



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

WZMACNIANIE DZIAŁAŃ PRZECIWKO PRZEMOCY RÓWIEŚNICZEJ: PRZECIWDZIAŁANIE PRZEMOCY W SZKOŁACH PAŃSTW UNII EUROPEJSKIEJ

Przewodnik dla Nauczyciela





CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

SPIS TREŚCI

KOMPLEKSOWY PRZEWODNIK DLA NAUCZYCIELI DOTYCZĄCY SCENARIUSZY Z ELEMENTAMI GRY.....	2
Oparty na dowodach praktyczny przewodnik dla europejskich systemów edukacyjnych	2
CZĘŚĆ 1: RAMOWE ZAŁOŻENIA METODYCZNE I PODSTAWY TEORETYCZNE.	2
1.1 Projekt SABE i program nauczania	2
1.2 Włączenie platformy opartej na grze do zajęć szkolnych	5
CZĘŚĆ 2: SCENARIUSZE I KONSPEKTY LEKCJI (SZCZEGÓŁOWE WYTYCZNE DLA NAUCZYCIELI)	6
2.1 JAK KORZYSTAĆ Z PLATFORMY?	6
2.2 WYBÓR SCENARIUSZA	10
SCENARIUSZ 1: „Wyzywanie innych nie jest śmieszne” (Metodyka Danilo Dolci - CSC).....	12
SCENARIUSZ 2: „Walka z przemocą fizyczną i dyskryminacją” (Metodyka KMOP) .	17
SCENARIUSZ 3: „Incident na korytarzu” (Metodyka Know and Can Association).....	24
SCENARIUSZ 4: „Piękne czy Brzydkie Kaczętko?” (Metodyka MSPEI)	27
SCENARIUSZ 5 „Czat grupowy i mem” (Metodyka Liceul Tehnologic Ticleni)	31
SCENARIUSZ 6: „Kiedy słowa w internecie ranią: Historia Ari” (Metodyka Üsküdar MEM).....	38
ZAŁĄCZNIK: MATERIAŁY DLA NAUCZYCIELA I SZABLONY DLA UCZNIÓW	43
CZĘŚĆ 5: KARTY PRACY UCZNIA I DZIENNIKI REFLEKSJI	43
5.1 Dziennik refleksji po scenariuszu (monitorowanie wiedzy i emocji)	43
5.2 Moja osobista karta działania bohatera	45
CZĘŚĆ 6: OCENA KSZTAŁTUJĄCA I UTRWALANIE WIEDZY	45
6.1 Test podsumowujący moduły 1–4 (wersja do wydruku)	45
CZĘŚĆ 7: KARTY PRACY – STRATEGIE RADZENIA SOBIE I PRZECIWDZIAŁANIA	47
7.1 Model komunikacji żyrafy (narzędzie wspierające budowanie relacji).....	47
7.2 Protokół Śladu Cyfrowego (Strategia przeciwdziałania cyberprzemocy)	48



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

CZĘŚĆ 8: MIĘDZYNARODOWE PORTALE ZGŁOSZENIOWE I TELEFONY POMOCOWE.....	48
--	----

KOMPLEKSOWY PRZEWODNIK DLA NAUCZYCIELI DOTYCZĄCY SCENARIUSZY Z ELEMENTAMI GRY

Oparty na dowodach praktyczny przewodnik dla europejskich systemów edukacyjnych

CZĘŚĆ 1: RAMOWE ZAŁOŻENIA METODYCZNE I PODSTAWY TEORETYCZNE

Przemoc rówieśnicza w szkole nie jest izolowaną, dwustronną interakcją między agresywnym uczniem a bezbronną ofiarą. Jest to złożone zjawisko socjologiczne i systemowe, podtrzymywane przez zbiorowy ekosystem klasy.

Gdy dochodzi do incydentu na korytarzu, w klasie lub w cyfrowym czacie grupowym, jego kontynuacja, eskalacja lub rozwiązanie zależy w dużej mierze od otaczającej grupy rówieśników. Zamiast polegać na przestarzałych, powierzchownych środkach dyscyplinarnych, które karzą jedynie pojedyncze objawy, ramy SABE skupiają się na leżącej u podstaw psychospołecznej dynamice grupy, która pozwala przemocy rówieśniczej się rozwijać.

1.1 Projekt SABE i program nauczania

Projekt SABE (Strengthening Anti-Bullying Efforts – Wzmacnianie Działań Przeciwko Przemocy Rówieśniczej) to innowacyjna europejska inicjatywa zaprojektowana w celu przeciwdziałania wielowymiarowemu i stale ewoluującemu zjawisku przemocy rówieśniczej i cyberprzemocy we współczesnych systemach edukacyjnych. Opracowany z myślą o uczniach w wieku 7–16 lat, projekt odchodzi od przestarzałych, powierzchownych praktyk dyscyplinarnych, które jedynie karzą indywidualne objawy niewłaściwego zachowania. Zamiast tego skupia się na złożonej socjologicznej i systemowej dynamice grupy rówieśniczej, która sprzyja wykluczeniu i przemocy w klasach, na korytarzach i w przestrzeni cyfrowej. Podstawą programu nauczania jest **platforma edukacyjna SABE** oparta na mechanizmach gry, która przekształca rzeczywiste dylematy związane z przemocą rówieśniczą w wciągające, fabularne symulacje cyfrowe. Oferując wspierające, niskostresowe środowisko cyfrowe,



projekt pozwala uczniom poznawać bezpośrednie konsekwencje swoich wyborów bez ryzyka w świecie rzeczywistym. Dzięki tym wykorzystującym gry mechanizmów pedagogicznym inicjatywa SABE aktywnie kształtuje empatię, promuje różnorodność, wzmacnia pozycję „milczącej większości” poprzez bezpieczne strategie interwencji oraz buduje trwałą, opartą na współpracy kulturę szkolną przeciwdziałającą przemocy we wszystkich międzynarodowych sieciach partnerskich.

Dzięki zastosowaniu **holistycznego i opartego na mechanizmach gier podejścia pedagogicznego** platforma ma na celu:

- Rozwijanie empatii, integracji oraz aktywnego zaangażowania świadków zdarzeń.
- Wyposażenie uczniów w interaktywne mechanizmy rozwiązywania problemów, pozwalające rozpoznawać, zapobiegać i przeciwdziałać współczesnym formom przemocy i wykluczenia.
- Stworzenie sprzyjającego, bezpiecznego ekosystemu cyfrowego, w którym uczniowie mogą badać konsekwencje swoich wyborów bez ryzyka w świecie rzeczywistym.

Program nauczania obejmuje siedem podstawowych modułów teoretycznych i interaktywnych. Każdy moduł skupia się na kluczowym wymiarze profilaktyki przemocy, kształtowania charakteru i cyfrowego obywatelstwa. (Pełny program nauczania dostępny po [kliknięciu](#))

Moduł 1: Rozumienie dynamiki przemocy rówieśniczej

- **Główne zagadnienia:** Definicja, mity i rodzaje przemocy rówieśniczej omawiane poprzez zróżnicowane scenariusze dostosowane do wieku.
- **Edukacja włączająca:** Rozpoznawanie słabych punktów w grupach na podstawie przykładów promujących integrację społeczną.
- **Strategia systemowa:** Podejście ogólnoszkolne obejmujące konkretne procedury zgłaszania przypadków i kampanie uświadamiające.

Moduł 2: Przyczyny źródłowe i odpowiedzialne reagowanie

- **Treści podstawowe:** Rozwijanie empatii poprzez ukierunkowane scenki sytuacyjne oraz formy dyskusji w ramach nauczania społeczno-emocjonalnego (SEL) dostosowane do wieku.



- **Edukacja włączająca:** Dążenie do sprawiedliwości naprawczej i pojednania społecznego zamiast stosowania wyłącznie metod karania.
- **Strategia systemowa:** Metody dbania o siebie oraz strategie radzenia sobie ze stresem zawodowym wśród nauczycieli.

Moduł 3: Wczesna interwencja i wsparcie

- **Treści podstawowe:** Dostosowane, praktyczne przykłady interwencji dla różnych grup wiekowych i form komunikacji.
- **Edukacja włączająca:** Specjalistyczne protokoły doradztwa uwzględniające unikalne potrzeby psychologiczne różnych grup.
- **Strategia systemowa:** Wzmacnianie społeczności poprzez budowanie sojuszy nauczycielskich i współpracę z ekspertami.

Moduł 4: Integracja z programem nauczania różnych przedmiotów

- **Treści podstawowe:** Włączanie tematyki przeciwdziałania przemocy, empatii i szacunku bezpośrednio do języków, nauk przyrodniczych, sztuki i sportu.
- **Edukacja włączająca:** Projekty klasowe i szkolne aktywnie promujące różnorodność, równość i brak przemocy.
- **Strategia systemowa:** Poruszanie kwestii etycznych, granic bezpieczeństwa cyfrowego oraz ukrytych zagrożeń w grach i platformach internetowych.

Moduł 5: Współpraca z rodzicami

- **Treści podstawowe:** Odpowiednie dla wieku formaty komunikacji z rodzicami, wspólne warsztaty i ustrukturyzowane spotkania.
- **Edukacja włączająca:** Ukierunkowane przewodniki do dyskusji dostosowane do grup uczniów znajdujących się w trudnej sytuacji lub w niekorzystnej pozycji.
- **Strategia systemowa:** Ciągłe zaangażowanie rodziców i ustrukturyzowane kontakty po zakończeniu dochodzenia w celu osiągnięcia trwałych, długoterminowych zmian.

Moduł 6: Reagowanie na cyberprzemoc

- **Treści podstawowe:** Proaktywna edukacja w zakresie umiejętności cyfrowych, cyfrowego śladu i zagrożeń internetowych, podzielona według grup wiekowych.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- **Edukacja włączająca:** Badanie, śledzenie i bezpieczne dokumentowanie przypadków cyberprzemocy bez zwiększania szkód.
- **Strategia systemowa:** Zarządzanie ściśle określonymi przepisami prawnymi, ochroną prywatności uczniów oraz specjalistycznym wsparciem w zakresie doradztwa cyfrowego.

Moduł 7: Tworzenie bezpiecznego środowiska szkolnego

- **Treści podstawowe:** Przygotowanie kampanii uświadamiających o dużym zasięgu oraz bezpiecznych mechanizmów zgłaszania przypadków, dostosowanych do różnych grup wiekowych.
- **Edukacja włączająca:** Stałe ulepszanie zasad w odpowiedzi na zmieniające się potrzeby poszczególnych grup uczniów.
- **Strategia systemowa:** Weryfikacja wpływu poprzez monitorowanie wyników interwencji w ramach szczegółowych corocznych przeglądów szkolnych.

1.2 Włączenie platformy opartej na grze do zajęć szkolnych

Jeszcze przed rozpoczęciem prac nad oprogramowaniem partnerzy przeprowadzili w lokalnych szkołach sesje pilotażowe na żywo, aby przetestować interaktywne możliwości, treści scenariuszy oraz emocjonalny odbiór historii. Próby te miały na celu zapewnienie, że materiały edukacyjne skutecznie oddają dynamikę życia klasowego i trafiają do docelowych grup wiekowych (7–16 lat), zanim program zostanie zdigitalizowany. Platforma SABE oferuje **6 kluczowych interaktywnych scenariuszy** fabularnych o zróżnicowanym poziomie trudności, dostosowanych do różnych grup wiekowych. Po pomyślnym zakończeniu pilotażów szkolnych projekt przekształcił te sześć scenariuszy z formatów tekstowych i odgrywania ról w dynamiczną aplikację cyfrową. Sprawdzone i przetestowane wcześniej scenariusze szkolne zostały zakodowane w interaktywnym silniku opowieści z rozgałęzieniami i wyborami.

Aby zmaksymalizować skuteczność platformy, nauczyciele powinni stosować ustrukturyzowany model wdrożenia w trzech krokach:

Krok 1: Wprowadzenie przed grą (10–15 minut)

- **Cel:** Przygotowanie graczy i przypomnienie wcześniejszej wiedzy.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- **Działanie:** Przedstawienie konkretnego tematu modułu (np. cyberprzemoc). Omówienie podstawowego słownictwa i ustalenie jasnych zasad dotyczących gry opartej na wzajemnym szacunku.

Krok 2: Aktywna rozgrywka i poruszanie się po scenariuszu (20–25 minut)

- **Cel:** Wciągająca nauka przez doświadczenie.
- **Działanie:** Uczniowie poruszają się po platformie internetowej indywidualnie lub w małych grupach. Napotykają prawdziwe problemy, analizują punkt widzenia różnych postaci i obserwują bezpośrednie konsekwencje swoich działań w bezpiecznym cyfrowym systemie.

Krok 3: Podsumowanie z przewodnikiem i refleksja (15–20 minut)

- **Cel:** Przeniesienie cyfrowej rozgrywki na rzeczywistą zmianę zachowań.
- **Działanie:** Prowadzenie otwartej dyskusji w klasie przy użyciu odpowiednich pytań do przemyśleń.

Po każdym scenariuszu opartym na elementach gry niniejszy podręcznik zawiera kompletny program zajęć w ramach dodatkowej godziny lekcyjnej. Ta godzina, wyraźnie oznaczona jako opcjonalna, jest przeznaczona dla nauczycieli, którzy chcą poświęcić dodatkowy czas na dogłębną analizę tematów poruszanych w scenariuszu poprzez interaktywną pracę w grupach, ćwiczenia rozwijające umiejętności oraz działania skupione na społeczności.

CZĘŚĆ 2: SCENARIUSZE I KONSPEKTY LEKCJI (SZCZEGÓŁOWE WYTYCZNE DLA NAUCZYCIELI)

2.1 JAK KORZYSTAĆ Z PLATFORMY?

Witamy w praktycznym przewodniku po **platformie e-learningowej SABE** poświęconej przeciwdziałaniu znęcaniu się (<https://platform.sabe-anti-bullying.eu/>).



