

Konspekt lekcji

Tytuł	Historia Carlosa – uczymy się na przykładzie. Wahania nastroju i hazard.
Grupa wiekowa	14-16
Czas trwania lekcji	50 minut
Cel lekcji	Uczniowie poznają emocjonalne skutki wygranych i przegranych w hazardzie na podstawie zaprezentowanego scenariusza. Zastanowią się, jak zachowania nałogowe wpływają na relacje i dobrostan psychiczny, nauczą się rozpoznawać zdrowe strategie radzenia sobie z problemem oraz znaczenie szukania pomocy w razie potrzeby. Lekcja wprowadzi również mechanizmy hazardowe występujące w grach cyfrowych (np. loot boxy, mikropłatności) oraz typowe błędy poznawcze, takie jak iluzja kontroli i gonitwa za stratami.
Efekty	• Uczniowie rozpoznają zmiany nastroju związane z zachowaniami hazardowymi • Uczniowie ocenią emocjonalne i społeczne konsekwencje nałogu • Uczniowie wskażą i omówią odpowiednie strategie szukania pomocy • Uczniowie zrozumieją typowe mechanizmy hazardowe i elementy perswazyjnego projektowania w grach • Uczniowie rozpoznają błędy poznawcze sprzyjające kontynuowaniu ryzykownych zachowań
Potrzebne narzędzia i materiały	- Wydrukowane lub wyświetlone paski komiksu: „Win Some, Lose Yourself” („Wygrywasz trochę, tracisz siebie”) - Wydrukowane pytania do dyskusji i karty z decyzjami - Długopisy, karteczki samoprzylepne, kartki A4 - Opcjonalnie: tablica suchościeralna lub flipchart

Szczegółowe instrukcje	Wprowadzenie (5-10 minut) Rozpocznij dyskusją klasową: <i>„Czy zauważyliście kiedyś, jak drastycznie zmienia się nastrój ludzi, gdy w grę wchodzi pieniądze – np. przy wygranej lub przegranej?”</i> Pokaż paski komiksu z historią Carlosa. Pytaj: <i>„Co, waszym zdaniem, czuje Carlos w każdej z tych sytuacji?”</i> Połącz to z ich własnymi doświadczeniami wzlotów i upadków emocjonalnych w codziennym życiu. Krótko wprowadź mechanizmy hazardowe i elementy perswazyjnego projektowania w grach, takie jak: loot boxy, mikropłatności, efektowne animacje nagród, „prawie wygrane” (near-misses). Zapytaj: • <i>„Dlaczego takie funkcje mogą sprawiać, że ktoś czuje się podekscytowany lub ma wrażenie kontroli, choć tak naprawdę jej nie ma?”</i> • <i>„W jaki sposób mogą one wywoływać podobne wzloty i upadki emocjonalne jak prawdziwy hazard?”</i> Wspólnie zdefiniujcie cel lekcji: <i>„Dzisiaj przyjrzymy się, jak hazard wpływa na emocje – i co robić, gdy te emocje zaczynają szkodzić nam lub innym.”</i>
Szczegółowe instrukcje	Rozwinięcie (10 minut) Uczniowie pracują w parach. Zadaj pytania: <i>„Co powoduje wahania nastroju u Carlosa?”</i> <i>„Jak jego reakcje wpływają na innych?”</i> Niech zapiszą 2–3 konsekwencje emocjonalnych wzlotów i upadków związanych z hazardem. Następnie wróćcie do klasy i zbierzcie pomysły na tablicy w dwóch kolumnach: <i>„Konsekwencje dla siebie”</i> <i>„Konsekwencje dla innych”.</i> To prowadzi do rozpoznania wzorców emocjonalnych i konsekwencji zachowań nałogowych.

Szczegółowe instrukcje	Zadanie główne (20 minut) Podziel uczniów na małe grupy (3–4 osoby). Każda grupa otrzymuje pytanie dyskusyjne: „Jaki jest najlepszy sposób, w jaki Carlos może sobie z tym poradzić?” Opcje do wyboru: a) Robić przerwę od obstawiania i porozmawiać z kimś o tym, jak to na niego wpływa b) Kontynuować obstawianie, ale lepiej kontrolować emocje c) Obstawiać tylko małe kwoty, żeby wahania nastroju nie były tak silne Grupy wybierają jedną odpowiedź i uzasadniają ją w formie mini-plakatu lub scenki (role play). Mogą przepisać historię Carlosa pokazując zdrowszą drogę, odegrać, jak przyjaciel mógłby pomóc Carlosowi. Zachęć do kreatywności – dymki z tekstem, emotikony, krótkie scenariusze. Opcjonalne formaty: narysowanie krótkiego komiksu, napisanie listu z radą dla Carlosa, nagranie wiadomości audio – aby dopasować do różnych stylów uczenia się.
Szczegółowe instrukcje	Feedback (10-15 minut) Grupy prezentują plakaty lub scenki. Po każdej prezentacji koledzy/koleżanki udzielają feedbacku w prostej ramce: • „Jedna rzecz, która mi się podobała...” • „Jedna rzecz, którą można by poprawić...” • „Jedna rzecz, którą Carlos mógłby zrobić dalej...” To buduje empatię, wzmacnia uczenie się przez przykłady rówieśników i zachęca do refleksyjnej rozmowy.
Szczegółowe instrukcje	Zakończenie (5-1- minut) Każdy uczeń indywidualnie wypełnia bilet wyjściowy „3-2-1”: • 3 rzeczy, które Carlos zrobił lub poczuł • 2 konsekwencje hazardu, które najbardziej Twoją zwróciły uwagę • 1 rzecz, którą mógłbym zrobić, gdyby mój przyjaciel czuł się jak Carlos •

