Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей городского округа Стрежевой»

Проектная работа.

СЦЕНАРИЙ СЕМИНАРА ДЛЯ ПОДРОСТКОВ

**«Дети в сетях»**

**Работу выполнила:**

Карина Исаева

**Руководитель:**

Телешева Марина Владимировна,

заведующая отделом журналистики

и клубной работы ЦДОД

г. Стрежевой, 2019 год

**Содержание:**

Введение……………………………………………………………………..……3

Тематический обзор……………………………………………………………. 7

Социологический опрос………………………………………………….……..16

Обоснование выбранного формата взаимодействия………………………….19

Ход мероприятия……………………………………………………………..….21

Необходимые ресурсы…………………………………………………………..25

Ожидаемые результаты…………………………………………………………25

Список использованной литературы…………………………………………..26

**Введение:**

Ты просыпаешься, и первым делом рука тянется к смартфону, знакомая картина? Ты судорожно начинаешь листать ленту ВКонтакте, Instagram, Facebook, а, может, ты всецело погрузился в Twitter. Проверяешь мобильную почту, заходишь на любимые Интернет-сайты. Лайк за лайком, репост за репостом, просмотр за просмотром… «Ну и что такого? - спросите вы - В чем, собственно, проблема?» Нет, дело даже не в том, сколько времени мы проводим в Интернете, хотя этот вопрос тоже очень тонкий и щепетильный. Загвоздка заключается в следующем: а КАК мы проводим эти самые часы во всемирной паутине? И тут-то оказывается, что мы вовсе не уточняем какую-то новую тему по физике, не читаем исторические материалы и не проходим интересные тесты. Мы бездумно ставим лайки направо и налево, совсем не замечая окружающей действительности. Постепенно реальная жизнь становится скучной, серой, трудной, неинтересной. И от неё так приятно укрыться в Интернете. Здесь легко можно быть таким, каким ты не являешься на самом деле. Ведь главное для многих сейчас «казаться, а не быть»...

Однако, проблема данная не была бы настолько устрашающе-неконтролируемой, если бы шквал Интернет - информации носил бы лишь позитивный (или, по крайней мере, нейтральный) характер. Если эти сведения были бы всегда достоверными, ну , или , как минимум, не угрожающими психологическому и физическому здоровью человека.

Двадцать лет назад, по словам Р. Махаффи, исследователя-криминолога из отдела киберпреступлений (преступлений с использованием информационных технологий) Министерства юстиции штата Миссисипи, интернет был «Диким Западом», где не действовали никакие законы и каждый мог делать, что пожелает. Первые варианты реализации общения в сети были похожи скорее на общины, и в них работала человеческая модерация. Их участники не только общались онлайн, но и собирались вживую, и в этот процесс было включено не так много людей. Потом пользователей интернета стало гораздо больше. Вырос и уровень агрессии в интернете. Сейчас сотрудники многих социальных сетей обеспокоены тем, что их площадки недостаточно безопасны и отпугивают пользователей, и разрабатывают механизмы борьбы с кибербуллингом.

Кибербуллинг - один из самых губительных типов онлайн - атак, ввиду того, насколько беспощадно злоумышленники порой используют неуверенность жертвы в целях причинения ей наибольшей психологической травмы и унижения. Кибербуллинг обычно проявляется в отправке жертве сообщений с угрозами или в публикации унижающих достоинство жертвы фотографий и видео в социальных сетях. В создании поддельных веб-сайтов с унижающей жертву информацией. Последствия кибербуллинга зачастую имеют печальный или даже фатальный исход.

**Цель СЕМИНАРА:** работа с инициативными подростками по обсуждению проблемы кибербуллинга для поиска эффективных методов борьбы с этим опасным явлением.

**Задачи:**

* Провести социологический опрос среди подростков в возрасте от 13 до 18 из разных городов нашей страны в социальных сетях для подтверждения актуальности.
* Проработать план, сценарий семинара по профилактике кибербуллинга и необходимые для его проведения материалы.
* Разработать методики по пропаганде правильнрого отношения к кибербуллингу - буклеты (раздаточный материал)
* Найти целевую аудиторию для проведения двухдневного семинара посредством анонсирования информации о нем в детских СМИ города, заручиться поддержкой педагогов ЦДОД.
* Реализовать разработанные в рамках семинара мини-проекты.

