



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi

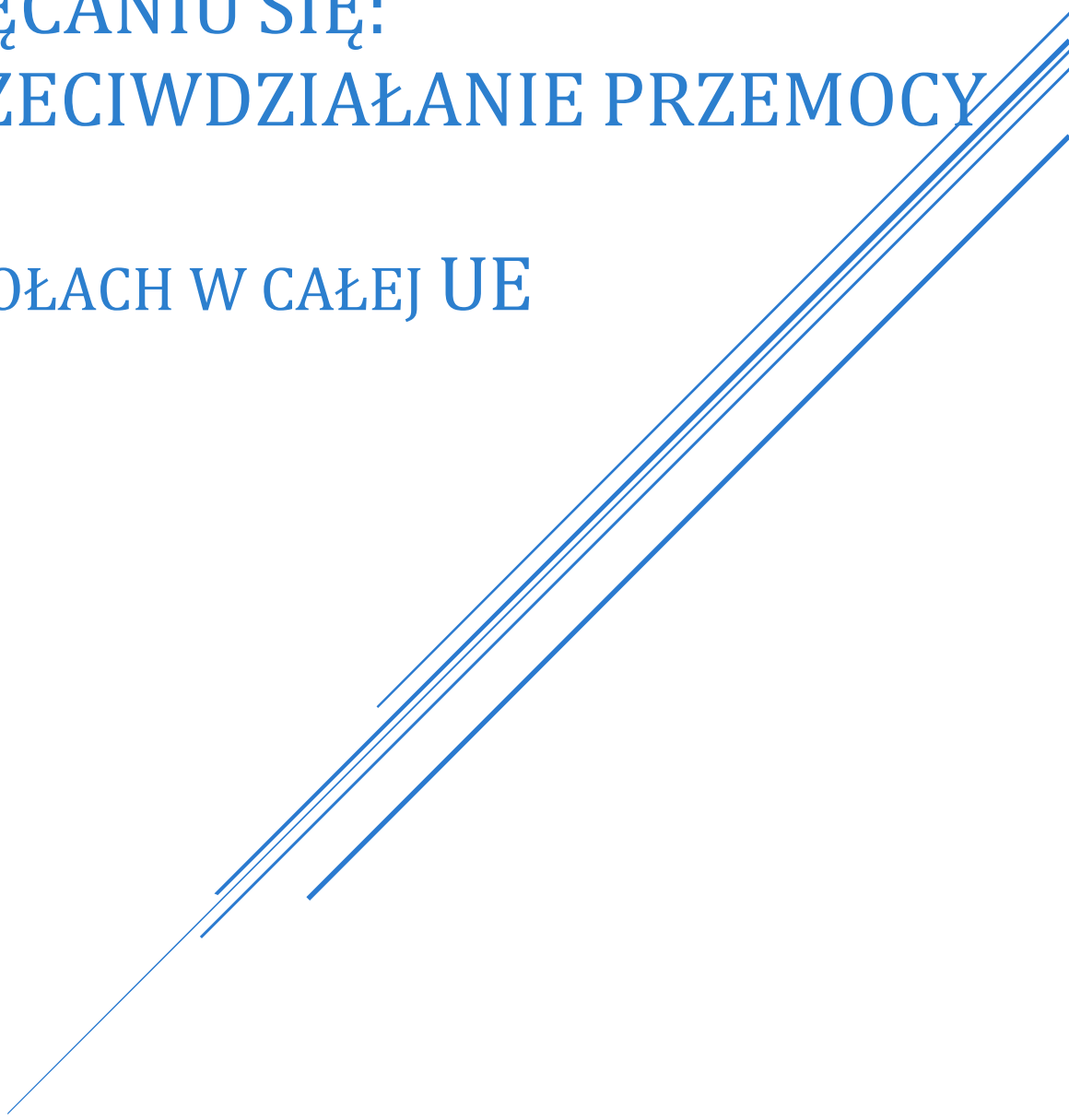


kmop



Liceul Tehnologic Târleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

WZMOCNIENIE DZIAŁAŃ PRZECIWKO ZNEĆCANIU SIĘ: PRZECIWDZIAŁANIE PRZEMOCY W SZKOŁACH W CAŁEJ UE





CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmOp



Spis treści

O misji SABE	3
Czym jest gra SABE?	3
Czego się nauczysz	3
Dlaczego Twoje wybory mają znaczenie	4
Pierwsze kroki: strona startowa	4
Dostęp do gry	4
Rejestracja	4
Wybór języka	5
Poznanie funkcji strony startowej	6
Jak grać	10
Wejście do szkoły (zakładka „Strona główna”)	10
Mapa scenariusza (zakładka główna)	11
Elementy sterujące na pasku narzędzi	12
Poruszanie się po fabule	14
Punkty refleksji i ukończenie scenariuszy	16
Punkty kontrolne w trakcie opowieści (momenty na przerwę i refleksję)	16
Karta scenariusza końcowego	17
Śledzenie osiągnięć i opanowanie gry	18
Historie szkolne	19
Strefa aktywności (materiały z zeszytu ćwiczeń)	21
Zestaw narzędzi dla pomocników i zasoby zewnętrzne	24
Lista kontrolna dla osób, które stają w obronie innych	24
Lista kontrolna „Bądź bezpieczny i zabieraj głos”	25
Zasoby zewnętrzne i kanały pomocy	26
Krajowe infolinie (dla każdego kraju partnerskiego)	26
Przydatne strony internetowe	30



**Co-funded by
the European Union**

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



O misji SABE

Witamy w interaktywnej grze SABE! Wkrótce wyruszysz w ważną podróż, której celem jest uczynienie naszych szkół, społeczności i przestrzeni cyfrowych bezpieczniejszymi, bardziej przyjaznymi i otwartymi dla wszystkich.

Znęcanie się i przemoc w szkole to poważne wyzwania, z którymi wielu uczniów boryka się na co dzień. Niezależnie od tego, czy ma to miejsce w klasie, na szkolnych korytarzach, czy w sieci za pośrednictwem mediów społecznościowych, znęcanie się głęboko rani ludzi. Ale jest też dobra wiadomość: to Ty masz moc, by coś zmienić. Rozumiejąc, dlaczego dochodzi do znęcania się, i ucząc się, jak na nie reagować, możesz pomóc w jego powstrzymaniu.

Więcej informacji znajdziesz na stronie internetowej projektu: <https://www.sabe-anti-bullying.eu/>

Czym jest gra SABE?

Skrót SABE oznacza „Wzmocnienie działań przeciwko znęcaniu się” (Strengthening Anti-Bullying Efforts). Przekształciliśmy rzeczywiste sytuacje szkolne w interaktywną minigrę. Zamiast tylko czytać opowiadanie lub słuchać wykładu, ta gra przenosi cię w sam środek akcji.

W trakcie gry spotkasz różne postacie borykające się z różnymi wyzwaniami. W kluczowych momentach fabuła się zatrzyma, a Twoje wybory zadecydują o tym, co stanie się dalej. Na własnej skórze przekonasz się, jak jedno słowo lub działanie może zmienić czyjś dzień, a nawet życie.

Czego się nauczysz

Grając w sześć interaktywnych opowieści szkolnych, rozwiniiesz cenne umiejętności, które pomogą tobie i innym:

- **Rozpoznawanie różnych rodzajów znęcania się:** Nauczysz się rozpoznawać znęcanie się werbalne (np. wyzywanie), fizyczne (np. bicie lub popychanie), wykluczenie społeczne (celowe pomijanie innych) oraz cyberprzemoc (nękanie w sieci i brak bezpieczeństwa w środowisku cyfrowym).



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- **Rozwijanie empatii:** Wcielisz się w różne postacie, aby zrozumieć, jak czują się ofiary znęcania się i dlaczego wsparcie emocjonalne jest tak ważne.
- **Rola „obrońcy”:** nauczysz się, jak przestać być biernym obserwatorem (kimś, kto widzi znęcanie się, ale nic nie robi) i stać się aktywnym obrońcą (kimś, kto w bezpieczny sposób podejmuje działania, aby powstrzymać znęcanie się i pomóc innym).

Dlaczego Twoje wybory mają znaczenie

W tej grze nie ma prostych „prawidłowych” ani „błędnych” odpowiedzi, a za popełnienie błędu nie otrzymasz złej oceny. Gra stanowi bezpieczną przestrzeń do eksperymentowania. Zawsze możesz cofnąć się, wybrać inną ścieżkę i sprawdzić, jak nowe podejście zmieni sytuację.