	Zbierz odpowiedzi anonimowo. Podsumuj najważniejsze motywy: prośenie o pomoc, rozmowa z zaufanym dorosłym, zatrzymanie ryzykownych zachowań. Zakończ wzmocnieniem przestania: <i>„Smutek po przegranej jest normalny – ale gdy zaczyna szkodzić relacjom lub poczuciu własnej wartości, to znak, że trzeba sięgnąć po pomoc.”</i>
Nawiązanie do aplikacji DigRight	Uczniowie mogą w domu przejrzeć więcej historii i strategii radzenia sobie w aplikacji DigRight.
Wskazówki dot. włączania i dostosowań	Wykorzystaj wizualizacje, odgrywanie ról i otwarte odpowiedzi, aby dopasować lekcję do różnych potrzeb edukacyjnych. Pozwól na pisemną lub ustną formę refleksji. Dla uczniów potrzebujących wsparcia językowego lub wizualnego – komiks z prostymi podpisami.
Ocena, Ewaluacja, Refleksja	1 Sposoby oceny Ocena kształtująca poprzez obserwację udziału w dyskusjach i pracy grupowej. Wykorzystaj bilety wyjściowe „3-2-1” do sprawdzenia indywidualnego zrozumienia. Zachęcaj do konstruktywnego feedbacku rówieśniczego podczas prezentacji. Oceń świadomość emocjonalną i umiejętność proponowania strategii wsparcia. 3 Pytania / wskazówki do refleksji dla uczniów
2 Narzędzia / przykłady Stwórz prostą listę kontrolną obserwacji, aby monitorować: • Udział w dyskusji grupowej	

- Umiejętność identyfikacji konsekwencji hazardu
- Przemyślane wybieranie strategii radzenia sobie z problemem
- Empatię w odpowiedziach i informacji zwrotnej

Lista kontrolna obserwacji:

Kryterium	Tak Częściowo Jeszcze nie
Rozpoznał wpływ emocjonalny	
Zaproponował pozytywną strategię radzenia sobie	
Zaangażował się z szacunkiem w pracę grupową	

Do pracy grupowej

Kryterium	Doskonale (3)	Zadowolająco (2)	Wymaga wsparcia (1)
Jasny przekaz dot. radzenia sobie	✓	⚠	✗
Kreatywna prezentacja	✓	⚠	✗
Współpraca w zespole	✓	⚠	✗

3 Pytania refleksyjne dla uczniów

- „Jak ta historia na Ciebie wpłynęła / jak się czujeś/aś?”
- „Co powiedziałbyś/powiedziałaś Carlosowi, gdyby był Twoim przyjacielem?”
- „Kiedy Twoim zdaniem ktoś powinien poprosić o pomoc?”
- „Co zauważyłeś/aś w sposobie, w jaki pracowałeś/aś z grupą?”

10.4 Szablony oceny rówieśniczej / samooceny Krótka lista kontrolna:

- Brałem/am udział w zadaniu grupowym
- Słuchałem/am pomysłów innych
- Pomagałem/am stworzyć rozwiązanie dla Carlosa
- Potrafię wyjaśnić, dlaczego prośenie o pomoc jest ważne

**Uwagi dla
nauczyciela**

Obserwuj reakcje emocjonalne – niektórzy uczniowie mogą mocno utożsamiać się z historią. Twórz bezpieczną, pełną szacunku przestrzeń do dzielenia się. Bądź gotowy skierować ucznia do pedagoga szkolnego, jeśli pojawią się głębsze obawy. Dostosuj poziom szczegółowości omawiania mechanizmów hazardowych do dojrzałości grupy. Dodaj wyjaśnienie, jak działają loot boxy i inne elementy perswazyjne w grach.

Konspekt lekcji

Tytuł	„Jeszcze jeden spin” – gry hazardowe online: Lekcja na podstawie historii Noaha
Grupa wiekowa	16-18
Czas trwania lekcji	45 minut
Cel lekcji	Uczniowie krytycznie przeanalizują, w jaki sposób gry online o charakterze hazardowym wykorzystują perswazyjny design, aby wpływać na emocje i decyzje użytkowników. Zbadają, jak indywidualne zachowania wchodzą w interakcje z szerszymi systemami – takimi jak modele monetyzacji, projektowanie platform – oraz wspólnie opracują strategie i pytania wspierające zdrowsze korzystanie z technologii i aktywność społeczną.
Efekty	• Analiza, jak strategie perswazyjnego projektowania (np. pętle nagród zmiennych, bliskie trafienia, loot boxy) wpływają na zachowanie gracza, podejmowanie decyzji i ryzykowne zachowania. • Ocena, jak indywidualne wybory współdziałają z czynnikami systemowymi, takimi jak monetyzacja, zachęty branżowe i przepisy dotyczące hazardu cyfrowego. • Krytyczna refleksja nad szerszymi implikacjami społecznymi i etycznymi mechanizmów hazardowych w grach (np. narażenie młodzieży, legislacja, odpowiedzialność korporacyjna). • Współtworzenie strategii lub propozycji uwzględniających zarówno dobrostan jednostki, jak i zmiany systemowe.
Potrzebne narzędzia i materiały	- Wydrukowany lub wyświetlony komiks: „Just One More Spin” - Przykłady mechanizmów perswazyjnych w grach (zrzuty ekranu loot boxów, wyskakujące okienka w aplikacjach) - Wydrukowane pytania do dyskusji - Długopisy, karteczki samoprzylepne, papier A4 - Opcjonalnie: artykuł o regulacji loot boxów - Tablica lub flipchart

Szczegółowe instrukcje	Wprowadzenie (5-7 minut) Rozpocznij krótkim pytaniem lub ankietą: „Ilu z was grało w grę z monetami, spinami lub ‘tajemniczymi’ nagrodami?” Pokaż komiks „Just One More Spin”. Zapytaj: „Co dzieje się z Noahem w każdym kadrze? Jak zmieniają się jego nastrój i zachowanie?” Zachęć uczniów do odwołania się do własnych doświadczeń. Zapytaj uczniów: „Czego chcielibyście dowiedzieć się na tej lekcji?” „Jakie macie już pytania dotyczące tego typu gier?” Nauczyciel zapisuje pytania uczniów na tablicy i uwzględnia je w efektach uczenia się sesji. Cel: zwiększenie głosu ucznia; sesja postrzegana jako współtworzona, a nie jedynie prezentacja nauczyciela.
Szczegółowe instrukcje	Rozwinięcie (5-10 minut) W małych grupach uczniowie badają głębsze pytania analityczne: Perswazyjny design: Które mechanizmy w komiksie zostały celowo zaprojektowane, aby utrzymać zaangażowanie gracza? Jak wpływają na emocje lub myślenie? Wpływy strukturalne/systemowe: Jak firmy zarabiają na tych mechanizmach? Dlaczego niektóre rządy rozważają regulację loot boxów? Indywidualne vs systemowe: Gdzie kończy się osobisty wybór, a zaczyna manipulacja? Grupy przedstawiają swoje wnioski w klasie.
Szczegółowe instrukcje	Zadanie główne (20 minut) Uczniowie wybierają zadania o charakterze procesowym i analitycznym, zamiast skupiać się na gotowym produkcie: Opcja A – Mini-debata polityczna