**Целевая аудитория:** учащиеся старших классов и среднего звена школ города.

**Актуальность** данного проекта можно легко подтвердить статистическими фактами, предоставленными сайтом «ПостНаука»: «Мы опросили почти триста московских школьников в пяти общеобразовательных организациях города об их опыте кибербуллинга. Получилось, что ситуация кибербуллинга — обычный опыт современных московских школьников. Около 72% подростков сообщили о том, что были участниками онлайн-травли. По данным интернет опроса, из тех, кто имеет опыт жертвы агрессии, сами были агрессорами и ответно оскорбляли 26% подростков. Примерно в 40% случаев дети, которые были жертвой, сами становились агрессорами в Сети. И всего около половины, 44,3%, сообщили о своем опыте преследования либо агрессии в интернете».

По данным расследования «Новой газеты», в период с конца 2015 по начало 2016 года в России зарегистрировано более 130 детских суицидов, совершенных под воздействием игры «Синий кит», являющейся, пожалуй, наиболее страшным и масштабным подтверждением проблемы кибербуллинга. Последним громким случаем стало двойное самоубийство пятнадцатилетней Юлии Константиновой и шестнадцатилетней Юлии Константиновой. Согласно данным британской газеты [«Индепендент» (TheIndependent)](http://inosmi.ru/independent_co_uk/), перед прыжком Юлия написала в статусе социальной сети слово «Конец» и опубликовала фотографию синего кита. Вероника же оставила сообщение «Смысл потерян… Конец». Сотни невинных детских жизней обрываются столь трагично, страшно и нелепо.

А вот классический пример Интернет-травли, коснувшийся близких нам людей. Продолжительный период времени в социальной сети «ВКонтакте» существовало сообщество «Фотослив Стрежевой», где под различными угрозами, манипуляциями, агрессией и требованиями жертв заставляли выполнять те или иные необходимые обидчику действия, в противном случае грозились публикацией неудачных кадров человека в это самое сообщество, за которым следил практически весь город. Решить проблему удалось с помощью правоохранительных органов, которые вычислили администратора паблика и предприняли необходимые меры.

**Тематический обзор. Описание проблемы.**

Необходимо тщательно ознакомиться с литературой, касающейся темы кибербуллинга в Интернете.

Кибербуллинг (электронная травля, жестокость онлайн) — это вид травли, преднамеренные агрессивные действия систематически на протяжении длительного периода, осуществляемые группой или индивидом с использованием электронных форм взаимодействий, направленных против жертвы, которая не может себя защитить. Это может происходить через смс-сообщения, социальные сети, создание компрометирующих веб-страниц или размещение унижающего, оскорбляющего видеоконтента и так далее.

Такое отнюдь нелицеприятное определение выдает практически каждый сайт.

Сейчас актуальна задача различения систематической кибертравли и отдельных проявлений агрессии с использованием гаджетов и электронных технологий. Когда опыт встреч с кибербуллингом исследуется методом опроса, то бывает сложно отделить, сообщают ли респонденты о продолжительных агрессивных действиях по отношению к одним и тем же людям или речь идет о ярких, жестоких или грубых, но не связанных между собой эпизодах.

***Виды кибербуллинга.***

Мы должны отделять просто конфликтную ситуацию между людьми от ситуации травли, которая характеризуется продолжительностью и наличием четко обозначенных агрессора и жертвы. Например, Г. В. Солдатова предлагает использовать классификацию онлайн-агрессии, где выделяются по типу и форме агрессивных проявлений в интернете хейтинг, троллинг, флэйминг, кибербуллинг и киберсталкинг, иногда также дополняют такими формами, как грифинг и секстинг.

*Кибербуллинг* (cyberbulling) — это целенаправленный и повторяющийся вред, наносимый кому-то с использованием интернет-технологий, компьютеров, гаджетов и других электронных девайсов.

*Троллинг* (cybertrolls) — это ситуации, когда именно агрессоры публикуют негативную, тревожащую информацию на веб-сайтах, страницах социальных сетей, даже на мемориальных страницах, посвященных умершим людям.

*Хейтинг* (hate) — это негативные комментарии и сообщения, иррациональная критика в адрес конкретного человека или явления, часто без обоснования своей позиции.

*Флэйминг* (flaming) — это вспышка оскорблений, публичный эмоциональный обмен репликами, часто разгорается в чатах и комментариях в социальных сетях. Так как это происходит публично, большое количество людей могут спонтанно подключаться к оскорблениям одной из сторон конфликта. Часто бывает, что одна из сторон ставит целью вовлечение большого количества случайных свидетелей в противостояние.

*Киберсталкинг* (cyberstalking; tostalk — преследовать, выслеживать) — использование электронных коммуникаций для преследования жертвы через повторяющиеся угрожающие, вызывающие тревогу и раздражение сообщения с намерением напугать жертву угрозой противозаконных действий или повреждений, которые могут быть осуществлены с получателем сообщений или членами его семьи.

