

Materiał informacyjny

Praktyki integracyjne w przestrzeni szkolnej

Dzisiejsza polska szkoła to miejsce spotkania osób pochodzących z odmiennych środowisk społecznych i kultur, mających rozmaite potrzeby i posiadających odmienne możliwości edukacyjne. Wśród nich są uczniowie różnej narodowości (głównie uchodźcy wojenni z Ukrainy; uczy się ich w szkołach i przedszkolach 187,9 tys. (MEiN, 2023), uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i o odmiennych statusach społeczno-ekonomicznych. Struktura klas szkolnych jest płynna także z powodu rozwiniętej mobilności społecznej. Na to nakładają się naturalne (konfliktogenne) cechy okresu adolescencji – poszukiwanie własnej tożsamości, kwestionowanie świata dorosłych i emancypacja z niego, zmienność nastrojów, zmiany hormonalne, aktywizująca się sfera seksualna. Klasy są więc bardziej zróżnicowane niż wcześniej, ich spójność wymaga troski. Nauczyciele stają wobec konieczności pracy z uczniami o szerokiej puli potrzeb, możliwości i różnej wrażliwości. Nierzadko nie mogą liczyć na współpracę z rodzicami, bowiem ci wychodzą z założenia, że to przede wszystkim szkoła powinna uczyć i wychowywać ich dzieci.

Powyższa sytuacja sprzyja nasilaniu się zagrożeń związanych z wewnętrzną dezintegracją grup klasowych, z brakiem wspólnotowości, także na poziomie społeczności szkolnej. Przede wszystkim wiąże się to z deficytem szacunku w relacjach bezpośrednich i wirtualnych między uczniami, a niekiedy także między nimi a kadrą nauczycielską. Badania pokazują, że inność w wielu postaciach (kulturowych, ekonomicznych, światopoglądowych czy związanych z niepełnosprawnością) wywołuje negatywne zachowania – przedrzeźnianie, przezywanie, wyśmiewanie, popychanie, szturchanie (Chrzanowska, 2019a). Jest to mechanizm na tyle powszechny i mocno zakotwiczony w świadomości młodych, że funkcjonuje w polskich szkołach, ale także w szkołach w tych krajach, w których

kontakt z różnorodnymi postaciami inności ma długie tradycje (np. Norwegia) (Strzemecka, Słany, 2019).

Środowisko szkolne stoi więc przed zadaniem osiągnięcia takiego poziomu integracji, aby mogło realizować swoje cele wobec uczniów, nauczycieli i społeczeństwa. Uczniowie w klasie winni działać na rzecz wspólnoty, być dla siebie wsparciem i identyfikować się z innymi w trudnych sytuacjach. Zadanie polegające na wychowaniu do integracji, w tym do dbania o dobrą, życzliwą atmosferę, należy w przestrzeni szkolnej do nauczycieli i wychowawców. Należy uświadamiać dzieciom i młodzieży, jak można zadbać o wzajemny szacunek, o bardziej personalne traktowanie siebie, a to będzie także sprzyjało lepszym relacjom z kadrami nauczycielską i innymi pracownikami szkoły.

Mowa nienawiści i cyberprzemoc – praktyki niszczące spójność uczniów w klasie



<https://www.shutterstock.com/pl/image-photo/education-bullying-violence-aggression-people-concept-472811992>

Fot. 1. Przykładowa sytuacja w klasie – dokuczanie, przemoc fizyczna wobec rówieśnika

Jest wiele zachowań, które mogą prowadzić do osłabiania relacji między uczniami, a w konsekwencji do dezintegracji klasy bądź jej części. Tu zatrzymamy się na dwóch typach – mowie nienawiści (hejcie) i cyberprzemocy (cyberbullyingu). Z nich mogą wynikać kolejne aktywności skutkujące osłabieniem, bądź rozpadem struktury grupy uczniów. Ponadto w hejcie i cyberbullyingu tkwi potencjał rozpowszechniania działań dezintegrujących. Internet i nowe technologie, które są do tego wykorzystywane, umożliwiają łatwe przechodzenie z roli ofiary w rolę agresora (uczeń wykluczany na przerwach w szkole, w domu hejtuje swoich kolegów w sieci). Wytwarza się wówczas swego rodzaju obieg zamknięty, swoiste perpetuum mobile. Trudno je zidentyfikować i zahamować, aby nie osłabiało relacji interpersonalnych w klasie.