Wybory, których dokonujesz w tej grze, odzwierciedlają wybory, przed którymi stajesz w prawdziwym życiu. Twój głos, twoja empatia i twoje działania mają znaczenie.

Pierwsze kroki: strona startowa

Zanim zanurzysz się w opowieściach, musisz wiedzieć, jak uzyskać dostęp do platformy gry i ją skonfigurować. Ta sekcja poprowadzi cię przez pierwsze kroki na stronie startowej, abyś mógł przygotować się do gry.

Dostęp do gry

Interaktywna gra SABE działa całkowicie w przeglądarce internetowej, co oznacza, że nie musisz pobierać ani instalować żadnych dużych plików, programów ani aplikacji na swoje urządzenie. Działa płynnie na komputerach stacjonarnych, laptopach oraz telefonach komórkowych i tabletach.

Aby rozpocząć, kliknij poniższy link, aby otworzyć platformę: <https://platform.sabe-anti-bullying.eu/>.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILLO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Rejestracja

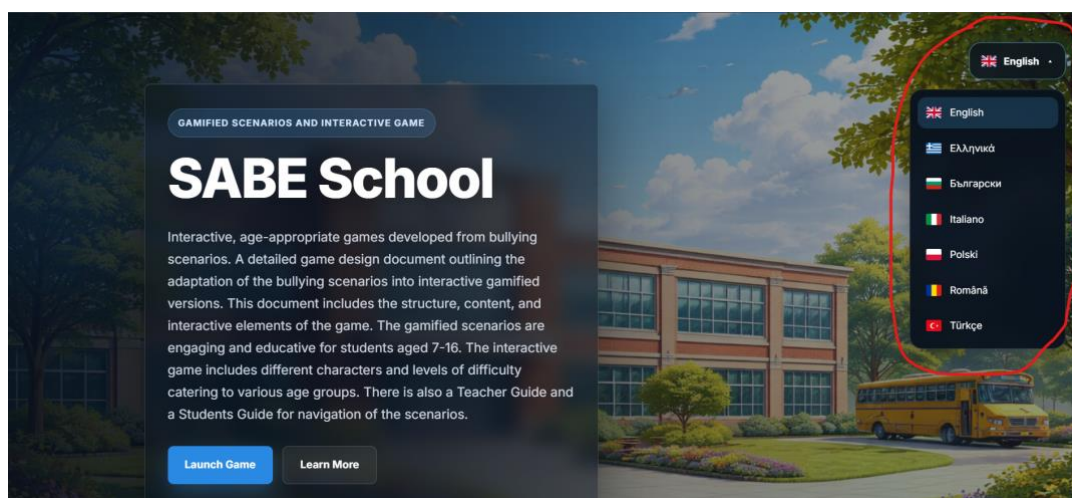
Jedną z najlepszych cech platformy SABE jest jej konfiguracja zapewniająca ochronę prywatności:

- **Nie wymaga zakładania konta:** nie musisz się rejestrować, tworzyć profilu ani wymyślać hasła.
- **Brak gromadzenia danych osobowych:** Platforma nie prosi o podanie imienia i nazwiska, adresu e-mail ani numeru telefonu.
- **Natychmiastowa rozgrywka:** Gdy tylko strona się załaduje, masz pełny dostęp do wszystkich elementów gry.

Wybór języka

Gra jest dostępna w następujących językach: angielskim, bułgarskim, włoskim, polskim, greckim, rumuńskim i tureckim.

Spójrz na prawy górny róg ekranu. Zobaczysz rozwijane menu **przełącznika języka**. Kliknij na nie, aby wybrać preferowany język. Interfejs gry natychmiast dostosuje się do Twojego wyboru, zapewniając, że będziesz w stanie doskonale odczytać i zrozumieć każdą opcję dialogową.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



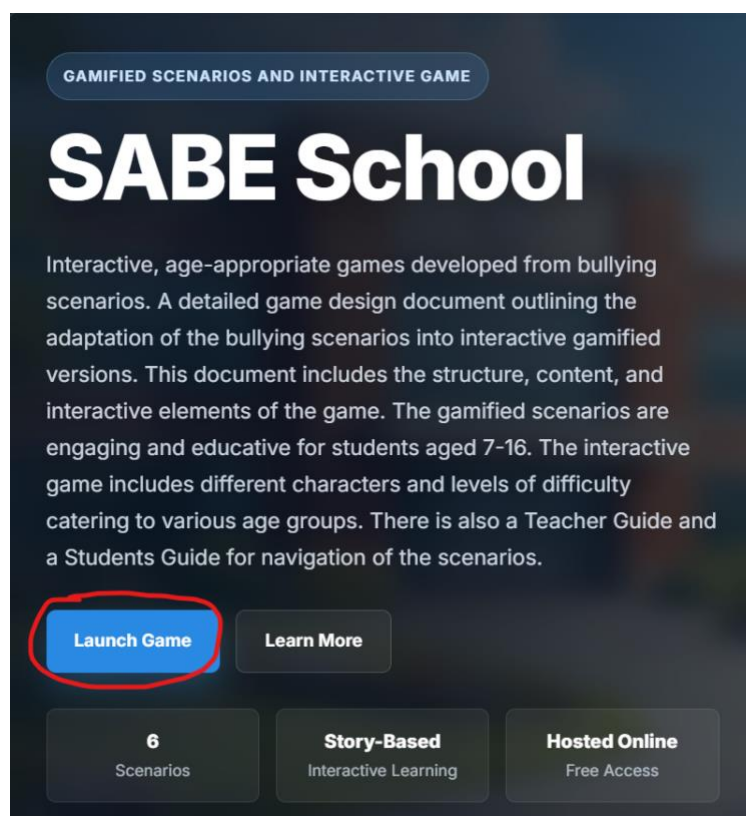
kmOp



Zapoznanie się z funkcjami strony głównej

Po załadowaniu strony internetowej trafisz do głównego centrum informacyjnego (strony startowej). Potraktuj tę stronę jako swoje centrum kontroli. Oto zestawienie tego, co zobaczysz, patrząc na ekran i przewijając w dół:

- **Przycisk „Uruchom grę”:** To Twój główny punkt wejścia. Kliknięcie tego dużego, jasnego przycisku natychmiast uruchomi środowisko minigry, w którym przechowywanych jest sześć scenariuszy.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- **Przycisk „Dowiedz się więcej”**: Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o projekcie SABE, naszej misji lub organizacjach stojących za projektem, kliknięcie tego przycisku zapewni Ci wszystkie szczegółowe informacje.

GAMIFIED SCENARIOS AND INTERACTIVE GAME

SABE School

Interactive, age-appropriate games developed from bullying scenarios. A detailed game design document outlining the adaptation of the bullying scenarios into interactive gamified versions. This document includes the structure, content, and interactive elements of the game. The gamified scenarios are engaging and educative for students aged 7-16. The interactive game includes different characters and levels of difficulty catering to various age groups. There is also a Teacher Guide and a Students Guide for navigation of the scenarios.

[Launch Game](#) [Learn More](#)

6
Scenarios

Story-Based
Interactive Learning

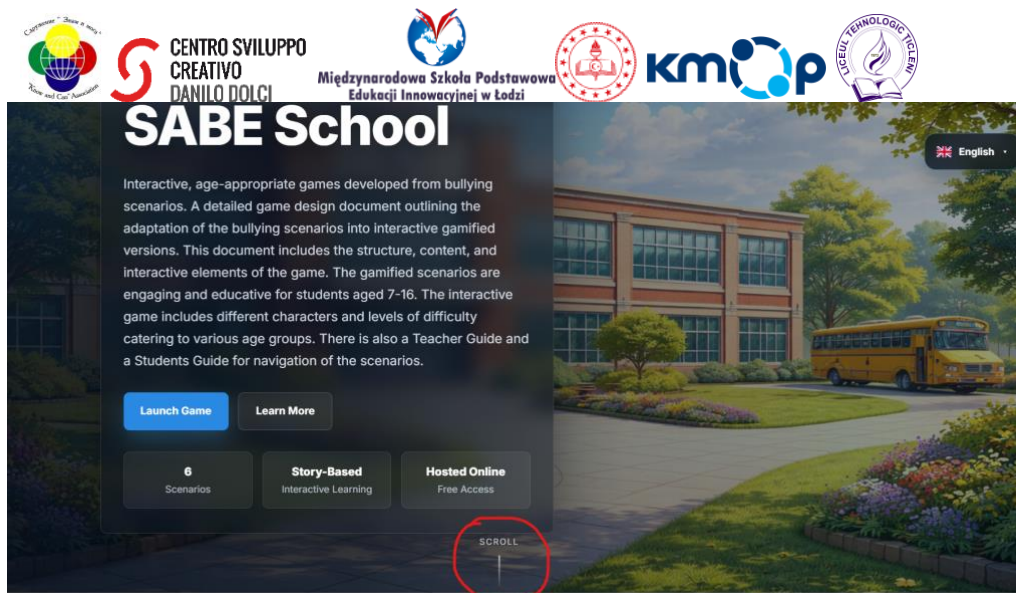
Hosted Online
Free Access

- **Wskaźnik przewijania**: Na ekranie pojawi się mała ruchoma ikona lub strzałka, zachęająca do użycia kółka myszy lub palca w celu przewinięcia w dół i zapoznania się z pozostałą częścią strony.

