



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**LESSON PLAN 4**

**AGAINST ONLINE SLAVERY (2019-1-FI01-KA229-060725)**

<b>Country + School:</b>	<b>Romania/Scoala Gimnaziala Nicolae Romanescu</b>		
<b>Teacher(-s)</b>	<b>Popescu Alina</b>		
<b>Subject / Course:</b>	Counselling classes		
<b>Topic:</b>	Enfrentando a violência na TV: consequências e violência na mídia		
<b>Age group:</b>	12-15	<b>Lessons Duration:</b>	<b>50 minutes per lesson</b>

**Lesson Objectives which the students acquire:**

Nesta lição, os alunos exploram a ausência, ou representação irreal, das consequências da violência na mídia. A aula começa com uma discussão “o que aconteceria se...” sobre as consequências de atos violentos que podem ocorrer na vida real. Os alunos, então, completam planilhas onde comparam as representações de atos violentos na TV com o que realmente aconteceria na vida real. Os alunos também começam a questionar as consequências retratadas da violência na mídia com base em sentimentos, responsabilidades, lesões e resultados de ações

Alunos demonstram:

- conscientização sobre os diferentes tipos de violência que aparecem nos programas infantis de televisão.
- uma compreensão do retrato irreal das consequências de atos violentos na mídia.
- uma compreensão de suas próprias reações a vários tipos de violência

**Summary of Tasks / Actions:**

Discussão guiada

Pergunte à sua turma:

- Você já jogou videogames onde as pessoas brigam?
- O que acontece nesses jogos? Você consegue usar armas? Tem poderes especiais?
- Como você vence? Alguém morre?

Imagine que você está jogando um videogame. (Os alunos podem se voluntariar para representar este cenário como uma esquete.) Em seu jogo, você escolheu dois personagens para lutar.

um contra o outro. Você joga até que um de seus personagens morra e o outro vença. Então, porque você realmente gosta desses dois personagens, você os seleciona novamente e joga outro jogo.

- Como essa luta de videogame é diferente da luta real? (Você pode ferir ou até matar um personagem, mas, com o apertar de um botão, a pessoa volta à vida e nem se machuca.)
- O que aconteceria com você se alguém começasse a bater em você? (Você pode chorar, pode se machucar, pode ter que ir ao hospital, pode até morrer.)

Na vida real, quando algo acontece, há consequências. Mas quando as pessoas são atacadas em videogames, elas sempre podem voltar e jogar novamente porque não há consequências – ninguém precisa ir ao hospital; ninguém está chateado; ninguém tem que pagar por tudo que foi destruído; e ninguém é preso.

Os programas de TV geralmente não mostram as consequências reais, ou efeitos, da violência, então é fácil para você presumir que socos não machucam e balas não matam. (Se os socos não parecem doer, é mais provável que você soque também.) Em vez de passar semanas em coma seguidos de meses de recuperação, uma vítima de TV é curada e volta a tempo para o programa da próxima semana. As lutas na TV duram muito mais tempo do que as lutas reais; na vida real, um soco no rosto de alguém poderia quebrar a mão do perfurador e deixar a vítima inconsciente. (Fonte: The TV Book, The Kid's Guide to Talking Back, de Shelagh Wallace. Annick Press, 1996)

Onde mais você pode encontrar violência sem consequências? (Filmes, histórias em quadrinhos, MTV, vídeos.)

#### Atividade

- Distribua Felizes para Sempre? ficha de trabalho para os alunos preencherem.
- Revise suas respostas e incentive os alunos a debater outros cenários.

#### Discussão

Quando você vê violência na TV ou em filmes ou videogames, pense nas consequências do que você vê. Pergunte a si mesmo:

- Como se sentem as pessoas envolvidas no conflito?
- Quais são as responsabilidades das pessoas que agiram com violência?
- Que lesões ocorreram?
- Quais são os resultados da violência contra os outros?

#### Atividade

- Distribuir planilhas de Consequências aos alunos. (Para crianças mais novas, esses pontos podem ser revisados oralmente.)
- Veja os trechos gravados. Após cada trecho, peça aos alunos que considerem as perguntas em suas Folhas de consequências.
- Revise as descobertas dos alunos e peça à classe que decida quão realista o programa lidou com as consequências.

#### **Materials / Equipment:**

Grave uma parte de um programa de televisão ou desenho animado que apresente violência física, destruição de propriedade ou uma perseguição de carro envolvendo muitos acidentes e 'quase acidentes'. Desenhos de super-heróis seriam uma boa fonte desse tipo de atividade para as séries primárias.

- Fotocópia Felizes para Sempre? e planilhas de Consequências.

#### **References/ theories/ teaching methods used:**

Trabalhando com vários recursos da rede, preparando uma história, ouvindo, discutindo, consultando

#### **Evaluation of the objectives acquired:**

- Fichas de trabalho

## **Happily Ever After?**

Name: -----

Sometimes, TV and video games don't tell the whole story. Violent events occur, and then everyone seems to recover very quickly and live "happily ever after." What do you think would really happen in the following situations?

### **In a video game...**

When you hit someone so they bleed, you get points and win the game.

### **In real life.....**

### **On TV....**

When you have a car chase, cars crash and sometimes explode. But no one ever goes back to remove the crashed cars or take care of injured people. Often those in the crash get out, and continue the chase on foot!

In real life.....

### **In a rock video....**

Kids have a party and wreck the house. No one has to clean up the mess or pay for the damages.

**In real life....**

**In a movie....**

The hero can destroy property and kill people, but never has to go to jail or pay for what was destroyed. In fact, people still admire the hero even though this has happened.

**In real life....**

**In a movie....**

**The hero gets shot, but keeps chasing the bad guy.**

**In real life....**

**Can you think of other examples?**