*Грифин*г (griefers) — это процесс, в котором игроки целенаправленно преследуют других игроков в многопользовательских онлайн-играх. Их цель не победить в игре, а лишить удовольствия от игры других. Их легко можно узнать: они активно используют брань, блокируют отдельные области игры и открыто мошенничают в игре, также они могут использовать более опасные методы воздействия на играющего (например, разместить специально созданную мигающую панель с движущимися объектами, провоцирующую у игроков эпилептический приступ).

*Секстинг* (sexting) — это процесс рассылки или публикация фото- и видеоматериалов с обнаженными и полуобнаженными людьми. Чем старше дети, тем выше вероятность их вовлечения в секстинг. Иногда сообщения рассылают в рамках парных отношений, в других случаях преследуют при этом цели травли и нанесения вреда, например, выкладывая в интернет обнаженные фото бывшей партнерши в качестве мести за болезненный разрыв отношений. Получение такого рода сообщений может вызвать сильную тревогу у ребенка.

#### **Что делают кибербуллеры?**

#### Буллеры (те, кто травит):

* создают страницы, посвященные издевательствам, пересылают издевательские карикатуры, публикуют унизительные фотографии или видео,
* распространяют о жертвах унизительные слухи,
* заваливают комментариями или личными сообщениями с оскорблениями и угрозами
* угрожают физической расправой,
* «сталкерят» —  продолжительно домогаются и преследуют,
* публикуют сведения о жертве вопреки её воле, иногда перед этим шантажируют, разглашают личную информацию (аутинг), не только порно и интимные фотографии, но и финансовое положение, род деятельности.

***Особенности кибербуллинга.***

Одно из важных преимуществ травли в интернете для агрессора — это чувство безнаказанности. Вживую жертва может привлечь посторонних людей или дать физический отпор, а анонимная травля на физической дистанции развязывает агрессору руки.

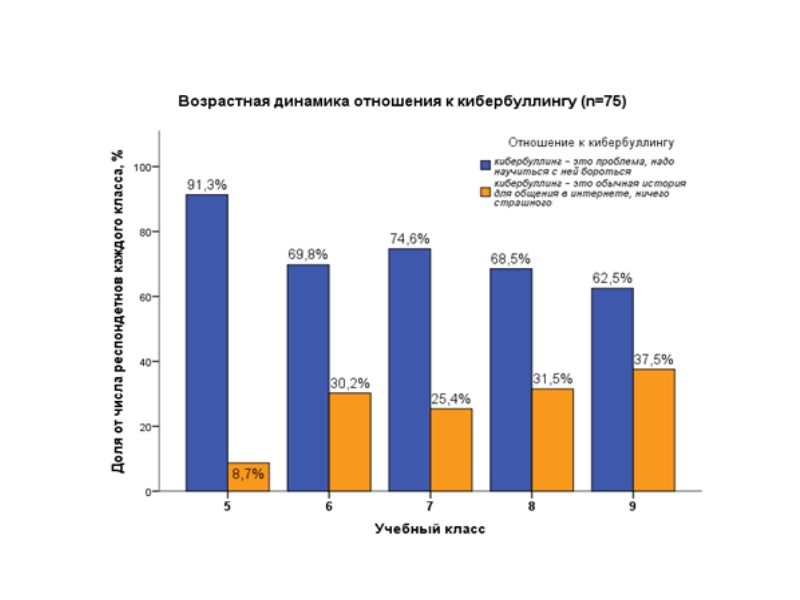
Кроме того, в интернете агрессор не видит эмоций жертвы. Можно только догадываться по ответам жертвы, что она чувствует. Агрессор до конца не знает, не играют ли с ним, ведь можно притвориться жертвой и троллить в ответ.

В отличие от обычного буллинга, кибербуллинг непрерывен. Ребенок может выйти из школы, из класса, а не буллинг остановится. Общение в социальных сетях сегодня является важной частью коммуникации. Чтобы остановить кибертравлю, приходится совсем исключать себя из общения, иначе жертва оказывается круглосуточно подвержена атакам. Ребенок ложится спать, а утром опять видит в социальных сетях свою фотографию с оскорбительной подписью.