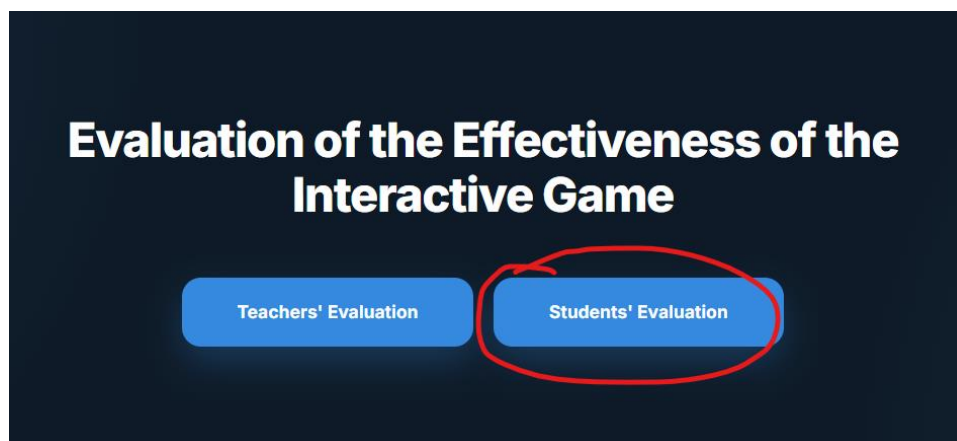


Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



- **Przycisk „Ocena uczniów”**: Prowadzi on bezpośrednio do formularza szybkiej opinii, który należy wypełnić po ukończeniu gry.



- **Logo partnerów**: Na dole strony zobaczysz logo wszystkich organizacji partnerskich z różnych krajów zaangażowanych w projekt. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej, możesz kliknąć dowolne logo, aby przejść do oficjalnej strony internetowej danego partnera.

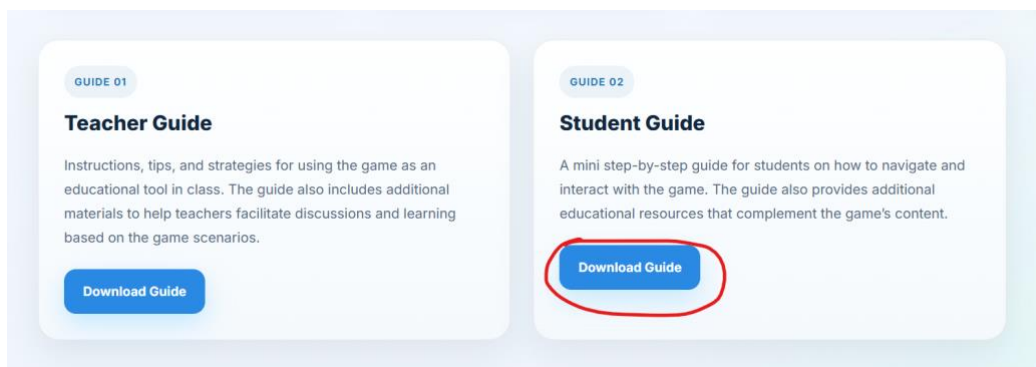


**Co-funded by
the European Union**

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



- **Sekcja „Przewodnik dla uczniów”:** W dalszej części strony możesz pobrać cyfrową kopię przewodnika, klikając przycisk „Pobierz przewodnik”.

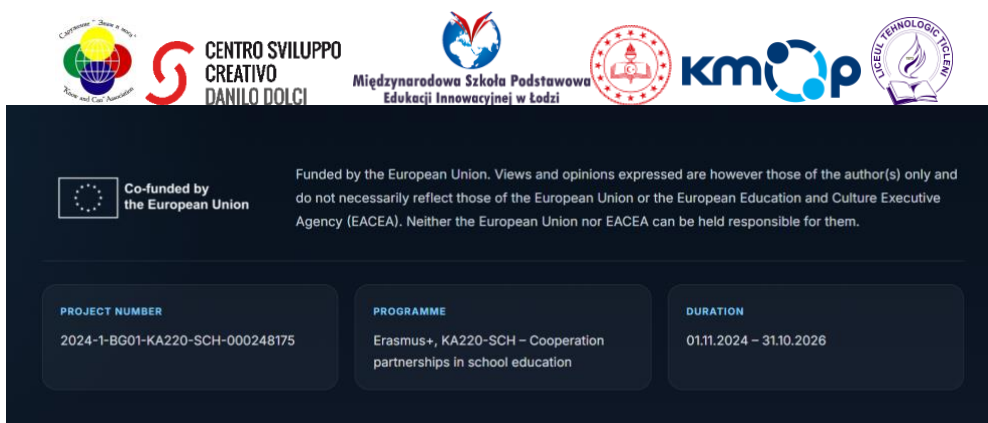


- **Informacje o projekcie (stopka):** Na samym dole strony znajduje się oficjalne oświadczenie Unii Europejskiej, z którego wynika, że projekt ten jest finansowany w ramach programu UE Erasmus+.



**Co-funded by
the European Union**

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Jak grać

Po uruchomieniu gry z głównej strony startowej nadszedł czas, aby zapoznać się ze sterowaniem, pokrętkami i narzędziami nawigacyjnymi, które pomogą Ci poruszać się po szkole i wchodzić w interakcję z opowieściami. Interfejs został zaprojektowany tak, aby był przejrzysty i łatwy w obsłudze, dzięki czemu możesz w pełni skupić się na fabule i czekających Cię wyborach.

Wejście do szkoły (zakładka „Strona główna”)

Po kliknięciu przycisku „**Uruchom grę**” na stronie głównej ekran przejdzie do środowiska gry. Znajdziesz się na zakładce Strona główna:

- Aby rozpocząć swoją przygodę, wystarczy kliknąć duży przycisk „**Odkrywaj historie**” znajdujący się dokładnie pośrodku ekranu.
- Ten przycisk otwiera drzwi do wirtualnej szkoły i przenosi cię bezpośrednio do centrum misji.



**Co-funded by
the European Union**

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Mapa scenariusza (zakładka główna)

Po kliknięciu przycisku wejścia znajdziesz się na karcie głównej. Ten pulpit nawigacyjny służy jako interaktywna mapa szkoły. Na tym ekranie zobaczysz 6 unikalnych punktów aktywnych.



**Co-funded by
the European Union**

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Każdy punkt aktywny reprezentuje osobną historię i konkretną sytuację związaną z prześladowaniem, w której potrzebna jest Twoja pomoc. Możesz odtwarzać te historie w dowolnej kolejności, choć zalecamy przechodzenie przez nie po kolei wraz z kolegami z klasy. Aby otworzyć historię, wystarczy kliknąć odpowiednią ikonę punktu aktywnego.

Elementy sterujące na pasku narzędzi

Podczas przeglądania zakładki głównej lub odtwarzania historii zwracaj uwagę na dolne rogi ekranu. Znajdują się tam dwie bardzo przydatne funkcje:

- **Przełącznik dźwięku (lewy dolny róg):** Gra zawiera podkład muzyczny, który ma na celu utrzymanie zaangażowania graczy. Jeśli muzyka rozprasza Cię podczas czytania lub jeśli nauczyciel chce, aby wszyscy wyciszyli dźwięk podczas lekcji, spójrz na lewy dolny róg ekranu. Kliknij ikonę dźwięku, aby natychmiast wyciszyć lub włączyć muzykę.



