



A.utism I.ntegration

Materiały edukacyjne bazujące na potencjale sztucznej inteligencji wspierające integrację społeczną osób młodych z niepełnosprawnościami poznawczymi

A.utism I.ntegration

Materiały edukacyjne bazujące na potencjale sztucznej inteligencji wspierające integrację społeczną osób młodych z niepełnosprawnościami poznawczymi

A.utism I.ntegration

Materiały edukacyjne bazujące na potencjale sztucznej inteligencji wspierające integrację społeczną osób młodych z niepełnosprawnościami poznawczymi

Wydawca:

Fundacja Enabler

Cegielniana 3L/2

24-230 Rumia

<https://fundacjaenabler.pl/>

przy współpracy z:

Crea360 SL

Av. del País Valencià 108

03820 Cocentaina, Alicante

<https://crea360.es/>

Autorzy:

Praca zbiorowa

Skład i łamanie:

Michał Żadkowski

Copyright © Fundacja Enabler

Rumia 2025

Wydanie pierwsze

Numer ISBN: 978-83-975573-5-2

Książka opublikowana na licencji: CC BY-SA



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Prezentowana publikacja jest rezultatem intelektualnym projektu „**A.utism I.ntegration - opracowanie narzędzi edukacyjnych bazujących na potencjale sztucznej inteligencji wspierających integrację społeczną osób młodych z niepełnosprawnościami poznawczymi.**”

koordynowanego przez Fundację Enabler, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus+, AKCJA 2 Partnerstwa na rzecz współpracy, Partnerstwa na małą skalę w ramach sektora Młodzież w programie Erasmus+ (KA210-YOU) w terminie do 5 marca 2024 r., nr projektu 2024-1-PL01-KA210-YOU000256352.

Partnerem projektu była hiszpańska firma edukacyjna Crea360SL.

Publikacja została przygotowana w trzech wersjach językowych - polskiej, hiszpańskiej oraz angielskiej.

Dofinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji. Unia Europejska ani Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Dziecko z Aspergerem może wyrosnąć na znakomitego inżyniera lub naukowca. Niektórzy mają słuch absolutny i nieziemskie zdolności muzyczne. Często zdarzają się tak wyjątkowe zdolności językowe, że mówi się o Syndromie Małego Profesora. Ale nie dajcie się zwieść - większość dzieciaków z Aspergerem nie wyrasta na profesorów. W ogóle dorastanie może być dla nich trudne.

John Elder Robison

Spis treści

Wprowadzenie - „O projekcie i publikacji”

Część I - „O ChatBocie symulującym nastolatka w spektrum autyzmu”

Rozdział 1 - Proces powstawania symulatora

Rozdział 2 - Regulamin użytkowania

Rozdział 3 - Polityka prywatności

Część II „O praktycznym wykorzystaniu symulatora w pracy z młodzieżą”

Wstęp

Scenariusz 1 - „Wprowadzenie do spektrum autyzmu, prezentacja symulatora”

Scenariusz 2 - „Praktyczne zastosowanie symulatora”

Scenariusz 3 - „Mapowanie potrzeb rówieśników z niepełnosprawnościami poznawczymi”

Materiały dodatkowe opracowane przez młodzież

Podsumowanie



Wprowadzenie

O projekcie i publikacji

O projekcie

Geneza projektu

Fundacja Enabler od wielu lat działa na rzecz młodych ludzi zagrożonych wykluczeniem społecznym.

W ramach swojej codziennej pracy fundacja miała okazję współpracować zarówno z młodzieżą w spektrum autyzmu, jak i z ich rówieśnikami bez specjalnych potrzeb edukacyjnych. To właśnie z tej pracy w terenie, z codziennych rozmów i obserwacji, wyłonił się bardzo konkretny problem, będący zarazem punktem wyjścia dla niniejszego projektu.

Z jednej strony, młodzież w spektrum autyzmu - często niezwykle wrażliwa, inteligentna i pełna pasji - wykazywała silną potrzebę przynależności społecznej. Podczas licznych konsultacji indywidualnych i grupowych wielokrotnie powtarzały się stwierdzenia typu: „chciałbym mieć przyjaciół, ale nie wiem, jak ich znaleźć”, „wszyscy mnie omijają, nie wiem czemu”, „mam wrażenie, że nie rozumiem ludzi, a oni nie rozumieją mnie”. Potrzeba nawiązywania relacji była autentyczna, głęboka i powiązana z silnym poczuciem samotności, wyobcowania, braku zaufania do siebie i innych. To nie była obojętność społeczna - wręcz przeciwnie, to była samotność wynikająca z niewiedzy, nieumiejętności i lęku przed odrzuceniem.

Z drugiej strony, młodzież neurotypowa, z którą Fundacja prowadziła zajęcia w szkołach i placówkach edukacyjnych, także zgłaszała trudności. Wielu młodych ludzi deklarowało, że nie mają nic przeciwko kolegom „innym”, „cichym” czy „dziwnym”, ale po prostu nie wiedzą, jak

z nimi rozmawiać. Część z nich była przekonana, że autyzm to zaburzenie dziedziczne, inni utożsamiali go z niepełnosprawnością intelektualną. Jeszcze inni sądzili, że osoby w spektrum są geniuszami, posiadającymi nadzwyczajne zdolności, ale przez to także niedostępnymi emocjonalnie i „żyjącymi we własnym świecie”. Tego typu przekonania - powielane w internecie, mediach, filmach czy grach - w dużej mierze wpływały na dystans i rezerwę, jaką młodzież zachowywała wobec rówieśników w spektrum.

Rozbieżne, a często również krzywdzące przekonania na temat spektrum autyzmu prowadziły do pogłębiania izolacji. Z danych przytoczonych we wniosku projektowym wynikało, że już w 2021 roku według Narodowego Funduszu Zdrowia w Polsce było zarejestrowanych ponad 65 tysięcy dzieci i młodzieży z diagnozą spektrum autyzmu, a liczba ta z roku na rok rośnie. Tendencja wzrostowa widoczna jest nie tylko w Polsce, ale i w całej Europie. Ekspertki podkreślają, że jednym z kluczowych wyzwań XXI wieku będzie zapewnienie wsparcia społecznego tej grupie młodych ludzi.

Dostrzegając ten problem postanowiliśmy skupić się na jednym z najważniejszych i jednocześnie najbardziej zaniedbanych obszarów życia osób w spektrum - na integracji rówieśniczej. Samo dostarczenie wsparcia psychologicznego, edukacyjnego czy terapeutycznego nie wystarcza, jeśli młody człowiek nie ma przyjaciół, nie czuje się rozumiany przez otoczenie, nie jest zapraszany na spotkania klasowe, nie uczestniczy w rozmowach na przerwach, nie dzieli zainteresowań z innymi.

Projekt powstał więc po to, by zbudować most między tymi dwoma światami - światem osób w spektrum i ich neurotypowych rówieśników.

Kluczowym pytaniem stało się: jak można wspierać integrację społeczną, nie narzucając jej? Jak uczyć empatii bez litości? Jak ułatwiać komunikację bez stygmatyzacji?

Odpowiedź na te pytania nie była prosta. Z jednej strony wiadomo było, że szkolne pogadanki czy ulotki edukacyjne nie są wystarczające. Młodzież najlepiej uczy się przez doświadczenie - przez kontakt, relację, próbę. Ale z drugiej strony - ten pierwszy kontakt z osobą w spektrum często bywa stresujący, nieprzewidywalny i trudny emocjonalnie, zarówno dla jednej, jak i drugiej strony. Nauczyciele i pedagodzy również przyznawali, że „nie wiedzą, jak wspierać takie relacje” albo „boją się, że coś zrobią nie tak”.

Właśnie z tej potrzeby zrodził się pomysł stworzenia narzędzia edukacyjnego, które pozwoli bezpiecznie wejść w sytuację kontaktu z osobą w spektrum autyzmu, zanim dojdzie do realnego spotkania. Narzędzia, które będzie jak „próba generalna” - rozmowa z kimś, kto nie oceni, nie wyśmieje, nie zareaguje gniewnie, ale jednocześnie będzie symulować rzeczywiste trudności komunikacyjne, jakie występują u wielu nastolatków z autyzmem.

Pomysł był prosty w założeniu: stwórzmy ChatBota, który będzie symulował nastolatka w spektrum autyzmu - takiego, jakiego można spotkać w klasie, na zajęciach, na przystanku. Narzędzie to miało służyć edukatorom, nauczycielom, trenerom, rówieśnikom i członkom rodzin - wszystkim, którzy chcieliby lepiej zrozumieć osoby w spektrum, ale do tej pory nie mieli odwagi lub okazji na bezpośredni kontakt.

Co najważniejsze projekt powstał z udziałem młodzieży w spektrum autyzmu, a nie „o nich, bez nich”. Ich głos był kluczowy - to oni najlepiej wiedzą, jak wygląda ich świat, czego się boją, co sprawia trudność, jakie komunikaty są dla nich niezrozumiałe, a które ranią. Fundacja przeprowadziła szereg działań diagnostycznych i konsultacyjnych, które pozwoliłyby stworzyć realistyczny, autentyczny model komunikacyjny - nie oparty na uproszczonych schematach, ale na prawdziwych doświadczeniach.

Działania zrealizowane w ramach projektu

W ramach projektu zrealizowano trzy kluczowe działania:

- A.utism I.ntegration - mobilność na rzecz osób pracujących z młodzieżą o specjalnych potrzebach edukacyjnych,
- A.utism I.ntegration - opracowanie skryptu wraz z wytycznymi dotyczącymi wykorzystania AI w procesie integracji społecznej młodzieży z niepełnosprawnościami poznawczymi oraz
- A.utism I.ntegration - warsztaty dla młodzieży neurotypowej w ramach procesu skalowania.

Pierwsze działanie - mobilność edukatorów pracujących z młodzieżą o specjalnych potrzebach edukacyjnych - zostało przeprowadzone w Hiszpanii (organizacją odpowiedzialną za koordynację działań była firma 360 SL). Głównym celem sześciodniowego spotkania zespołów z Hiszpanii i Polski było podniesienie kompetencji w zakresie inkluzyjnych metod pracy oraz wykorzystania sztucznej inteligencji jako narzędzia wsparcia komunikacyjnego. 12 trenerów uczestniczących

w mobilności rozpoczęło również współpracę nad rezultatem intelektualnym projektu - planując kolejne kroki do powstania symulatora (ChatBota) nastolatka w spektrum.

Drugim działaniem było stworzenie kompletnego narzędzia edukacyjnego - symulatora oraz skryptu zawierającego zarówno dokumentację techniczną narzędzia edukacyjnego (symulatora rozmowy z nastolatkiem w spektrum), jak i wytyczne do jego praktycznego wykorzystania w procesie integracji społecznej młodzieży z niepełnosprawnościami poznawczymi w postaci scenariuszy 3 warsztatów.

Ostatnim komponentem projektu było skalowanie opracowanej oferty, które zrealizowano w formie warsztatów dla młodzieży - zarówno z Polski, jak i Hiszpanii - w ramach których przetestowano działanie narzędzia i przeprowadzono szereg działań edukacyjnych, integracyjnych oraz refleksyjnych.

Wszystkie trzy działania przygotowano i zrealizowano w ścisłej współpracy pomiędzy dwiema partnerskimi organizacjami: Fundacją Enabler z Polski oraz hiszpańską firmą edukacyjną Crea360 SL. Obie instytucje wносиły równoważny wkład merytoryczny i organizacyjny, dzieląc się zarówno doświadczeniem w pracy z młodzieżą, jak i kompetencjami w zakresie projektowania narzędzi edukacyjnych z wykorzystaniem technologii cyfrowych. Dzięki temu możliwe było nie tylko równe zaangażowanie obu partnerów, ale przede wszystkim skuteczne przeniesienie wypracowanych rozwiązań do dwóch kontekstów kulturowych i edukacyjnych, z zachowaniem ich inkluzywnego charakteru.

