



FEBRUARIE - MAI 2017

EDUCATIA SMARTFON *Model Pedagogic pentru utilizarea constienta a Smartfonului*

**GHID EDUCATIONAL PENTRU PROFESORI SI EDUCATORI
W
WORKSHOP EDUCATIONAL 2- RELATII DIGITALE**

INDEX

WORKSHOP EDUCATIONAL 2 – RELATII DIGITALE.....	3
<i>Demers metodologic</i>	3
<i>Activitatea CITITOR (12-14 ani): “ Pe chat”</i>	4
<i>Activitatea UTILIZATOR (12-14 ani) : “ Fețe de emoticoane</i>	4
<i>Activitatea CRITIC (12-14 ani) : “ Fețe sau cuvinte</i>	4
<i>Activitatea EVALUATOR (12-14 ani): „ Vitrual sau real ?”</i>	7
<i>Activitatea CITITOR (15-17 ani) : ” Totdeauna conectat”.....</i>	8
<i>Activitatea UTILIZATOR (15-17 ani) : „ Hai pe chat”</i>	9
<i>Activitatea CRITIC (15-17 ani) : „Cautand un chat bun”</i>	11
<i>Activitatea EVALUATOR (15-17 ani):"Chat, sa stabilim cateva reguli”</i>	11

WORKSHOP EDUCATIONAL 2 – RELATII DIGITALE

Demers Metodologic

Introducere

Pentru adolescent, smartfon-ul reprezenta o oportunitate de a fi mereu in legatura cu prietenii. Sa vorbeasca despre ei insisi, sa distribuie, sa cunoasca alte persoane, sa faca fotografii si selfie-uri-sunt cele mai populare activitati in randul tinerilor. Smartfon poate face toate acestea, dar pentru a te bucura de aceste beneficii si a nu cadea in capcanele comunicarii digitale, iti trebuie timp ca sa reflectezi la care este cel mai potrivit mod de comunicare si ce limite nu trebuie sa depasesti.

Asa cum a reiesit din cercetarile facute in cadrul proiectului Generatia SMART, una dintre cele mai frecvente activitati desfasurate de adolescent cu ajutorul smartfon-lui este statul pe chat, cu prietenii. De aceea, acest workshop se axeaza pe "chat", pentru ai ajuta baietii si fetele sa se gandeasca ce aspecte ale comunicarii digitale pot sustine relatiile si ce aspecte le pot limita personalitatea.

Una dintre temele cele mai dezbatute este limbajul violent/cu ura, care se refera la folosirea cuvintelor si discursurilor doar pentru exprimarea urii si intolerantei fata de o persoana sau un grup. Acest subiect devine si mai controversat cand il comparam cu libertatea de expresie online, unde nu exista nici macar o regula internationala de respectat. Marile companii ca Google si Facebook au incredintat definirea standardelor serviciilor unui grup anume, poreclit "decidentii" (cei care decid).

Unul dintre elementele principale de comunicare pe chat sunt emoticoanele, care au ca scop sa exprime mai bine sensul unui text, deoarece un text consta doar din cuvinte scrise care pot fi interpretate in diferite feluri. Oricum, exista indoieli ca emoticoanele pot exprima bogatia sentimentelor noastre, sau daca ele (emoticoanele) pot fi interpretate diferit. Este, de asemenea, adevarat ca adolescentii considera ca pot comunica mai usor prin intermediul smartfon-ului.

Demersul metodologic a fost conceput pentru doua grupe de varsta deoarece anumite experiente ar putea fi premature pentru tinerii cu varsta 12-14 ani. Fiecare profesor/evaluator poate, desigur, sa decida care demers se potriveste cel mai bine clasei/grupului cu care lucreaza.

