

Projekt

FOSTER

Jak radzić sobie w życiu codziennym,
mądrze wykorzystując cyfrowe technologie?

Zestaw narzędzi edukacyjnych
dla wychowanków domów dziecka i ich wychowawców

Cykl szkoleń dla młodzieży

Relacje i komunikacja

Szkolenie 1/3:

Czym jest netykieta?

Spis treści

1. INFORMACJE DLA EDUKATORA	4
CHARAKTERYSTYKA SZKOLENIA	4
INFORMACJE ORGANIZACYJNE	4
2. PRZED SZKOLENIEM	5
JAK PRZYGOTOWAĆ SIĘ DO WERSJI B-LEARNINGOWEJ TEGO SZKOLENIA?	5
JAK SIĘ PRZYGOTOWAĆ DO TEGO SZKOLENIA W WERSJI ONLINE?	5
JAK SIĘ PRZYGOTOWAĆ DO TEGO SZKOLENIA W WERSJI STACJONARNEJ?	5
3. W TRAKCIE SZKOLENIA	6
AKTYWNOŚĆ 1: DOŚWIADCZANIE	6
AKTYWNOŚĆ 2: REFLEKSJA	7
AKTYWNOŚĆ 3: TEORIA	8
AKTYWNOŚĆ 4: TESTOWANIE	9
4. PO SZKOLENIU	10
5. NIEZBĘDNIK PROWADZĄCEGO	11
LINKI	11
MATERIAŁY DO DRUKU	11

1. Informacje dla edukatora

Charakterystyka szkolenia	
Cele	<p>Uczestnicy:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ dowiedzą się, czym jest netykieta i jej zasady, ⇒ poznają konkretne przykłady właściwych i niewłaściwych zachowań w Internecie ⇒ zwiększą swoją wiedzę na temat komunikacji z szacunkiem.
Efekty	<p>Po tym szkoleniu uczestnicy:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ wiedzą, czym jest netykieta i co ma wspólnego z savoir-vivre, ⇒ są świadomi, jakie zachowania są niepożądane w codziennej komunikacji w sieci, ⇒ umieją wymienić najważniejsze zasady netykiety.

Informacje organizacyjne	
Czas trwania	45 minut
Formuła	Rekomendujemy realizację szkolenia w formule blended learning (b-learning). Można je także zrealizować w wersji online (e-learningowej), a przy dodatkowym wkładzie edukatora — całkowicie stacjonarnej.
Metody pracy	<ul style="list-style-type: none"> • cykl Kolba • praca zespołowa • dyskusja • metoda gier

2. Przed szkoleniem

Jak przygotować się do wersji b-learningowej tego szkolenia?

- ⇒ Kliknij w link podany w sekcji Linki i utwórz kopię szablonu gry planszowej „Netykieta” na swoim koncie, podążając za instrukcją na ekranie.
- ⇒ Upewnij się, że w Twoim nowym pliku wszystko działa poprawnie. Pamiętaj, że Twój plik będzie miał już inny link niż ten podany w scenariuszu, ponieważ będzie należał do Ciebie i będzie umieszczony na Twoim, a nie na naszym koncie. Dlatego dla uczniów musisz wygenerować nowy link.
- ⇒ Jeśli chcesz pracować na wirtualnej tablicy: Poproś uczniów, aby utworzyli konta w Canvie i prześlij im mailem link do Twojej tablicy.
- ⇒ Jeśli nie chcesz pracować na wirtualnej tablicy: Wydrukuj kopie załącznika dostępnego w Niezbędniku prowadzącego w formacie minimum A3.
- ⇒ Uwagi dot. niezbędnego wyposażenia sali:
 - dla uczniów: 1 urządzenie na osobę umożliwiające pracę online (smartfon/ tablet/ laptop/ komputer stacjonarny)

Jak się przygotować do tego szkolenia w wersji online?

Wszystkie wskazówki zostały zawarte w „Instrukcji dla edukatorów”.