A. utism I. ntegration - mobilność na rzecz osób pracujących z młodzieżą o specjalnych potrzebach edukacyjnych

Jednym z trzech głównych działań zrealizowanych w ramach projektu była mobilność trenerów młodzieżowych, której celem było pogłębienie wiedzy, umiejętności i kompetencji związanych z pracą z młodymi ludźmi z niepełnosprawnościami poznawczymi, w szczególności z osobami w spektrum autyzmu oraz z ich rówieśnikami bez specjalnych potrzeb. Działanie odbyło się w dniach 23-28 listopada 2024 w Cocentainie i uczestniczyło w nim 12 przedstawicieli dwóch organizacji partnerskich: Fundacji Enabler oraz Crea360 SL. Mobilność miała charakter intensywnego szkolenia łączącego elementy pracy warsztatowej, wizyt studyjnych, pracy grupowej oraz bezpośredniego kontaktu z młodzieżą w spektrum i kadrami pedagogicznymi ośrodków specjalistycznych, a także z rodzicami. Tematyka zajęć koncentrowała się na inkluzyjnej edukacji cyfrowej oraz potencjale wykorzystania sztucznej inteligencji do wspierania procesu integracji społecznej młodzieży z niepełnosprawnościami poznawczymi.

Dzień 1: Wprowadzenie do projektu (23.11.2024)

Pierwszy dzień mobilności poświęcony był na przywitanie uczestników oraz wprowadzenie do założeń, struktury i oczekiwanych rezultatów projektu. Partner hiszpański - Crea360 - zaprezentował swoje doświadczenia w pracy z młodzieżą wykluczoną społecznie. Uczestnicy wzięli udział w sesji tematycznej, która przybliżyła diagnozę potrzeb, z których projekt „wyrósł”, oraz możliwości zastosowania AI w integracji rówieśniczej młodzieży w spektrum z rówieśnikami neurotypowymi. Dzień

zakończył się wykładem eksperckim nt. współczesnych trendów w sztucznej inteligencji i jej roli w edukacji włączającej.

Dzień 2: Przegląd narzędzi i wizyta w szkole (24.11.2024)

Drugi dzień rozpoczął się przeglądem dostępnych narzędzi AI i oceną ich potencjalnego zastosowania w praktyce edukacyjnej. Podczas sesji roboczej trenerzy wspólnie określili kluczowe kryteria wyboru funkcjonalności AI w kontekście młodzieży w spektrum. Następnie udali się z wizytą do specjalistycznej placówki edukacyjnej CPEE Santo Ángel de la Guarda, gdzie mieli możliwość obserwacji pracy z młodzieżą z niepełnosprawnościami oraz rozmów z kadrą nauczycielską nt. oczekiwań wobec planowanego narzędzia - symulatora AI. Po południu wspólnie opracowano ankietę, która miała posłużyć do zebrania danych od młodych osób w spektrum - danych niezbędnych do stworzenia realistycznych profili komunikacyjnych.

Dzień 3: Aspekty prawne i techniczne (25.11.2024)

Trzeci dzień mobilności skupiony był na kwestiach prawnych, etycznych i technicznych. Z udziałem prawnika uczestnicy zapoznali się z przepisami dotyczącymi ochrony danych osobowych, praw autorskich oraz przetwarzania danych wrażliwych w kontekście projektów edukacyjnych i cyfrowych. Następnie odbyły się warsztaty praktyczne, podczas których testowano narzędzia do transkrypcji wywiadów, anonimizacji danych oraz przetwarzania treści audio na tekst. Uczestnicy ćwiczyli konwersję materiału dźwiękowego na dane do dalszej analizy, analizując jednocześnie sposoby zapewnienia bezpieczeństwa i etyczności procesu.

Dzień 4: Praca nad zarysem symulatora i konsultacje z młodzieżą (26.11.2024)

W czwartym dniu zrealizowano drugą wizytę studyjną – tym razem w placówce Centro de Educación Especial Alinur. Tam trenerzy mieli możliwość rozmowy zarówno z kadrami pedagogicznymi, jak i samą młodzieżą. Dzięki tej wymianie doświadczeń rozpoczęto opracowywanie pierwszego szkicu „scenariusza” zachowań i stylów komunikacji, które miały być odwzorowane w symulatorze AI. Uczestnicy skupili się na realizmie dialogów oraz spójności charakterystyki rozmówcy. Dzień zakończył się moderowaną dyskusją w formie grupy fokusowej z udziałem młodzieży w spektrum, która wniosła uwagi dotyczące stylu komunikacji, tonu wypowiedzi i funkcji dostępności.



Dzień 5: Konsolidacja rezultatów i planowanie dalszych kroków (27.11.2024)

Piąty dzień poświęcony był pracy nad uporządkowaniem i udoskonaleniem dotychczas wypracowanych treści. Partnerzy dopracowywali strukturę ankiety oraz założenia do ostatecznego prompta systemowego symulatora. Każdy z zespołów zaprezentował własną wizję AI ChatBota i zaproponował zmiany do wspólnego narzędzia. Dzięki tym działaniom możliwa była wzajemna nauka międzykulturowa i ustalenie kolejnych etapów prac. Zakończeniem dnia było ustalenie harmonogramu testów i rozdzielenie zadań pomiędzy partnerów.

Dzień 6: Ewaluacja i zakończenie (28.11.2024)

Ostatni dzień rozpoczął się podsumowaniem całej mobilności - zaprezentowano rezultaty, dokonano ewaluacji samych warsztatów i działań projektowych, a uczestnicy wypełnili formularze samooceny. Przeprowadzono także debatę na temat przyszłości narzędzia i jego możliwego rozwoju. Uczestnikom wręczono certyfikaty udziału w mobilności w ramach programu Erasmus+, a także umożliwiono podzielenie się refleksjami dotyczącymi całego doświadczenia.

Efekty mobilności obejmowały m.in.:

- Pogłębienie wiedzy nt. spektrum autyzmu i barier komunikacyjnych młodzieży w spektrum;
- Zdobycie doświadczenia w projektowaniu inkluzyjnych narzędzi cyfrowych i pracy z AI;
- Rozwój kompetencji w zakresie tworzenia narzędzi badawczych i treści edukacyjnych;
- Umiejętność pracy z młodzieżą przy współtworzeniu rozwiązań edukacyjnych (podejście partycypacyjne);

- Wzmocnienie kompetencji interpersonalnych i międzykulturowych dzięki współpracy międzynarodowej.

Mobilność stanowiła fundament do dalszych działań projektowych i pozwoliła na ugruntowanie wspólnej wizji narzędzia, które miało posłużyć integracji społecznej młodzieży z niepełnosprawnościami poznawczymi.

Co ważne przeprowadzono również szereg dodatkowych działań upowszechniających - jak m.in. spotkanie z przedstawicielami władz Cocontainy.



A. utism I. ntegration - opracowanie skryptu wraz z wytycznymi dotyczącymi wykorzystania AI w procesie integracji społecznej młodzieży z niepełnosprawnościami poznawczymi

Po zakończonej mobilności ponadnarodowej zespoły partnerskie przeszły do kolejnego etapu projektu - opracowania ChatBota symulującego sposób komunikowania się nastolatka w spektrum autyzmu. Działania w tym zakresie były prowadzone równoległe w dwóch krajach - od grudnia 2024 do marca 2025. Trenerzy komunikowali się ze sobą z wykorzystaniem platformy Zoom.

Celem nie było jedynie stworzenie zaawansowanej aplikacji cyfrowej, lecz przede wszystkim zaprojektowanie narzędzia wspierającego przemianę społeczną poprzez zwiększanie świadomości, empatii i zrozumienia dla osób neuroatypowych. ChatBot umożliwia bezpieczne, realistyczne i pogłębione ćwiczenie komunikacji - szczególnie przez nauczycieli, rówieśników, trenerów oraz członków rodzin - co pozwala lepiej zrozumieć specyfikę doświadczeń młodzieży w spektrum w codziennych sytuacjach społecznych.

Etapy opracowania narzędzia:

1. Budowa infrastruktury cyfrowej

Na potrzeby projektu stworzono dedykowane środowisko online pod adresem: autism-integration.fundacjaenabler.pl. Serwis stanowi jednocześnie przestrzeń roboczą, testową oraz publiczną - umożliwiającą bezpieczne i kontrolowane korzystanie z ChatBota.

2. Opracowanie narzędzia badawczego

Zespół złożony z psychologów i edukatorów młodzieżowych opracował 30-pytaniową ankietę służącą

do diagnozy wzorców komunikacyjnych, emocjonalnych i poznawczych nastolatków w spektrum. Jej celem było uchwycenie prawdziwej złożoności tych profili - bez uproszczeń i stereotypów.

3. Zebranie danych - wywiady z młodzieżą

W badaniu udział wzięło 54 nastolatków ze spektrum (37 po stronie polskiej oraz 17 po stronie hiszpańskiej), którzy - za zgodą własną i opiekunów - uczestniczyli w indywidualnych wywiadach. Rozmowy dostarczyły bogatego materiału na temat sposobu wyrażania emocji, budowania relacji, tematów zainteresowań oraz trudności w komunikacji społecznej. Różnorodność profili uczestników pozwoliła stworzyć szerokie spektrum zachowań możliwych do odwzorowania w symulatorze.

4. Transkrypcja nagrań

Za pomocą systemu rozpoznawania mowy Whisper od OpenAI dokonano dokładnej transkrypcji rozmów, zachowując autentyzm wypowiedzi i subtelności językowe.

5. Anonimizacja i oczyszczanie danych

Każda transkrypcja została zanonimizowana i poddany analizie jakościowej. Usunięto dane wrażliwe oraz wypowiedzi osób prowadzących rozmowy, pozostawiając wyłącznie te fragmenty, które były istotne dla modelowania profili komunikacyjnych.

6. Opracowanie „osobowości” ChatBota

W oparciu o zebrane dane, literaturę naukową oraz doświadczenie zawodowe trenerów zaangażowanych w projekt opracowano tzw. systemowy prompt - zaawansowany skrypt definiujący sposób działania AI. Symulator nie odwzorowuje jednej osobowości - każda sesja to interakcja z innym typem osoby w spektrum: bardziej dosłowną, mniej ekspresyjną emocjonalnie,

z wąskimi zainteresowaniami lub trudnościami w kontakcie wzrokowym.

7. Zabezpieczenia i moderacja

Biorąc pod uwagę wrażliwość tematu, skorzystano z wbudowanych w model systemów filtrujących treści nieodpowiednie: mowę nienawiści, przemoc, wulgaryzmy, treści seksualne czy dotyczące samookaleczeń - tak by narzędzie było bezpieczne dla wszystkich użytkowników.

8. Budowa aplikacji

Wykorzystując framework Next.js oraz otwarte szablony, stworzono stabilne i funkcjonalne zaplecze techniczne. Dzięki temu zespół mógł skupić się na warstwie merytorycznej i dopracowaniu treści, a nie na programowaniu od podstaw.

9. Integracja systemu AI

Choć pierwotnie planowano wykorzystać modelu AI GPT, ostatecznie zdecydowano się na Claude od firmy Anthropic - ze względu na wyższą spójność, empatyczny ton wypowiedzi i większą stabilność w generowaniu realistycznych dialogów.