***Возраст и отношение к кибербуллингу.***

56% тех, кто страдает от кибербуллинга, — подростки. И каждый третий встречается с агрессией в интернете. Наше исследование показало, что пик вовлечения в киберагрессию приходится на пятые-шестые классы. Чем старше становятся подростки, тем ниже уровень киберагрессии. В целом вовлеченность подростков в буллинг и кибербуллинг постепенно к окончанию школы снижается, но в отдельных случаях травля будет сохраняться .

От пятого класса к шестому идет нарастание частоты ситуаций кибербуллинга, на шестой-седьмой классы приходится пик, и дальше идет по нисходящей. Опыт жертвы более-менее равномерно распределен по возрасту. Жертвы чаще всего встречались с тем, что про них размещали грубые или оскорбительные комментарии либо распускали слухи и сплетни или оскорбления и угрозы. На социальные сети приходится порядка 60% всей агрессивной формы поведения в интернете.



***Возрастная динамика отношения к кибербуллингу.***

70% респондентов считают, что кибербуллинг — это проблема и надо научиться с ней бороться. Восприятие этой проблемы снижается с возрастом: с тем, что кибербуллинг опасен и его нужно предотвращать, согласились больше 90% пятиклассников, но только 60% девятиклассников видят в нем серьезную проблему.

Если говорить про распространенность кибербуллинга для людей разных возрастов, то, по данным проведенного исследования фондом «Дети онлайн» под руководством Г. В. Солдатовой, можно сказать, что чаще всего с кибербуллингом встречаются несовершеннолетние (до 18 лет) — 41%, среди людей от 18 до 35 лет — чуть меньше трети, а среди тех, кто старше 35 лет, — 31%.

Важным в нашем исследовании было то, что в 41% случаев кибербуллинг возникал либо продолжался не только в виртуальной реальности, но и в непосредственном контакте между подростками. В исследованиях десятилетней давности онлайн-агрессия только в 10% случаев переходила во взаимодействие в реальности. Два раньше почти не связанных пространства сейчас все больше и больше пересекаются, и интернет больше не изолирован от остальной реальности.

Примерно в 17% ситуаций агрессия офлайн трансформировалась в кибербуллинг. В четверти случаев, наоборот, интернет-событие имело продолжение в реальной жизни.

**Серьезность кибербуллинга**

Кибербуллинг на первый взгляд может показаться менее серьезным явлением, чем реальная агрессия. Но последствия кибербуллинга бывают очень тяжелыми, в их список могут входить не только негативные эмоции (стыд, страх, тревога), но и суицидальные попытки и завершенные суициды.

Еще одна сложность — отсутствие обратной связи. В эпизодах «очного» буллинга агрессор видит уязвимость жертвы и может в какой-то момент остановиться, не доводить до самоубийства и других разрушительных последствий. А в интернете не видно, что происходит с другой стороны, и агрессор не знает, когда нужно вовремя прекратить. Поэтому агрессия онлайн может быть чрезмерной и более опасной.

Hinduya S., Patchin J.W. (2018) пишут о связи между кибербуллингом и снижением самооценки, проблемами в семье, проблемами с успеваемостью, насилием в школе и другими формами девиантного и делинквентного поведения: прогулы, употребление алкоголя и наркотиков. Подвергавшиеся кибербуллингу юноши и девушки сообщают о суицидальных мыслях, известны и завершенные суициды.

Последствия есть не только для жертвы, но и для агрессоров и свидетелей — это и виктимизация, склонность к психосоматическим проблемам, делинквентному и агрессивному поведению, социальной тревожности.

***Где «живет» кибербуллинг?***

Большая часть подростков говорит, что чаще всего встречается с кибербуллингом в «ВКонтакте», частично на Youtube, в чатах, и только 12% — в многопользовательских онлайн-играх. По информации Google на 2013 год, подростки уделяли социальным сетям более пяти часов в день, и эта цифра растет. Ребенок воспринимает интернет как безопасную среду. Когда оказывается, что она может быть агрессивной, срабатывает эффект неожиданности, и это ранит сильнее. Гаджет доставляет удовольствие, компьютерные игры — удовольствие, общение — удовольствие, лайки — удовольствие. И вдруг ребенок становится жертвой, при этом оставшись один на один с агрессором, потому что страшно и стыдно к кому-то обратиться за помощью. Это было его персональным пространством, и в нем он неожиданно оказался уязвим. Внезапность может сыграть дурную шутку с детьми. В связи с этим программы профилактики кибербуллинга включают в том числе обучение правилам соблюдения конфиденциальности и различению, что можно и что нельзя публиковать в интернете.