Jak się przygotować do tego szkolenia w wersji stacjonarnej?

- ⇒ Wydrukuj planszę do gry dla uczniów i podręcznik mistrza/mistrzyni gry dla siebie z załączników w sekcji Niezbędnik prowadzącego.

- ⇒ Uczniowie będą potrzebować pionków oraz kostek do gry, aby móc zagrać w planszówkę. Możesz do tego użyć klasycznych kostek w liczbie odpowiadającej liczbie grup (1 kostka na grupę) lub aplikacji mobilnej (np. Dice Roll SNS). W przypadku drugiej opcji ważne, aby aplikacja była łatwa w obsłudze i miała możliwość ustawienia liczby kostek.
- ⇒ Podczas gry w planszówkę będzie potrzebować minutnika odliczającego czas. Korzystając z Canvy, skorzystaj z funkcji widocznej na tablicy.

3. W trakcie szkolenia

Aktywność 1: doświadczanie	
Cel	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawdzenie znajomości i rozumienia pojęcia „savoir-vivre”. • Zebranie indywidualnych doświadczeń uczniów. • Burza mózgów. • Praca wspólna.
Instrukcja	<ol style="list-style-type: none"> 1. W ramach wstępu do szkolenia zadaj uczestnikom pytanie: „Co to jest savoir-vivre?” 2. Zachęć uczniów do dzielenia się przemyśleniami na forum.
Komentarz	<p>Przykładowe zasady savoir-vivre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nie mów z pełną buzią podczas posiłku. • Podziękuj po zakończonym posiłku. • Używaj form grzecznościowych, np. „pan”, „pani”. • Nie całuj kobiecej ręki na przywitaniu. • Nie dzwoń późnym wieczorem lub wczesnie rano. • Przywitaj się, wchodząc do pomieszczenia, np. sklepu czy sekretariatu.
Czas trwania	5 minut
Materiały	brak

Aktywność 2: refleksja	
Cel	<ul style="list-style-type: none"> • Uświadomienie uczestnikom zasad savoir-vivre w Internecie, czyli netykiety oraz wyjaśnienie tego pojęcia. • Desk reseach. • Burza mózgów. • Praca wspólna
Instrukcja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zapytaj uczniów, jakie skojarzenia budzi w nich słowo „netykieta”. Zachęć do dzielenia się skojarzeniami na forum. <ol style="list-style-type: none"> a) Jeżeli pojęcie jest im znane: poproś o przedstawienie przykładowych zasad netykiety. b) Jeżeli pojęcie nie jest wszystkim znane: poproś uczestników o wyszukanie w Internecie hasła „netykieta”. Poproś o podzielenie się na forum znalezionymi informacjami. 2. Podsumuj aktywność, podkreślając, że tak, jak savoir-vivre pomaga nam w zachowywać się kulturalnie w życiu realnym, tak samo netykieta stanowi dla nas drogowskaz w codziennej komunikacji.
Komentarz	<p>Przykłady netykiety:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Dzień Savoir-Vivre – a czy Ty znasz zasady netykiety?” na stronie GOV: https://www.gov.pl/web/cyfryzacja/dzien-savoir-vivre-a-czy-ty-znasz-zasady-netykiety • „Netykieta, czyli savoir-vivre w internecie” na stronie GOV: https://www.gov.pl/web/baza-wiedzy/netykieta-czyli-savoir-vivre-w-internecie
Czas trwania	7 minut
Materiały	brak