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



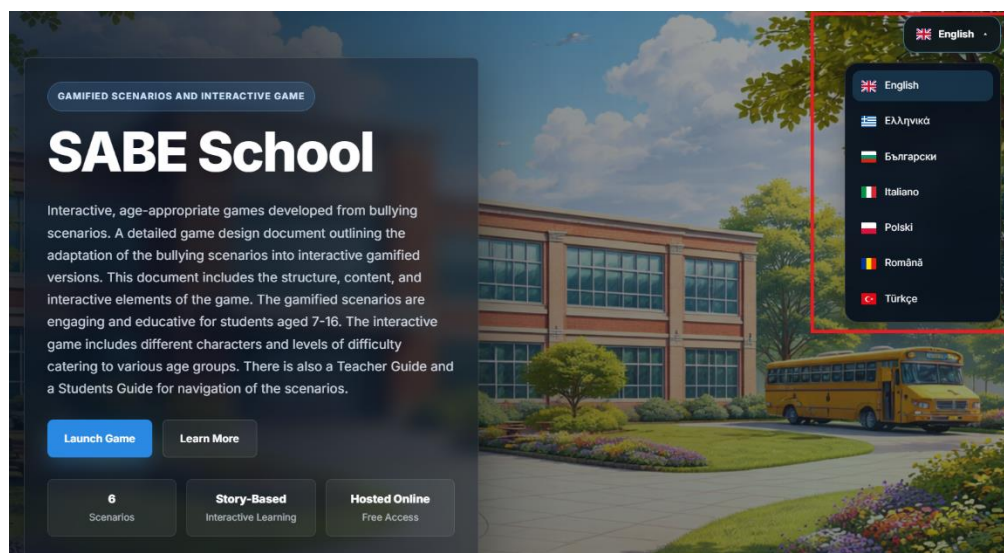
Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA



Korzystając z **platformy e-learningowej SABE Anti-Bullying**, możesz płynnie przełączać interfejs między różnymi językami (np. angielskim i tureckim) w zależności od potrzeb Twojej klasy. Spójrz na prawy górny róg lub główny panel wprowadzający interfejsu (<https://platform.sabe-anti-bullying.eu/>). Zobaczysz wyraźne przyciski wyboru języka lub ikony flag reprezentujące dostępne języki partnerów projektu. Kliknij skrót języka lub flagę odpowiadającą potrzebom Twojej klasy.

Niezależnie od tego, czy jesteś nauczycielem przygotowującym lekcję na żywo, administratorem tworzącym konspekt zajęć, czy uczniem gotowym do rozpoczęcia aktywności – Twój punkt wejścia zaczyna się na głównej stronie startowej. Strona ta podzielona jest na dwie odrębne ścieżki, w zależności od tego, co chcesz osiągnąć.

Postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami, aby rozpocząć sesję:

WYBIERZ SWÓJ CEL: DWIE OPCJE NA STRONIE

Po otwarciu platformy na ekranie zobaczysz dwa przyciski. Wybierz jeden z nich w zależności od swojego aktualnego celu:



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



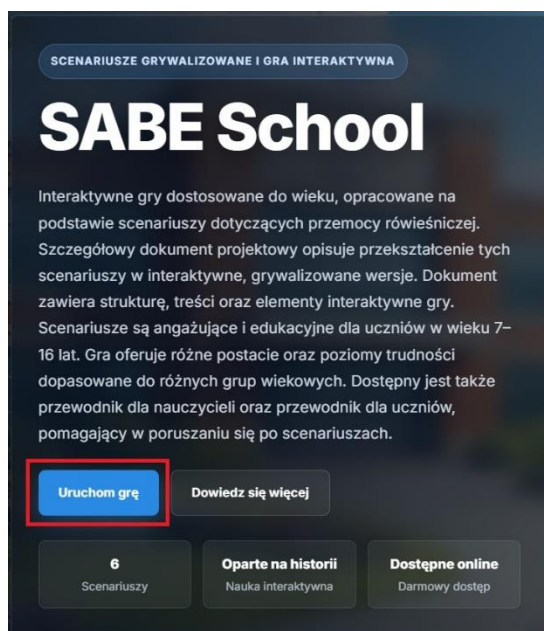
Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA



OPCJA 1: Kliknij „URUCHOM GRĘ”, aby rozpocząć interaktywne scenariusze

Jeśli Twoim celem jest natychmiastowe rozpoczęcie aktywnej lekcji, przeprowadzenie warsztatów dla uczniów lub ćwiczenie umiejętności interwencji rówieśniczej, kliknij przycisk URUCHOM GRĘ.

- ☐ **Co się stanie:** Platforma uruchomi główny silnik aplikacji (story.html) bezpośrednio w Twojej przeglądarce.
- ☐ **Co zobaczysz:** Otworzy się interaktywny katalog symulacji zawierający sześć scenariuszy europejskich partnerów projektu. Możesz wybrać historię, obserwować, jak rozwijają się konflikty rówieśnicze, podejmować decyzje w kluczowych momentach dylematów i zobaczyć, jak Twoje wybory bezpośrednio wpływają na bezpieczeństwo emocjonalne bohaterów.

OPCJA 2: Kliknij „DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ”, aby zapoznać się z dokumentacją projektu



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



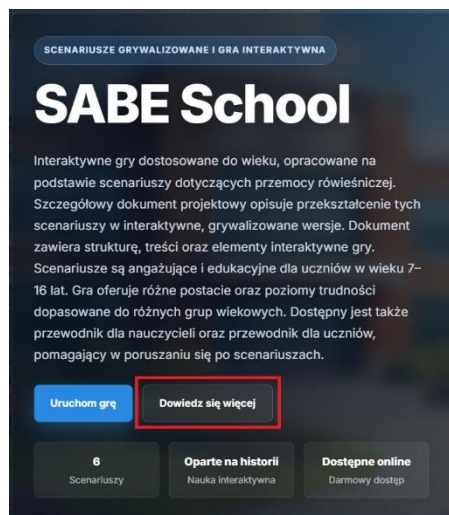
Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



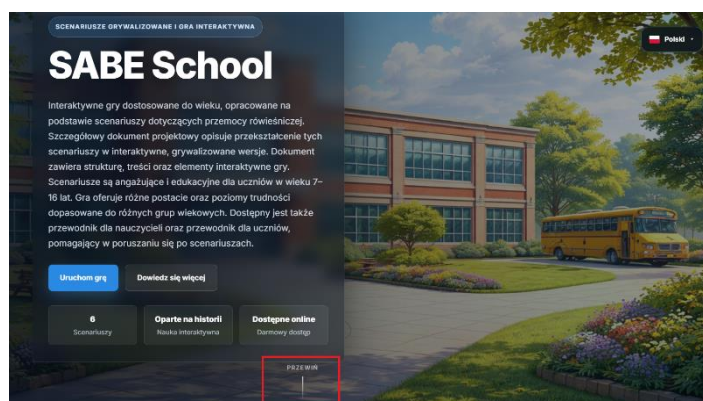
Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA



Jeśli jesteś nauczycielem przygotowującym program nauczania, rodzicem poszukującym materiałów dotyczących bezpieczeństwa w szkole lub partnerem międzynarodowym szukającym szerszego kontekstu merytorycznego, kliknij przycisk **DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ**.

- **Co się stanie:** Twoja przeglądarka pominie część z grą i otworzy **główną stronę informacyjną projektu SABE**.
- **Co zobaczysz:** Strona ta zawiera pełne informacje o projekcie, jego założeniach i metodologii. Możesz zapoznać się z informacjami o partnerach projektu,

Po przewinięciu strony w dół zobaczysz przyciski ewaluacji.





CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



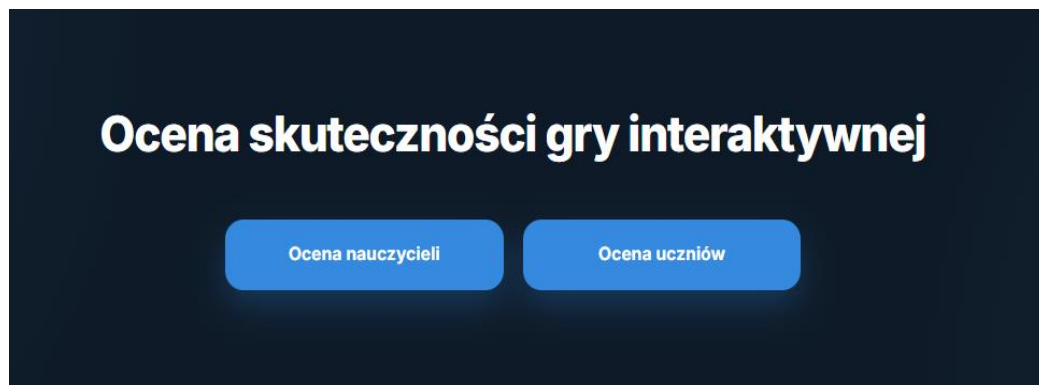
Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



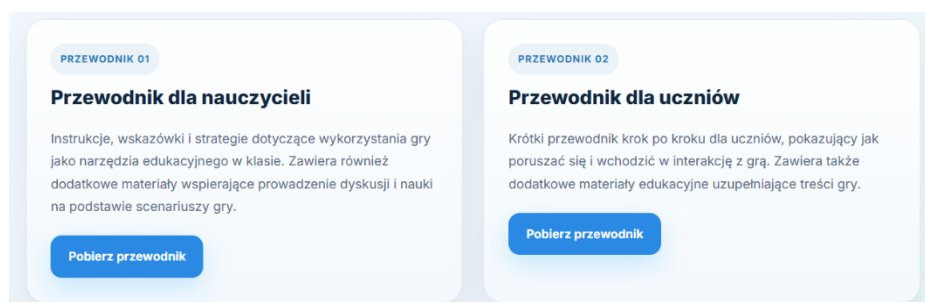
kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA



Prowadzą one bezpośrednio do krótkiego formularza opinii, który wypełnisz po ukończeniu gry.



Przewijając dalej, znajdziesz bezpośrednie linki do Przewodnika dla Nauczyciela i Przewodnika dla Ucznia.

2.2 WYBÓR SCENARIUSZA

Po uruchomieniu modułu symulacji



<https://platform.sabe-anti-bullying.eu/wp-content/uploads/pl/story.html>,



platforma wyświetla ekran wprowadzający, który pozwala zapoznać się z tematem przed rozpoczęciem interaktywnych scenariuszy.

Po kliknięciu przycisku „**Uruchom Grę**” na głównej stronie startowej ekran przejdzie do trybu gry. Znajdziesz się w zakładce Strona główna:

- Aby rozpocząć swoją podróż, kliknij duży przycisk „**Odkryj więcej historii**” widoczny na środku ekranu.
- Ten przycisk otwiera drzwi do wirtualnej szkoły i przenosi Cię bezpośrednio do głównego panelu zadań.



- Na początkowej stronie wprowadzającej spójrz w lewy dolny róg. Kliknij raz **ikonę głośnika**. System dźwiękowy natychmiast wyciszy ścieżkę dźwiękową, dzięki czemu będzie można wyraźnie przedstawić cele lekcji.
- **Licznik postępu (prawy dolny róg):** Aby ułatwić śledzenie osiągnięć, w prawym dolnym rogu ekranu widoczny jest przejrzysty licznik. Na początku będzie wskazywał 0/6. Za każdym razem, gdy w pełni ukończysz jedną ze szkolnych historii, licznik automatycznie się zaktualizuje (np. zmieni się na 1/6, potem 2/6 itd.)

Postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami, aby przejść przez tę stronę i rozpocząć zajęcia:

- Zanim klikniesz przycisk **START** otwierający scenariusze, zapoznaj się z panelem powitalnym. Strona zadaje Ci podstawowe pytanie.
- Zatrzymaj się na tym ekranie, zanim ktokolwiek kliknie dalej.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Poproś uczniów, aby przeczytali to pytanie na głos lub zapisali jednozadaniową odpowiedź na kartce papieru.
- Wykorzystaj je jako punkt odniesienia: przypomnij klasie, że każda decyzja podejmowana w kolejnych modułach gry jest bezpośrednią odpowiedzią na to właśnie pytanie.
- Po krótkim omówieniu poproś wszystkich o kliknięcie przycisku START, aby przejść do scenariusza.

Poniższe sześć konspektów lekcji zostało opracowanych z myślą o realizacji podczas jednej godziny lekcyjnej. Obowiązkowa pierwsza godzina może zostać rozszerzona o opcjonalną drugą godzinę przeznaczoną dla nauczycieli, którzy chcą poświęcić więcej czasu na pogłębioną analizę tematów poruszanych w scenariuszu poprzez zaawansowane odgrywanie ról, ćwiczenia z zakresu Porozumienia bez Przemocy (NVC) oraz wspólne działania projektowe. Konspekty te są bezpośrednio powiązane z cyfrowymi scenariuszami dostępnymi na [platformie e-learningowej SABE](#).

SCENARIUSZ 1: „Wyzywanie innych nie jest śmieszne” (Metodyka Danilo Dolci - CSC)

- **Grupa docelowa:** Wiek 7–12 lat (szkoła podstawowa i niższe klasy szkoły średniej)
- **Główne tematy:** Przemoc werbalna, obrona przed pozornie niewinnym dokuczaniem, presja dostosowania się do grupy

Godzina 1 (40 minut): Analiza językowa i praca z platformą

- **00:00 – 00:10 | Krok 1: Metafora zgniecionego serca.** * *Instrukcja:* Rozdaj każdemu uczniowi czystą kartkę papieru formatu A4. Stojąc przed klasą, przeczytaj na głos serię powszechnych obelg słownych, często bagatelizowanych jako niewinne żarty (np. „Hej, frajerze”, „Okularniku”, „Fajna fryzura, znalazłeś ją w śmietniku?”). Poleć uczniom, aby za każdym razem, gdy usłyszą obelgę, mocniej zginali swoją kartkę w kulkę.
- Gdy kartka jest już całkowicie zgnieciona, poproś uczniów o dokładne jej wyprostowanie tak, aby wyglądała jak wcześniej. Następnie wskaż na trwałe zagięcia i powiedz: „Te zagięcia symbolizują trwałe psychologiczne ślady pozostawione



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ, ROMANIA

w umyśle rówieśnika. Proste »tylko żartowałem« ani przeprosiny nie są w stanie ich usunąć.»