Obiective:

- Sa se gandeasca la modalitatile diferite de utilizare personala a smartfon-ului;
- Sa identifice comportamentele care favorizeaza relatiile
- Sa identifice comportamentele care limiteaza relatiile
- Sa identifice instrumentele care favorizeaza relatiile

Fisa de lucru 1 (12-14 ani)

DESCRIERE	Jocuri despre fețele emoticoanelor din whatsapp. Participanții reproduc emoticoanele și exprimă în cuvinte emoțiile reprezentate, încercând să descopere efectul pe care îl au emoticoanele în comunicare.
CUVINTE CHEIE	chat, emoticoane, emoții, relații, comunicare, respect, integritate, empatie, responsabilitate
GRUP TINTA	12-14 ani
DURATA	1 ora
MODALITATE	brainstorming, învățare prin cooperare, recitare
ECHIPAMENT TEHNIC	1 smartphone pe grup, PC și proiector ;system cu speaker

Scop

Acest workshop urmărește ca participanții să se gândească la diferențele dintre o comunicare verbală (între persoane) și o comunicare cu ajutorul smartphone-ului. De exemplu, emoticoanele exprimă sau ascund genul emoțiilor mele? Poate un emoticon folosi toate modalitățile de descriere a ceea ce eu simt? La sfârșitul workshop-ului, participanții vor discuta posibilitățile și cele mai bune metode de comunicare, în funcție de situație și de persoana cu care conversăm

Activitatea CITITOR (12-14 ani): “ Pe chat”

Pentru început, profesorul/educatorul propune clasei/grupului să urmărească filmul video “Joacă-ți rolul pentru #BetterInternetSG” (postat pe Youtube-canalul Consiliului pentru Cunoaștere Media din Singapore; se găsește pe site-ul proiectului).

Acest video permite profesorului/educatorului să înceapă cu o problematizare, aducând în fața participanților elementele cheie ale unei comunicări digitale responsabile. Discuțiile se pot baza pe următoarele întrebări:

- Sunteți de acord cu punctul de vedere din video?
- Încercați să identificați cele patru emoticoane noi, care sunt propuse la sfârșitul filmului, legate de: integritate, empatie, responsabilitate.

Activitatea UTILIZATOR (12-14 ani): “Fețe de Emoticoane ”

Înainte de a începe activitatea, profesorul/educatorul împarte participanții în grupe de 3-6 membri. Apoi, da fiecărui grup fișa de lucru intitulată “ Tabel cu emoticoane” conținând reprezentarea a celor mai cunoscute emoticoane. Folosind fișa de lucru, în câteva minute, participanții vor trebui să:

1. Descrie, cât mai exact posibil, sensul/înțelesul a câtorva emoticoane
2. Juca cu fețele lor exprimând câteva emoții, pe care și le aleg singuri

3. Fac o fotografie sau un video scurt mimand anumite emotii, pe care si le aleg singuri

Grupul preda profesorului/educatorului setul de fotografii. Acesta le prezinta cu ajutorul proiectorului asa incat sa fie vazute de toata lumea. Grupele vor intra in concurs pentru a ghici la ce emotii se refera fiecare fotografie/video proiectata.

Prin acesta activitate se urmareste ca participantii sa-si dea seama cat de greu este sa redai expresia unei fețe in cuvinte sau cu emoticoane.

Activitatea se poate incheia incarcand fotografiile/video pe un media social folosind hashtag-ul #smartgeneration_emoticon ,sau sa fie distribuite unor tineri din alte tari partenere de proiect.

Activitatea CRITIC (12-14 ani): “ Fețe sau cuvinte ”

In acesta activitate, participantii experimenteaza diferenta dintre comunicarea digitala si cea față in față

Grupele formate mai devreme trebuie :

















1. Sa aleaga anumite emotii si sa le exprime pe față lor, fara a imita emoticoanele
2. Sa aleaga un dialog simplu si sa-l reproduca, folosind la inceput emoticoane, si apoi redand-ul cu expresii normale ale feței

Acum, profesorul/educatorul poate adresa cateva intrebari pentru a stimula analiza critica a participantilor, in ceea ce priveste modul cum au exprimat emotiile in chat, cu ajutorul smartfonului.

Iata cateva intrebari:

- Exista diferente intre emotiile exprimate cu emoticoane si cele exprimate față-in –față?
- Cand folositi emoticoane, in timp ce sunteti pe chat?
- Cand vreti ca ceilalti sa va inteleaga clar, folositi mai ales cuvinte sau emoticoane?
- Puteti sa exprimati orice doriti sa spuneti cu ajutorul chat-ului si emoticoanelor?
- In ce ocazii nu folositi chat-ul ci preferati sa discutati direct cu o anumita persoana?

