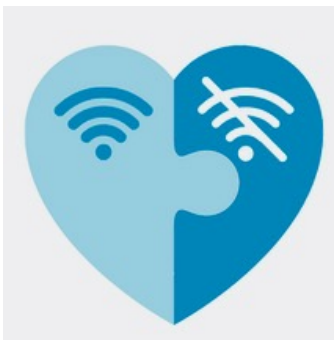




**Technology is
everywhere!
Where is the
balance?**

VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA

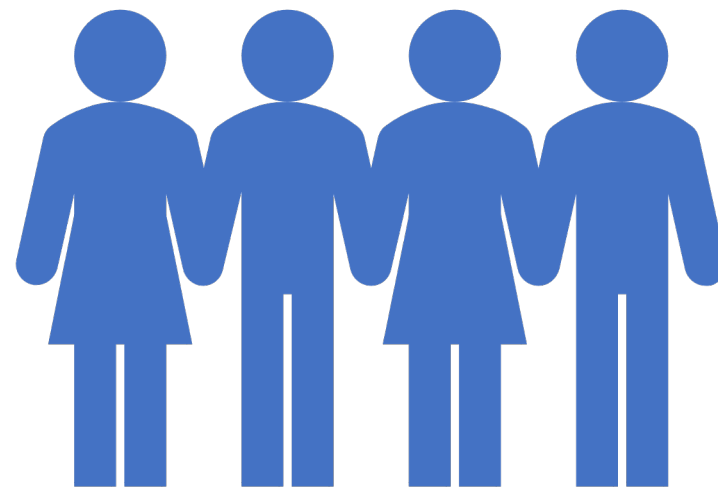
MODUŁ 1 – EDUKACJA I WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA 10-14 lat



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

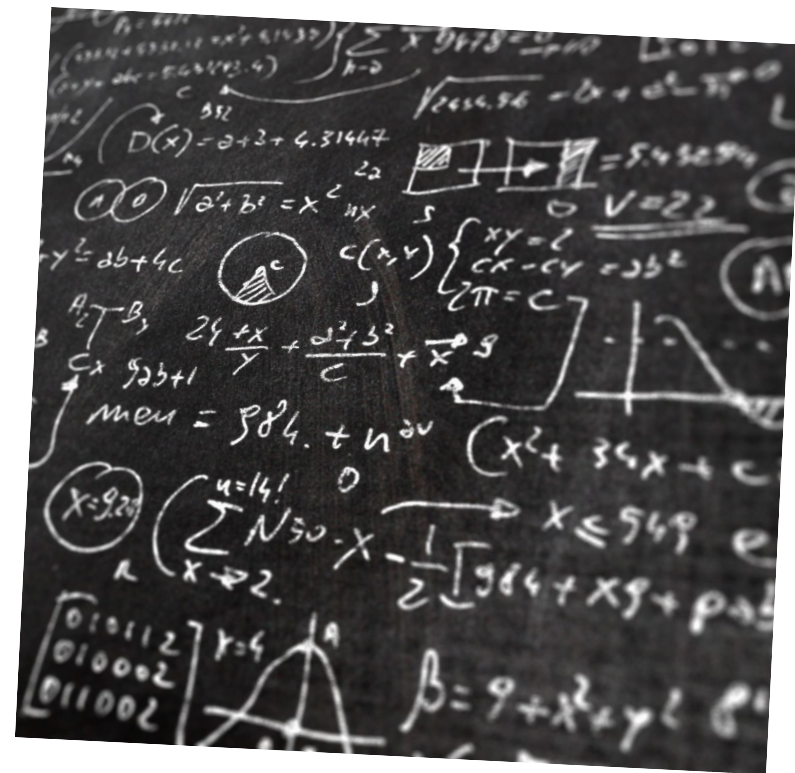
Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie
opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i
opinie Unii Europejskiej lub Narodowej Agencji (NA). Unia Europejska
ani NA nie ponoszą za nie odpowiedzialności

Uniwersalne wskazówki dotyczące pracy z grupą



Jakie trudności mogą napotkać podczas prowadzenia zajęć?

Ważną umiejętnością osoby prowadzącej zajęcia z grupą jest umiejętność obserwowania poszczególnych osób. Skupiając się na programie, nie możemy zapominać, że spotkanie ma być pożyteczne i służyć przede wszystkim osobom, które w nim uczestniczą.



Jak powinienem reagować na
zachowanie uczniów???