- **00:10 – 00:25 | Krok 2: Przejście przez scenariusz na platformie.** * Instrukcja: Otwórz portal cyfrowy: <https://platform.sabe-anti-bullying.eu/wp-content/uploads/en/story.html>. Wyświetl na ekranie interaktywny scenariusz nr 1: *Wyzywanie innych nie jest śmieszne.*
- Na prawej stronie układu przypominającego książkę platforma prezentuje kluczowy tekst rozwijający krytyczne myślenie: „To tylko żart”... czy na pewno? W tym scenariuszu sprawdzisz, jak bardzo słowa mogą ranić. Co byś powiedział, gdyby ktoś posunął się za daleko?
- **60-sekundowa przerwa:** Nie pozwól uczniom od razu przejść dalej. Wykorzystaj to pytanie jako szybki sposób na przełamanie lodów.
- **Kluczowe pojęcia do omówienia:** Poproś uczniów o określenie granicy między niewinnym, wzajemnie akceptowanym żartowaniem a celowym wyrządzaniem krzywdy psychicznej. Przypomnij im, że komentarz przestaje być żartem dokładnie w chwili, gdy sprawia, że kolega lub koleżanka z klasy czuje się gorsza, wykluczona lub osaczona.
- Poproś uczniów, aby przesunęli kursor do prawego dolnego rogu interfejsu i kliknęli niebieski przycisk **START**. (SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA KROKU 3: „Proszę odłożyć myszki! Spójrzcie na stronę notatnika na ekranie. Przeczytajmy wspólnie tekst po prawej stronie: «To tylko żart... czy na pewno?». Chciałbym, aby dwie osoby powiedziały klasie, po czym poznają, że komentarz przekroczył granicę i przestał być żartem”. ... Dziękuję. Teraz przesuniecie kursor w dół i kliknijcie
- Następnie przeprowadź klasę przez wprowadzenie do historii, w której Mark jest wyśmiewany z powodu swojego wyglądu. Gdy zauważysz, że uczniowie wykazują empatię i zainteresowanie sytuacją, przeczytaj:

TEKST DO ODCZYTANIA NA GŁOS: „Klaso, proszę nie dotykać myszki. Spójrzcie na słowa, których właśnie użył Tom. Atakuje styl Marka, próbując go ośmieszyć i poniżyć. Jak



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

myślicie, dlaczego ktoś odczuwa potrzebę wprawiania kolegi w zakłopotanie tylko po to, aby samemu wyglądać na silniejszego? Co Tom naprawdę próbuje osiągnąć?”

- **00:25 – 00:40 | Krok 3: Analiza scenariusza i podział ról** * *Instrukcja:* Podziel klasę na małe grupy czteroosobowe. Rozdaj wydrukowany zapis rozmowy z platformy. Przypisz każdemu uczniowi w grupie konkretną rolę do odczytania: Mark (ofiara), Tom (sprawca), Jamie (bierny świadek) i Morgan (obrońca).
- Poleć uczniom przeczytać scenę na głos dokładnie tak, jak została napisana, zwracając szczególną uwagę na sposób, w jaki Tom wykorzystuje humor do usprawiedliwiania okrutnego zachowania.

Tom: (wskazując palcem, głośno) „Hej! Spójrzcie na fryzurę Marka! Jesteś pewien, że nie pomyliłeś toalet?”

(Kilku uczniów śmieje się nerwowo. Mark wygląda na zakłopotanego.)

Mark: (cicho, próbując to zignorować) „To tylko włosy. Lubię je takie.”

Tom: (drwiąco) „Tylko włosy? Wyglądasz jak dziewczyna! Próbujesz nią być, czy co?”

Jamie: (wzrusza ramionami, niepewnie) „Yyy... no, chyba rzeczywiście są trochę długie.”

Tom: (z szyderczym uśmiechem) „Jeszcze chwila, a Mark przyjdzie do szkoły w sukience!”

Kiedy na ekranie pojawi się pytanie, nie klikaj od razu przycisku „Kontynuuj”. Stań przy ekranie, zwróć uwagę uczniów na tekst i przeczytaj pytanie głośno i wyraźnie, aby nadać odpowiedni ton.

“Co mogłoby się wydarzyć, gdyby nikt nie stanął w obronie Marka?”

- Poproś uczniów, aby skupili się na stanie emocjonalnym Marka i dynamice społecznej. Nie akceptuj prostych odpowiedzi w stylu „stałyby się złe rzeczy”. Zachęcaj do używania bardziej precyzyjnego słownictwa, *(np. izolowany, kozioł ofiarny, ośmielony, bezradny, wykluczony)*.
- Daj uczniom 2 minuty na dyskusję w parach. Dzięki temu nawet uczniowie słabsi lub cichsi będą mieli szansę się wypowiedzieć.
- Zbierz odpowiedzi od różnych par. Zapisz ich pomysły na tablicy w dwóch kolumnach: „Wpływ na Marka” i „Wpływ na grupę”.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Przed kliknięciem przycisku „Kontynuuj”, podsumuj wypowiedzi uczniów, podkreślając, że *milczenie również jest wyborem*. Następnie kliknij przycisk, aby zobaczyć dalszy rozwój wydarzeń.
- Gdy na ekranie pojawi się pytanie „*Dlaczego, Twoim zdaniem, Jamie przeprosił?*”, zatrzymaj scenariusz. Daj uczniom chwilę ciszy na zastanowienie się nad rozwojem postaci Jamie'ego i jego ostatnimi działaniami w historii.

Zachęcaj uczniów do głębszej analizy, wykraczającej poza powierzchowne odpowiedzi.

Skłaniaj ich do zastanowienia się, dlaczego ktoś przeprosza, zadając pytania pomocnicze:

- *Czy wynikało to ze szczerego żalu i empatii?*
- *Czy chodziło o naprawienie relacji społecznej lub koleżeńskiej?*
- *Czy przeprosiny były efektem presji grupy?*

Podziel uczniów na grupy 3–4-osobowe. Poproś, aby wspólnie zastanowili się nad ukrytymi uczuciami towarzyszącymi przeproszaniu (np. *poczucie winy, odwaga, wrażliwość*).

Gdy uczniowie dzielą się swoimi przemyśleniami, zapisuj na tablicy zaawansowane słownictwo emocjonalne, aby poszerzyć ich zasób językowy dotyczący emocji.

Podsumuj dyskusję, podkreślając, że przeprosiny mogą być zarówno oznaką siły, jak i działaniem strategicznym. Kliknij „Kontynuuj”, aby odkryć prawdziwą motywację Jamie'ego w scenariuszu.

Po zakończeniu historii na ekranie pojawią się pytania do dyskusji. Nie przechodź przez nie zbyt szybko. Potraktuj ten etap jako osobny warsztat podsumowujący. Możesz podzielić klasę na grupy lub przydzielić poszczególnym grupom różne pytania, aby zapewnić bardziej pogłębioną refleksję.

W przypadku Marka: Poproś uczniów, aby skupili się na empatii i wpływie emocjonalnym (np. *nastawienie ofiary, wrażliwość*).

Jamie i Morgan: Podkreśl dylematy moralne. Wykorzystaj te pytania, aby zbadać różnicę między aktywną interwencją, bierną zgodą a późną skruchą.

- Pomóż uczniom dostrzec związek między Tomem a pozostałymi postaciami (Markiem, Jamie, Morganem). Podkreśl, że siła Toma zależy całkowicie od reakcji obserwatorów. Jeśli obserwatorzy zabiorą głos, Tom straci swoją przewagę. Przedstaw i zapisz na



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

tablicy kluczowe terminy psychologiczne i społeczne: *zastraszać, dominować, status społeczny, odpowiedzialność, prowokacja.*

- Zapytaj uczniów, jakie konsekwencje byłyby odpowiednie dla Toma. Skłoń ich do refleksji nad tym, w jaki sposób społeczność szkolna może pociągnąć ucznia do odpowiedzialności, jednocześnie zajmując się pierwotną przyczyną jego agresywnego zachowania, aby zapobiec podobnym incydentom w przyszłości.

Godzina 2 (40 minut): Ćwiczenie roli obrońcy i elementy Porozumienia Bez Przemocy NVC (opcjonalnie)

- Podziel klasę na małe grupy i przydziel uczniom zadanie twórcze. Ich zadaniem jest napisanie i odegranie krótkiej scenki przedstawiającej dalszy ciąg wydarzeń, którego nie pokazano w scenariuszu.

Warianty scenariuszy dla grup:

- Scenariusz A: Tom i Mark uczestniczą w rozmowie prowadzonej przez nauczyciela lub szkolnego pedagoga, której celem jest rozwiązanie konfliktu (sprawiedliwość naprawcza).
- Scenariusz B: Jamie i Morgan rozmawiają z Tomem na osobności, wyjaśniając mu, dlaczego jego zachowanie było niewłaściwe i dlaczego zdecydowali się wesprzeć Marka.

Cel pedagogiczny: Ćwiczenie płynności wypowiedzi oraz umiejętności komunikacyjnych związanych z kulturalnym, ale stanowczym reagowaniem na niewłaściwe zachowania.

- Wspólnie z klasą stwórzcie tabelę opartą na ostatnim pytaniu z poprzedniego slajdu („Co możemy powiedzieć lub zrobić...”). Podzielcie tablicę na trzy kolumny dotyczące działań:
1. Co POWIEDZIEĆ (Przykłady bezpośredniej interwencji: „*To nie jest w porządku.*”, „*To nie jest śmieszne.*”, „*Daj mu spokój.*”)
 2. Co ZROBIĆ (Przykłady pośredniej interwencji, np. odejście z osobą pokrzywdzoną lub bezpieczne zgłoszenie sytuacji osobie dorosłej).
 3. Jak WSPIERAĆ (działania po zdarzeniu, np. okazanie empatii, rozmowa z poszkodowaną osobą i sprawdzenie później, jak się czuje).



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

Cel dydaktyczny: Przejście od abstrakcyjnych rozważań etycznych do konkretnych zachowań, które uczniowie mogą wykorzystać w życiu codziennym.

- Przenieś rozmowę z fikcyjnych bohaterów na rzeczywiste środowisko szkolne uczniów. Poprowadź klasę tak, aby wspólnie podsumowała swoje pomysły i stworzyła wizualny plakat „Narzędzia obrońcy (Upstander Toolkit)”. Podzielcie działania na trzy kategorie: reakcje werbalne, niewerbalne sposoby wsparcia oraz sposoby zgłaszania problemu.
- Rozdaj uczniom małe, czyste kartki. Poproś, aby każdy uczeń napisał jedno krótkie zdanie, które może swobodnie powiedzieć, gdy zobaczy, że kolega lub koleżanka jest wyśmiewana. *Przykłady do podania:* „Przestań, to nie jest śmieszne” lub „Zostaw go / ją w spokoju, już wystarczy”. Powiedz, aby uczniowie schowali kartkę do piórnika lub portfela jako osobistą odpowiedź, jak reagować.
- Na zakończenie lekcji podkreśl, że wspieranie rówieśników i reagowanie to świadome decyzje, które wpływają na klimat w klasie i szkole. Wykorzystaj wypowiedzi uczniów jako ocenę kształtującą ich rozumowania moralnego oraz zaawansowanych umiejętności komunikacyjnych.

SCENARIUSZ 2: „Walka z przemocą fizyczną i dyskryminacją” (Metodyka KMOP)

- **Grupa docelowa:** Wiek 10–14 lat (starsze klasy szkoły podstawowej i niższe klasy szkoły średniej)
- **Główne tematy:** Ksenofobia, uprzedzenia kulturowe i etniczne, przemoc fizyczna, zgłaszanie incydentów instytucjom

Godzina 1 (40 minut): Uprzedzenia strukturalne i analiza punktów zwrotnych

- Za pomocą taśmy malarskiej lub sznurka wyznacz duży okrąg na środku klasy. Poproś wszystkich uczniów, aby stanęli na jego zewnętrznym obwodzie.
- Odczytaj na głos serię dowolnych stwierdzeń dotyczących pochodzenia: „Kto w domu mówi więcej niż jednym językiem”, „Kto urodził się w innym mieście lub kraju”, „Kto obchodzi święta kulturowe odmienne od tych, które obchodzi większość”. Poproś uczniów, którzy spełniają te kryteria, aby weszli do środkowego koła.
- Następnie zatrzymaj ćwiczenie i poproś uczniów o zwrócenie uwagi na powstały podział. Powiedz: „Ludzie bardzo łatwo tworzą sztuczne granice, które wykluczają



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

innych wyłącznie ze względu na wygląd, akcent czy pochodzenie. To właśnie z takich podziałów często bierze się ksenofobiczne prześladowanie.”

- Uruchom scenariusz na ekranie i wyświetl stronę wprowadzającą. Przeczytaj tekst znajdujący się na ilustracji książki spokojnym i wyraźnym głosem: „W tym scenariuszu poznać Alexa, który mierzy się z trudną sytuacją w szkole.” Ze względu na wiek uczniów (10–14 lat) unikaj nadmiernego upraszczania języka. Potraktuj rozmowę jako dojrzałą dyskusję.
- Wyjaśnij, że prześladowanie często wynika ze stereotypów, uprzedzeń kulturowych i lęku przed różnicami. Podkreśl, że atakowanie kogoś ze względu na jego pochodzenie lub tożsamość przekształca osobisty konflikt w akt dyskryminacji.
- Przeczytaj wspólnie z uczniami tekst znajdujący się na ekranie. Następnie kliknij przycisk Dalej, aby rozpocząć historię Alexa – ucznia pochodzącego z innego kręgu kulturowego, który zostaje zaczepiony przez grupę pięciu kolegów przy szkolnym poidelku.
- Gdy na ekranie pojawi się ciemnoniebieska plansza, zatrzymaj symulację. Przeczytaj pytanie na głos poważnym, wyważonym i empatycznym tonem: „*Jak myślisz, jak czuje się Alex, gdy koledzy z klasy mówią mu: »Nie pasujesz tutaj«?*”. Pozwól, aby znaczenie tego pytania wybrzmiało w klasie przed rozpoczęciem dyskusji.
- Wyjaśnij uczniom, że zdanie: „*Nie pasujesz tutaj*” nie jest zwykłą obelgą ani niewinnym dokuczaniem. Podkreśl, że jest to atak na prawo Alexa do bycia częścią społeczności szkolnej wyłącznie ze względu na jego pochodzenie, a więc przykład dyskryminacji kulturowej.
- **UWAGA DOTYCZĄCA BEZPIECZEŃSTWA!** Zanim przejdziesz do dalszej dyskusji i omówienia scenariuszy, przypomnij uczniom o zasadach obowiązujących w klasie, które ustaliliście podczas przygotowań. Aby zapewnić wszystkim bezpieczną, efektywną i wspierającą przestrzeń, poinformuj uczniów, że będziecie ściśle przestrzegać następujących zasad:

Pełna poufność: To, co zostaje powiedziane w tej sali, zostaje w tej sali.