- **Licznik postępów (prawy dolny róg):** Aby pomóc Ci śledzić swoje osiągnięcia, w prawym dolnym rogu ekranu znajduje się przejrzysty licznik. Na początku wyświetla on wartość 0/6. Za każdym razem, gdy w pełni ukończysz jedną ze szkolnych historii, licznik ten



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



automatycznie się zaktualizuje (na przykład zmieniając wartość na 1/6, następnie 2/6 i tak dalej).



Przechodzenie przez fabułę

Po wybraniu punktu interaktywnego i przejściu do aktywnego scenariusza elementy sterujące ulegają niewielkiej zmianie, aby ułatwić czytanie dialogów i poruszanie się po nich:

- **Uwaga wstępna:** Kliknięcie punktu aktywnego powoduje najpierw rozwinięcie historii, aby pokazać krótkie wprowadzenie przedstawiające tło akcji. Jeśli kliknąłeś go przez pomyłkę, możesz wybrać przycisk „**Wstecz**”, aby powrócić do mapy szkoły. Jeśli jesteś gotowy, aby kontynuować, kliknij przycisk „**Start**”, aby uruchomić interaktywną historię.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



- **Czytanie kwestii dialogowych:** Historie rozgrywają się niczym powieść graficzna lub komiks, a postacie rozmawiają ze sobą. To Ty kontrolujesz tempo rozmowy:
 - **Przycisk „Dalej”:** Kliknij ten przycisk, gdy skończysz czytać bieżącą kwestię dialogową, aby na ekranie pojawiło się następne zdanie lub akcja.
 - **Przycisk „Wstecz”:** Jeśli przypadkowo kliknąłeś „Dalej” zbyt szybko i przegapiłeś zdanie, nie martw się! Możesz kliknąć przycisk „Wstecz”, aby cofnąć dialog o jeden krok i przeczytać go ponownie.



**Co-funded by
the European Union**

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Punkty do przemyślenia i kończenie scenariuszy

Granie w interaktywną grę SABE to coś więcej niż tylko przechodzenie od początku do końca historii. Gra została zaprojektowana tak, aby skłonić cię do myślenia, dyskusji i oceny, w jaki sposób wybory dokonywane przez postacie wpływają na wszystkich zaangażowanych. W tej sekcji wyjaśniono, w jaki sposób gra zatrzymuje się, aby umożliwić krytyczną refleksję, oraz w jaki sposób twoje postępy są zapisywane i śledzone.



**Co-funded by
the European Union**

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi

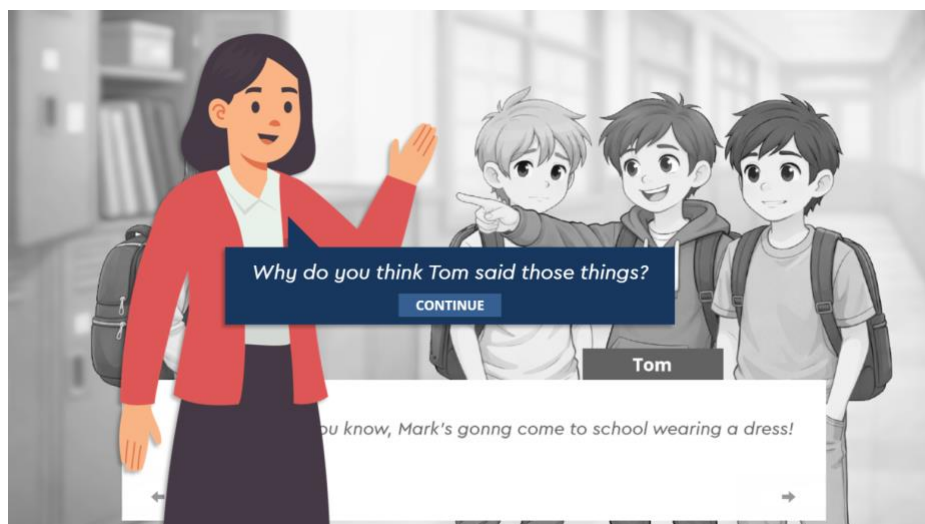


kmop



Punkty kontrolne w trakcie historii (momenty na zatrzymanie się i refleksję)

Kierując postaciami w różnych sytuacjach, zauważysz, że gra nie pozwala po prostu bez końca klikać tekst. W kluczowych momentach podejmowania decyzji na ekranie pojawi się specjalna funkcja: postać nauczyciela wraz z wyraźnie widocznym okienkiem z pytaniem.



Kiedy to nastąpi, aktywna fabuła zostanie chwilowo wstrzymana. Jest to punkt kontrolny w trakcie scenariusza:

- **Co należy zrobić:** Poświęć chwilę na uważne przeczytanie pytania w okienku. Nauczyciel może wykorzystać tę przerwę, aby zapytać całą klasę o opinie lub zaprosić cię do omówienia dylematu z kolegą lub koleżanką siedzącą obok ciebie.
- **Jak kontynuować:** Punkty kontrolne nie zawierają przycisków z opcjami wielokrotnego wyboru w samej historii; zamiast tego mają na celu zainicjowanie krótkiej rozmowy na żywo. Gdy omówisz sytuację z klasą, po prostu kliknij przycisk „**Kontynuuj**”, aby wznowić scenariusz i zobaczyć, co będzie dalej.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop

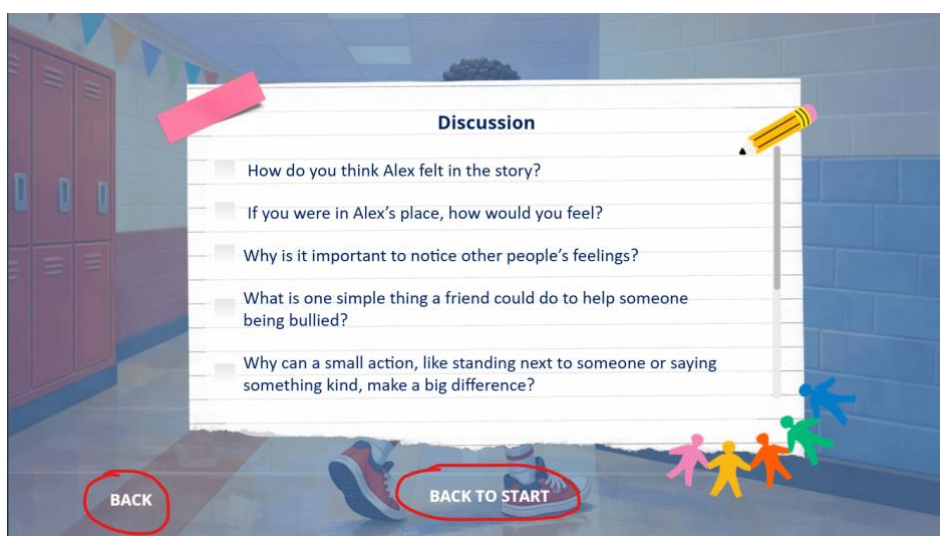


Karta końcowa scenariusza

Każda historia kończy się specjalnym ekranem zwanym kartą końcową scenariusza. Karta ta stanowi podsumowanie wydarzeń, których właśnie byliście świadkami, i kładzie duży nacisk na refleksję oraz punkty do dyskusji w grupie.

Gdy pojawi się karta końcowa scenariusza, spójrz na opcje znajdujące się na dole karty:

- **Przycisk „Wstecz”**: Jeśli chcesz przejrzeć dialog, ponownie zapoznać się z odpowiedziami postaci lub jeszcze raz przeanalizować główne przesłanie tej konkretnej lekcji, kliknięcie przycisku „Wstecz” pozwoli ci ponownie obejrzeć zakończenie scenariusza.
- **Przycisk „Powrót do początku”**: Jeśli skończyłeś czytać końcowe punkty do refleksji i jesteś gotowy, by zmierzyć się z nowym wyzwaniem, kliknięcie tego przycisku zamknie bieżącą historię i przeniesie cię z powrotem do centralnej mapy szkoły (głównej zakładki).