I to zależy od tego, z jakim
rodzajem zachowania masz do
czynienia

- Lider – aktywizuje grupę do działania i imponuje innym członkom.
- Buntownik – prowokuje i pozostaje w opozycji do poszczególnych członków grupy lub całości.
- Outsider – porusza się wokół granicy grupy lub poza nią



Typ „Malkontent” (niezadowolony lub smutny, zmuszony do udziału w zajęciach..

- Co robić: reaguj na skargi natychmiast, np. powiedz Malkontentowi, jakie działania można podjąć, aby wyjść naprzeciw jego potrzebom. Zapytaj o poradę (wspólnie szukać rozwiązania), nawiązuj kontakt w trakcie przerwy, zapytaj innych, czy mają podobne odczucia;. Okaż takt i cierpliwość (ma prawo do własnego zdania !!!).

Typ „Outsider” (nieśmiały, trochę na uboczu)

- Co robić: angażuj Outsidera stopniowo, zaczynając od pytań, na które łatwo odpowiedzieć, potem jakiegoś osobnego zadania.... Ostrożnie skłoń do udziału i utwierdź w pewności siebie, spróbuj angażować takiego uczestnika w sprawy organizacyjne (np. powieszenie planszy, pomoc przy podłączaniu urządzeń technicznych). Nawiązuj kontakt w trakcie dłuższej przerwy, dodatkowo pomagaj w czasie pracy w podgrupach.

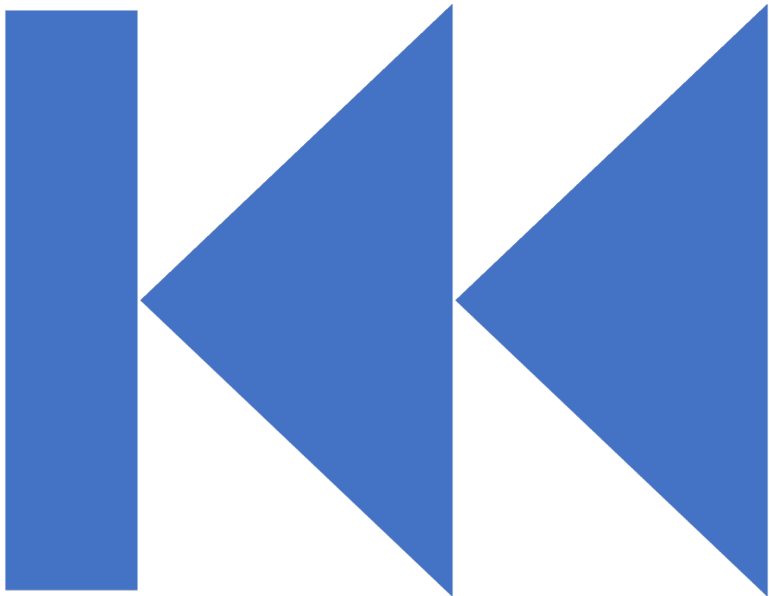


Typ „Żartowniś” (osoba bardzo aktywna, ma trudności w skupieniu, ale rozładowuje też napięcia)

Co robić: angażuj do ćwiczeń, które wymagają ruchu, kreatywności, podchodź bliżej do Żartownisia, by zwrócić uwagę na siebie i na ćwiczenie. Gdy jego postawa zaczyna przeszkadzać określ zasady, kiedy praca, kiedy zabawa, postaw ograniczenia pół żartem-pół serio, np. „*Posłuchajmy zdania innych!*”.



KRYZYSY GRUPOWE



W grupie obserwujemy dwa rodzaje kryzysów :**Kryzysy pasywne** polegają generalnie na biernym zachowaniu grupy, **kryzysy aktywne** na zachowaniach nieadekwatnych pod względem energetycznym do sytuacji (gadulstwo, dowcipkowanie, agresja).

PRZEŁAMANIE KRYZYSU



Aby przełamać kryzys, można
zawsze w pewnym jego momencie
zmienić konwencję zajęć np. na
bardziej aktywne , uzasadniając
to zachowaniem grupy.