10. Projekt interfejsu użytkownika

Zadbano o prostotę i intuicyjność interfejsu - zarówno na komputerach, jak i urządzeniach mobilnych. Layout został zaprojektowany z myślą o osobach bez dużego doświadczenia cyfrowego.

11. Instrukcja użytkownika i wytyczne dla edukatorów

Opracowano podręcznik użytkownika, zawierający instrukcje obsługi, przykładowe zastosowania w kontekście edukacyjnym oraz rekomendacje dotyczące pracy z młodzieżą w spektrum.

12. Regulamin i polityka prywatności

Zespół przygotował kompleksowe dokumenty dotyczące warunków korzystania z aplikacji, zasad przetwarzania

danych oraz procedur reagowania na niepożądane zachowania.

13. Specyfikacja techniczna

Opracowano pełną dokumentację narzędzia, umożliwiającą jego rozwój, dostosowanie do innych języków i kontekstów kulturowych oraz potencjalne udostępnienie open-source.

Stworzone narzędzie nie miało na celu symulacji „niepełnosprawności” - lecz budowania mostów między światami młodzieży neuroatypowej i neurotypowej.

Użytkownik - nauczyciel, rówieśnik, trener - może wejść w bezpieczny dialog, doświadczyć różnic w komunikacji, nauczyć się cierpliwości i otwartości. Dzięki realnym wypowiedziom nastolatków w spektrum, zachowano autentyczność i szacunek wobec społeczności, której dotyczy narzędzie.

ChatBot stanowi połączenie empatii, technologii i edukacji.

Towarzyszący mu niniejszy skrypt - dostępny w trzech wersjach językowych (polskiej, angielskiej oraz hiszpańskiej) - to zestaw materiałów dla edukatorów, wspierający prowadzenie warsztatów z wykorzystaniem narzędzia. Już na etapie testów użytkownicy - zarówno neurotypowi, jak i neuroatypowi - potwierdzali wartość edukacyjną i komunikacyjną narzędzia. W kolejnych miesiącach planowana jest jego promocja m.in. podczas wydarzeń edukacyjnych, konferencji młodzieżowych oraz szkoleń nauczycieli.

Symulator nie zastępuje relacji - ale ułatwia ich zrozumienie.

A. Autism Integration - warsztaty dla młodzieży neurotypowej w ramach procesu skalowania.

Ostatnim, a zarazem niezwykle istotnym etapem projektu była organizacja cyklu warsztatów partycypacyjnych dla młodzieży neurotypowej, obejmujących łącznie 60 uczestników - po 30 nastolatków z Polski (Gdynia) i Hiszpanii (Cocentaina i okolice). Działanie miało kluczowe znaczenie w procesie skalowania rezultatów projektu, ponieważ bezpośrednio angażowało rówieśników osób w spektrum autyzmu w refleksję nad integracją, testowanie opracowanego ChatBota oraz współtworzenie dobrych praktyk na rzecz włączania osób neuroatypowych w życie społeczne szkoły i lokalnej społeczności.

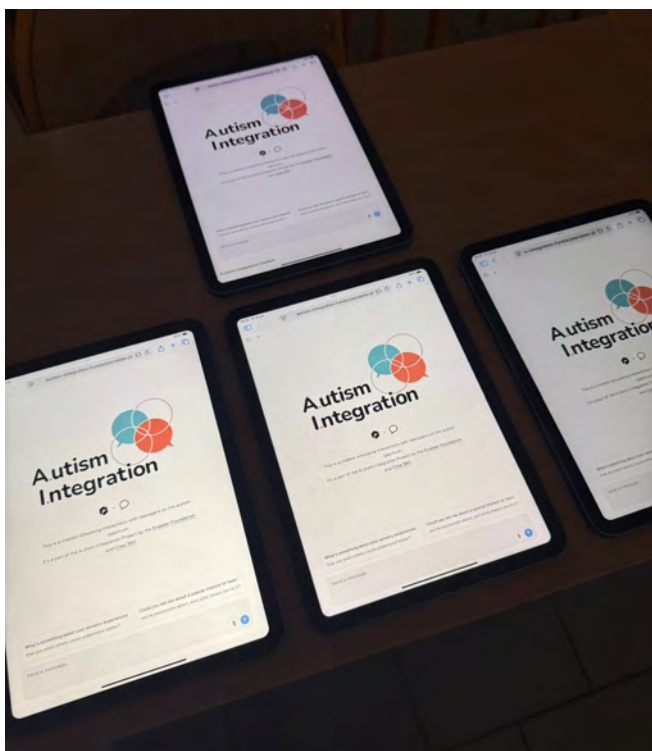
Warsztaty zrealizowano w trzech etapach, z których każdy skupiał się na innym aspekcie różnorodności poznawczej, empatii, wsparcia rówieśniczego i potencjału sztucznej inteligencji w edukacji włączającej.

Warsztat 1: Zrozumienie spektrum autyzmu i wprowadzenie do symulatora

Pierwsze spotkanie rozpoczęło się od dyskusji otwierającej: „Co wiesz o spektrum autyzmu?”. Młodzież dzieliła się swoimi przekonaniem, wiedzą oraz pytaniami, co pozwoliło trenerom zidentyfikować obszary nieporozumień oraz gotowość grupy do pogłębiania tematu. Następnie wprowadzono uczestników w założenia i cele projektu, przekazując przystępną (ale rzetelną) definicję spektrum autyzmu. Szczególny nacisk położono na różnorodność funkcjonowania osób w spektrum oraz obalenie mitu „jednego obrazu autyzmu”.

W kolejnej części warsztatu uczestnicy wzięli udział w interaktywnej grze grupowej, która w zabawny i angażujący sposób obalała najczęściej powtarzane mity dotyczące autyzmu. Nastolatki także zapoznali się również z globalnymi i krajowymi danymi statystycznymi dotyczącymi rozpowszechnienia spektrum autyzmu oraz poznali znane osoby publiczne identyfikujące się jako neuroatypowe.

Wiedza została utrwalona za pomocą quizu Kahoot, który sprawdzał znajomość tematu w kontekście nauki, kultury i popkultury. Następnie rozpoczęto pracę nad budowaniem empatii - w małych grupach uczestnicy tworzyli listy potrzeb, które mogą mieć rówieśnicy w spektrum oraz zastanawiali się, jak być wspierającym kolegą lub koleżanką.



Najważniejszym momentem dnia było pierwsze zetknięcie się z opracowanym w projekcie ChatBotem - symulatorem rozmowy z osobą w spektrum. Pracując na tabletach w parach lub małych grupach (do 4 osób), młodzież prowadziła interakcje z symulatorem, obserwując sposób wypowiedzi, ton, reakcje emocjonalne i dynamikę komunikacji. Po sesji odbyła się moderowana dyskusja: „Co cię zaskoczyło?”, „Co było trudne?”, „Jak jako grupa możemy być bardziej inkluzyjni?”. Dzień zakończył się wspólnym opracowaniem mapy działań pt. „Co możemy zrobić w naszej szkole?”.

Warsztat 2: Ćwiczenie inkluzywnej komunikacji z ChatBotem

Drugi warsztat rozpoczął się od krótkiego przypomnienia kluczowych pojęć i wartości z poprzedniego spotkania. Następnie uczestnicy ponownie pracowali z ChatBotem - tym razem eksplorując inne ścieżki rozmów, sprawdzając, jak zmieniają się odpowiedzi bota w zależności od przypisanego profilu osobowości, nastroju emocjonalnego lub kontekstu społecznego.

Praca została wzbogacona o karty obserwacji - młodzież notowała reakcje bota, wskazywała różnice w stylu wypowiedzi i zastanawiała się, jak odbierane byłyby one w rzeczywistych relacjach szkolnych. Na tej podstawie każda grupa współtworzyła „Dekalog Inkluzywnej Komunikacji” - zbiory zasad ułatwiających komunikację i współpracę z osobami z trudnościami poznawczymi. Kolejną część warsztatu polegała na pracy z krótkimi scenariuszami sytuacyjnymi: nieporozumienie w pracy grupowej, przeciążenie emocjonalne podczas lekcji, niejasne reguły w komunikacji online. Uczestnicy odgrywali

role, korzystali z ChatBota, analizowali swoje reakcje i oceniali, jak skutecznie wspierać kolegę w spektrum. Na zakończenie odbyła się debata ruchoma wokół tezy: „Czy muszę rozumieć, żeby wspierać?”. Uczestnicy fizycznie zajmowali stanowiska „zgadzam się” / „nie zgadzam się”, argumentowali swoje wybory i słuchali opinii innych. Debata ta pogłębiła rozumienie inkluzji i ukazała jej wielowymiarowość.

Podsumowaniem była wspólna praca nad plakatami i mapami myśli, na których klasy zadeklarowały konkretne działania wspierające atmosferę zrozumienia i akceptacji w grupie rówieśniczej.

Warsztat 3: Mapowanie potrzeb i barier rówieśników z różnorodnością poznawczą

Trzeci warsztat miał najbardziej analityczny i refleksyjny charakter. Rozpoczął się od aktywności „fakt czy mit?” dotyczącej młodzieży z niepełnosprawnościami poznawczymi. Następnie uczestnicy ponownie sięgnęli po ChatBot, tym razem traktując go jako źródło do analizy sytuacji społecznych z perspektywy osoby neuroatypowej. Zadaniem było zinterpretowanie nie tylko treści wypowiedzi bota, ale też uczuć, które mogły jej towarzyszyć. Młodzież uzupełniała wypowiedzi adnotacjami emocjonalnymi i budowała listy potrzeb oraz trudności, z jakimi mogą mierzyć się ich rówieśnicy. Następnie przystąpiono do aktywności „Mapowanie Barrier” - uczestnicy przyglądali się życiu szkolnemu (lekcje, przerwy, zadania grupowe, wycieczki) i identyfikowali sytuacje trudne dla osób z różnorodnością poznawczą. W parach rozwiązywali „Grę 3xP: Potrzeba - Przeszkoda - Pomysł”, tworząc konkretne, możliwe do wdrożenia rozwiązania.

Najbardziej kreatywnym elementem była praca nad „Chmurą Potrzeb” - mapa wizualna, w której wokół postaci ucznia w spektrum umieszczano potrzeby, bariery, pomysły, sprzymierzeńców oraz instytucje, które mogą wspierać jego włączenie społeczne. Ćwiczenie to uczyło myślenia systemowego i projektowego.

Cykl warsztatów zakończyła rozmowa: „Jak AI może wspierać uczniów z niepełnosprawnościami poznawczymi?”. Była to okazja do integracji zdobytych doświadczeń z refleksją na temat roli technologii w edukacji.

W warsztatach udział wzięło łącznie 60 nastolatków (po 30 w każdym kraju), którzy nie tylko przetestowali symulator AI, ale również aktywnie wnieśli wkład w jego rozwój poprzez przekazanie spostrzeżeń i opinii.

Warsztaty promowały empatię, świadomość cyfrową, zaangażowanie społeczne i współodpowiedzialność za inkluzywne środowisko szkolne. Co najważniejsze - młodzi ludzie stali się nie tylko odbiorcami, ale współtwórcami i ambasadorami zmiany.



Co niezwykle cieszy to autentyczne zaangażowanie młodych uczestników warsztatów. Nie byli oni jedynie odbiorcami przygotowanych działań, lecz aktywnymi współtwórcami przekazu, który projekt chciał upowszechnić - przekazu empatii, otwartości i zrozumienia wobec osób w spektrum autyzmu.

W ramach pracy warsztatowej młodzież stworzyła zestaw trzech autorskich ulotek - dostępnych w trzech wersjach językowych: polskiej, hiszpańskiej i angielskiej - które łączą walory edukacyjne z głosem młodego pokolenia na rzecz integracji.