	• Mini-debata: „Czy loot boxy i mechanizmy hazardowe powinny być regulowane jak prawdziwy hazard?” • Grupy przygotowują krótkie argumenty lub rekomendacje systemowe. Opcja B – Projekt • Uczniowie przeprojektowują jedną funkcję gry Noaha, aby zmniejszyć ryzyko (np. usunięcie animacji „bliskie trafienie”, wprowadzenie limitów wydatków, zmiana czasu przyznawania nagród). • Uzasadniają, w jaki sposób zmiana chroni graczy. Opcja C – Dialog badawczy / plan podcastu • Uczniowie przygotowują 5 pytań, które zadaliby twórcy gry / instytucji regulacyjnej / psychologowi / nastoletniemu graczowi, a następnie wyjaśniają znaczenie każdego pytania. Opcja D – Mapa systemowa • Grupy tworzą mapę powiązań między graczami, firmami produkującymi gry, reklamodawcami, influencerami i instytucjami regulacyjnymi. • Identyfikują miejsca, w których możliwe są zmiany.
Szczegółowe instrukcje	Feedback (5-10 minut) Każda grupa krótko przedstawia swoje ustalenia. Feedback od rówieśników opiera się na refleksji dialogowej, a nie prostym „lubię/popraw”: „Twoja analiza pomogła mi zmienić sposób myślenia o...” „Pytanie, które pojawiło się w waszej pracy, to...” „Wasza perspektywa zakwestionowała moje założenia o...” Przesuwa to ocenę w kierunku wspólnej intelektualnej dyskusji na ten temat.
Szczegółowe instrukcje	Zakończenie (7 minut) • Uczniowie wybierają jedno wyższej rangi pytanie refleksyjne: „Jakie pytanie zadałbym twórcy gry?” „Jak zmiany w projekcie gry mogłyby zmniejszyć szkodliwe zaangażowanie?” „Jakie obowiązki powinni mieć gracze, firmy i rządy?” „Gdzie według ciebie powinna przebiegać granica między zabawą a manipulacją?”

	• Te pytania rozwijają krytyczne i etyczne myślenie, wykraczając poza pamięć faktów.																								
Nawiązanie do aplikacji DigRight	Uczniowie mogą eksplorować historie przedstawione w aplikacji, narzędzia dobrostanu cyfrowego oraz zaprezentowanie scenariusze decyzji.																								
Wskazówki dot. włączania i dostosowań	- Zapewnij wizualne przykłady perswazyjnego projektowania. - Oferuj różne tryby zaangażowania (debata, mapowanie, zadawanie pytań). - Uwzględnij różnorodność kulturową w nawykach grania. - Pozwól na rezygnację z pracy wrażliwym uczniom. - Ułatwiaj zrozumienie zaawansowanego słownictwa jasnymi przykładami.																								
Ocena, Ewaluacja, Refleksja	1 Sposoby oceny - Ocena kształtująca przez analizę udziału ucznia w lekcji. - Obserwacja myślenia analitycznego. - Analiza refleksji końcowych. - Dialog rówieśniczy jako dowód formacyjny.																								
2 Narzędzia / przykłady <table><tr><th>Kryterium</th><th>Tak</th><th>Częściowo</th><th>Jeszcze nie</th></tr><tr><td>Zidentyfikowano wpływ emocjonalny i behawioralny</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Przeanalizowano cechy perswazyjnego designu</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Oceniono wpływy strukturalne/systemowe</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Zaproponowano przemyślane strategie lub pytania</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Współpraca i szacunek w pracy grupowej</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		Kryterium	Tak	Częściowo	Jeszcze nie	Zidentyfikowano wpływ emocjonalny i behawioralny				Przeanalizowano cechy perswazyjnego designu				Oceniono wpływy strukturalne/systemowe				Zaproponowano przemyślane strategie lub pytania				Współpraca i szacunek w pracy grupowej			
Kryterium	Tak	Częściowo	Jeszcze nie																						
Zidentyfikowano wpływ emocjonalny i behawioralny																									
Przeanalizowano cechy perswazyjnego designu																									
Oceniono wpływy strukturalne/systemowe																									
Zaproponowano przemyślane strategie lub pytania																									
Współpraca i szacunek w pracy grupowej																									

Kryterium	Doskonale (3)	Zadowalająco (2)	Wymaga wsparcia (1)
Jasny przekaz dotyczący radzenia sobie / polityki / zmiany designu	✓	⚠	✗
Kreatywna prezentacja (przemyślane powiązania)	✓	⚠	✗
Współpraca zespołowa i myślenie dialogowe	✓	⚠	✗
3 Pytania / wskazówki do refleksji dla uczniów Jak czynniki kulturowe lub społeczno-ekonomiczne wpływają na doświadczenia graczy? Jak zmiany w polityce lub designie mogłyby zmniejszyć ryzyko i jaka zmiana pomogłaby Noahowi najbardziej? Jakie obowiązki etyczne powinny mieć firmy produkujące gry?			
Uwagi dla nauczyciela	- Unikaj sugerowania osobistej winy – podkreśl, że kompulsywne granie wynika z potężnych, zaprojektowanych systemów, a nie słabej samokontroli. - Zachęcaj do myślenia systemowego – pokaż interakcję designu, modeli zysków i regulacji z zachowaniami jednostek. - Bądź świadomy emocjonalnego zaangażowania – niektórzy uczniowie mogą mieć doświadczenia rodzinne lub osobiste związane z hazardem lub stresem finansowym. - Wspieraj pracę uczniów – uwzględniaj ich pytania i pozwól klasie kształtować kierunek dyskusji. - Używaj przykładów z rzeczywistości: sponsorowane transmisje influencerów, transmisje hazardowe na Twitchu, procesy sądowe firm gamingowych, globalne regulacje loot boxów. - Wspieraj konstruktywny dialog w debatach – podkreślaj złożoność problemu (aspekty etyczne, ekonomiczne, psychologiczne). - Zapewnij opcje rozszerzenia pracy uczniom osiągającym wysokie wyniki: pisanie polityki, badania regulacji hazardu, analiza perswazyjnego designu, propozycje etycznego projektowania.		