Aktywność 3: teoria	
Cel	<ul style="list-style-type: none"> • Pogłębienie wiedzy na temat zasad netykiety. • Praca w podgrupach.
Instrukcja	<p><i>UWAGA!</i></p> <p><i>Ta aktywność bazuje na zasadach gry planszowej, która może się rozegrać z pomocą materiałów do wydruku z Niezbędnika.</i></p> <p><i>Obie wersje sprawdzą się na szkoleniu online i b-learningowym.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podziel uczestników na 4 grupy. 2. Upewnij się, że każdy z uczniów ma dostęp do planszy. <ol style="list-style-type: none"> a) Jeżeli korzystasz z wirtualnej tablicy: prześlij uczestnikom link do tablicy, jeśli nie zrobiłeś/-aś tego wcześniej. Ważne, aby mieli możliwość jej edytowania i przesuwania pionków. Niezbędny jest dostęp do kostek do gry – w wersji fizycznej lub formie aplikacji. b) Jeżeli korzystasz z wydrukowanych materiałów: zorganizuj uczniom przestrzeń tak, aby mieli łatwy dostęp do planszy. 3. Poproś grupy o wybranie dla siebie jednego koloru pionków. 4. Przedstaw uczestnikom zasady gry: <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Wszystkie drużyny ustawiają pionki na polu „Start”. ⇒ Jako grupa rzucacie 1 kostką, dzięki której będziecie mogli poruszać się po planszy. Każde pole zawiera inne zadanie – niektóre mogą sprawić, że pójdziecie do przodu, inne spowodują cofnięcie. ⇒ Każda drużyna po kolei rzuca kostką i przesuwa pionek o tyle pól, ile wynosiła liczba oczek.

Aktywność 3: teoria

	<p>⇒ Mistrz/Mistrzyni Gry odczytuje zadanie kryjące się pod danym polem. Jeżeli pojawi się pytanie, naradzacie się przez 30 sekund i wybieracie jedną osobę, która udzieli odpowiedzi.</p> <p>⇒ Po wykonaniu ruchu (również wywołanego akcją z pola) Wasza tura się kończy.</p> <p>⇒ Gra kończy się w momencie, gdy jedna z drużyn przejdzie pole „Meta”.</p> <p>5. Upewnij się, że zasady gry są dla wszystkich jasne i rozpocznij zabawę.</p>
Komentarz	<ul style="list-style-type: none"> • Uczestnicy na planszy widzą jedynie numery. Nie udostępniaj im „Podręcznika Mistrza/Mistrzyni Gry” – jest on przeznaczony tylko dla prowadzącego. • Upewnij się, że odczytujesz poprawny opis danego pola.
Czas trwania	3 minuty na wprowadzenie + 25 minut na grę
Materiały	Szablon planszy do gry planszowej „Netykieta”

Aktywność 4: testowanie

Cel	<ul style="list-style-type: none"> • Zachęcenie uczniów do komunikowania się zgodnie z zasadami netykiety. • Wzmacnianie inicjatywy.
Instrukcja	1. Pogratuluj nie tylko zwycięzcom, ale też wszystkim uczestnikom zabawy.

Aktywność 4: testowanie	
	<p>2. Zachęć uczniów do postępowania zgodnie z zasadami netykiety i unikania zachowań, które cofały ich na planszy.</p> <p>3. Podsumuj szkolenie podkreślając, że każdy z nas jest odpowiedzialny za przyjazny i bezpieczny Internet.</p>
Komentarz	<ul style="list-style-type: none"> W życiu dobre zachowania nie zawsze są tak ochoczo premiowane jak w grach. Warto jednak mimo to się nimi kierować, bo niewłaściwe zawsze mają swoje negatywne konsekwencje.
Czas trwania	5 minut
Materiały	Szablon planszy do gry z Niezbędnika

4. Po szkoleniu

Aby uczestnicy mogli utrwalić nowo przyswojoną wiedzę, możesz im zarekomendować przygotowany przez nas pakiet tematyczny, a w szczególności:

- grafikę do pobrania na telefon pt. „Internet? Tak, ale..”