Pierwsza z ulotek - „Mity na temat spektrum autyzmu” - została poświęcona obalaniu najczęstszych i najbardziej krzywdzących stereotypów, takich jak „osoby z autyzmem nie mają uczuć” czy „wszyscy w spektrum zachowują się tak samo”. W prostym, młodzieżowym języku i poprzez odniesienia do codziennych sytuacji, materiał zachęca odbiorców do porzucenia uproszczeń i spojrzenia na autyzm jako zjawisko różnorodne, unikalne i bardzo indywidualne.

Druga ulotka - „Potrzeby młodych osób w spektrum autyzmu” - koncentruje się na codziennych trudnościach, z którymi mierzą się nastolatkwowie neuroatypowi w środowisku szkolnym, w relacjach rówieśniczych i rodzinnych. Podkreślono w niej wagę przewidywalności, dostosowania bodźców sensorycznych, sposobu komunikacji i zapewnienia emocjonalnego bezpieczeństwa. Ulotka stanowi źródło wiedzy dla nauczycieli, wychowawców, pedagogów i wszystkich, którzy chcą być lepszymi sojusznikami młodych ludzi w spektrum.

Trzecia ulotka - „Jak być wspierającym rówieśnikiem”

- zawiera praktyczne porady oraz przykładowe sytuacje szkolne, w których neurotypowa młodzież może zachować się w sposób inkluzyjny i uważny. Od inicjowania rozmowy, przez reagowanie na niewerbalne sygnały, po zrozumienie potrzeby ciszy lub przestrzeni - ulotka przekłada doświadczenia warsztatowe na konkretne, możliwe do wdrożenia działania.

Wszystkie trzy ulotki znajdują się na końcu niniejszego skryptu (w części „Materiały dodatkowe opracowane przez młodzież”) i są dostępne do swobodnego wykorzystania. Można je włączać do szkolnych lekcji wychowawczych, zajęć profilaktycznych czy kampanii społecznych. Stanowią doskonale narzędzie wspierające organizację wydarzeń takich jak Światowy Dzień Świadomości Autyzmu (2 kwietnia) lub Europejski Tydzień Autyzmu. Ich młodzieżowy charakter, wizualna atrakcyjność i przystępność językowa sprawiają, że doskonale trafiają do rówieśników - a to właśnie młodzież, edukując siebie nawzajem, ma dziś ogromną moc budowania bardziej tolerancyjnego społeczeństwa.

Więcej o projekcie można przeczytać na stronie:

<https://autismintegrationproject.fundacjaenabler.pl/>



ChatBot dostępny jest na stronie:

<https://autism-integration.fundacjaenabler.pl/>



Zapraszamy do aktywnego korzystania z narzędzi!

O publikacji

Publikacja, którą oddajemy w Państwa ręce, powstała w odpowiedzi na rosnącą potrzebę tworzenia przestrzeni edukacyjnych sprzyjających zrozumieniu i włączaniu młodzieży z niepełnosprawnościami poznawczymi - w szczególności osób młodych w spektrum autyzmu. Jest ona nie tylko podsumowaniem efektów projektu realizowanego przez 8 miesięcy we współpracy hiszpańskiego i polskiego partnera, ale przede wszystkim praktycznym narzędziem, które może być wykorzystywane przez nauczycieli, trenerów młodzieżowych, psychologów, edukatorów oraz samych nastolatków - zarówno neurotypowych, jak i neuroatypowych.

Struktura publikacji została podzielona na dwie główne części. Pierwsza z nich - „O ChatBocie symulującym nastolatka w spektrum autyzmu” - ma charakter techniczno-analityczny i opisuje proces powstawania narzędzia edukacyjnego, jakim jest ChatBot bazujący na technologii sztucznej inteligencji. Ta część stanowi wprowadzenie w świat cyfrowych rozwiązań, które mogą realnie wspierać proces integracji społecznej młodzieży z trudnościami poznawczymi. Zawarte tu treści mają na celu nie tylko przybliżenie technologicznych aspektów symulatora, ale również zapewnienie użytkownikom jasnych i bezpiecznych ram korzystania z narzędzia. Dlatego poza opisem procesu powstawania bota, czytelnik znajdzie tu również regulamin użytkowania oraz politykę prywatności, opracowane przez ekspertów prawnych. Druga część publikacji - „O praktycznym wykorzystaniu symulatora w pracy z młodzieżą” - ma charakter

aplikacyjny. Została stworzona z myślą o osobach, które chcą realnie wykorzystać ChatBota w pracy dydaktycznej i wychowawczej. Składa się z trzech gotowych scenariuszy warsztatów, które były testowane z młodzieżą neurotypową z Polski i Hiszpanii. Każdy z nich oparty jest na metodach edukacji nieformalnej, a ich struktura uwzględnia etapowe pogłębianie wiedzy, budowanie empatii, ćwiczenie komunikacji oraz refleksję nad możliwościami wykorzystania sztucznej inteligencji w procesach inkluzywnych. Wszystkie scenariusze zawierają konkretne cele, propozycje aktywności, pytania wspierające refleksję oraz przestrzeń na dostosowanie ich do konkretnych grup młodzieży.

W publikacji znalazło się również miejsce na materiały dodatkowe opracowane przez uczestników warsztatów - młodzież z Gdyni i Cocentainy. Ich prace - ulotki edukacyjne i plakaty - to efekt zaangażowania w proces integracji rówieśników o specjalnych potrzebach. Materiały mogą być z powodzeniem wykorzystywane podczas obchodów Światowego Dnia Świadomości Autyzmu (2 kwietnia), jak również jako część działań edukacyjnych w szkołach, świetlicach, bibliotekach czy organizacjach młodzieżowych.

Niniejsza publikacja jest więc zarówno efektem, jak i narzędziem – zamknięciem pewnego etapu projektu, ale też punktem wyjścia do dalszych działań. Ma ona inspirować, dawać gotowe rozwiązania, ale też otwierać przestrzeń do eksperymentowania i dostosowywania. Publikacja powstała z myślą o osobach, które na co dzień pracują z młodzieżą, którym zależy na budowaniu wspólnoty, gdzie różnorodność nie jest przeszkodą, lecz wartością.

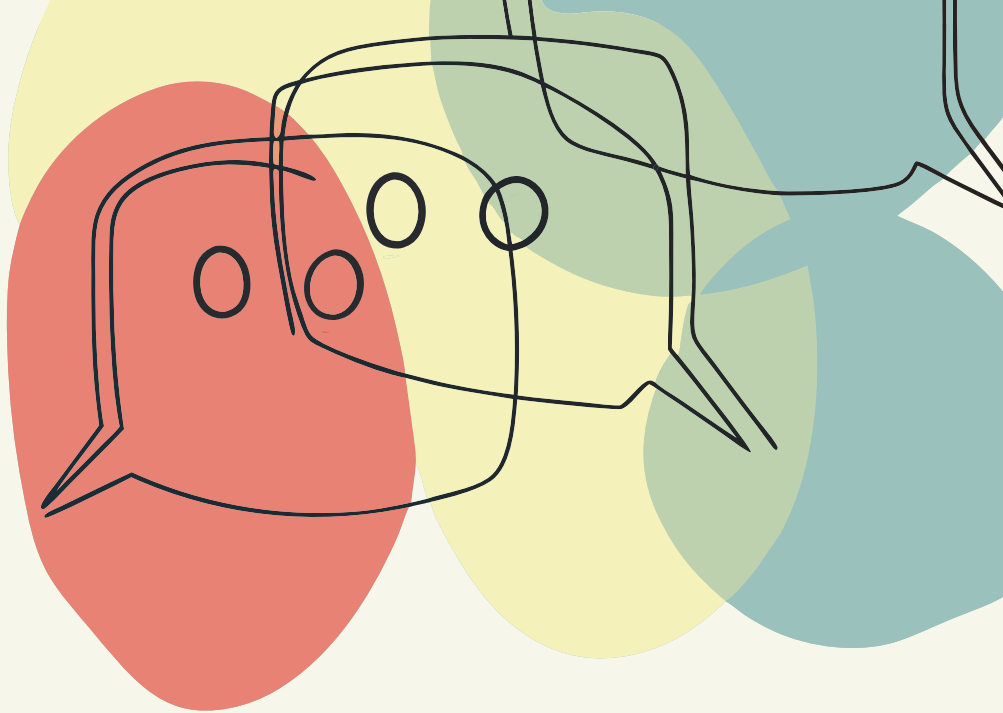
Pragniemy podkreślić, że wszystkie opracowane narzędzia – ChatBot, scenariusze zajęć, materiały dodatkowe – są dostępne bezpłatnie na stronie internetowej projektu: <https://autismintegrationproject.fundacjaenabler.pl/>. Zachęcamy do ich pobierania, modyfikowania i wdrażania w codziennej pracy. Mamy głęboką nadzieję, że publikacja przyczyni się do zmniejszenia dystansu, który często dzieli młodzież neurotypową i neuroatypową, oraz pomoże stworzyć bardziej otwarte, empatyczne i zrozumiałe środowisko edukacyjne.

W kolejnych rozdziałach Czytelnik będzie miał okazję poznać dokładnie, jak powstawał symulator – krok po kroku, od pierwszych rozmów z młodzieżą w spektrum, przez pracę nad strukturą danych, projektowanie promptu systemowego, aż po kwestie prawne i techniczne. Z kolei druga część publikacji przeniesie nas w przestrzeń praktyczną – do sal warsztatowych, w których młodzi ludzie mierzyli się z własnymi przekonaniem, uczyli się rozumieć inność i odkrywali, że technologia może być nie tylko narzędziem komunikacji, ale również pomostem między różnymi światami społecznymi.

Zapraszamy do lektury i działania.

W razie potrzeby służymy pomocą!

Autorzy



Część I

O ChatBocie symulującym nastolatka
w spektrum autyzmu

Rozdział 1: „Proces powstawania symulatora”

Już dziś sztuczna inteligencja znajduje szerokie zastosowanie w obszarze neuroróżnorodności - wspiera diagnozowanie zaburzeń rozwojowych, analizuje zachowania społeczne, a także służy jako narzędzie pomocnicze w terapii i edukacji osób w spektrum autyzmu. Powstają specjalistyczne aplikacje terapeutyczne, gry wspomagające rozwój kompetencji społecznych, boty analizujące mowę, mimikę czy sposób poruszania się - wszystko po to, by wspierać osoby neuroatypowe w funkcjonowaniu w społeczeństwie. Jednak partnerom zaangażowanym w realizację niniejszego projektu zależało na czymś zupełnie innym. Ambicją nie było stworzenie narzędzia terapeutycznego czy diagnostycznego. Celem była inicjacja integracji rówieśniczej pomiędzy osobami w spektrum a ich kolegami i koleżankami bez specjalnych potrzeb - „zbudowanie mostu” pomiędzy młodzieżą w spektrum autyzmu a ich rówieśnikami neurotypowymi.

