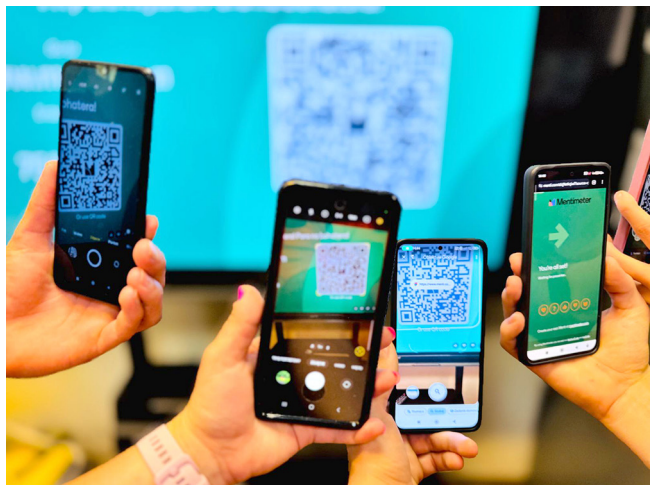


Julita Gasztych

Praktyczne zastosowanie nowoczesnych narzędzi na lekcji wychowawczej

STOP DLA HEJTERA! PORA NA BOHATERA!



Współczesne technologie informacyjne na stałe wpisały się w życie większości ludzi na świecie. Któż dziś nie korzysta ze smartfona, komputera oraz szeregu zainstalowanych tam aplikacji ułatwiających nam życie? Można pokusić się o stwierdzenie, że nowoczesne technologie zawładnęły także edukacją, oferując szereg udogodnień i wyzwań zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli. Doświadczenia e-learningu przyczyniły się do podniesienia kompetencji kadry pedagogicznej w zakresie wykorzystania technologii informacyjnej w procesie edukacyjnym. Odkrywaliśmy kolejne aplikacje, strony www, aby zwiększyć atrakcyjność i urozmaicić prowadzone zajęcia. I choć wówczas mogło się wydawać, że nie można wymyśleć nic więcej, to dziś już wiemy, że bez zasobów oferowanych przez sztuczną inteligencję życie byłoby zdecydowanie trudniejsze.

Zaciekawiona tematem od niedawna doświadczam możliwości i umiejętności AI. Stale poszukuję nowych rozwiązań i włączam je w proces edukacyjny. Podczas własnej praktyki pedagogicznej zaobserwowałam, że korzystanie z narzędzi interaktywnych podczas lekcji zwiększa zaangażowanie i podnosi uwagę uczestników. Powszechnie wiadomo, że dzieci i młodzież biegle posługują się współczesnymi technologiami. Nie przysparza im to trudności, raczej jest naturalną, spontaniczną aktywnością i elementem codzienności.

W odpowiedzi na potrzeby i wyzwania, z jakimi mierzy się współczesna młodzież, przygotowałam scenariusz lekcji z zastosowaniem aplikacji opartych na sztucznej inteligencji oraz kilku narzędzi interak-

tywnych. Lekcja została przeprowadzona z uczniami z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym i znacznym, uczącymi się w szkole przysposabiającej do pracy (wiek 17- 23). Młodzież chętnie uczestniczyła w zajęciach, z zaangażowaniem brała udział we wszystkich zaproponowanych aktywnościach. Poruszony temat nie był przypadkowy. Jednym z zagrożeń wynikających z przeniesienia dużej części życia do świata wirtualnego jest możliwość doświadczenia hejtu bądź hejtowanie innych.

Poniżej przedstawiam opracowany scenariusz oraz zachęcam do korzystania z podanych linków, które prowadzą do gotowych materiałów dydaktycznych.

TEMAT: Stop dla hejtera! Pora na bohatera!

Czas trwania zajęć: 45 min

Cel główny:

- uczniowie rozumieją, czym jest hejt w internecie,
- uczniowie potrafią odróżnić konstruktywną krytykę od hejtu,
- uczniowie poznają sposoby reagowania na hejt,
- uczniowie wiedzą, do kogo zwrócić się po pomoc.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wymienia zachowania przyjazne i nieprzyjazne w internecie,
- dzieli się swoimi doświadczeniami,
- posługuje się narzędziami sztucznej inteligencji,
- wykorzystuje narzędzia multimedialne do celów edukacyjnych.

Cele sformułowane w języku ucznia:

- dowiesz się, czym jest hejt w internecie,
- nauczysz się odróżniać konstruktywną krytykę od hejtu,
- nauczysz się właściwie reagować na hejt,
- dowiesz się do kogo zwrócić się o pomoc, jeśli doświadczysz hejtu.

Kryteria sukcesu (nacobezu):

- definiuję swoimi słowami hejt w internecie,
- odróżniam konstruktywną krytykę od hejtu,
- właściwie reaguję na hejt w internecie,
- wiem, do kogo zwrócić się o pomoc, jeśli doświadczę hejtu.

Metody pracy:

- metody podające: pogadanka, praca z audiobookiem – platforma ZPE,
- metody słowne: rozmowa z uczniami, objaśnianie i udzielanie instrukcji,
- metody aktywizujące: praktycznego działania, burza mózgów, mapa myśli.