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Śledzenie osiągnięć i opanowanie gry

Platforma bardzo ułatwia sprawdzenie, jaką część misji udało Ci się już ukończyć. W momencie kliknięcia przycisku „Powrót do początku” i powrotu do głównego pulpitu nawigacyjnego zobaczysz dwie natychmiastowe aktualizacje:

- **Zielony znacznik (✓):** Interaktywna ikona punktu aktywnego właśnie ukończonej historii zostanie teraz oznaczona wyraźnym zielonym znacznikiem. Oznacza to, że scenariusz został pomyślnie ukończony i rozwiązany.
- **Aktualizacja licznika:** spójrz w prawy dolny róg ekranu. Wskaźnik postępów automatycznie doda ukończony scenariusz do twojego wyniku (na przykład zmiana z 0/6 na 1/6).



Środowisko minigry oficjalnie kończy się, gdy pomyślnie przejdziesz przez wszystkie sześć sytuacji, licznik wskaże 6 z 6, a każda ikona punktu interaktywnego na pulpicie nawigacyjnym będzie oznaczona zielonym znacznikiem.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmOp



Historie szkolne

Interaktywna gra SABE zawiera sześć różnych historii rozmieszczonych w wirtualnym budynku szkolnym. Każda historia została stworzona specjalnie po to, by skupić się na konkretnym rodzaju przemocy szkolnej lub zachowań związanych z nękanieniem.

W tej sekcji znajduje się krótkie podsumowanie każdej historii, w tym jej główny temat i docelowa grupa wiekowa. Scenariusze te można przechodzić w dowolnej kolejności. Po ukończeniu wszystkich sześciu scenariuszy minigra zostanie oznaczona jako ukończona.

Historia 1: Wyzywanie nie jest zabawne (przemoc werbalna)

- **Grupa docelowa:** dzieci w wieku 7–12 lat.
- **Cel:** Uczniowie aktywnie zaangażują się w proces uczenia się, wcielając się w role, które mogą różnić się od ich własnych poglądów, doświadczeń lub pochodzenia.

Historia 2: Incydent na korytarzu (przemoc fizyczna)

- **Grupa docelowa:** dzieci w wieku 7–12 lat.
- **Cel:** Scenariusz ten zawiera dialog sprzyjający refleksji, który pomoże uczniom zidentyfikować zachowania oparte na szacunku, a pytania naprawcze wspierają poczucie odpowiedzialności i zrozumienie granic.

Opowieść 3: Znęcanie się z powodu niepełnosprawności – grafika cyfrowe Ari

- **Grupa docelowa:** uczniowie w wieku 13–16 lat (szkoła średnia I i II stopnia).
- **Cel:** Uczniowie wcielą się w role wszystkich zaangażowanych stron (ofiary, sprawcy, obserwatora i przyjaciela), rozwijając empatię, rozumiejąc konsekwencje swoich działań oraz ćwicząc odpowiedzialne zachowania w sieci.

Historia 4: Radzenie sobie z przemocą fizyczną i dyskryminacją

- **Grupa docelowa:** uczniowie w wieku 10–14 lat (szkoła podstawowa i wczesne etapy szkoły średniej).



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- **Cel:** Scenariusz pokazuje, jak pozornie niewielkie różnice kulturowe mogą przerodzić się w poważne konfrontacje fizyczne, gdy uprzedzenia spotykają się z dynamiką grupy. Uczniowie przeanalizują, w jaki sposób interwencja osób postronnych, reakcja nauczyciela oraz instytucjonalne systemy wsparcia mogą zapobiegać takim incydentom lub nieumyślnie je eskalować.

Historia 5: Cyberprzemoc (bezpieczeństwo w sieci)

- **Grupa docelowa:** uczniowie w wieku 15–16 lat (szkoła średnia).
- **Tematyka:** Uczniowie przeanalizują realistycznie wyglądającą rozmowę grupową i incydent związany z memami, zidentyfikują role uczestników (agresor, ofiara, pomocnicy, osoby wzmacniające agresję, obrońcy, osoby postronne) oraz prześledzą, w jaki sposób szkoda nasila się w sieci (liczba odbiorców, trwałość, anonimowość).

Historia 6: Piękne czy brzydkie kaczątko? (wykluczenie społeczne)

- **Grupa docelowa:** dzieci w wieku 7–10 lat.
- **Cel:** Uczniowie będą ćwiczyć empatię i szacunek wobec innych, które są kluczowe dla wzmacniania relacji i budowania zdrowych interakcji społecznych.

Strefa ćwiczeń (materiały z zeszytu ćwiczeń)

Ta część zeszytu ćwiczeń zawiera zadania do wykonania offline, które mają na celu pogłębienie wiedzy na temat idei, słownictwa i sytuacji, z którymi zapoznałeś się podczas gry w interaktywną grę SABE. Ćwiczenia te pomogą ci głębiej zastanowić się nad tym, jak rozpoznać znęcanie się i jak w codziennym życiu szkolnym zachowywać się jako osoba aktywnie przeciwstawiająca się znęcaniu.

Ćwiczenie 1: Strefy bezpieczeństwa dla osób, które stają w obronie innych (prawda czy fałsz)

Kiedy dochodzi do znęcania się, ważne jest, aby wiedzieć, które działania pomagają rozwiązać problem, a które go pogłębiają. Przeczytaj każde z poniższych stwierdzeń. Jeśli dane działanie pomaga chronić ucznia i powstrzymuje znęcanie się, zakreśl „**Prawda**”. Jeśli działanie to jest krzywdzące lub ignoruje problem, zakreśl „**Fałsz**”.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



1. Podejście do kolegi lub koleżanki, który/która siedzi samotnie podczas lunchu, i zaproszenie go/jej do dołączenia do swojej grupy.

Prawda/Fałsz

2. Śmianie się ze złośliwego przezwiska, którym ktoś nazywa innego ucznia na korytarzu, ponieważ chcesz się dopasować.

Prawda/Fałsz

3. Zrobienie zrzutu ekranu złośliwej wiadomości tekstowej na czacie grupowym i pokazanie go nauczycielowi lub rodzicowi.

Prawda/Fałsz

4. Widzisz, jak ktoś popycha ucznia z niepełnosprawnością na korytarzu, i szybko odchodzisz, żeby nie wpaść w kłopoty.

Prawda/Fałsz

5. Powiedzenie koledze z klasy: „Nie słuchaj ich, twoja praca plastyczna wygląda niesamowicie”, po tym, jak ktoś wyśmiał jego projekt.

Prawda/Fałsz

Pytanie do refleksji: Przyjrzyj się stwierdzeniom, które zaznaczyłeś jako „**Prawda**”. Jakim jednym słowem można opisać, jak osoba, która staje w obronie innych, traktuje innych ludzi? (Wskazówka: Pomyśl o słowach takich jak życzliwość, szacunek czy przyjaźń).

Ćwiczenie 2: Wyzwanie polegające na dopasowaniu ról

Narysuj linię łączącą rzeczywistą sytuację szkolną po lewej stronie z najbardziej pozytywnym i empatycznym rozwiązaniem po prawej stronie.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



**CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILLO DOLCI**



**Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi**



kmop



Sytuacja szkolna	Pozytywne działanie rozwiązujące sytuację
Sytuacja A: Zauważasz, że kolega z klasy siedzi sam podczas przerwy, ponieważ inne dzieci powiedziały mu, że nie wolno mu brać udziału w zabawie.	Działanie 1: Zrób zrzut ekranu lub skopiuj wiadomości, nie reaguj na obelgi i natychmiast poinformuj zaufaną osobę dorosłą lub szkolnego doradcę.
Sytuacja B: Uczeń w Twojej grupie na czacie internetowym ciągle wysyła złśliwe komentarze i upokarzające, przerobione zdjęcia innego kolegi z klasy.	Działanie 2: Spokojnie powiedz, że te komentarze nie są śmieszne, odejdź od sprawcy wraz z ofiarą i sprawdź, czy z ofiarą wszystko w porządku.
Scenariusz C: Na zatłoczonym szkolnym korytarzu widzisz starszego ucznia, który celowo wpada na mniejszego kolegę z klasy i przewraca jego książki.	Działanie 3: Podejdź do tego ucznia, usiądź z nim i zaproś go, by zamiast tego dołączył do zajęć twojej grupy.

Ćwiczenie 3: Matryca decyzyjna „Co byś zrobił?”

Przypomnij sobie rozgałęzienia ścieżek i punkty wyboru z minigry. Przeczytaj poniższy krótki opis sytuacji i zakreśl opcję, która najlepiej odzwierciedla postawę aktywnego obrońcy.