Od samego początku założono, że punktem wyjścia musi być zrozumienie. Zrozumienie różnorodności doświadczeń, sposobów komunikowania się, przeżywania emocji i funkcjonowania w relacjach. Zrozumienie, które nie będzie pochodzić z książek, akademickich opracowań czy diagnoz, lecz z prawdziwych, autentycznych rozmów z młodymi osobami w spektrum. To one miały stać się sercem narzędzia, które miało powstać - cyfrowego symulatora rozmowy, czyli ChatBota, który będzie

możliwie realistycznie odwzorowywał styl komunikacji, reakcje i osobowości nastolatków z autyzmem. Nie po to, by „udawać autyzm” - ale po to, by pomóc rówieśnikom, nauczycielom, edukatorom i rodzinom lepiej zrozumieć, jak wygląda codzienna komunikacja osób w spektrum, z jakimi trudnościami się mierzą i jak można wspierać ich z większą uważnością, empatią i bez lęku przed „innością”. To właśnie z tej idei - integracji opartej na doświadczeniu, autentyczności i cyfrowym wsparciu - zrodził się pomysł na opracowanie innowacyjnego narzędzia edukacyjnego, jakim jest A.utism I.ntegration ChatBot. Jego celem nie było zastąpienie kontaktu z drugim człowiekiem, lecz umożliwienie młodym ludziom i osobom dorosłym ćwiczenia rozmowy w bezpiecznych warunkach. Symulacja takiej rozmowy miała służyć nie tylko jako źródło wiedzy, ale też jako przestrzeń refleksji: Co czuję, gdy ktoś odpowiada mi bardzo dosłownie? Jak reaguję na temat, który pojawia się nieoczekiwanie, bo jest pasją rozmówcy? Czy umiem przyjąć milczenie jako formę komunikacji? Czy potrafię dostrzec niepokój ukryty za krótkim „nie wiem”? Takie doświadczenia - choć w formie cyfrowej - mają potencjał zmieniać sposób myślenia i postrzegania młodzieży w spektrum.

Aby stworzyć narzędzie, potrzebne były jednak nie tylko kompetencje technologiczne, ale przede wszystkim wiedza psychologiczna oraz doświadczenia osób młodych w spektrum. Dlatego prace nad symulatorem prowadzono etapami, angażując specjalistów różnych dziedzin - od edukatorów młodzieżowych, przez psychologów i socjologów, po programistów.

Kluczowym elementem procesu było zebranie danych - rozmów z młodymi osobami w spektrum, które zgodziły się podzielić swoim sposobem komunikowania się i funkcjonowania w relacjach.

Wzięły w nich udział 54 osoby - przeważnie w wieku 16 - 19 lat. Dla wielu z nich było to pierwsze doświadczenie, w którym ich perspektywa została nie tylko wysłuchana, ale i potraktowana jako kluczowa wartość edukacyjna. Wszystkie rozmowy - po uprzedniej transkrypcji, anonimizacji i opracowaniu - stały się bazą do stworzenia unikalnego systemowego promptu, czyli serca ChatBota. To właśnie ten systemowy opis - bazujący na prawdziwych wypowiedziach, na emocjach, zainteresowaniach, trudnościach - instruuje AI, jak ma się „zachowywać”, jakie odpowiedzi dawać, jaką osobowość przyjąć. Dzięki temu każdy użytkownik ChatBota może doświadczyć rozmowy z różnymi typami nastolatków w spektrum - od bardzo konkretnych i zamkniętych w sobie, przez nadaktywnych i emocjonalnych, po osoby mówiące z opóźnieniem, mylące pojęcia, ale jednocześnie głęboko czujące i ciekawe świata.

W dalszej części rozdziału opowiemy (w 12 krokach - „etapach”) o czteromiesięcznym procesie opracowania ChatBota: jak od idei integracji przeszliśmy do cyfrowego narzędzia opartego na AI, które uczy empatii i zrozumienia. Jak połączyliśmy technologię z edukacją, doświadczenie z danymi, emocje z algorytmami. Jak z szacunkiem do młodych powstało coś, co może realnie zmienić relacje rówieśnicze i wesprzeć proces włączania osób neuroatypowych w społeczność młodzieżową.

- Etap 1: Przygotowanie subdomeny

Pierwszym krokiem w procesie tworzenia symulatora było przygotowanie odpowiedniego zaplecza cyfrowego - przestrzeni, która umożliwiłaby zarówno prowadzenie prac programistycznych, jak i późniejsze udostępnienie narzędzia użytkownikom końcowym. W tym celu partnerzy zdecydowali się na utworzenie dedykowanej subdomeny: autism-integration.fundacjaenabler.pl, zintegrowanej ze stroną internetową fundacji będącej liderem projektu. Subdomena pełniła kilka kluczowych funkcji. Po pierwsze, była to przestrzeń robocza - bezpieczne środowisko testowe, w którym możliwe było sukcesywne wdrażanie kolejnych komponentów technicznych: kodu zaplecza, interfejsu użytkownika, systemu moderacji oraz integracji z zewnętrznym modelem językowym. Dzięki temu zespół deweloperski mógł monitorować postępy, testować funkcjonalności i wprowadzać niezbędne korekty w czasie rzeczywistym, bez zakłócania innych działań fundacji. Po drugie, subdomena pełniła rolę kanału komunikacyjnego z odbiorcami - zarówno tymi uczestniczącymi w testach pilotażowych, jak i przyszłymi użytkownikami narzędzia. To właśnie za pośrednictwem strony udostępniono finalną wersję chatbota, a także zamieszczono niezbędną dokumentację: regulamin użytkownika oraz politykę prywatności.

- Etap 2: Przygotowanie ankiety - scenariusza rozmowy z osobami w spektrum autyzmu

Na drugim etapie prac nad symulatorem partnerzy skupili się na przygotowaniu narzędzia badawczego - ankiety-scenariusza rozmowy, która miała posłużyć do przeprowadzenia wywiadów z młodymi osobami w spektrum autyzmu. Praca rozpoczęła się już podczas mobilności ponadnarodowej trenerów. Początkowo, zgodnie z założeniami projektowymi, planowano opracowanie rozbudowanego kwestionariusza zawierającego około 80 pytań. Jednak już na etapie pierwszych konsultacji ze specjalistami - w szczególności z oligofrenopedagogami pracującymi z młodzieżą z niepełnosprawnościami poznawczymi - okazało się, że taka liczba pytań mogłaby być zbyt dużym obciążeniem poznawczym i emocjonalnym dla grupy docelowej. Eksperti jednoznacznie wskazali, że zbyt długie rozmowy mogą prowadzić do zmęczenia, niepokoju, a w skrajnych przypadkach do wycofania się młodych respondentów z dalszego udziału w projekcie. Rekomendowali więc ograniczenie liczby pytań do 30, przy jednoczesnym zachowaniu ich jakości, różnorodności tematycznej oraz możliwości uzyskania wypowiedzi odzwierciedlających prawdziwe doświadczenia komunikacyjne, społeczne i emocjonalne młodych osób w spektrum.

Zespół projektowy przyjął tę sugestię uznając dobrostan uczestników za nadrzędny priorytet. Ostateczna wersja scenariusza rozmowy zawierała 30 pytań, ułożonych w sposób zapewniający płynność wywiadu - na kolejnej stronie przedstawiamy ankietę, którą wykorzystano w późniejszych rozmowach.

I. JA I MÓJ ŚWIAT

1. Jak opisał(a)byś siebie komuś, kto Cię nie zna?
2. Co najbardziej lubisz robić w wolnym czasie?
3. Czy masz jakieś ulubione miejsce, w którym czujesz się dobrze? Jakie to miejsce i dlaczego?
4. Czy masz swoje ulubione tematy, o których możesz mówić godzinami?
5. Czy są rzeczy, które Cię bardzo stresują lub męczą na co dzień?

II. RELACJE I KOMUNIKACJA

6. Czy masz bliskich znajomych albo przyjaciół? Jak się z nimi dogadujesz?
7. Co sprawia, że ktoś może być Twoim przyjacielem?
8. Jak reagujesz, gdy ktoś mówi do Ciebie niejasno albo dwuznacznie?
9. Czy łatwo jest Ci zacząć rozmowę z kimś nowym? Dlaczego tak / dlaczego nie?
10. Jak się czujesz, gdy musisz rozmawiać z kilkoma osobami naraz?

III. W SZKOLE I WŚRÓD RÓWIEŚNIKÓW

11. Co lubisz, a czego nie lubisz w szkole?
12. Jak się czujesz w swojej klasie / grupie? Czy czujesz się częścią tej grupy?
13. Czy zdarza się, że rówieśnicy Cię nie rozumieją? Jak wtedy reagujesz?
14. Jak nauczyciele mogliby lepiej Cię wspierać w codziennych sytuacjach?
15. Czy kiedykolwiek czułeś(-aś), że jesteś traktowany(-a) inaczej? Co wtedy myślałeś(-aś)?

IV. EMOCJE I ZACHOWANIA

16. Czy łatwo Ci powiedzieć innym, co czujesz?
17. Jak się czujesz, gdy jesteś bardzo zdenerwowany(-a) albo podekscytowany(-a)?

18. Czy masz swoje sposoby na radzenie sobie z trudnymi emocjami?

19. Jak wygląda Twój dzień, kiedy wszystko idzie dobrze?

20. Czy są sytuacje, które Cię „przeciążają”? Co wtedy robisz?

V. TECHNOLOGIE I ROZMOWY ONLINE

21. Czy lubisz rozmawiać z kimś przez komunikatory?
Dlaczego tak / nie?

22. Czy korzystasz z aplikacji lub gier, które pomagają Ci się zrelaksować albo komunikować?

23. Co sądzisz o tym, że ktoś stworzy bota, który rozmawia jak osoba taka jak Ty?

24. Jak chciał(a)byś, żeby taki bot się zachowywał? Co byłoby dla Ciebie ważne?

25. Czy myślisz, że taki bot mógłby pomóc innym zrozumieć osoby w spektrum?

VI. TWOJA OPINIA I DOŚWIADCZENIE

26. Co według Ciebie inni powinni wiedzieć o osobach w spektrum?

27. Czego najbardziej nie lubisz, kiedy ktoś z Tobą rozmawia?

28. A co sprawia, że czujesz się dobrze i bezpiecznie w rozmowie?

29. Jak byś chciał(-a), żeby wyglądały relacje między osobami w spektrum a ich rówieśnikami?

30. Czy chciał(a)byś dodać coś od siebie, co Twoim zdaniem jest ważne?

Z pomocą specjalistów stworzono również uproszczoną wersję pytań - bardziej dostępną dla osób młodych posiadających znaczny stopień zaburzeń poznawczych.

- Etap 3: Przeprowadzenie wywiadów z nastolatkami w spektrum autyzmu

Trzecim, niezwykle istotnym krokiem w procesie powstawania symulatora było przeprowadzenie wywiadów z nastolatkami w spektrum autyzmu, stanowiących kluczowe źródło danych dla budowy realistycznego modelu komunikacyjnego wykorzystywanego przez chatbota. Na tym etapie obaj partnerzy projektu - Fundacja Enabler oraz hiszpańska organizacja Crea360 - zaangażowali się z równą intensywnością, koordynując badania w swoich krajach i współpracując z instytucjami specjalizującymi się w edukacji młodzieży z niepełnosprawnościami poznawczymi.

Wywiady zostały przeprowadzone w styczniu 2025 roku i miały formę indywidualnych rozmów, rejestrowanych za zgodą uczestników w formie audio lub w formie pisemnej (w zależności od potrzeb i barier uczestnika). Ich celem było pozyskanie autentycznych danych językowych, odzwierciedlających styl komunikacyjny, emocjonalność, zainteresowania, reakcje i trudności napotykanne przez osoby neuroatypowe w codziennych interakcjach społecznych. Zadbano o to, by rozmowy przebiegały w komfortowych warunkach - z osobami znanymi młodzieży (np. nauczycielami wspomagającymi), w przestrzeni dobrze znanej i przyjaznej uczestnikom (na terenie szkół specjalnych lub internatu, w osobnym pokoju, w harmonogramie dostosowanym do potrzeb młodych respondentów).