Aktywne słuchanie: Każdy zasługuje na pełną uwagę i szacunek. Nie przerywamy sobie nawzajem.

Zachowanie anonimowości: Nie używamy prawdziwych nazwisk uczniów, nauczycieli ani innych osób. Nie przywołujemy konkretnych sytuacji, które wydarzyły się w szkole.

- Aby wzmocnić empatię uczniów, zadaj klasie następujące pytanie: „*Wyobraź sobie, że przeprowadzasz się do nowego kraju, nie mówisz jeszcze dobrze w języku i już w pierwszym tygodniu grupa rówieśników mówi ci, że nie należysz do tej społeczności. Jak wpłynęłoby to na twoją chęć przyjscia do szkoły następnego dnia?*”
- Podsumuj wypowiedzi uczniów na tablicy, zwracając uwagę, że ignorowanie wykluczania słownego często prowadzi do jego eskalacji i może przerodzić się w znacznie poważniejszy problem. Następnie poproś wybranego ucznia o kliknięcie przycisku „**KONTYNUUJ**”, aby zobaczyć, jak Alex próbuje poradzić sobie z tą pierwszą konfrontacją.
- Gdy pojawi się kolejny niebieski baner, ponownie zatrzymaj scenariusz. Przeczytaj tekst wyraźnie, spokojnym i poważnym tonem: „Co powinien zrobić uczeń, jeśli widzi, że ktoś jest prześladowany lub wykluczany?”. Pozwól uczniom zastanowić się nad odpowiedzią.
- Zanim rozpoczniesz dyskusję, przypomnij i stanowczo egzekwuj wytyczne dotyczące postępowania w przypadkach traumy, ustalone podczas przygotowania scenariusza: wymagaj pełnej poufności, zapewnienia aktywnego i nieoceniającego słuchania oraz wyraźnie zabroń wspomniania prawdziwych osób lub konkretnych imion.
- Poprowadź burzę mózgów, porządkując propozycje uczniów na tablicy w dwóch kategoriach opartych na zasadach sprawiedliwości naprawczej:
 - Bezpośrednie wsparcie rówieśnicze (działania o niskim poziomie ryzyka): podejście i stanie obok osoby doświadczającej wykluczenia lub przemocy, stworzenie bezpiecznego odwrócenia uwagi w celu



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ, ROMANIA

przerwania nieodpowiedniego zachowania lub użycie prostych, życzliwych zwrotów.

- Pośrednia / delegowana interwencja: szybkie zwrócenie się o pomoc do szkolnej sieci wsparcia dorosłych (np. nauczycieli dyżurujących, wychowawców, opiekunów lub członków kadry kierowniczej szkoły) zamiast podejmowania fizycznej konfrontacji lub odpowiadania agresją na agresję.
- Zapisz na tablicy ostateczną listę zachowań zaproponowanych przez uczniów. Poinformuj klasę, że te zasady staną się podstawą wspólnego projektu klasowego – plakatu „**Zasady Wspierania i Pomagania**”, który zostanie opracowany podczas kolejnych zajęć z wykorzystaniem programu Canva.
- Gdy uczniowie osiągną wspólne porozumienie dotyczące bezpiecznego reagowania na przemoc, poproś wybranego ucznia o kliknięcie przycisku „**KONTYNUUJ**”
- Zatrzymaj ekran na ostatnim pytaniu. Odczytaj je na głos inspirującym i angażującym tonem: „*Co szkoły mogą zrobić, aby każdy uczeń czuł się bezpieczny i akceptowany?*” Zwróć uwagę, że choć bycie obrońcą pomaga w danej chwili, zmiana całej kultury szkolnej zapobiega prześladowaniu, zanim w ogóle się rozpocznie.
- Przypomnij klasie główny cel lekcji: różnorodność kulturowa wzbogaca społeczność, a nie stanowi dla niej zagrożenia. Poproś uczniów, aby zastanowili się, w jaki sposób środowisko ich klasy może aktywnie celebrować różnice, zamiast jedynie je „tolerować”.
- Zapytaj klasę: „*Jaką jedną zasadę moglibyśmy wspólnie przyjąć, aby nasza klasa była miejscem bezpiecznym i życzliwym dla wszystkich?*” Zapisz ich pomysły na tablicy. Proponowane zasady powinny wspierać wzajemny szacunek, aktywne słuchanie, przeciwdziałanie dyskryminacji, poczucie przynależności.
- Wyjaśnij uczniom, że ich odpowiedzi zostaną wykorzystane do stworzenia wspólnego plakatu „**Zasady Wspierania i Pomagania**”, który zostanie opracowany w programie Canva. Plakat może zostać wydrukowany i umieszczony w klasie jako stałe przypomnienie wspólnych ustaleń.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Po zapisaniu najważniejszych zasad kliknij „**KONTYNUUJ**”, aby zakończyć cyfrową część historii Alexa.
- Wyświetl na ekranie stronę zatytułowaną „Dyskusja”. Wyjaśnij uczniom, że zakończyli już historię Alexa i teraz będą wspólnie zastanawiać się, czego nauczyli się z tej sytuacji oraz jak mogą wykorzystać tę wiedzę w swojej społeczności szkolnej.
- Przed rozpoczęciem rozmowy przypomnij zasady bezpieczeństwa: „Podczas tej dyskusji pamiętajmy o naszej najważniejszej zasadzie: nie używamy prawdziwych imion i nazwisk oraz nie przywołujemy konkretnych wydarzeń ze szkoły. Słuchamy siebie nawzajem z szacunkiem i bez oceniania.”.
- Nie spiesz się z omawianiem pytań. Pozwól uczniom najpierw odpowiedzieć w parach, zapisać refleksje w zeszytach lub przedyskutować je z partnerem, zanim przejdziesz do rozmowy na forum klasy.
- W przypadku pierwszych trzech pytań:

„Jak myślisz, co czuł Alex podczas tej historii?”

„Jak ty czułbyś się na jego miejscu?”

„Dlaczego ważne jest zauważanie uczuć innych osób?”

zachęcaj uczniów do używania bardziej precyzyjnego słownictwa niż jedynie „smutny” czy „źle”. Wspieraj ich w używaniu bardziej zaawansowanego słownictwa emocji odpowiedniego dla wieku 10–14 lat, takiego jak: odizolowany, wykluczony, ignorowany, narażony na atak, upokorzony, zdeprecjonowany. Podkreśl, że kiedy ktoś jest atakowany lub wykluczany ze względu na swoje pochodzenie, wpływ emocjonalny jest znacznie głębszy i bardziej złożony.

W przypadku dwóch ostatnich pytań:

„Jaka jest jedna prosta rzecz, którą przyjaciel może zrobić, aby pomóc osobie prześladowanej?”

„Dlaczego nawet niewielkie działanie, takie jak stanie obok kogoś lub powiedzenie życzliwego słowa, może mieć ogromne znaczenie?”

- Zwróć uwagę na słowo „**prosta**”. Przełam przekonanie, że reagowanie na przemoc wymaga fizycznej konfrontacji. Omów z uczniami, w jaki sposób samo stanie obok kolegi przy



poidelku może zakłócić poczucie „kontroli” sprawcy i sprawić, że osoba doświadczająca przemocy poczuje wsparcie. Wskaż momenty historii, w których struktura nadzoru dorosłych nie zadziałała skutecznie w ochronie Alexa, pokazując, jak słaba lub niewystarczająca reakcja dorosłego może zostać odebrana jako przyzwolenie i w konsekwencji zachęcić sprawcę do eskalacji — od wykluczenia werbalnego aż po przemoc fizyczną.

- Gdy uczniowie dzielą się pomysłami na małe działania, zapisuj ich kluczowe sformułowania na tablicy. Przypomnij im: „Pamiętajcie o tych pomysłach, bo wykorzystamy je do stworzenia naszych końcowych »Zasad pomagania«.”
- Poproś uczniów o przejrzenie rozwiązań zapisanych na tablicy. Następnie poleć im uruchomić program Canva (lub rozdaj arkusze papieru i flamastry, jeśli pracujecie bez komputerów)
- Na zakończenie zbierz klasę do wspólnej rozmowy podsumowującej. Poproś każdego ucznia o dokończenie jednego z poniższych zdań:
 - „Jeśli zobaczę, że ktoś jest wykluczany, zrobię...”
 - „Aby każdy czuł się częścią naszej klasy, będę...”
- Ponieważ rozmowa o przemocy fizycznej i dyskryminacji etnicznej może wywoływać silne emocje, przed zakończeniem lekcji:
 - Podziękuj uczniom za ich otwartość, szacunek i aktywne słuchanie. Przypomnij im: „To, o czym dzisiaj rozmawialiśmy, zostaje w tej sali, aby chronić prywatność wszystkich.”
 - Dodaj: “Jeżeli ta historia wywołała u ciebie trudne emocje albo chciałbyś porozmawiać o czymś prywatnie, możesz zgłosić się do mnie po lekcjach.”
- Po zakończeniu projektu wydrukuj gotowy plakat przygotowany w Canvie i umieść go w widocznym miejscu – na przykład przy wejściu do klasy lub w pobliżu szkolnego poidelka. Będzie on stanowił trwałe przypomnienie wspólnego zobowiązania do przeciwdziałania przemocy oraz budowania społeczności opartej na szacunku i różnorodności.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ, ROMANIA

Godzina 2 (40 minut): Sprawiedliwość naprawcza i tworzenie schematów bezpieczeństwa (opcjonalnie)

- Poleć grupom ponownie odegrać scenę przy szkolnym poidelku, jednak tym razem zmieniając sposób działania świadków zdarzenia.
 - Naucz uczniów odgrywających rolę świadków zastosowania strategii **„Towarzyszącego Wsparcia” (Upstander Escort)**: „Gdy rozpoczyna się słowna agresja, świadkowie nie powinni fizycznie rozdzielać uczniów ani zastawiać drogi sprawcom. Zamiast tego powinni stworzyć prostą sytuację odwracającą uwagę, która pomoże Alexowi bezpiecznie odejść.” (np. *»Hej, Alex, nauczyciel nas szuka, chodźmy«*). Następnie grupa powinna wspólnie udać się do najbliższego nauczyciela, wychowawcy, pedagoga szkolnego lub innej zaufanej osoby dorosłej. Uczniowie nigdy nie powinni fizycznie stawać pomiędzy stronami konfliktu.”
- Zbierz klasę do wspólnej rozmowy. Zadaj następujące pytania:
 1. *„Jak zmieniło się poczucie bezpieczeństwa Alexa po tym, jak nauczyciel udzielił słabego upomnienia i odszedł? „*
 2. *„Dlaczego niewystarczająca reakcja osoby dorosłej może zachęcać sprawcę do przejścia od słownego wykluczania do przemocy fizycznej? „*
 3. *„Jeśli zauważysz grupę uczniów śledzących lub osaczających bardziej narażonego kolegę lub koleżankę w miejscu pozbawionym nadzoru, jakie konkretne działania powinieneś podjąć natychmiast? „*
- Rozdaj uczniom kartki papieru i kolorowe markery. Poleć każdej grupie opracowanie przejrzystego „Schematu Bezpieczeństwa Ucznia”.
 - Schemat powinien przedstawiać krok po kroku działania, jakie należy podjąć w sytuacji zagrożenia wynikającego z dyskryminacji, wykluczania lub agresji związanej z tożsamością danej osoby. (Krok 1: Reaguj bezpiecznie; Krok 2: Poproś ofiarę, aby poszła z tobą do osoby dorosłej, której ufasz / do bezpiecznego, nadzorowanego miejsca; Krok 3: poinformuj nauczyciela,



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

wychowawcę, pedagoga lub inną odpowiedzialną osobę;; Krok 4: Sprawdź później, czy osoba czuje się bezpiecznie i otrzymuje potrzebne wsparcie).

SCENARIUSZ 3: „Incydent na korytarzu” (Metodyka Know and Can Association)

- **Grupa docelowa:** uczniowie w wieku 7–12 lat (szkoła podstawowa)
- **Główne tematy:** agresja fizyczna, przestrzenie pozbawione nadzoru, krąg obserwatorów

Godzina 1 (40 minut): Wyznaczanie granic i analiza scenariusza

- Rozdaj każdemu uczniowi trzy kolorowe kartki: zieloną, żółtą i czerwoną. Wyjaśnij, że będziesz odczytywać różne sytuacje, które mogą zdarzyć się podczas przerwy. Jeśli uczniowie uznają, że sytuacja jest zabawna i komfortowa dla wszystkich uczestników, podnoszą zieloną kartkę. Jeśli sytuacja budzi dyskomfort lub przekracza pewne granice – żółtą kartkę. Jeśli zachowanie jest wyraźnie krzywdzące – czerwoną kartkę.

