



Finalem projektu #Ogarniam Życie było wydarzenie, które zostało zrealizowane w formie aktywnej **gry terenowej na terenie szkoły w dniu 14 kwietnia 2026 r.** Celem była praktyczna edukacja w zakresie komunikacji, informacjach o emocjach, rozwiązywania konfliktów, współpracy oraz przede wszystkim mediacji rówieśniczej. Po

wcześniejszym przygotowaniu na wykładzie i warsztatach uczniowie mogli w praktyczny sposób wykorzystać zdobyte informacje, a także dowiedzieć się jeszcze więcej na ich temat.

Gra została podzielona na **5 specjalistycznych warsztatów (stacji)**, prowadzonych przez liderów rówieśniczych pod opieką merytoryczną nauczycieli. Każda drużyna zbierała punkty za wykonywanie kolejnych zadań oraz za rozwiązywanie dodatkowych kart pracy, a o zwycięstwie decydowała suma punktów oraz czas realizacji zadań. Zwycięscy wygrali wyjście do kina dla całej klasy. Tytuł pierwszej stacji: **„Powiedz to inaczej” – parafraza**, której liderką była Gabriela Bębenek. Uczestnicy analizowali tam fragmenty rozmów z sagi „Harry Potter”. Zadanie polegało na rozpoznaniu ukrytych intencji bohaterów i emocji zdradzanych przez mowę ciała. Kluczowym elementem było zastosowanie parafrazy – uczestnicy musieli przekształcić niefortunne wypowiedzi w komunikaty uprzejme i stanowcze. Tematem kolejnej stacji była: **„Współpraca i komunikacja w praktyce”**, a jej liderką była Melania Jasnos. Drużyny musiały zbudować wieżę z klocków za pomocą systemu sznurków, co wymagało idealnej synchronizacji i precyzyjnych komunikatów. Kolejne zadanie polegało na narysowaniu przez osobę z zakrytymi oczami na podstawie instrukcji partnera, przygotowanego wcześniej rysunku robota. Zadanie to uczyło precyzji w wyrażaniu swoich myśli oraz pokazywało, jak istotne jest wyrażanie w sposób jasny i zrozumiały dla drugiej strony. Temat trzeciej stacji dotyczył **związku poezji z pojęciem aktu komunikacji**, a jego prowadzącą była Olga Poniewierska. Warsztat literacki oparty był na wierszu Wisławy Szymborskiej „Wieża Babel”. Uczestnicy mierzyli się z celowo „niemożliwym” ułożeniem rozsypanki tekstu, co stało się punktem wyjścia do dyskusji o barierach komunikacyjnych i różnych perspektywach postrzegania świata. Następnie uczniowie mogli sami zaproponować tytuł wiersza. Zadanie kończyło się analizą symboliki tytułu w kontekście trudności w porozumieniu. Czwarta stacja dotyczyła **„Mediacja i rozwiązywanie konfliktów”**, a jej liderką była Liwia Śmiałek. Stacja poświęcona była technikom zachowania w obliczu konfliktu. Wykorzystano literacki przykład konfliktu Miętusa i Syfona z lektury „Ferdynand” Gombrowicza. Uczniowie oglądali także krótki filmik obrazujący scenę z książki, przygotowany razem z innymi uczniami klasy, do której uczęszczają liderki projektu. Uczestnicy następnie oceniali i podawali przykłady związane z technikami takimi jak: dostosowanie, unikanie, kompromis, współpraca, czy rywalizacja, w kontekście przedstawionego konfliktu. Punktem kulminacyjnym była symulacja mediacji z wykorzystaniem zasad mediacji, np. poufności i dobrowolności oraz technik mediacyjnych, takich jak na przykład: podsumowanie, odzwierciedlanie uczuć, złoty most, czy parafraza. Ostatnia stacja dotyczyła **Emocji** i jej prowadzącą była Marysia Czepczyk, a jej tytuł brzmiał „Cyfrowy Most Skojarzeń”. Celem zadania było uświadomienie uczestnikom, jak różne mogą być ścieżki poznawcze każdego człowieka. W kontekście mediacji rówieśniczej zadanie miało nauczyć przyszłych mediatorów, że strony konfliktu, choć startują z tego samego punktu (faktu), mogą dojść do zupełnie innych wniosków i stanów emocjonalnych. Warsztat wykorzystał metodę pracy z informacją cyfrową przy użyciu serwisu Wikipedia, uczestnicy otrzymywali losowe słowo startowe np. chomik, a następnie musieli dojść po linkach do artykułu o jednej z podstawowych emocji. Oprócz stacji, uczestnicy rozwiązywali także dodatkowe karty pracy. Wykorzystane karty pracy zawierały ćwiczenia z zakresu przekształcania komunikatów „TY” na komunikaty „JA”, analizę barier w komunikacji cyfrowej oraz pytania o ich doświadczenia z mediacją i konfliktami w szkole, np. przypomnij sobie ostatnią swoją sytuację związaną z powstałym konfliktem i napisz, jak go rozwiązałeś. Ponadto pojawiło się także zadanie ze skojarzeniami na słowo współpraca oraz krzyżówka z hasłami dotyczącymi poruszanych przez cały projekt zagadnień, którą uczestnicy mieli samodzielnie wymyślić. Co więcej, przez fakt, iż do naszej szkoły uczęszcza bardzo wielu uczniów, niemożliwym było by każdy wziął udział w grze. Z tego powodu po całej szkole zostały wywieszane plakaty, były także rozdawane naklejki i umieszczane były posty dotyczące mediacji rówieśniczych na Instagramie.