Sheet Fisa "Tabel cu emoticoane"

	DESCRIE EMOTIILE
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	



Activitatea EVALUATOR (varsta 12-14 ani): "Virtual sau real?"

Profesorul/educatorul pregateste un set de intrebari ,cele care le au fost propuse in fisa "Relatii-Evaluare"

Fisa

"Relatii – Evaluare"

Care dintre activitati le faceti mai ales in mod verbal si care, mai ales, pe chat?

	verbal	Pe chatt	ambele
Urari de ziua de nastere			
Faci planuri sa iesi cu prietenii			
Sa intalnesti prieteni noi			
Sa iesi cu o fata/uin baiat			
Sa rupu relatia cu o fata/un baiat			
Sa-ti intrebi prietenul/prietena ce face			
Sa povestesti ceva frumos ce ti s-a intamplat			
Sa povestesti ceva neplacut ce ti s-a intamplat			

Sa spui ce faci in acel moment

--	--	--

Fisa de lucru 2 (15-17ani)

DESCRIERE	Joc de rol: simularea unui chat cu un scenariu dinainte pregatit Stabilirea regulilor ce trebuie respectate la chat in grup
CUVINTE CHEIE	relatii, chat, reguli, comunicare, agresivitate
GRUP TINTA	15-17ani
DURATA	1 ORA
MODALITATE	brainstorming, navigare , invatare prin cooperare , jocul de rol
ECHIPAMENT TEHNIC	Sala cu tabla alba interactiva (IWB) sau videoproiector conectat la un PC Smartphon (cel putin 1 pe grupa), conectare la internet

Scop

Aceasta activitate urmareste sa promoveze in randul participantilor compararea diferitelor metode si asteptari in utilizarea chat-ului, in special in cazul chat-ului in grup. In ce ocazii se dovedeste chat-ul a fi un instrument folositor de comunicare si in ce situatii preferati comunicarea directa?

Activitatea se incheie prin stabilirea unui set de reguli pentru utilizarea responsabila a chat-ului in grup.

Activitate CITITOR (15-17 ani): "Intotdeauna conectat"

Pentru inceput, profesorul/educatorul propune clasei/grupului sa urmareasca filmul video " Te-ai ratacit in lume asa ca mine?" (video cu cantecul interpretului American Moby;animatia-Steve Cutts)-materialul se afla pe site-ul proiectului.

Acest video permite profesorului/educatorului sa inceapa brainstorming-ul prin a reliefa, intr-un mod provocativ, cate efecte periculoase poate avea utilizarea excesiva a smartphone-ului.

Discutia se poate baza pe urmatoarele intrebari:

- Care sunt, intr-o relatie, aspectele negative pe care le reliefeaza video-ul?
- Sunteti de acord cu punctul de vedere exprimat in video??
- Care dintre aspectele reliefate in video le-ati trait in viata de zi cu zi?

Activitate UTILIZATOR (vartsta 15-17 ani): “ Hai pe chat!”

Pentru pregatirea acestei activitati, profesorul/educatorul creaza un grup chat cu participantii. Grupul este functional pe perioada activitatii, dupa care se dezambranza.

Prin utilizarea aplicatiei Whatspp, profesorul/educatorul poate avea chat-ul pe un PC pe care il poate conecta la un proiector asa incat conversatia sa fie vazuta de toata lumea, in acelasi timp.

Acum incepe jocul de rol

Urmarind subiectul descries in fișa “Simulare de caz”, profesorul/educatorul prezinta situatia si repartizeaza rolurile ce pot fi interpretate, pe rand, de mai multe personae, asa incat sa sa fie implicati toti membrii gupului. Profesorul are nevoie de putin timp entru a explica si descrie caracteristicile fiecarui personaj. Fiecare membru al grupului trebuie sa tina secret rolul pe care il primeste.

Intrucat unele roluri implica si comportamente negative, este important ca profesorul/educatorul sa stabileasca niste limite ale limbajului si atitudinii acelu personaj.

Odata ce jocul de rol incepe, fiecare grup va trebui sa interpreteze personajele asa cum au fost ele stabilite .Chat-ul dureaza pana cand toata lumea a interactionat, macar cu cateva replici.