5. Niezbędnik prowadzącego

Linki

Link do tablicy w Canvie

[skrótowy link]

bit.ly/SzablonFoster_Planszowka

[pełny link]

canva.com/design/DAFTvKMzDr0/fKyup5_oqkgUicpa9FDeXA/view?utm_content=DAFTvKMzDr0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

Link do gry planszowej „Netykieta”

Format A3

[skrótowy link]

bit.ly/FosterRelacjePlanszowka_A3

[pełny link]

canva.com/design/DAFTuW7oV0Y/J99eJnoBAtdatOPiegRjRg/view?utm_content=DAFTuW7oV0Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

Materiały do druku

Planszówka "Netykieta"

START	1	2	3	4	5
	10	9	8	7	6
	11	12	13	14	15
	20	19	18	17	16
	21	22	23	24	25
	30	29	28	27	26
	31	32	33	34	META

Szablon podręcznika Mistrza/Mistrzyni Gry

Zasady gry:

1. Wszystkie drużyny ustawiają pionki na polu „Start”
2. Jako grupa rzucacie 1 kostką, dzięki której będziecie mogli poruszać się po planszy. Każde pole zawiera inne zadanie – niektóre mogą sprawić, że pójdziecie do przodu, inne spowodują cofnięcie.
3. Każda drużyna po kolei rzuca kostką i przesuwa pionek o tyle pól, ile wynosiła liczba oczek.
4. Mistrz/Mistrzyni Gry odczytuje zadanie kryjące się pod danym polem.
5. Po wykonaniu ruchu (również wywołanego akcją z pola) Wasza tura się kończy.
6. Gra kończy się w momencie, gdy jedna z drużyn przejdzie pole „Meta”.

Wyjaśnienie oznaczeń pól na planszy:

1. Uff. Nic się nie dzieje. Koniec tury.
2. *Dołączyliście do lokalnej grupy wymiany ubraniami. Przed opublikowaniem pierwszego postu postanowiliście przeczytać regulamin. Przesuńcie pionek o 1 pole do przodu.*
3. Nic się nie dzieje. Scrolluj dalej.
4. **Odpowiedzcie na pytanie:** Co to jest spam? Za poprawną odpowiedź przesuniecie pionek o 2 pola.
5. *Udostępniście na swoim profilu post z rozdaniem darmowych iPhone'ów bez folii, którego prawdziwości nie zweryfikowaliście. Cofacie się o jedno pole.*
6. Nic się nie dzieje. Scrolluj dalej.
7. *Otrzymaliście zamówienie z długo wyczekiwaną książką, ale okazało się, że okładka jest uszkodzona. Jesteście bardzo zdenerwowani, ale nie dajecie się ponieść emocjom i kulturalnie opisujecie problem sprzedawcy. Przesuńcie pionek o 1 pole do przodu.*
8. **Odpowiedzcie na pytanie:** Czym jest hejt? Za poprawną odpowiedź przesuniecie pionek o 2 pola.
9. Nic się nie dzieje. Scrolluj dalej.
10. **Odpowiedzcie na pytanie:** Kim jest troll? Za poprawną odpowiedź przesuniecie pionek o 2 pola.
11. *Otrzymaliście wiadomość: „Wyślij tę wiadomość do 10 osób – w przeciwnym razie odwiedzi Cię wydra z gronostajem i zamieszkają pod Twoim łóżkiem”. Wzięliście wiadomość na serio i przesłaliście ją do 10 znajomych. Cofacie się o 2 pola.*
12. Nic się nie dzieje. Scrolluj dalej.
13. **Odpowiedzcie na pytanie:** Czym jest netykieta? Za poprawną odpowiedź przesuniecie pionek o 2 pola.
14. *Spodobała Wam się grafika z szympansem kosmonautą, którą chcielibyście pobrać na telefon jako tapetę. Przedtem jednak postanowiliście zapytać autora o zgodę. Przesuńcie pionek o 1 pole do przodu.*
15. Nic się nie dzieje. Scrolluj dalej.