Konspekt lekcji

Tytuł	Kiedy skin/skórka kosztuje więcej, niż myślisz
Grupa wiekowa	13-14
Czas trwania lekcji	45-50 minut
Cel lekcji	Uczniowie przeanalizują emocjonalne, społeczne i etyczne konsekwencje uzależnienia od zakupów w grach na przykładzie historii Liama. Dokonają refleksji nad własnymi zachowaniami związanymi z wydawaniem pieniędzy, przeanalizują manipulacyjne mechanizmy projektowania gier oraz omówią strategie wspierające zdrowe nawyki cyfrowe i odpowiedzialne podejmowanie decyzji.
Efekty	• Opiszą i wyjaśnią objawy uzależniającego zachowania związanego z wydawaniem pieniędzy w grach. • Zrozumieją emocjonalne i finansowe skutki takiego zachowania dla siebie i innych. • Zaproponują odpowiedzialne strategie dotyczące wydawania pieniędzy, komunikacji oraz szukania wsparcia.
Potrzebne narzędzia i materiały	- Wydrukowany lub wyświetlony komiks: „Historia Liama: O jedną skórę za daleko” (załącznik) - Karty z pytaniami do dyskusji grupowej - Papier, markery, karteczki samoprzylepne - Opcjonalnie: tablica suchościeralna lub flipchart
Szczegółowe instrukcje	Wprowadzenie (5-10 minut) Rozpocznij od pytania: „Dlaczego niektóre gry tak bardzo kuszą, żeby wydawać w nich prawdziwe pieniądze?” Pokaż lub opisz przykłady gier zachęcających do mikropłatności (systemy gacha, skiny, loot boxy, battle passy). Zwróć uwagę na zmianę emocjonalną Liama – od ekscytacji do paniki lub poczucia winy.

	Wspólnie zdefiniujcie cel dzisiejszej lekcji: „Dzisiaj przyjrzymy się, jak zakupy w grach wymykają się spod kontroli – i co możemy zrobić, żeby do tego nie dopuścić.”
Szczegółowe instrukcje	Rozwinięcie (5-10 minut) Uczniowie pracują w parach i analizują postępowanie Liama. Pytania kierujące: • „Co popychało Liama do tego, żeby ciągle wydawać pieniądze?” • „Jakie konsekwencje poniósł Liam i jego rodzina?” • „W jaki sposób projektanci gry mogli nakłonić Liama do wydawania coraz większych sum? Jakie mechanizmy lub sztuczki psychologiczne zostali użyte?” (Przykłady: FOMO, przedmioty dostępne przez ograniczony czas, pętle nagradzania, porównywanie społeczne, efektowne animacje) Pary sporządzają listę: • Jeden efekt emocjonalny • Jedna konsekwencja finansowa lub społeczna Nauczyciel zbiera odpowiedzi na tablicy w dwóch kolumnach: „Uczucia Liama” i „Konsekwencje dla innych”.
Szczegółowe instrukcje	Zadanie główne (20 minut) Uczniowie pracują w grupach 3–4-osobowych. Grupy wspólnie tworzą własną odpowiedź na pytanie: „Co powinien zrobić Liam dalej?” Mają zaprojektować jedno z poniższych: • mini-plakat, • kontynuację komiksu, • lub krótką scenkę. Zachęć do pokazania głębi emocjonalnej, realizmu i jasnego uzasadnienia. Sugeruj wykorzystanie dymków myśli, monologów wewnętrznych lub przedstawienie presji wywieranej przez mechaniki gry (np. FOMO, limited-time skins, loot boxy).

Szczegółowe instrukcje	Feedback (10 minut) Każda grupa prezentuje swoje dzieło. Rówieśnicy udzielają feedbacku według schematu: • Jedna rzecz, która mi się podobała... • Jedna rzecz, którą można poprawić... • Jedna pomocna rada, z której Liam mógłby skorzystać... • Jedna nowa rzecz, której się dzisiaj nauczyłem/am od innej grupy...
Szczegółowe instrukcje	Zakończenie (10 minut) Uczniowie wypełniają bilet wyjściowy 3–2–1: • 3 rzeczy, które Liam czuł lub zrobił • 2 konsekwencje jego działań • 1 rzecz, którą osobiście poradziliby Liamowi Podsumuj kluczowe przesłanie: „Łatwo stracić kontrolę nad wydawaniem pieniędzy – ale ukrywanie tego nie rozwiązuje problemu. Poproszenie o pomoc jest oznaką siły.”
Nawiązanie do aplikacji DigRight	Uczniowie mogą zapoznać się z historiami, wyzwaniem i narzędziami wspierającymi dobrostan cyfrowy w aplikacji DigRight.
Wskazówki dot. włączania i dostosowań	Stosuj materiały wizualne i pracę grupową, aby wspierać uczniów uczących się języka oraz tych przeżywających trudności emocjonalne. Przydziel role nieśmiałym uczniom (pisarz, artysta, obserwator). Zezwól na odpowiedzi w formie rysunku lub ustnej.
Ocena, Ewaluacja, Refleksja	1 Sposoby oceny - Obserwacja współpracy i krytycznego myślenia podczas dyskusji. - Feedback rówieśniczy ze szczególnym uwzględnieniem empatii i uzasadnień.

- Bilety wyjściowe sprawdzające indywidualne zrozumienie.

2 Narzędzia / przykłady

Checklista obserwacyjna:

- Aktywny udział w dyskusjach
- Umiejętność identyfikacji konsekwencji emocjonalnych i finansowych
- Zrozumienie manipulacji w grach
- Jakość proponowanych strategii
-

Kryterium	Doskonale (3)	Zadowolające (2)	Wymaga wsparcia (1)
Trafność i empatia	✓	⚠	✗
Kreatywna reprezentacja	✓	⚠	✗
Współpraca i uzasadnianie	✓	⚠	✗

Peer/Self-Assessment – rozszerzone pytania:

- „Jedna rzecz, którą pomogła mi zrozumieć moja grupa, to...”
- „Jedna nowa strategia grania, której się dzisiaj nauczyłem/am...”
- „Jedna myśl, którą wniosłem/am i która pomogła mojej grupie, to...”

