

Program edukacyjny MultiBezpieczeństwo

Scenariusz V centra handlowe w codzienności młodych nastolatków

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:

- Uczeń potrafi wskazać zagrożenia społeczne występujące w galerii handlowej.
- Uczeń rozpoznaje presję rówieśniczą i wyraża własne zdanie w sposób asertywny.
- Uczeń rozwija umiejętność współpracy w grupie i aktywnego słuchania.
- Uczeń potrafi analizować motywacje swoich działań i podejmować świadome decyzje.

Metody i formy pracy:

- gra edukacyjna typu escape room,
- ćwiczenia indywidualne („Kliknij w siebie”),
- analiza zdjęć i mapy sytuacyjnej,
- scenki dramowe,
- praca w grupach,
- dyskusja kierowana,
- prezentacja multimedialna (na podsumowanie).

Przed zajęciami:

1. Zapoznaj się z wiedzą dla nauczyciela przygotowaną w przewodniku MultiBezpieczeństwo, który pobierzesz ze strony www.multibezpieczenstwo.pl.
2. Przygotuj potrzebne materiały zgodnie ze spisem.
3. Przyklej na podłodze taśmę malarską ze skalą od 0 do 100%
4. Stwórz wyspy z ławek i krzeseł do pracy w grupach 5 osobowych.
5. Zapoznaj się z instrukcją dla nauczyciela do gry Escape room

Materiały:

Do pobrania: (materiały dostępne na stronie internetowej www.multibezpieczenstwo.pl):

1. Prezentacja multimedialna podsumowująca zajęcia,
2. Instrukcja do gry dla nauczyciela.

Do wydrukowania:

1. Karty pracy Kliknij w siebie – po 1 dla każdego uczestnika,
2. Mapy galerii handlowej,
3. Zdjęcia sklepów i wnętrz galerii – do analizy i zadań,
4. Karty zadań do gry escape roomu,
5. Karty sytuacyjne do scenek z asertywnością.

Do zgromadzenia

1. Długopisy, flamastry, kartki, notatniki - dla każdej grupy,
2. Taśma klejąca, magnesy lub klamerki – do mocowania materiałów,
3. Koperty – do zadań w grze escape room,
4. Zegar / minutnik – do odmierzania czasu podczas zadań,
5. Pudełko lub skrzynka na końcowe hasło escape room (opcjonalnie).

Bezpieczne zachowania w przestrzeni publicznej – galeria handlowa jako teren wyzwań społecznych (Escape Room)

Wprowadzenie (7 min)

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. To ważne, by dobrze zacząć.

Ćwiczenie: „Kliknij w siebie”

Rozdaj każdemu uczniowi kartę 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 są dla Ciebie najważniejsze i dlaczego.

Komentarz nauczyciela:

To ćwiczenie pozwoli wam zastanowić się, co kieruje naszymi wyborami – i jak można działać zgodnie ze sobą, a jednocześnie bezpiecznie.

Po zakończonym ćwiczeniu: Każdy z nas ma swoje motywacje – chcemy być akceptowani, zauważeni, docenieni. To naturalne. Ważne jest, żeby wybierać sposoby, 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 (ok. 35 minut)

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)

Zostaliście zaproszeni do wyjątkowej gry terenowej „Bezpieczna 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 zdjęciu – szukamy zagrożeń”

Materiały: Duże zdjęcie przedstawiające wnętrze galerii handlowej. Na zdjęciu widać kilka sytuacji przemocowych lub niebezpiecznych. Uczniowie pracują na kopii zdjęcia (wydruk / ekran), analizując je 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 któryś zespół utknie:

Zwróćcie uwagę na język ciała — kto wygląda na przestraszonego lub wykluczonego? Czy to, co się dzieje, byłoby OK, gdyby dotyczyło Was lub kogoś z Waszej klasy? Jak można pomóc tak, żeby 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?

Wręcz cyfrę do kodu escape roomu.

Zespół 2: „Mapa galerii – zaznaczamy niebezpieczne strefy”

Materiały: Szkic/mapa typowej galerii handlowej (rzut z góry) z oznaczeniem:

- wejść/wyjść,
- schodów ruchomych,
- placów zabaw,
- toalet,
- sklepów z elektroniką, modą, jedzeniem,
- stref wypoczynku, fontann, etc.

Uczniowie pracują na papierowej mapie.

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. Zaznaczcie je na Karcie Kręgu Zagrożeń:

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 bawi lub popycha?

Zachęć do myślenia o praktycznych rozwiązaniach: Zaznaczyliście toaletę – 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 poculiście się nieswojo? Co Wam wtedy pomogło? Wręcz cyfrę do kodu escape roomu.

Zespół 3: „Presja grupy – ćwiczymy asertywność”

Materiały: Karta pracy z opisem sytuacji i zadaniami, kartki do notowania zasad i odpowiedzi, karty z technikami odmowy (z krótkim opisem).

