

RoBy potężny robot

ANGRY	ASK FRIENDSHIP	ASK FOR HELP	BE COURAGEOUS	UNDERSTAND
ISOLATE YOURSELF	ASK AN ADULT	HELPFULL	JOY	PLAY
CRY	SPEAK WITH FRIENDS	START	SMILE	HARMUFULL
TO BE NICE IS FOR SPECIAL PEOPLE	I AM DIFFERENT AS WELL	EXPLAIN	BE CALM	CARE
JOKING	BE STRONG	AVOID	SUPPORTIVE	FEAR

Ta gra jest przeznaczona do zapobiegania przemocy rówieśniczej dla dzieci w wieku od 6 do 12 lat. Gra może być również wykorzystana do zmniejszenia zachowań agresywnych w grupach dzieci w środowisku szkolnym. Grając w grę, dzieci nauczą się współpracować i radzić sobie z trudnymi emocjami, które mogą pojawić się w sytuacji przemocowej.

Gra powinna być rozgrywana pod nadzorem nauczyciela lub innej osoby dorosłej mogącej udzielić wskazówek i wsparcia podczas gry. Zaleca się, aby nauczyciel/osoba dorosła nie ingerowała w samą grę. Ich wsparcie będzie polegało na przygotowaniu gry, wyjaśnieniu słowa zapisanego na kartkach do gry oraz na dyskusji po zakończeniu gry. Nauczyciel/dorosły powinien powstrzymać się od udzielania wskazówek lub pomysłów na temat tego, jak robot będzie się poruszał.

W grę może grać od 4 do 6 dzieci lub od 4 do 6 grup po 2 dzieci. Należy podkreślić, że **gra ta ma charakter pracy zespołowej**. Pojedyncze dziecko nie będzie mogło grać robotem bez zgody pozostałych. **Celem gry** nie jest wygrana, ale poprowadzenie RoBy i **rozwiązanie zadania**. W związku z tym nie ma zwycięzców ani przegranych.

A. Zasoby

- 1 robot edukacyjny (Doc Robot), potrafiący poruszać się na polecenie użytkownika. *Prosimy o uważne przeczytanie instrukcji obsługi robota, aby dowiedzieć się jak poruszać robotem!*
- Wystarczająco dużo miejsca na podłodze, aby umieścić planszę gry.
- 25 kolorowych kartek formatu A4. 6x4 różne kolory i 1 biały, zadrukowany dwustronnie z następującymi określeniami:

B. Karty:

1. START. Biała kartka papieru, w środku planszy do gry.
2. SIŁA (przód). Kiedy ktoś się nad Tobą znęca, ważne jest, aby nie okazywać strachu i spokojnie tłumaczyć, że jesteś taki sam (tył).
3. WYJAŚNIENIE (przód). Za każdym razem, gdy staniesz się przedmiotem ataku, nie płacz, nie uciekaj. Wyjaśnij agresorowi swoją sytuację (tył).
4. ROZMOWA Z PRZYJACIÓŁMI (przód). Kiedy jest ci smutno, bo ktoś cię dręczy, powiedz o tym swoim przyjaciołom, porozmawiaj z nimi i poproś o wsparcie (tył).

5. SZKODLIWOŚĆ (przód). Każda forma zastraszania jest szkodliwa. Zamiast wypowiadać złe słowa lub zachowywać się agresywnie możesz nic nie mówić lub spróbować znaleźć miłe słowa. Nawet ty możesz być skrzywdzony przez kogoś innego (tył).
6. ROZUMIENIE (przód). Nawet jeśli ktoś wygląda inaczej niż ty, spróbuj zrozumieć dlaczego. Prawie zawsze możesz się dowiedzieć, że ktoś inny może być twoim bardzo dobrym przyjacielem (tył).
7. GRA (przód). W każdej chwili lepiej jest bawić się z innymi dziećmi, zamiast je dręczyć (tył).
8. ZŁOŚĆ (przód). To normalne, że czujesz złość, kiedy ktoś cię dręczy. Jednak lepiej wziąć głęboki oddech, uspokoić się i spokojnie podejść do sytuacji (tył).
9. SPOKÓJ (przód). Dręczyciel może być zadowolony, gdy cię zdenerwuje, przestraszy lub zasmuci. Możesz zwyciężyć będąc spokojnym (tył).
10. TROSKA (przód). Kiedy widzisz, że inne dziecko jest zastraszane, stań w jego obronie i zadbaj o jego emocje i uczucia. Jeśli sytuacja znęcania się była związana z przemocą fizyczną, może zaistnieć potrzeba zadbania o siniaki lub inne drobne urazy, które mogły powstać (tył).
11. PŁACZ (przód). Chociaż normalnym jest, że płaczesz, kiedy inne dziecko cię dręczy, staraj się zachować spokój. Również jeśli widzisz, że inne dziecko jest dręczone, spróbuj zbliżyć się do niego, bronić i uspokoić (tył).
12. ODWAGA (przód). Bardzo często dręczyciel chce cię przestraszyć. Będąc odważnym i nie tracąc panowania nad sobą możesz zniechęcić dręczyciela (tył).
13. UŚMIECH (przód). Jeśli ktoś cię dręczy, odpowiedz uśmiechem. Jest to lepsze niż zdenerwowanie lub przemoc (tył).
14. IZOLACJA (przód). Kiedy jesteś zastraszany, nie izoluj się. Poproś o pomoc nauczyciela lub rodziców, porozmawiaj z przyjaciółmi (tył).
15. RADOŚĆ (przód). Zamiast gnębić inne dziecko, można bawić się razem. Dzielenie się radosnymi chwilami jest lepsze dla wszystkich (tył).
16. PROŚBA O POMOC (przód). Za każdym razem, gdy ktoś Cię nęka, poproś o pomoc i wsparcie osobę dorosłą: nauczyciela lub opiekuna, rodziców lub krewnych. Możesz również skontaktować się z organizacją Ochrony Praw Dziecka (tył).
17. POMOC (przód). Najlepiej poprosić o pomoc osobę dorosłą lub przyjaciół. Jeśli inne dziecko jest dręczone, pomóż mu, nawet broniąc się przed dręczycielem. (tył)

