

**Temat zajęć:** „Dzień z życia ucznia” – gra o tym, czego nie widać

**Czas:** 45–60 minut

**Grupa:** młodzież szkolna

**Prowadzący:** wychowawca

**Forma:** gra sytuacyjna, praca indywidualna i grupowa

## Główna idea gry

Uczniowie otrzymują fikcyjną postać i przechodzą z nią przez kolejne momenty szkolnego dnia. Po drodze pojawiają się sytuacje dotyczące m.in. hałasu, zmian planu, pracy w grupie, niejasnych poleceń, odpowiedzi ustnej czy przeciążenia.

Najważniejszym elementem gry nie jest zdobywanie punktów, lecz zauważenie, że **ta sama sytuacja może być dla różnych osób zupełnie innym doświadczeniem.**

Hasło gry:

**„Zanim ocenisz zachowanie – zapytaj, czego potrzebuje osoba.”**

## 1. Przygotowanie nauczyciela

Przed zajęciami nauczyciel przygotowuje:

- karty postaci;
- karty sytuacji;
- kartę „Mój dzień” dla każdej grupy;
- tablicę lub arkusz papieru;
- długopisy/mazaki.

Karty można wydrukować i pociąć.

## 2. KARTY POSTACI

Każda grupa losuje jedną kartę.

### KARTA POSTACI A – „Maks”

**Mocne strony:** szybko zauważa szczegóły, dobrze zapamiętuje informacje, lubi konkretne zadania.

**Co może być trudne:** nieoczekiwane zmiany, niejasne polecenia, konieczność szybkiego przełączania się między zadaniami.

**Ważne:** Maks nie zawsze powie, że czegoś nie rozumie.

### KARTA POSTACI B – „Ola”

**Mocne strony:** kreatywność, wyobraźnia, duża wiedza na temat swoich zainteresowań.

**Co może być trudne:** hałas, wiele rozmów jednocześnie, duża liczba bodźców.

**Ważne:** kiedy jest przeciążona, może potrzebować chwili ciszy.

### KARTA POSTACI C – „Kuba”

**Mocne strony:** świetnie pracuje samodzielnie, jest dokładny i konsekwentny.

**Co może być trudne:** praca w przypadkowo dobranych grupach, konieczność mówienia przed całą klasą.

**Ważne:** milczenie nie oznacza, że nie ma nic do powiedzenia.

## KARTA POSTACI D – „Zosia”

**Mocne strony:** łatwo nawiązuje kontakty, jest energiczna i ma wiele pomysłów.

**Co może być trudne:** długie siedzenie bez ruchu, monotonne zadania, czekanie na swoją kolej.

**Ważne:** potrzebuje możliwości krótkiego ruchu lub zmiany aktywności.

## KARTA POSTACI E – „Antek”

**Mocne strony:** dobrze analizuje problemy, zauważa zależności, lubi przewidywalność.

**Co może być trudne:** nagłe zmiany planów, niezapowiedziane zadania, sytuacje, których wcześniej nie znał.

**Ważne:** informacja „co będzie dalej” pomaga mu spokojniej funkcjonować.

# 3. KARTA „MÓJ DZIEŃ”

Każda grupa otrzymuje kartę z sześcioma polami:

| Moment dnia        | Co się wydarzyło? | Co może być trudne? | Co mogłoby pomóc? |
|--------------------|-------------------|---------------------|-------------------|
| Rano               |                   |                     |                   |
| Pierwsza lekcja    |                   |                     |                   |
| Przerwa            |                   |                     |                   |
| Praca w grupie     |                   |                     |                   |
| Sprawdzian/zadanie |                   |                     |                   |
| Ostatnia lekcja    |                   |                     |                   |

## 4. GRA – „DZIEŃ Z ŻYCIA UCZNIA”

### RUNDA 1 – „Plan dnia”

#### KARTA SYTUACJI 1

Jest poniedziałek rano. Uczeń wchodzi do szkoły i dowiaduje się, że pierwsza lekcja odbędzie się w innej sali. Nikt wcześniej o tym nie powiedział.

#### Pytania dla grupy:

1. Co może być trudne dla Waszej postaci?
2. Jak może zareagować?
3. Co mogłoby ułatwić tę sytuację?
4. Czy nauczyciel musi znać przyczynę trudności, żeby pomóc?

### RUNDA 2 – „Instrukcja”

#### KARTA SYTUACJI 2

Nauczyciel mówi: „Wyciągnijcie kartki, zróbcie zadanie i potem omówimy wyniki”.

Uczniowie mają rozpocząć pracę.

#### Zadanie:

Zaproponujcie **jedną zmianę w komunikacie nauczyciela**, która sprawiłaby, że polecenie byłoby bardziej zrozumiałe i przewidywalne.

Przykładowy kierunek:

**„Najpierw wykonajcie punkt 1, następnie punkt 2. Na wykonanie zadania macie 10 minut.”**

## RUNDA 3 – „Za głośno”

### KARTA SYTUACJI 3

Na przerwie na korytarzu jest bardzo głośno. Wszyscy rozmawiają, ktoś biegnie, dzwoni telefon, a z kilku sal dochodzą różne dźwięki.

#### Pytanie:

Co szkoła mogłaby zrobić, żeby stworzyć uczniom możliwość odpoczynku od nadmiaru bodźców?