3 Pytania / wskazówki do refleksji dla uczniów

Co Twoim zdaniem Liam powinien był zrobić inaczej?

Jak byś się czuł/a na jego miejscu?

Kiedy warto poprosić kogoś o pomoc?

Jaką radę powinien dać Liam młodszej osobie, która znajduje się w podobnej sytuacji?

**Uwagi dla
nauczyciela**

Bądź uważny na uczniów, którzy mogą osobiście identyfikować się z historią lub ujawnić problemy z wydawaniem pieniędzy. Zapewnij wsparcie i w razie potrzeby skieruj do szkolnego pedagoga lub psychologa. Utrzymuj ton zrozumienia, a nie oceniania.

ZAŁĄCZNIK



Konspekt lekcji

Tytuł	Zrozumienie cyfrowych wydatków i cyfrowej uczciwości
Grupa wiekowa	12-14
Czas trwania lekcji	50 minut
Cel lekcji	Uczniowie przeanalizują przyczyny nieuczciwości związanej z wydatkami cyfrowymi oraz pożyczaniem pieniędzy na zakupy online. Zrozumieją emocjonalne i społeczne konsekwencje takich zachowań oraz opracują strategie promujące uczciwość i odpowiedzialne nawyki finansowe w środowisku cyfrowym.
Efekty	Uczniowie będą potrafili: • Zidentyfikować najczęstsze powody, dla których młodzi ludzie ukrywają wydatki cyfrowe lub potajemnie pożyczają pieniądze. • Rozpoznać emocjonalne i społeczne skutki nieuczciwości związanej z zakupami cyfrowymi. • Opracować indywidualne lub grupowe strategie wspierające uczciwą komunikację i odpowiedzialne wydawanie pieniędzy.
Potrzebne narzędzia i materiały	1 Projektor lub ekran do wyświetlania materiałów wideo. 2 Scenariusze z aplikacji, strony internetowej lub EduKitu DigRight. 3 Karta pracy do refleksji. 4 Długopisy lub ołówki. 5 Papier do flipchartu lub tablica. 6 Karteczki samoprzylepne lub fiszki.

Szczegółowe instrukcje	Wprowadzenie (5-10 minut) Rozpocznij lekcję od poproszenia uczniów, aby zastanowili się nad sytuacjami, gdy ktoś z ich otoczenia ukrywał swoje wydatki lub pożyczał pieniądze, nie mówiąc całej prawdy. Następnie pokaż komiks z aplikacji lub strony DigRight przedstawiający młodą osobę kłamiącą na temat zakupów cyfrowych. Zaangażuj uczniów, zadając pytania: • „Dlaczego ktoś mógłby kłamać na temat tego, ile wydaje w Internecie?” • „Jakie uczucia mogą skłaniać do potajemnego pożyczania pieniędzy?” Ćwiczenie aktywizuje wcześniejszą wiedzę uczniów i tworzy bezpieczną przestrzeń do otwartej dyskusji.
Szczegółowe instrukcje	Rozwinięcie (5-10 minut) W małych grupach uczniowie zastanawiają się nad powodami, dla których ktoś może ukrywać lub zaniżać informacje o swoich wydatkach cyfrowych. Zachęć ich do uwzględnienia takich czynników jak: • presja rówieśnicza, • strach przed karą, • uzależnienie od gier lub zakupów. Następnie uczniowie omawiają możliwe konsekwencje nieuczciwości, takie jak utrata zaufania czy problemy finansowe. Po zakończeniu pracy grupy prezentują swoje pomysły całej klasie, co pomaga zbudować wspólne zrozumienie złożoności problemu. Pytania do dyskusji: 1. Jakie elementy projektowania gier lub aplikacji mogą utrudniać bycie uczciwym? 2. Czy uważasz, że gry są projektowane w taki sposób, aby manipulować ludźmi i skłaniać ich do wydawania pieniędzy? W jaki sposób? 3. Czy moralnie właściwe jest zarabianie na ludzkim uzależnieniu?
Szczegółowe instrukcje	Zadanie główne (20-25 minut) Uczniowie pracują indywidualnie lub w parach nad krótką scenką przedstawiającą sytuację związaną z nieuczciwością dotyczącą wydatków cyfrowych oraz pokazującą sposób rozwiązania problemu poprzez szczerą komunikację. Zachęć uczniów, aby przedstawili zarówno problem, jak i pozytywne rozwiązanie. Alternatywnie uczniowie mogą przygotować:

	• plakaty, • grafiki cyfrowe, • komunikaty edukacyjne promujące uczciwość i odpowiedzialne wydawanie pieniędzy w środowisku cyfrowym, zawierające wskazówki dotyczące proszenia o pomoc oraz kontrolowania impulsywnych zachowań zakupowych.
Szczegółowe instrukcje	Feedback (5-10 minut) Uczniowie prezentują swoje scenki lub plakaty przed klasą. Po każdej prezentacji pozostali uczniowie udzielają informacji zwrotnej, odpowiadając na pytania: • „Jakie było główne przesłanie?” • „Dlaczego przedstawione rozwiązanie wydawało się realistyczne?” • „Jaką dodatkową radę byś dodał/dodała?” Dzięki temu uczniowie pogłębiają zrozumienie problemu i rozwijają umiejętności komunikacyjne.
Szczegółowe instrukcje	Zakończenie (5-10 minut) Poproś uczniów o wypełnienie dziennika refleksji lub karty wyjścia „3-2-1”: • 3 rzeczy, których nauczyli się o uczciwości i wydatkach cyfrowych, • 2 trudności, jakie mogą napotkać, próbując być uczciwymi, • 1 działanie, które podejmą, aby poprawić swoje nawyki związane z wydawaniem pieniędzy. Opcjonalnie przeprowadź krótką dyskusję grupową podkreślającą, że uczciwość buduje zaufanie i pomaga zapobiegać problemom finansowym oraz emocjonalnym.
Nawiązanie do aplikacji DigRight	Wykorzystaj moduły aplikacji DigRight dotyczące podejmowania decyzji w środowisku cyfrowym oraz odpowiedzialności finansowej, aby utrwalić wiedzę na temat uczciwości i zarządzania pieniędzmi. Można również wykorzystać komiksy dostępne w aplikacji.

