

RoBy, robotul erou

FURIE	MĂ ÎMPRIETENESC	CER AJUTORUL	ARATĂ CURAJ	ÎNTELEGERE
MĂ IZOLEZ	VORBESC CU UN ADULT	AJUT	BUCURIE	JOACĂ
PLÂNS	VORBEȘTE CU PRIETENII	START	ZÂMBESC	PERICULOS
A FI DRĂGUȚ ESTE PENTRU CEI SPECIALI	ȘI EU SUNT DIFERIT/Ă	EXPLICĂ	FII CALM/Ă	GRIJĂ
GLUMĂ	FII PUTERNIC/Ă	EVIT	SPRIJIN	TEAMĂ

Acest joc este conceput pentru a ajuta la prevenirea hărțuirii în rândul copiilor de 6-12 ani. De asemenea, jocul poate fi folosit pentru a reduce comportamentul agresiv în grupurile de copii din mediul școlar. Prin joc, copiii vor învăța să coopereze și să facă față situațiilor dificile care pot să apară în situațiile de hărțuire.

Pentru a juca este necesară supravegherea unui cadru didactic sau a altui adult capabil să ofere îndrumare și sprijin în timpul jocului. Este recomandabil ca adultul/ cadrul didactic să nu intervină în jocul propriu-zis. Sprijinul acestuia este necesar pentru montarea jocului, pentru explicarea noțiunilor de pe cardurile de joc și, la finalul jocului, pentru discuții. Cadrul didactic/ adultul se va abține să ofere sugestii sau idei despre locul în care poate fi deplasat robotul.

Jocul poate fi jucat de 4 până la 6 copii sau de 4 până la 6 echipe a câte 2 până la 5 copii. Atunci când este o echipă de 4-6 copii, aceștia vor decide mișcările robotului împreună. Atunci când sunt mai multe echipe de câte 2-4 copii, fiecare echipă va decide, împreună, o singură mișcare. Este important de reținut că **acesta este un joc de echipă**. Nu se va permite unui copil să mute robotul fără acordul celorlalți copii din echipă.

Scopul jocului nu este victoria, ci ghidarea lui RoBy pentru a rezolva o provocare. Prin urmare, nu sunt câștigători sau învinși. Cadrul didactic/ adultul va sublinia în fața copiilor această caracteristică a jocului.

A. Resurse

- 1 robot educațional (Cyber Robot), capabil să se deplaseze în urma comenzilor utilizatorului. *Citiți cu atenție manualul de utilizare a robotului pentru a învăța cum să deplasați robotul!*
- 1 telefon Android, cu aplicația specifică robotului instalată (Se aplică doar anumitor modele de robot.)

- Suficient loc pe podea pentru instalarea spațiului de joc
- 25 coli A4 colorate. 24 coli au diferite culori, iar una este albă, fiecare fiind tipărită pe ambele părți:

1. START. Aceasta este o coală albă. Va fi plasată în mijlocul spațiului de joc.
2. FII PUTERNIC/Ă (față). Când te hărțuiește cineva, este important să nu arăți teamă și, cu calm, să explici că sunteți asemănători. (verso).
3. EXPLICĂ (față). De fiecare dată când te confrunți cu un hărțuitor, nu plânge și nu te îndepărta. Explică hărțuitorului care este situația ta. (verso).
4. VORBEȘTE CU PRIETENII (față). Atunci când te hărțuiește cineva, povestește prietenilor, vorbește cu ei și cere-le sprijinul. (verso).
5. PERICULOS (față). Orice formă de hărțuire este periculoasă. În loc să spui cuvinte neplăcute sau să acționezi agresiv, este mai bine să nu faci nimic sau să găsești cuvinte frumoase. Chiar și tu poți fi rănit/ă de altcineva. (verso).
6. ÎNȚELEGERE (față). Chiar dacă cineva arată altfel decât tine, încearcă să înțelegi de ce. Aproape întotdeauna poți afla că cineva diferit poate să fie un foarte bun prieten. (verso).
7. JOACĂ (față). Întotdeauna este mai bine să te joci cu alți copii în loc să-i hărțuiești. (verso).
8. FURIE (față). Este normal să simți furie atunci când cineva te hărțuiește. Totuși, este mai bine să respiri adânc, să te liniștești și să abordezi situația cu calm. (verso).
9. FII CALM/Ă (față). Un hărțuitor poate fi mulțumit dacă te enervezi, te sperii sau te întristezi. Poți să depășești situații atunci când ești calm/ă, fără a intra în apărare agresivă. (verso).
10. GRIJĂ (față). Atunci când vezi cum este hărțuit un alt copil, apără-l și ai grijă de emoțiile și sentimentele sale. Dacă situația de hărțuire înseamnă violență fizică, poate fi nevoie să ai grijă de zgârieturi sau de ale mici răni pe care le-a suferit. (verso).