Mowa nienawiści



<https://www.shutterstock.com/pl/image-photo/hate-speech-concept-man-works-laptop-1767039377>

Fot. 2. Przykładowa sytuacja posługiwania się w sieci mową nienawiści

Mowa nienawiści (ang. *hate speech*) to wypowiedzi ustne, pisemne lub ikoniczne, które zawierają nienawiść wobec adresata. Wysztydzają, oskarżają, poniżają, wzywają do dyskryminacji ucznia lub uczniów. Powodem tej słownej agresji jest posiadanie przez tych adresatów takich cech jak: posługiwanie się określonym językiem, płeć, niepełnosprawność, miejsce zamieszkania, rasa, przynależność religijna lub zawodowa (Łodziński, 2023). Hejt to nienawiść. Może być wyrażona w różnych formach. Zasadniczo mowa nienawiści obecna jest w internecie, jednak jest również w sferze publicznej, czego przykładem są graffiti, napisy na murach, toaletach, szkolnych ławkach, windach, autobusach itd. Pojawia się w rozmowach prywatnych, a niekiedy publicznych. Hejterzy wykorzystują głównie internet, dlatego że zapewnia im większe poczucie anonimowości, daje możliwość ukrycia się

w fałszywych tożsamościach. Stwarza wrażenie wyzwolenia się ze społecznych ograniczeń i społecznej kontroli – niemal całkowitej niezależności i wszechmocy.

Celem mowy nienawiści jest zadanie cierpienia hejtowanej osobie, ośmieszenie jej, obniżenie jej poczucia wartości, a w skrajnych przypadkach zniszczenie. Mowa nienawiści może prowadzić do: depresji, izolacji społecznej, problemów z odżywianiem, w pracy, w szkole i do samobójstw. Bywa, że konsekwencją mowy nienawiści są inne (kolejne) negatywne zachowania kierowane wobec hejtowanych osób, tzw. *hate crimes* (np. pobicia).

Autorami hejtu mogą być uczniowie, którzy są przekonani o swojej wyższości nad innymi. Uważają, że są lepsi i silniejsi od innych, dlatego mogą dominować nad słabszymi. Są mało empatyczni. Postrzegają relacje między ludźmi jako panowanie silniejszych nad słabszymi.

Hejterami mogą być także uczniowie, którzy kierują się poczuciem anonimowości i bezkarności w sieci. Dlatego ich mowa nienawiści bywa bardzo ostra i mocna.

Innym typem hejterów są ludzie, którzy się umawiają bądź są wynajmowani (zazwyczaj za pieniądze), aby niszczyć konkretne osoby, grupy, firmy lub instytucje. Przez mowę nienawiści starają się osłabić adresata, wpłynąć jego na decyzje bądź go wyeliminować (Szymczak, 2015).

Według badań CBOS z 2019 roku mowa nienawiści wyraża brak szacunku, pogardę, narusza godność, szkaluje, poniża. w ten sposób zdefiniowało ją 21,7% badanych, a 16,4% pytanych określiło ją jako obrażanie, słowną agresję, wyzwiska, obelgi i przekleństwa. Według 4,8% badanych dotyczy ona rasy, koloru skóry, narodowości, a w opinii 4,1% ankietowanych odnosi się do poglądów politycznych czy światopoglądu. Co najmniej raz z mową nienawiści spotkała się ponad połowa badanych (57%), w 2007 roku odsetek takich osób wynosił 30%. Ponadto respondenci coraz częściej potrafią wskazać istotę hejtu (Feliński, 2019).

Badani uważają, że najczęściej pojawia się w internecie (65%), w telewizji (57%), w miejscach publicznych (45%), w gazetach (16%), w miejscu pracy/nauki (12%). Ankietowani, którzy spotkali się z hejtem, twierdzą, że najczęściej dotyczy on orientacji seksualnej (64%), rasy, koloru skóry (46%), narodowości, pochodzenia etnicznego (41%), wyznania religijnego (41%), pochodzenia społecznego (17%), niepełnosprawności (11%), płci (8%), braku wyznania religijnego (4%), wieku (3%). Połowa ankietowanych (50%) uważa, że w polskim społeczeństwie jest przyzwolenie na obrażanie innych (ze względu na: wiek, płeć, wyznanie, rasę narodowość, brak wyznania, kolor skóry, orientację seksualną). Niewiele więcej (56%) uważa, że jest takie przyzwolenie ze względu na przekonania polityczne (Feliksiak, 2019).

Z punktu widzenia prawa, hejt może mieć formę uporczywego nękania, które wywołuje poczucie zagrożenia (*stalking*). Może być także uznany za znęcanie się nad osobą, groźbę karalną, zniesławienie, znieważenie lub rasizm. Za te przestępstwa grozi grzywna lub kara pozbawienia wolności od roku do dwunastu lat (Komenda Miejska Policji w Płocku, 2021).

Walka z mową nienawiści polega na rozwijaniu świadomości społecznej na temat hejtu, informowaniu o jego powszechności i konsekwencjach, inicjowaniu, prowadzeniu i wspieraniu akcji, szkoleń, kampanii przeciw mowie nienawiści; reagowaniu na wszelkie jej przejawy, podejmowaniu wczesnej interwencji (Szymczak, 2015).