Profesorul/educatorul propune participantilor sa analizeze ce s-a intamplat, ajutand-ui cu intrebari de genul:

- Cum ai simtit rolul/personajul pe care l-ai interpretat?
- Conflictul a fost rezolvat?
- Cine a actionat in mod pozitiv pentru solutionarea conflictului? De ce?
- Cine a actionat in mod negativ pentru solutionarea conflictului? De ce?
- Cand suntem pe chat, se schimba modul in care comunicam?
- Cum ai fi actionat tu?
- Cum ar putea fi solutionata aceasta situatie?
- Ce ai fi vrut sa nu se intample pe chat?
- Ce ai fi vrut sa se intample pe chat?

Fisa

“Simulare de caz”

“**Cei mai buni** “ este grupul de pe chat in care copiii nu se cunosc prea bine unii cu altii, iar Paul ia initiativa si creaza imediat un chat ca sa schimbe informatii.

Intr-una din zile, Luci, care este in oras cu prietenul ei, posteaza pe chat un selfie in care ea apare alaturi de prietenul ei in fata unei patiserii, dorind sa arate ca este fericita si se distreaza.

Unele dintre comentarii, nu sunt, insa positive....

Roluri:

- Paul: el a creat chat-ul pentru comunicarea in grup, dar el nu doreste ca ceilalti sa trimita texte personale; de aceea se separa pe Luci deoarece el considera ca fata foloseste chat-ul intr-un mod gresit..
- Jack: lui ii plac fetele si Luci, chiar ca este draguta; el spera ca fata sa fie libera si este dezamagit cand afla ca ea are un prieten; de aceea scrie cateva comentarii ironice la adresa cuplului.
- Steve: considera ca chat-ul este o buna ocazie pentru a se imprieteni cu totii. El va incerca sa medieze punctele de vedere diferite..
- Monica: ei ii place sa fie in centrul atentiei si este un pic suparata ca Luci s-a expus in felul acesta. Monica incearca sa atraga ea atentia celorlalti.
- Sara: este foarte atenta cu tinuta ei si critica intotdeauna modul in care se imbraca altii
- Joe: el foloseste un limbaj foarte agresiv si se cearta aproape din orice cu toata lumea..
- Lucy: se simte minunat cu prietenul ei in oras si doreste sa impartaseasca acest lucru cu ceilalti din grup; nu-si imagineaza ca mesajul ei va atrage atatea critici.

JOCUL DE ROL-CATEVA SUGESTII

Jocul de rol inseamna sa joci un personaj inventat plasat intr-un anumit context. Mai simplu, inseamna “sa reproduci” ce ti se cere si sa uiti ca tu esti “interpretul”. In jocul de rol, personajul si interpretul sunt doua persoane complet diferite care nu interactioneaza niciodata si care traiesc in lumi total diferite.

Nimeni nu castiga. Este o povestire si un joc de cooperare. Scopul este de a ne distra inventand o poveste, cu totii.

Participantii trebuie sa joace asa cum ar fi jucat acele personaje. Ceea ce ti place sau nu in lumea reala nu trebuie sa afecteze jocul.

Insultele dintre personaje sunt acceptate atata vreme cat ele nu sunt ofensatoare la adresa celui care interpreteaza rolul!

Participantii trebuie sa retina ca ceea ce se spune sau se face tine de rol, este o simulare si nu are nimic de-a face cu persoanele care interpreteaza acele roluri

Activitate CRITIC (varsta 15-17 ani): “ In cautarea unui bun chat”

Grupele organizate pentru activitatea precedenta se mentin si pentru aceasta activitate. Fiecare grup are nevoie de un smartfone cu conectare la internet. Profesorul/educatorul propune cautarea online si selectarea , cu ajutorulu unui smartfone, de sugestii care sa arate cum se foloseste chat-ul. Pentru a evita alte preocupari, activitatea dureaza cel mult 10-15 minute.

Dupa ce se incheie cautarea, grupele isi distribuie cele gasite. Profesorul/educatorul ii indeamna pe participantii sa-si exprime propriile idei si propuneri legate de un bun chat.

Activitate EVALUATOR (15-17 ani): “Chat, hai sa facem cateva reguli !”

Activitatea care incheie workshop-ul urmareste ca grupele sa tina minte concluziile la care au ajuns, materialele folosite si propunerile facute, creand o lista de reguli ce ar trebui urmate atunci cand avem un chat in grup.

In collaboration with