11. PLÂNS (față). Deși este normal să plângi atunci când te hărțuiește un alt copil, încearcă să rămâi calm/ă. De asemenea, dacă vezi că un alt copil este hărțuit, încearcă să te apropii, să îi iei apărarea și să-l calmezi. (verso).
12. ARATĂ CURAJ (față). Foarte des, un hărțuitor vrea să te sperie. Dacă arăți curaj și nu te sperii, atunci vei descuraja hărțuitorul. (verso).
13. ZÂMBESC (față). Dacă te hărțuiește cineva, răspunde-i cu un zâmbet. Este mai bine decât să te superi sau să devii violent/ă. (verso).
14. MĂ IZOLEZ (față). Când ești hărțuit/ă nu te izola. Cere ajutorul învățătorului, părinților sau discută cu prietenii. (verso).
15. BUCURIE (față). În loc să hărțuiești un alt copil, vă puteți juca. Este mult mai bine pentru toți să împărtășiți momente plăcute. (verso).
16. VORBESC CU UN ADULT (față). De fiecare dată când te hărțuiește cineva, cere ajutorul și sprijinul unui adult: învățător, pedagog, părinți sau rude. De asemenea, poți chiar să suni Protecția Copilului. (verso).
17. AJUT (față). Atunci când ești hărțuit/ă, cel mai bine este ceri ajutorul unui adult sau al unui prieten. Dacă un alt copil este hărțuit, ajută-l, chiar și apărându-l de hărțuitor. (verso)
18. ȘI EU SUNT DIFERIT/Ă (față). Dacă spui vorbe urâte unui alt copil sau ești agresiv/ă cu acesta doar fiindcă presupui că acel copil este diferit, gândește-te că și tu ești diferit/ă. A fi diferit/ă nu este un motiv să hărțuiești sau să fii hărțuit/ă. (verso).
19. CER AJUTORUL (față). Atunci când te hărțuiește cineva, spune unui profesor, unui pedagog, părinților sau rudelor, prietenilor ori cere ajutorul Protecției Copilului. Cere ajutorul și dacă afli sau știi că un alt copil este hărțuit. (verso).
20. MĂ ÎMPRIETENESC (față). În loc să hărțuiești un alt copil, este mai bine să deveniți prieteni. Vă puteți juca, puteți învăța împreună, puteți să vă distrați împreună. (verso).
21. TEAMĂ (față). Poți simți teamă atunci când te hărțuiește cineva. Totuși, de fiecare dată, încearcă să fii calm/ă, să te gândești și să vorbești cu hărțuitorul.

- Frica nu te ajută. Pe de altă parte, dacă vrei să produci frică unui alt copil, este bine să știi că ești mai puternic/ă atunci când sunteți prieteni. (verso).
22. GLUMĂ (față). Unele dintre cele mai frumoase părți ale copilăriei sunt bucuria și distracția. Întotdeauna este mai bine să glumești cu prietenii, decât să faci glume pe seama altcuiva sau, și mai rău, să folosești ironia pentru a răni sentimentele altcuiva. (verso).
23. SPRIJIN (față). Atunci când vezi că este hărțuit un coleg sau un alt copil, ajută-l. Este ușor să fii de ajutor și, în schimb, poți avea un foarte bun prieten. (verso).
24. A FI DRĂGUȚ ESTE PENTRU CEI SPECIALI (față). Oricine poate fi un hărțuitor, dar numai oamenii speciali pot fi drăguți cu ceilalți. De altfel, să fii drăguț este ușor. Este suficient să eviți să fii nepoliticos, jignitor sau agresiv. (verso).
25. EVIT (față). Dacă ești hărțuit/ă, prima ta reacție poate fi să eviți hărțuitorul. Pe termen scurt, este bine, dar este și mai bine să ceri ajutorul din partea unui profesor ori pedagog, din partea părinților sau rudelor și chiar de la Protecția Copilului. (verso)

B. Pregătirea jocului

1. Citiți aceste instrucțiuni cu grijă. :)
2. Asamblați robotul, conform instrucțiunilor din Manualul Utilizatorului, aflat în cutia sa. Puteți implica și elevii. Este distractiv!
3. Instalați, pe telefon, aplicația Cyber Robot și verificați cum funcționează. Instrucțiunile se află în Manualul Utilizatorului. (Este recomandat să faceți toate verificările înainte de începerea jocului.) *(Aplicația este disponibilă doar pentru unele modele de robot)*

FURIE	MĂ ÎMPRIETENESC	CER AJUTORUL	ARATĂ CURAJ	ÎNȚELEGERE
MĂ IZOLEZ	VORBESC CU UN ADULT	AJUT	BUCURIE	JOACĂ
PLÂNS	VORBEȘTE CU PRIETENII	START	ZÂMBESC	PERICULOS
A FI DRĂGUȚ ESTE PENTRU CEI SPECIALI	ȘI EU SUNT DIFERIT/Ă	EXPLICĂ	FII CALM/Ă	GRIJĂ
GLUMĂ	FII PUTERNIC/Ă	EVIT	SPRIJIN	TEAMĂ

4. Aranjați colile de hârtie pe podea, într-o matrice de 5x5 coli (ca în imaginea de mai sus). Nu există o regulă privind aranjarea colilor. De fiecare dată când se joacă, colile pot fi aranjate diferit.

