocjacyjną (i co ważne, o sumie niezerowej). Jego celem jest zaangażowanie uczestników w rozwiązanie sytuacji kryzysowej, której pozytywne rozpatrzenie zależy wyłącznie od zdolności komunikacyjnych oraz gotowości do zawarcia kompromisu. Osadzony jest on w dość nietypowych realiach, o których, jako dodatkowej przestrzeni wolności dla uczestniczek i uczestników, w eseju poprzedzającym scenariusz szerzej pisze pierwsza z wymienionych autorek.

Publikację zamyka scenariusz czwarty, przygotowany przez Martynę Stec, który proponuje aktywności mające wzbudzić postawy empatyczne w sytuacjach cyberprzemocy. Koncentruje się on na uświadomieniu uczestniczek i uczestnikom znaczenia roli świadków i poszerzenia wiedzy w zakresie skutecznych i bezpiecznych sposobów udzielania wsparcia.

Przedstawione materiały nie są wystarczające, aby prowadzić kompleksową pracę z młodzieżą na danym polu. Ale nie taka była nasza intencja. Niniejsza publikacja ma być przede wszystkim pomocą dla tych, którzy zaczynają, próbują, wahają się, czy też szukają nowych inspiracji i pomysłów. Narzędziem w procesie wspierania dialogu – konstruktywnego i opartego na wzajemnym szacunku. Dialogu, będącego próbą przeciwstawienia się rosnącej polaryzacji społeczeństwa.

Niniejsze materiały powstały w ramach projektu „Laboratorium dialogu i pojednania”, który Fundacja „Krzyżowa” dla Porozumienia Europejskiego realizowała wraz z Fundacją Konrada Adenauera w Polsce. Udział w nim wzięło międzynarodowe grono ekspertek i ekspertów, zarówno teoretyków jak i praktyków działań, których celem jest wspieranie konstruktywnego, otwartego na drugiego człowieka dialogu. Równolegle powstała publikacja zawierająca eseje podejmujące temat kondycji dialogu we współczesnym świecie, jak również przedstawiająca doświadczenia oraz trudności, które można napotkać zawodowo zajmując się pracą na rzecz edukacji obywatelskiej. Więcej informacji na temat obu publikacji można znaleźć na stronie [www.krzyzowa.org.pl](http://www.krzyzowa.org.pl)

Tomasz Skonieczny

**MALINA BARANOWSKA-JANUSZ**

## **GRUPA OTWARTA NA SIEBIE**

### **WIEK UCZESTNIKÓW**

11–15 lat

### **WIELKOŚĆ GRUPY**

do 30 osób

### **CZAS TRWANIA**

1,5 godziny (2 godziny lekcyjne)

### **KRÓTKI OPIS SCENARIUSZA**

Scenariusz jest wprowadzeniem do tematyki edukacji włączającej (inkluzywnej). Opiera się na ćwiczeniach pokazujących jak skutecznie tworzyć inkluzywne środowisko w szkole i w trakcie pracy z młodzieżą poza szkołą. Tematy kluczowe to facylitacja włączająca, różnorodność w grupie, włączanie grup mniejszościowych i dzielenie się wpływem grupy większościowej.

### **CELE WARSZTATÓW**

- ▶ poznanie się lepsze grupy
- ▶ docenienie różnorodności jaka jest w grupie
- ▶ zrozumienie i doświadczenie procesu wykluczenia i włączania do grupy
- ▶ poznanie zasad dyskusji/facylitacji włączającej

### AUTOREFLEKSJA DLA PROWADZĄCEGO

Przed przystąpieniem do prowadzenia tych zajęć zachęcam do chwili refleksji na temat tego, co ja, jako prowadząca/prowadzący, rozumiem jako proces włączający. Jest to niezwykle ważne, szczególnie jeśli samemu nie byłeś/eś nigdy uczestnikiem zajęć o takiej tematyce. Żeby Cię wspomóc w tej refleksji, zapraszam do odpowiedzenia sobie na poniższe pytania:

- ▶ Czy brałaś/eś kiedyś udział w rozmowie, gdzie dominował jeden głos i mimo prób Twój głos był ignorowany? Jak się czułaś/eś? Jak się zachowywałaś/eś?
- ▶ Czy brałaś/eś kiedyś udział w podejmowaniu decyzji, którą podjęło parę osób, nie dając możliwości wypowiedzenia się Tobie i reszcie grupy? Jak się czułaś/eś? Jak potraktowałaś/eś decyzję?
- ▶ Kiedy czujesz się na prawdę częścią dyskusji/grupy? Jakie warunki muszą być spełnione?

Każdy z nas inaczej opowie na powyższe pytania. Jednak to, co jest w nich najważniejsze, to nasza refleksja nad tym, co sprawia, że czujemy się naprawdę częścią grupy i dyskusji. Taka wiedza pomoże nam spełnić warunki, by każdy w grupie czuł się wysłuchany, włączany i będzie miał poczucie wpływu.

# SCENARIUSZ WARSZTATÓW

## PRZYWITANIE

Przywitaj uczestników oraz przedstaw im cele warsztatów / 10 min.

**Wskazówka:** możesz przedstawić cele warsztatów odwołując się do następujących stwierdzeń:

- ▶ *poznasz lepiej siebie i osoby w grupie,*
- ▶ *będziesz umiał dostrzec i docenić różnorodność w grupie,*
- ▶ *nauczysz się czym jest wykluczenie i jak można mu przeciwdziałać,*
- ▶ *poznasz zasady dyskusji lub procesu podejmowania decyzji, w którym każdy głos jest ważny.*

## CZĘŚĆ I

### KIM JESTEM?

Potrzebne materiały: kartki A4, ołówki i kolorowe kredki / 20 min.

- ▶ Poproś uczestników, żeby każdy na kartce narysował ołówkiem postać. Ważne, żeby postać miała głowę, ręce, nogi, a nie była abstrakcyjna. Dokoła tej postaci niech każdy napisze kim jest (kim jestem). Niech to będą określenia prawdziwe, np. związane z moimi pasjami (jestem piłkarzem), albo tego do jakich grup należę (jestem uczennicą). Niech będzie ich najmniej pięć.
- ▶ Poproś, żeby każdy poprowadził kreski łączące określenia zapisane jako „kim jestem” z częściami ciała narysowanej postaci:
  - serce – to co jest dla mnie z tych rzeczy najważniejsze,
  - ręce – coś co robię z innymi ludźmi, przynależność jest ważna,
  - nogi – coś co jest związane z ruchem, z aktywnością fizyczną,
  - głowa – coś co jest dla mnie uczeniem się, wyzwaniem, muszę kombinować,
  - nos – coś co umiem robić dobrze, mam talent.
- ▶ Zaproś uczestników, aby dobrali się w pary i porozmawiali o swoich rysunkach.
- ▶ Na koniec poproś, aby przedstawili, jakie mieli refleksje związane z rysunkiem i rozmową. Czy dowiedzieli się czegoś nowego o sobie? O drugiej osobie?

## PODSUMOWANIE

Opowiedz, czego można się nauczyć z tego ćwiczenia.

**Wskazówka:** *każdy z nas jest inny, mimo, że możemy być do siebie podobni np. fizycznie, chodzić do jednej klasy, mieszkać w jednym mieście, to inne rzeczy są dla nas ważne. I dobrze jest zdać sobie sprawę z tego, że to, co jest dla mnie ważne, dla kogoś innego nie musi takie być.*

- ▶ Poproś uczestników aby wstali i zabawili się w grę bingo. Ich zadaniem jest znalezienie osób, które na swojej kartce (przy swoim ludziku) mają zapisane te same sformułowania co oni. Niech spróbują znaleźć przynajmniej jedną osobę do każdego z określeń.
- ▶ Zadaj pytanie na forum:
  - *Jak się czuliście w tym ćwiczeniu?*
  - *Czy udało się znaleźć kogoś kto opisał siebie podobnie jak oni?*
  - *Czy jest ktoś kto nie znalazł nic podobnego? Jak wtedy się czuliście?*
  - *Czy jest ktoś, kto ma bingo – do każdego z określeń ze swojej kartki znalazł osobę/osoby, które zanotowały to samo?*

## PODSUMOWANIE

Opowiedz, czego można się nauczyć z tego ćwiczenia.

**Wskazówka:** *lubimy być podobni i znajdować coś co nas łączy z innymi osobami. Szczególnie na początku znajomości (ale nie tylko). Różnice bywają czasem trudne, szczególnie jak łączą się z oceną nas czy drugiej osoby. W tym ćwiczeniu nie ma wygranych czy przegranych. Bo to naturalne, że się różnimy w jednych kwestiach i że jesteśmy podobni w innych. Mimo to możemy być razem ze sobą i rozmawiać. Czasem nawet ciekawiej jest, gdy się różnimy i możemy poznać inne punkty widzenia.*



## CZĘŚĆ II

### PUNKT WIDZENIA

**Materiały:** taśma malarska, kartki z wydrukowanymi stwierdzeniami, flipczart / 20 min.

- ▶ Naklej na środku sali taśmę malarską tak, aby tworzyła linię. Na jednym końcu linii napisz numer 0, a na drugim 10.
- ▶ Poproś uczestników, aby stanęli niedaleko linii. Kiedy będziesz czytać *stwierdzenia*, ich zadaniem będzie zająć miejsca wzdłuż linii – gdzie 10 punktów to „zdecydowanie się zgadzam”, a 0 punktów to „w ogóle się nie zgadzam”. Mogą oni zajmować dowolne miejsce na linii, w zależności od tego, na ile zgadzają się z danym *stwierdzeniem*.
- ▶ Po każdym zdaniu, daj czas uczestnikom na zajęcie miejsca na linii. Zapytaj wybrane osoby, dlaczego zajęły takie miejsce? Czy mogą to uzasadnić?

#### STWIERDZENIA

1. Dobra/zgrana grupa to taka, w której wszyscy się ze sobą zgadzają.
2. Decyzje w grupie powinny podejmować osoby najbardziej lubiane.
3. Różnice przeszkadzają we wspólnej pracy.
4. Powinniśmy zawsze trzymać się zasad, nawet jeśli nie braliśmy udziału w ich ustalaniu.

**Wskazówka:** listę możesz uzupełnić o stwierdzenia, które mogą odzwierciedlać problemy, które występują w grupie uczestników, bądź też uważasz, że powinny znaleźć się w tym zadaniu.