Cyberprzemoc

Cyberprzemoc (cyberbullying) to przemoc z użyciem technologii informacyjnych i komunikacyjnych. Zazwyczaj odnosi się do przemocy rówieśniczej z użyciem telefonów komórkowych i internetu. Tradycyjne formy przemocy (bullying – niewykorzystujące technologii informatycznych) zasadniczo miały miejsce w jednej grupie rówieśniczej (szkolnej bądź w miejscu zamieszkania). Należeli do niej sprawcy i ofiary, dlatego łatwo można było ich rozpoznać. Natomiast cyberbullying jest innym doświadczeniem. Może być realizowany w grupach online, o różnej liczebności, jej

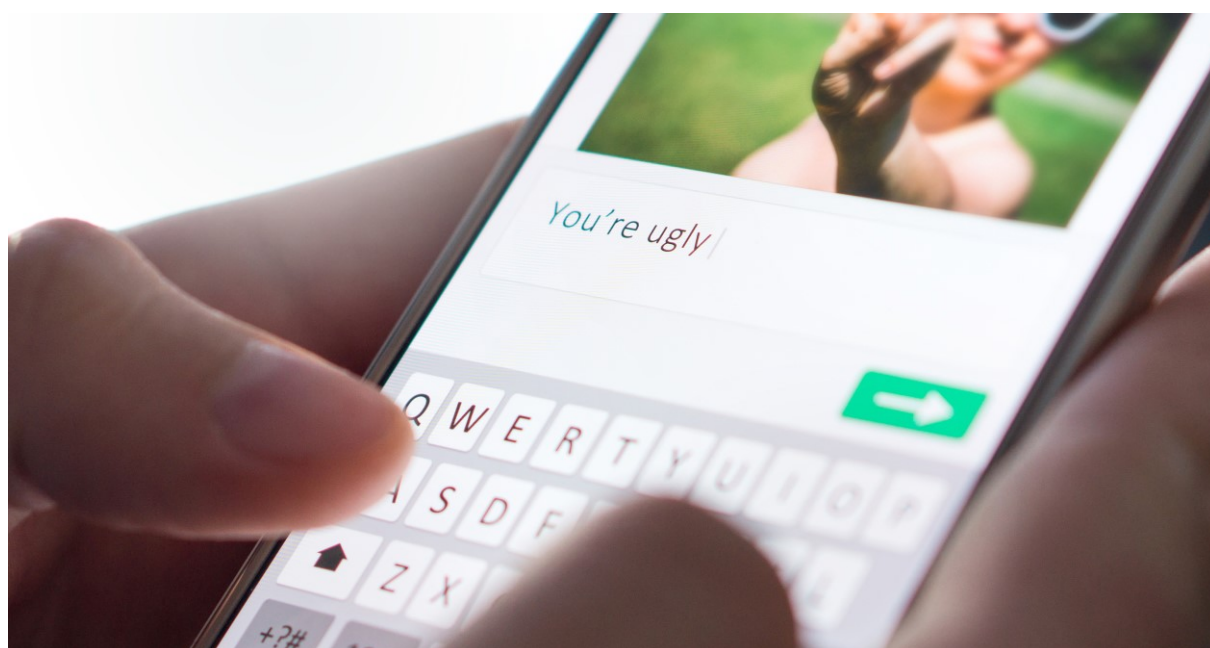
członkowie zazwyczaj ukrywają się pod fikcyjnymi tożsamościami. W tym typie przemocy jego ofiary i agresorzy mogą być trudno identyfikowani. Sprzyja to większej agresji (Dyrla-Mularczyk, Pluciński, 2017).

Cyberbullying może mieć różne formy. Należy do nich: flaming, prześladowanie, kradzież tożsamości, upublicznienie tajemnic, śledzenie, happy slapping, poniżenie, wykluczenie, agresja techniczna (Pyżalski 2012). Zostaną one pokrótce opisane.

Flaming

Flaming to agresywna wymiana zdań między uczestnikami komunikacji, zazwyczaj publiczna (np. w pokojach czatowych lub grupach dyskusyjnych). Może w niej uczestniczyć od dwóch do większej liczby antagonistów, którzy tworzą wyraźne, przeciwne obozy.

Prześladowanie



<https://www.shutterstock.com/pl/image-photo/internet-troll-sending-meancomment-picture-722420158>

Fot. 3. Przykładowa sytuacja prześladowania polegająca na wysyłaniu nieprzyjemnego komentarza: You're ugly (Jesteś brzydki/a) do znajomej osoby

Prześladowanie to regularne przesyłanie negatywnych (ośmieszających, agresywnych, nieprzyjemnych, wulgarnych) treści ofierze za pomocą elektronicznych środków komunikacji (sms, mejl itd.). Może to się odbywać podczas dyskusji, na jej kanwie bądź podczas gry online. Zasadniczo zaangażowane są tu dwie osoby – napastnik i ofiara.

Kradzież tożsamości

Kradzież tożsamości (podszywanie się) to udawanie w cyberprzestrzeni, że jest się kimś innym, czyli ofiarą. Jest to możliwe dzięki zdobyciu haseł do poczty elektronicznej, komunikatora, profili. Niekiedy podszywanie się pod ofiarę jest wykorzystywane do kierowania agresji elektronicznej wobec innych.

