



Scenariusz lekcyjny

„Bądź kumplem, nie dokuczaj”

KONSPEKT LEKCJI O PROBLEMIE DOKUCZANIA W KLASACH I-III SZKÓŁ PODSTAWOWYCH

Założenie:

przedstawienie i wytłumaczenie uczniom problemu dokuczania oraz sposobów radzenia sobie z dokuczaniem.

 **Czas:** 45 minut

Temat: Uciekamy od dokuczania

Metody i formy pracy:

- burza pomysłów
- gra symulacyjna
- kalambury
- praca twórcza
- dyskusja

Materiały:

- karta z rolami
- kara z fiszkami do kalamburów
- kartki papieru
- kredki
- filmy z kampanii Cartoon Network „Bądź kumplem, nie dokuczaj”:
badzkumplem.cartoonnetwork.pl/#/zobacz-filmy



Cele zajęć:

- przybliżenie problemu dokuczania
- kształtowanie postaw empatycznych
- poznanie sposobów na radzenie sobie z dokuczaniem
- integracja klasy
- rozwijanie wyobraźni



Wprowadzenie:

Nauczyciel na wstępie mówi, że kolejny raz ktoś mu dokuczył w szkole i ma tego serdecznie dość. Ostatnio widział, jak ktoś dokuczał komuś na przerwie w szatni, a nawet podczas obiadu. Pyta uczniów: *Czym według Was jest dokuczanie? Jakie zachowanie uważacie za dokuczanie?*

Ćwiczenie jest przeprowadzone metodą burzy pomysłów, a odpowiedzi są zapisywane na tablicy (bez oceniania i komentowania). Jeśli dzieciom skończą się pomysły, nauczyciel może zadać pytania pomocnicze. Jeśli temat został wyczerpany, nauczyciel pyta: *Dlaczego dokuczanie jest złe? I dalej: Jak zachowują się osoby, którym się dokucza? Co mogą czuć?*

Odpowiedzi na te pytania nauczyciel zapisuje na drugiej tablicy. Dobrze, żeby zostały umieszczone w widocznym miejscu, ponieważ są one powodem uciezki, do której zachęca nauczyciel - uciezki od dokuczania. Czyli od czego dokładnie? Nauczyciel przytacza definicję i zaznacza, jaki będzie cel wspomnianej uciezki.

Definicja:

Dokuczanie to powtarzające się złe traktowanie innych lub celowe ich ranienie. Dokuczanie może zdarzyć się każdemu. Może mieć miejsce w szkole, na placu zabaw, w domu lub w internecie. Może polegać na szturchaniu, biciu, wyśmiewaniu, zabieraniu rzeczy, przezywaniu, wyśmiewaniu, obgadywaniu, ośmieszaniu, celowym pomijaniu innych, wytykaniu z powodu odmienności.

Źródło: badzkumplem.cartoonnetwork.pl/#/czym-jest-dokuczanie





Ćwiczenie 1: Uciekamy od dokuczania

Ćwiczenie stanowi zabawę integrującą klasę, a także rozwija wyobraźnię, kształtuje relacje społeczne oraz pokazuje sposoby radzenia sobie z dokuczaniem.

Nauczyciel wprowadza klasę w zadanie, które będzie polegało na przeniesieniu się na wyobrażony statek. W celu stworzenia atmosfery zachęcającej do zabawy może zapowiedzieć: *Będziemy za chwilę wspólnie płynąć na wyspę, na której nikt nikomu nie dokucza. Uwaga, podobno na tej wyspie jest skarb, poszukamy go, musicie być czujni. Na statku znajduje się załoga i pasażerowie. Każdy z Was wylosuje teraz postać, którą będzie na statku.*

Jeśli uczniów jest więcej niż ról, warto wydrukować je podwójnie – role mogą się powtarzać.