#### PODSUMOWANIE

Opowiedz, czego można się nauczyć z tego ćwiczenia i zaproś uczestników do spisania pomysłów, czego potrzeba w grupie, jakich zasad, reguł, aby możliwa była współpraca i każdy czuł, że jego głos jest ważny.

**Wskazówka:** prawdopodobnie każdy z nas ma na swoim koncie doświadczenie bycia niezrozumianym, niedocenionym czy niewysłuchanym w grupie, dyskusji czy procesie podejmowaniu decyzji. Dlatego warto zastanowić się, jak zadbać o siebie i innych, by praca w grupie czy udział w dyskusji był dla nich pozytywnym i wzmacniającym wydarzeniem. Co to mogłoby być?

## CZEŚĆ III

DOBRA PRAKTYKA. ĆWICZENIE MNIEJSZOŚĆ – WIĘKSZOŚĆ  
(GRA Z PIŁKAMI)

**Materiały:** 2–3 piłki, flipczart i pisaki / 45 min.

**Wskazówka:** w tym ćwiczeniu potrzebować będziesz, w zależności od liczebności grupy, 2-3 ochotników. Nie zawsze jest to możliwe, ale jeżeli jesteś w stanie to ocenić, zaproś do pomocy osoby, które nie budzą skrajnych emocji – nie są liderami, jak również nie są odrzucane przez grupę. Będzie to bardzo ważne dla dalszego przebiegu ćwiczenia.

- ▶ Wytypuj 2-3 osoby/poprosz o zgłoszenie się ochotników, z których wybierzesz 2-3 osoby.
- ▶ Poprosz te osoby o wyjście z sali, dopóki ich nie zawołasz. Przekaż im, że ich zadaniem po powrocie będzie *włączenie się do gry*. Nie mogą zadawać żadnych pytań, mogą jedynie obserwować zachowanie grupy i z tego muszą wyciągnąć wnioski.
- ▶ Grupa ustawia się w kole. Podaj piłkę dowolnej osobie, mówiąc że ma numer 1, niech rzuci teraz do kolejnej osoby, mówiąc kolejny numer (od tej pory będzie to numer tamtej osoby) i tak do końca, aż każdy otrzyma swój numer.
- ▶ Kiedy zrobicie już rundę i każdy będzie miał swój numer, zróbcie jeszcze jedną rundę. Zaczyna numer 1, rzuca do kolejnej osoby i tak do ostatniej osoby – a ta rzuca piłkę osobie o numerze 1 – i tak bez końca.
- ▶ Zaznacz, że ich zadaniem jest rzucanie piłkami jak najdłużej.
- ▶ W trakcie gry dodawaj kolejne piłki, tak żeby uczestnicy rzucali do siebie 2-3 piłkami.

**Ważne:** nie udzielaj żadnej informacji na temat tego, co będą miały za zadanie zrobić osoby, które wyszły z sali. Nie odpowiadaj na żadne pytania, o to, jak grupa ma się zachować, kiedy wrócą one do sali.

- ▶ Zaproś do sali pierwszego ochotnika. Przypomnij mu przed wejściem – ale tak, żeby grupa nie słyszała – że jego zadaniem jest *włączenie się do gry*.
- ▶ Obserwuj zachowanie grupy i nowej osoby. Co się dzieje w sali? Czy grupa wpuściła nową osobę do koła? Kto jak się zachował? Jakie sformułowania padają? Jaka strategię przyjmuje grupa? A jaką ochotnik? Jakie emocje się pojawiają?

- ▶ Po pewnym czasie zaproś drugiego ochotnika. Obserwuj, co się dzieje. Jaką strategię ma druga osoba? Czy współpracuje z pierwszą? Co się wydarzyło?
- ▶ Zakończ ćwiczenie, kiedy uznasz, że już na to pora. Możliwe, że ochotnicy dołączyli do grupy i gra przebiega płynnie, może być jednak tak, że nie potrafią się odnaleźć i nie biorą udziału w grze.

### DYSKUSJA I WYJŚCIE Z RÓL

- ▶ Zaproś wszystkich do podzielenia się swoimi wrażeniami. Poproś, aby w pierwszej kolejności (to bardzo ważne) wypowiedziały się osoby, które wyszły z sali. Niech powiedzą jak się czuły w trakcie tego ćwiczenia. Zadbaj, aby mogli się wypowiedzieć i nikt im nie przerywał. Następnie poproś, aby pozostali uczestnicy powiedzieli jak się czuli.
- ▶ Kiedy już wszyscy lub większość się wypowie, zapytaj, czy domyślają się jaki był cel tego ćwiczenia? Jakie mieli zadania grający z piłką, a jakie osoby, które wyszły z sali?

**Wskazówka:** poproś, aby cała grupa wstała i otrząsnęła się jak po zmoknięciu – wychodzą teraz z ról. Nie są już w rolach ochotników i osób z grupy rzucającej piłkami. Teraz są jedną grupą.

- ▶ Rozwieś w sali dwa flipczarty, na jednym napisz *grupa mniejszościowa*, na drugim *grupa większościowa*. Zapiszcie razem, jakie cechy mają te grupy i jakie emocje im towarzyszą.

### PODSUMOWANIE

Zaproś wszystkich do burzy mózgów: *jakie są sposoby na to, żeby włączyć kogoś do grupy?* Mogą to być duże działania, ale też proste uwagi np. powiedzenie „Cześć, chciałbyś się przyłączyć?”. Wszystkie spostrzeżenia zapisujcie na tablicy/flipcharcie.

## CZEŚĆ IV

### ZASADY PRACY W GRUPIE/DYSKUSJI WŁĄCZAJĄCEJ

**Materiały:** kartki post it, flipchart/tablica.

- ▶ Bazując na doświadczeniu z poprzedniego ćwiczenia stwórzcie listę priorytetów grupy włączającej. Możecie to zrobić w formie burzy mózgów, gdzie najciekawsze pomysły, z którymi zgadza się grupa, zapisujecie na kartkach post-it, przyklejając je w miejscu dobrze widocznym (na tablicy, flipcharcie, ścianie).

**Wskazówka:** *zadbaj o to, aby uwagi te były wygłaszane w duchu zasady: zgadzamy się, że możemy się ze sobą nie zgadzać (we agree to disagree), ale chcemy ze sobą pracować/rozmawiać.*

- ▶ Zaproś wszystkich do dyskusji, czy są zadowoleni z tej listy? Czy uważają, że łatwo będzie im pamiętać o tym na co dzień?

#### UWAGI DLA PROWADZĄCEGO

Pamiętaj, że dzięki tym zasadom i ich nieprzekraczaniu, osoby biorące udział w spotkaniu mają z większym zaangażowaniem słuchać innych i wypowiadać się. Wiedzieć, że każdy głos w dyskusji jest ważny, poczuć się naprawdę wysłuchane. Mieć poczucie wpływu, które pozwala wyzwolić w grupie jej prawdziwy, czasem ukryty, potencjał, dzięki czemu wzrasta też identyfikacja z grupą i jej zadaniem/zadaniami. Uczestnicy będą bardziej zaangażowani w dyskusje wiedząc, że ich głos jest ważny, że nie ma jednej dominującej opinii.

#### JAK TO ZROBIĆ W PRAKTYCE

- ▶ Zawsze zaczynaj **Rundkę Początkową**: niech każdy wypowie się krótko, jeśli zależy ci na jakimś konkretnym zagadnieniu, np. usłyszeniu potrzeb lub oczekiwań, poproś by uczestnicy je wypowiedzieli.
- ▶ Szukaj **Różnych Opinii**: w trakcie spotkania sprawdzaj, czy są osoby, które się jeszcze nie wypowiedziały, dopytaj o ich opinie (np. sprawdzając, czy są na sali osoby, które myślą inaczej lub mają inne opinie na ten temat). Jeśli znów zabiera głos ta sama osoba, podziękuj jej, mówiąc, że teraz czekasz na inne głosy.
- ▶ Wesprzyj **Głosy na „nie”**: jeśli pojawi się głos na „nie” lub głos alternatywny, zatrzymaj się i zapytaj, co reszta myśli na ten temat. Daj szansę, by ten głos został usłyszany, nie bój się włączyć go w dyskusję.

- ▶ Wspieraj **Głosy Mniejszościowe**: jeśli w grupie pojawia się jakiś dominujący wątek, pojawiają się podgrupy, a w niej grupa stale przejmująca głos w dyskusji, silniejsza, dominująca, nazwij to co widzisz, mówiąc np. „Widzę, że stworzyły się tu dwie grupy i jedna ma większą siłę przebicia. Dowiedzmy się, co ma do powiedzenia druga grupa”.
- ▶ Zadbaj o **Wycofane Osoby**: jeśli w grupie jest osoba, która z jakiegoś powodu zrezygnowała z brania udziału z dyskusji, zapytaj ją, czego by potrzebowała, by znów się w nią włączyć. Może np. potrzebuje przerwy albo ma inne podejście do tematu. Ważne, aby poczuła, że nie jest pozostawiona poza grupą.

**ANNA GRACZYK-OSOWSKA**

# **KONIECZNOŚĆ KONTRAKTU**

## **WIEK UCZESTNIKÓW**

11–19 lat

## **WIELKOŚĆ GRUPY**

10 do 20 osób

## **CZAS TRWANIA**

1,5 – 2,5 godziny

## **KRÓTKI OPIS SCENARIUSZA**

Opisane poniżej ćwiczenie wywodzi się z programu Betzavta, opracowanego przez Uki Maroshek-Klarman w Instytucie Adama w Izraelu. Zawarte w programie metody pozwalają przeżyć wyzwania i dylematy, jakie pojawiają się w systemie demokratycznym, rozumianym nie tylko jako ustrój polityczny, ale jako codzienne, międzyludzkie spotkania i relacje.

Ćwiczenie może zostać przeprowadzone niezależnie, może zostać powtórzone, może zostać przeprowadzone jako ćwiczenie wprowadzające.