Upublicznianie tajemnic



<https://www.shutterstock.com/pl/image-photo/college-friends-phone-gossip-fake-news-2239596687>

Fot. 4. Przykładowa sytuacja, w której dziewczęta oglądają w smartfonie zdarzenie, które jest kompromitujące dla rówieśnika

Upublicznianie tajemnic to udostępnienie osobom trzecim prywatnych materiałów ofiary, którymi dysponuje agresor. Upublicznienie może być elementem szantażu – dojdzie do udostępnienia (zdjęć, treści), jeżeli ofiara nie spełni określonego warunku wyznaczonego przez napastnika.

Cyberstalking

Śledzenie (cyberstalking) to elektroniczna inwigilacja ofiary. Bywa połączona z nękaniami ofiary niechcianymi treściami.

Happy slapping



<https://www.shutterstock.com/pl/image-photo/schoolchildren-cruel-boys-filming-on-phone-2035201043>

Fot.5. Przykładowa sytuacja przedstawiająca filmowanie przez rówieśnika ataku fizycznego na chłopca

Opis alternatywny: Sytuacja w szkolnej szatni. Chłopiec nagrywa telefonem agresywne zachowanie innego chłopca wobec kolegi. Atakowany chłopiec jest przyparty do szafek szkolnych przez agresora, twarz ma zasłoniętą dłońmi.

Happy slapping to prowokowanie bądź atakowanie ofiary połączone z dokumentowaniem zdarzenia za pomocą filmu lub zdjęć. Sprawca udostępnia w internecie materiał, który ma być kompromitujący dla ofiary.

Poníženie



<https://www.shutterstock.com/pl/image-photo/bullied-little-girl-aggressive-schoolmates-outdoors-1432491689>

Fot. 6. Przykładowa sytuacja przedstawiająca dziewczynkę, która jest obiektem wyśmiewania i poniżania przez rówieśników

Poníženie to upowszechnianie za pomocą narzędzi elektronicznych uwłaczających, nieprawdziwych informacji czy materiałów na temat innych.

Wykluczenie

Wykluczenie to intencjonalne usunięcie danej osoby z listy kontaktów internetowych bądź niedopuszczenie jej do niej.

Agresja techniczna

Agresja techniczna to działanie napastnika, które jest skierowane ku sprzętowi komputerowemu ofiary, jej programowi komputerowemu bądź infrastrukturze informatycznej. Może się to odbywać poprzez rozsyłanie wirusów komputerowych, włamywanie do komputerów, wysyłanie dużej liczby mejli do ofiary (blokowanie w ten sposób poczty) (Pyżalski, 2012).

Cyberbullying może być realizowany w pokojach czatowych, przez pocztę elektroniczną i telefony komórkowe. Również może wykorzystywać krótkie wiadomości (sms), zdjęcia, filmy, strony internetowe, komunikatory internetowe.

Dzieci, które są zagrożone cyberprzemocą, mają jedną lub kilka następujących cech:

- są postrzegane przez rówieśników jako inne, gdyż mają np. nadwagę, niedowagę, noszą okulary bądź niemodną odzież;
- są nowymi uczniami w szkole;
- mają depresję, odczuwają lęki, niepokoje;
- są postrzegane jako słabe;
- mają niskie poczucie wartości;
- są mniej popularne niż rówieśnicy, mają niewielu przyjaciół;
- nie potrafią dogadać się z innymi, są postrzegane jako irytujące, prowokujące (Waligóra-Huk, 2015).

W literaturze przedmiotu zwraca się uwagę, że sprawcy cyberprzemocy częściej pochodzą z rodzin, w których nie ma żadnych zasad dotyczących korzystania z internetu, i sami pozytywnie odnoszą się do cyberprzemocy (akceptują takie zachowania). Ponadto mają niższe wyniki w nauce i są słabiej związani ze środowiskiem szkolnym niż pozostali uczniowie (Waligóra-Huk, 2015).

Badania jednoznacznie pokazują, że udział w cyberprzemocy (jako agresor lub ofiara) ma także negatywny wpływ na funkcjonowanie danej osoby w życiu dorosłym. Natomiast ofiary cyberprzemocy mogą przeżywać lęk, mieć obniżone poczucie własnej wartości, być smutne, odczuwać niechęć wobec szkoły, unikać rówieśników, odsuwać się od najbliższej rodziny, dokonywać autoagresji, mieć myśli samobójcze, zaburzenia snu, apetytu, bóle brzucha czy podejmować próby samobójcze (Waligóra-Huk, 2015).