Fundacja Enabler zrealizowała badanie we współpracy z Specjalnym Ośrodkiem Szkolno-Wychowawczym nr 2 w Gdyni. Jest to szkoła specjalna, w której uczą się również osoby młode z niepełnosprawnościami poznawczymi.

Przeprowadzono wywiady z 37 uczniami oraz 11 rodzicami - co okazało się niezwykle cenne dla pełniejszego zrozumienia kontekstu społecznego i rodzinnego funkcjonowania młodych ludzi.

Uczestnikami wywiadów byli przede wszystkim młodzi mężczyźni w wieku 16-19 lat, uczęszczający do klas licealnych i szkoły branżowej. Ich wypowiedzi cechowała duża różnorodność: od bardzo lakonicznych, prostych zdań, przez powtarzalne struktury językowe i silne przywiązanie do ulubionych tematów (np. transport, gry komputerowe, sport), po złożone narracje pełne refleksji i zaskakującej samoświadomości.

Dzięki zaangażowaniu rodziców możliwe było także uzupełnienie wypowiedzi uczniów o kontekst emocjonalny i sytuacyjny - wielu opiekunów dzieliło się swoimi doświadczeniami dotyczącymi integracji ich dzieci, codziennych wyzwań związanych z komunikacją, a także spostrzeżeniami dotyczącymi reakcji otoczenia społecznego.

Równolegle, zespół hiszpańskiego partnera Crea360 przeprowadził serię wywiadów we współpracy z CPEE Santo Ángel de la Guarda - centrum edukacyjnym dla uczniów z niepełnosprawnościami z regionu Alicante. W badaniu wzięło udział 17 uczniów oraz 17 rodziców. W odróżnieniu od grupy polskiej, hiszpańska młodzież reprezentowała nieco młodszy przedział wiekowy (15-17 lat), a rozmowy były często wspierane przez pedagogów specjalnych z ośrodka (oligofrenopedagogów). Podobnie jak w przypadku polskiej grupy charakteryzowały się dużym zróżnicowaniem emocjonalnym: część uczniów chętnie opowiadała o swoich ulubionych aktywnościach, inni mówili bardzo oszczędnie, skupiając się na jednym temacie lub unikając kontaktu wzrokowego. Wielu uczestników

wykazywało trudności z rozumieniem pojęć abstrakcyjnych i społecznych, co tylko podkreślało znaczenie realistycznego modelowania takich właśnie reakcji w ramach budowanego symulatora.

Dodatkowe wypowiedzi rodziców posłużyły do zidentyfikowania wspólnych potrzeb i barier - takich jak trudności w nawiązywaniu przyjaźni, nadwrażliwość sensoryczna, przeciążenia emocjonalne, niezrozumienie przez nauczycieli czy izolacja społeczna.

Dzięki zebranemu materiałowi - w sumie 54 indywidualnym rozmowom z młodzieżą i 28 rozmowom z rodzicami - możliwe było uchwycenie pełnego wachlarza doświadczeń, emocji i sposobów komunikowania się nastolatków w spektrum. Dane stały się fundamentem do dalszych etapów tworzenia chatbota, zapewniając, że jego wypowiedzi i reakcje będą autentyczne, różnorodne i zgodne z realnymi doświadczeniami osób, które reprezentuje.

- Etap 4: Konwersja nagrań audio do formy tekstowej

Czwartym krokiem w procesie tworzenia symulatora była konwersja nagrań audio do formy tekstowej z wykorzystaniem modelu rozpoznawania mowy - Whisper, (OpenAI). Etap miał znaczenie dla dalszych działań projektowych, ponieważ to właśnie zapis rozmów w formacie tekstowym umożliwił późniejsze opracowanie promptu systemowego, czyli „osobowości” i stylu wypowiedzi, którym posługiwać się miał chatbot. Wszystkie wywiady przeprowadzone z młodzieżą i rodzicami, zarówno w Polsce, jak i Hiszpanii, zostały zarejestrowane za zgodą uczestników i ich opiekunów

prawnych. Materiały miały charakter surowy - zawierały naturalne wypowiedzi, przerwy w mowie, poprawki, niekiedy powtórzenia i trudne do zrozumienia fragmenty. Właśnie dlatego zastosowanie technologii Whisper okazało się trafne - model pozwalał na precyzyjną transkrypcję mowy, nawet w przypadku nietypowej składni, wyrazistej artykulacji, czy niestandardowego tempa wypowiedzi, co często pojawiało się w rozmowach z osobami w spektrum autyzmu.

Whisper okazał się też pomocny w przypadku transkrypcji wypowiedzi nagranych w różnych warunkach akustycznych - zarówno w salach lekcyjnych, jak i pokojach terapeutycznych. Dzięki technologii uczenia maszynowego możliwe było odfiltrowanie szumów tła, poprawne rozpoznanie mowy uczestników i nadanie strukturze tekstowej ich spontanicznych wypowiedzi.

Zgodnie z wcześniejszymi założeniami projektowymi oraz deklaracją złożoną opiekunom prawnym uczestników, oryginalne nagrania audio zostały trwale usunięte po zakończeniu procesu transkrypcji. Dzięki temu zapewniono maksymalny poziom ochrony prywatności młodzieży biorącej udział w badaniu oraz zgodność z obowiązującymi przepisami o ochronie danych osobowych.

Tak przygotowane 82 transkrypty - w pełni tekstowe, pozbawione danych identyfikacyjnych, lecz zachowujące charakterystyczne cechy komunikacyjne - stanowiły bazę do kolejnego etapu, jakim było czyszczenie danych i ich dalsze wykorzystanie przy projektowaniu komunikacyjnego rdzenia symulatora.

- Etap 5: „Oczyszczenie” tekstu i wyodrębnienie tylko potrzebnych informacji

Piąty krok w procesie tworzenia symulatora koncentrował się na edycji tekstu uzyskanego z transkrypcji rozmów - był to etap nie tylko techniczny, ale również etyczny, mający na celu zapewnienie anonimowości uczestników oraz zachowanie maksymalnego poziomu merytorycznej spójności materiału.

Zespół projektowy przystąpił do szczegółowej analizy każdego zapisu tekstowego, który powstał w wyniku działania modelu Whisper. Pierwszym zadaniem była anonimizacja danych osobowych i identyfikujących, zgodnie z deklaracją złożoną opiekunom uczestników oraz obowiązującymi regulacjami dotyczącymi ochrony danych osobowych (w tym RODO). Z transkryptów usuwano imiona, nazwiska, nazwy szkół, miejscowości, pseudonimy, a także wszelkie inne sformułowania mogące pośrednio wskazywać na tożsamość rozmówców.

Następnie zespół przystąpił do czyszczenia materiału z fragmentów nieistotnych dla celu projektu. Dotyczyło to przede wszystkim dygresji, odpowiedzi wymijających, humorystycznych odniesień niezwiązanych z tematem, niezrozumiałych wypowiedzi, a także powtórzeń czy błędów językowych, które mogły zakłócić jasność przekazu. Część materiału zawierała również emocjonalne lub osobiste wątki, które - choć ważne z punktu widzenia indywidualnych historii uczestników - nie mieściły się w granicach tematycznych projektu i również zostały pominięte z poszanowaniem prywatności.

Kluczowym elementem edycji było również usunięcie pytań zadawanych przez prowadzących wywiady - pozostawiono wyłącznie wypowiedzi młodzieży i rodziców.

Dzięki temu powstał jednolity, czysty materiał tekstowy, składający się z autentycznych, nieskryptowanych wypowiedzi osób w spektrum autyzmu, które stały się podstawą do opracowania profilu komunikacyjnego symulatora.

Efektem tego etapu była baza danych rozmów w pełni anonimowa, przejrzysta i zorganizowana, gotowa do dalszej obróbki w ramach inżynierii promptu i budowania charakterystycznych cech językowych symulowanego nastolatka. Etap ten, choć wymagający czasu i uważności, miał fundamentalne znaczenie dla zapewnienia jakości i etyczności tworzonego narzędzia.

- Etap 6: Użycie zebranych informacji do fine-tuningu ChatBota

W szóstym etapie, który stanowił rdzeń merytorycznego fine-tuningu symulatora, partnerzy projektu podjęli się kluczowego zadania: opracowania szczegółowego i realistycznego „system promptu”, czyli instrukcji zachowania dla ChatBota, który miał naśladować sposób komunikacji nastolatka w spektrum autyzmu. W tym celu zespoły złożone z pedagogów specjalnych, oligofrenopedagogów oraz edukatorów młodzieżowych przeanalizowały wcześniej oczyszczone transkrypty rozmów z 54 młodymi osobami w spektrum oraz wywiady z ich opiekunami.

Prace nad tym elementem prowadzono równolegle w obu krajach partnerskich, co pozwoliło zachować międzynarodową reprezentatywność i różnorodność komunikacyjną. Celem nie było stworzenie jednej, generycznej „osoby z autyzmem”, lecz symulowanie szerokiego spektrum cech i stylów komunikacyjnych,

uwzględniających zarówno różnice płci, poziomów wrażliwości sensorycznej, jak i indywidualnych zainteresowań, emocjonalnych reakcji oraz sposobów budowania relacji społecznych.

Kluczowe obszary analizy i konstrukcji system promptu:

1. Budowanie osobowości

Pierwszym krokiem było stworzenie zestawu szczegółowych profili postaci (ang. personas), które symulator miał odtwarzać w różnych sesjach rozmowy.

Każda z tych postaci miała określoną:

- płeć i wiek (13-18 lat, zachowana spójność gramatyczna w językach fleksyjnych),
- poziom edukacji (np. uczeń liceum, technikum),
- unikalne zainteresowania (np. robotyka, terrarystyka, kuchnia molekularna),
- najnowsze aktywności i projekty w obszarze tych zainteresowań,
- styl komunikacyjny (bezpośredni, uprzejmy, ironiczny, lakoniczny, emocjonalny),
- reakcje w sytuacjach stresowych (np. wycofanie, irytacja, użycie wzmocnionego języka),
- preferencje sensoryczne (np. unikanie hałasu, nadwrażliwość na światło).

Każda rozmowa z użytkownikiem miała rozpoczynać się wylosowaniem jednej z takich postaci – co czyniło interakcję niepowtarzalną i autentyczną.

2. Naturalność i autentyczność

Zespół kładł duży nacisk na to, aby ChatBot nie „tłumaczył się” ze swojego stylu komunikacji ani nie oznaczał siebie jako osoby z autyzmem. Zamiast tego jego charakterystyka miała wynikać z naturalnego sposobu mówienia, reakcji emocjonalnych oraz tematów rozmów. Użytkownik miał

poczuć, że rozmawia z konkretną osobą – nie „symulacją diagnozy”.

3. Dbanie o różnorodność stylów komunikacyjnych

Specjaliści zwrócili uwagę na to, by symulator prezentował różne – także mniej typowe – sposoby komunikacji osób neuroróżnorodnych, w tym:

- dosadność, bezpośredniość, czasem nawet obcesowość („To głupie pytanie”, „Zostaw mnie teraz”),
- reakcje frustracji z użyciem łagodnych przekleństw lub zniecierpliwienia („serio?”, „co za badziew”),
- zmienność nastrojów,
- problemy z rozumieniem dwuznaczności lub ironii,
- nadmierne skupienie na szczegółach,
- trudności w interpretacji norm społecznych.

Jednocześnie zakazano stosowania prawdziwie wulgarnego lub przemocowego języka, wprowadzając mechanizmy jego automatycznego filtrowania.