## **CELE WARSZTATÓW**

- ▶ spotkać się z sytuacją, w której nie ma reguł
- ▶ doświadczyć, co to znaczy posiadać i wykonywać władzę
- ▶ rozpoznać, że władza połączona jest z odpowiedzialnością
- ▶ nauczyć się, co to jest i jak powstaje sprawiedliwa umowa (kontrakt)
- ▶ rozpoznać i przeżyć, że wspólne interesy bez wspólnych reguł nie mogą zostać zrealizowane

- ▶ doświadczyć, że chęć, aby przestrzegać konkretnej reguły, jest tym większa, im bardziej jest się aktywnym przy jej powstawaniu
- ▶ zrozumieć, że demokratyczny sposób podejmowania decyzji jest dla uczestników najbardziej „opłacalny”

## **MATERIAŁY**

kartki, długopisy, dwie duże karty flip-chartowe, marker

# SCENARIUSZ WARSZTATÓW

## ROZPOCZĘCIE WARSZTATÓW

- ▶ Rozdaj uczestnikom po jednej kartce i poproś, aby napisali na niej swoje imię.
- ▶ Napisz na tablicy/flipcharcie następujące zdanie. Będzie to teraz kolejne zadanie uczestników:  
*Kto po 20 min. będzie dysponować największą liczbą kartek, może obwieścić regułę, która będzie obowiązywała wszystkich uczestników grupy do końca spotkania (opcjonalnie: szkolenia, dnia, tygodnia, roku szkolnego etc.).*
- ▶ Nie udzielaj żadnych dalszych wskazówek czy wyjaśnień. Pozostaw interpretację zadania uczestnikom.

**Wskazówka:** *nawet jeśli uczestnicy skończyli zadanie przed upływem czasu, powinni poczekać do ustalonej godziny, ponieważ w tym czasie może pojawić się wiele aktywności, jak negocjacje między koalicjami etc.*

- ▶ Po upływie wskazanego czasu zapytaj, kto jest w posiadaniu największej liczby kartek i jak brzmi reguła. Ta osoba jest także poproszona o napisanie reguły tak, by była ona widoczna dla całej grupy.

## RUNDA REFLEKSJI

- ▶ Zadaj pytanie wszystkim uczestnikom: *Czy zgadzają się z przedstawioną regułą? Czy uważają, że jest ona ważna? Czy rzeczywiście potrzebujecie takiej reguły?*
- ▶ Kontynuuj rundę refleksji, zadając pytanie wybranym uczestnikom – sugerowane pytania, które powinny się pojawić podczas rundy refleksji, znajdują się na końcu tego tekstu.

**Uwaga:** *szczegółowe omówienie scenariuszy zachowań uczestników, jak również możliwych reakcja na ustanowioną regułę, znajdziesz w dalszej części tego tekstu.*



**Wskazówka 1:** *ćwiczenie to może zostać zastosowane jako ćwiczenie wprowadzające do dłuższego szkolenia. Posiada ono poprzez swoje założenia (instrukcja, ograniczony czas wykonania zadania, karty do „gry”) charakter rywalizacyjny i początkowo zostaje ono poprzez uczestników zinterpretowane w ten właśnie sposób. Wpływa to na zachowanie się uczestników, które zdominowane jest poprzez niewypowiedziane i niepotwierdzone przypuszczenia. Do nich należy na przykład założenie „muszę oddać komuś swoją kartę” lub „jeśli chcę wygrać grę, muszę zdobyć większość kart”. Z tego powodu trenerzy nie powinni porównywać zachowania uczestników, wykazanego w trakcie ćwiczenia, do ich zachowania w życiowych sytuacjach. Zdecydowanie bardziej powinni oni zwrócić uwagę na różne formy interakcji w trakcie trwania ćwiczenia oraz na przeniesienie ich na płaszczyznę różnych życiowych sytuacji oraz społecznych kontekstów.*

**Przykład:** *zbieranie i oddawanie kart zostaje porównane z demokratycznymi wyborami. Niektórzy uczestnicy zatrzymują swoje karty. Nie oznacza to jednak automatycznie, że ta osoba potencjalnie wstrzyma się od głosu w wyborach. Jednakowoż może pokazywać, jaki wpływ ma nieoddany głos na wynik demokratycznych decyzji.*

**Wskazówka 2:** *ćwiczenie może zostać zbliżone do codzienności uczestników, jeśli w centrum zostanie postawione pytanie odnoszące się do faktycznie mającej nastąpić decyzji, np. dokąd odbędzie się wycieczka szkolna? Czy przełożymy sprawdzian z matematyki?*

## SZCZEGÓŁOWE OMÓWIENIE WARSZTATÓW

### WPROWADZENIE

Ćwiczenie powinno zostać przedstawione jako ćwiczenie z bloku: „zasady demokracji”, ponieważ nazwa „konieczność kontraktu” zdradza cel ćwiczenia i ukierunkowuje uczestników.

Polecane jest, tak jak w przypadku wszystkich ćwiczeń opierających się na zasadzie gry, aby dać uczestnikom wskazówkę, że nie ma „prawidłowego”, „złego” albo „wymaganego” zachowania. Jest tylko jedno jedyne polecenie, które zostaje przedstawione na początku ćwiczenia i dlatego musi być ono sformułowane bardzo precyzyjnie:

*Kto po 20 min. będzie dysponował największą liczbą kartek, może obwieścić regułę, która będzie obowiązywała wszystkich uczestników grupy do końca spotkania (opcjonalnie: szkolenia, dnia, tygodnia, roku szkolnego etc.).*

Jak mówi doświadczenie, uczestnicy będą zadawali dodatkowe pytania, mające na celu lepsze zrozumienie polecenia i dodatkowe wyjaśnienia. W tym przypadku można powtórzyć polecenie. W żadnym wypadku nie powinny zostać przytoczone przykładowe reguły. Jest bardzo istotne, aby w żaden sposób nie wpływać na proces ustalania reguły. Trenerzy powinni ponownie wytłumaczyć, że nie ma dodatkowych reguł czy przeciwwskazań i poprosić uczestników o rozpoczęcie ćwiczenia.

## PRZEPROWADZENIE

W pierwszej fazie ćwiczenia istnieje bardzo wiele możliwych sposobów zachowania, np.:

- ▶ Niektórzy uczestnicy wstają i w małych grupach rozpoczynają dyskutować o regule. Próbuja przekonać niezdecydowanych do swojej reguły.
- ▶ Inne osoby próbują siłą zdobyć karty. Do trenerów należy ocena sytuacji i ewentualne wkroczenie w proces.

Generalnie trenerzy podczas trwania pierwszej fazy ćwiczenia nie powinni ingerować w jego proces i tylko obserwować zachowania uczestników, w żadnym przypadku ich nie oceniać lub komentować.

Po 20. minutach powinni oni poprosić grupę o zajęcie swoich miejsc i tym samym zakończyć pierwszą fazę ćwiczenia, pytając kto ma najwięcej kart i jak brzmi reguła. Dobrze jest ją zapisać na tablicy/flipcharcie.

## CZTERY MOŻLIWE SCENARIUSZE ZACHOWAŃ UCZESTNIKÓW

### 1. AKCEPTACJA

W grupie znajduje się jedna osoba, która posiada większość kart. Ogłasza ona regułę, z którą wszyscy uczestnicy się zgadzają. Rozpoczyna się runda refleksji. Taki przebieg ćwiczenia występuje najczęściej, jeśli reguła odnosi się do zachowania uczestników podczas trwania dyskusji. Na przykład: „uczestnicy nie powinni sobie przerywać podczas trwania dyskusji”.

**Wskazówka:** jeśli reguła uniemożliwia rozpoczęcie rundy refleksji, należy ustalić z uczestnikami, kiedy najpóźniej może się ona rozpocząć.

### 2. BOJKOT

W grupie znajduje się jedna osoba, która posiada większość kart. Ogłasza ona regułę, której jednak nie chcą przestrzegać wszyscy i zostaje ona zbojkotowana. Trenerzy pytają o możliwości rozstrzygnięcia zaistniałej sytuacji i decydują czy może rozpocząć się runda refleksji. Tutaj jako pierwsi o powody, dla których zbojkotowali regułę zostają zapytani „bojkotujący”. Oprócz tego powinno zostać przedyskutowane pytanie o możliwe sankcje bojkotu. Wszystkie powody mogą zostać nazwane: „reguła jest dyskryminująca”, „ta osoba ma tylko jedną kartę więcej niż nasza grupa” lub „osoba, która posiada najwięcej kart, zdobyła je w sposób niedemokratyczny”.

### 3. PAT

W grupie znajdują się dwie lub więcej osób, które posiadają jednakową ilość kart. W takim przypadku trenerzy mogą przedłużyć czas o dodatkowe 5 minut. Potem zostaje ustalona reguła. Jeśli w tym czasie nie doszło do rozwiązania patowej sytuacji, trenerzy uznają, że reguła nie może być ustalona i rozpoczyna się runda refleksji.

### 4. WSTRZYMANIE SIĘ

Osoba, która posiada największą ilość kart, nie chce ustalić żadnej reguły. W tym przypadku trenerzy proszą o zwrócenie kart ich właścicielom. Rozpoczyna się runda refleksji.

**Ważne:** w przypadku wystąpienia trzech ostatnich scenariuszy uczestnicy mogą być rozczarowani lub źli z powodu niewykorzystanej lub straconej szansy. Ta sytuacja może zostać uspokojona przez trenerów poprzez zaproponowanie powtórzenia ćwiczenia. Jednak ramy czasowe muszą uwzględniać także rundę refleksji po zakończeniu drugiego raz wykonanego ćwiczenia.

### RUNDA REFLEKSJI

Ta część ćwiczenia odwoływać się będzie do:

- ▶ emocjonalnego stanu uczestników,
- ▶ procesu poprzedzającego ustalenie reguły,
- ▶ charakteru reguły,
- ▶ odpowiedzialności uczestników za przebieg ćwiczenia.

Otwarty przebieg tego ćwiczenia stawia duże wymagania związane z rundą refleksji. To bardzo ważne, aby podkreślić, że nie chodzi tutaj o rozwiązanie zadania w „konkursie”, tylko o realną sytuację.

Proponuję zadać pytanie o emocjonalny stan uczestników, aby kolejno wyrazili swój stosunek do ćwiczenia. Następnie uczestnicy powinni zostać zapytani o ich zachowanie w trakcie trwania ćwiczenia. Kolejność jest dowolna. Na początku mogą zostać zapytane osoby, które oddały swoje karty.

