

Scenariusz nr 7 dotyczący projektu *Metody i sposoby przeciwdziałania mowie nienawiści i fake news – szkolenie dla przedstawicieli i pracowników sektora edukacji nieformalnej.*

Temat: Gramy do jednej bramki – w sporcie gramy Fair Play

Czas trwania: 60 minut

Cel ogólny: Przybliżenie uczniom pojęcia równości w sporcie.

Cele szczegółowe:

Uświadomienie młodzieży, że w sporcie nie ma miejsca na dyskryminację.

Wzbudzenie postawy fair play w sporcie.

Poznanie sposobów zapobiegania podziałom.

Liczba uczestników: scenariusz dedykowany dla grupy 20 osób ze szkół podstawowych w wieku 12-15lat.

Metody: energizer , burza mózgów, praca wspólna, zadanie interaktywne z wykorzystaniem platformy internetowej

Materiały: tablica, karteczki samoprzylepne, telefony i komputer z dostępem do Internetu, rzutnik

Przebieg:

1.Wprowadzenie (10 min)

Zabawa: Wszyscy uczestnicy siadają w kręgu twarzami do środka. Pro-wadzący rozpoczyna grę jako osoba stojąca w środku. Osoba stojąca w środku wypowiada zdanie, które ją określa, rozpoczynając od sformułowania „wszyscy, którzy...”. Uczestnicy, których również dotyczy to zdanie, zamieniają się miejscami. W tym czasie osoba ze środka kręgu próbuje usiąść na wolne miejsce. Osoba, która została bez krzesła, zostaje w środku i wypowiada nowe zdanie. Grę powtarzamy kilkakrotnie.

2. Zadania (50 min)

Młodzież zostaje podzielona na grupy 4-5 osobowe. Będą mieli za zadanie zastanowić się wspólnie czym jest dla nich zasada fair play w sporcie i nie tylko. Swoje pomysły zapiszą na samoprzylepnych karteczkach (po 1 stwierdzeniu na kartkę). Po zakończonej burzy mózgów Grupy po kolei przyczepią swoje propozycje na tablicy i odczytają swoje pomysły. Jest to również czas na przemyślenie, dopełnienie informacji przez prowadzącego. Następnie nastąpi podsumowanie stwierdzeń i stworzenie wspólnej definicji fair play. W przypadku trudności w realizacji zadania, przytocz samodzielnie definicję (Załącznik 1.) (ok. 20minut)

Mając stworzoną definicję nastąpi wspólne tworzenie kodeksu fair play. Kodeks ten spisany zostanie w interaktywnej formie za pomocą platformy www.mentimeter.com. Pomysły młodzieży zapisane zostaną w formie rankingu, następnie każdy uczeń będzie mógł zagłosować, która zasada jest dla niego najważniejsza. W ten sposób zostaną uszeregowane punkty kodeksu (Załącznik 2). (ok. 20 minut)

3. Ewaluacja/ podsumowanie (10 min):

Prowadzący podsumuje przebieg zajęć. Na koniec nastąpi krótka refleksja i pytanie dlaczego zdaniem młodzieży te zasady są najważniejsze. Ważne aby na koniec wspomnieć, że grając Fair Play nie ma miejsca a dyskryminację innych zawodników niezależnie czy pochodzi z biednego czy bogatego środowiska ani żadnej i należy działać jak równy z równym.

Materiały dla prowadzącego:

Załącznik 1.

Fair Play to termin o którym każdy słyszał, ale interpretacja obszaru jego zasięgu jest różna, podobnie jak mnogość definicji. Zasada niezwykle potrzebna w życiu każdego człowieka, często przyporządkowywana wyłącznie do zagadnień związanych ze sportem. Fair Play to czysta, uczciwa gra, prowadzona nie tylko w sposób zgodny z przepisami, ale także piękny i szlachetny. Nie należy jednak traktować jej jak przymusu, którego należy przestrzegać, lecz jako coś więcej – postawę moralną, wynikającą z naszych wewnętrznych przekonań. Za prekursorów Fair Play uważa się starożytnych Greków, z ich kultury wywodzi się pojęcie etyki (ethicos – zgodny z obyczajem). Przed każdą rywalizacją jej uczestnicy składali przysięgę, która w treści zawierała zobowiązania do przestrzegania norm etycznych w okresie trwania zawodów. Za nieuczciwe praktyki groziły kary pieniężne lub publiczne wykluczenie z Igrzysk. Obecna zasada Fair Play (czystej gry), której staramy się przestrzegać, powstała na Wyspach Brytyjskich w czasach celtyckich i początkowo nie miała związku ze sportem, ale przede wszystkim z zasadami dotyczącymi postępowania wojennego.

Załącznik 2.

Instrukcja obsługi platformy www.mentimeter.com

- Wejść na stronę internetową i założyć konto prowadzącego
- Na stronie głównej kliknąć przycisk „+New presentation” oraz nadać jej nazwę
- Ukaze się pusta prezentacja
- Z typów prezentacji po prawej stronie wybrać typ RANKING

Z prawej strony znajdują się pola do uzupełnienia: pierwsze z nich to pytanie, będzie to „Kodeks Fair Play”

Niżej znajdują się pola i nazwach „Item” w tym miejscu należy wpisać propozycje młodzieży co do kolejnych punktów Kodeksu. Aby dodać więcej pozycji należy kliknąć „+ Add another”

- Wyżej wybierając opcję „Customize” należy odznaczyć pole „Close voting” aby uczniowie mogli głosować.

- Po dodaniu wszystkich propozycji (max 12) i udostępnieniu głosowania należy kliknąć przycisk w prawym górnym rogu strony „Present”
- W tej chwili prezentacja wyświetli się w trybie pełnoekranowym z możliwością głosowania. W tym momencie należy wyświetlić stronę uczestnikom (można to zrobić już na etapie wpisywania pomysłów).
- Uczestnicy wchodzą na stronę internetową www.mentimeter.com i na samej górze strony wpisują kod znajdujący się na prezentacji.
- W tym momencie młodzież może głosować nadając największe priorytety każdej kolejnej opcji.
- Po zakończeniu głosowania można zapisać zrzut ekranu np. klikając na prezentację prawym przyciskiem myszy i wybrać opcję „Wykonaj zrzut ekranu” następnie obraz powinien zapisać się automatycznie. Jeżeli się to nie stanie należy wkleić go do programu Paint lub MS Word.