Wskazówki dot. włączania i dostosowań	1 Zapewnij gotowe skrypty scenek lub rozpoczęcia zdań dla uczniów potrzebujących wsparcia językowego lub społecznego. 2 Korzystaj z pomocy wizualnych dostępnych w aplikacji DigRight, na stronie internetowej i w EduKicie. 3 Pozwól uczniom wybierać alternatywne formy prezentacji. 4 Zachęcaj do współpracy w małych grupach i wzajemnego wsparcia.
Ocena, Ewaluacja, Refleksja	1 Sposoby oceny 1 Ocenianie kształtujące poprzez obserwację dyskusji grupowych i udziału w odgrywaniu ról. 2 Samoocena za pomocą dzienników refleksji lub kart wyjścia. 3 Ocena koleżeńska sprawdzająca poziom zrozumienia i umiejętności komunikacyjnych. 4 Notatki nauczyciela dokumentujące zaangażowanie i stopień zrozumienia zagadnień. 2 Narzędzia / przykłady Ocenianie obejmuje: 1. Zrozumienie znaczenia uczciwości i jej konsekwencji (jasność oraz głębia wypowiedzi). 2. Kreatywność i realizm scenek lub plakatów. 3. Współpracę i pełną szacunku komunikację. 4. Jakość udzielanej informacji zwrotnej. 5. Udział w zajęciach, empatię i umiejętność rozwiązywania problemów obserwowane podczas aktywności. 3 Pytania / wskazówki do refleksji dla uczniów 1 Dlaczego uczciwość jest ważna w kontekście wydatków cyfrowych? 2 Co sprawia, że trudno jest mówić prawdę o pieniądzu? 3 Jak możesz wspierać przyjaciół mających trudności z kontrolowaniem wydatków cyfrowych?

4 Jak rozpoznać, że gra, aplikacja lub strona internetowa próbuje manipulować użytkownikami, aby wydawali pieniądze?

5 Czy obsesja na punkcie zarabiania pieniędzy może prowadzić do dehumanizacji? (pytanie dla bardziej zaawansowanych uczniów)

Arkusz samooceny i oceny koleżeńskiej

Przykładowa lista kontrolna:

- ☐ Jasno przedstawiałem/przedstawiałam swoje pomysły.
- ☐ Uważnie słuchałem/słuchałam innych.
- ☐ Udzielałem/udzielałam pomocnej informacji zwrotnej.
- ☐ Dowiedziałem/dowiedziałam się czegoś nowego o uczciwości.

Uwagi dla nauczyciela

Zwracaj uwagę na oznaki dyskomfortu lub zaprzeczania podczas rozmów o nieuczciwości. Zachęcaj do otwartości, jednocześnie szanując granice uczniów. Bądź szczególnie wyczulony na uczniów, którzy mogą mieć osobiste doświadczenia związane ze stresem finansowym lub problemami dotyczącymi wydatków cyfrowych, i w razie potrzeby zapewnij dyskretne wsparcie lub skierowanie do odpowiednich specjalistów.

Dziennik refleksji: Wydatki cyfrowe i uczciwość

Imię i nazwisko: _____

Data: _____

1. Czego nauczyłem/nauczyłam się dziś o wydatkach cyfrowych i uczciwości?

(Napisz 2-3 zdania opisujące najważniejsze wnioski z dzisiejszej lekcji.)

2. Dlaczego ktoś może kłamać na temat wydawania lub pożyczania pieniędzy online?

(Wymień 2-3 możliwe powody własnymi słowami.)

1. _____
2. _____
3. _____

3. Jak nieuczciwość związana z wydatkami wpływa na relacje (rodzina, przyjaciele)?

(Wyjaśnij, jak mogą czuć się inne osoby i jakie mogą być skutki takich zachowań.)

4. Co mogę zrobić, jeśli mam ochotę ukryć swoje wydatki lub potajemnie pożyczyć pieniądze?

(Napisz 1-2 pozytywne strategie lub działania, które możesz podjąć.)

5. Refleksja końcowa 3-2-1

✓ 3 rzeczy, których nauczyłem/nauczyłam się dziś:

1. _____
2. _____
3. _____

? 2 pytania, które nadal mam:

1. _____
2. _____

💡 1 rzecz, którą od teraz będę robić inaczej:

Konspekt lekcji

Tytuł	Lucas i FIFA Ultimate Team. Przerwać cykl.
Grupa wiekowa	14-16
Czas trwania lekcji	50 minut
Cel lekcji	Uczniowie zrozumieją, w jaki sposób mikropłatności i mechanizmy loot boxów w grach takich jak FIFA Ultimate Team mogą tworzyć wzorce uzależnienia podobne do hazardu. Rozpoznają manipulacyjne elementy projektowania gier, zidentyfikują wczesne oznaki uzależnienia od wydawania pieniędzy w środowisku cyfrowym oraz opracują własne strategie przeciwdziałania tym zagrożeniom. Łącząc doświadczenie Lucasa z własnym życiem cyfrowym, uczniowie zostaną wzmocnieni w podejmowaniu zdrowszych decyzji dotyczących grania.
Efekty	• Uczeń wskazuje co najmniej trzy manipulacyjne elementy mikropłatności. • Uczeń wyjaśnia, w jaki sposób te mechanizmy wykorzystują błędy poznawcze (iluzję kontroli, efekt „prawie wygranej”). • Uczeń proponuje dwie własne strategie unikania szkodliwych wzorców wydawania pieniędzy w grach.
Potrzebne narzędzia i materiały	- Tablica interaktywna - Ilustrowany scenariusz „Lucas i FIFA Ultimate Team” - Karty z pytaniami do dyskusji - Wspólna tablica cyfrowa (Padlet/Jamboard)