4. Eksponowanie zainteresowań jako klucz do zrozumienia

Każda z zaprogramowanych postaci miała posiadać 2-3 bardzo szczegółowe zainteresowania, które stanowiły fundament ich wypowiedzi. Dla każdego zainteresowania opracowano:

- konkretne fakty i dane, którymi się dzieliła,
- ostatnie odkrycia, które ją zafascynowały,
- projekty lub aktywności, nad którymi pracuje,
- osobisty kontekst i znaczenie tego zainteresowania dla jej emocji i tożsamości.

Zastosowanie takich zabiegów pozwoliło odbiorcom symulatora na głębsze wejście w świat przeżyć młodej osoby neuroróżnorodnej.

5. Zachowanie spójności

Niezwykle istotną zasadą było utrzymanie pełnej spójności – językowej, stylistycznej, faktograficznej i emocjonalnej –

w całym przebiegu rozmowy. Symulator nie mógł zmieniać płci gramatycznej, tonu wypowiedzi ani zainteresowań w jej trakcie. Wszelkie odpowiedzi musiały być osadzone w osobowości konkretnej postaci, co wymagało od twórców uważnego mapowania oraz inżynierii promptu.

6. Rola edukacyjna przez zachowanie, nie przez wykład
Chatbot nie miał nauczać w klasyczny sposób (przez tłumaczenia czy definicje), lecz przez symulowane doświadczenie komunikacyjne. Użytkownik miał samodzielnie odkrywać, że pewne odpowiedzi wynikają np. z potrzeby przewidywalności, zmęczenia sensorycznego lub trudności w przetwarzaniu emocji. Dzięki temu narzędzie pełniło rolę edukacyjną przez kontakt i refleksję, a nie przez przekazywanie gotowych formuł.

Efektem całej pracy zespołu pedagogów było stworzenie liczącego ponad 5 stron dokumentu, który stanowił tzw. „serce” symulatora – czyli system prompt. Na jego podstawie sztuczna inteligencja mogła generować realistyczne, zniuansowane i pełne autentyzmu odpowiedzi.



- Etap 7: Implementacja systemów bezpieczeństwa

Siódmy etap prac nad symulatorem dotyczył odpowiedzialności etycznej całego przedsięwzięcia. Od samego początku założono, że narzędzie ma służyć budowaniu empatii i zrozumienia, a nie być przestrzenią dla zachowań destrukcyjnych czy prowokacyjnych. Partnerzy Fundacja Enabler i Crea360 zgodnie podkreślali, że niedopuszczalne są sytuacje, w których użytkownik celowo prowokuje lub naraża symulator (a przez to - symbolicznie osoby w spektrum) na przemoc symboliczną czy werbalną.

Zespół nie projektował własnych systemów moderacyjnych, lecz zdecydował się na wykorzystanie istniejących rozwiązań wbudowanych w architekturę wykorzystywanego modelu językowego, które oferują wysoki poziom automatycznej moderacji treści. W praktyce oznacza to, że symulator korzysta z wewnętrznych mechanizmów bezpieczeństwa zapewnianych przez dostawcę modelu. Dzięki temu narzędzie jest w stanie w czasie rzeczywistym wykrywać i neutralizować potencjalnie niebezpieczne lub nieodpowiednie treści, bez konieczności projektowania dedykowanych filtrów czy blokad.

Wbudowane w model mechanizmy automatycznej moderacji obejmują m.in.:

- blokowanie mowy nienawiści, treści dyskryminujących lub obraźliwych,
- reakcję na próby prowokowania rozmowy o charakterze seksualnym,
- neutralizację treści związanych z przemocą, samookaleczeniami, myślami samobójczymi,

- odrzucanie wypowiedzi zawierających groźby lub nawoływanie do szkodliwych zachowań.

Zespół projektowy, mając świadomość wrażliwości tematu i możliwych reakcji użytkowników, dokładnie przetestował działanie tych zabezpieczeń w praktyce, przeprowadzając wielokrotne testy rozmów. W wyniku tych testów potwierdzono, że:

- symulator potrafi skutecznie rozpoznawać próby nadużyć i nie odpowiada na pytania zawierające zabronione treści,
- w sytuacjach granicznych symulator reaguje „uciekającą” odpowiedzią, np. przekierowując rozmowę lub informując użytkownika, że nie może odpowiedzieć na dane pytanie,
- model nie podejmuje wątków niezgodnych z regulaminem i założeniami projektu, nawet przy próbach wielokrotnego prowokowania.

Decyzja o oparciu się na już istniejących rozwiązaniach moderacyjnych była podyktowana chęcią zapewnienia maksymalnej stabilności, bezpieczeństwa i zgodności z aktualnymi standardami etycznymi oraz technologicznymi. Opracowanie własnych systemów filtrujących wiązałoby się z koniecznością ciągłej aktualizacji i moderacji (również po zakończeniu projektu). W związku z tym zespół projektowy świadomie wybrał narzędzie, które posiadało odpowiednie zabezpieczenia fabryczne i umożliwiało bezpieczne korzystanie z symulatora zarówno przez młodzież neurotypową, jak i specjalistów pracujących z młodymi osobami w spektrum. Dzięki temu chatbot może działać w środowisku otwartym, bez konieczności stałego nadzoru moderacyjnego, a jednocześnie zapewnia wysoki poziom ochrony

użytkowników przed niepożądanymi treściami i nadużyciami.

- Etap 8: Programowanie aplikacji ChatBota

Do stworzenia aplikacji obsługującej symulator zdecydowano się wykorzystać sprawdzone rozwiązanie - gotowy template w technologii Next.js. Framework ten cieszy się dużym uznaniem w środowisku programistycznym dzięki swojej niezawodności, elastyczności i bardzo dobrej integracji z nowoczesnymi narzędziami do tworzenia aplikacji webowych.

Decyzja o zastosowaniu gotowego szablonu nie była przypadkowa - wynikała z przemyślanej strategii technologicznej, która zakładała maksymalne skupienie się na tych elementach projektu, które niosą największą wartość edukacyjną i społeczną. Najważniejszym i najbardziej innowacyjnym komponentem całego przedsięwzięcia było opracowanie „serca” ChatBota, czyli głównego prompta systemowego, który odpowiada za jego osobowość, sposób mówienia, reakcje emocjonalne i spójność w komunikacji.

Dzięki zastosowaniu gotowego szkieletu technicznego, zespół mógł skoncentrować swoje wysiłki na dopracowaniu tego właśnie kluczowego elementu - zarówno pod kątem językowym, jak i pedagogicznym. Pozwoliło to również zapewnić odpowiednią jakość aplikacji, stabilność działania i łatwość integracji z pozostałymi komponentami projektu, takimi jak interfejs użytkownika, API AI czy systemy zarządzania treścią.

Next.js jako technologia umożliwił szybkie wdrożenie wersji testowej symulatora, jego bieżące aktualizowanie oraz wygodne hostowanie na docelowej subdomenie projektu.

- Etap 9: Integracja z systemem sztucznej inteligencji

Początkowo planowano wykorzystanie systemu GPT od firmy OpenAI, jednak w trakcie testów zdecydowano się na przejście na system Claude opracowany przez firmę Anthropic. Zmiana była podyktowana lepszymi wynikami Claude'a w generowaniu naturalnie brzmiącego tekstu, co było kluczowe dla realizmu symulowanych rozmów. Claude wykazywał się większą stabilnością działania, szybkością odpowiedzi oraz lepszym odwzorowaniem ludzkich wzorców komunikacyjnych.

- Etap 10: Tworzenie interfejsu użytkownika

Jednym z końcowych etapów w procesie tworzenia symulatora było opracowanie graficznego interfejsu użytkownika, który umożliwia intuicyjną interakcję z ChatBotem. Za jego podstawę technologiczną posłużył framework Next.js. Dzięki niemu możliwe było stworzenie środowiska, które nie tylko dobrze wygląda, ale również działa płynnie i niezawodnie na różnych urządzeniach - zarówno komputerach stacjonarnych, jak i smartfonach czy tabletach.

Projektując interfejs, szczególny nacisk położono na użyteczność i dostępność. Zespół dążył do tego, aby aplikacja była przyjazna i zrozumiała zarówno dla osób z dużym doświadczeniem w obsłudze narzędzi cyfrowych, jak i dla tych, którzy na co dzień korzystają z technologii w ograniczonym zakresie. Dlatego postawiono na prosty, przejrzysty układ graficzny, czytelne komunikaty i minimalistyczną estetykę, która nie rozprasza użytkownika.

Zadbano także o kwestie związane z dostępnością - zastosowano odpowiedni kontrast, dużą czytelność tekstu oraz intuicyjne elementy nawigacyjne, które czynią symulator dostępnym również dla osób z trudnościami poznawczymi lub ograniczoną sprawnością wzroku.

- Etap 11: Opracowanie regulaminu oraz polityki prywatności

Aby zapewnić przejrzystość zasad korzystania oraz pełną zgodność z obowiązującym prawem, opracowano dwa kluczowe dokumenty: regulamin i politykę prywatności. Oba zostały udostępnione użytkownikom (na stronie <https://autism-integration.fundacjaenabler.pl/>).

Regulamin określa podstawowe zasady korzystania z aplikacji. ChatBot jest narzędziem edukacyjno-symulacyjnym stworzonym przez Fundację Enabler oraz hiszpańską firmę Crea360 w celu promowania lepszego rozumienia specyfiki neuroróżnorodności. Podkreślono, że rozmowy nie stanowią diagnozy, terapii ani porady specjalistycznej - ChatBot to fikcyjna postać bazująca na zanonimizowanych danych, stworzona na potrzeby edukacji.

Użytkownicy są zobowiązani do przestrzegania zakazów, takich jak: próby wykorzystania narzędzia do diagnozy medycznej, udzielania porad w kryzysie, wprowadzania danych osobowych (swoich lub cudzych) czy generowania treści nielegalnych, obraźliwych bądź dyskryminujących. Naruszenie zasad może skutkować zablokowaniem konta użytkownika lub ograniczeniem dostępu.

Partnerzy nie ponoszą odpowiedzialności za decyzje podjęte na podstawie rozmów z ChatBotem. Zastrzega

również możliwość przerwania, zawieszenia lub modyfikacji usługi bez wcześniejszego powiadomienia. Technologia oparta jest o model Claude od firmy Anthropic, a hosting realizowany jest przez Vercel z wykorzystaniem bazy danych Neon - obie infrastruktury zapewniają zgodność z RODO oraz opcje lokalizacji danych w UE.

Administrator danych osobowych - Fundacja Enabler - przetwarza dane w sposób bezpieczny, transparentny i zgodny z unijnym Rozporządzeniem o ochronie danych osobowych (RODO). Zakres przetwarzanych danych obejmuje: treści rozmów, adresy e-mail (jeśli są podawane) oraz dane techniczne (adres IP, logi serwera, typ przeglądarki). Dane są wykorzystywane wyłącznie do celów technicznych, analitycznych i ewaluacyjnych.

Nie są przetwarzane dane szczególnych kategorii, a treści rozmów mogą być przechowywane do 2 lat od ostatniego użycia. Użytkownikom przysługuje pełen katalog praw RODO - w tym prawo do dostępu, poprawiania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, sprzeciwu, przenoszenia danych czy złożenia skargi do Prezesa UODO. Kontakt w sprawie ochrony danych: kontakt@fundacjaenabler.pl. Usługa może korzystać z plików cookie i mechanizmów local storage w celach technicznych i statystycznych, bez wykorzystania narzędzi reklamowych czy marketingowych. Odpowiedzialność instytucjonalna

Zarówno w regulaminie, jak i w polityce prywatności podkreślono, że projekt współfinansowany jest przez Unię Europejską w ramach programu Erasmus+. Poglądy wyrażane przez twórców oraz chatbot nie odzwierciedlają oficjalnego stanowiska UE ani Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji.