Często wystarczy po prostu zrobić
przerwę. Pozwolić grupie
przemyśleć kryzys, odetchnąć,
odpocząć😊

MODUŁ 1-EDUKACJA

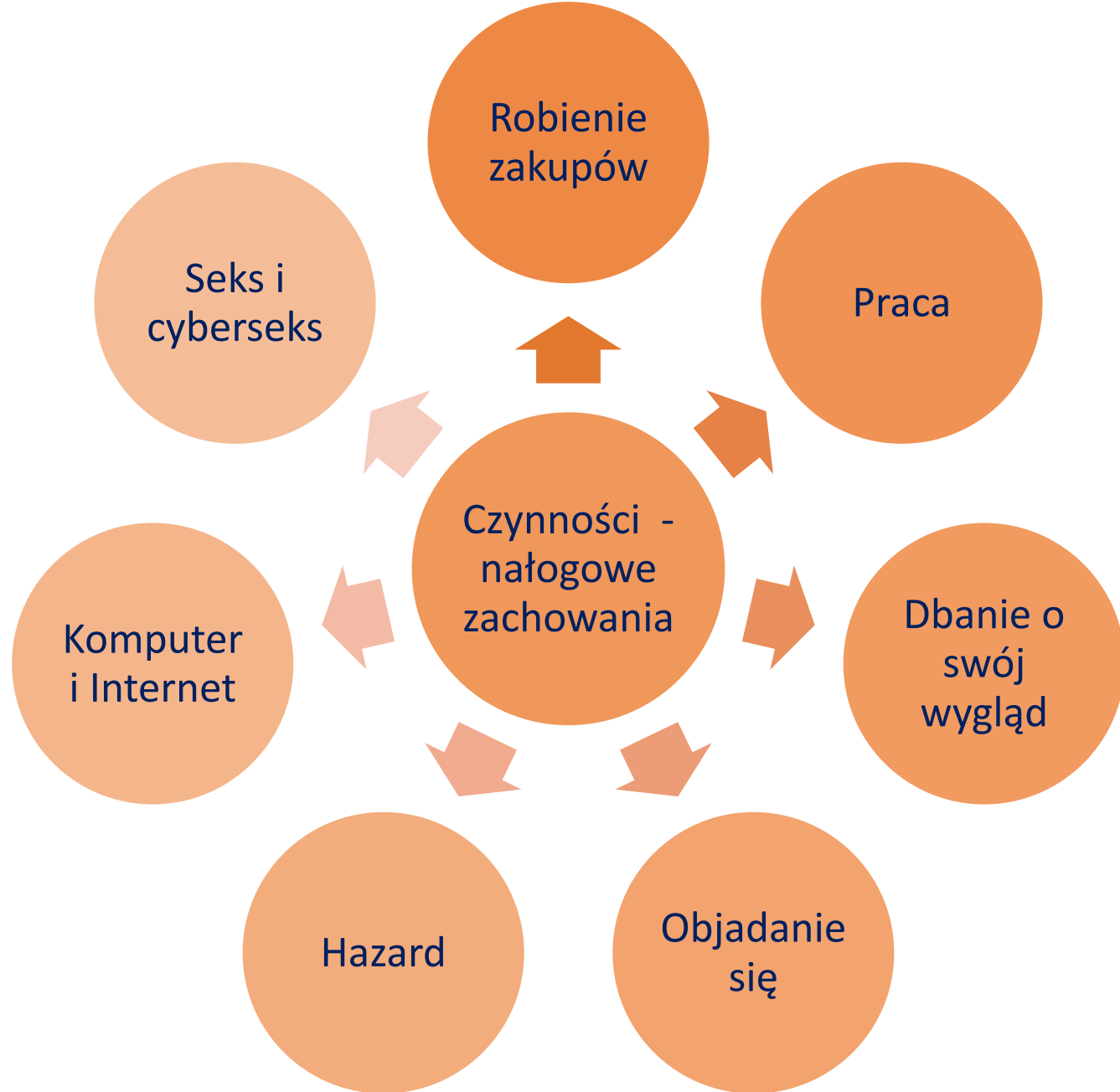
prezentacja

**Musisz wiedzieć, czym są uzależnienia behawioralne
i skąd pochodzą**



Uzależnienie behawioralne (czynnościowe) to ...

zespół objawów związanych z utrwalonym, wielokrotnym powtarzaniem określonej czynności (lub grupy czynności) w celu uzyskania takich stanów emocjonalnych jak przyjemność, euforia, ulga, uczucie zaspokojenia.



KOMPULSYWNE DZIAŁANIA I ZACHOWANIA OBEJMUJĄ: ZAKUPY, PRACĘ, OBJADANIE SIĘ, HAZARD, KOMPUTER I INTERNET, SEKS I CYBERSEKS.

