

Program edukacyjny MultiBezpieczeństwo

Scenariusz V centra handlowe w codzienności młodych

Scenariusz jest integralną częścią programu edukacyjnego „MultiBezpieczeństwo”, który został przygotowany przez Fundację MultiSport we współpracy z ekspertami.



Cel główny:

Rozwijanie u uczniów umiejętności rozpoznawania zagrożeń w przestrzeni publicznej oraz radzenia sobie z presją rówieśniczą poprzez asertywność i krytyczne myślenie.

Cele szczegółowe:

Po zakończeniu zajęć uczeń:

1. **Potrafi wskazać zagrożenia społeczne** występujące w galerii handlowej.
2. **Rozpoznaje presję rówieśniczą** i wyraża własne zdanie w sposób asertywny.
3. **Rozwija umiejętność współpracy w grupie** i aktywnego słuchania.
4. **Potrafi analizować motywacje swoich działań** i podejmować świadome decyzje.

Metody i formy pracy:

1. Gra edukacyjna typu escape room,
2. Ćwiczenia indywidualne („Kliknij w siebie”),
3. Analiza zdjęć i mapy sytuacyjnej,
4. Scenki dramatowe,
5. Praca w grupach,
6. Dyskusja kierowana.

Przed zajęciami:

1. Zapoznaj się z wiedzą dla nauczyciela i rodzica zebraną w przewodniku „MultiBezpieczeństwo dzieci i młodzieży”, który pobierzesz ze strony www.multibezpieczenstwo.pl.
2. Przygotuj potrzebne materiały zgodnie ze spisem.
3. Stwórz wyspy z ławek i krzeseł do pracy w grupach 4-5 osobowych.
4. Zapoznaj się z instrukcją dla nauczyciela do gry Escape room

Spis materiałów:

1. Do wyświetlenia na zajęciach:
 - prezentacja multimedialna, którą pobierzesz ze strony internetowej www.multibezpieczenstwo.pl.
2. Do wydrukowania i wręczenia uczniom (materiały do pobrania ze strony internetowej www.multibezpieczenstwo.pl):
 - karta pracy „Kliknij w siebie” - 1 szt. na osobę,
 - karta pracy „Asertywność” - 1 szt. na osobę,
 - karta pracy „Bezpieczna galeria” - 1 szt. na osobę,
 - mapa galerii handlowej,
 - ilustracja sytuacyjna galerii handlowej,
 - karty zadań do gry escape room,
 - karty sytuacyjne do scenek z asertywnością.
3. Dla nauczyciela do zapoznania się przed lekcją:
 - instrukcja gry escape room.
4. Do zgromadzenia:
 - długopisy, flamastry, kartki, notatniki,
 - taśma klejąca, magnesy lub klamerki - do mocowania materiałów,
 - koperty - do zadań w grze escape room,
 - zegar / minutnik - do odmierzania czasu podczas zadań,
 - pudełko lub skrzynka z kłódką szyfrową na końcowe hasło w grze escape room (opcjonalnie).

Rozpoczęcie zajęć

Część 1: bezpieczne zachowania w przestrzeni publicznej - galeria handlowa jako teren wyzwań społecznych

Wprowadzenie nauczyciela:

Dzisiaj porozmawiamy o tym, jak bezpiecznie zachowywać się w miejscach publicznych, takich jak galerie handlowe. To często pełne ludzi miejsca, gdzie spotykają nas różne wyzwania. Czasem podejmujemy decyzje pod wpływem emocji, czasem dlatego, że chcemy być częścią grupy, zwrócić na siebie uwagę albo po prostu nie chcemy się nudzić. Zanim zaczniemy naszą grę, zatrzymajmy się na chwilę i zastanówmy, co nami kieruje, jak podejmujemy wybory i dlaczego tak robimy. Powiedzcie, zawsze sami decydujecie o tym, co robicie, czy czasami godzicie się z tym, że ktoś decyduje za Was?

[Daj chwilę na pojedyncze głosy uczniów]

Ćwiczenie: „Kliknij w siebie”

Rozdaj każdemu uczniowi kartę pracy z „przyciskami motywacji”:

- ❤️ uznanie,
- 👁️ widoczność,
- 🧠 ciekawość,
- 🤪 nuda,
- 😎 presja grupy,
- 💬 przynależność,
- 📱 viralowość.

