

Akademia Oli

Mapa kursu / osiem lekcji

Agresja w grach i zespołach online

O5-K9 / 8 × 45 min / 8-9 lat



Osiem lekcji odkrywczej wyprawy

8 × 45 minut = 360 minut, czyli 6 godzin zegarowych.

Wariant 8-9 lat



Mapa wyprawy: Agresja w grach i zespołach online

O5-K9 / 8 × 45 min / 8-9 lat

Na początek

Pracujemy na fikcyjnej grze papierowej; nie potrzeba konta ani doświadczenia w grach online.



Co będzie nową umiejętnością?

Dziecko odróżnia błąd od krzywdzenia, tworzy kodeks drużyny i respektuje prawo przerywania gry.

Finał wyprawy

Kodeks fikcyjnej drużyny i plan reakcji na trudny mecz.

Do każdej lekcji są karty dziecka i wskazówki dla rodzica: gotowy przykład, własna próba i nowa sytuacja. Można czytać wspólnie i odpowiadać ustnie.



Osiem przystanków: Agresja w grach i zespołach online

O5-K9 / 8 × 45 min / 8-9 lat

1. Role pomagają współpracować

Jasne role ułatwiają rozmowę pod presją wyniku.

Ćwiczenie: Dopasuj imiona do ról.

Angielski (opcjonalnie): Teamwork first.

Temat programu: Wspólny cel i role

2. Wskazówka na następny ruch

Użyteczna uwaga dotyczy ruchu, nie wartości gracza.

Ćwiczenie: Wybierz zdanie, które pomaga wykonać następny ruch bez oceniania gracza.

Angielski (opcjonalnie): Try again.

Temat programu: Błąd podczas gry



Agresja w grach i zespołach online

O5-K9 / 8 × 45 min / 8-9 lat

3. Przegrana nie daje prawa do krzywdy

Złość jest możliwa po porażce; obrażanie jest zachowaniem, które trzeba zatrzymać.

Ćwiczenie: Wskaż emocję i wybierz przerwę.

Angielski (opcjonalnie): Let's take a break.

Temat programu: Rywalizacja i emocje

4. Błąd czy powtarzany sabotaż?

Jedna pomyłka nie dowodzi sabotażu; powtarzane szkodenie wymaga sprawdzenia i pomocy.

Ćwiczenie: Porównaj A i B. Wskaż, co warto zgłosić i komu, bez oskarżania osoby, której winy nie znamy.

Angielski (opcjonalnie): Play fairly.

Temat programu: Szkodliwe zachowania w drużynie



Agresja w grach i zespołach online

O5-K9 / 8 × 45 min / 8-9 lat

5. Możesz wyjść z kanału

Rozmowę głosową lub tekstową można przerwać i szukać wsparcia.

Ćwiczenie: Wybierz wyciszenie lub wyjście i kontakt z opiekunem.

Angielski (opcjonalnie): Mute the voice chat.

Temat programu: Komunikacja głosowa i tekstowa

6. Wynik nie znosi granic

Gracz może zakończyć udział mimo nacisku drużyny.

Ćwiczenie: Powiedz krótką granicę Neli.

Angielski (opcjonalnie): I need to stop.

Temat programu: Presja pozostania w grze



Agresja w grach i zespołach online

O5-K9 / 8 × 45 min / 8-9 lat

7. Kapitan też prosi o pomoc

Kapitan porządkuje współpracę, lecz poważne krzywdzenie przekazuje dorosłemu.

Ćwiczenie: Dopasuj role do uporządkowania, a komentarze do pomocy dorosłego.

Angielski (opcjonalnie): Support your team.

Temat programu: Kapitan wspierającej drużyny

8. Kodeks bezpiecznego meczu

Kodeks obejmuje komunikację, prawo wyjścia i drogę zgłoszenia.

Ćwiczenie: Narysuj trzy symbole kodeksu.

Angielski (opcjonalnie): Safe team, fair game.

Temat programu: Kodeks bezpiecznej drużyny