Co jest ważne..
NIE WPROWADZAMY SUBSTANCJI, POWTARZAMY CZYNNOŚCI, ABY OSIĄGNĄĆ PRZYJEMNOŚĆ

Pomimo podobieństw i nasilenia zjawiska, nie ma zgody co do uznania wyżej wymienionych zachowań kompulsywnych za uzależnienie. Zwłaszcza, że o ile można uniknąć przyjmowania substancji psychoaktywnych, o tyle nie można uniknąć takich zachowań jak jedzenie czy kupowanie czy korzystanie z Internetu, korzystanie z ICT.



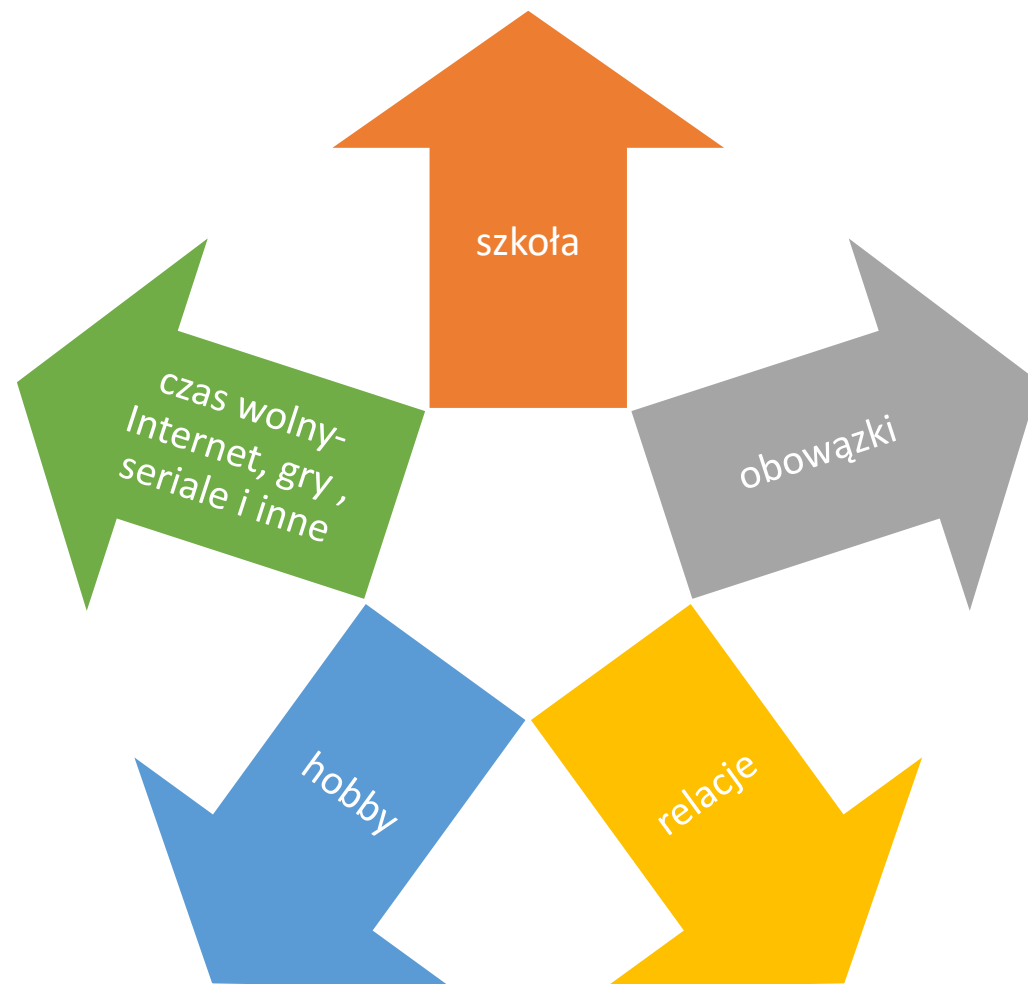


W takim razie jak działać ? Co robić gdy dziecko nadużywa smartfonu, Internetu ?

Przede wszystkim rodzice powinni zacząć od przywrócenia równowagi , wprowadzenia zasad i przywrócenia sprawczości.