**Ważne:** należy zwrócić uwagę, że różne postrzeganie sposobów zachowania może prowadzić do konfliktów. Trenerzy powinni dopilnować, aby wszyscy uczestnicy mieli jednakową możliwość wypowiedzenia się o swoich doświadczeniach i obserwacjach, niezależnie od sposobu jego zachowania. Decydujące jest to, jak różnie może zostać zinterpretowane zachowanie uczestników.

Jeśli jako kolejny krok, przedyskutowany zostaje charakter reguły, może zostać przez trenerów postawione pytanie: *W jaki sposób i w jakim wymiarze ćwiczenie może zostać przeniesione na rzeczywiste problemy i reguły życia społecznego?*

**Przykład:** *kiedy ustawy są do zaakceptowania, a kiedy zostają zbojkotowane? Jakie procesy w ustawodawstwie sprawiają, że ustawa jest dla obywateli akceptowalna? W większości przypadków uczestnicy bardzo szybko odnajdują związek między refleksjami z ćwiczenia, a procesami zachodzącymi w życiu społecznym i politycznym i podają przykład wyborów. Można przedyskutować kto kogo i dlaczego wybiera, a także poddać refleksji pytanie o władzę i odpowiedzialność wyborców i wybranych.*

**Wskazówka:** *proponuje się jednak, aby pytania o związek z rzeczywistością polityczną zadawać bardzo ostrożnie.*

Uczestnicy powinni na końcu rundy refleksji być świadomi swojej odpowiedzialności za przebieg ćwiczenia. W ten sposób ich świadomość wiążąca się z odpowiedzialnością społeczną może zostać zwiększona.

**Ważne:** *cechy charakteru, słabe i dobre strony uczestników nie są tematem tego ćwiczenia. Trenerzy muszą uważać, aby nie wysuwać pochopnych wniosków odnoszących się do osobowości uczestników i nie stwarzać z nich tematu do dyskusji.*

## PYTANIA DO RUNDY REFLEKSJI

| Pytania   | Intencja   | Słowa klucze   |
|---|--|--|
| <b>Do wszystkich:</b><br>– zgadzacie się z regułą?<br>– będziecie jej przestrzegać?<br>– jeśli tak, dlaczego?<br>– jeśli nie, dlaczego?   | Rozładowanie emocji,<br>rozładowanie napięcia  | Fair/nie fair,<br>zabawa, przyjemność,<br>sens/bezsens reguły  |
| <b>Do wszystkich, którym nie pozostała żadna karta:</b><br>– co się stało z twoją kartą?<br>– kto ma twoją kartę?<br>– jesteś z tego zadowolona/y?<br>– jakie było twoje zachowanie w trakcie trwania ćwiczenia?  | Uwidocznienie procesu  | Zaufanie, brak zaangażowania,<br>zainteresowania,<br>posiadanie mandatu,<br>głosowanie   |
| <b>Do wszystkich, którzy zatrzymali swoje karty:</b><br>– dlaczego zatrzymałaś/eś swoją kartę?  | Uwidocznienie procesu  | Brak zaufania, brak ochoty,<br>wstrzymanie się od głosu  |
| <b>Do wszystkich, którzy posiadają karty innych:</b><br>– w jaki sposób zdobyłaś/eś karty?<br>– jaką regułę chciałaś/eś ogłosić?<br>– z kim ją omówiłaś/eś?   | Uwidocznienie procesu  | Zabawa, przyjemność,<br>władza, odpowiedzialność,<br>zaangażowanie, mandat,<br>program wyborczy,<br>zaufanie do innej osoby        |
| <b>Do osoby, która ogłosiła regułę:</b><br>– jakie to było uczucie, że mogłaś/eś ogłosić regułę?  | Uwidocznienie procesu  | Władza, zaufanie,<br>odpowiedzialność, zabawa  |
| <b>Do wszystkich:</b><br>– czy byliście zadowoleni z reguły?<br>– w jakim stopniu wasze zachowanie wpłynęło na kształt i ustalenie reguły?<br>– czy można przebieg ćwiczenia przenieść na realną sytuację z życia?<br>– czy widzicie jakieś paralele do społecznych procesów? | Charakter reguły, wpływ głosowania i niegłosowania,<br>odpowiedzialność,<br>osobista zależność,<br>odwołanie się do rzeczywistości | Możliwość uczestniczenia w procesie, reguła była dobra/<br>dyskryminująca,<br>umowy, ustawy, kampania wyborcza, obietnice wyborcze |

## PYTANIA – ZNACZENIE KART

|  |  |
|--|--|
| Karty w środku                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>– dlaczego chciałeś/eś położyć karty w środku?</li> <li>– co się stało z twoją propozycją?</li> <li>– co cię powstrzymało, nie starasz się dalej przeforsować swojej propozycji?</li> </ul> |
| Nieoddanie karty, trzymanie jej w ręku           | – dlaczego zatrzymałeś/eś swoją kartę?   |
| Zaproponowanie/oddanie komuś karty               | – co spowodowało ten impuls?   |
| Ogłoszenie reguły bez posiadania większości kart | – co wpłynęło na twoją pewność, że masz pozwolenie na ogłoszenie reguły?   |

## PYTANIA – UCZUCIA, ŻYCZENIA

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| Uczucie wspólnoty                | <ul style="list-style-type: none"> <li>– kto dokładnie o tym zdecydował?</li> <li>– co daje tobie pewność mówienia w imieniu wszystkich?</li> </ul>                          |
| Życzenie poznania potrzeb innych | <ul style="list-style-type: none"> <li>– co cię powstrzymało przed zapytaniem o potrzeby innych?</li> <li>– co cię powstrzymało przed wyrażeniem swojej potrzeby?</li> </ul> |

## PYTANIA – WYNIK I PROCES

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| Stosunek do wyniku i procesu     | <ul style="list-style-type: none"> <li>– dlaczego byłeś/eś zadowolona/y z wyniku?</li> <li>– zgadzasz się z...?</li> <li>– czy proces był demokratyczny/sprawiedliwy?</li> <li>– co jest dla ciebie sprawiedliwe?</li> <li>– co zrobiłeś/eś, aby proces był bardziej sprawiedliwy?</li> </ul> |
| Chaos: chęć posiadania struktury | <ul style="list-style-type: none"> <li>– kiedy (pod jakimi warunkami) coś jest dla ciebie chaotyczne?</li> <li>– co zrobiłeś/eś, aby zadbać o strukturę?</li> </ul>   |
| Chęć dominacji                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>– słyszałeś/eś, że X nie doszedł do słowa?</li> <li>– co sprawiło, że przejąłeś/eś moderację?</li> </ul>   |

**PRZEBIEG ĆWICZEŃ W SKRÓCIE**

1. Wszyscy uczestnicy otrzymują jedną niepodpisaną kartę.
2. Zostają poproszeni o napisanie swojego imienia na karcie.
3. Zostaje zaprezentowana instrukcja.
4. Rozpoczyna się ćwiczenie (najlepiej jakimś akustycznym sygnałem).
5. Pierwsza część ćwiczenia zostaje zakończona po 20 min.
6. Uczestnicy zostają poproszeni o zajęcie miejsc w kręgu.
7. Trenerzy pytają kto ma najwięcej kart i jaka jest reguła (zapisują ją na tablicy).
8. Rozpoczyna się runda refleksji.

**SCENARIUSZ OPRACOWANY W OPARCIU O MATERIAŁY ZAMIESZCZONE W PUBLIKACJI**

S. Ulrich, T. Sinai, *Demokratie – Just do it?! Motivation zu demokratischem Handeln im Alltag. Ein Seminar-konzept*, München 2003, s. 19-23.

[https://www.vielfalt-mediathek.de/data/demokratie\\_just\\_do\\_it.pdf](https://www.vielfalt-mediathek.de/data/demokratie_just_do_it.pdf)

AGNIESZKA SUBIK-SKONIECZNA

## MIECZE, SMOKI I BLASTERY. O REALIACH DLA GIER NEGOCJACYJNYCH

Gry negocjacyjne i komunikacyjne to jedno z ciekawszych narzędzi, którymi może posługiwać się nauczyciel, aby urozmaicić proces edukacyjny lub wychowawczy. Decydując się na zaproszenie młodzieży do gry, zawsze jednak staję przed pytaniem, jaki scenariusz wybrać? Który z nich będzie najlepiej realizować cele, jakie stawiam przed grupą (albo: potrzeby grupy przede mną)? Z jakimi wyzwaniem uczniowie mają się zmierzyć, które kompetencje wzmocnić/nabyć? I w końcu, co jest dla mnie równie ważne – w jakich realiach go rozegrać?

Dwa pierwsze pytania wymagają dobrej znajomości grupy i oceny sytuacji oraz potrzeb. Odpowiedź na ostatnie z nich jest jednak stosunkowo łatwiejsza. W większości tych przypadków stawiam na gry możliwie daleko odbiegające od rzeczywistości, umieszczone w świecie magii, smoków czy kosmicznych wojowników.

Tu zaś często pojawia się pytanie: dlaczego przenosić gry w świat fantasy/science-fiction? Dlaczego nie pozwolić uczniom nabyć praktycznej wiedzy, skonfrontować ich z rzeczywistymi wyzwaniami, czyli po prostu pozwolić im rozegrać scenariusz w świecie realnym? Dlaczego komplikować sytuację, umieszczać grę w świecie magii, skoro chcemy nauczyć uczniów konkretnych zachowań, które będą mogli wykorzystać w rozmowie z nauczycielem, kolegą, rodzicem, a nie władcą skonfliktowanego z nami królestwa? Czy oderwane od codziennego kontekstu gry nie tracą swojego celu, nie zostają osłabione ich zamierzony efekt?

Z moich doświadczeń wynika, że uczniowie często odmawiają nie tyle udziału, co raczej większego zaangażowania w gry rozgrywane się w tzw. realu. Wydaje się, że na przeszkodzie stają dwa czynniki. Pierwszym jest to, że temat nie wydaje im się nie tyle nawet porywający, co w ogóle interesujący. Jakkolwiek to zabrzmiało, to jednak nie zawsze widzą oni cel w odgrywaniu wydarzeń codziennych – nie interesuje ich tworzenie budżetu szkolnego, czy organizacja dyskoteki andrzejkowej. Drugą, istotniejszą kwestią, jest blokada psychiczna. Gry rozgrywane się w świecie rzeczywistym nie dają możliwości stania się kimś innym, oderwania się od schematów. Uczniowie nadal pozostają w swoich, często zaimpregnowanych przez otoczenie klasowe, rolach, z których nie chcą lub nie mogą wyjść.

