

"Cyfrowe narzędzia do edukacji obywatelskiej " – projekt ogólnopolski

Scenariusz lekcji dla nauczycieli z wykorzystaniem aplikacji Symulacja Sejmu

Etap edukacyjny i klasa
szkoła ponadpodstawowa, klasa 1
Przedmiot
Edukacja medialna
Temat zajęć
Jak chronić się przed hejtem? Projekt ustawy o mowie nienawiści
Czas trwania zajęć
3 x 45 minut
Uzasadnienie wyboru tematu
Hejt jest wszechobecny w internecie. Często uczniowie nie wiedzą, nie kończy się wolność słowa, a gdzie zaczyna się przemoc słowna. Omówienie tematu pozwoli zrozumieć skalę problemu oraz nauczy odpowiedzialnego korzystania z przestrzeni cyfrowej. Uczniowie będą mogli przejąć inicjatywę i stworzyć własną propozycję ustawy.
Cel ogólny zajęć
Uczeń rozumie, czym jest mowa nienawiści i tworzy projekt ustawy chroniącej użytkowników internetu.
Cele szczegółowe zajęć
Uczeń: - zna pojęcia: mowa nienawiści, wolność słowa, hejt, moderacja, - rozpoznaje zagrożenia związane z nieodpowiedzialnym zachowaniem w sieci, - wie, jak przebiega proces uchwalania ustawy, - potrafi tworzyć argumenty za i przeciw regulacjom, - współtworzy projekt ustawy z pomocą aplikacji, - potrafi prezentować, debatować i głosować nad ustawą.
Metody i formy pracy
praca zespołowa, prezentacja, debata, dyskusja, symulacja pracy Sejmu, analiza przypadków,
Środki dydaktyczne
aplikacja „Symulacja Sejmu”, komputery lub tablety, rzutnik lub monitor interaktywny, raporty dotyczące hejtu w sieci, screeny komentarzy (anonimowe),
Przebieg zajęć
● Aktywność 1 - o Temat: Hejt – co to jest?

"Cyfrowe narzędzia do edukacji obywatelskiej " – projekt ogólnopolski

- o Czas trwania: 25 minut - o Opis aktywności: Nauczyciel przedstawia klasie definicję hejtu i różnicę między krytyką, a przemocą słowną. Uczniowie w parach analizują 2-3 przykłady komentarzy z sieci (bez przekleństw, anonimowych). Określają czy naruszają one zasady etyki i prawa. Klasa wspólnie tworzy listę skutków hejtu, którą spisuje na tablicy nauczyciel. Następnie klasa zostaje jednym klubem poselskim, a nauczyciel wybiera przewodniczącego klubu.
• Aktywność 2 - o Temat: Tworzenie projektu ustawy - o Czas trwania: 50 minut - o Opis aktywności: Klub poselski zapoznaje się z materiałami merytorycznymi dotyczącymi tematu i analizuje je. Następuje dyskusja w klubie i uczniowie tworzą projekt ustawy (w kreatorze ustaw w aplikacji). Wspólnie ustalają: definicję hejtu, propozycje kar, zakres ochrony itp. Sekretarz klubu wypełnia uzasadnienie ustawy, rzecznik przygotowuje podsumowanie założeń ustawy, które zostanie przedstawione na forum klasy.
• Aktywność 3 - o Temat: Czytanie - o Czas trwania: 10 minut - o Opis aktywności: Nauczyciel jako marszałek otwiera obrady Sejmu i udziela głosu rzecznikowi. Klub prezentuje swój projekt ustawy, ma na to wyznaczony czas (3 minuty). Aplikacja automatycznie zlicza wyniki i wyświetla ranking.
• Aktywność 4 - o Temat: Stworzenie plakatu - o Czas trwania: 35 minut - o Opis aktywności: Uczniowie w grupach mają za zadanie przygotować plakat z hasłem „Stop hejtowi”, który będzie zawierał krótką definicję hejtu, przykłady sytuacji z życia szkolnego lub internetu, a także wskazówki, jak reagować na hejt. Uczniowie prezentują swoje prace na forum klasy.
• Aktywność 4 - o Temat: Podsumowanie - o Czas trwania: 15 minut - o Opis aktywności: Nauczyciel omawia wyniki. Na koniec uczniowie rozwiązują krótki quiz dotyczący mowy nienawiści.
Sposób ewaluacji zajęć
Obserwacja aktywności i pracy w klubie

"Cyfrowe narzędzia do edukacji obywatelskiej " – projekt ogólnopolski

Ocena poprawności kompletności projektu ustawy Raport z aplikacji (o aktywności i zaangażowaniu uczniów) Wyniki quizu
Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza
Unikaj przedstawiania ekstremalnych przykładów hejtu. Ustal zasady debaty: mówimy z szacunkiem, nie przerywamy, argumentujemy.
Forma prowadzenia zajęć
Stacjonarna
Spis załączników
Wydrukowane screeny komentarzy, raport dotyczący hejtu w internecie
Autor/autorka
Fundacja Edukacja i Wsparcie