***Поддержка и терапия пострадавших от кибербуллинга.***

Большая часть жертв кибербуллинга обращается за помощью к друзьям, и только 18% к родителям, 15% к модераторам, 10% к одноклассникам, 10% к игре. В отличие от офлайн-буллинга, в случае кибербуллинга мы видим, что люди активнее ищут поддержку и имеют больше возможностей ее получить.

Четверо из пяти детей не обращаются за помощью к родителям, когда оказываются вовлечены в кибербуллинг. Скорее всего, потому, что многие родители, по мнению подростков, вообще плохо понимают, что происходит в интернете. Вторая причина этого заключается в том, дети не хотят допускать родителей в свое киберпространство. Если половина детей сами отвечают агрессией на агрессию, то они не очень хотят показывать родителям, что именно они пишут.

При этом есть разница между юношами и девушками: девушки заметно чаще обращаются за помощью к родителям. Из мальчиков — один из десяти, а из девочек — каждая четвертая. К друзьям заметно чаще обращаются за помощью девочки; мальчики — чаще к администраторам и к другим участникам игры.

Российская статистика распределения по полу отличается от мировой. По данным ЮНЕСКО, в мире в целом девочки чаще бывали жертвами, чем мальчики. По нашим данным, в России мальчики чаще становятся жертвами, чем девочки.

Таким образом, интернет кажется площадкой, где можно позволить себе все что угодно. В современном обществе прямая агрессия недопустима, но все равно возникает злость, ярость по отношению к другому человеку. Если становится разрешена такая форма агрессии, как общественное осуждение, люди могут ее использовать для легализованного выражения собственной злости, возникшей, вполне возможно, в результате каких-то других причин. Кто-то скомпрометировал себя, и можно, не стесняясь, выплескивать на него свое раздражение. Такой способ обращения с агрессией используется довольно часто. Например, я могу улыбаться соседям, но если они вовремя не подстригли лужайку, то напишу жалобу, их за это штрафуют, а я получу удовлетворение и выплесну накопившуюся злость.

Спортивные состязания — это тоже способ обращения с агрессией. Огромное значение придается, например, хоккейному матчу между Соединенными Штатами и Российской Федерацией: вся агрессия канализируется в эту игру. Это то место, где я могу быть легально агрессивным.

Если мы посмотрим на поведение людей в интернете, допустим, в 2014–2015 годах после посвященных Украине статей на новостных каналах, мы увидим, что огромное количество оскорбительных комментариев было и с той и с другой стороны. Люди моментально вспыхивали. Это говорит о болезненности переживаний людей. Ярость — это реакция на боль. И с этим необходимо бороться.

**Социологический опрос.**

Для того, чтобы подтвердить или опровергнуть актуальность темыкибербуллинга, в социальных сетях «ВКонтакте» и «Instagram» был проведен социологический опрос, участниками которого стали 124 подростка в возрасте от 13 до 18 лет.

Ребятам для ответа предоставлялось четыре вопроса с вариантами ответа «да» и «нет». Результаты можно увидеть на диаграммах.

102 респондента, что составляет приблизительно 82% от количества опрошенных, знакомы с понятием кибербуллинга. Остальные 22 человека, или 18%, с данным явлением не знакомы.

109 респондентов, что составляет приблизительно 88% от количества опрошенных, считают, что кибербуллинг действительно представляет собой серьезную угрозу нынешнего времени. Остальные 15 человек, или 12%, не воспринимают всерьез угрозу Интернет-травли.

56 из 124 (45%) опрошенных признались, что так или иначе на своем жизненном опыте сталкивались с Интернет-травлей, однако чуть больше половины респондентов (55%) с Кибербуллингом в реальной жизни не встречались.

Аж 118 респондентов, или 95% подростков, ответили, что непосредственно хотели бы принять участие в решении проблемы кибербуллинга, и только 6 из опрошенных (5%) остались равнодушны.

**Вывод:** исходя из результатов социологического опроса, можно умозаключить, что проблема Интернет-травли, как бы печально это не было, очень популярна в наши дни. Данную позицию подтверждает количество опрошенных респондентов, давших утвердительных ответ на второй и третий вопрос. Однако школьники хотели бы своими силами посодействовать пусть и крохотно-частичному, но такому необходимому решению кибербуллинга.

**Обоснование выбранного формата взаимодействия.**

В современном мире насчитывается невероятно огромное количество различных форм проведения мероприятий.

Так как тема невероятно серьезная, сложная и требующего тщательного осмысления, я решила отказалась от всевозможных игровых форматов: квестов, игр по станциям, викторин, посчитав такую форму взаимодействия кощунственной (ведь погубивший сотни невинных жизней «Синий кит» тоже был своеобразной квест-игрой).