Formy pracy:

- grupowa i indywidualna,
- zindywidualizowana.

Środki dydaktyczne:

- ekran interaktywny
- kartki z gotowymi sformułowaniami, flamastry, puste kartki, napis: „co zrobić, gdy dotknę mnie hejt?”
- prezentacja na www.mentimeter.com
- audiobook z platformy ZPE.gov.pl
- quiz na www.kahoot.com

**PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

1. Powitanie uczniów, sprawdzenie obecności, zapisanie tematu w dzienniku. (5 min)
2. Podanie tematu zajęć, celów w języku ucznia oraz kryteriów sukcesu. Wprowadzenie do tematyki poprzez burzę mózgów – CO TO JEST HEJT? Uczniowie skanują kod QR z ekranu interaktywnego. Udzielają odpowiedzi za pomocą swoich telefonów poprzez stronę menti.com. Następnie dzielą się swoimi odczuciami, skojarzeniami oraz wiedzą na temat hejtu. Następnie nauczyciel odczytuje odpowiedzi. Ten sposób prezentowania odpowiedzi uczniów daje im poczucie anonimowości, pozwala na większą otwartość i szczerość. Wspólnie z nauczycielem formułują definicję hejtu. (10 min)
Hejt – to obraźliwe, agresywne krzywdzące komentarze, wiadomości lub posty udostępniane w sieci. Każda aktywność w internecie, która ma na celu obrażanie, wyśmiewanie, grożenie i poniżanie drugiej osoby lub grupy osób.
3. Kolejny krok to nauka umiejętności rozróżniania hejtu i konstruktywnej krytyki. Uczniowie odsłuchują audiobook z zasobów platformy ZPE. Na jego podstawie ustalają różnice między konstruktywną krytyką a hejtem. Osoba chętna przy wsparciu po-

zostałych uczniów oraz nauczyciela rozwiązuje ćwiczenie nr 5 z zasobów ZPE na ekranie interaktywnym. (10 min)

Hejt	Konstruktywna krytyka
- dotyczy osoby	- dotyczy sytuacji
- komunikat jest nienawistny	- komunikat jest życzliwy
- ma skrzywdzić odbiorcę komunikatu	- ma pomóc odbiorcy komunikatu
- odnosi się do cech, na które odbiorca nie ma wpływu	- ma poparcie w postaci argumentów

4. Na ekranie interaktywnym nauczyciel wyświetla przykłady zachowań, komentarzy w internecie, niektóre są przykładem hejtu, inne konstruktywnej krytyki. Zadaniem uczniów jest ocena poprzez wysłanie radosnej buźki w przypadku konstruktywnej krytyki, a smutnej buźki w przypadku hejtu. (5 min)

Przykładowe komentarze:

- Okropne zdjęcie, tylko się ośmieszasz! → hejt
- Popracuj nad światłem, zdjęcie będzie ciekawsze. → konstruktywna krytyka
- Kto dzisiaj zbiera pocztówki? Znajdź sobie coś sensowniejszego do roboty! → hejt
- Zbieranie pocztówek nie należy do moich zainteresowań. Dobrze, że masz swoją pasję. → konstruktywna krytyka

5. Nauczyciel zachęca uczniów do dyskusji na temat możliwych działań w sytuacji, gdy sami doświadczymy hejtu lub gdy wiemy, że ktoś w naszym otoczeniu go doświadcza. Uczniowie wymieniają pomysły i zapisują je w formie mapy myśli na ekranie interaktywnym. Jeśli grupa nie ma własnych propozycji, nauczyciel rozdaje kartki z różnymi przykładami reakcji – zarówno właściwymi, jak i niewłaściwymi. Zadaniem uczniów będzie dokonanie oceny, które pomysły są dobre i zapisanie ich na mapie myśli, a nieodpowiednie odrzucić, wrzucając do kosza. (10 min)

Przykładowe reakcje na hejt:

- Nie daj się sprowokować, zignoruj hejtera.
- Powiedz o incydencie osobie dorosłej – rodzicom, nauczycielom.
- Zgłoś nienawistny komentarz w mediach społecznościowych.
- Jeśli jesteś świadkiem hejtu wobec kogoś, reaguj. Nie zostawiaj osoby dotkniętej hejtem samej sobie.
- Prowadź dyskusję z hejterem.
- Odpowiedz hejterowi tym samym, czyli hejtem.
- Nikomu nie mów o tym, że jesteś hejtowany.

6. Podsumowanie lekcji i ewaluacja (5 min)
Uczniowie sprawdzają zdobytą wiedzę rozwią-

zując quiz na stronie www.kahoot.com, logując skanując kod QR wyświetlony na tablicy interaktywnej. (<https://create.kahoot.it/details/stop-dla-hejtera-pora-na-bohatera/2a7a3045-2946-4a8e-aae1-4ca5f8eeb8b4>)

7. Pożegnanie, zakończenie zajęć.

Wychowankowie aktywnie uczestniczyli w zajęciach, doskonale odnajdując się w zaproponowanych aktywnościach. Nie mieli najmniejszego problemu z obsługą aplikacji Mentimeter i Kahoot – wystarczyło zeskanować kod QR i samodzielnie wpisywać bądź zaznaczać odpowiedzi na smartfonach.