Według badań Najwyższej Izby Kontroli z 2017 roku, ze zjawiskiem cyberprzemocy zetknęło się 39,5% uczniów, 28,8% rodziców i 45,5% nauczycieli. Wg autorów raportu, jego wyniki świadczą o tym, że cyberbullying jest poważnym problemem w środowisku szkolnym. Natomiast w badaniach z 2015 roku nad cyberprzemocą w szkołach wiejskich, 53,9% nauczycieli oceniło, że cyberbullying często występuje w grupie młodzieży. 60,3% dziewcząt i 59,4% chłopców przyznało, że doświadczyło przemocy internetowej. Do bycia sprawcami cyberprzemocy przyznało się 62,1% dziewcząt i 46,4% chłopców. Najczęstszą formą internetowej przemocy wykorzystywaną przez dziewczęta było wysyłanie wulgarnych wiadomości (21%), publikowanie czyichś zdjęć bez jego zgody (15%), uporczywe namawianie do spotkania w realu (11%). Chłopcy również wysyłali wulgarne wiadomości (28%), publikowali nieprawdziwe, obraźliwe informacje o kimś (15%) oraz próbowali uzyskać dostęp do cudzych prywatnych plików/kont (9%) (NIK, 2017).

Według badań opublikowanych w 2015 roku, niemal połowa osób (53%) z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim brała udział w cyberprzemocy w roli agresora. Piotr Plichta (2015) ocenia ten odsetek jako znaczący. Najczęściej podejmowane były takie działania jak: obrażanie, wyzywanie innych przez komunikatory internetowe (34%), nieprzyjemne komentowanie profili na portalach społecznościowych (28%), wysyłanie smsów z groźbami (24%) i wyzywanie innych podczas korzystania z gier online. Ofiarami agresji byli najczęściej przyjaciele (23%), osoby znane tylko z internetu (21%) i osoby nieznane, wybrane przypadkowo (18%) (Plichta, 2015). Również późniejsze badania z 2017 roku pokazywały, że uczniowie z niepełnosprawnością doświadczają cyberbullyingu. Osoby z niepełnosprawnością lub takie, których wygląd był zniekształcony przez niepełnosprawność, doświadczają

częściej agresji bezpośredniej i cyberprzemocy niż osoby bez zaburzeń (Plichta, Pyżalski, Barlińska, 2018).

Warto tu przywołać ogólną obserwację pedagogów, która wskazuje, że na cyberbullying w sposób szczególny są narażone osoby z niepełnosprawnościami. Niepełnosprawność jest cechą dominującą w codziennych relacjach rówieśniczych i silnie stygmatyzującą (Chrzanowska, 2019b). Uczniowie pełnosprawni zazwyczaj nie widzą szans, aby osoby z niepełnosprawnością były popularne w grupie. Przeważnie postrzegają je jako mało atrakcyjnych partnerów zabaw, bezradnych, pozbawionych normalnych potrzeb i przeżyć, drwią z nich, odtrącają, marginalizują (Chrzanowska, 2019b). Dlatego twierdzenie, że są szanse na to, aby w jednej klasie osoby sprawne i z niepełnosprawnościami uczyły się i funkcjonowały w sposób zupełnie bezkonfliktowy i korzystny, jest koncepcją idealną i niemożliwą do zrealizowania (Plichta, 2010). Jeżeli w takiej grupie nie będzie jawnych form przemocy, to zapewne będą w formie ukrytej (namawianie do izolowania, ignorowania, plotkowania) (Plichta, 2010). Takim zachowaniom doskonale służy cyberbullying. Jego zakotwiczenie w internetowej anonimowości dodatkowo sprzyja przechodzeniu z roli ofiary w rolę sprawcy. Widać więc, że w przypadku osób z niepełnosprawnością, agresja elektroniczna nie tylko jest obecna, ale posiada różne (niekiedy skomplikowane) formy. Osoby z niepełnosprawnością, uczestnicząc w niej, wcale nie muszą być jedynie nieporadne, ani być tylko ofiarami (jakby sugerowały potoczne skojarzenia). Mogą być agresorami i destabilizować klasę, kryjąc się pod płaszczkiem safandulstwa.

Działaniami, które mają eliminować cyberbullying, jest przede wszystkim edukacja na temat zagrożenia ze strony nowych technologii i zasad bezpiecznego korzystania z urządzeń elektronicznych, np. prelekcje i spotkania z ekspertami w tym zakresie, a ponadto podejmowanie interwencji w każdym przypadku cyberprzemocy oraz korzystanie z różnego rodzaju sankcji, gdy ta przemoc się pojawia.

Gry LARP i socjometria – metody budujące spójność u uczniów w klasie

Jednymi ze sposobów budowania spójności w klasie mogą być gry LARP i metoda badawcza – socjometria. Gry są techniką, która umożliwia lepiej poznać zjawisko dezintegracji klasy. Natomiast socjometria umożliwia poznanie nieformalnej struktury grupy.

Gry LARP



<https://www.shutterstock.com/pl/image-photo/seven-young-theater-students-prepare-dressing-752638612>

Fot. 7. Przykładowa sytuacja przedstawiająca dzieci przebrane w kostiumy do przedstawienia

Gry LARP (skrót z języka ang. *Live Action Role Playing*) polegają na odgrywaniu ról na żywo. Gra oparta jest na scenariuszu, który opracowuje osoba prowadzącą (LARPmaster – mistrz gry). Są w nim opisane sytuacje, zadania, role i cechy charakteru poszczególnych bohaterów. Może również uwzględniać miejsca, w których toczy się fabuła, rekwizyty, stroje itd. Akcja może się odbywać w czasie

rzeczywistym lub fikcyjnym. Mistrz gry rozstrzyga także ewentualne wątpliwości, trudności, które pojawiły się w czasie gry. Może przydzielać konkretnym osobom określone role (Tabisz, 2010).