Instrukcja dla uczniów:

1. Zaznacz 2-3 przyciski, które najczęściej „klikasz” podejmując decyzje.
2. Dla każdego zapisz:
 - przykład sytuacji, kiedy ta potrzeba wpłynęła na Twoją decyzję,
 - bezpieczny sposób jej zaspokojenia.
3. Zastanów się, które „przyciski” są dla Ciebie najważniejsze i dlaczego.

Komentarz nauczyciela:

Każdy z nas ma swoje motywacje. Czasami chcemy być akceptowani, zauważeni, a czasami - docenieni. To naturalne. Ważne jest, żeby wybierać sposoby zaspokojenia tych potrzeb, które są bezpieczne i zgodne z tym, kim jesteśmy. Teraz przechodzimy do ćwiczenia, które pokaże wam, jak radzić sobie z różnymi sytuacjami w przestrzeni publicznej.

Gra escape room

Podziel klasę na 5 zespołów. Każdy zespół otrzymuje kartę pracy z zadaniem, którego rozwiązanie pozwoli zdobyć jedną cyfrę do ostatecznego kodu. Na pracę wspólną mają 15 minut. Po tym czasie zaczynają przedstawiać wyniki swojej pracy przed klasą (około 2-3 minuty na grupę). Dopiero zebranie wszystkich 5 cyfr da pełny kod umożliwiający „wyjście” z escape roomu.

Tło fabularne dla uczniów (do odczytania przez nauczyciela):

Wchodzicie właśnie gry terenowej „Galeria”. Wasze zadanie? Każda grupa otrzyma specjalne wyzwanie do rozwiązania. Jeśli wszystkie grupy poradzą sobie z zadaniami, otrzymacie wspólny kod do sejfów z kluczem, dzięki któremu „uciekniecie” z gry. To nie tylko zabawa, to świetna okazja, żeby pokazać, jak dobrze potraficie radzić sobie w różnych sytuacjach w miejscach publicznych, takich jak galerie handlowe. Jesteście gotowi na to wyzwanie? Zaczynamy!

Zadania poszczególnych grup:

Zespół 1: „Galeria na ilustracji - szukamy zagrożeń”

Materiały: ilustracja przedstawiająca wnętrze galerii handlowej. Na ilustracji widać sytuacji przemocowe lub niebezpieczne. Uczniowie pracują na wydrukowanej kopii lub na materiale wyświetlonym na ekranie, analizując ilustrację w grupie.

Zadanie: Wyszukajcie minimum 5 sytuacji, które mogą być niebezpieczne lub krzywdzące. Obok każdej z nich zapiszcie:

1. Co się dzieje?
2. Kto może być poszkodowany?

3. Co może zrobić świadek, aby pomóc?

Uwaga: Reagujemy bezpiecznie, nie eskalujemy konfliktów. Można zapisać reakcje werbalne („Zostaw go”), niewerbalne (odejście, przywołanie dorosłego) lub organizacyjne (zgłoszenie ochronie).

Informacja dla nauczyciela:

Zachęcaj uczniów do uważnej analizy szczegółów na zdjęciu. Pomagaj, jeśli zespół utknie. Dopilnuj, aby uczestnicy gry zwrócili uwagę na język ciała i wskazali, kto wygląda na przestraszonego lub wykluczonego. Czy to, co się dzieje na ilustracji, byłoby OK, gdyby dotyczyło ich samych lub kogoś z klasy? Jak można pomóc, żeby jednocześnie samemu pozostać bezpiecznym?

Podczas prezentacji pracy grup, możesz zakończyć ćwiczenie krótkim pytaniem do całej klasy: Która z sytuacji wydała Wam się najtrudniejsza? Co sprawia, że trudno w niej zareagować?

Po prezentacji wyników wręcz grupie cyfrę do kodu escape roomu.

Zespół 2: „Mapa galerii - zaznaczamy niebezpieczne strefy”

Materiały: Plan ukazujący rzut z góry typowej galerii handlowej. Uczniowie pracują na wydruku.

Zadanie: Zaznaczcie miejsca na mapie, według poniższej instrukcji:

- miejsca, w których czujecie się bezpiecznie (zielony kolor),
- miejsca, które mogą być potencjalnie niebezpieczne (czerwony kolor),
- punkty, gdzie można szukać pomocy w sytuacji zagrożenia (niebieski kolor).