**STRAŻNIK,
KTÓRY WSZYSTKICH
CHCE PILNOWAĆ**

**WESOŁEK,
KTÓRY CIĄGLE
CHCE SIĘ BAWIĆ**

**ZAPOMINACZ,
KTÓRY NIE WZIĄŁ
ZE SOBĄ BAGAŻU**

**KAPITAN
STATKU – SZEŁ**

**NAUKOWIEC,
KTÓRY MA
SZALONE POMYSŁY**

**PRZESZKADZACZ,
KTÓRY WYMYŚLA
ZWARIOWANE ZABAWY**

**MARYNARZ,
KTÓRY NIE USIEDZI
NA MIEJSCU**

**MAJTEK,
KTÓRY CIĄGLE
COŚ GUBI**

**PIŁKARZ,
KTÓRY OSTATNIO
NIE STRZELIŁ
ŻADNEGO GOLA**

**MECHANIK,
KTÓRY MA DZISIAJ
BARDZO ZŁY DZIEŃ**

**KUCHARZ,
KTÓRY CIĄGLE
JEST GŁODNY**

**PRZESTRASZONY
POMOCNIK
KAPITANA**

**POMOCNY
KUMPEL**

**DOWCIPNIŚ,
KTÓRY LUBI ROBIĆ
INNYM ŻARTY**

**ŚPIOCH,
KTÓRY NIE LUBI
HAŁASU**

**INŻYNIER,
KTÓRY UWIELBIA
MATEMATYKĘ**

Poznajmy się i ruszamy

Po wylosowaniu karteczek uczniowie dzieleni są na grupy czteroosobowe. Przedstawiają się, wchodząc w wylosowane role, czyli naśladowując wyobrażony ton, sposób mówienia, gestykulacji, słownictwo danej osoby. Mówią, kim są, **i dlaczego jadą na wyspę, na której nikt sobie nie dokucza.**



Po przedstawieniu się jest czas na ćwiczenie ruchowe, które nauczyciel może zapowiedzieć w następujący sposób: *Uwaga, teraz czas na rozruszanie się przed ważnymi zadaniami. Aby statek szybciej płynął, co robimy?*

Wiosłujemy - nauczyciel pokazuje gest wiosłowania, a cała załoga powtarza po nim. Płyniemy zgodnie z wiatrem - nauczyciel dmucha w wyobrażone żagle, a cała załoga powtarza za nim.

Nabieramy prędkości - nauczyciel tupie nogami, a cała załoga powtarza po nim.

Ćwiczenie można powtórzyć lub zapytać uczniów, jak jeszcze można się rozruszać. W ten sposób nauczyciel motywuje uczniów, podkreślając, że są świetną, zgraną załogą.

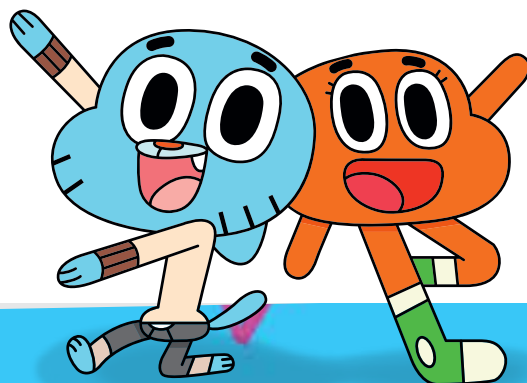
Radzimy sobie z przeszkodami

Teraz będzie czas rozwiązywania zagadek przez wszystkich uczniów. Może się to odbywać w formie pytań do całej klasy. Jeśli nauczyciel ma więcej czasu, może też zaproponować uczniom szukanie rozwiązań w grupach czteroosobowych, a następnie zachęcić do prezentowania ich na forum.

Nauczyciel może zapowiedzieć ćwiczenie w następujący sposób:

Uwaga, pojawiła się pierwsza przeszkoda, góra lodowa. Aby ją ominąć, musimy rozwiązać trzy zagadki:

- W czasie rejsu ktoś dokucza kucharzowi, że ten ciągle jest głodny - przezywając go nieustannie głodomór. Co możesz zrobić?
- Inżynier, który uwielbia matematykę, nie może rozwiązywać zadań, bo ktoś po raz kolejny schował mu książkę z cyframi. Co możesz zrobić?
- Przy pokoju śpiocha ktoś włącza co chwilę głośną muzykę, mimo że śpioch za każdym razem prosi o ciszę, a na jego drzwiach jest nawet tabliczka: „Proszę o ciszę - śpię. Śpioch”. Co możesz zrobić?





Dzieci wymyślają rozwiązania, a nauczyciel podsumowuje to, wymieniając możliwe sposoby reagowania na dokuczanie - zarówno z perspektywy osoby, której się dokucza, jak i obserwatora takiej sytuacji.

Wskazówki: badzkumplem.cartoonnetwork.pl/#/co-mozesz-zrobic

Pytania pomocnicze dla nauczyciela: *Jak myślicie, dlaczego ktoś dokucza? Czy osoby, którym się dokucza, będą dokuczać innym?*

Ćwiczenie 2. Pokaż piratom, że warto być kumplem!