LARP-y nie muszą mieć gotowych dialogów, monologów, szczegółowo rozpisanych kwestii i zdarzeń. Scenariusze mogą być bardzo elastyczne, otwarte na improwizację i pomysłowość grających. Ułatwia to osobom grającym dane role utożsamienie się z nimi i daje im okazję do wykazania się większą kreatywnością w grze.

Czas trwania gier nie jest określony, zależy od pomysłowości mistrza gry i uczestników. Może być liczony w godzinach lub dniach. Są scenariusze przygotowane dla jednej sceny (sytuacji) bądź wielu. Gry mogą się odbywać w salach, w terenie, a nawet w mieście.

Standardowy przebieg LARP-a wygląda następująco:

- zebranie uczestników we wcześniej ustalonym miejscu;
- ostatnie przygotowania przed LARP-em (charakteryzacja, przebranie w kostiumy, omówienie szczegółów, przygotowanie ostatnich dekoracji);
- briefing przedlarpowy – rozdanie kart postaci, przypomnienie mechaniki, omówienie słów bezpieczeństwa;
- start gry (najczęściej gra zaczyna się jakimś wydarzeniem fabularnym, oficjalną przemową lub innym wyraźnym akcentem rozpoczynającym grę);
- kolejne wydarzenia fabularne (zaplanowane lub nieplanowane przez mistrzów gry);
- zakończenie LARP-a (wyraźny akcent kończący);
- debriefing (odprawa);
- zmycie makijażu, zdjęcie kostiumów i rozejście się uczestników (Pisarek, 2021).

Scenariusz LARP-a może być poświęcony każdej tematyce. Są to gry, które nie tylko służą rozrywce, zabawie, ale także zadaniom edukacyjnym. Nadają się do

uwrażliwienia ich uczestników na określony problem społeczny (np.: rasizmu, narkomanii, hejtu, wykluczenia, przyjaźni, zaufania itd.). Są szansą na zaprezentowanie konkretnego fenomenu i reakcji na niego (Tabisz, 2010). Zakładają wejście w rolę (a więc poznanie jej, spełnienie jej wymogów, wczucie się w nią). To ułatwia lepsze zrozumienie sytuacji, uczuć, myśli danego bohatera, jest też okazją do spojrzenia z boku (z perspektywy obserwatora) na daną sytuację. Doświadczenia związane z odgrywaniem ról nie tylko pogłębiają wiedzę, ale również są utrwalane i lepiej zapamiętywane. Wynika to z tego, że większy wpływ na osobowość człowieka mają te przeżycia, w których osobiście uczestniczył (Romaneczko, 2019). Duńskie i fińskie ministerstwa edukacji na tyle cenią techniki nauczania bazujące na tych grach, że od lat 70. XX wieku wprowadzają ich poszczególne elementy do systemu kształcenia. Uważają bowiem, że są to dobre metody do:

- łączenia wiedzy teoretycznej z praktyką;
- objaśniania złożonych sytuacji i procesów – tworzą reaktywnie bliską rzeczywistości egzemplifikację struktur społecznych i ich różnorodnych uwarunkowań (społecznych, kulturowych, ekonomicznych itd.);
- przygotowywania do życia w społeczeństwie, gdyż sytuują graczy w sytuacjach, jakich jeszcze nie doświadczyli;
- uczenia historii przez inscenizację sytuacji z konkretnej epoki i miejsca;
- ćwiczenia „miękkich” umiejętności (podejmowania decyzji, efektywnej komunikacji, zarządzania zasobami) wraz z doznawaniem ich racjonalnych i emocjonalnych aspektów;
- działań wychowawczych, na przykład: stymulowania rozwoju, empatii, autorefleksji, tolerancji, wartości poprzez stawianie graczom istotnych pytań, co wpływa na rozwój osobowości;
- rozwijania pomysłowości, wyobraźni, krytycznego myślenia i umiejętności interpretacji (Mochocki, 2009).

Ponadto zwraca się uwagę, że LARP-y tworzą dobrą okazję do próbowania (sprawdzania) nowych zachowań bądź rozwiązań. Są bezpiecznymi praktykami, które ulepszają funkcjonowanie w społeczeństwie i polepszają samoocenę (Matkowski, 2008).

LARP-y bawią, uczą (rozwijając umiejętności intelektualne, emocjonalne, społeczne, kompetencje miękkie i twarde), a nawet leczą. Są bowiem metodą wykorzystywaną w psychodramie (Matkowski, 2008; Pisarek, 2021).

Socjometria

Socjometria to metoda badawcza, która pozwala określić nieformalną strukturę małej grupy społecznej, spontaniczny układ jednostek (ich pozycję w grupie). Te rozkłady powstają w wyniku przyciągania i odpychania się poszczególnych osób.