Kiedy jednak dać im szansę, aby wcielić się w kogoś innego, oderwać się od swojego wizerunku, w wielu wypadkach zaczynają podchodzić do problemu bardziej kreatywnie, wykazują się większą aktywnością i spontanicznością. Przypuszczam, że duże znaczenie odgrywa tu brak poczucia sprawczości, a czasem nawet podmiotowości – za który winę ponosimy także my, nauczyciele. Uczniom często bowiem brakuje pewności siebie, poczucia, że mogą coś zmienić, że zostaną wysłuchani przez



grupę. Dlatego też rola rycerza czy łowcy wampirów staje się ich maską – którą wielu z nich, mniej lub bardziej świadomie, od lat przyjmuje: grając w gry video, zaczytując się fantastyką czy odgrywając role w tradycyjnych grach RPG. Daje im to komfort i pewne poczucie bezpieczeństwa, że zawsze mogą zmierzyć się z reakcją grupy tłumacząc „to nie ja, to moja postać”. Te role dają im możliwość ukrycia się przed innymi, a jednocześnie odkrycia czegoś nowego w sobie. Zdarza się bowiem – i za każdym razem jest w tym coś niezwykle ważnego dla mnie, jako pedagoga – że najbardziej nieśmiała i wycofana osoba w grupie nagle odnajduje się w roli króla, dowódcy statku kosmicznego, czyli lidera grupy.

Wierzę zaś, że kompetencje miękkie, które rozwijają lub nabywają młodzi ludzie podczas udziału w grach negocjacyjnych i komunikacyjnych, rozgrywających się w światach wymyślonych mają podobną wartość jak te, które zdobyte są podczas gier podejmujących „realne” wyzwania, które potencjalnie (co wcale nie oznacza, że praktycznie) stają przed nimi częściej niż przybycie smoka do królestwa. Oczywiście, nie jest to powód, aby całkowicie zrezygnować z konfrontowania uczniów z problemami, które mogą mieć miejsce, a których przećwiczenie pozwoli na sprawne i skuteczne radzenie sobie z nimi, kiedy (o ile) będą one miały miejsce. Powiedzmy jednak szczerze – ten, kto zjednoczył trzy skonfliktowane królestwa, nie powinien mieć problemu, aby porozumieć się z innymi, jaka będzie playlista podczas imprezy andrzejkowej.

AGNIESZKA SUBIK-SKONIECZNA, MONIKA GOŁDYN-KRUL

# JAK POZBYĆ SIĘ SMOKA I ZYSKAĆ CHWAŁĘ ORAZ BOGACTWO? GRA NEGOCJACYJNA

## WIEK UCZESTNIKÓW

14-19 lat

## WIELKOŚĆ GRUPY

15 do 30 osób

## CZAS TRWANIA

1,5 – 2,5 godziny

## KRÓTKI OPIS SCENARIUSZA

Celem niniejszego scenariusza jest zaangażowanie uczestników w rozwiązanie sytuacji kryzysowej, której pozytywne rozpatrzenie zależy wyłącznie od zdolności komunikacyjnych oraz gotowości do zawarcia kompromisu. Jako typowa gra negocjacyjna (będąca zarazem grą o sumie niezerowej), scenariusz ma na celu pokazanie, że negocjacje nie muszą prowadzić do ścierania się interesów, lecz wspólnego rozwiązywania problemów. Realia, w jakich osadzona jest gra, jak również brak narzuconych ram, które określają, co może być uznane za satysfakcjonujący wynik, stwarzają dodatkową przestrzeń wolności dla uczestników.

Scenariusz adresowany jest do grup młodzieżowych i może być przeprowadzony niezależnie lub jako wprowadzenie do cyklu warsztatów negocjacyjnych/komunikacyjnych.

## CELE WARSZTATÓW

- ▶ poprawa komunikacji w grupie
- ▶ wzmocnienie kompetencji negocjacyjnych
- ▶ budowanie zespołu
- ▶ wspólne realizowanie wyznaczonego celu

# SCENARIUSZ WARSZTATÓW

## PRZYGOTOWANIA DO WARSZTATÓW

- ▶ Uczestnicy zostaną podzieleni na trzy grupy, warto zadbać, aby w pomieszczeniu, w którym odbywać się będą warsztaty była przestrzeń na rozdzielnie uczestników.
- ▶ Przed warsztatami wydrukuj załączniki, w ilości odpowiadającej liczebności grupy.

## POCZĄTEK WARSZTATÓW

- ▶ Podziel grupę na trzy, możliwie równe grupy (będą to królestwa A, B i C).
- ▶ Poproś, aby wyłonili jedną osobę, która będzie **przedstawicielem** grupy.
- ▶ Wskaż jedną osobę z każdej grupy, która będzie **obserwatorem**. Nie będzie ona mogła włączyć się w prace swojej grupy i nie będzie mogła zabierać głosu podczas dyskusji. Jej/jego zadaniem będzie uważnie obserwować, jak pracuje grupa, jak przebiega dyskusja oraz jakie były punkty zwrotne w dyskusjach. Po zakończeniu gry **obserwatorzy** będą mieli za zadanie przedstawić na forum swoje spostrzeżenia.
- ▶ Odczytaj wszystkim **wprowadzenie i cel gry** (poniżej).
- ▶ Rozdaj każdej z grup *kartę z charakterystyką ich królestwa* (załączniki nr 1, 2 i 3).
- ▶ Daj uczestnikom czas na zapoznanie się z charakterystyką ich królestwa oraz poproś ich o wspólne ustalenie stanowiska, jakie zajmować będzie ich grupa wobec wyzwań, które stawia przed nimi gra.

**Ważne:** *podkreśl, że podczas całej gry każda z grup będzie otrzymywała adresowane tylko do niej informacje, których może nie posiadać inna grupa.*

## WPROWADZENIE I CEL GRY

*Smok przyleciał we wtorek.*

*Tydzień później do władców królestwa A, B i C zaczęły docierać pierwsze niepokojące wieści od chłopów, kupców i rzemieślników domagających się usunięcia gadziny, która, jakby przeczuwając, gdzie poczyni największe szkody, usadowiła się w miejscu przecięcia się szlaków, całkowicie paralizując transport i handel.*

*Waszym zadaniem jest pokonanie smoka. Królestwo, któremu to się uda, zdobędzie chwałę, szacunek poddanych i zostanie obiektem zawiści okolicznych władców. Czyli, krótko mówiąc: wyjdzie na tym całkiem nieźle.*

*Niebawem odbędzie się spotkanie przedstawicieli trzech królestw w Neutralnej Dolinie. Warto zatem ustalić, jakie plany ma wasze królestwo – i pokazać, że inni są gorsi, bo tylko wy macie PLAN.*

## ROZPOCZĘCIE GRY

- ▶ Przeczytaj uczestnikom poniższy tekst.

*Smok destabilizuje sytuację w regionie. Zagroza wszystkim. Przedstawiciele trzech królestw spotykają się w Neutralnej Dolinie, by przedstawić swoje stanowiska, podyskutować i pocieszyć się tym, że inni mają gorzej.*

*Tuż przed spotkaniem z innymi władcami zasięgać jeszcze ostatni raz opinii swoich doradców i członków rady królewskiej.*

- ▶ Wręcz każdej z grup *pierwszy raport* (załącznik nr 4, 5 i 6).
- ▶ Przekaż uczestnikom, że mają czas, aby zapoznać się z raportem oraz ustalić, jakie stanowisko podczas spotkania z innymi władcami będzie prezentowało ich królestwo.

## STANOWISKA KRÓLESTW

- ▶ W tym etapie głos mogą zabierać wyłącznie **przedstawiciele** królestw. Pozostali uczestnicy nie mogą włączyć się w rozmowę.
- ▶ **Przedstawiciele** królestw kolejno, zaczynając od A, prezentują swoje stanowisko wobec kwestii smoka. *Nie jest to czas na negocjacje, ale wyłącznie na przedstawienie własnego stanowiska.*
- ▶ Po tym, kiedy wszyscy **przedstawiciele** królestw zabrali głos, przekaż uczestnikom, że ich poddani właśnie przygotowali kolejne raporty.
- ▶ Rozdaj grupom *drugi raport* (załącznik nr 7, 8 i 9).
- ▶ Przekaż grupom, że mają czas, aby zastanowić się nad otrzymanymi informacjami i przygotować się do rundy negocjacji.

## RUNDA NEGOCJACJI

- ▶ Teraz następuje *runda negocjacji*, w które wezmą udział **przedstawiciele** królestw.
- ▶ Poproś **przedstawicieli** królestw, aby spotkali się, z dala od swoich grup (mogą np. wyjść z sali) i przedyskutowali, jak teraz prezentują się stanowiska ich królestw. Zaznacz, że mają ograniczony czas.
- ▶ Spotkanie może trwać maksymalnie pięć minut, po czym **przedstawiciele** muszą powrócić do swoich grup i zreferować im jego przebieg.
- ▶ Następnie członkowie grupy decydują, czy jest to dla nich satysfakcjonująca sytuacja – czy też zależy im na kolejnym spotkaniu **przedstawicieli**, podczas którego będą kontynuowane negocjacje.
- ▶ Jeżeli jest to potrzebne, dochodzi do drugiego (i ostatniego) spotkania **przedstawicieli**. Może ono trwać maksymalnie pięć minut, po czym **przedstawiciele** muszą powrócić do swoich grup i zreferować im ich przebieg.
- ▶ *W tym momencie kończy się gra.* Zadaj pytanie, czy ustalenia satysfakcjonują grupy. Poproś **przedstawicieli**, aby zreferowali swoje stanowisko i opisali, jakie działania podejmą wobec smoka i innych królestw.