Ознакомившись с литературой по теме организации мероприятий, наиболее подходящей оказалась новейшая технология OpenSpace, в рамках которой можно провести двухдневный семинар.

*Что это за формат*

Сегодня данная технология активно используется во всем мире для проведения конференций, симпозиумов, совещаний, семинаров и т.д. И она результативна!

Длительность: 1-2 дня

Для чего подходит такой формат?

* Когда нужно обсудить сложную тему, собрать в одном месте все стороны, заинтересованные в вопросе
* Для стратегического планирования: выявления целей и планирования дальнейших действий
* Когда есть необходимость в обмене знаниями и опытом
* Когда есть необходимость в групповом обсуждении горячего вопроса
* Когда нужно организовать общение между разными группами людей
* Для тимбилдинга посредством обсуждения и общения

Однако использовать методику предполагается в нашем случае не в совсем чистом виде. Технология «открытого пространства» подразумевает практически полную свободу действий и включает в себя четыре основных правила:

1. Все, кто находится здесь и сейчас – это нужные люди.   
2. Все, что случится – это то, что должно было произойти.   
3. Любое время начала – это то самое время.   
4. Процесс работы заканчивается самостоятельно.

Нам же требуется вычленить лишь ту атмосферу непринужденности, творческого креатива и плотного взаимодействия участников, которую дарит OpenSpace, для создания наиболее интересных и эффективных продуктов на выходе.

**План мероприятия**

|  |  |
| --- | --- |
| День первый. С 11:00 до 14:00 | День второй. С 11:00 до 14:00 |
| 11:00 – 11:30 – знакомство, тренинг на сплочение, разделение жеребьевкой по четырем творческим группам.  11:30 – 12:20 – введение участников семинара в курс проблемы кибербуллинга, выступление с презентацией.  12:20 – 12:30 – кофе-пауза  12:30 – 13:00 – анализ ситуации. Составление портрета типичного подростка, попавшего в ловушку Интернет-травли.  13:00 – 14:00 – мозговой штурм. Первичная работа над мини-проектами по решению проблемы кибербуллинга. | 11:00 – 12:40 – окончание работы. Подготовка к защите идей.  12:40 – 12:50 – кофе-пауза  12:50 – 13:30 – защита проделанной работы. Регламент – 10 минут на одну команду.  13:30 - 14:00 – подведение итогов, награждение, медитация для позитивного отношения к жизни. |

Основная задача – создание каждой проектной группой одного мини-проекта (или просто расписанной идеи) по профилактике проблемы кибербуллинга. Сводная таблица-анонс хода семинара представлена выше. Далее хотелось бы конкретизировать некоторые моменты.

**Сценарий семинара. День 1.**

11:00 – 11:30 – цель – познакомить и сплотить участников друг с другом.

Изначально, после сбора всех участников семинара, они выходят на отрытое пространство помещения. Их цель – с закрытыми глазами, не сговариваясь, досчитать до числа, равное количеству пришедших. Один человек может говорить лишь одну цифру. Если два или более участников сказали одно и тоже число одновременно, начинаем игру- тренинг снова.

Время выполнения – примерно 10 минут.

Далее все участники семинара вытягивают цветовые сигналы красного, желтого, синего и зеленого цвета, после чего разбиваются по группам и занимают рабочие зоны с таким же цветовым сигналом.

Время выполнения – примерно 5 минут.

Далее каждая команда должна выбрать одного спикера, который, после потного семиминутного общения команды, должен кратко рассказать все, что удалось узнать о ее членах.

Время выполнения – примерно 15 минут.

**Итого: 30 минут**

11:30 – 12:20 –Информационный блок.

цель – познакомить участников семинара с проблемой кибербуллинга и объяснить структуру их мини-проектов.

Для этого будет использоваться информация, располагающаяся в тематическом обзоре проекта, сопровождаемая презентацией.

12:30 – 13:00 – Проектный блок.

цель - проанализировать ситуацию, обобщить полученную информацию. Составить портрет типичного подростка, попавшего в ловушку Интернет-травли.

Каждой команде предоставляется ватман и макркеры/фломастеры. Они должны посредством коллективного совещания как бы обобщить полученную ранее информацию, нарисовав типичного подростка, попавшего в ловушку Интернет-травли и ответив на вопросы:

* Каковы были предпосылки того, что он стал жертвой кибербуллинга?
* Что с ним сейчас происходит?
* Как можно помочь этому подростку?

Время выполнения: 15-20 минут.