18. TEŻ JESTEM INNY (przód). Jeśli mówisz złe słowa lub zachowujesz się agresywnie wobec innego dziecka tylko dlatego, że zakładasz, że jest ono inne w jakikolwiek sposób, pomyśl, że ty też jesteś inny. Bycie innym nie jest powodem do dręczenia lub bycia dręczonym (tył).
19. PROŚBA O POMOC (przód). Kiedy ktoś cię dręczy, powiedz o tym nauczycielowi lub opiekunowi, rodzicom lub krewnym, przyjacielowi lub nawet poproś o pomoc np. Rzecznika Praw Dziecka. Jeśli zauważysz lub wiesz o tym, że inne dziecko jest dręczone, poproś o pomoc nauczyciela lub opiekuna, swoich rodziców lub krewnych, a nawet zwróć się o pomoc do Rzecznika Praw Dziecka (tył).
20. PROPOZYCJA PRZYJAŹNI (przód). Zamiast dręczyć inne dziecko, lepiej poprosić o przyjaźń. Możecie się razem uczyć, możecie się razem dobrze bawić (tył).
21. STRACH (przód). Możesz się bać, gdy ktoś cię dręczy. Jednak za każdym razem staraj się być spokojny, myśleć i dyskutować z dręczycielem. Strach ci nie pomoże. Z drugiej strony, jeśli chcesz wywołać strach u innego dziecka, dobrze jest wiedzieć, że możesz okazać się silniejszy będąc przyjacielem (tył).
22. ŻARTY (przód). Jedną z najlepszych części dzieciństwa jest żartowanie i zabawa. Jednak zawsze lepiej jest żartować między przyjaciółmi, niż żartować z kogoś innego lub, co gorsza, używać żartów do zranienia czyichś uczuć (tył).
23. WSPARCIE (przód). Kiedy widzisz, że kolega lub jakiekolwiek dziecko jest smutne lub jest zastraszane, podejź do niego/niej i zaoferuj swoje wsparcie. Dobrze jest być wspierającym, a możesz mieć w zamian wspaniałego przyjaciela (tył).
24. BYCIE MIŁYM JEST DLA WYJĄTKOWYCH LUDZI (przód). Każdy może być łobuzem, ale tylko wyjątkowi ludzie mogą być mili dla każdego. Każdy potrafi być miły i nie jest to takie trudne. Wystarczy nie być niegrzecznym, obraźliwym lub agresywnym (tył).
25. UNIKANIE (przód). Jeśli jesteś zastraszany, twoją pierwszą reakcją może być unikanie dręczyciela. Jest to dobre na krótką metę, ale lepiej poprosić o wsparcie nauczyciela lub opiekuna, rodziców lub krewnych, przyjaciół lub nawet ochronę praw dziecka.

C. Ustawienie gry

1. Przeczytaj uważnie niniejsze wytyczne.
2. Zamontuj robota, zgodnie ze wskazówkami zawartymi w jego instrukcji obsługi. Możesz zaangażować swoich uczniów. To świetna zabawa!
3. Ułóż arkusze papieru na podłodze w matrycy o wymiarach 5x5 arkuszy (jak na rysunku poniżej). Nie jest ważne, aby zachować zasady dotyczące ich układania. Za każdym razem, gdy gra jest rozgrywana, arkusze papieru mogą być ułożone w inny sposób.
5. Umieść robota na arkuszu START.
6. Utwórz grupę składającą się z 4 do 6 uczniów lub kilka grup po 2 uczniów. Każdy ruch robota może być możliwy tylko przy **wspólnej decyzji grupy**.

