

SCENARIUSZ

zajęć z grą HejtOFF



Temat: Jak rozpoznawać hejt i jak na niego reagować

Czas trwania: ok. 45 minut

Grupa: uczniowie klas 1-8 (można dostosować do wieku)

Cele zajęć:

- Uświadomienie uczniom, czym jest hejt i jakie ma skutki.
- Ćwiczenie umiejętności rozpoznawania hejtu.
- Rozwijanie empatii i wspólne szukanie prawidłowych reakcji.
- Nauka, że rozmowa i wsparcie są skuteczną ochroną przed hejtem.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Wprowadzenie

Nauczyciel:

„Dzisiaj zagramy w grę HejtOFF. To gra karciana – trzeba szybko znaleźć wspólny symbol na dwóch kartach. Ale jest coś więcej – symbole nie są przypadkowe. One pokazują, co jest hejtem, a co wsparciem. Dzięki temu podczas gry będziemy nie tylko się bawić, ale też rozmawiać o tym, jak reagować na trudne sytuacje.”

2. Instrukcja gry

- Każde dwie karty mają jeden wspólny symbol.
- Gracze odkrywają karty, a kto pierwszy znajdzie i nazwie wspólny symbol – zabiera kartę.
- Po każdej turze zatrzymujemy się i rozmawiamy o symbolu hejtu lub wsparcia.

3. Gra właściwa

Klasa dzieli się na 2 grupy lub więcej (w zależności od liczby zakupionych kart).

Nauczyciel krąży między stołami i moderuje krótkie rozmowy przy kartach hejtu.

Przykładowe pytania nauczyciela do symboli hejtu:

- Czy wiesz, co to oznacza?
- Czy spotkałeś się z taką sytuacją?
- Jak myślisz, co wtedy czuje osoba, której to dotyczy?
- Jak możemy pomóc osobie, która tego doświadcza?

SCENARIUSZ zajęć z grą HejtOFF



Przykładowe pytania do symboli wsparcia:

- Jakie słowa lub gesty dają Ci siłę?
- Czy pamiętasz, kiedy ktoś Ci pomógł i poczułeś się lepiej?
- Co Ty możesz zrobić, żeby komuś dodać odwagi?
- Co ten symbol wsparcia oznacza dla Ciebie?
- Jak Ty możesz pomóc komuś, kto jest wyśmiewany albo hejtowany?
- Jak możesz wesprzeć kolegę/koleżankę, który czuje się smutny?
- Czy małe gesty – np. uśmiech, przytulenie – mogą zmienić czyjś dzień? Jak?
- Co w naszej klasie możemy zrobić, żeby było więcej wsparcia niż hejtu?
- Co Ty sam/sama możesz robić, żeby być dobrym wsparciem dla innych?

4. Podsumowanie gry

Nauczyciel prowadzi krótką rozmowę w kręgu:

- Czego nauczyła nas ta gra?
- Które pytanie było dla Ciebie najtrudniejsze?
- Jak możemy razem zadbać, żeby w naszej klasie było mniej hejtu, a więcej wsparcia?

Uczniowie mogą na koniec zapisać na kartkach jedno zdanie:

„Zamiast hejtu, wybieram...” (np. pomoc, wsparcie, słowo otuchy).

Kartki można zawiesić w klasie jako Kodeks Wsparcia.



Uwagi dla nauczyciela:

- Gra świetnie sprawdza się jako ćwiczenie integracyjne.
- Pytania można dostosować do wieku (dla młodszych prostsze: „Co czułbyś na miejscu tej osoby?”).
- Warto docenić każdą odpowiedź ucznia, nawet krótką – chodzi o rozmowę i refleksję, a nie o „idealne odpowiedzi”.