

Czy wystarczy powiedzieć uczniom: „Nie hejtuj”?

Sama rozmowa o tym, że hejt jest zły, często nie wystarcza. Młodzi ludzie potrzebują przestrzeni, w której mogą analizować konkretne sytuacje, spoglądać na nie z różnych perspektyw, przewidywać konsekwencje swoich reakcji i bezpiecznie sprawdzać możliwe rozwiązania.

Tak powstał Ogólnopolski Projekt Edukacyjny „HejTy! Zaloguj się do empatii 2.0.”, którego autorką i koordynatorką jest Marta Potrykowska, nauczycielka z ponad dwudziestoletnim doświadczeniem, polonistka, nauczycielka języka angielskiego i oligofrenopedagog.

Projekt jest rozwinięciem innowacji pedagogicznej realizowanej w roku szkolnym 2025/2026. Doświadczenia zebrane podczas jej realizacji pokazały, że hejt nie znika. Zmieniają się jego formy i miejsca występowania, ale nadal jest obecny zarówno w Internecie, jak i w codziennych relacjach rówieśniczych. Tym razem uczniowie wchodzą do świata gry edukacyjnej HejTY.EXE.

Stają się uczestnikami misji, podczas której przechodzą przez kolejne poziomy, analizują fikcyjne profile i sytuacje problemowe, rozpoznają emocje, podejmują decyzje oraz sprawdzają, jakie konsekwencje mogą przynieść różne sposoby reagowania.

Na uczestników czeka dziewięć poziomów:

- Aktywacja systemu i Kodeks Agenta Empatii,
- CAPTCHA emocji,
- Szakalerro, Kameleonix i Żyrafella,
- Profil użytkownika systemu,
- Koło wsparcia,
- Feed, decyzje użytkownika,
- Wpływ, trendy w sieci,
- Test ról, kim jestem w systemie?,
- Logowanie do empatii.

Aby ukończyć projekt, nauczyciel realizuje co najmniej sześć z dziewięciu poziomów. Obowiązkowe są poziom pierwszy, rozpoczynający misję oraz poziom dziewiąty, stanowiący

jej podsumowanie. Pozostałe cztery poziomy można wybrać i dostosować do wieku, możliwości oraz potrzeb uczniów.

Projekt pomaga uczniom:

- odróżniać hejt od opinii i konstruktywnej krytyki,
- rozpoznawać emocje i komunikaty raniące,
- spoglądać na sytuacje z różnych perspektyw,
- reagować na hejt oraz inne formy cyberprzemocy i wykluczenia,
- szukać pomocy i wspierać osobę krzywdzoną,
- rozumieć wpływ komentarzy, polubień i udostępnień,
- krytycznie oceniać internetowe trendy,
- budować relacje oparte na szacunku i empatii.

Projekt można realizować podczas godzin wychowawczych, lekcji języka polskiego, informatyki oraz innych zajęć rozwijających kompetencje społeczne, emocjonalne, obywatelskie i cyfrowe.

Zapisy od 1 września 2026 r.

Oficjalny start projektu: 1 października 2026 r.

Zakończenie zapisów: 31 października 2026 r.

Realizacja projektu: do 25 czerwca 2027 r.

Udział w projekcie oraz udostępniane w jego ramach materiały cyfrowe są bezpłatne.

Finałem misji jest symboliczne „logowanie do empatii”. Uczniowie odkrywają wtedy, że o jakości komunikacji nie decydują wyłącznie aplikacje, algorytmy czy systemy. Każdy z nas, poprzez swoje słowa, decyzje i reakcje, współtworzy przestrzeń, w której funkcjonujemy.

Formularz zgłoszeniowy:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfBL7Uuxckymvwo8n2nqx_6AREPp3gI2OnGpEInjJKNrptLjQ/viewform?usp=sharing&ouid=106169935291746632796