Odczytaj następujące przykłady:

1. „*Gonisz przyjaciela, który śmieje się i ucieka.*” (zielona kartka)
 2. „*Jako żart mocno ciągniesz kolegę za plecak od tyłu.*” (żółta lub czerwona kartka)
 3. „*Podstawiasz komuś nogę na korytarzu i odchodzisz ze śmiechem w grupie.*” (czerwona kartka).
- Podkreśl następującą zasadę: „*O tym, czy zachowanie jest krzywdzące, decyduje jego wpływ na drugą osobę, a nie intencja osoby, która je podejmuje.*”
 - Uruchom cyfrowy moduł scenariusza dotyczącego incydentu na korytarzu. Wyświetl ekran wprowadzający. Przeczytaj tekst z odpowiednimi pauzami: *Gra, żart, a może coś znacznie poważniejszego? W tym scenariuszu przyjrzyj się temu, jak działania mogą ranić innych, nawet gdy nie ma takiego zamiaru. Co byś zrobił/a gdybyś to zobaczył/a?*
 - Pozwól uczniom przez chwilę zastanowić się nad znaczeniem tego komunikatu. Zwróć uwagę szczególnie na fragment: „*...jak działania mogą ranić, nawet gdy nie ma takiego zamiaru.*” Następnie zadaj krótkie pytanie sprawdzające: „*Czy pamiętacie sytuację, kiedy ktoś powiedział «to tylko żart», ale druga osoba naprawdę poczuła się zraniona?*” Zanim rozpocznie się dłuższa dyskusja, daj uczniom 1 minutę na zapoznanie się z pytaniem: „*Co byś zrobił/a, gdybyś to zobaczył/a?*” Poproś, aby zapisali **jedno słowo**



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Târleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

lub krótkie wyrażenie opisujące ich pierwszą reakcję, (np.: zatrzymać to, zgłosić nauczycielowi, odejść, pomóc, zawołać kogoś). Wyjaśnij, że za chwilę wezmą udział w symulacji, w której takie decyzje będą miały znaczenie. Poproś kilku uczniów o odczytanie swoich odpowiedzi, a następnie przejdź do scenariusza.

- Gdy na ekranie pojawi się pytanie: „Dlaczego ważne jest słuchanie, gdy ktoś prosi cię, żebyś przestał?”, zatrzymaj scenariusz. Odczytaj pytanie na głos, wyraźnie akcentując słowa „**słuchanie**” i „**przestał**”.
- Przypomnij uczniom wydarzenia przedstawione w historii. Wyjaśnij, że Dimitar początkowo chciał się jedynie dobrze bawić, jednak zignorował prośbę Ivana „Proszę, przestań”, sytuacja przerodziła się w niebezpieczne zdarzenie, w którym Ivan został skrzywdzony.
- Daj uczniom 2 minuty na omówienie tego pytania w parach. Pokieruj ich dyskusją, wykorzystując następujące pytania pomocnicze: *Jak czuje się osoba, której granice osobiste są ignorowane i której prośby nie są słuchane?*
W którym momencie zabawa przestaje być zabawą i staje się agresją lub prześladowaniem?
- Po zakończeniu rozmów zbierz odpowiedzi uczniów, zapisz najważniejsze słowa na tablicy i wspólnie ustalcie zasadę klasową: **„Jeśli ktoś mówi «stop», należy natychmiast przestać, bez względu na intencje.”**
- Wróć do scenariusza i kontynuuj.
- Gdy na ekranie pojawi się pytanie „Co świadkowie mogli zrobić, aby pomóc Ivanowi?”, ponownie zatrzymaj scenariusz. Zwróć uwagę na wewnętrzny konflikt świadków, którzy chcieli pomóc Ivanowi, ale jednocześnie obawiali się możliwych konsekwencji lub reakcji osób dorosłych.
- Dostosuj poziom wymagań dotyczących wypowiedzi uczniów do ich etapu rozwoju.

Dla młodszych uczniów (7–8 lat): Skieruj ich uwagę na proste działania, takie jak znalezienie nauczyciela, wezwanie pomocy lub poinformowanie osoby dorosłej.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

Dla starszych uczniów (9–12 lat): Zachęć uczniów do zaproponowania bardziej rozwiniętych strategii reagowania, takich jak stanowcze przypomnienie o granicach, okazanie wsparcia Ivanowi oraz odejście razem z nim z miejsca konfliktu, aby pomóc mu poczuć się bezpiecznie.

- Daj uczniom około 90 sekund na zgłaszanie pomysłów. Podziel tablicę na dwie kolumny: **interwencja bezpośrednia** (np. „Dimitar, przestań”, „On mówił, żebyś przestał.”) i **interwencja pośrednia** (np. poinformowanie nauczyciela, wezwanie pomocy).
- Przypomnij uczniom, że reagowanie w obronie kolegi lub koleżanki pomaga budować środowisko szkolne, w którym każdy może czuć się bezpiecznie. Następnie kliknij „Kontynuuj”, aby zobaczyć zakończenie historii.
- Ostatni ekran zawiera kilka pytań skłaniających do refleksji. Nie spiesz się z ich omawianiem. Możesz poprosić uczniów o ustawienie krzeseł w kręgu. Pierwsze cztery pytania omów sprawnie, ich celem jest ustalenie wspólnego rozumienia wydarzeń, natomiast przy dwóch ostatnich, wymagających głębszej refleksji, zatrzymaj się na dłużej.
- Szczególną uwagę poświęć pytaniu: *„Jak rozpoznać moment, w którym zachowanie fizyczne przestaje być zabawą?”*
- Przypomnij uczniom, że Dimitar był podekscytowany i pełen energii. Czasami silne emocje sprawiają, że nie zauważamy dyskomfortu innych osób.
- Pomóż uczniom wskazać wyraźne oznaki dyskomfortu: mowę ciała, ton głosu (nawet ciche „proszę, przestań”) oraz fizyczne oznaki, takie jak potykanie się lub płacz.
 - Dla młodszych uczniów (7–8 lat): poproś, aby pokazali lub opisali podstawowe wyrazy twarzy lub sygnały ciała (np. odsuwanie się, marszczenie brwi).
 - Dla starszych uczniów (9–12 lat): poproś o zastanowienie się nad odpowiedzialnością grupy za zakończenie zabawy w momencie, gdy jedna osoba przestaje czuć się komfortowo.
- Poproś uczniów o napisanie krótkiego akapitu, w którym odpowiedzą na poniższe pytanie:



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- „Pomyśl o Ivanie, Dimitarze i dwóch świadkach zdarzenia na korytarzu. Jeśli w przyszłym tygodniu zobaczysz, że ktoś ciągnie kolegę za plecak, tłumacząc to «żartem», jakiego dokładnie zdania użyjesz, aby bezpiecznie zareagować?”

Godzina 2 (40 minut): Działania naprawcze i Karta bezpieczeństwa (opcjonalnie)

- Podziel uczniów na grupy teatralne i poproś, aby odegrali „**Scenę 1**” (Zakończenie domyślne): Grupa uczniów tworzy krąg, nerwowo się śmieje i odchodzi, zostawiając osobę poszkodowaną samą, aby pozbierała rozsypane książki.
- Natychmiast przerwij scenę komendą „*Zatrzymajcie się!*” i poproś o „**Scenę 2**” (Zakończenie bohatera): Dwóch uczniów z grupy świadków wychodzi z kręgu i wchodzi na środek sceny. Następnie zasłaniają widok śmiejącym się osobom, odwracając się do nich plecami. Klękają, pomagają zebrać rozsypane rzeczy, a potem odchodzą razem z osobą poszkodowaną, wspierając ją i kierując się do pielęgniarki szkolnej lub pedagoga.
- Poproś uczniów, aby usiedli na ławkach lub krzesłach w szerokim kręgu. Zadaj im następujące pytania:
 1. *„Jakie społeczne obawy lub blokady powstrzymują ucznia przed wyjściem z kręgu i udzieleniem pomocy osobie będącej na podłodze?”*
 2. *„W jaki sposób bierne stanie i obserwowanie pomaga osobie, która przewróciła lub skrzywdziła drugiego ucznia?”*
 3. *„Jeśli boisz się, że następnym razem to ty będziesz celem, w jaki bezpieczny sposób możesz wezwać pomoc bez bezpośredniej konfrontacji z agresorem?”*
- Rozdaj każdemu uczniowi papierowe wycięcia w kształcie cegieł. Poproś, aby zapisali na nich jedną konkretną deklarację działania, które podejmą, aby utrzymać bezpieczeństwo na korytarzu podczas przerw (np. „*Jeśli zobaczę kogoś siedzącego samotnie lub popchniętego na korytarzu, stanę przy nim*”).
- Każdy uczeń podchodzi i przykleja swoją „cegłę” na głównych drzwiach klasy, tworząc symboliczną „Ścianę Ochrony Klasy”.

SCENARIUSZ 4: „Piękne czy Brzydkie Kaczątko?” (Metodyka MSPEI)

- **Grupa docelowa:** uczniowie w wieku 7–10 lat (klasy wczesnoszkolne)



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- **Główne tematy:** wykluczenie w relacjach, izolacja wynikająca z sytuacji materialnej, terapia przez bajkę

Godzina 1 (40 minut): Praca z bajką i analiza relacji w grupie

- Włóż do słoika kilka kart z opisami sytuacji. Każda karta przedstawia przypadek cichego wykluczenia w klasie, na przykład:
 - 1) „*Uczeń siada przy stole w stołówce, a dwie osoby natychmiast wstają z tacami i przenoszą się w inne miejsce.*”
 - 2) „*Uczeń ma stare, zniszczone buty, a koledzy szepczą i zerkają na niego podczas ustawiania się w kolejce*”
 - 3) „*Uczeń ma trudności ze zrozumieniem zasad gry z powodu akcentu.*”
- Poproś troje uczniów, by wylosowali kartę i odegrali opisaną scenę wyłącznie za pomocą mowy ciała – bez słów. Podkreśl, jak bardzo ciężkie i bolesne może być *wykluczenie w relacjach*, nawet gdy nie dochodzi do żadnej przemocy fizycznej.
- Otwórz scenariusz na platformie i przeczytaj pytanie wprowadzające na głos, spokojnym i empatycznym tonem: „*Jak się czujesz, gdy jesteś wykluczony z grupy?*”. Pozwól uczniom przez chwilę zastanowić się nad tym pytaniem, aby każdy mógł odnieść je do własnych doświadczeń.
- Krótko wyjaśnij, że w przeciwieństwie do przemocy fizycznej wykluczenie społeczne często jest ciche i niewidoczne (np. brak zaproszenia do wspólnej zabawy, ignorowanie podczas przerw, odmowa wspólnego siedzenia lub pracy w grupie). Podkreśl, że rany emocjonalne mogą boleć równie mocno jak urazy fizyczne.
- Poproś uczniów, by przez 60 sekund rozmawiali w parach i odpowiedzieli na pytanie: „*Co możesz zrobić, aby ktoś poczuł się częścią grupy?*” Niech każda para wymyśli **jedno proste działanie**, które można podjąć podczas przerwy (np. zaproszenie do wspólnej zabawy, uśmiech, zadanie życzliwego pytania.).
- Zapisz ich pomysły na tablicy pod tytułem „Instynkty włączania”. Wyjaśnij, że za chwilę uczniowie wezmą udział w symulacji pomagającej rozpoznawać sytuacje cichego wykluczenia, a następnie przejdź bezpośrednio do aktywnej części scenariusza cyfrowego.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Podczas wykonywania kolejnych aktywności wyświetlanych na ekranie pomagaj uczniom dostrzec niewidzialny ciężar emocjonalny związany z wykluczeniem społecznym. Celem jest rozwijanie empatii wobec osoby pozostającej na uboczu oraz zrozumienie, że bierne wykluczanie może być równie bolesne jak otwarte prześladowanie. Instrukcje do poszczególnych zadań pojawiają się na ekranie. W przypadku trzeciej aktywności można bezpośrednio wykorzystać film „Brzydkie Kaczętko” (The Ugly Duckling) dostępny pod adresem: <https://youtu.be/P97fi2t5C08>.
- Po wykonaniu wszystkich zadań zapytaj uczniów: „*Jak możemy pomóc kolegom i koleżankom, którzy dziś czują się jak ‘brzydkie kaczętko’?*” Podkreśl słowo „**dziś**”, aby pokazać, że rozmowa nie dotyczy już bajki, lecz ich codziennego życia.
- Zanim przejdziecie do szukania rozwiązań, poproś klasę, by zastanowiła się, jak „brzydkie kaczętko” wygląda w prawdziwym życiu. Zwróć uwagę na subtelne sygnały:
 - *siedzenie samotnie podczas obiadu lub przerwy,*
 - *brak zaproszenia do pracy w grupie,*
 - *podążanie kilka kroków za grupą znajomych zamiast razem z nimi.*

Daj uczniom 2 minuty na wymyślenie prostych sposobów okazania życzliwości. Zapisz ich pomysły na tablicy pod hasłem „**Gesty włączania**”. Zachęć uczniów do skupienia się na drobnych działaniach, które nie wymagają odwagi ani szczególnego wysiłku, ale mogą mieć ogromne znaczenie (np. *uśmiech, kontakt wzrokowy, zaproszenie do siedzenia*).

- Przypomnij, że budowanie bezpiecznej i przyjaznej atmosfery jest wspólną odpowiedzialnością wszystkich członków społeczności szkolnej, a nie wyłącznie nauczycieli.
- Podsumuj ich wypowiedzi na tablicy. Zbierz uczniów w kręgu z dala od ekranu. Zapytaj: „W jaki sposób zachowanie całej grupy może całkowicie zmienić doświadczenie kolegi lub koleżanki w szkole? ‘Kaczętko stało się łabędziem, ale co z naszymi klasowymi relacjami? Jak nasze wybory mogą sprawić, że nikt jutro nie poczuje się niewidoczny na szkolnym korytarzu?’”



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Podziel uczniów na małe grupy po 3–4 osoby. Każda grupa ma stworzyć krótkie hasło (maksymalnie 5–7 słów), które zachęca do włączania innych lub przeciwdziała wykluczeniu. Aby ułatwić im pracę, zapisz na tablicy następującą listę słów pomocniczych:
- *Bank słów:* witaj, razem, przyjaciel, drużyna, życzliwość, bezpieczeństwo, wspólnota, dzielenie się.