13.20 Презентация идей

Далее команды выступают с полученными портретами, рассказывая историю своего подростка, и отвечают на вопросы других групп.

Время выполнения: 10 – 15 минут.

14:00 – Мозговой штурм.

цель – запустить творческий процесс.

У каждой команды на рабочей зоне есть ватман и писчие принадлежности. Особенность этого этапа в том, что идеи по борьбе с кибербуллингом фиксируются на бумаге и не критикуются.

Если команда, предложив изначально как минимум 10 различных идей, определилась с тем, что конкретно они хотят воплотить в жизнь, то ее члены могут переходить к следующему этапу - первичной работе над минипроектами по решению проблемы кибербуллинга по плану:

При выполнении мини-проектной работы, не забудьте осветить следующие моменты:

* Цель проекта
* Его задачи
* Суть идеи (ход мероприятия по профилактике кибербуллинга, акция, создание агитационного материала и т. д)
* Необходимые для реализации идеи средства (материальные, человеческий фактор)
* Ожидаемые результаты

**Сценарий. День 2.**

11:00 – 12:40 –Мастерская проектов.

цель - окончить работу над проектами. Подготовиться к защите идей.

Команды заканчивают оформление проектных работ, выбирают ответственных за защиту, готовят текст выспупления/презентации.

12:50 – 13:30 – Презентация идей

цель – защитить результаты проделанной работы.

Регламент – 10 минут на одну команду (защита + вопросы других творческих групп).

Защита презентаций в формате PechaKucha (20 слайдов, по 20 секунд на каждый).

Время выполнения: примерно 7 минут (+ примерно 3 минуты на вопросы).

13:30 - 14:00 – Финальный этап.

цель - подвести итоги, наградить авторов лучших проектов, создать позитивный настрой.

Все участники семинара награждаются сертификатами и благодарственными письмами. Предоставление возможности высказаться всем желающим, мини-рефлексия. Затем аффирмация для создания положительного настроения.

**Необходимые ресурсы.**

Для реализации данного проекта также понадобится некоторое материально-техническое оснащение, а именно:

* Помещение для проведения мероприятия с интерактивной доской, столами и стульями
* 4 ноутбука
* Десять ватманов
* Маркеры/фломастеры

**Ожидаемые результаты.**

1. В итоге семинара планируется создание командами не менее четырёх проектов, направленных на реализацию в городе интересных и эффективных мероприятий по борьбе с кибербуллином.
2. Более серьёзное и глубокое осознание участниками семинара насущной проблемы кибербуллинга, переориентирование и переосмысление мышления относительно данной проблемы.
3. 3.Созданные проекты далее будут дорабатываться и готовиться к реализации. Планируется воплотить в жизнь все четыре идеи.
4. Всем участникам будут предоставлены информационные брошюры (см. Приложение №1), которые они потом распространят среди своих одноклассников/друзей/знакомых с целью популяризации путей решения проблемы интернет-агрессии.

**Список использованной литературы:**

<https://postnauka.ru/longreads/86459>

<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82-%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BB%D1%8F>

<https://www.avast.ru/c-cyberbullying>

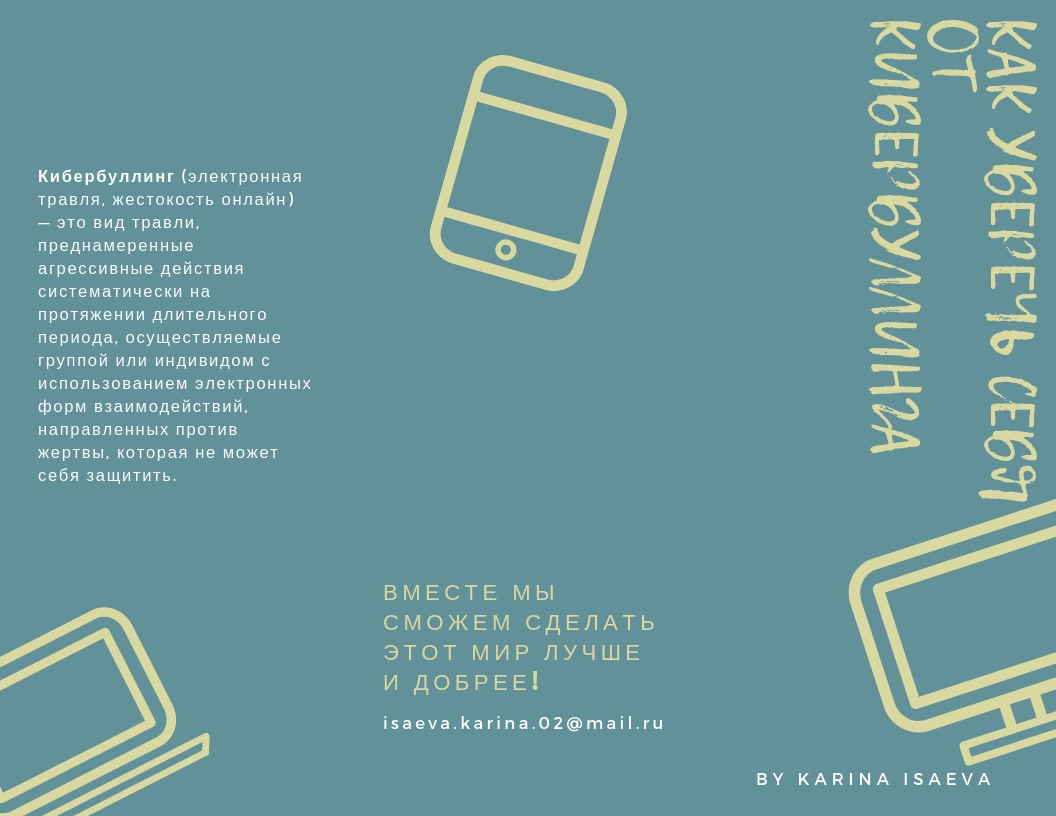
<https://scienceforum.ru/2016/article/2016028679>