UWAGA: Niektóre modele robotów mogą się poruszać po zaprogramowaniu ich za pomocą przycisków **sprzętowych**. Modele te nie posiadają aplikacji na telefon/tablet. Wskazówki dotyczące programowania robota do poruszania się można znaleźć w instrukcji obsługi robota.

ANGRY	ASK FRIENDSHIP	ASK FOR HELP	BE COURAGEUS	UNDERSTAND
ISOLATE YOURSELF	ASK AN ADULT	HELPUFULL	JOY	PLAY
CRY	SPEAK WITH FRIENDS	START	SMILE	HARMUFULL
TO BE NICE IS FOR SPECIAL PEOPLE	I AM DIFFERENT AS WELL	EXPLAIN	BE CALM	CARE
JOKING	BE STRONG	AVOID	SUPPORTIVE	FEAR

D. Gra

1. Sama gra może być rozgrywana na wiele sposobów, w zależności od:

- wieku uczniów,
- sytuacji przemocowej, która może mieć miejsce w klasie/ wśród uczniów
- umiejętności uczniów w zakresie czytania i rozumienia
- ogólnej dynamiki uczniów w klasie

2. Każda runda gry to zadanie rozwiązania sytuacji związanej z przemocą rówieśniczą. Niniejsza instrukcja przedstawia tylko kilka scenariuszy gry. Nauczyciele mogą opracować własne scenariusze w zależności od konkretnej sytuacji w klasie/ wśród uczniów.

3. Przykłady scenariuszy gier

3.1. Przemoc rówieśnicza ze względu na status ekonomiczny

Pewien biedny chłopiec jest zastraszany z powodu swojego ubrania, butów i innych elementów szkolnej garderoby. Każdego dnia mała grupa kolegów z klasy wyśmiewa go i jego ubranie, bije go, rzuca rzeczy chłopca na podłogę itd. Chłopiec codziennie płacze, jest smutny i nikt mu nie pomaga.

Nauczyciel poprosi uczniów o wskazanie 5 arkuszy papieru, po których powinien poruszać się robot, aby dotrzeć do biednego chłopca z największą możliwą pomocą. Nauczyciel podkreśli, że ostatni ruch robota powinien być na papierowym arkuszu przy krawędzi planszy.

Po rozpoczęciu gry nauczyciel nie będzie ingerował w grę! Nauczyciel może jedynie pomóc uczniom zrozumieć pojęcie zapisane na kartce lub zaprogramować ruch robota. Nauczyciel nie będzie sugerował ruchu robota.

Uczniowie zaprogramują polegający na przemieszczaniu się robota po poszczególnych polach (arkuszach)

O każdym ruchu powinna decydować cała grupa uczniów. Nauczyciel nie powinien ingerować w proces podejmowania decyzji.

W przypadku uczniów o mniejszych umiejętnościach czytania, nauczyciel będzie czytał tylko to, co jest napisane na pierwszej stronie arkuszy, bez żadnych innych wyjaśnień.

Kiedy grupa podejmie decyzję, jeden z uczniów zapisuje na kartce kolejność ruchów, a następnie kieruje robotem tak, aby poruszał się po ustalonych kartkach. Nauczyciel może interweniować tylko po to, aby pomóc uczniom w odczytaniu tego, co jest napisane na odwrocie arkusza papieru.

Gra zakończy się po ostatnim ruchu robota.

Po zakończeniu gry nauczyciel poprosi uczniów o wyjaśnienie, dlaczego zdecydowali się poruszać robotem po kartkach papieru i dlaczego wybrali taką, a nie inną kolejność.

Następnie jeden z uczniów odwraca arkusze papieru, po których poruszał się Robot, odkrywając ich tylną stronę (TYŁ.) Po odwróceniu arkuszy papierowych, nauczyciel wyjaśnia znaczenie tekstu na każdym z nich i omawia go z uczniami.

3.2. Znęcanie się z powodu cech fizycznych osoby

Pewnego dnia do klasy zostaje przeniesiona dziewczyna z bliznami na twarzy i na rękach. Jej wygląd nie jest powszechny i kilku uczniów w klasie zaczęło sobie z niej żartować, mówić do niej brzydkie słowa i odrzucać, gdy chciała dołączyć do grupy podczas przerw w zajęciach. Po dwóch tygodniach dziewczyna stała się bardzo smutna, została sama i często płacze.

Poprzednie zasady zabawy są takie same. Tym razem jednak nauczyciel poprosi uczniów o przeniesienie robota z jednego arkusza papieru na drugi, bez przeskoków przez arkusze.