5. Puneți robotul pe coala START. Verificați, din nou, dacă robotul poate fi dirijat folosind telefonul. (*Aplicabil doar pentru anumite modele de robot*).

6. Formați grupurile de copii. Fiecare mișcare a robotului se poate face numai după **decizia comună a grupului**.

NOTĂ: Unii roboți se pot deplasa numai după ce mișcările sunt programate cu butoanele de pe aceștia. Aceste modele nu au o aplicație pentru telefonul mobil/ tabletă. În manualul care însoțește fiecare robot găsiți instrucțiuni despre programarea mișcărilor. Pentru roboții care au o aplicație pentru telefonul mobil/ tabletă, folosiți opțiunea "Programming" din aplicație.

IMPORTANT! Atunci când lucrați cu un singur robot și mai multe grupuri de copii, dirijarea efectivă a robotului va fi făcută de cadrul didactic/ adult, conform instrucțiunilor primite de la copii.

C. Cum se joacă

1. Jocul propriu-zis poate fi abordat în multe feluri, în funcție de:

- Vârsta copiilor,
- Existența unei situații de hărțuire în clasă/ între copii
- Abilitățile de lectură și înțelegere ale copiilor
- Dinamica generală a copiilor din clasă

2. Fiecare rundă a jocului este o provocare pentru rezolvarea unei situații de hărțuire.

Acest Ghid prezintă doar câteva scenarii. Cadrul didactic poate dezvolta propriile scenarii, în funcție de situația specifică din fiecare clasă / dintre copii.

3. Jocul presupune deplasarea robotului de pe o foaie de hârtie pe alta. Deplasarea poate fi comandată fie cu butoanele de pe robot, fie cu ajutorul aplicației instalate pe telefon. Deoarece robotul se poate deplasa, se recomandă ca acesta să nu fie mișcat cu mâna.

D. Scenariile de joc

1. Hărțuire pe baza statutului economic

Un băiat dintr-o familie cu venituri mici este hărțuit deoarece are haine sărăcăcioase, încălțăminte purtată sau ghiozdan urât. În fiecare zi, un mic grup de colegi îi spun vorbe urâte, îl îmbrâncesc, îi aruncă lucrurile pe jos și așa mai departe. Băiatul plânge în fiecare zi, este trist și nimeni nu-l ajută. Dar, într-o zi, puternicul RoBy vine să-l ajute. Ce ar trebui să facă RoBy pentru ca băiatul să nu mai fie hărțuit?

Cadrul didactic cere copiilor să identifice 5 coli pe care să deplaseze robotul pentru care acesta să-l ajute cât mai bine pe băiat. Cadrul didactic subliniază că ultima mișcare a robotului trebuie să fie pe o coală care se află la marginea spațiului de joc. După ce începe jocul, cadrul didactic nu va mai interveni! Cadrul didactic poate doar să ajute copiii să înțeleagă un concept sau să programeze mișcările robotului. Cadrul didactic nu va sugera vreo mișcare a robotului!

Copiii decid cum se mișcă robotul de pe o coală pe alta. Fiecare mișcare va fi hotărâtă de întregul grup. Numărul de mișcări nu poate fi mai mic de 3 și mai mare de 6. O

mișcare a robotului poate fi făcută prin “salt” peste una sau mai multe coli. Atunci când la joc participă mai multe grupuri de copii, fiecare grup va putea decide o singură mișcare. În acest caz, ordinea în care un grup va deplasa robotul se decide prin tragere la sorti. Cadrul didactic nu va interveni în timpul procesului decizional. Pentru copiii care încă nu citesc foarte bine, cadrul didactic intervine pentru a citi, fără explicații suplimentare. După ce grupul a adoptat o decizie, unul dintre copii va nota decizia (coala pe care urmează să fie deplasat robotul) și va comanda robotul să se miște pe coala respectivă. Jocul ia sfârșit după ultima mișcare a robotului.

După ce jocul este terminat, cadrul didactic solicită copiilor să explice de ce au ales mișcările robotului și de ce au ales acea succesiune de mișcări.

Apoi, un copil va întoarce câte o coala, dintre cele pe care s-a deplasat robotul, pe partea cealaltă. După ce toate acele coli sunt întoarse, câte un alt copil va citi, pe rând, de pe o coală. Împreună cu copiii, cadrul didactic va discuta ce înseamnă fiecare text de pe colile respective.

2.Hărțuire pe baza caracteristicilor fizice ale unei persoane

Într-o zi, o fetiță cu cicatrici pe față și pe o mână este transferată în clasă. Înfățișarea sa este neobișnuită, iar câțiva copii încep să facă glume pe seama fetiței, să spună cuvinte urate și să o respingă atunci când vrea să se joace în timpul pauzelor. După două săptămâni, fetița devine foarte tristă, stă singură și plânge foarte des. Dintr-o dată, puternicul RoBy vine în clasă, pentru a ajuta fetița și hărțuitorii să devină prieteni.

Regulile prezentate anterior se păstrează, totuși, de această dată, cadrul didactic va cere copiilor ca fiecare mișcare a robotului să se facă de pe o coală pe alta vecină, fără “salturi”.