Zastanówcie się nad odpowiedzią na poniższe pytania:

1. Co może się tam wydarzyć?
2. Dlaczego to miejsce może być ryzykowne?
3. Jak można się w nim zachować, żeby było bezpieczniej?

Informacje dla nauczyciela:

Pomóż uczniom dostrzec zależności między przestrzenią a ryzykiem. Które miejsca nie są dobrze widoczne dla dorosłych lub ochrony? W których punktach młodzi ludzie mogą się łatwo zgubić? Co może się stać przy schodach ruchomych, gdy ktoś się tam bawi lub popycha innych?

Zachęć do myślenia o praktycznych rozwiązaniach: jeżeli uczniowie

zaznaczyli toaletę, niech zapiszą, co można zrobić, żeby bezpiecznie z niej korzystać? Czy przy fontannie warto zachować jakąś zasadę?

Podczas prezentacji na koniec ćwiczenia możesz podsumować to zadanie pytaniem: Czy byliście kiedyś w takim miejscu w galerii, w którym poczułście się nieswojo? Co Wam wtedy pomogło? Po prezentacji wyników pracy grupy, wręcz cyfrę do kodu escape roomu.

Zespół 3: „Presja grupy - ćwiczymy asertywność”

Materiały: karta pracy „Asertywność, poniższe opisy sytuacji i zadania, karty z technikami odmowy, karty krytycznego myślenia, karty sytuacji.

Zadanie 1

Przeczytaj uczniom opis sytuacji:

Jesteście w galerii. Wasza grupa namawia Cię do wspólnego wejścia do sklepu „tylko po to, żeby coś przestawić i nagrać reakcję ochrony”. Tobie się to nie podoba. Czujesz presję, żeby się zgodzić, boisz się, co się stanie, jeśli się nie zgodzisz.

Zadaniem zespołu jest:

- a) Wymyślić 5 zasad asertywnego zachowania, które pomogą powiedzieć „nie” i czuć się bezpiecznie mimo presji. Niech zespół zapisze je na karcie pracy „Asertywność”.
- b) Przeczytać karty z technikami odmowy i wybrać jedną, którą Zespół uważa za najskuteczniejszą. Napiszcie, dlaczego ją wybraliście.
- c) Przemyśleć pytania z karty krytycznego myślenia i wybrać 2, które najlepiej pomogą ocenić sytuację.
- d) Przygotować krótką scenkę, w której jeden z Was mówi „nie” używając wybranej techniki odmowy.

Zadanie 2

Instrukcja krok po kroku dla nauczyciela jak wprowadzić grupę w zadanie:

1. **Wprowadzenie:** Teraz Waszym zadaniem jest wymyślić, jak mądrze i bezpiecznie powiedzieć „nie”, gdy czujecie presję ze strony grupy.
Podkreśl: To ważne, aby umieć wyrażać swoje zdanie i szanować siebie.

2. Podaj kartę pracy i wskaż karty technik odmowy oraz karty krytycznego myślenia. Wyjaśnij uczniom każdą technikę odmowy.
3. Zespół losuje jedną kartę sytuacji.
4. Zespół wybiera dwa pytania z kart krytycznego myślenia, które pomagają w podjęciu decyzji o odmowie w tej sytuacji.
5. Zespół wybiera kartę odmowy z techniką, którą chce zastosować i zapisuje uzasadnienie wyboru.
6. Zespół przygotowuje scenkę, w której prezentuje sytuację, pytania, które doprowadziły do odmowy, a następnie pokazuje zastosowanie wybranej techniki odmowy.
7. Zespół prezentuje scenkę przed klasą. Po scenie zapytaj: jak czuliscie się mówiąc „nie”? Która technika Wam pomogła i dlaczego ją wybraliście?
8. **Podkreśl:** Umiejętność mówienia „nie” i myślenia krytycznego to super moc! Wręcz cyfrę do kodu escape roomu.

Zespół 4: „Like, share, wyzwanie... czyli social media w galerii”

Materiały: karty sytuacji, na których znajdują się opisy realnych sytuacji, które mogłyby się wydarzyć w galerii handlowej i trafić do social mediów. Każda karta zawiera krótki opis sytuacji i pytanie do dyskusji.

