



CONSCIOUS YOUTH BEHAVIOURS.  
IN EMERGING REALITIES

Non-formal education practices:

# Trolling

R2 CYBER TOOLKIT



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

<b>#6</b>	Komiksový dizajn: trollovacie správanie
<b>hrozba(y)</b>	Trolling
	Kybernetický troll pre mládež sa týka konania jednotlivcov, zvyčajne vo veku od 12 do 29 rokov, ktorí sa zapájajú do úmyselného a opakujúceho sa správania zameraného na obťažovanie alebo šikanovanie iných pomocou digitálnych technológií. Táto forma online obťažovania môže výrazne ovplyvniť psychickú pohodu dospievajúcich, čo môže viesť k vážnym následkom na ich duševné zdravie a pohodu, vrátane prepojenia na samovražedné myšlienky a tradičné šikanovanie. Definícia zahŕňa celý rad škodlivých činností, ako je šírenie hanlivých komentárov, posmech, používanie vulgárnych výrazov, vyhrážok a urážok, pričom všetky majú za cieľ ponížiť, zastrašiť alebo získať moc nad rovesníkmi prostredníctvom internetu a mobilných platforiem.
<b>Typológia</b>	<i>Umelecké/divadelné aktivity</i>
<b>Trvanie</b>	140 minút
<b>Modalita</b>	<i>V prítomnosti [prostredie v triede]</i>
<b>Cieľ</b>	Navrhovať komiksy, ktoré ilustrujú vplyv online trollingu a posilňujú pozitívne online správanie.
<b>Vzdelávacie ciele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Zvýšiť odolnosť voči trollingu pomocou mechanizmov zvládania na zmiernenie emocionálneho stresu a udržanie duševnej pohody.</li> <li>▪ Na zlepšenie zručností v oblasti mediálnej gramotnosti, kritické hodnotenie online obsahu s cieľom identifikovať dezinformácie a dezinformácie šírené trolmi.</li> <li>▪ Vyjadrovať myšlienky a emócie prostredníctvom vizuálneho rozprávania vo forme komiksu.</li> </ul>
<b>Profil štážiistu</b>	Digitálni domorodci. Nevyžadujú sa žiadne špecifické predpoklady.
<b>počet účastníkov</b>	5-20 účastníkov
<b>Materiály</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Papierové alebo komiksové predlohy</li> <li>▪ Materiály na kreslenie (ceruzky, perá, fixky, farebné ceruzky)</li> </ul>
<b>Príprava</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pripravte si úvod, výtlačok scenára trollingu a predlohy komiksov</li> <li>▪ Postavte v triede stoly a stoličky</li> <li>▪ Poskytnite každému účastníkovi alebo skupine komiksovú šablónu, kresliace materiály a výtlačky scenárov trollovania</li> </ul>
<b>Implementácia</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Úvod (15 minút): diskutujte o online trollovaní a jeho vplyve. Vysvetlite účel a ciele aktivity.</li> <li>2. Výber scenára (10 minút): poskytnite výtlačky alebo popisy rôznych online scenárov trollovania. Účastníci si vyberú jeden scenár, na ktorý sa zamerajú, alebo vytvoria nový.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Vývoj postavy a príbehu (20 minút): rozvíjajte komiksové postavy a dej na základe zvoleného scenára.</li> <li>4. Storyboarding (20 minút): vytvorte storyboard načrtávajúci postupnosť panelov a dialógov.</li> <li>5. Tvorba komiksu (45 minút): nakreslite a vyfarbite komiks na základe scenára so začlenením pozitívnych správ o online správaní.</li> <li>6. Galéria Walk and Reflection (10 minút): zobrazte a zdieľajte komiksy so skupinou. Diskutujte o prenášaných posolstvách a podporovanom pozitívnom správaní.</li> <li>7. Akčné plánovanie (10 minút): brainstormujte a diskutujte o akciách na podporu pozitívneho online správania v ich komunitách.</li> <li>8. Záver (10 minút): pozrite si kľúčové poznatky a poznatky z aktivity.</li> </ol>
<b>Tipy a rady</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Poskytnite príklady efektívnych komiksov a techník rozprávania.</li> <li>▪ Zdôraznite dôležitosť pozitívnych správ a empatie v komiksoch.</li> <li>▪ Podporujte kreativitu a rozvíjajte príbehy a postavy.</li> </ul>
<b>Bezpečnostné opatrenia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Stanovte základné pravidlá pre konštruktívnu spätnú väzbu a diskusie.</li> <li>▪ Monitorujte emocionálnu pohodu účastníkov a zakročte, ak niekto prejaví známky úzkosti.</li> </ul>
<b>Vonkajšie referencie a zdroje</b>	<p>Externý odkaz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <a href="#">Comics in the Classroom</a> - vysokoškolská pedagogická škola na Harvarde</li> <li>▪ <a href="https://makebeliefscomix.com/">https://makebeliefscomix.com/</a> - vytvorte a sťahujte komiksy online</li> </ul> <p>zdroje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <a href="#">Komiksový papier na tlač</a></li> </ul>
<b>Partner/ Autor</b>	PRISM Impresa Sociale srl