**Co-funded by
the European Union**

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILLO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Sytuacja: Podczas lekcji plastyki uczeń o imieniu Oscar intensywnie pracuje nad projektem rysunkowym. Dwóch innych kolegów z klasy zaczyna chichotać, głośno szeptać o umiejętnościach Oscara i wyśmiewać jego rysunek, próbując zachęcić uczniów z innych stolików do przyłączenia się do drwin.

- **Opcja A:** Trzymaj głowę spuszczoną i skup się całkowicie na własnym rysunku. Jeśli nie podniesiesz wzroku, nie będziesz częścią problemu i nie staniesz się kolejnym celem.
- **Opcja B:** Śmieję się cicho, żeby nie wyglądać na skrępowanego lub wykluczonego, ale sam nie wypowiadam żadnych złośliwych słów.
- **Opcja C:** Spójrz prosto na dzieci, które się wyśmiewają, i powiedz: „Przestańcie, to nie jest w porządku”. Następnie zwróć się do Oscara i powiedz: „Bardzo podobają mi się kolory, których użyłeś w swojej pracy, czy możesz mi pokazać, jak narysowałeś ten wzór?”.

Napisz swoją refleksję: Dlaczego opcja C jest najskuteczniejszym sposobem postępowania? Jak zmienia ona atmosferę w klasie zarówno dla ofiary, jak i dla inicjatora?

Zestaw narzędzi pomocniczych i zasoby zewnętrzne

W tej sekcji znajdziesz krótką, praktyczną listę kontrolną do wykorzystania w codziennym życiu szkolnym, a także informacje o miejscach, w których możesz uzyskać dodatkowe wsparcie lub informacje, jeśli kiedykolwiek będziesz ich potrzebować.

Lista kontrolna dla osób interweniujących

Jeśli jesteś świadkiem znęcania się na szkolnych korytarzach, w klasie lub w sieci, skorzystaj z tej listy kontrolnej, która pomoże Ci bezpiecznie podjąć odpowiednie działania:

[] **Bezpieczeństwo przede wszystkim:** Nigdy nie narażaj się na fizyczne niebezpieczeństwo. Jeśli sytuacja wygląda na agresywną lub niebezpieczną, nie próbuj samodzielnie jej przerywać.

Natychmiast znajdź nauczyciela, ochroniarza lub dyrektora szkoły.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILLO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



[] **Zabierz głos (jeśli jest to bezpieczne):** Jeśli możesz to zrobić bezpiecznie, spokojnym, stanowczym głosem powiedz osobie inicjującej znęcanie się, żeby przestała. Możesz użyć prostych zwrotów, takich jak: „To nie w porządku” lub „Zmieńmy temat”.

[] **Skup się na ofierze:** Czasami najlepszym sposobem na powstrzymanie znęcania się jest całkowite zignorowanie sprawcy i poświęcenie całej swojej uwagi osobie, która jest ofiarą. Podejdź do niej, zapytaj, jak się czuje, i pomóż jej odejść z tej sytuacji razem z tobą.

[] **Nie udostępniaj, nie polub:** Jeśli zauważysz cyberprzemoc na czacie grupowym lub w mediach społecznościowych, nie przysyłaj dalej złośliwych wiadomości, nie dodawaj śmiejących się emotikonów i nie odpowiadaj kolejnymi złośliwymi słowami.

[] **Zbierz dowody:** Jeśli zdarzenie ma miejsce w sieci, zrób zrzut ekranu lub skopiuj wiadomości tekstowe. Te dowody będą bardzo pomocne, gdy zgłosisz sprawę osobie dorosłej.

[] **Powiedz o tym zaufanej osobie dorosłej:** Zgłaszanie znęcania się nie jest „donoszeniem” ani „płataniami”. To ochrona kogoś przed krzywdą. Porozmawiaj z rodzicem, nauczycielem, szkolnym doradcą lub dowolną osobą dorosłą, której ufasz.

Lista kontrolna „Bądź bezpieczny i mów głośno”

Jeśli ktoś w szkole lub w sieci wyśmiewa cię, rani, celowo cię wyklucza lub grozi ci, pamiętaj: to nie jest twoja wina i nie musisz radzić sobie z tym sam. Skorzystaj z tej listy kontrolnej, aby zapewnić sobie bezpieczeństwo i przejąć kontrolę nad sytuacją:

[] **Pamiętaj o swojej wartości:** nie wierz w złośliwe uwagi, które kieruje do ciebie prześladowca. Jego złe zachowanie mówi wszystko o *nim samym*, a nic o *tobie*. Jesteś wartościowy i zasługujesz na to, by traktowano cię z szacunkiem.

[] **Odsuń się pewnie:** Jeśli ktoś podchodzi do ciebie i zaczyna cię dręczyć lub zastraszać, nie odpowiadaj agresją ani nie krzycz. Zachowaj jak największy spokój, spójrz mu w oczy i zdecydowanym krokiem odejdź w kierunku zatłoczonego miejsca, klasy lub nauczyciela.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



[] **Powiedz stanowcze „nie” (jeśli czujesz się bezpiecznie):** Jeśli czujesz się na siłach, jasnym, spokojnym głosem powiedz tej osobie, żeby przestała. Możesz powiedzieć: „Przestań tak robić” lub „Nie podoba mi się, jak do mnie mówisz”, a następnie natychmiast oddal się z tej sytuacji.

[] **Trzymaj się przyjaciół:** Prześladowcy znacznie rzadziej atakują kogoś, kto jest otoczony rówieśnikami. Staraj się pozostawać w grupach, gdy idziesz szkolnymi korytarzami, spędzasz czas na przerwie lub jesz w stołówce.

[] **Dbaj o bezpieczeństwo w sieci:** Jeśli ktoś znęca się nad tobą w mediach społecznościowych lub na czacie grupowym, natychmiast zabezpiecz swoją przestrzeń cyfrową:

- **Zablokuj tę osobę**, aby nie mogła już wysyłać ci wiadomości.
- **Nie odpowiadaj** na ich obelgi, ponieważ wywołanie gniewnej reakcji jest zazwyczaj tym, czego chcą.
- **Zrób zrzuty ekranu** lub zapisz wiadomości, aby móc pokazać osobie dorosłej dokładnie, co się wydarzyło.

[] **Powiedz o tym zaufanej osobie dorosłej:** To najważniejszy krok. Powiedzenie o tym dorosłemu nie oznacza narażania kogoś na kłopoty – chronisz w ten sposób siebie. Porozmawiaj z rodzicem, ulubionym nauczycielem, szkolnym doradcą, krewnym lub dyrektorem szkoły. Mów o tym dorosłym, aż znajdziesz kogoś, kto pomoże ci rozwiązać ten problem.

[] **Zadzwoń na infolinię:** Jeśli nie czujesz się jeszcze gotowy, by porozmawiać z kimś w szkole lub w domu, skorzystaj z bezpłatnych numerów krajowych wymienionych poniżej. Możesz rozmawiać lub czatować z życzliwymi specjalistami całkowicie anonimowo, a oni pomogą Ci ustalić, co dokładnie należy zrobić dalej.

Zewnętrzne zasoby i kanały pomocy

Nigdy nie jesteś sam. Każdy kraj uczestniczący w projekcie SABE dysponuje dedykowanymi, bezpłatnymi i poufnymi sieciami wsparcia, w ramach których możesz porozmawiać z profesjonalistami, którzy dokładnie wiedzą, jak pomóc ci poradzić sobie z prześladowaniem.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Krajowe infolinie (według krajów partnerskich)

Bułgaria:

- **Krajowa linia telefoniczna dla dzieci: 116 111.** Dostępność: **24 godziny** na dobę, **7 dni** w tygodniu. **Bezpłatne, anonimowe i poufne** wsparcie dla dzieci, młodzieży i rodzin. Zarządzana przez Państwową Agencję Ochrony Dzieci.
- **Krajowy numer alarmowy: 112.** Dostępność: **24 godziny** na dobę, **7 dni** w tygodniu. Należy z niego korzystać w przypadku bezpośredniego zagrożenia, przemocy, poważnego zagrożenia lub sytuacji kryzysowej.
- **Bułgarskie Centrum Bezpiecznego Internetu / SafeNet.bg – infolinia: 124 123.** Udziela porad i wsparcia dzieciom, młodzieży, rodzicom oraz specjalistom w zakresie bezpieczeństwa w sieci, cyberprzemocy, szkodliwych treści internetowych oraz ryzykownych zachowań w sieci.
- **Bułgarskie Centrum Bezpiecznego Internetu / SafeNet.bg – czat online i formularz zgłoszeniowy:** Dostępne za pośrednictwem strony SafeNet.bg w celu uzyskania porady oraz zgłoszenia szkodliwych, nielegalnych lub niebezpiecznych treści internetowych lub zachowań mających wpływ na dzieci i młodzież.
- **Krajowa infolinia dla ofiar przemocy / Fundacja Stowarzyszenia Animus: 02 981 76 86.** Dostępność: **24 godziny** na dobę, **7 dni** w tygodniu. Zapewnia **anonimowe i poufne** wsparcie, porady oraz skierowania dla osób dotkniętych przemocą, w tym dzieci i ich krewnych.