Szczegółowe instrukcje	Wprowadzenie (5 minut) Nauczyciel przedstawia uczniom ilustrowany lub narracyjny scenariusz „Lucas i FIFA Ultimate Team”. Następnie prosi o szybkie reakcje: • „Opiszcie uczucia Lucasa, gdy kupował paczki.” • „Dlaczego, waszym zdaniem, próbował dalej?” Nauczyciel łączy historię z celami lekcji: pokazaniem, jak gry mogą skłaniać graczy do kompulsywnego wydawania pieniędzy. Podkreśla, że celem lekcji nie jest obwinianie graczy, lecz odkrywanie manipulacyjnych strategii w celu ochrony przed uzależnieniem hazardowym.
Szczegółowe instrukcje	Rozwinięcie (10 minut) Uczniowie pracują w grupach. Otrzymują karty z pytaniami naprowadzającymi: • Dlaczego gracze wierzą, że kolejna paczka będzie „tą szczęśliwą”? • Jakie emocje wywołuje efekt „prawie wygranej”? • Dlaczego wielokrotne wydawanie tylko 1 euro może być niebezpieczne? Grupy zapisują wnioski i prezentują je klasie. Nauczyciel pomaga podsumować główne „pułapki psychologiczne”: • iluzję kontroli, • efekt „prawie wygranej”, • system zmiennych nagród. Powiązanie z aplikacją DigRight: Uczniowie mogą korzystać z aplikacji DigRight do monitorowania swoich nawyków związanych z graniem, uzyskiwania wskazówek oraz rozwijania odporności na manipulacyjne mikropłatności.

Szczegółowe instrukcje	Zadanie główne (20 minut) Uczniowie pracują w grupach jako „Agencja Detektywów Gier”. Zadanie polega na przeanalizowaniu rzeczywistej gry (np. FIFA, Fortnite itp.). Karta pracy pomoże stworzyć produkt końcowy. Karta pracy: 1. Przeanalizujcie grę i wskażcie co najmniej trzy manipulacyjne elementy. 2. Wyjaśnijcie, jak te mechanizmy mogą prowadzić do uzależnienia. 3. Opracujcie „Poradnik przetrwania gracza” z zasadami profilaktyki (np. ustalanie limitów, rozpoznawanie pułapek, granie dla zabawy, a nie dla wygranej) w formie plakatu, infografiki, ulotki lub prezentacji cyfrowej. 4. Zaprezentujcie efekt swojej pracy kolegom (Galeria Prac). Prezentacje powinny podkreślać świadomość zagrożeń i działania profilaktyczne.
Szczegółowe instrukcje	Feedback (5-10 minut) Każda grupa prezentuje swój „Poradnik przetrwania”. Uczniowie oglądają prace innych grup (Galeria Prac) i analizują podobieństwa w strategiach, co wzmacnia przekonanie, że profilaktyka jest możliwa i zależy od nich. Nauczyciel prosi o „Exit Ticket 3-2-1”: • 3 manipulacyjne mechanizmy, które teraz rozpoznaję, • 2 emocje, na które powinienem/powinnam uważać podczas gry, • 1 osobista strategia, którą zastosuję. Nauczyciel podkreśla, że prace można po lekcji udoskonalić i wyeksponować w klasie lub na terenie szkoły.
Szczegółowe instrukcje	Zakończenie (5–10 minut) Uczniowie indywidualnie wypełniają krótką, ustrukturyzowaną refleksję (ok. 5 minut): • Jedna rzecz, która mi się podobała... • Nowa idea, której się nauczyłem/am... • Sugestia ulepszenia... Nauczyciel zbiera odpowiedzi w celu oceny kształtującej.

Nawiązanie do aplikacji DigRight	Uczniowie mogą korzystać z aplikacji DigRight do monitorowania swoich nawyków związanych z graniem, uzyskiwania wskazówek oraz rozwijania odporności na manipulacyjne mikropłatności.
Wskazówki dot. włączania i dostosowań	1. Podczas lekcji wykorzystywane są różnorodne materiały (wizualne, narracyjne, karty pracy) z aplikacji DigRight. 2. Uczniowie mogą wybrać formę refleksji ustną lub pisemną (wsparcie dla osób z trudnościami w wyrażaniu myśli lub emocji). 3. Przykłady są dostosowane do wieku i kultury cyfrowej uczniów. 4. W pracy grupowej przydzielane są role (sekretarz, prezenter, ilustrator), aby każdy mógł wnieść swój wkład.
Ocena, Ewaluacja, Refleksja	1 Sposoby oceny Nauczyciel stosuje ocenianie kształtujące w trakcie i na końcu lekcji: • obserwacja zaangażowania w burzę mózgów i pracę grupową, • analiza stworzonych plakatów/poradników, • informacja zwrotna od rówieśników, • indywidualna refleksja w Exit Ticket, • elementy samooceny i oceny koleżeńskiej. 2 Narzędzia / przykłady Lista obserwacyjna: • Czy uczniowie aktywnie uczestniczą? • Czy wskazują trzy manipulacyjne mechanizmy? • Czy proponują strategie profilaktyczne? Ocena plakatu (0–2 pkt za kryterium): • Jasność wyjaśnień • Trafność identyfikacji pułapek psychologicznych • Kreatywność i praktyczność strategii

	• Współpraca w grupie Exit Ticket: Sprawdzenie, czy uczniowie zapamiętali mechanizmy i strategie. 3 Pytania / wskazówki do refleksji dla uczniów • Kiedy odczuwasz największą pokusę wydawania pieniędzy w grach? • Skąd wiesz, że „zabawa” zaczyna stawać się pułapką? • Co powiedział(a)byś koledze takiemu jak Lucas, który czuje się uwięziony?
	4 Pytania do samooceny / oceny koleżeńskiej • Potrafię wymienić 3 manipulacyjne sztuczki projektowe. • Potrafię wyjaśnić, jak oszukują graczy. • Potrafię podać 2 strategie ochrony.
Uwagi dla nauczyciela	Jako moderator nauczyciel powinien zwracać uwagę na dynamikę grupy i dyskusji – niektórzy uczniowie mogą bronić mikropłatności jako „dobrej zabawy”. Dyskusja powinna koncentrować się na świadomym wyborze, a nie na moralnej ocenie. Należy zwrócić szczególną uwagę na uczniów wykazujących oznaki nadmiernego korzystania z gier – bez konfrontacji, ale z możliwością udzielenia dalszego wsparcia. Bardziej wycofani uczniowie mogą otrzymać jasno określone role.