Przykłady oczekiwanych haseł uczniów:

- „*Różni na zewnątrz, tacy sami w środku!*”
- „*Nie ma pustych miejsc – dołącz do nas!*”
- „*Bądź przyjacielem każdego dnia!*”

Godzina 2 (40 minut): Porozumienie bez przemocy (NVC) i działania artystyczne (opcjonalnie)

- Wprowadź metaforę Porozumienia bez Przemocy (NVC) autorstwa Marshalla Rosenberga, posługując się dwoma prostymi symbolami zwierząt:
 - **Szakal:** Mówi językiem oceniania, wykluczania i obwiniania (np. „*Nie pasujesz do naszej grupy. Idź sobie.*”).
 - **Żyrafa:** Ma długą szyję, dzięki której potrafi spojrzeć na sytuację z szerszej perspektywy, oraz wielkie serce, które pomaga mówić z empatią i wyrażać własne potrzeby (np. „*Widzę, że stoisz sam. Czy chciałbyś usiąść z nami?*”)
 - Możesz wykorzystać maskotki, ilustracje lub rysunki przedstawiające żyrafę i szakala. Czytaj przykładowe wypowiedzi, a uczniowie zgadują, które zwierzę „mówi”. Następnie wspólnie zamieniajcie „wypowiedzi szakala” na „wypowiedzi żyrafy”

Przykładowe zdania:

Wyrażenie szakala 1: „*Odejdź gra już się zaczęła! Nie ma dla ciebie miejsca.*”

- **Włączająca wypowiedź Żyrafy:** „*Gra już się rozpoczęła, ale możesz być następną osobą albo dołączymy dodatkowego gracza do drużyny!*”

Wyrażenie szakala 2: „*Nie możesz z nami grać w piłkę. Jesteś za wolny i zawsze wszystko psujesz.*”



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- **Włączająca wypowiedź Żyrafy:** „Chcemy wygrać, ale chcemy też, żeby każdy mógł grać. Może poćwiczymy razem podania?”

Wyrażenie szakala 3: „To nasza ławka. Poszukaj sobie innego miejsca.”

- **Włączająca wypowiedź Żyrafy:** „Rozmawiamy teraz o czymś ważnym, ale jest tu miejsce, jeśli chcesz z nami usiąść.”
- Przeprowadź krótką rozmowę podsumowującą w kręgu, zadając uczniom następujące pytania:
 1. „Dlaczego dzieci czasem wykluczają innych z zabawy? Dlaczego takie powody są niesprawiedliwe?”
 2. Jak zmienia się mowa ciała osoby, która czuje się pomijana lub ignorowana?
 3. „Jakie trzy przyjazne gesty możemy wykonać jutro, aby nikt nie siedział sam podczas obiadu?”
- Rozwiń na podłodze duży arkusz papieru. Przygotuj farby do malowania palcami lub mazaki.
- Poproś każdego ucznia, by odcisnął na plakacie swój ślad dłoni. Wewnątrz odcisku niech każdy napisze jedno zdanie wyrażające gotowość do włączania innych.
- Zatytułuj plakat: „**Jesteśmy bohaterami, nie Hejterami**” i powieś gotową pracę w widocznym miejscu w klasie.

SCENARIUSZ 5 „Czat grupowy i mem” (Metodyka Liceul Tehnologic Ticleni)

- **Grupa docelowa:** uczniowie w wieku 12–16 lat (szkoła podstawowa – klasy starsze / szkoła średnia)
- **Główne tematy:** trwałość treści cyfrowych, efekt publiczności w sieci, zasady bezpiecznej komunikacji w czatach grupowych.

Godzina 1 (40 minut):

- Narysuj na tablicy dużą sieć przypominającą pajęczynę. W centralnym punkcie zapisz: „Oryginalny prywatny post”. Od tego punktu poprowadź rozgałęziające się linie symbolizujące: czaty klasowe, grupy szkolne, fora internetowe, komunikatory i media społecznościowe.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ, ROMANIA

- Poproś uczniów, aby oszacowali, w ciągu ilu minut kompromitujące, udostępnione bez zgody zdjęcie lub mem skierowany w konkretną osobę może trafić na 500 ekranów w skali całej szkoły.
- Wyjaśnij jasno granice, w których żartobliwe przekomarzanie się między rówieśnikami przechodzi w przestępcze nękanie w środowisku cyfrowym oraz cyberprzemoc wobec ofiary, zgodnie z krajowymi przepisami prawa oświatowego.
- Gdy pojawi się ekran wprowadzający, zatrzymaj prezentację i przeczytaj tekst spokojnym, poważnym tonem:

“Zaczyna się od żartu na grupowym czacie... ale czy na pewno tak się kończy? W tym scenariuszu zobaczysz, jak szybko coś może wymknąć się spod kontroli w internecie. Co byś zrobił/zrobiła, gdybyś był/była częścią tej rozmowy”
- Przed kliknięciem „Dalej” zadaj klasie pytanie:

„Gdzie przebiega granica między żartem na czacie a cyberprzemocą?”
- Narysuj na tablicy linię dzielącą ją na dwie części. Jedną stronę oznacz jako: „**Żart / przekomarzanie się**”, drugą jako: „**Cyberprzemoc**”
- Pomóż uczniom zrozumieć, że sytuacja przekracza granicę żartu, gdy pojawiają się trzy elementy:

Nierównowaga sił: Grupa atakuje jedną osobę.

Brak zgody: Ktoś tworzy lub udostępnia treści dotyczące kolegi lub koleżanki bez jego/jej zgody

Powtarzalność i zasięg: Treści internetowe nie znikają. Każde wyświetlenie, udostępnienie lub reakcja powtarza i wzmacnia krzywdę.
- Przed rozpoczęciem analizy historii przypomnij uczniom poniższe zasady bezpieczeństwa:
 - “Nie używamy **prawdziwych imion**, nie podajemy nazw kont społecznościowych i nie omawiamy rzeczywistych konfliktów szkolnych. Rozmawiamy wyłącznie o fikcyjnych postaciach z prezentacji.”



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- “Każdy ma **prawo nie odpowiadać** na pytanie, jeśli temat jest dla niego zbyt osobisty. Nie trzeba wyjaśniać swojej decyzji.”

Przejdź do dalszej części historii.

„Jak byś się czuł(a), gdyby coś osobistego, co stworzyłeś(aś), zostało zamienione w żart?”

- Gdy pojawi się ten ekran, zatrzymaj prezentację. Zanim poprosisz o odpowiedzi, spójrz na klasę i porównaj ten slajd z pierwszym slajdem, który wcześniej omówiliście.
- „Na początku mówiliśmy o żarcie na czacie. Teraz zastanawiamy się nad momentem, gdy żart zaczyna dotyczyć czegoś bardzo osobistego.”
- Pomóż uczniom (12–16 lat) zrozumieć, dlaczego udostępnianie własnej twórczości może wiązać się ze szczególną wrażliwością.
- Wyjaśnij, że gdy Andrei udostępnia swój własny rysunek, okazuje grupie zaufanie.
- Przerobienie jego pracy na wyśmiewający mem bez zgody nie jest zwykłym żartem. To przekroczenie granic i działanie, które może sprawić mu przykrość.
- Poproś uczniów o otwarcie dzienników refleksji. Daj im 60 sekund na zapisanie emocji, które mogłaby odczuwać taka osoba. Zachęcaj do używania bardziej precyzyjnych określeń niż tylko „smutny” lub „zły”, np.: zawstydzony, zraniony, upokorzony, zdradzony, niedoceniony, bezradny, osamotniony.
- Gdy uczniowie zapiszą swoje odczucia, wyjaśnij, że przykre emocje mogą się nasilać, gdy inni uczestnicy rozmowy reagują śmiejącymi się emotikonami, nawet jeśli sami nie dodają żadnych komentarzy. Następnie kliknij „**KONTYNUUJ**”, aby zobaczyć, jak pozostali uczestnicy czatu reagują na opublikowany mem.
- „Jakie oznaki mogą świadczyć o tym, że ktoś cierpi z powodu cyberprzemocy?” – Gdy ten slajd pojawi się na ekranie, **zatrzymaj prezentację**. Zwróć się do uczniów, podkreślając kluczową różnicę między przemocą fizyczną a cyberprzemocą

„W sytuacjach przemocy fizycznej często łatwo zauważyć jej skutki — ktoś płacze, wycofuje się lub jest osaczony przez innych. W internecie wygląda to inaczej. Krzywdzące treści mogą dotrzeć do kogoś nawet wtedy, gdy jest sam w swoim pokoju. Ponieważ nie widzimy jego twarzy ani reakcji, musimy uważniej zwracać uwagę na zmiany w zachowaniu, aby dostrzec, że przeżywa trudne emocje.”



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Zachęć uczniów (12–16 lat), aby zwracali uwagę na sygnały w różnych sytuacjach i zastanowili się, jak to, co dzieje się w internecie, może wpływać na czyjeś zachowanie w codziennym życiu:
 - Sygnały online: ktoś, kto wcześniej aktywnie udzielał się na czacie, nagle przestaje pisać, usuwa zdjęcie profilowe, opuszcza wspólne grupy lub serwery albo nagle wyłącza urządzenia i znika z sieci.
 - Sygnały w szkole i w relacjach z innymi: uczeń rzadziej zgłasza się na lekcjach, spędza przerwy w samotności, staje się wyraźnie spięty, gdy otrzymuje powiadomienia na telefonie, lub traci zainteresowanie nauką i szkolnymi aktywnościami.
 - Sygnały emocjonalne: większa drażliwość, reakcje obronne na pytania dotyczące telefonu lub aktywności online, wycofywanie się z kontaktów z innymi oraz oznaki wstydu czy upokorzenia.

Poproś uczniów, aby przez dwie minuty zapisali w swoich notatkach zauważone zmiany w zachowaniu. Wykorzystaj to ćwiczenie, aby pokazać, że działania w internecie mogą mieć bardzo realny wpływ na samopoczucie i zachowanie człowieka.:

„Czasami ktoś mówi, że mem lub komentarz to tylko żart. Warto jednak zwrócić uwagę na reakcję osoby, której to dotyczy. Jeśli przestaje się udzielać, przestaje pokazywać swoją twórczość lub wycofuje się z rozmów, może to oznaczać, że sytuacja ją zraniła. Milczenie na czacie nie zawsze oznacza obojętność — często jest sygnałem przytłoczenia, smutku lub poczucia osamotnienia.”

- Zanim poprosisz uczniów o odpowiedzi, przypomnij zasady bezpiecznej rozmowy:
 - „Podczas dzielenia się swoimi obserwacjami nie podawajcie nazw kont, nie wspominajcie o rzeczywistych grupach klasowych ani konkretnych osobach. Skupmy się wyłącznie na ogólnych sygnałach i zachowaniach, które mogą wskazywać, że ktoś potrzebuje wsparcia.”
- Podsumuj sygnały zapisane przez uczniów na tablicy, podkreślając, że zauważenie tych zmian jest pierwszym krokiem do zareagowania i wsparcia osoby, która może



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

doświadczać krzywdzenia. Kliknij „KONTYNUUJ”, aby przeprowadzić klasę przez rozmowę o tym, jak bezpiecznie wspierać rówieśnika przejawiającego te sygnały.

- „Cami nie wie, jak zareagować.” Gdy ten baner pojawi się na ekranie, **zatrzymaj prezentację**. Nie klikaj kontynuuj. Zwróć się do uczniów, uznając, że wahanie Cami wynika z realnego lęku społecznego, który wiele osób może odczuwać w podobnej sytuacji:

„Spójrzcie na wyraz twarzy Cami i ekran telefonu. Cami nie stworzyła tego mema i nie śmieje się z niego, ale utknęła w trudnej sytuacji. Czuje dyskomfort, ponieważ wie, że sytuacja zaszła za daleko. Porozmawiajmy o tym, dlaczego zareagowanie właściwie w internecie może być bardzo trudne dla świadka zdarzenia.”

- Wykorzystaj to pytanie, aby porozmawiać z uczniami (12–16 lat) o presji rówieśniczej i obawie przed utratą pozycji w grupie.
- Zapytaj klasę: *„Czego może obawiać się Cami, jeśli napisze na czacie: „Przestańcie”?”*
 - Strach, że stanie się kolejnym celem żartów Radu i Ioany.
 - Strach przed odizolowaniem lub wykluczeniem z głównej grupy towarzyskiej.
 - Przekonanie, że „ktoś inny coś powie, więc ja nie muszę” (rozproszenie odpowiedzialności). Zapisz odpowiedzi uczniów na tablicy, aby uporządkować te główne obawy społeczne.
- Pomóż uczniom zrozumieć, że reagowanie nie musi oznaczać publicznej konfrontacji. Przedstaw trzy możliwe sposoby działania Cami:

Opcja A: Prywatna rozmowa (niskie ryzyko / duży wpływ) Poproś Cami, aby zminimalizowała okno czatu grupowego i napisała prywatną wiadomość do Andrieia *Przykład: „Cześć, Andriei. Widziałam, co wrzucili na czat. To wcale nie jest śmieszne. Uważam, że twój rysunek jest naprawdę fajny. Nie przejmuj się tym.”* Wyjaśnij, że prywatne okazanie wsparcia pomaga zmniejszyć poczucie osamotnienia osoby poszkodowanej, bez zwracania na siebie uwagi sprawców.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

Opcja B: Zmiana kierunku rozmowy na czacie grupowym (średnie ryzyko / zdecydowane działanie) Cami może napisać na czacie neutralną wiadomość wyznaczającą granicę. *Przykład: „Dobra, wystarczy. To już nie jest śmieszne. Zmieńmy temat.”* Wyjaśnij uczniom, że spokojne postawienie granicy może zachęcić innych świadków do zaprzestania reagowania śmiejącymi się emotikonami.

Opcja C: Zachowanie dowodów i zaangażowanie osoby dorosłej (rozwiązanie systemowe) Jeśli sytuacja nadal się nasila, Cami powinna wykonać zrzuty ekranu rozmowy, aby zachować dowody. Podkreśl, że należy przekazać je zaufanemu nauczycielowi, pedagogowi szkolnemu lub rodzicowi. Przypomnij uczniom, że proszenie dorosłych o pomoc w ochronie innych nie jest donoszeniem, lecz odpowiedzialnym działaniem.