Grecja:

- **Krajowa infolinia dla dzieci SOS („Uśmiech Dziecka”): 1056** (oraz dedykowana aplikacja do czatu). Dostępność: **24 godziny** na dobę, **7 dni** w tygodniu.
- **Europejska infolinia dla dzieci i młodzieży („Uśmiech Dziecka”): 116 111.** Dostępność: **24 godziny na dobę, 7 dni** w tygodniu (wsparcie doradcze)
- **Krajowa linia ochrony dzieci: 1107.** Dostępność: **24 godziny na dobę, 7 dni** w tygodniu (porady i wsparcie psychologiczne dla dzieci i młodzieży)
- **Infolinia bezpośredniej pomocy społecznej (Krajowe Centrum Solidarności Społecznej): 197.** Dostępność: **24 godziny na dobę, 7 dni** w tygodniu (bezpłatnie)



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILLO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- **Rzecznik Praw Dziecka: 213 1306 744 – 213 1306 710.** Linia dla dzieci (bezpłatna): **800 1132 000**. Dostępność: **dni robocze, godz. 09:00 – 16:00**
- **Infolinia „Razem dla dziecka”: 11525.** Dostępność: **dni robocze, godz. 09:00–19:00** (porady dla rodziców nieletnich, nauczycieli oraz nastolatków powyżej 12. roku życia)
- **Dyrekcja ds. Ścigania Przestępstw Cybernetycznych** (Ministerstwo Porządku Publicznego i Ochrony Obywateli): **11188**. Dostępność: **24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu** (pomoc w nagłych wypadkach związanych z bezpieczeństwem cyfrowym i cyberbezpieczeństwem)
- **Infolinia (Greckie Centrum Bezpiecznego Internetu): 210 6007686.** Pomoc przez czat online: www.help-line.gr. Dostępność: **dni robocze, godz. 09:00 – 17:00** (opcja czatu dostępna w szczególności w godz. 14:00 – 17:00)
- **Infolinia wsparcia psychospołecznego** (Ministerstwo Zdrowia): **10306**. Dostępność: **dni robocze, 09:00 – 21:00** (specjalnie w sprawach dotyczących przemocy i agresji wśród dzieci i młodzieży)
- **Infolinia „Dipla sou”/By Your Side: 11528.** Dostępność: **dni robocze, godz. 10:00 – 18:00** (linia wsparcia psychologicznego dla osób LGBTQI+, ich rodzin, przyjaciół oraz środowisk szkolnych i zawodowych)
- **Europejska infolinia ds. zaginionych dzieci („Uśmiech Dziecka” na poziomie krajowym): 116 000.** Dostępność: **24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu**
- **Krajowy mechanizm reagowania kryzysowego** (ochrona małoletnich bez opieki z państw trzecich): **0030-2132128888 – 0030-6942773030**. Dostępność: **24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu** (obejmuje również opcje **WhatsApp** i **Viber**)

Włochy:

- **114 (Emergenza Infanzia)**
- **19696 (Telefono Azzurro)**
- **800 66 96 96** (Infolinia utworzona przez Ministerstwo Edukacji, za pomocą której można zgłaszać przypadki znęcania się oraz prosić o informacje)
- **800 280 000** (Infolinia oferująca wsparcie, porady i wskazówki dotyczące znęcania się i cyberprzemocy, **dostępna od poniedziałku do piątku w godzinach od 14:00 do 20:00**)



**Co-funded by
the European Union**

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Polska:

- **Numer alarmowy: 112** – dostępny **24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu** w sytuacjach bezpośredniego zagrożenia, przemocy, gróźb, szantażu, prześladowania lub innych sytuacji kryzysowych.
- **Infolinia dla dzieci i młodzieży: 116 111** – **bezpłatne, anonimowe i poufne** wsparcie dla dzieci i młodzieży doświadczających znęcania się, cyberprzemocy, przemocy lub cierpienia emocjonalnego. Dostępna 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu przez telefon i czat internetowy. Prowadzona przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę.
- **Infolinia Rzecznika Praw Dziecka: 800 12 12 12** – **bezpłatne** wsparcie dla dzieci, rodziców, nauczycieli i świadków w zgłaszaniu naruszeń praw dzieci, w tym znęcania się i cyberprzemocy.
- **Infolinia dla rodziców i nauczycieli: 800 100 100** – Udziela porad dotyczących znęcania się w szkole, cyberprzemocy, bezpieczeństwa w sieci oraz innych kwestii związanych z ochroną dzieci.
- **Dyżurnet.pl** – Krajowe centrum zgłaszania szkodliwych lub nielegalnych treści w Internecie, w tym cyberprzemocy, podszywania się pod inne osoby oraz udostępniania zdjęć bez zgody osób na nich widocznych.

Rumunia:

- **Krajowa linia pomocy dla dzieci: 119**. Dostępność: **24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu**. **Bezpłatny** numer krajowy służący do zgłaszania przypadków znęcania się nad dziećmi, zaniedbywania, wykorzystywania oraz wszelkich innych form przemocy wobec dzieci, w tym poważnych przypadków znęcania się lub cyberprzemocy. Obsługiwana przez Generalne Dyrekcje ds. Pomocy Społecznej i Ochrony Dzieci.
- **Krajowy numer alarmowy: 112**. Dostępność: **24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu**. Należy dzwonić w sytuacjach bezpośredniego zagrożenia, przemocy, poważnego zagrożenia, szantażu, agresji fizycznej, ryzyka samookaleczenia lub w nagłych wypadkach.



**Co-funded by
the European Union**

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- **Infolinia dla dzieci / Telefonul Copilului: 116 111.** Godziny pracy: **od poniedziałku do piątku, 10:00–20:00. Bezpłatne i poufne** doradztwo oraz wsparcie dla dzieci, młodzieży i rodziców, w tym w przypadkach znęcania się, nadużyć w sieci, lęku, depresji lub innych problemów związanych z ochroną dzieci.
- **Rumuńskie Centrum Bezpiecznego Internetu / Infolinia „Ora de Net”: 0744 360 446.** Dostępność: **codziennie, 10:00–17:00.** Zapewnia porady i wsparcie dla dzieci, młodzieży, rodziców i nauczycieli w zakresie bezpieczeństwa w sieci, cyberprzemocy, szkodliwych treści internetowych, kwestii prywatności oraz ryzykownych zachowań w sieci. Strona internetowa: www.oradenet.ro. E-mail: ajutor@oradenet.ro.
- **Rumuńskie Centrum Bezpiecznego Internetu / Linia zgłoszeniowa esc_ABUZ:** Dostępna za pośrednictwem strony www.oradenet.ro/linia-de-raportare. Służy do zgłaszania nielegalnych lub szkodliwych treści internetowych mających wpływ na dzieci i młodzież, w tym materiałów przedstawiających wykorzystywanie seksualne dzieci, uwodzenia dzieci w sieci, niebezpiecznych treści internetowych oraz innych poważnych zagrożeń w sieci. Zgłoszenia można składać online.
- **Krajowa Dyrekcja ds. Cyberbezpieczeństwa / DNSC – PNRISC: 1911.** Dostępna na terenie Rumunii w celu zgłaszania incydentów cyberbezpieczeństwa, takich jak włamania na konta, phishing, kradzież tożsamości, złośliwe oprogramowanie, przejęcie kontroli nad kontem lub szantaż cyfrowy. Platforma zgłoszeniowa online: pnrisc.dnsc.ro.
- **Krajowa Rada ds. Zwalczania Dyskryminacji / CNCD:** Petycja internetowa dostępna na stronie www.cncd.ro. Można z niej skorzystać, gdy znęcanie się lub cyberprzemoc wiąże się z dyskryminacją ze względu na pochodzenie etniczne, niepełnosprawność, płeć, religię, narodowość, status społeczny, orientację seksualną lub inne chronione przesłanki.