Zasadniczym mechanizmem, do którego odwołuje się ta metoda, jest to, że w stosunkach grupowych istnieją dwa typy relacji: przyciąganie i odrzucanie. Są to podstawowe właściwości życia grupowego. One również określają jej funkcjonowanie (dynamikę).

Socjometria pozwala określić dystans (bliskość) między poszczególnymi jednostkami. Zasadniczo koncentruje się na nieoficjalnych układach ról i relacji między jednostkami, ale nie pomija także tych oficjalnych. Może być wykorzystywana do:

- wskazywania i wybierania osób, które wykonują dane role społeczne (np. lidera);
- rozpoznawania osób wymagających specjalnej uwagi (np. wykluczonych);
- identyfikowania podgrupy (np. kliki) funkcjonującej w ramach szerszej zbiorowości;
- określania czynników takich jak wpływ jednego członka grupy na drugiego lub powodujących zmianę pozycji poszczególnych osób (Skarbek, 2013).

Metoda socjometryczna również pozwala na opis pozytywnej pozycji w grupie (osoby cieszącej się dużą liczbą wyborów, wysoką popularnością), negatywnej pozycji w grupie (osoby z małą liczbą wyborów, niską popularnością) oraz obojętnej. Jest również możliwe określenie: stopnia skłonności danej osoby do kontaktów z innymi

ludźmi; poziomu wzajemnego zainteresowania poszczególnych osób w grupie; spójności grupy; jej zwartości i poziomu integracji.

W socjometrii wykorzystywany jest test socjometryczny, który po zrealizowaniu pokazuje wybory pozytywne i negatywne dokonywane przez członków grupy. Ujawnia osoby, z którymi pozostali wchodzi w relacje (chcą ich, zależy im na nich) i osoby, których się unika, wobec których jest zachowywany dystans społeczny. Wskazane są również osoby obojętne (takie, które nie są wybierane, są najmniej widoczne).

Socjometria posługuje się także diagramami socjometrycznymi (socjogramami), które ułatwiają ogląd struktury grupy, przy czym pokazują one preferencje dotyczące nawiązywania kontaktów między członkami grupy (chciałbym siedzieć w ławce z X), a nie rzeczywistą siatkę interakcji (Skarbek, 2013; Chmielewska, Kołodziejczyk, 2013; Ussorowska, Mieszkowska, Graczyk, 2016).

Celem działań integracyjnych (takich jak LARP czy socjometria) jest zminimalizowanie (a najlepiej wyeliminowanie) czynników, które ograniczają harmonijną współpracę uczniów i nauczycieli. Klasa szkolna to nie tylko agregat uczniów, którzy zostali przydzieleni do niej przez dyrekcję szkoły. To pierwsza grupa wtórna, w której uczestniczy młody człowiek, a która składa się z obcych osób (nie rodziny). To preludium do życia w różnych grupach w życiu dorosłym. Uczniowie jednej klasy powinni więc stanowić spójną całość, co nie oznacza, że nie mogą się różnić czy też spierać. Zintegrowana młodzież powinna się szanować, wzajemnie wspierać, interesować sobą, szczerze rozmawiać o swoich sukcesach i problemach, a także eliminować czy ograniczać konflikty niszczące ich relacje. Wypracowywanie tych cech grupy nie jest łatwe, ale możliwe do zrealizowania pod warunkiem zaangażowania się w to środowiska szkolnego, a niekiedy także rodziców. Jest też konieczne zarówno dla efektywnego funkcjonowania grupy uczniów, jak i dla ich przyszłego życia w różnych grupach i w społeczeństwie. Tym, co (dziś) bowiem charakteryzuje te zbiorowości, to fakt, że tworzą je indywidualiści (którzy mają różne wartości, normy, światopoglądy itd.) i aby mogli wspólnie działać, muszą umieć

znajdować w tej różnorodności to, co ich łączy. Dobrze, aby tych umiejętności nabywali już w szkole.

Bibliografia:

Chmielewska, A., Kołodziejczyk, J. (2013). Zastosowanie socjometrii jako narzędzia badania ról zespołowych. *Współczesne Zarządzanie*, 2, 121–130.

Chrzanowska, I. (2019a). Relacje rówieśnicze – jakie zagrożenia? W: I.

Chrzanowska, G. Szumski (red.). *Edukacja włączająca w przedszkolu i szkole* (s. 84–91). Warszawa: Wydawnictwo FRSE.

Chrzanowska, I. (2019b). *Nauczyciele o szansach i barierach edukacji włączającej*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Fundacja Humanity in Action Polska (bdw.). *Czym jest mowa nienawiści*. Pobrane 14.08.2023z: <https://uprzedzuprzedzenia.org/czym-mowa-nienawisci/>).

Dyrla-Mularczyk, K., Pluciński, M. (2017). Cyberbullying i agresja elektroniczna jako współczesne zagrożenia dla komunikacji w sieci. *Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja*, 4, 77–84.