#### príloha. Trollovací scenáre

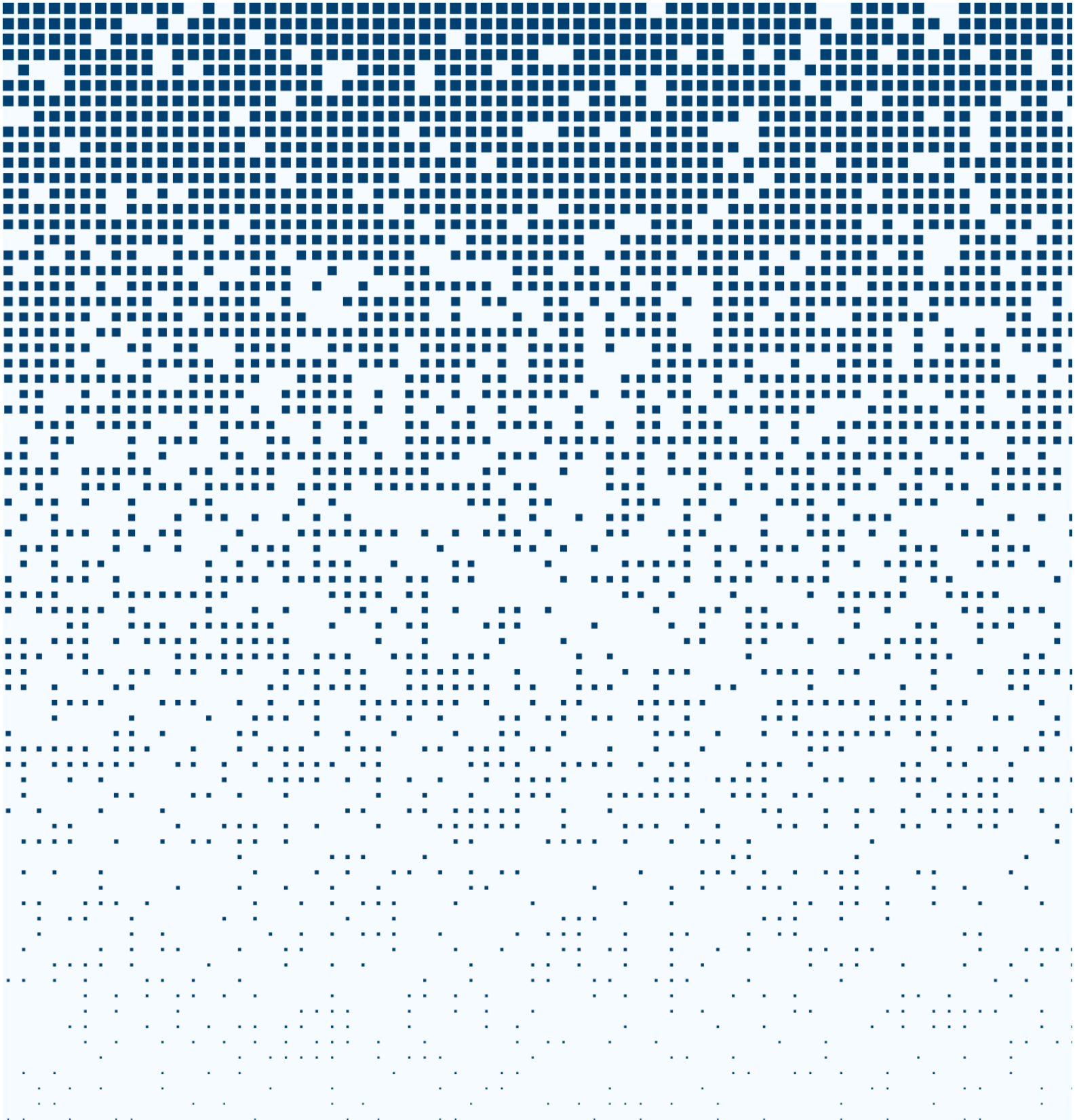
- a. *The New Kid* : Komiks o novom študentovi, ktorý čelí online obťažovaniu, keď sa pripojí k skupinovému chatu v škole.
- b. *The Rumor Mill* : Príbeh, v ktorom sa nepravdivé klebety o študentovi rýchlo šíria na sociálnych sieťach, čo vedie k kyberšikane. Komiks ukazuje dôsledky šírenia dezinformácií a dôležitosť overenia faktov pred zdieľaním.
- c. *Falošný účet*: Príbeh, v ktorom študent zistí, že niekto si na jeho meno vytvoril falošný účet na sociálnej sieti, aby mohol uverejňovať zraňujúce komentáre.

Komiks poukazuje na nebezpečenstvo odcudzenia identity a dôležitosť nahlasovania falošných účtov.

- d. *The Digital Detox*: Postava si dáva pauzu od sociálnych médií a online platforiem po tom, čo zažila online trolling. Komiks skúma ich cestu starostlivosti o seba a digitálneho detoxu, pričom zdôrazňuje dôležitosť duševného zdravia a pohody.



This Document is published under an [Attribution-NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) International license [CC BY-NC].



# Conscious Youth Behaviours in Emerging Realities

Erasmus+ KA2 Cooperation Partnerships in School Education

[Reference n. 2023-1-EL01-KA220-SCH-000156982]



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.