- Gdy klasa opracuje te możliwości, poproś wybranego ucznia o kliknięcie „KONTYNUUJ”.
- Gdy pojawi się slajd „Dyskusja”, zatrzymaj prezentację. Następnie przejdź do rozmowy z klasą, rozpoczynając ją od słów: „Widzieliśmy, jak praca Andrei została wykorzystana do stworzenia mema. Teraz zastanówmy się, jak budować bezpieczniejszą przestrzeń cyfrową w naszej klasie.”
- Przed rozpoczęciem dyskusji przypomnij zasady bezpieczeństwa: „Podczas tej rozmowy nie podajemy nazw rzeczywistych grup czatowych, nie korzystamy z telefonów i nie wymieniamy prawdziwych imion. Rozmawiamy wyłącznie o ogólnych mechanizmach zachowań w internecie.”
- Przejdź przez każde z wyświetlonych pytań, dając uczniom chwilę na zastanowienie się i udzielenie odpowiedzi.
 1. „Gdzie przebiega granica między żartem a cyberprzemocą?”
 2. „Jakie role pełniły osoby na czacie? (sprawca, osoby wzmacniające zachowanie sprawcy, osoby wspierające, bierni obserwatorzy)?”
- Podważ tzw. model „moralnego odsunięcia odpowiedzialności” (Bandura). Przypomnij uczniom: „Żart przestaje być żartem w momencie, gdy osoba, której dotyczy, nie chce



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

już w nim uczestniczyć. Reagowanie śmiejącą się emotikoną na krzywdzący post oznacza aktywne wspieranie takiego zachowania.”

3. „Jak mogła czuć się osoba, której dotyczyła sytuacja, podczas zdarzenia i po nim? Czego mogli obawiać się świadkowie?„

4. „Jak można bezpiecznie pomóc komuś na czacie grupowym? „

- Nawiąż do wcześniejszych przykładów. Podkreśl, że cyberprzemoc nie kończy się po wyjściu ze szkoły, lecz może docierać do osoby także w domu. Zwróć uwagę, że nawet krótka prywatna wiadomość wsparcia może pomóc przełamać poczucie osamotnienia.

5. „*Jakie dowody warto zachować i komu można zgłosić taką sytuację w szkole lub w domu?*”

- Przedstaw na tablicy dokładny schemat procesu zgłaszania incydentów, a następnie jasno poinformuj uczniów: „Nie usuwajcie rozmowy w panice i nie wdawajcie się w internetowe kłótnie. Wykonajcie zrzuty ekranu i pokażcie je zaufanemu nauczycielowi, rodzicowi lub pedagogowi szkolnemu.”
- W trakcie dyskusji zapisuj najważniejsze wnioski uczniów na tablicy. Poinformuj klasę, że będą one podstawą do ostatniego zadania: stworzenia w Canvie 3–4 wspólnych zasad

Kodeksu Wzajemnego Szacunku w Internecie.

Godzina 2 (40 minut): Wspólne tworzenie zasad naprawczych i podpisanie „Karty czatu klasowego” (opcjonalnie)

- Podziel uczniów na zespoły po około sześć osób. Każdemu zespołowi rozdaj duży arkusz papieru lub kartonu.
- Następnie poproś ich, aby wspólnie opracowali oficjalnie brzmiącą „**Kartę czatu klasowego**” zawierającą trzy podstawowe, obowiązkowe zasady obowiązujące we wszystkich grupach komunikacyjnych.
- *Obowiązkowe elementy:* (1) Całkowity zakaz udostępniania zdjęć innych uczniów lub nauczycieli bez ich zgody; (2) Obowiązek natychmiastowego usuwania treści zniesławiających; (3) Zasada wstrzymania aktywności czatu, jeśli ktoś jest celem ataku.
- Przeprowadź dyskusję z całą klasą, opierając się na poniższych pytaniach:



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

1. „Dlaczego trwałość treści w internecie powoduje długotrwały niepokój u osoby, której dotyczy, w porównaniu do chwilowej wypowiedzi ustnej?”
 2. „Jak bierne działania w internecie, takie jak obejrzenie posta lub reakcja śmiejącą się emotikoną, mogą czynić kogoś współuczestnikiem cyberprzemocy?”
 3. „Jakie konkretne przepisy prawne i szkolne chronią uczniów przed niezgodnym z ich zgodą udostępnianiem wizerunku w grupach szkolnych?”
- Poproś każdą grupę o odczytanie swojej karty na forum klasy. Następnie przeprowadź demokratyczne głosowanie nad najlepszymi zasadami i połącz je w jeden wspólny dokument.
 - Poproś każdego ucznia o podpisanie się na dole plakatu. Zrób zdjęcie gotowej karty i poproś administratorów grupy klasowej o przypięcie jej u góry wszystkich aktywnych grup komunikacyjnych uczniów.

SCENARIUSZ 6: „Kiedy słowa w internecie ranią: Historia Ari” (Metodyka Üsküdar MEM)

- **Grupa docelowa:** uczniowie 13–16 lat (szkoła podstawowa – starsze klasy / szkoła średnia)
- **Główne tematy:** przemoc wobec osób z niepełnosprawnościami, ableizm, cyberprzemoc, efekt odhamowania w internecie

Godzina 1 (40 minut):

- Wyświetl na ekranie serię ostrych, anonimowych komentarzy z internetu. Wyjaśnij naukowe pojęcie **efektu odhamowania w sieci**: brak kontaktu wzrokowego, tonu głosu i reakcji twarzą w twarz sprawia, że użytkownicy tracą część hamulców moralnych.
- Zdefiniuj **ableizm**: systemową dyskryminację lub marginalizację osób z niepełnosprawnościami fizycznymi lub poznawczymi. Wyjaśnij, że gdy ableizm łączy się z cyberprzemocą, tworzy szczególnie izolujące środowisko dla ucznia wrażliwego.
- Otwórz portal scenariusza Üsküdar MEM: <https://platform.sabe-anti-bullying.eu/>. Wyświetl historię Ari, uczeniicy z niepełnosprawnością fizyczną, która publikuje swoją oryginalną pracę artystyczną na forum szkolnym.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Przeczytaj tekst z prawej strony wyraźnie i spokojnym, poważnym tonem:
- *„Czy wiadomość, komentarz, mem... naprawdę może kogoś zranić? W tym scenariuszu zobaczysz, jak działania w sieci wpływają na prawdziwe życie. Jaką rolę wybierzesz?”*
- Bezpośrednio po przeczytaniu wykorzystaj poniższy komentarz, aby podważyć mechanizm rozproszenia odpowiedzialności w internecie:
- *„Zwróćcie uwagę na ostatnie pytanie: »Jaką rolę wybierzesz dla siebie?«. Na czacie grupowym nigdy naprawdę nie jesteście niewidoczni. Jeśli widzicie wyśmiewający post o koledze czy koleżance i reagujecie emotikoną śmiechu — wybraliście rolę. Jeśli przekazujecie ten post do innej grupy — wybraliście rolę. Nawet jeśli zostaniecie zupełnie cicho i tylko obserwujecie sytuację, boicie się, że staniecie się następnym celem — także wybraliście rolę. Dzisiaj przyjrzymy się temu, jak wybrać taką rolę, która naprawdę chroni innych ludzi.”*
- Daj klasie **10 sekund całkowitej ciszy**, aby uczniowie mogli przemyśleć to pytanie. Następnie kliknij „START”, aby uruchomić historię.
- Zwróć uwagę uczniów na uśmiechniętą twarz Ari oraz jej cyfrowy rysunek przedstawiający smoki. Zadać pytanie: *“Udostępnianie swojej pracy wymaga odwagi. Co Ari oczekuje albo na co liczy ze strony swoich kolegów i koleżanek, gdy klika »wyślij« i pokazuje im swoją pracę?”* Zapisz na tablicy kluczowe odpowiedzi (np. zachęta, opinia, poczucie więzi). Kliknij „DALEJ”, aby zobaczyć, jak zmienia się dynamika rozmowy.
- Wskaż na ekranie emotikony śmiechu. Zapytaj klasę:
- *„Uczniowie wysyłający te emotikony mogliby powiedzieć: »Ja nie napisałem tego komentarza, tylko zareagowałem!«. Czy są niewinnymi obserwatorami, czy może właśnie pomogli Jordanowi w wyśmiewaniu Ari?”* Wyjaśnij, że reakcja śmiechem wzmacnia sprawcę i zwiększa upokorzenie ofiary.
- Gdy ekran stanie się szary, przeczytaj pytanie:
Dlaczego ważne jest, żeby szanować czyjąś kreatywność i wysiłek w internecie?”
- Daj uczniom 60 sekund ciszy na zastanowienie albo poproś o zapisanie 2–3 słów w notatkach. Przed odpowiedziami przypomnij zasady:



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

„Rozmawiając o tym, jak chronić innych przed takim zachowaniem, pamiętajcie o naszej zasadzie: Nie podajemy nazw kont, nie odnosimy się do realnych sytuacji klasowych i nie używamy prawdziwych imion. Mówimy o ogólnych zasadach.”

- Zapisz spostrzeżenia uczniów na tablicy. Przypomnij im, że te refleksje bezpośrednio posłużą do stworzenia plakatu „**Kodeksu szacunku online klasy**”, który zaprojektują w Canvie na zakończenie modułu.
- Gdy podstawowe pojęcia empatii i ustalania granic w świecie cyfrowym zostaną już omówione, kliknij „**KONTYNUUJ**”, aby przejść do tego, jak osoby postronne (bystanders) mogą aktywnie reagować i wspierać Ari
- Wyjaśnij uczniom, że gdy zrzut ekranu trafi na publiczną stronę, pierwotny kontekst zostaje utracony. Osoba, której dotyczy treść, traci kontrolę nad własną narracją, a zasięg odbiorców gwałtownie rośnie. Kliknij „**DALEJ**”.
- Porównaj ten obraz z pierwszą sceną z udziałem Ari. Zapytaj uczniów:
„Spójrzcie na postawę Ari, jej oczy i moment zamykania telefonu. Jak koncepcja ‘zamknięcia telefonu’ kontrastuje z poczuciem świadomości, że post nadal jest widoczny na publicznej stronie szkoły?”
„Czy nawet jeśli wyłączy ekran, czy dla niej cyberprzemoc naprawdę się zatrzymała?”
- Wyjaśnij, że wyłączenie urządzenia nie daje uczniowi ulgi, jeśli wie on, że jego rówieśnicy nadal aktywnie „lajkują”, udostępniają lub wyśmiewają jego tożsamość w przestrzeni cyfrowej. Kliknij „**DALEJ**”
- Gdy ekran zmieni się na odcienie szarości, odczytaj centralne pytanie w niebieskim slajdzie:
„Kiedy żart w internecie staje się cyberprzemocą?”
- Na tablicy w klasie narysuj dwie kolumny: „Niewinne żarty” oraz „Cyberprzemoc”. Poproś klasę o określenie granicy między nimi. Pomóż uczniom dojść do wniosku, że żart staje się cyberprzemocą, gdy dotyczy cech niezmiennych (np. niepełnosprawności), opiera się na nierówności sił, jest powtarzalny lub powoduje cierpienie.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Przypomnij uczniom, że granice, które wspólnie ustalą podczas tej dyskusji, posłużą jako wytyczne do wspólnego plakatu „**Kodeksu Szacunku Online**”, który stworzą na końcu modułu. Kliknij „**KONTYNUUJ**”, aby przejść do ścieżek reakcji.
- Gdy ekran znowu zrobi się szary, przeczytaj: „*Dlaczego rozmowa z zaufanym dorosłym jest ważnym krokiem?*”
- Poproś klasę, aby określiła, kim jest „zaufany dorosły” w środowisku szkolnym (np. pedagog szkolny, wychowawca, dyrektor). Odnies się bezpośrednio do pytania: „*Dlaczego uczniowie często boją się powiedzieć dorosłemu o cyberprzemocy? Czego się obawiają i w jaki sposób rozmowa z nauczycielem lub pedagogiem zmienia sytuację, odbierając sprawcy przewagę?*”
- Interweniuj natychmiast, jeśli uczniowie zaczną podawać realne przypadki ze szkoły lub krytykować konkretnych nauczycieli z nazwiska. Utrzymuj rozmowę w formie analizy, bez odnoszenia się do osób rzeczywistych.
- Przypomnij uczniom, aby zapisali te strategie reagowania. Będą one częścią sekcji „**Zgłaszanie i wsparcie**” w końcowym wspólnym plakacie „**Kodeks Szacunku Online**” w Canva. Kliknij „**KONTYNUUJ**”, aby przejść dalej.
- Wyjaśnij, że zgłaszanie problemu profesjonalistom nie oznacza „donoszenia” — lecz przywrócenie równowagi, zapewnienie bezpieczeństwa psychicznego i przerwanie systemowej dyskryminacji opartej na ableizmie. Zapytaj klasę: „*Jak włączenie dorosłego zmienia sytuację z prywatnego problemu w sprawę, za którą odpowiada cała społeczność szkolna?*”
- Przypomnij, że formalne zgłoszenie pozwala szkole wdrożyć standardowe zasady bezpieczeństwa cyfrowego oraz zapewnić wsparcie zarówno osobie poszkodowanej, jak i sprawcy poprzez działania naprawcze. Kliknij „**DALEJ**”.
- Gdy otworzy się ekran dyskusji, podziel klasę na małe grupy. Każdej grupie przydziel jedno lub dwa pytania widoczne na ekranie do omówienia przez 5 minut:
Grupa 1: *Jak Ari czuła się na każdym etapie scenariusza? (skupienie na empatii i emocjach).*
Grupa 2: *Jak świadkowie mogą wspierać Ari? (reakcje aktywne vs bierne).*



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

Grupa 3: *Co Jordan mógł zrobić inaczej, aby wyrazić opinię bez ranienia innych? (granice konstruktywnej krytyki vs przemoc słowna)*

Grupa 4: *Dlaczego ważne jest zgłaszanie cyberprzemocy? (przerwanie izolacji cyfrowej).*

Grupa 5: *Jak uczniowie mogą tworzyć bezpieczniejsze i bardziej włączające środowisko online? (proaktywna kultura cyfrowa).*

Grupa 6: *Jak przyjaciele i rówieśnicy mogą pomagać ofiarom cyberprzemocy? (skupienie na wsparciu rówieśniczym).*

- Pilnuj przebiegu dyskusji. Jeśli uczniowie zaczną odnosić się do realnych osób, wskaż kolorowy symbol łańcucha postaci w prawym dolnym rogu ekranu i powiedz:
„Spójrzcie na połączone postacie na ekranie. Symbolizują one wspólnotę, nie podziały. Trzymajmy się analizy i fikcyjnego przypadku, nie odwołujemy się do realnych osób ani kont w sieci.”
- Po zakończeniu prezentacji grupowych poproś każdą grupę, aby zebrała najważniejsze wnioski, strategie reagowania i zasady bycia świadkiem i przekształciła je w czytelny, profesjonalny plakat „**Kodeks Szacunku Online**” w Canva. Te cyfrowe kodeksy zostaną wyeksportowane, udostępnione w szkole oraz wydrukowane i zawieszone w klasie jako trwałe przypomnienie o zasadach bezpieczeństwa w internecie.