16. **Odpowiedzcie na pytanie:** Podajcie 3 zasady kulturalnej wypowiedzi. Za każdą poprawną odpowiedź przesuniecie pionek o 1 pole. Maksymalnie możecie poruszyć się o 3 pola.
17. Nic się nie dzieje. Scrolluj dalej.
18. *Dołączyliście na Facebooku do grupy dla pasjonatów hodowli rybek akwariowych. Dla żartu postanowiliście opublikować post z przepisem na złotą rybkę w galarecie. Członkowie grupy tyknęli haczyk i zaczęli publikować komentarze pełne oburzenia. Bawiliście się świetnie, ale za to trollowanie cofacie się o 2 pola.*
19. *Postanawiacie wysłać e-mail uznania dla ulubionego artysty. Przed kliknięciem „Wyslij” poprawiacie błędy, ponieważ wiecie, że poprawność również jest oznaką szacunku. Przesuniecie pionek o 1 pole do przodu.*
20. Nic się nie dzieje. Scrolluj dalej.
21. Nic się nie dzieje. Scrolluj dalej.
22. **Odpowiedzcie na pytanie:** Co oznacza w Internecie pisanie Caps Lockiem (wielkimi literami)? Za poprawną odpowiedź przesuniecie pionek o 2 pola.
23. *Chociaż dyskusja na temat najnowszego filmu „Wolni i spokojni” była ożywiona, to zachowaliście spokój i nie obrażaliście osób, którym film się nie podobał. Przesuniecie pionek o 1 pole do przodu.*
24. **Odpowiedzcie na pytanie:** Czym są fake-newsy? Za poprawną odpowiedź przesuniecie pionek o 2 pola.
25. Nic się nie dzieje. Scrolluj dalej.
26. *Postanowiliście opublikować 10 różnych gifów z kotkami pod postem ulubionej marki odzieżowej. Choć kotki są słodkie, to spamowanie już nie. Cofnijcie się o 2 pola.*
27. Uff. Nic się nie dzieje. Koniec tury.
28. *Na ostatniej dyskotecie szkolnej zrobiliście zabawne zdjęcia, na których koleżanka ma głupią minę. Chcieliście wrzucić fotkę na Instagrama, ale najpierw zapytaliście ją o zgodę. Przesuniecie się o 1 pole do przodu.*
29. **Odpowiedzcie na pytanie:** Czym są łańcuszki internetowe i co powinno się z nimi robić? Za poprawną odpowiedź przesuniecie pionek o 2 pola.
30. **Odpowiedzcie na pytanie:** Dlaczego nie można nadużywać emotikon? Za poprawną odpowiedź przesuniecie pionek o 2 pola.
31. *Wasz znajomy udostępnił post, w którym skrytykował najnowszą piosenkę Waszego ulubionego wykonawcy. Postanowiliście skomentować jego post, wyzywają go od „prosiaków bez gustu”. Za hejtowanie cofnijcie się o 2 pola.*
32. *Widzicie, że Wasi znajomi udostępniają posty, według których znany piłkarz oddaje swój samochód. Dajecie im znać, że to podpucha i by nie rozszerzali takich informacji. Przesuniecie pionek o 1 pole do przodu.*
33. **Odpowiedzcie na pytanie:** Dlaczego poprawność językowa (ortograficzna, stylistyczna, interpunkcyjna) ma znaczenie w komunikacji? Za poprawną odpowiedź przesuniecie pionek o 2 pola.
34. Uff. Nic się nie dzieje. Koniec tury.

Ten scenariusz powstał w ramach:

Projektu nr EOG/21/K4/W/0051

FOSTER

**Jak radzić sobie w życiu codziennym,
mądrze wykorzystując cyfrowe technologie?**

Zestaw narzędzi edukacyjnych
dla wychowanków domów dziecka i ich wychowawców

finansowanego
w ramach:

Iceland 
Liechtenstein
Norway grants

partnerzy projektu:



**CTS Customized
Training Solutions**
Polska
www.cts.com.pl



CASE – Centrum Analiz Społeczno-Ekonomicznych
CASE – Center for Social and Economic Research

**CASE – Center for Social
and Economic Research**
Polska
case-research.eu



Kara Connect
Islandia
www.karaconnect.com/is