Grupa musi wymyślić **minimum trzy rozwiązania**.

## RUNDA 4 – „Praca zespołowa”

### KARTA SYTUACJI 4

Nauczyciel mówi: „Dobierzcie się w grupy po cztery osoby”.

Kilka osób natychmiast znajduje grupę. Jedna osoba zostaje sama.

#### Zadanie dla grupy:

Wymyślcie **dwa inne sposoby organizowania pracy grupowej**, które nie zakładają, że każdy uczeń samodzielnie musi znaleźć sobie zespół.

## RUNDA 5 – „Odpowiedź”

### KARTA SYTUACJI 5

Nauczyciel zadaje pytanie i mówi: „Kto odpowie?”

Jedna z osób zna odpowiedź, ale potrzebuje chwili na zebranie myśli.

Nauczyciel po kilku sekundach wybiera kogoś innego.

### Pytanie:

Jak można zmienić tę sytuację, aby dać różnym uczniom możliwość pokazania swojej wiedzy?

Grupa powinna wymyślić **co najmniej trzy możliwości**.

## RUNDA 6 – „Niespodziewana zmiana”

### KARTA SYTUACJI 6

Ostatnia lekcja miała być lekcją wychowania fizycznego. Nauczyciel informuje jednak, że z powodu zmiany organizacyjnej odbędzie się sprawdzian z innego przedmiotu.

### Zadanie:

Wyobraźcie sobie, że możecie zaprojektować komunikat nauczyciela.

**Jak powinien powiedzieć o zmianie, żeby był jak najbardziej pomocny dla uczniów?**

## 5. KARTA „STOP – CZY KTOŚ ZAPYTAŁ?”

Po każdej rundzie nauczyciel pokazuje uczniom kartę:



**Czy ktoś zapytał ucznia:**

„Czego potrzebujesz?”

Jeżeli odpowiedź brzmi „nie”, grupa może zaproponować **jedno pytanie**, które można byłoby zadać uczniowi.

Przykłady:

- „Co pomogłoby Ci rozpocząć zadanie?”
- „Wolisz odpowiedzieć teraz czy potrzebujesz chwili?”
- „Czy instrukcja jest dla Ciebie jasna?”
- „Czy potrzebujesz, żebym powtórzył/powtórzyła polecenie?”
- „Co mogłoby Ci pomóc w tej sytuacji?”

## 6. FINAŁ – „SZKOŁA PO NASZEMU”

Po zakończeniu gry nauczyciel mówi:

„Przed chwilą każdy z Was przeżył jeden szkolny dzień. Nie widzieliśmy wszystkich trudności Waszych postaci. Właśnie o to chodzi w neuroróżnorodności – nie wszystko, z czym ktoś się mierzy, jest widoczne.”

Następnie uczniowie otrzymują zadanie:

**Stwórzcie 5 zasad szkoły, która naprawdę pyta uczniów o ich potrzeby.**

Przykładowe zasady:

1. **Najpierw pytamy, potem oceniamy.**
2. **Jasna instrukcja pomaga każdemu.**
3. **Można potrzebować czegoś innego niż większość.**
4. **Nie trzeba ujawniać prywatnych informacji, żeby poprosić o wsparcie.**
5. **Milczenie, ruch czy wycofanie nie zawsze oznaczają brak zaangażowania.**

## 7. FINAŁOWA KARTA DLA UCZNIÓW

Nauczyciel rozdaje lub wyświetla:

**„Gdyby ktoś mnie zapytał...”**

Dokończ anonimowo jedno zdanie:

**W szkole łatwiej byłoby mi, gdyby...**

**Chciałbym/chciałabym, żeby nauczyciele wiedzieli, że...**

**Jedno pytanie, które szkoła powinna częściej zadawać, to...**

**Jedna rzecz, którą możemy zmienić w naszej klasie, to...**

Kartki można wrzucić do pudełka lub przykleić anonimowo do plakatu kampanii.

## 8. PODSUMOWANIE DLA NAUCZYCIELA

Na koniec warto powiedzieć:

**„Nie zawsze wiemy, dlaczego ktoś reaguje w określony sposób. Możemy jednak zapytać, czego potrzebuje. Szkoła przyjazna neuroróżnorodności nie próbuje sprawić, żeby wszyscy funkcjonowali tak samo. Tworzy przestrzeń, w której różne osoby mogą uczyć się i uczestniczyć w życiu szkoły na swój sposób.”**

### Pytanie kończące:

**„Czy w naszej szkole uczniowie mają wystarczająco dużo okazji, żeby powiedzieć, czego potrzebują?”**

To pytanie warto pozostawić bez konieczności udzielania odpowiedzi.

## Materiał dodatkowy dla nauczyciela „Karta obserwatora”

Podczas gry nauczyciel może zapisywać propozycje uczniów w trzech kolumnach:

● Co już  
działa?

● Co możemy  
poprawić?

● O co powinniśmy zapytać  
uczniów?

Dzięki temu zajęcia nie kończą się tylko rozmową. Powstaje **realna lista pomysłów uczniów**, którą wychowawca może później przekazać pedagogowi, psychologowi, dyrekcji lub wykorzystać przy planowaniu działań w klasie.

### Najważniejszy komunikat całej gry:

**„Nie musisz wiedzieć wszystkiego o drugim człowieku, żeby zapytać: czego potrzebujesz?”**