Godzina 2 (40 minut): Dyskusja sokratejska w układzie „fishbowl” oraz „Protokół cyfrowego sojusznika” (opcjonalnie)

- Poproś uczniów, aby napisali tekstowy scenariusz interwencji, który można wstawić bezpośrednio do aktywnego czatu, aby przerwać rozprzestrzenianie się mema.
- Wprowadź zasadę: odpowiedź tekstowa musi być niekonfrontacyjna i nie może atakować osoby, która rozpowszechnia treści, ponieważ mogłoby to wywołać eskalację konfliktu (tzw. „flame war”). *Przykładowe zatwierdzone wypowiedzi do przeciwwiczenia:*
„Usuń to, to nie jest w porządku”, „Ari dużo pracy włożyła w tę pracę, przestańcie ją przerabiać”, „Ten czat jest do spraw organizacyjnych, usuńcie tę treść”.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Postaw na środku sali cztery krzesła; reszta klasy tworzy szeroki krąg na zewnątrz. Zaproś czworo uczniów do zajęcia miejsc na środku i przedyskutowali poniższe pytania, podczas gdy resztę klasy słucha:
 1. *„Dlaczego okrutny mem dotyczący niepełnosprawności fizycznej powoduje u ucznia głęboką szkodę emocjonalną, wpływając na jego poczucie bezpieczeństwa w szkole?”*
 2. *„Jak ukrywanie się za ekranem zmienia odpowiedzialność moralną w porównaniu z obrażaniem kogoś twarzą w twarz?”*
 3. *„Jakie konkretne obowiązki ma administrator grupy czatu, gdy pojawia się treść wykluczająca lub ableistyczna?”*

Jeśli uczeń z kręgu zewnętrznego chce się wypowiedzieć, musi podejść, dotknąć ramienia osoby z kręgu wewnętrznego i zamienić się miejscami.

- Poproś uczniów o otwarcie notatników cyfrowych. Poleć im zapisanie osobistego „**Protokołu cyfrowego sojusznika**”, składającego się z trzech zasad:
 1. Nigdy nie przekazywać dalej ani nie zapisywać (np. w formie zrzutu ekranu) mema ośmieszającego innego ucznia.
 2. Zawsze wysłać prywatną wiadomość wsparcia bezpośrednio do osoby poszkodowanej (np. *„Widziałem(-am) ten post na czacie grupowym, to było zupełnie nie na miejscu. Uważam, że Twoja praca jest świetna”*).
 3. Zrobić zrzut ekranu sytuacji nękania z widoczną datą i godziną oraz zgłosić ją zaufanej osobie dorosłej.

ZAŁĄCZNIK: MATERIAŁY DLA NAUCZYCIELA I SZABLONY DLA UCZNIÓW

CZĘŚĆ 5: KARTY PRACY UCZNIA I DZIENNIKI REFLEKSJI

5.1 Dziennik refleksji po scenariuszu (monitorowanie wiedzy i emocji)

Grupa docelowa: uczniowie w wieku 7–16 lat (do zastosowania we wszystkich modułach)

Instrukcja dla uczniów: Wypełnij ten dziennik refleksji indywidualnie po zakończeniu cyfrowej symulacji scenariusza.

CZĘŚĆ 1: ANALIZA EMOCJI



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

1. **Perspektywa bohatera:** Którą postać śledziłeś/-aś w scenariuszu? Jak się czuła, gdy sytuacja konfliktowa osiągnęła punkt kulminacyjny? Użyj bardziej zaawansowanego słownictwa emocji (np. *odizolowany/-a, upokorzony/-a, niedoceniony/-a, zdradzony/-a, uwięziony/-a społecznie*).

Moja odpowiedź:

2. **Wpływ reakcji otoczenia:** Jak reakcje rówieśników obserwujących sytuację wpłynęły na emocje osoby poszkodowanej? (np. czy śmiejące się emotikony lub bierne przyzwolenie zwiększyły poczucie krzywdy?)

Moja odpowiedź:

3. **Sprawdzenie siebie:** Gdybyś znalazł/-a się dokładnie w takiej sytuacji w prawdziwym życiu, jaka byłaby Twoja pierwsza, spontaniczna reakcja emocjonalna?

Moja odpowiedź:

CZĘŚĆ 2: ANALIZA SYTUACJI I ZDOBYTEJ WIEDZY

4. **Kluczowy moment zwrotny:** Wskaż dokładny moment w grze, w którym wybór postaci wyraźnie poprawił lub pogorszył sytuację.

Moja odpowiedź:

5. **Klasyfikacja konfliktu:** Na podstawie Modułu 1 określ, czy przedstawiona sytuacja była zwykłym konfliktem rówieśniczym, czy systematycznym prześladowaniem. Uzasadnij swój wybór, odnosząc się do trzech kluczowych kryteriów: **powtarzalności, intencji i nierównowagi sił**.

- ☐ Zwykły konflikt (jednorazowe nieporozumienie, równa pozycja obu stron)
- ☐ Systematyczne prześladowanie (powtarzające się ataki, celowe krzywdzenie, nierównowaga sił)



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

6. **Dylemat moralny:** Jakie obawy społeczne lub bariery mogą powstrzymywać świadka przed udzieleniem pomocy w tej sytuacji? (np. lęk przed utratą pozycji w grupie, rozproszenie odpowiedzialności, obawa przed staniem się kolejnym celem).

Moja odpowiedź:

5.2 Moja osobista karta działania bohatera

Instrukcja dla uczniów: Wytnij poniższą kartę, zapisz na niej konkretne zdanie interwencyjne, którego czujesz się bezpiecznie użyć, i przechowuj ją w piórniku lub portfelu jako osobiste przypomnienie.

+-----+ | **ZESTAW NARZĘDZI**
BOHATERA SABE | | | **Co mogę POWIEDZIEĆ (zdanie bezpośrednie):** | |
„-----” | |
(Przykłady: „Przestań, to nie jest śmieszne, „Zostaw go/ją w spokoju.”) | | | **Co mogę**
ZROBIĆ (działanie pośrednie): | | * Podejdz i stań obok osoby wykluczanej, aby przerwać
izolację. | | * Stwórz celowe zamieszanie, by bezpiecznie | | przerwać agresję. | | * Zachowaj
zrzuty ekranu z datą i godziną oraz pokaż je zaufanej osobie dorosłej. | +-----+
-----+

CZĘŚĆ 6: OCENA KSZTAŁTUJĄCA I UTRWALANIE WIEDZY

6.1 Test podsumowujący moduły 1–4 (wersja do wydruku)

Imię i nazwisko ucznia: _____ **Data:** _____

Instrukcja: Wybierz najbardziej trafną odpowiedź.

- Kiedy zwykły żart lub koleżeńskie przekomarzanie przekracza granicę i staje się cyberprzemocą?**
 - A) W momencie, gdy zauważy je nauczyciel.
 - B) W chwili, gdy osoba, której dotyczy, chce, aby się skończyło, lub gdy występuje nierównowaga sił, brak zgody i wzmacnianie przekazu przez publiczność.
 - C) Tylko wtedy, gdy zawiera obraźliwe lub wulgarne słownictwo.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

2. **Jeśli reagujesz śmiejącą się emotikoną na ośmieszający mem dotyczący kolegi lub koleżanki, opublikowany bez jego/jej zgody, jaką rolę przyjmujesz?**
 - A) Niewinnego obserwatora, ponieważ nie stworzyłeś/-aś mema.
 - B) Obrońcy, ponieważ utrzymujesz luźną atmosferę rozmowy.
 - C) Wzmacniającego sprawcę, ponieważ potwierdzasz jego działanie i zwiększasz publiczne upokorzenie osoby poszkodowanej.
3. **Czym jest zjawisko określane jako „efekt cyfrowego rozhamowania” (Digital Disinhibition Effect)?**
 - A) Szybkością rozprzestrzeniania się zdjęcia w szkolnych mediach społecznościowych.
 - B) Mechanizmem, w którym brak bezpośredniego kontaktu wzrokowego i informacji zwrotnej online osłabia nasze naturalne hamulce moralne.
 - C) Ustawieniami technicznymi służącymi do blokowania niepożądanych użytkowników.
4. **Które z poniższych działań jest skuteczną i bezpieczną „interwencją pośrednią” dla obserwatora świadczącego wykluczenie fizyczne lub słowne?**
 - A) Odpowiedzenie agresją fizyczną na agresję sprawcy.
 - B) Szybkie zwrócenie się o pomoc do nauczyciela dyżurującego, wychowawcy lub innego pracownika szkoły.
 - C) Pozostanie biernym, aby nie zwracać na siebie uwagi.

Klucz odpowiedzi dla nauczyciela:

1. **B** — Żart przestaje być żartem, gdy wywołuje cierpienie, odbywa się bez zgody i wiąże się z nierównowagą sił.
2. **C** — Reakcje w postaci śmiejących się emotikon wzmacniają i rozpowszechniają cyberprzemoc.
3. **B** — Efekt cyfrowego rozhamowania wyjaśnia, dlaczego ludzie piszą w sieci rzeczy, których nie powiedzieliby twarzą w twarz.
4. **B** — Skorzystanie ze wsparcia dorosłych chroni zarówno osobę pomagającą, jak i osobę poszkodowaną.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Târleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

CZĘŚĆ 7: KARTY PRACY – STRATEGIE RADZENIA SOBIE I PRZECIWDZIAŁANIA

7.1 Model komunikacji żyrafy (narzędzie wspierające budowanie relacji)

W ramach SABE rozróżniamy dwa sposoby komunikacji: **Szakal** (obwinianie, etykietowanie, wykluczanie) i **Żyrafa** (empatia, szeroka perspektywa, wyrażanie potrzeb).
Zadanie: Przekształć poniższe wykluczające „zdania szakala” w przyjazne „protokoły żyrafy”.

Komunikat wykluczający (styl Szakala)	Włączająca wypowiedź Żyrafy
„Idź sobie, gra jest już pełna! Nie ma dla ciebie miejsca.”	np. „Już zaczęliśmy grę, ale możesz być następny w kolejce albo możemy dodać cię do drużyny!”
„Nie możesz z nami grać, jesteś za wolny i zawsze psujesz nasz wynik.”	Teraz Twoja kolej: _____ _____
“To nasza prywatna ławka. Znajdź sobie inne miejsce.”	Teraz Twoja kolej: _____ _____



**CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI**



**Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi**



km



**Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA**

7.2 Protokół Śladu Cyfrowego (Strategia przeciwdziałania cyberprzemocy)

Jeśli staniesz się celem ataku w internecie lub zauważysz, że ktoś jest nękany na czacie grupowym, zastosuj poniższy trzyetapowy protokół:

- **Krok 1: Nie wdawaj się w dyskusję i nie usuwaj wiadomości pod wpływem emocji.** Odpowiadanie na zaczepki i uczestniczenie w internetowej „wojnie na wiadomości” zwykle prowadzi do eskalacji konfliktu. Nie usuwaj od razu rozmowy ani wpisów, ponieważ mogą stanowić ważny dowód.
- **Krok 2: Zabezpiecz dowody.** Jak najszybciej wykonaj zrzuty ekranu pokazujące nazwę lub konto nadawcy, treść wiadomości lub materiału oraz dokładną datę i godzinę publikacji.
- **Krok 3: Nawiąż prywatny kontakt z osobą poszkodowaną.** Ogranicz udział w publicznej rozmowie grupowej i wyślij prywatną wiadomość do osoby, która doświadcza nękania. Daj jej znać, że nie jest sama, że ma Twoje wsparcie oraz że wspólnie zgłosicie sytuację zaufanej osobie dorosłej.

CZĘŚĆ 8: MIĘDZYNARODOWE PORTALE ZGŁOSZENIOWE I TELEFONY POMOCOWE

Nauczyciele i uczniowie mogą skorzystać ze wsparcia instytucjonalnego, porad prawnych oraz pomocy psychologicznej oferowanych przez następujące krajowe instytucje i sieci wsparcia:

Kraj partnerski	Krajowy telefon zaufania dla dzieci (bezpłatny i poufny)	Oficjalna strona dotycząca przeciwdziałania przemocy i bezpieczeństwa w sieci
Polska	116 111 – Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży	www.sieciaki.pl dyzurnet.pl
Rumunia	119 – Telefon Pomocy dla Dzieci i Ochrony Przed Przemocą	www.salvaticopiii.ro
Bulgaria	116 111 — Krajowy Telefon Zaufania dla Dzieci, prowadzony przez Państwową Agencję Ochrony Dziecka	www.safenet.bg cybercrime.bg



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



Liceul Tehnologic Târleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

Kraj partnerski	Krajowy telefon zaufania dla dzieci (bezpłatny i poufny)	Oficjalna strona dotycząca przeciwdziałania przemocy i bezpieczeństwa w sieci
	W sytuacji bezpośredniego zagrożenia: 112 . W sprawach bezpieczeństwa online: 124 123	
Grecja	1056 – Krajowy Telefon Pomocy dla Dzieci SOS	www.cyberalert.gr www.hamogelo.gr
Włochy	114 – Telefon Interwencyjny dla Dzieci (Emergenza Infanzia) / 19696 – Telefon Azzurro	www.generazioniconnesse.it
Turcja	ALO 183 – Linia Wsparcia Społecznego ALO 141 – Infolinia Ministerstwa Edukacji	www.guvenliweb.org.tr ihbarweb.org.tr