Konieczne jest
przywrócenie równowagi
funkcjonowania i
wykorzystania technologii
w czasie wolnym:

- szkoła
- obowiązki
- relacje hobby
- czas wolny - Internet, gry,
seriale i inne



Ważne jest, aby w szkole, w domu, istniała spójność w przekazywaniu informacji dziecku. Aby zasady były ważne. Uczyń rozwój dziecka priorytetem.





Czyli co mam przekazać podczas zajęć ?

- Bardzo istotne jest by przekazać dzieciom i młodzieży rzetelną wiedzę dotyczącą korzystania i nadużywania nowych technologii .
- W obszarze kompetencji należy wzmacniać te , które są kluczowe jako czynniki chroniące dzieci i młodzież przed uzależnieniem (obszar emocji , samooceny , komunikacji)

CELE MODUŁU 1

- ustalenie zasad współpracy podczas warsztatów (podpisanie umowy)
- Zapoznanie uczestników z założeniami, celem i tematyką spotkań
- budowanie poczucia bezpieczeństwa – dostarczanie uczestnikom wiedzy na temat zagrożeń związanych z nadużywaniem nowoczesnych technologii, zasad bezpiecznego korzystania z sieci/urządzeń, a także zjawiska cyberprzemocy
- motywowanie do udziału w zajęciach

Nauczycielu, skorzystaj z treści przeczytanych przez Ciebie jako wytycznych.



Metody pracy i materiały

METODY: PRACA W KRĘGU ,
RUNDA, BURZA MÓZGÓW,
PRACA GRUPOWA, PRACA
INDYWIDUALNA, MINI-
WYKŁADY



MATERIAŁY: DUŻE ARKUSZE
PAPIERU, MARKERY,
KOLOROWE MARKERY,
KARTY DIXIT, KARTECZKI
SAMOPRZYLEPNE

Sesja 1 ćwiczenie 1

Powitanie. Przedstawienie grupie założeń projektu, celu i tematyki cyklu warsztatów, a także **omówienie oczekiwań** uczestników. **Ustalenie zasad współpracy**, podpisanie **kontraktu** przez uczestników i osobę prowadzącą.

- Grupa wspólnie z osobą prowadzącą ustala kilka podstawowych zasad, które będą obowiązywały podczas zajęć. Ważne, aby każdy uczestnik miał wpływ na to, jakie zasady zostaną zapisane. Muszą być omówione w taki sposób, aby ich znaczenie było jasne dla wszystkich uczestników zajęć. Na koniec wszyscy uczestnicy oraz osoba prowadząca podpisują zasady, zgadzając się na ich przestrzeganie.
- (Duża kartka ze spisnymi zasadami w czasie każdych zajęć z grupą powinna wisieć w widocznym miejscu, tak aby można było odwołać się do wcześniejszych ustaleń).

Zadanie

- Prowadzący rozkłada po środku kręgu karty DIXIT. Prosi by Młodzież wybrała po jednej karcie, która według nich odzwierciedla nadużywanie aparatów telefonicznych/ komputera/Internetu. Zachęca do podzielenia się kluczem, jakim kierowali się uczestnicy podczas wyboru.

Dyskusja/ zadanie

- Prowadzący prosi uczestników o zastanowienie się nad tym, z czego korzystają, co konkretnie robią w sieci/smartfonie. Proponuje by podzielili się propozycjami zapisując je na samoprzylepnych, małych karteczkach. Następnie każdy uczestnik dzieli się z grupą pomysłami i przyklepia na zbiorczy flipchart (przy okazji grupując, jeśli pomysły będą się powtarzać). Prowadzący omawia ćwiczenie z grupą. Zwraca uwagę na to, że Internet/ telefon służy nam i jest pomocny w wielu sytuacjach.