**Uwaga:** *wynik gry zależy od wielu czynników i nie musi się ona zakończyć wariantem pozytywnym – czyli współpracą wszystkich trzech grup. Ważne jest jednak, aby na tym etapie zakończyć grę, wyjść z roli i podsumować, co właśnie się wydarzyło.*

## WYJŚCIE Z ROLI I OMÓWIENIE

- ▶ Uczestnicy wychodzą z roli i kolejno, na forum, przedstawiają swoje wnioski z przebiegu gry. Odwołaj się do pytań pomocniczych:
  - *Jak przebiegały dyskusje w grupie?*
  - *W którym momencie zdecydowaliście się na współpracę z inną grupą?*
  - *Czy zauważyliście jakiś przełomowy moment? Jaki?*
  - *Czy informacje przedstawione w kolejnych raportach zmieniły wasze plany?*
  - *Czy ważna była dla was perspektywa innych grup?*

**Sugestia:** *niezwykle ważne będą tu opinie obserwatorów, oni też powinni wypowiedzieć się jako pierwsi.*

## WNIOSKI

- ▶ Po zebraniu wypowiedzi uczestników, zapytaj się, jaki wniosek dla nich płynie z tych warsztatów? Czego się nauczyli i co ze sobą wyniosą.

## ZAŁĄCZNIK NR 1

### KRÓLESTWO A

Jesteście największym królestwem regionu.

Jesteście nastawieni na produkcję rolniczą. Słyniecie z wypieku chlebowych chodaków i rogalików w kształcie gwiazdy.

Handlujecie głównie z dalekimi krainami, niechętnie wysyłając produkty za najbliższe granice. Pamiętacie przecież, co zrobili, kiedy rejon nawiedziła plaga latających żab. Szczegóły co prawda wam umykają, ale przecież wiadomo, że B i C nie można ufać.

Smok sparaliżował handel, jego obecność psuje wam interesy. Zostaliście odcięci od szlaków, zboże marnieje w spichlerzach, rogaliki zsiychają się na półkach sklepowych. Cieszy was jednak fakt, że smok zagraża nie tylko wam. Paskuda zablokowała szlaki, uniemożliwiając prawidłowe funkcjonowanie tym niewdzięcznikom z B i oszustom z C.

Usunięcie go jest waszym priorytetem. Problem polega na tym, że bułką trudno zabić smoka, a wy nie dysponujecie ani wojskiem, ani bronią. Macie za to bardzo dużo pieniędzy.

## ZAŁĄCZNIK NR 2

### KRÓLESTWO B

Jesteście średnim królestwem regionu.

W zasadzie nic nie produkujecie, ponieważ uważacie, że handel i rzemiosło są dla słabych. Tworzycie państwo całkowicie nastawione na wojnę. Jeśli nie możecie jej toczyć blisko – nic nie szkodzi. Wasi wojownicy tworzą armie najemników, o których zabiegają wszyscy władcy świata. Chętnie walczyacie poza granicami i za nie swoją sprawę, nie macie oporów przy przyjmowaniu zleceń. Jest jednak jedna rzecz, której nigdy nie zrobicie – nie staniecie ramie w ramie z tymi zdrajcami z A i C, bo przecież wszyscy pamiętają o tym jak się zachowali, kiedy królestwem rządził wasz pradziad. Szczegóły co prawda wam umykają, ale przecież wiadomo, że A i C nie można ufać.

Smok psuje wam opinię niepokonanych, bo kto uwierzy w moc wojownika, który nie potrafi sprzątnąć smoka z własnej wycieraczki? Żeby jednak pozbyć się gadziny będziecie musieli sprowadzić swoich żołnierzy z zagranicznych misji, zrywając lukratywne kontrakty, które utrzymują wasze królestwo.

Cieszy was jednak fakt, że smok zagraża nie tylko wam. Paskuda zablokowała szlaki, uniemożliwiając prawidłowe funkcjonowanie zdrajcom z C i kłamcom z A.

## ZAŁĄCZNIK NR 3

### KRÓLESTWO C

Jesteście małym, ale prężnie rozwijającym się królestwem nastawionym na sukces.

Pozostałe królestwa niechętnie akceptują waszą obecność na mapach świata, jednak nikt nie odważy się przeciwko wam wystąpić. Kontrolujecie bowiem cały handel bronią, macie najlepszych specjalistów od jej produkcji i jako jedyni potraficie wytapiać ostrza z wibranium, których użycie zrewolucjonizowało sztukę wojenną.

Smok musi zostać usunięty, gdyż zablokował drogę do kopalni, z których wydobywacie surowce do produkcji broni. Im dłużej smok tkwi w górach, tym bardziej stygną piece hutnicze i cichną kuźnie.

Smok nie reagował na prośby i groźby, okazał się też wyjątkowo odporny na złorzeczenie w myślach i wygrazanie mu na odległość. Potrzebujecie ludzi, którzy, wyposażeni w waszą broń, usunęliby smoka. Problem polega jednak na tym, że współpraca z A i B jest wykluczona, bo przecież wszyscy pamiętają, jak zachowali się ich monarchowie 67 lat temu. Szczegóły co prawda wam umykają, ale przecież wiadomo, że B i A nie można ufać.

Usunięcie smoka jest waszym priorytetem. Problem polega na tym, że chociaż macie mnóstwo ostrych przedmiotów, to jednak wasi rzemieślnicy nie palą się do walki.

Cieszy was jednak fakt, że smok zagraża nie tylko wam. Paskuda zablokowała szlaki, uniemożliwiając prawidłowe funkcjonowanie zdrajcom z B i kłamcom z A.



## ZAŁĄCZNIK NR 4

### KRÓLESTWO A

Planujecie ruszyć na smoka. Prestiż i wieczna chwała pogromców gadziny opromieni wasze królestwo na wieki. Będziecie też bogaci. To znaczy już jesteście bardzo bogaci, ale będziecie jeszcze bardziej. Każdy przecież wie, że smoki gromadzą kosztowności. Jeżeli zatem jest smok, to musi być skarb.

Szpiedzy donoszą wam, że B i C coś knują. Musicie decydować szybko. Smok umiera tylko raz, więc kto pierwszy dotrze do podnóża gór i ubije smoka, zdobędzie wieczną chwałę i pełen skarbiec.

Jesteście pełni zapału. Humor psują wam jedynie wasi doradcy. Mówią, że wasi poddani to jednak słabi żołnierze i mało który z nich przeżyje wyprawę na smoka. A jak pogina, to kto zbierze zboże i upiecze rogaliki, które zapewniają waszemu królestwu dobrobyt?

Może skarb, który ukrywa gadzina pomoże wam przetrwać trudne lata, które nadejdą po tym, jak wasi poddani bohatersko polegą w walce ze smokiem? Bo przecież każdy wie, że gdzie smok, tam i skarb. Prawda?

Cieszy was, że wasi generałowie przygotowali dla was raport, który pomoże wam ubić smoka.

*Raport:*

- ▶ Uczeń odkrył starożytny manuskrypt, który wskazuje jakie są wrażliwe miejsca smoka. Cios wymierzony w te miejsca pozwoli szybko zabić gadzinę, minimalizując straty w ludziach.

## ZAŁĄCZNIK NR 5

### KRÓLESTWO B

Smoka należy ubić, to rzecz poza dyskusją. W kilka dni możecie ściągnąć oddziały z zagranicy i ruszyć na smoka. Pokażecie, że jesteście najlepszymi żołnierzami na świecie, co sprawi, że będziecie mieli oferty kontaktów na całe dziesięciolecie.

Jesteście jednak realistami. Martwi was, że aby ubić smoka będziecie musieli sprowadzić swoich żołnierzy z zagranicy, a przez to zerwać kilka kontraktów. Zabić smoka to ciężka sprawa, więc wielu żołnierzy zginie lub będzie rannych, a to znowu źle wpłynie na biznes i stan waszego skarbcza. Może i okryjecie się chwałą, ale wasi ludzie będą tej zimy głodować.

Gdyby udało się znaleźć kogoś, kto zapłaci za ubicie smoka, sprawy miałyby się inaczej. Niektórzy mówią, że gdzie smok, tam i musi być skarb. Jako realisci nie wierzycie w tego typu bajki. Z drugiej strony jednak w to, że żyją smoki też do tej pory nie wierzyliście. Gdyby jednak smok miał skarb, to może tej zimy nie musielibyście jednak głodować. Prawda?

Cieszy was, że wasi generałowie przygotowali dla was raport, który pomoże wam ubić smoka.

*Raport:*

- ▶ Smocza skóra jest odporna na większość broni, najbardziej skuteczna jest broń z wibracjami, którą produkują w C.
- ▶ Smok ma jakieś wrażliwe miejsca. Traktaty mówią, gdzie one są, ale wiadomo, że bez głowy smok nie pożyje długo.

## ZAŁĄCZNIK NR 6

### KRÓLESTWO C

Smoka należy usunąć, to nie ulega wątpliwości. Wy zaś znacie się na ubijaniu smoków, bo przecież produkujecie najlepszą broń na rynku. Problem polega na tym, że nie macie kogo uzbroić. Jesteście rzemieślnikami, nie wojownikami. Brakuje wam też pieniędzy. Smok blokuje szlaki handlowe, więc nie możecie sprzedać tego, co wytworzyliście, nie możecie też tworzyć nowych rzeczy, bo smok zablokował drogi do kopalni.

Szpiedzy donoszą wam, że A i B szykują się do wyprawy na smoka. Jesteście najslabszym graczem regionu, więc nie macie co marzyć o samodzielnej wyprawie. Zdajecie sobie jednak dobrze sprawę, że każda wojna wymaga sprzętu. Kto wam więc zabroni wzbogacić się na wyprawie? Kiedy przyjdą kupić waszą broń, a przyjdą z pewnością, będziecie mogli zażądać czegokolwiek. Może tego skarbu smoka, o którym wszyscy mówią. Bo przecież każdy smok ma swój skarb. Prawda?

Wasi doradcy przygotowali raport o obecnej sytuacji.

*Raport:*

- ▶ Broń z vibranium jest zapakowana i czeka w magazynach.
- ▶ Wasi uczeni odkryli starożytny manuskrypt, który wskazuje jakie są wrażliwe miejsca smoka. Cios wymierzony w te miejsca pozwoli zabić gadzinę, minimalizując straty w ludziach. Te miejsca to: lewa pacha oraz miejsce między łopatkami.

## ZAŁĄCZNIK NR 7

### KRÓLESTWO A

Do waszych rąk trafia nowy raport, przygotowany przez waszych zaufanych szpiegów:

- ▶ Wasi poddanie nie potrafią walczyć. Atak na smoka skończy się masakrą.
- ▶ Normalna broń jest nieskuteczna przeciwko smokowi.
- ▶ Smok jednak nie ma skarbu.