Turcja:

- **112:** Numer alarmowy w przypadku bezpośredniego zagrożenia fizycznego lub konieczności interwencji policji.
- **ALO 183: Całodobowa** infolinia do zgłaszania przypadków przemocy/znęcania się oraz uzyskiwania porad psychologicznych.
- **ALO 147:** Numer telefonu do zgłaszania przypadków znęcania się w szkole lub w jej pobliżu.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Przydatne strony internetowe

Bulgaria:

- **Państwowa Agencja ds. Ochrony Dzieci:** <https://api.sacp.government.bg/en> – oficjalny organ krajowy odpowiedzialny za politykę ochrony dzieci, prawa dzieci oraz monitorowanie i koordynację działań związanych z ochroną dzieci w Bułgarii.
- **Bułgarskie Centrum Bezpiecznego Internetu / SafeNet.bg:** <https://safenet.bg/en/> – zapewnia informacje, materiały edukacyjne, porady, chat online oraz możliwości zgłaszania przypadków związanych z bezpieczeństwem w sieci, cyberprzemocą, szkodliwymi treściami i zagrożeniami cyfrowymi dla dzieci i młodzieży.
- **Dyrekcja ds. Cyberprzestępczości / GDBOP, Ministerstwo Spraw Wewnętrznych:** <https://www.cybercrime.bg/> – oficjalna platforma służąca do uzyskiwania informacji i zgłaszania cyberprzestępstw, zagrożeń internetowych oraz innych poważnych zagrożeń w sieci.
- **Fundacja Stowarzyszenia Animus:** <https://animusassociation.org/en/> – zapewnia usługi wsparcia, poradnictwo, działania profilaktyczne oraz skierowania dla osób dotkniętych przemocą, w tym dzieci, młodzieży i rodzin.

Grecja:

- **Stop-bullying.gov.gr:** Oficjalna platforma Ministerstwa Edukacji, Spraw Religijnych i Sportu poświęcona zapobieganiu przemocy w szkole i reagowaniu na nią.
- **Live Without Bullying:** Program prowadzony przez KMOP, oferujący bezpłatne, anonimowe i spersonalizowane wsparcie psychologiczne dla dzieci i młodzieży.
- **SaferInternet4kids:** Oferuje szeroki zakres zasobów informacyjnych i wskazówek dotyczących ochrony dzieci przed cyberprzemocą.
- **StopBullying.gr:** Strona informacyjna skierowana do uczniów, rodziców i nauczycieli, mająca na celu podnoszenie świadomości i promowanie zrozumienia zjawiska znęcania się.

Włochy:

- **<https://www.generazioniconnesse.it/site/>:** Centrum Bezpiecznego Internetu – Generazioni Connesse



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- <https://114.it/>: **Infolinia 114 dla dzieci** to usługa alarmowa dla wszystkich osób pragnących zgłosić niebezpieczną lub nagłą sytuację dotyczącą dzieci lub młodzieży.
- <https://azzurro.it/>: **Fundacja S.O.S. Il Telefono Azzurro ETS** promuje pełne poszanowanie praw dzieci i młodzieży. Poprzez swoją codzienną działalność wspiera ich potencjał rozwojowy oraz chroni je przed nadużyciami i przemocą, które mogłyby zagrozić ich dobrostanowi i rozwojowi.
- <https://www.aics-cyberbullismo.it/>: **Włoskie Stowarzyszenie na rzecz Zapobiegania Cyberprzemocy i Seks-SMS-om (A.I.C.S.)** zostało założone w celu zapobiegania i zwalczania rozprzestrzeniania się cyberprzemocy wśród nastolatków na poziomie krajowym oraz pomocy ofiarom w obronie własnej.
- <https://anticyberbullismo.it/chi-ci-puo-contattare/>: **CNAC** zostało utworzone przez Włoski Instytut Prywatności i Waloryzacji Danych (IIP), wiodące centrum badań i rzecznictwa zajmujące się kwestiami związanymi z ochroną i waloryzacją danych osobowych, informacji i tożsamości we współczesnym globalnym społeczeństwie ICT.

Polska:

- Infolinia <https://116111.pl/> – wsparcie telefoniczne i internetowe dla dzieci i młodzieży.
- <https://brpd.gov.pl/dzieciocy-telefon-zaufania-rzecznika-praw-dziecka/> **Rzecznik Praw Dziecka** – informacje na temat praw dzieci oraz kanałów zgłaszania spraw.
- Infolinia <https://800100100.pl/> – materiały i wskazówki dla rodziców i nauczycieli.
- <https://dyzurnet.pl/> – internetowa platforma do zgłaszania szkodliwych i nielegalnych treści w sieci.

Rumunia:

- **Krajowy Urząd ds. Ochrony Praw Dziecka i Adopcji / ANPDCA**: <https://copii.gov.ro/> – oficjalny organ krajowy odpowiedzialny za politykę ochrony dzieci, prawa dzieci, usługi w zakresie ochrony dzieci oraz koordynację działań w przypadkach wykorzystywania, zaniedbania, wyzysku i przemocy wobec dzieci. Z tym urzędem powiązana jest również krajowa infolinia ds. ochrony dzieci pod numerem 119.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILLO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- **Krajowa platforma zgłaszania przypadków przemocy wobec dzieci pod numerem 119:** <https://sina.anpdca.ro/numar-unic-119> – Oficjalna strona informacyjna i zgłoszeniowa krajowego numeru 119, służąca do zgłaszania przypadków znęcania się, zaniedbania, wykorzystywania oraz wszelkich innych form przemocy wobec dzieci.
- **Ministerstwo Edukacji – Postępowanie w przypadkach przemocy w szkole:** https://edu.ro/management_cazuri_violenta – Oficjalna platforma przedstawiająca procedury i schematy interwencji dotyczące postępowania w przypadkach przemocy w szkołach, w tym przemocy między uczniami, przemocy o poważnym charakterze, przemocy wobec uczniów oraz innych powiązanych sytuacji w środowisku szkolnym.
- **Telefonul Copilului / Child Helpline Romania:** <https://telefonulcopilului.ro/> – Zapewnia informacje, poradnictwo i wsparcie dla dzieci i młodzieży, w tym w kwestiach związanych z prześladowaniem, cyberprzemocą, wykorzystywaniem, lękiem, depresją i innymi problemami dotyczącymi ochrony dzieci.
- **Salvați Copiii România – Bezpieczeństwo w Internecie:** <https://www.salvaticopiii.ro/ce-facem/protectie/siguranta-pe-internet> – Zapewnia informacje, działania profilaktyczne, materiały edukacyjne oraz doradztwo związane z bezpieczeństwem dzieci w sieci, cyberprzemocą i zagrożeniami cyfrowymi.
- **Krajowa Dyrekcja ds. Cyberbezpieczeństwa / DNSC:** <https://www.dnsc.ro/> – Krajowy organ ds. cyberbezpieczeństwa i reagowania na incydenty cybernetyczne w Rumunii. Przydatna strona zawierająca informacje i wskazówki dotyczące incydentów cybernetycznych, zhakowanych kont, phishingu, kradzieży tożsamości, złośliwego oprogramowania, przejęcia kontroli nad kontem oraz zagrożeń cyfrowych.
- **Krajowa Rada ds. Zwalczania Dyskryminacji / CNCD:** <https://www.cncd.ro/depune-o-petitie/> – Oficjalna platforma do składania skarg dotyczących dyskryminacji. Przydatna w przypadkach, gdy znęcanie się lub cyberprzemoc wiąże się z dyskryminacją ze względu na pochodzenie etniczne, niepełnosprawność, płeć, religię, narodowość, status społeczny, orientację seksualną lub inne chronione przesłanki.

Turcja:

- **MEBİM (mebimportal.meb.gov.tr):** Strona internetowa służąca do składania skarg dotyczących szkół.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



KMO P



- ihbarweb.org.tr: Portal służący do zgłaszania przypadków nękania w sieci oraz blokowania szkodliwych treści.
- guvenliweb.org.tr: Przewodniki dotyczące bezpieczeństwa i porady dotyczące zwalczania cyberprzemocy.
- cimer.gov.tr: Państwowy portal służący do składania oficjalnych skarg dotyczących zaniedbań ze strony szkoły.
- ucim.org.tr: Strona internetowa organizacji pozarządowej oferującej wsparcie prawne i psychologiczne dla dzieci będących ofiarami przemocy.



Co-funded by
the European Union

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.