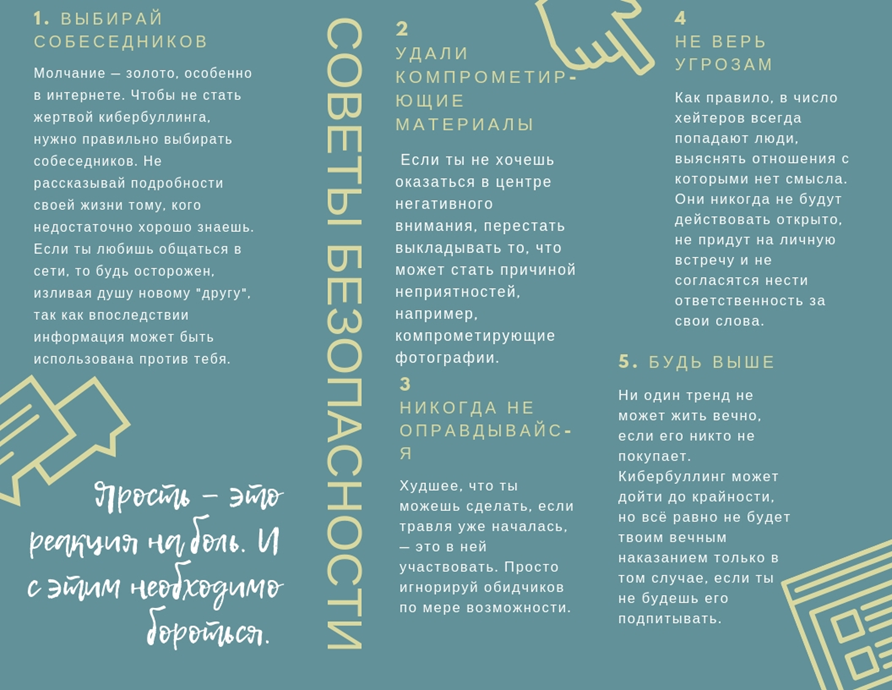
<https://team29.org/story/cyberbullying/>

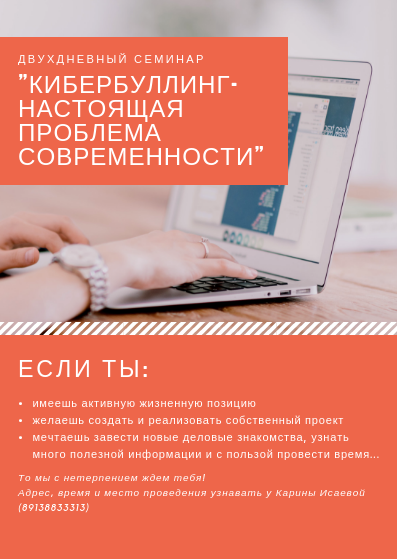
<https://inosmi.ru/social/20180102/241094549.html>

<https://event.ru/trips/5-interaktivnyih-formatov-dlya-meropriyatiy-novogo-pokoleniya/>

**Приложение**

Приложение №1. Брошюра-пособие по безопасности в Интернете



Приложение №2. Объявление о семинаре.