## ZAŁĄCZNIK NR 8

### KRÓLESTWO B

Do waszych rąk trafia nowy raport, przygotowany przez waszych zaufanych szpiegów:

- ▶ Normalna broń jest nieskuteczna przeciwko smokowi.
- ▶ Smok ma wrażliwe miejsca, niestety nie wiemy, gdzie one są. Smokowi praktycznie nie można obciąć głowy.
- ▶ Plotki o skarbie nie są prawdziwe.

## ZAŁĄCZNIK NR 9

### KRÓLESTWO C

Do waszych rąk trafia nowy raport, przygotowany przez waszych zaufanych szpiegów:

- ▶ Całe wasze zapasy broni z vibranium zostały sprzedane królestwu X. Są one wprawdzie w waszych magazynach, czekając na transport, ale jeżeli użyjecie tej broni, będziecie musieli zwrócić X pieniądze. To duża suma, której nie możecie pokryć z własnego skarbcza.
- ▶ Smok nie ma skarbu.
- ▶ B może planować zająć wasze kopalnie po pokonaniu smoka.

MARTYNA STEC

# CYBERPRZEMOC Z PERSPEKTYWY ŚWIADKÓW

## WIEK UCZESTNIKÓW

14-18 lat

## WIELKOŚĆ GRUPY

do 30 osób

## CZAS TRWANIA

150 minut

## KRÓTKI OPIS SCENARIUSZA

Prezentowany scenariusz jest rekomendowany jako narzędzie wykorzystywane przez szkoły ponadpodstawowe do przeciwdziałania cyberprzemocy. Zajęcia profilaktyczne powinny być jednym z wielu elementów rozwiązań systemowych wdrażanych przez szkoły. Proponowane aktywności mają na celu wzbudzenie postaw empatycznych w komunikacji zapośredniczonej i refleksyjne przyjmowanie perspektywy stron cyberprzemocy. Ćwiczenia koncentrują się na uświadomieniu uczestnikom znaczenia roli świadków i poszerzenia wiedzy w zakresie skutecznych i bezpiecznych sposobów udzielania wsparcia.

## CELE WARSZTATÓW

- ▶ poszerzanie wiedzy na temat konsekwencji cyberprzemocy i perspektywy osoby prześladowanej
- ▶ wzbudzenie refleksji nad powodami przyjmowania postawy biernego świadka w procesie cyberprzemocy
- ▶ wzbudzanie postaw empatycznych i wspierających u świadków cyberprzemocy
- ▶ poszerzenie wiedzy dotyczącej podejmowanych działań przez świadków
- ▶ poszerzenie wiedzy dotyczącej skutecznych i bezpiecznych sposobów udzielania wsparcia przez świadków

## WYKORZYSTYWANE FORMY I METODY PRACY

- ▶ praca grupowa
- ▶ praca indywidualna
- ▶ dyskusja
- ▶ mini wykład
- ▶ oglądanie filmów – materiałów edukacyjnych opartych na prawdziwych historiach nastolatków

## MATERIAŁY EDUKACYJNE

- ▶ film *Post Support Online*, <https://youtu.be/MMTwQ1hOAFw>
- ▶ karta pracy ucznia wspierająca przyjmowanie perspektywy ofiar, sprawców i świadków w cyberprzemocy
- ▶ film *Historia Connora*, ilustrujący zjawisko cyberprzemocy, <https://www.youtube.com/watch?v=JF3F29HxPkc>
- ▶ film *Historia Jarreda*, ilustrujący rolę świadków cyberprzemocy, <https://www.youtube.com/watch?v=hASrzR6Ky9w>
- ▶ film *Wszyscy jesteśmy Danielem Cui*, ilustrujący przykład skutecznego wsparcia ze strony świadków, <https://www.youtube.com/watch?v=WJNrNVpyzSE>

**Wskazówka:** przed przeprowadzeniem warsztatów warto nagrać wszystkie filmy na dysk lub umieścić je w prezentacji (np. w programie powerpoint), tak, aby w sposób płynny przechodzić z jednej części warsztatów do drugiej.

Na prezentacji warto także umieścić plansze z pytaniami, które w danym momencie będą stawiane przed uczestnikami.



# SCENARIUSZ WARSZTATÓW

## BLOK 1

### PRZYWITANIE SIĘ I KONTRAKT / 10 MINUT

- ▶ Zaczynij od przywitania, przedstawienia celu warsztatów i określenia czasu ich trwania.
- ▶ Zawrzyj z grupą *kontrakt*. Będzie to kluczowe narzędzie zapewniające wszystkim uczestnikom poczucie bezpieczeństwa i poszanowania.

**Wskazówka:** *kontrakt powinien zawierać kluczowe zasady (max. 10), opierać się na pozytywnie skonstruowanych komunikatach, zamiast negowania zachowań niepożądanych, np. „słuchamy się nawzajem” zamiast „nie przerywamy sobie”.*

*Kontrakt możesz przygotować wcześniej, przed warsztatami.*

- ▶ Po przedstawieniu zasad panujących na warsztacie i zapytaniu, czy uczestnicy zgadzają się na zasady, zapytaj, czy chcieliby zaproponować dodatkową zasadę.

### CZY TO JEST JUŻ CYBERPRZEMOC? / 30 MINUT

- ▶ Zaprezentuj uczestnikom film wprowadzający do tematu cyberprzemocy:  
*Historia Connora* <https://www.youtube.com/watch?v=JF3F29HxPkc>
- ▶ Po obejrzeniu filmu, podziel grupę na cztery zespoły. Uczestnicy pracują w kilkusobowych grupach metodą burzy mózgów. Każda grupa otrzymuje jedno z poniższych pytań:
  - *Jak mógł się czuć Kyle gdy był ośmieszany?*
  - *Z jakich powodów został zaatakowany przez rówieśników?*
  - *Dlaczego Kyle nie szukał pomocy?*
  - *Co dalej mogło się dzieć z ośmieszanym chłopakiem? Jakie mogą być konsekwencje takiej sytuacji?*

**Wskazówka:** *dla ułatwienia warto zapisać pytania na slajdach prezentacji/tablicy/flipcharcie.*

- ▶ Następnie jedna osoba z każdej grupy prezentuje odpowiedź na powyższe pytanie na forum. Po każdym wystąpieniu pozostali uczestnicy mogą dzielić się swoimi pomysłami i spostrzeżeniami.
- ▶ W ramach podsumowania przedstaw uczestnikom definicję cyberprzemocy.

## DEFINICJA CYBERPRZEMOCY / 5 MIN

*Cyberprzemoc to działanie intencjonalne, trwające dłuższy czas, celowe, powtarzalne, ze znaczną przewagą sprawcy nad ofiarą, przed którym ofiara nie może się obronić.*

(J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Kraków 2012 – wersja online: <https://bit.ly/3b1nA8J>)

- ▶ Zwróć uwagę uczestników na następujące elementy tej definicji:  
**Powtarzalność** nie jest tu rozumiana jako dodatkowe działania sprawcy, ale jako dostęp do opublikowanej/przesłanej treści, a także komentowanie, udostępnianie, rozpowszechnianie.  
**Przewaga** może być rozumiana jako anonimowość sprawcy bądź większa sprawność medialna.

## BLOK 2

### PRZYJMOWANIE PERSPEKTYWY / 45 MIN

#### HISTORIA JARRODA, PODZIAŁ NA GRUPY, WPROWADZENIE DO ZADANIA / 10 MIN

- ▶ Podziel uczestników na 5-osobowe grupy.
- ▶ Rozdaj uczestnikom karty pracy (załącznik nr 1).
- ▶ Przekaż uczestnikom, że ich zadaniem będzie obejrzenie filmu *Historia Jarroda*, inspirowanego prawdziwymi wydarzeniami. Oglądając go mają skupić się na tym, jak cała historia wyglądała z perspektywy jednej z osób występujących w filmie.
- ▶ Pozwól uczestnikom wspólnie zdecydować, kto w danej grupie przyjmie czyj punkt widzenia. Do wyboru są następujący bohaterowie filmu:
  1. Jarrod,
  2. Mia,
  3. Caleb,
  4. osoby zostawiające ośmieszające komentarze pod zdjęciami,
  5. osoby nic nie robiące w tej sytuacji – widzą zdjęcie, ale nie komentują i nie udostępniają go dalej.

**Uwaga:** wybory w grupach nie mogą się dublować.

- ▶ Zaprezentuj uczestnikom film *Historia Jarroda*, przed jego wyświetleniem podkreślając, że jest on inspirowany prawdziwymi wydarzeniami.

*Historia Jarroda* <https://www.youtube.com/watch?v=hASrzR6Ky9w>

- ▶ Poproś uczestników o wypełnienie kart pracy. Przed rozpoczęciem wypełniania pierwszej części karty pracy, przekaż, że ich zadaniem jest:
  - próba wczucia się w emocje drugiej osoby,
  - próba postawienia się w sytuacji danej osoby i przyjęcia jej perspektywy.

#### WYMIANA / 10 MIN

- ▶ Po wypełnieniu tabeli, uczestnicy prezentują swoje notatki i dyskutują w grupie na temat perspektywy, jaką mogły mieć wybrane przez nich postacie.

#### REFLEKSJA / 10 MIN

- ▶ Poproś uczestników, aby dobrali się w pary (w tym momencie podział na grupy już nie obowiązuje). Ważne, aby nie pracowały ze sobą osoby, które w poprzednim zadaniu skupiły się na wczuciu w tę samą osobę.
- ▶ Uczestnicy w parach wypełniają drugą część karty pracy.

#### PODSUMOWANIE / 15 MIN

- ▶ Rozpocznij krótką dyskusję na forum, zadając pytania dotyczące postawy świadków:
  - *Co robili świadkowie?*
  - *Dlaczego niektórzy uczniowie, którzy wiedzieli, co się dzieje, nic nie zrobili?*
  - *Dlaczego świadkowie czasami nie podejmują żadnych działań?*
  - *Czy obserwując i pozostając biernymi w sytuacji cyberprzemocy pozostajemy bezstronni?*
- ▶ Podsumuj postawy prezentowane przez świadków cyberprzemocy:
  1. Bierni świadkowie (ang. *bystander*) – osoby nie reagujące w inny sposób niż biernie obserwując.
  2. Świadkowie wspierający (ang. *ally*) – osoby, które dają wsparcie poprzez bycie przyjacielskimi, wykazujące zainteresowanie osobą prześladowaną.
  3. Świadkowie przeciwstawiający się oprawcy (ang. *upstander*) – osoby, które konfrontują się bezpośrednio z osobą prześladowającą lub zgłaszają sytuację osobom dorosłym.