Zadanie:

Przeczytajcie wszystkie historie Wybierzcie 3 sytuacje, które:

- są najbardziej ryzykowne,
- pokazują wpływ social mediów na zachowanie ludzi,
- mogą skończyć się źle (dla osób nagranych, nagrywających, oglądających).

Następnie przedyskutujecie w grupie:

- Co byście zrobili na miejscu bohatera?
- Co by się stało, gdyby ta osoba była wrażliwa, nie zgodziła się, albo się o tym dowiedziała?
- Jak myślicie, kto naprawdę zyskuje na takich filmikach?

Wykorzystajcie kartę pracy „Bezpieczna galeria”, aby stworzyć plakat z hasłem STOP, który pomoże zrozumieć, że wyzwania nie są czymś

obowiązkowym i każdy ma prawo sam zdecydować, czy chce brać w nich udział czy nie.

Informacje dla nauczyciela:

Cel zadania jest pokazanie uczniom, że nie każde „wyzwanie” to zabawa, lajki nie są warte kompromitowania siebie ani innych, a presja grupy i sieci może prowadzić do zachowań, których potem żałujemy.

Zadaj pytania na wprowadzenie: Widzieliście kiedyś wyzwanie na TikToku, które było śmieszne, ale jednocześnie nie do końca okej? Czy ktoś z was czuł kiedyś presję, żeby coś wrzucić, nagrać, zrobić „dla beki”?

W trakcie zadania wspieraj dyskusję:

- Co mogłoby się stać, gdyby ten filmik obejrzała rodzina tej osoby?
- Dlaczego często boimy się powiedzieć NIE w takich sytuacjach?
- Czy lajki dają prawdziwe poczucie wartości?

Zakończ pytaniem refleksyjnym:

- Czy nagralibyście to samo, jeśli osoba na filmiku siedziałaby teraz z wami w klasie?

Po wykonaniu zadania wręcz cyfrę do kodu.

Zespół 5: „Karta Bezpiecznej Galerii - Wasze zasady bezpieczeństwa”

Materiały: karta pracy „Bezpieczna Galeria”, mazaki, kolorowe długopisy.

Zadanie:

Zastanówcie się, co może pójść nie tak w galerii handlowej. Co może być niebezpieczne? Co was niepokoi albo czego doświadczyliście? Wymyślcie wspólnie zestaw zasad, które:

- można łatwo zapamiętać,
- pomagają unikać zagrożeń,
- są realne i możliwe do zastosowania przez uczniów w waszym wieku.

Zapiszcie swoje propozycje na karcie pracy „Bezpieczna Galeria”. Możecie nadać jej własny tytuł, podpisać się jako „autorzy zasad” i dodać rysunki, symbole, ikonki. Na koniec wybierzcie 3 najważniejsze zasady, które są najważniejsze.

Przykładowe inspiracje, które możesz zasugerować tylko jeśli grupa ma trudność z rozpoczęciem:

- Zawsze informuj opiekunów, dokąd idziesz i kiedy wrócisz.
- Umów się z przyjaciółmi na konkretne miejsce zbiórki - i go nie zmieniaj bez uzgodnienia.
- Miej przy sobie naładowany telefon i znaj numer do rodziców oraz numer alarmowy 112.
- Jeśli coś budzi Twój niepokój - zareaguj lub poproś o pomoc (np. ochronę).
- Nie oddalaj się od grupy, nie idź w miejsca słabo oświetlone lub opustoszałe.

Informacja dla nauczyciela:

To zadanie daje uczniom poczucie sprawczości, to oni tworzą zasady, które są im bliskie i realne. Wspólna praca nad „Kartą” zachęca do refleksji nad tym, co faktycznie może się wydarzyć i jak się chronić - bez moralizowania.

Po wykonaniu zadania wręcz cyfrę do kodu.

Zakończenie lekcji

Po rozwiązaniu zadań zespoły łączą cyfry, aby odczytać kod escape roomu. Pokaż prezentację multimedialną podsumowującą najważniejsze bezpieczne zachowania w przestrzeni publicznej - galeria handlowa jako teren wyzwań społecznych.

Autorką scenariusza jest Ilona Gregorczyk