Ćwiczenie zachęca uczniów do refleksji na temat swojego zachowania wśród rówieśników, a także w pozytywny i twórczy sposób pokazuje znaczenie bycia kumplem. Nauczyciel może zapowiedzieć ćwiczenie w następujący sposób: *Udało się nam ominąć górę lodową, ale przed nami kolejne wyzwanie - na horyzoncie widać piratów. Tym razem każdy z załogi proszony jest o odrysowanie swojej dłoni na kartce, ozdobienie jej i dokończenie zdania: **Jestem dobrym kumplem/kumpelką, bo...***

Uczniowie pokazują rysunki. Nauczyciel podsumowuje zapisane i ozdobione prace, podkreślając, jak ważne jest to, by być dobrym, pomagać sobie, wzajemnie się słuchać, dbać o siebie i innych itp. Jeśli jesteśmy dla siebie kumplami/kumpelkami - kolegami/koleżankami, to stanowimy zgraną załogę, która zasłużyła na to, by doплыć na wyspę i odnaleźć skarb.

Nauczyciel pokazuje dzieciom pudełko, z którego każda grupa uczniów losuje dwie fiszki. To są skarby, które można znaleźć na wyspie, na której nikt nikomu nie dokucza. Zadaniem uczniów jest zabawa w kalambury, czyli pokazanie hasła gestami, postawą ciała - byle nie słownie. Pozostała część klasy zgaduje.





Spokój

Dobry nastrój

Szczęście

Miłość

Bezpieczeństwo

Radość

Dobra zabawa

Szczery uśmiech

Przyjaźń

Brak zmartwień

Podsumowanie:

W ramach podsumowania warto jeszcze chwilę porozmawiać o tych emocjach. Kiedy nikt nam nie dokucza, czujemy się bezpiecznie, mamy dobry nastrój, jesteśmy spokojni, przyjaźnimy się itp.

Na koniec nauczyciel wyświetla filmy, które powstały w ramach kampanii „Bądź kumplem, nie dokuczaj”. Zadaje dzieciom pytanie: *Czy dokuczanie może być zabawą?*

badzkumplem.cartoonnetwork.pl -> poznaj naszych ambasadorów

badzkumplem.cartoonnetwork.pl -> zobacz filmy

Nauczyciel podkreśla, dlaczego dokuczanie jest złe, przypomina, jak można sobie z nim poradzić, aby nie było potrzeby uciekania na wyspę. Nauczyciel może zachęcić do tego, aby takie miejsca wolne od dokuczania tworzyć w swoim otoczeniu.

Na koniec nauczyciel prezentuje Kodeks Kumpla:

- 1.** Bądź swoim własnym najlepszym przyjacielem - traktuj innych tak, jak sam chciałbyś być traktowany
- 2.** Bądź miły dla innych, nie osądzaj ich - każdy potrzebuje dobrego kumpla
- 3.** Bądź uczciwy i godny zaufania
- 4.** Bądź lojalny i wstawiaj się za innymi, jeśli tego potrzebują
- 5.** Miej odwagę powiedzieć "przepraszam", jeśli popełnisz błąd
- 6.** Bądź wsparciem, gdy ktoś ma zły dzień
- 7.** Baw się dobrze ze swoimi kumplami i pozwól innym bawić się dobrze z Tobą!

Materiał przygotowany przez Gretę Drożdziel-Papuga z Centrum Edukacji Obywatelskiej w ramach kampanii społecznej Cartoon Network "Bądź kumplem, nie dokuczaj".

Załącznik nr 1

UCIEKAMY OD DOKUCZANIA

STRAŻNIK, KTÓRY WSZYSTKICH CHCE PILNOWAĆ	WESOŁEK, KTÓRY CIĄGLE CHCE SIĘ BAWIĆ	ZAPOMINACZ, KTÓRY NIE WZIAŁ ZE SOBĄ BAGAŻU	KAPITAN STATKU – SZEFF
NAUKOWIEC, KTÓRY MA SZALONE POMYSŁY	PRZESZKADZACZ, KTÓRY WYMYŚLA ZWARIOWANE ZABAWY	MARYNARZ, KTÓRY NIE USIEDZI NA MIEJSCU	MAJTEK, KTÓRY CIĄGLE COŚ GUBI
PIEKARZ, KTÓRY OSTATNIO NIE STRZELIŁ ŻADNEGO GOŁA	MECHANIK, KTÓRY MA DZISIAJ BARDZO ZŁY DZIEŃ	KUCHARZ, KTÓRY CIĄGLE JEST GŁODNY	PRZESTRASZONY POMOCNIK KAPITANA
POMOCNY KUMPEL	DOWCIPNIŚ, KTÓRY LUBI ROBIĆ INNYM ŻARTY	ŚPIOCH, KTÓRY NIE LUBI HAŁASU	INŻYNIER, KTÓRY UWIELBIA MATEMATYKĘ

Załącznik nr 2

POKAŻ PIRATOM, ŻE WARTO BYĆ KUMPLEM!

	Szczery uśmiech	Spokój	Dobry nastrój
Miłość	Przyjaźń	Bezpieczeństwo	Brak zmartwień
Szczęście			Radość
		Dobra zabawa	