**BLOK 3****ZAINSPIRUJ SIĘ! / 45 MIN****INSTRUKCJA / 5 MIN**

- ▶ Przekaż uczestnikom, że w tej części warsztatów ich zadaniem będzie stworzenie katalogu dobrych praktyk wspierających i przeciwdziałających zjawisku przemocy.

Zaraz obejrzą film *Wszyscy jesteśmy Danielem Cui*, który powstał w oparciu o prawdziwe wydarzenia. Ich zadaniem będzie zaproponowanie jak największej ilości pomysłów na reakcje 1) wspierające bohatera 2) przeciwstawiające się cyberprzemocy.

**FILM I USTALENIE PRZEBIEGU WYDARZEŃ / 5 MIN**

- ▶ Zaprezentuj uczestnikom film

*Wszyscy jesteśmy Danielem Cui* <https://www.youtube.com/watch?v=WJNrNVpyzSE>

- ▶ Zatrzymaj film w momencie 1:28.
- ▶ Zadaj pytania wszystkim uczestnikom:
  - Co się wydarzyło?
  - Co zrobił jeden z uczniów po porażce drużyny?
  - Co kierowało osobami, które zaatakowały Daniela?

**PRACA GRUPOWA / 15 MINUT**

- ▶ Podziel uczestników na grupy 5-osobowe. Rozdaj każdej z grup duże kartki (np. z flipchartu), oraz karteczki post-it, na których będą zapisywać odpowiedzi.
- ▶ Zadaj pierwsze pytanie do przedyskutowania w grupach (burza mózgów):
  - Co mogli w tej sytuacji zrobić rówieśnicy Daniela, którzy widzieli zdjęcia na FB?
  - W jaki sposób mogli go wesprzeć? Co ty byś zrobił?
- ▶ Poproś, aby odpowiedzi uczestnicy zapisali wspólnie na dużej kartce. Na zadanie mają 10 minut.
- ▶ Po upływie wyznaczonego czasu zadaj kolejne pytanie:
  - Co sami chcielibyście usłyszeć, gdybyście byli w takiej sytuacji?
  - Zastanówcie się, co by pomogło każdemu z was?
- ▶ Poproś, aby swoje indywidualne odpowiedzi uczestnicy zapisali na kartkach post-it. Każdy pomysł/odpowiedź na osobnej kartce.

**PREZENTACJA POMYSŁÓW NA FORUM / 15 MINUT**

- ▶ Każda z grup po kolei prezentuje swoje pomysły udzielania wsparcia i przeciwdziałania cyberprzemocy, które zanotowali jako grupa, na dużej kartce, oraz indywidualnie, na małych kartkach.
- ▶ Jeśli jest taka potrzeba, możesz wesprzeć uczestników dodatkowymi pomysłami.

*Proponowane sposoby bezpiecznej i skutecznej reakcji świadka:*

- zgłoszenie sprawy administratorowi strony
- namówienie osoby prześladowanej do kontakt z dorosłym, który ją wysłucha i zrozumie
- powiedzenie sprawcy, żeby przestał tak robić
- wsparcie osoby prześladowanej, bycie przyjacielem
- powiedzenie, napisanie sprawcy, że to, co robi, jest nie w porządku, nie jest śmieszne
- przekazanie sprawy nauczycielowi, dyrektorowi lub innemu dorosłemu ze szkoły

- ▶ Poproś uczestników, aby przykleili wszystkie swoje kartki post-it w jednym miejscu (na tablicy, ścianie, na flipcharcie). Powstanie w ten sposób jeden wspólny plakat z komunikatami wspierającymi.

**WSZYSCY JESTEŚMY DANIELEM CUI / 10 MIN**

- ▶ Zaprezentuj uczestnikom film *Wszyscy jesteśmy Danielem Cui* w całości. Odtwórz film od początku i tym razem nie pauzuj.
- ▶ Postaw pytanie na forum:
  - *Dlaczego reakcja rówieśników miała tak duży wpływ na odbiór sytuacji przez Daniela?*
  - *Czy coś was zaskoczyło w reakcji rówieśników Daniela?*
- ▶ Przedstaw i wytłumacz uczestnikom znaczenie *efektu internetowego rozhamowania zachowania*, który polega na prezentowaniu online zachowań, których nie robilibyśmy twarzą w twarz. Przeważnie obserwowane jest w internecie przekraczanie norm społecznych w sposób negatywny (np. obrażając kogoś), natomiast zdarzają się także sytuacje, kiedy możemy otrzymać ogromne wsparcie, jak było to w przypadku Daniela.

**TWOJA REAKCJA MA ZNACZENIE! ZAKOŃCZENIE / 5 MIN**

- ▶ Przedstaw na forum wnioski, które powinni uczestnicy wyciągnąć z warsztatów. Podkreśl jak ważnym jest, aby nie być biernym świadkiem i reagować. Możemy z jednej strony wspierać i być życzliwym wobec osób, które doświadczają cyberprzemocy, z drugiej, możemy przeciwstawiać się osobie prześladowanej.

**Wskazówka:** więcej inspiracji możesz poszukać w tym video:

<https://www.youtube.com/channel/UCkCJrWH7jVkcWEsOx8RaVtg>.

Film możesz także zaprezentować jako podsumowanie warsztatów.

## ZAŁĄCZNIK NR 1

### HISTORIA JARRODA

W twojej grupie każdy przyjmie punkt widzenia innej osoby ze scenariusza. Zdecydujcie wspólnie kogo wybieracie. Uwaga: wasze wybory nie mogą się dublować.

- ▶ Jarrod
- ▶ Mia
- ▶ Caleb
- ▶ Osoby zostawiające ośmieszające komentarze pod zdjęciami
- ▶ Osoby nic nie robiące w tej sytuacji – widzą zdjęcie, ale nie komentują i nie udostępniają go dalej

Zapisz poniżej osobę, której perspektywę przyjmiesz. Następnie, wczuwając się w jej emocje i starając się postawić w jej sytuacji, uzupełnij tabelę.

Przyjmuję perspektywę .....

| Zachowałam/em się w taki sposób, ponieważ... | To, co mogłaby/mógłbym zrobić inaczej to... | Tym, co mogło powstrzymać mnie od zachowania się inaczej to... |
|--|---|--|
|  |   |  |

Po wypełnieniu tabeli, zaprezentujcie i przedyskutujcie w grupie punkty widzenia wybranych przez was osób.

**CZĘŚĆ 2. REFLEKSJA PO DYSKUSJI W PARACH**

1. Po wysłuchaniu perspektywy innych osób zaangażowanych w sytuację, czego nie brałaś pod uwagę myśląc o perspektywie wybranej osoby?

---

---

---

---

---

2. Opierając się na tym, co zapisały pozostałe osoby, co mogłoby pomóc w tej sytuacji? Kto i jak mógłby się zachować by wesprzeć/pomóc Mii?

---

---

---

---

---

3. Jakie wsparcie okazałbyś/okazałabyś Mii gdybyś był/a jednym z jej przyjaciół?

---

---

---

---

---



# BIOGRAMY AUTOREK

## **MALINA BARANOWSKA-JANUSZ**

psycholożka międzykulturowa, trenerka antydyskryminacyjna i koordynatorka projektów edukacyjnych. Pracuje w Fundacji Centrum Edukacji Obywatelskiej, gdzie koordynuje projekty takie jak *Szkoła Tolerancji*, *Nienawiść, jestem przeciw!*, *Trudny temat! Weź to na warsztat*, oraz jako edukatorką w Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN.

## **MONIKA GOŁDYN-KRUL**

nauczycielka j. niemieckiego w liceum, koordynatorka i trenerka międzynarodowych wymian i grup młodzieżowych w edukacji formalnej i nieformalnej, autorka interdyscyplinarnych scenariuszy dotyczących edukacji obywatelskiej.

## **ANNA GRACZYK-OSOWSKA**

koordynatorka regionalna akcji *Masz Głos Masz Wybór* oraz programu *Akademia Samorządowa* organizowanych przez Fundację im. Stefana Batorego. Stypendystka Fundacji Roberta Boscha w ramach programu *Tworząc Europę – kształcenie polityczne w akcji*. Trenerka programu *Betzavta – Demokracja, Równość, Poszanowanie Praw Człowieka*, animatorka działań o charakterze społecznym i międzynarodowym.

## **MARTYNA STEC**

edukatorka i trenerka w obszarze doskonalenia kompetencji społeczno-emocjonalnych. Prowadzi szkolenia i warsztaty z zakresu edukacji dla pokoju, przeciwdziałania przemocy rówieśniczej i cyberprzemocy. Implementuje w szkołach i przedszkolach na Dolnym Śląsku *Szkoły Dialogu* (Vreedzame School) – program demokratycznego obywatelstwa, rozwijający kompetencje miękkie, zarządzania konfliktem, który wdrażany jest w Polsce przez Fundację „Krzyżowa” dla Porozumienia Europejskiego.

## **AGNIESZKA SUBIK-SKONIECZNA**

nauczycielka historii i wos w liceum, koordynatorka projektów z zakresu edukacji historycznej i obywatelskiej, autorka i współautorka scenariuszy lekcji historii oraz warsztatów interdyscyplinarnych. Regularnie współpracuje z Fundacją „Krzyżowa” dla Porozumienia Europejskiego.

# SPIS TREŚCI

|  |    |
|--|----|
| Wstęp .....  | 3  |
| <br>MALINA BARANOWSKA-JANUSZ   |    |
| Grupa otwarta na siebie .....  | 5  |
| <br>ANNA GRACZYK-OSOWSKA   |    |
| Konieczność kontraktu .....  | 14 |
| <br>AGNIESZKA SUBIK-SKONIECZNA   |    |
| Miecze, smoki i blastery. O realiach dla gier negocjacyjnych .....         | 24 |
| <br>AGNIESZKA SUBIK-SKONIECZNA, MONIKA GOŁDYN-KRUL                         |    |
| Jak pozbyć się smoka i zyskać chwałę oraz bogactwo? Gra negocjacyjna ..... | 26 |
| <br>MARTYNA STEC   |    |
| Cyberprzemoc z perspektywy świadków .....                                  | 39 |
| <br>Biogramy autorek .....   | 49 |