

Zabawa: Cyberprzemoc może zacząć się całkiem niewinnie

Co będzie potrzebne?

- komputer/smartfon z dostępem do internetu do odtworzenia filmu pt. „Głupi żart”
- quiz „O jeden żart za daleko”
- poradnik dla rodziców „Cyberprzemoc. Włącz blokadę na nękanie”

Liczba uczestników: minimum 2 osoby

Zabawa przeznaczona dla dzieci w wieku: 10 - 12 lat

Czego dowie się Twoje dziecko?

- czym jest zjawisko cyberprzemocy
- jakie szkody mogą wywołać nieprzemyślane zachowania w sieci
- jak bronić się przed agresją w internecie i jak nie stać się jej sprawcą
- jak powinni zachować się świadkowie cyberprzemocy

Opis zabawy

Niemal nieustanne przebywanie w wirtualnym świecie sprawia, że przenoszą się tam także tradycyjne zjawiska i problemy. Jednym z nich jest agresja, która stała się powszechnym zjawiskiem w internecie. Doświadczają jej także najmłodszy użytkownicy internetu. Obrażanie na portalach społecznościowych, nękanie sms-ami, publikowanie ośmieszających zdjęć to tylko niektóre przykłady coraz powszechniej występującego zjawiska: cyberprzemocy. Wyniki badań pokazują, że doświadcza jej już ponad połowa dzieci w Polsce.

Nasze dzieci mogą stać się zarówno ofiarami internetowego prześladowania, jak i jego sprawcami - niekiedy zupełnie nieświadomie. Umieszczając w sieci treści dotyczące innej osoby, młodzi ludzie nie zawsze zdają sobie sprawę z konsekwencji własnych działań i z tego, że mogą one wyrządzić komuś krzywdę. Coś co wydaje się niewinnym żartem często staje się początkiem cyberprzemocy.

Jak można zapobiegać przemocy w sieci, jak reagować, gdy ktoś nas dręczy, a także jak mogą skończyć się „głupie żarty”, dowiedzie się z dzisiejszej zabawy.

Zadanie 1.

Obejrzyj razem z dzieckiem film pt. „Głupi żart”.

Aby odtworzyć film, otwórz poniższy adres internetowy lub widoczny obok QR-kod.

<https://youtu.be/F5B5E9yAWYI>



Zadanie 2.

Sprawdźcie, czy wiecie, jakie zachowania mogą przyczynić się do uruchomienia spirali cyberprzemocy oraz jak zachować się w internecie, gdy ktoś dokucza nam lub naszym znajomym. Pomoże wam w tym krótki quiz pt. „O jeden żart za daleko” nawiązujący do sytuacji przedstawionej w filmie „Głupi żart”.

Aby rozpocząć quiz, otwórz poniższy adres internetowy lub widoczny obok QR-kod.

<https://forms.gle/qRb9JkouMYzoWPx7A>



Zadanie 3.

O cyberprzemocy, podobnie jak o innych zagrożeniach wynikających z korzystania z internetu, warto rozmawiać z dziećmi zanim jeszcze ich doświadczą tak, aby wiedziały jak poruszać się w wirtualnym świecie nie narażając się na niebezpieczeństwo. Wykorzystaj sytuacje przedstawione w filmie „Głupi żart” oraz w quizie do rozmowy o internetowej agresji. Zapytaj dziecko:

- czy słyszało wcześniej o takim zjawisku jak cyberprzemoc?
- czy wie, jakie zachowania można określić jako cyberprzemoc?
- czy podobne sytuacje zdarzały się w jego/jej szkole?
- czy zna sposoby reagowania w sytuacji, gdy ktoś jest nękanym online?
- czy wie do kogo może się zwrócić o pomoc w sytuacji, gdy ktoś mu dokucza w sieci?
- czy wie jak się zachować, gdy jest świadkiem cyberprzemocy wobec kolegi lub koleżanki?

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o zjawisku cyberprzemocy, zachęcamy Cię do przeczytania poradnika dla rodziców [„Cyberprzemoc. Włącz blokadę na nękanie”](#), w którym znajdziesz praktyczne porady i odpowiedzi na ważne pytania: jak chronić dziecko przed agresją w sieci? jak pomóc mu, gdy już jej doświadczy? jak się zachować, gdy to nasza pociecha okaże się internetowym prześladowcą?