Sesja 1 ćwiczenie 2

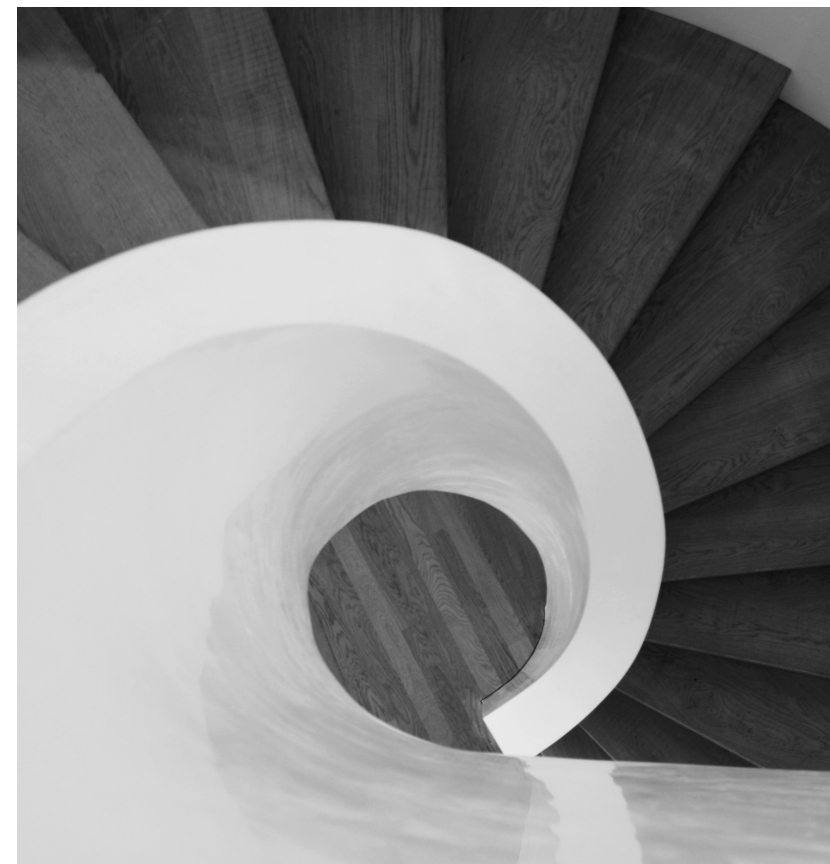
Ćwiczenie/ mini wykład

- Prowadzący dzieli grupę na cztery podgrupy. Prosi by każda z grup spróbowała pochylić się nad jednym z poniższych zagadnień w kontekście nadużywania technologii, w szczególności smartfona.
- przyczyny indywidualne/ społeczne nałogowego korzystania z nowych technologii
- skutki indywidualne/ społeczne nałogowego korzystania z nowych technologii
- zagrożenia/ niebezpieczeństwa związane z nieprawidłowym korzystaniem z nowych technologii
- zasady bezpiecznego korzystania z nowych technologii

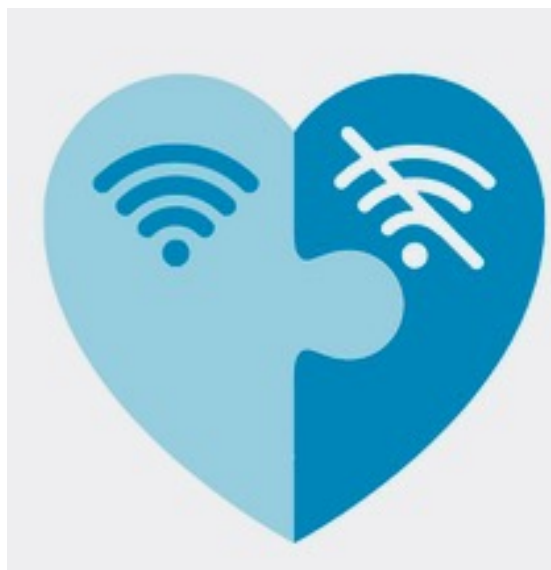
Grupy dzielą się wynikami pracy z pozostałymi uczestnikami warsztatów. Prowadzący uzupełnia ich wiedzę o przyczyny i skutki biologiczne dopełniając i prezentując tym samym model bio – psycho – społeczny dotyczący powstawania uzależnienia.

- Prowadzący rozszerza zagadnienie dotyczące zjawiska cyberprzemocy (jeśli zostało wymienione) lub poprzez mini wykład wprowadza je w tok zajęć (może posłużyć się przygotowaną wcześniej prezentacją multimedialną). Dzieli się wiedzą odnośnie kwalifikacji prawnej czynów mogących, za pośrednictwem nowych technologii, doprowadzić do poniesienia poważnych konsekwencji.

Zakończenie – rundka końcowa – każdy z uczestników w jednym zdaniu mówi z czym kończy zajęcia (uczucia, myśli, refleksje) lub jak mu się pracowało na minionych zajęciach. Warsztat kończy prowadzący dziękując za zajęcia i zapraszając na kolejne spotkanie.



Warszawa, Wrzesień 2023



**Technology is
everywhere!
Where is the
balance?**

Opracowanie:

Marta Szuberska



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