W mojej codziennej pracy z uczniami z niepełnosprawnością w stopniu umiarkowanym i znacznym ocenianie kształtujące jest kluczowe. Naszym ulubionym elementem jest informacja zwrotna – rzetelny komunikat, który jasno wskazuje opanowanie wiadomości i umiejętności oraz ewentualne braki. Określenie

kryteriów sukcesu, dostosowanie do nich toku lekcji oraz podsumowujące i sprawdzające zadania buduje poczucie bezpieczeństwa i zapewnia komfort w procesie dydaktyczno-wychowawczo-opiekuńczym.

Lekcje z udziałem sztucznej inteligencji zdecydowanie zwiększają zaangażowanie uczniów w zdobywanie wiedzy. Wykorzystanie potencjału smartfonów w edukacji na dobre zagościło w szkołach, a kadra pedagogiczna musi nieustannie śledzić szybki rozwój technologii, aby sprostać wyzwaniom współczesności.

Julita Gasztych

Nauczyciel funkcjonowania osobistego i społecznego oraz przysposobienia do pracy w Specjalnym Ośrodku Szkolno-Wychowawczym im. Przyjaciół Dzieci w Tursku. Absolwentka filologii polskiej oraz pedagogiki ogólnej Uniwersytetu Pomorskiego, oligofrenopedał, aktualnie studentka III roku psychologii dzieci i młodzieży Wyższej Szkoły Nauk Pedagogicznych w Warszawie. Fascynatka nowoczesnych technologii w edukacji.



Regaty o Puchar Marszałka i Festyn Edukacyjny w Błotniku



13 czerwca 2025 r. w Błotniku odbyły się **IV Regaty o Puchar Marszałka Województwa Pomorskiego**, którym towarzyszył **Festyn Edukacyjny**, zorganizowany w ramach projektu „Regionalny program wyrównywania szans edukacyjnych uczniów pomorskich szkół”. Blisko 500 uczniów szkół podstawowych m.in. z gmin: Gardeja, Przywidz, Cedry Wielkie, Pruszcz Gdański, Sztum, Kobylnica, Żukowo, Sierakowice i Kartusy wraz z nauczycielami, instruktorami i samorządowcami z województwa pomorskiego, wzięło udział w tym wyjątkowym wydarzeniu.

Festyn edukacyjny był kalejdoskopem atrakcji, które w przystępny sposób wprowadzały uczestników w tajniki różnych dziedzin wiedzy nie tylko tej związanej z morzem i żeglarswem. Na 12 stanowiskach konkursowych – punktowanych i 8 niepunktowanych młodzieży mogli zdobywać umiejętności z nawigacji i meteorologii. Praktyczne zajęcia z prac bosmańskich pozwoliły na opanowanie podstawowych węzłów. Nie zabrakło też miejsca na odkrywanie tajemnic bursztynu oraz poznawanie budowy łodzi żaglowej. Przygotowano również naukę kodu flagowego, a liczne bałtyckie ciekawostki poszerzały wiedzę o naszym rodzimym akwenie. Dużym zainteresowaniem cieszyły się zabawy czytelnicze i gry dydaktyczne, a także strefy artystyczne, gdzie można było wykonać kreatywne prace plastyczne. Stoiska te przygotowały: Pomorski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Słupsku, Pomorskie Biblioteki Pedagogiczne w Słupsku i Gdańsku oraz Pomorskie Centrum Edukacji Nauczycieli w Gdańsku. Dużą popularnością cieszyło się stoisko żuławskie, przygotowane przez Fundację Strefa Mocy, która umożliwiła uczestnikom wykonanie modeli latawców oraz okolicznościowych przypinek z Festynu w Błotniku. Atrakcją była też zabawa karaoke oraz koncert zespołu szantowego Handszpaki.

Wydarzenia takie jak Regaty o Puchar Marszałka i towarzyszący im Festyn Edukacyjny w Błotniku doskonale pokazują, jak ważne znaczenie ma edukacja morska i żeglarska w województwie pomorskim. To nie tylko sposób na zdobycie praktycznych umiejętności czy ciekawe spędzenie czasu. To przede wszystkim inwestycja w przyszłość regionu, kształtująca tożsamość regionalną, pielęgnując bogate tradycje Pomorza. Takie wydarzenia, łączące edukację z zabawą i rywalizacją, są dowodem na to, że Pomorze aktywnie dba o swoje morskie dziedzictwo i przyszłość, inspirując młodych ludzi do odkrywania pasji związanych z morzem i regionem. Piknik w Błotniku to dobry przykład, jak poprzez innowacyjne podejście do edukacji, można zachęcać młodych do rozwijania pasji, zainteresowań i zdobywania nowych umiejętności.

Iwona Poźniak-Szewczyk

konsultant ds. edukacji morskiej i projektów edukacyjnych,
koordynator Pomorskiego Programu Edukacji Morskiej w PODN w Słupsku