Konspekt lekcji

Tytuł	Gra w grze: Jak nie dać się manipulować
Grupa wiekowa	16-18
Czas trwania lekcji	50 minut
Cel lekcji	Uczniowie nauczą się rozpoznawać strategie manipulacyjne stosowane w grach online (mikrotransakcje, loot boxy, mechanizmy „bliskiej wygranej”, presja społeczna) oraz wypracują konkretne sposoby przeciwdziałania im poprzez krytyczne myślenie, autorefleksję i współpracę.
Efekty	• Rozwijanie krytycznego myślenia oraz umiejętności analizy przekazów medialnych i cyfrowych • Rozwijanie odpowiedzialności osobistej w zarządzaniu czasem i pieniędzmi w środowisku online • Rozwijanie umiejętności komunikacji i współpracy
Potrzebne narzędzia i materiały	• Krótki film na YouTube dotyczący mechanizmów loot boxów (3–4 minuty, materiał edukacyjny) (https://youtu.be/evD67CAe6Co?si=CU2ySGhbkHUdLAz7) • Dostęp do interaktywnych platform edukacyjnych, takich jak Kahoot czy Quizizz, do szybkich quizów i pytań • Aplikacja AI (np. ChatGPT lub Copilot) do symulacji rozmowy z „manipulacyjną grą” • Arkusze A3, kolorowe markery, karteczki samoprzylepne • Tablica interaktywna, smartfony, tablety lub komputery z dostępem do Internetu

Szczegółowe instrukcje	Wprowadzenie (5 minut) Nauczyciel prezentuje krótki film na YouTube wyjaśniający działanie loot boxów i mikrotransakcji. Następnie uczniowie zapisują na karteczkach samoprzylepnych emocje, którą ich zdaniem odczuwają gracze podczas otwierania wirtualnej skrzynki. Karteczki zostają przyklejone do tablicy.
Szczegółowe instrukcje	Rozwinięcie (10 minut) Dyskusja kierowana: Nauczyciel zadaje pytania, takie jak: „Dlaczego firmy wprowadzają takie mechanizmy?” oraz „Co zyskuje gracz, a co zyskuje firma?”. Uczniowie przedstawiają swoje pomysły, które są zapisywane na tablicy. Wykorzystując odpowiedzi uczniów, nauczyciel wyjaśnia strategie manipulacyjne stosowane w grach online, takie jak iluzja kontroli, efekt „bliskiej wygranej” oraz system „zmiennych nagród”.
Szczegółowe instrukcje	Zadanie główne (10 minut) Nauczyciel dzieli uczniów na grupy i prosi ich o przygotowanie pytań do chatbota AI (np. ChatGPT), aby zidentyfikować jak najwięcej technik manipulacyjnych. Chatbot otrzymuje polecenie: „Odegraj rolę manipulacyjnej gry i zastosuj różne techniki, aby przekonać mnie do kupienia kolejnego pakietu...”. Uczniowie analizują odpowiedzi i omawiają je krytycznie, identyfikując zastosowane techniki manipulacji.
Szczegółowe instrukcje	Feedback (15 minut) Nauczyciel dzieli uczniów na grupy i prosi o przygotowanie materiału edukacyjnego (plakatu, infografiki, ulotki lub prezentacji PowerPoint) pod tytułem: „Jak rozpoznać manipulację w grach?” Materiał powinien uwzględniać oznaki manipulacji, stosowane sztuczki oraz ich konsekwencje. Po zakończeniu pracy uczniowie prezentują swoje projekty. Materiały papierowe zostają wywieszone na ścianach, natomiast projekty cyfrowe są prezentowane przy użyciu narzędzi multimedialnych. Następnie uczniowie uczestniczą w „spacerze galeryjnym”, oglądając prace innych grup i pozostawiając notatki z informacją zwrotną lub dodatkowymi pomysłami.

Szczegółowe instrukcje	Zakończenie (5 minut) Każda grupa proponuje mini kampanię informacyjną skierowaną do rówieśników (np. krótki film, plakat cyfrowy lub komunikat w mediach społecznościowych). Uczniowie krótko opisują swój pomysł, odpowiadając na pytania: • Dla kogo? • Co? • Gdzie? • W jaki sposób? Projekty mogą być rozwijane poza zajęciami.
Nawiązanie do aplikacji DigRight	Uczniowie mogą korzystać z aplikacji DigRight do monitorowania swoich nawyków związanych z graniem, uzyskiwania wskazówek oraz rozwijania odporności na manipulacyjne praktyki związane z mikrotransakcjami.
Wskazówki dot. włączania i dostosowań	• Uczniowie mający trudności z pisaniem będą zachęceni do wyrażania swoich pomysłów poprzez rysunek i wypowiedzi ustne, natomiast uczniowie mający trudności z wypowiadaniem się będą mogli korzystać z rysunków i/lub komunikatów pisemnych • Materiały cyfrowe będą udostępniane za pomocą krótkich linków, tak aby można było łatwo otwierać je na telefonach • Nauczyciel będzie wyjaśniał pojęcia abstrakcyjne za pomocą przykładów wizualnych i prostych porównań
Ocena, Ewaluacja, Refleksja	1 Sposoby oceny Nauczyciel stosuje metodę „Sygnalizacji świetlnej”: ● Zielona kartka – „Rozumiem i potrafię zastosować wiedzę.” ● Żółta kartka – „Mam jeszcze pytania.” ● Czerwona kartka – „Nie jestem przekonany/przekonana.” Nauczyciel udziela dodatkowych wyjaśnień w zależności od odpowiedzi uczniów. 2 Narzędzia / przykłady • Krótki quiz na platformie Kahoot lub Quizizz sprawdzający zrozumienie omawianych mechanizmów

	• Obserwacja zaangażowania uczniów podczas burzy mózgów, spaceru galeryjnego i aktywności z AI • Ocena produktów grupowych (plakaty, ulotki, infografiki, prezentacje PowerPoint, pomysły projektowe) • Samoocena metodą „Sygnalizacji świetlnej” 3 Pytania / wskazówki do refleksji dla uczniów
Uwagi dla nauczyciela	Nauczyciel będzie zachęcał uczniów do dzielenia się własnymi doświadczeniami bez obawy przed oceną, podkreślając, że żaden uczeń nie będzie oceniany za prezentowane treści. Dyskusja będzie skupiona na rozpoznawaniu i zapobieganiu problemom, a nie na całkowitym zakazie grania. Nauczyciel będzie monitorował zarówno stopień, w jakim uczniowie potrafią rozpoznawać zagrożenia związane z uzależnieniem od gier online i mikrotransakcji, jak i ich zaangażowanie oraz umiejętność formułowania konkretnych rozwiązań.