Zadanie 1:

Przeczytajcie opis sytuacji:

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

Waszym zadaniem jest:

- Wymyślić 5 zasad asertywnego zachowania, które pomogą powiedzieć „nie” i czuć się bezpiecznie mimo presji.
- Przeczytać karty z technikami odmowy i wybrać jedną, którą uważacie za najskuteczniejszą. Napiszcie, dlaczego.
- Przemyśleć pytania z karty krytycznego myślenia i wybrać 2, które pomogą Wam ocenić sytuację.
- Przygotować krótką scenkę, w której jeden z Was mówi „nie” używając wybranej techniki odmowy.

Karty technik odmowy (do wyboru):

- Stanowcze „Nie” bez tłumaczenia się
- Technika „zdartej płyty” (powtarzanie stanowiska)
- Propozycja alternatywy („Nie chcę, ale możemy zrobić...”)
- Odłożenie decyzji („Muszę to przemyśleć, dam znać jutro”)

Pytania do krytycznego myślenia (wybierzcie 2):

- Dlaczego chcę to zrobić?
- Czy robię to dla siebie czy dla grupy?
- Jakie mogą być konsekwencje dla mnie i innych?
- Czy to jest zgodne z tym, co czuję?

- Co zrobiłbym, gdyby nikogo nie było?

Zadanie 2:

Odtwórzcie scenkę z użyciem wybranej techniki odmowy.

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

1. Wprowadzenie: Teraz Waszym zadaniem jest wymyślić, jak mądrze i bezpiecznie powiedzieć „nie” wtedy, gdy czujecie presję ze strony grupy. Podkreśl! To ważne, by umieć wyrażać swoje zdanie i szanować siebie.
2. Podaj kartę pracy i rozdaj karty technik odmowy oraz pytań.
 - Przeczytajcie razem opis sytuacji i zadania.
 - Wyjaśnijcie każdą technikę odmowy.
3. Praca zespołu
 - Wybiera technikę odmowy i zapisuje uzasadnienie.
 - Wybiera 2 pytania do krytycznego myślenia.
 - Przygotowuje krótką scenkę.
4. Prezentacja scenki
 - Poproś zespół, by odegrał scenkę na forum klasy lub przy stoliku.
 - Po scenie zapytaj: Jak się czuliście mówiąc „nie”? Która technika Wam pomogła?
5. Podsumowanie i zdobycie cyfry
 - 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: Zestaw kart z opisami realnych sytuacji, które mogłyby się wydarzyć w galerii handlowej i trafić do social mediów. Każda karta zawiera krótki opis sytuacji i pytanie do dyskusji.

Przykładowe karty:

- Kolega nagrywa, jak ktoś rzuca kubkiem z napojem z górnego piętra galerii – potem wrzuca to jako „śmieszny prank”.
→ *Czy to zabawa, czy już zagrożenie? Co może się wydarzyć dalej?*
- Grupa osób próbuje namówić nieśmiałą koleżankę, żeby zatańczyła dziwny układ taneczny w środku food courtu. Ktoś już trzyma telefon i nagrywa.
→ *Czy to jeszcze żart, czy już presja? Jak czułaby się ta osoba później?*
- Ktoś wrzuca story z nagraniem pracownika ochrony, który się pomylił – podpisuje to „Typowy cieć 😂”. → *Czy taki post może kogoś zranić? Jak myślisz, kto to zobaczy?*

- Story: „Zobaczcie tego chłopaka, jak chodzi! 🤪🤪🤪” – nagranie obcej osoby w galerii.
→ *Czy mamy prawo tak robić? Czy to nie jest ośmieszanie?*
- Story: „Kto zrobi większe zamieszanie w sklepie? Challenge accepted!” → *Czy to już wyzwanie z TikToka? Jakie mogą być konsekwencje?*

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). 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? Stwórzcie plakat lub kartkę z hasłem STOP, np.:
- „STOP wyzwaniom, które krzywdzą”
- „Like ≠ wartość”
- „Nie wszystko, co viralowe, jest warte uwagi”
- „Cisza też jest odwagą”

Informacje dla nauczyciela:

Cel zadania: pokazać uczniom, że:

- nie każde „wyzwanie” to zabawa,
- lajki nie są warte kompromitowania siebie ani innych,
- 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 4: „Karta Bezpiecznej Galerii – Wasze zasady bezpieczeństwa”

Materiały:

- Duży arkusz papieru lub gotowy szablon karty z tytułem: „Karta Bezpiecznej Galerii”
- Mazaki, kolorowe długopisy
- (opcjonalnie) Przykładowe sytuacje do przemyślenia – np. zgubienie się, presja grupy, nieznajomi, awarie, zaczepki

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 Bezpiecznej Galerii. Możecie nadać jej własny tytuł, podpisać się jako „autorzy zasad” i dodać rysunki, symbole, ikonki. Na koniec wybierzcie 3 najważniejsze zasady, które warto zapamiętać zawsze. Zapiszcie je pogrubioną czcionką lub ozdobnie. 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 (5 minut)

- 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