



"Zatrzymaj się zanim wyślesz"

- Grupa: młodsze klasy szkoły podstawowej (7–11 lat)
- Tematy: rozpoznawanie nieprawdziwych informacji + gorące słowa
- Czas: 15 minut
- Forma: praca w kole lub małych grupach

PRZEBIEG (krok po kroku)

- 1** Przeczytaj dzieciom wiadomość na głos. (2 min)
- 2** Zadaj pytania z materiału roboczego – zbierz odpowiedzi przez podniesienie ręki. (8 min)
- 3** Wspólnie ustalcie co zrobić z taką wiadomością. (3 min)
- 4** Podsumowanie prowadzącego znajdziesz w kluczu na końcu tego materiału. (2 min)

CEL

Dziecko rozpoznaje, że wiadomość "wyślij dalej albo coś złego się stanie" to próba manipulacji i wie, że nie musi jej wysłać.

MATERIAŁY

Karta z wiadomością (poniżej) – przeczytaj na głos lub wyświetl. Tablica.

MATERIAŁ ROBOCZY

Wyobraź sobie że dostajesz taką wiadomość od kolegi:

"UWAGA!!! Jeśli nie wyślesz tej wiadomości do 10 osób w ciągu godziny, Twój ulubiony gracz w grze zostanie zbanowany na zawsze! To się naprawdę dzieje! Wyślij szybko zanim będzie za późno!!!"

PYTANIA DLA DZIECI:

1. Jak się czujesz gdy to czytasz? Trochę strach? Pośpiech?
2. Skąd ta wiadomość niby wie co się stanie? Kto to napisał?
3. Czy wysłanie wiadomości do 10 osób może na coś wpłynąć w grze?
4. Co robisz: wysyłasz dalej czy nie? Dlaczego?

KLUCZ DO OMÓWIENIA

1 O CO CHODZI W TEJ AKTYWNOŚCI

Aktywność uczy dzieci rozpoznawać "łańcuszek" – wiadomość która grozi konsekwencjami jeśli jej nie wyślesz dalej. To jest najprostsza i najczęstsza forma manipulacji z którą stykają się dzieci 7–11 lat.

Cel: dziecko ma poczuć że ta wiadomość próbuje na nie wpłynąć przez strach i pośpiech- i zrozumieć że może jej nie wysłać bez żadnych konsekwencji.

Wybraliśmy temat gry, bo jest bliski dzieciom i emocjonalny (ulubiony gracz/postać), ale bez realnego zagrożenia. Łańcuszki o "zbanowaniu" czy "utracie konta" naprawdę krążą wśród dzieci.



2 CZEGO SZUKAMY – co dzieci powinny zauważyć

EMOCJA: STRACH I POŚPIECH

Wiadomość najpierw straszy ("zbanowany na zawsze"), potem pogania ("w ciągu godziny", "zanim będzie za późno").

To celowe – strach plus pośpiech sprawiają że nie myślimy.

Pytanie pomocnicze: jak się czujesz gdy to czytasz? (Dzieci często same nazwą strach lub pośpiech.)

NIEMOŻLIWA OBIETNICA

Wiadomość twierdzi że wysłanie jej do 10 osób wpłynie na grę.

To niemożliwe – gra nie wie komu wysyłasz wiadomości na czacie.

Pytanie pomocnicze: skąd wiadomość niby wie co się stanie? Kto to sprawdził?

BRAK NADAWCY Z NAZWY

"Dostajesz od kolegi" – ale kolega też dostał od kogoś. Nikt nie wie kto to wymyślił pierwszy.

3 JAK PODSUMOWAĆ DECYZJĘ

DOBRA DECYZJA: Nic złego się nie stanie, jeśli nie wyślesz.

Jeśli dzieci mówią "wyślę na wszelki wypadek":

Nie krytykuj – to naturalna reakcja na strach.

Zapytaj spokojnie: a co się naprawdę stanie jeśli nie wyślesz? Czy ktoś to kiedyś sprawdził? (Prowadzi do wniosku: nic się nie stanie.)

Jeśli dzieci mówią "od razu widać że to bujda":

Świetnie – zapytaj po czym poznały. Niech nazwą sygnały (strach, pośpiech, niemożliwa obietnica).

4 ANTYCYPACJA TRUDNYCH REAKCJI

"Ale ja raz wysłałem/am taki łańcuszek i nic mi nie zrobili."

→ Właśnie! Bo te wiadomości nigdy nie spełniają gróźb. To dowód że można je ignorować.

"A jak to jednak prawda i mój gracz zniknie?"

→ Gra nie wie komu wysyłasz wiadomości. Decyzje w grze podejmują twórcy gry, nie czyjeś czaty. Możesz to sprawdzić pytając zaufanego dorosłego albo na oficjalnej stronie gry.

"Mama mówi że łańcuszki przynoszą pecha."

→ Łańcuszki istnieją od dawna, w różnych formach. Ale to tylko słowa – nie mają mocy. Możesz spokojnie ich nie wysłać.



5 PUENTA DO WYPOWIEDZENIA NA KONIEC

"Kiedy wiadomość każe ci coś zrobić szybko i straszy co się stanie jeśli nie posłuchasz — to znak, żeby się zatrzymać, a nie przyspieszyć. Prawdziwe ważne informacje nie grożą ci. Możesz zawsze zapytać dorosłego, zanim coś wyślesz dalej."

6 JEŚLI ZOSTAŁO WIĘCEJ CZASU

Zabawa "wykryj łańcuszek": przeczytaj dzieciom 3 krótkie wiadomości, część prawdziwych (np. "Jutro przynosimy strój na WF"), część-łańcuszki ("Wyślij to 5 osobom albo...").

Dzieci podnoszą rękę gdy słyszą łańcuszek. Buduje to odruch rozpoznawania.

Pytanie na koniec: czy ktoś z was dostał kiedyś taki lub podobny łańcuszek? Jak się wtedy poczuł? (Buduje wspólnotę doświadczenia - wszyscy to znają.)