Zrealizowana gra szkolna udowodniła, że profilaktyka rówieśnicza (peer-education) jest najskuteczniejszą formą docierania do współczesnego ucznia. Odejście od tradycyjnych wykładów na rzecz aktywnego działania i rozwiązywania problemów (metoda warsztatowa) pozwoliło na autentyczne zaangażowanie społeczności szkolnej. Dzięki wykorzystaniu bliskich młodzieży motywów (np. Harry Potter, albo Ferdynand), uczestnicy zrozumieli, że umiejętność rozmowy jest kluczowa w budowaniu zdrowych relacji międzyludzkich. Gra wzmocniła także integrację i współpracę: np. zadanie z budowaniem wieży czy wspólna analiza tekstów literackich pozwoliła grupom na wypracowanie metod porozumienia.

Na początku projektu, kiedy stworzyliśmy ankietę i zapytałyśmy w niej, czy uczniowie słyszeli o mediacji rówieśniczej, wtedy jedynie około 20 procent zagłosowało tak, lecz obecnie wskaźnik ten wynosi blisko 90 procent. Jednoznacznie pokazuje to, że rozgłos mediacji rówieśniczych znacząco wzrósł przez ten czas.

Centralnym punktem promocji było autorskie logo projektu (prezentowane m.in. w mediach społecznościowych), które symbolizuje dialog i porozumienie. Stało się ono znakiem rozpoznawalnym, wykorzystane było dalej do druku naklejek rozdawanych wszystkim uczniom. Co istotne, jest ono w kolorze zielonym, który jest symbolem naszej szkoły. Wykorzystano także potencjał szkolnego profilu na Instagramie, publikując tam serię postów tłumaczących takie zagadnienia jak: cechy mediatora, 5 sposobów rozwiązania konfliktu, podstawowe zasady mediacji, czy też czym w ogóle jest konflikt. Oprócz tego na Instagramie były publikowane story z informacjami o grze, co pozwoliło na budowanie zaangażowania uczniów również w przestrzeni cyfrowej. Wszystkie strony były także udostępniane na Instagramie Samorząd Uczniowski. Przygotowano również materiał wideo (scenkę pojedynku na miny), która w przystępny i angażujący sposób obrazowała bariery komunikacyjne i stanowiła jednocześnie atrakcyjne zaproszenie do udziału w zadaniu przy stacji z mediacją. Na korytarzach szkolnych pojawiły się także plakaty, nie tylko z rozpiską gry, ale również z zagadnieniami dotyczącymi mediacji i konfliktów, tak by każdy w szkole mógł o tym poczytać. Oprócz tego liderki projektu miały na sobie koszulki z wydrukowanym napisem #ogarniam życie II LO, co pozwoliło na jasne wyróżnienie liderów rówieśniczych w przestrzeni szkoły. Dzięki temu uczestnicy gry wiedzieli, do kogo mogą zwrócić się o pomoc, co budowało poczucie bezpieczeństwa i profesjonalizmu. Wszystkie materiały zostały zaprojektowane tak, aby połączyć nowoczesną estetykę bliską młodzieży z merytorycznymi treściami dotyczącymi mediacji rówieśniczej, co pozwoliło na skuteczne dotarcie z przekazem profilaktycznym do szerokiego grona uczniów II LO. W nagrodę dla uczestników gry została przygotowana antystresowa Krowa oraz dyplomy.

Realizatorzy wydarzenia promocyjnego: zespół koordynacyjny w składzie: Gabriela Bębenek, Maria Czepczyk, Melania Jasnos, Olga Poniewierska, Liwia Śmiałek

Odbiorcami działania promocyjnego: ogół uczniów II liceum (około 1000).

Bezpośrednimi uczestnikami wydarzenia byli przedstawiciele z klas od 1 do 3 (około 50 osób).

Opiekun projektu: prof. Agata Tatara, prof. Monika Madej

Współpraca: prof. Ewa Adamus, prof. Magdalena Czaderska, prof. Ewa Wach – Czubińska, prof. Monika Oleksa, prof. Anna Mrugalska, prof. Joanna Pisula #Ogarniamy Życie biegiem