Feliksiak, M. (2019). Mowa nienawiści. *Komunikat z badań CBOS*, 139, 1–15.

Komenda Miejska Policji w Płocku (2021). *Jakie rodzaje hejtu są przestępstwem? Za przekroczenie „granicy” czeka Cię odpowiedzialność karna*. Pobrane z: <https://mazowiecka.policja.gov.pl/wpl/informacje/aktualnosci/51952,Jakie-rodzaje-hejtu-sa-przestepstwem-Za-przekroczenie-quotgranicyquot-czeka-Cie-.html>).

Łodziński, S. (2023). *Problemy dyskryminacji osób należących do mniejszości narodowych i etnicznych w Polsce (polityka państwa, regulacje prawne i nastawienia społeczne)*. Kancelaria Sejmu, Biuro Studiów i Ekspertyz, Wydział Analiz Ekonomicznych i Społecznych z grudnia 2003 r. Pobrane z: http://biurose.sejm.gov.pl/teksty_pdf_03/r-219.pdf

Matkowski, C. (2008). Tożsamość i osobowość w relacjach gracz – postać w grach fabularnych. *Homo Comunicativus*, 3(5), s. 213–227.

MEiN (2023). *w polskich szkołach i przedszkolach jest 187,9 tys. dzieci i młodzieży z Ukrainy, przybyłych po wybuchu wojny*. Pobrane z:

<https://samorząd.pap.pl/kategoria/edukacja/mein-w-polskich-szkolach-i-przedszkolach-jest-1879-tys-dzieci-i-mlodziezy-z>

Mochocki, M. (2009). Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym.

Homo Ludens, 1, 177–189.

NIK (2017). *NIK o cyberprzemocy wśród dzieci i młodzieży*. Pobrane z:

<https://www.nik.gov.pl/aktualnosci/nik-o-cyberprzemocy-wsrod-dzieci-i-mlodziezy.html>

Pisarek, A. (2021). *Znaczenie Live Action Role Play w doświadczeniu graczy i mistrzów gry (w świetle badań jakościowych)*. Warszawa [niepublikowana praca magisterska, archiwum Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego].

Plichta, P. (2015). Rozpowszechnienie cyberbullyingu i innych form agresji elektronicznej wśród uczniów z lekką niepełnosprawnością intelektualną.

Niepełnosprawność – zagadnienia, problemy, rozwiązania, 1, 109–132.

Plichta, P. (2010). Uczniowie niepełnosprawni intelektualnie jako ofiary i sprawcy agresji rówieśniczej – kontekst edukacyjny. W: J. Pyżalski, E. Roland (red.). *Bullying a specjalne potrzeby – podręcznik metodyczny* (s. 2–23). Łódź 2010: ROBUSD Wyższa Szkoła Pedagogiczna w Łodzi, Centrum Badań Behawioralnych Uniwersytetu Stavanger.

Plichta, P., Pyżalski, J., Barlińska, J. (2018). Cyberprzemoc a kreowanie własnego wizerunku w Internecie – co w ich mechanizmach zmienia niepełnosprawność młodych dorosłych osób? *Interdyscyplinarne Konteksty Pedagogiki Specjalnej*, 20, 101–122.

Pyżalski, J. (2012). *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*. Kraków: Impuls.

Romaneczko, J. (2019). Walory edukacyjno-terapeutyczne gier fabularnych – metaanaliza. *Ogrody Nauk i Sztuk*, 9, 276–289.

Skarbek, W. (2013). *Wybrane zagadnienia metodologii nauk społecznych*: Piotrków Trybunalski: Naukowe Wydawnictwo Piotrkowskie.

Sowa-Behtane, E. (bdw.) *Cyberbullying i jego najpowszechniejsze formy wśród dzieci i młodzieży szkolnej*, Pobrane 10.08.2023z:

https://cod.ignatianum.edu.pl/images/Dokumenty_w_PDF/cyberbullying---konferencja-KO.pdf

Strzemecka, S., Słany K. (2019). Doświadczanie nierówności w statusie społecznym i bullyingu w środowisku szkolnym. Percepcja dzieci polskich imigrantów w Norwegii. *Studia Migracyjne. Przegląd Polonijny*, 1, 149–170.

Szymczak, E. (2015). Hejting jako przykład współczesnego zagrożenia w przestrzeni społecznej. *Studia Edukacyjne*, 37, 91–107. Pobrane z:

<https://repozytorium.amu.edu.pl/server/api/core/bitstreams/dbfd849d-72fd-45c3-be5f-c40f3c9e73e0/content>

Tabisz, J. (2010). *LARP – a co to?* Pobrane z: <https://polter.pl/larp/LARP-a-co-to-c21559>

Ussorowska, A., Mieszkowska, M., Graczyk, M. (2016). Analiza socjometryczna w ocenie grupy społecznej i budowaniu zespołu sportowego. *Journal of Education, Health and Sport*, 6, 719–733.

Waligóra-Huk, A. (2015). *Cyberprzemoc wśród młodzieży ze szkół wiejskich*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.