- Etap 12: Stworzenie specyfikacji oraz wskazanie sposobów wykorzystania ChatBota

Końcowym etapem było opracowanie rozszerzonej specyfikacji technicznej ChatBota oraz scenariuszy przykładowych warsztatów, na których można wykorzystać narzędzie. Od samego początku prac nad projektem partnerom szczególnie zależało, by opracowany ChatBot nie pozostał jedynie kolejną aplikacją „do obejrzenia”, lecz stał się wykorzystywanym narzędziem dydaktycznym, które można i warto wdrożyć do pracy z młodzieżą. Zespół projektowy miał świadomość, że wartość technologicznego rozwiązania nie tkwi wyłącznie w jego innowacyjności, ale przede wszystkim w jego praktycznym zastosowaniu - zwłaszcza jeśli celem jest rozwój postaw empatii, tolerancji i większego zrozumienia neuroróżnorodności. W związku z tym, w ostatnim etapie prac nad projektem postanowiono opracować rozszerzoną specyfikację pedagogiczną, obejmującą trzy szczegółowe scenariusze zajęć z młodzieżą w wieku 13-19 lat. Każdy ze scenariuszy integruje symulator rozmowy z nastolatkiem w spektrum autyzmu jako centralny element dydaktyczny. Warsztaty zostały zaprojektowane tak, aby narzędzie pełniło funkcję nie tylko informacyjną, ale także transformacyjną - wpływającą na zmianę nastawienia uczniów do ich neuroróżnorodnych rówieśników.

Zajęcia przewidziane w scenariuszach obejmują m.in.: wprowadzenie do tematyki spektrum autyzmu, refleksję nad komunikacją międzyludzką, rozpoznawanie potrzeb osób w spektrum, a także ćwiczenia uczące uważności i adekwatnych sposobów reagowania w sytuacjach społecznych.

ChatBot działa tu jako bezpieczna przestrzeń treningowa, w której młodzi ludzie mogą testować różne style komunikacji, obserwować reakcje i wyciągać wnioski bez obawy o skrzywdzenie drugiej osoby czy popełnienie faux pas.

Każdy z 3 scenariuszy zawiera też notatki dla prowadzących, propozycje pytań pogłębiających, techniki aktywizujące oraz przestrzeń na refleksję.

Pełne treści scenariuszy dostępne są w części II skryptu i mogą być z powodzeniem wykorzystywane w szkołach, placówkach edukacji pozaformalnej, bibliotekach, centrach młodzieżowych czy organizacjach pozarządowych. Zespół projektu rekomenduje ich wdrażanie nie tylko w kontekście jednorazowych warsztatów, ale również jako element szerszych działań antidyskryminacyjnych czy kampanii społecznych - na przykład w ramach obchodów Światowego Dnia Świadomości Autyzmu (2 kwietnia).

Rozdział 2: „Regulamin użytkowania”

W związku z uruchomieniem narzędzia edukacyjno-symulacyjnego dostępnego pod adresem autism-integration.fundacjaenabler.pl, partnerzy przygotowali regulamin określający zasady korzystania z ChatBota.

Dokument został stworzony w celu zapewnienia przejrzystości, bezpieczeństwa użytkowników oraz zgodności z obowiązującym prawem, w tym RODO. Regulamin jest dostępny bezpośrednio na stronie autism-integration.fundacjaenabler.pl (zarówno przed utworzeniem konta, jak i po zalogowaniu) i obowiązuje wszystkich użytkowników korzystających z ChatBota.

Regulamin korzystania z chatbota autism-integration.fundacjaenabler.pl

1. Informacje ogólne

1.1. Niniejszy regulamin określa zasady korzystania z chatbota dostępnego pod adresem autism-integration.fundacjaenabler.pl, stworzonego przez Fundację Enabler i firmę Crea360 S.L. jako narzędzie edukacyjno-symulacyjne.

1.2. Celem chatbota jest umożliwienie użytkownikom przećwiczenia interakcji z nastolatkiem w spektrum autyzmu w charakterze symulacji.

1.3. Chatbot odgrywa postać fikcyjną stworzoną w oparciu o zanonimizowane dane oraz profile w ramach spektrum; nie jest diagnozą ani odwzorowaniem konkretnej osoby.

1.4. Korzystając z chatbota, akceptujesz ten regulamin oraz politykę prywatności.

2. Odpowiedzialność i ograniczenia

2.1. Chatbot:

- nie stanowi porady psychologicznej, medycznej ani pedagogicznej;
- nie gwarantuje poprawności, kompletności ani trafności generowanych treści;
- nie odpowiada za skutki decyzji użytkownika podjętych na podstawie interakcji;
- jest narzędziem demonstracyjnym, bez zobowiązań do osiągnięcia jakiegokolwiek efektu.

2.2. Partnerzy zastrzegają, że nie ponoszą odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody, w tym straty finansowe, reputacyjne, emocjonalne czy inne szkody pośrednie.

2.3. Partnerzy zastrzegają sobie prawo do zawieszenia, modyfikacji lub ograniczenia działania chatbota (w tym zmian technicznych, przerwy technicznej, awarii, aktualizacji lub usunięcia konta użytkownika) bez uprzedzenia i bez ponoszenia odpowiedzialności za decyzje.

2.4. Regulamin może być zmieniany jednostronnie – zmiany obowiązują z chwilą publikacji. W przypadku istotnych zmian Partnerzy powiadomią zarejestrowanych użytkowników.

3. Technologia i przetwarzanie danych

3.1. Chatbot działa w oparciu o model Claude firmy Anthropic, za pośrednictwem odpowiednich interfejsów API.

3.2. Usługa jest hostowana na platformie Vercel, a dane (w tym logi) przechowywane są w bazie Neon (PostgreSQL serverless). Region przechowywania danych może również

obejmować lokalizacje poza EOG. Użytkownik zostaje o tym poinformowany w polityce prywatności.

4. Prywatność i ochrona danych osobowych

4.1. Treści rozmów prowadzonych z chatbotem są automatycznie zapisywane w celu analizy, ewaluacji i dalszego rozwoju narzędzia.

4.2. Podczas rejestracji zapisywany jest również adres e-mail użytkownika.

4.3. Zabrania się podawania w rozmowie z chatbotem jakichkolwiek danych osobowych, wrażliwych lub poufnych – zarówno swoich, jak i osób trzecich.

4.4. Zgłoszenia błędów, nieodpowiednich treści lub reakcji można przesyłać na adres kontakt@fundacjaenabler.pl. Zgłoszenia te będą wykorzystywane wyłącznie w celu poprawy działania systemu.

4.5. Przetwarzanie danych odbywa się zgodnie z RODO. Szczegółowe informacje znajdują się w Polityce prywatności, dostępnej na stronie internetowej.

5. Prawa użytkowników

Użytkownik ma prawo do:

- dostępu do swoich danych,
- ich sprostowania,
- usunięcia,
- ograniczenia przetwarzania,
- sprzeciwu wobec przetwarzania,
- przenoszenia danych,
- cofnięcia zgody, jeśli została udzielona,
- wniesienia skargi do organu nadzorczego.

6. Zakazy i nadużycia

6.1. Zabrania się wykorzystywania chatbota do:

- prób diagnozy osób w spektrum autyzmu,
- rozwiązywania problemów kryzysowych (np. depresja, samookaleczenia, myśli samobójcze),

- generowania treści nielegalnych, dyskryminujących, obraźliwych, pornograficznych, nieprawdziwych lub nienawistnych.

6.2. W przypadku wykrycia nadużyć Partnerzy zastrzegają sobie prawo do zablokowania dostępu do narzędzia lub usunięcia konta użytkownika.

7. Program Erasmus+ i odpowiedzialność instytucjonalna

7.1. Projekt jest współfinansowany przez Unię Europejską w ramach programu Erasmus+, nr wniosku: 2024-1-PL01-KA210-YOU-000256352, Typ akcji: KA210-YOU.

7.2. Dofinansowano ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Unia Europejska ani Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

8. Postanowienia końcowe

8.1. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego publikacji.

8.2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa polskiego i unijnego.

8.3. Wersje językowe regulaminu mogą być dostępne. W przypadku rozbieżności wiążąca jest wersja polska.

Rozdział 3: „Polityka prywatności”

Dbając o przejrzystość i ochronę danych osób korzystających z narzędzia edukacyjno-symulacyjnego autism-integration.fundacjaenabler.pl, partnerzy opracowali również politykę prywatności. Dokument określa zasady gromadzenia, przetwarzania i przechowywania danych osobowych oraz technicznych w związku z użytkowaniem ChatBota symulującego interakcję z nastolatkiem w spektrum autyzmu.

Regulamin jest dostępny bezpośrednio na stronie autism-integration.fundacjaenabler.pl (zarówno przed utworzeniem konta, jak i po zalogowaniu) i obowiązuje wszystkich użytkowników korzystających z ChatBota.

Polityka prywatności - autism-integration.fundacjaenabler.pl

1. Administrator danych osobowych

Administratorem danych osobowych jest Fundacja Enabler z siedzibą w Polsce. Fundacja przetwarza dane zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO). Fundacja posiada lub ustanowi przedstawiciela ds. ochrony danych osobowych (EU-Rep) zgodnie z art. 27 RODO, jeżeli będzie to wymagane.

W sprawach dotyczących prywatności i danych osobowych można kontaktować się przez e-mail: kontakt@fundacjaenabler.pl.

2. Zakres i cel przetwarzania danych

Przetwarzamy wyłącznie dane niezbędne do:

- prawidłowego funkcjonowania usługi (rozmowy z chatbotem),
- obsługi rejestracji i kont użytkowników (adres e-mail),
- zapewnienia bezpieczeństwa i analizy działania systemu,
- poprawy jakości działania narzędzia (ewaluacja, moderacja, testy),
- spełnienia obowiązków wynikających z przepisów prawa.

Dane te obejmują:

- adres e-mail,
- treści rozmów prowadzonych z chatbotem,
- dane techniczne (np. logi serwera, adres IP, typ przeglądarki, czas połączenia).

Nie przetwarzamy świadomie danych szczególnych kategorii (np. danych zdrowotnych, religijnych, światopoglądowych).

Pracownicy instytucji partnerskich nie analizują na bieżąco treści rozmów prowadzonych z chatbotem. Instytucje partnerskie nie ponoszą odpowiedzialności za ich treść.

3. Podstawy prawne przetwarzania

Dane przetwarzane są na podstawie:

- art. 6 ust. 1 lit. b RODO - realizacja umowy lub świadczenia usługi,
- art. 6 ust. 1 lit. c RODO - obowiązki prawne (np. archiwizacja, odpowiedzi na wezwania organów).
- art. 6 ust. 1 lit. f RODO - prawnie uzasadniony interes administratora (np. poprawa działania narzędzia, analiza błędów).

4. Hosting i transfer danych

Nasza usługa działa na platformie Vercel, a dane przechowywane są w bazie danych Neon (PostgreSQL serverless). Oba podmioty oferują możliwość lokalizacji

danych w UE, ale mogą korzystać z globalnej infrastruktury.

Możliwy jest zatem transfer danych poza Europejski Obszar Gospodarczy (EOG).

Dostawcy nie mają prawa wykorzystywać danych użytkowników do trenowania własnych modeli AI.

5. Czas przechowywania danych

Treści rozmów i logi: będą przechowywane przez okres 3 lat od otrzymania pisma z Narodowej Agencji zamykającego rozliczenie projektu. Po upływie tego okresu, wszelkie dane zostaną usunięte.

6. Prawa użytkownika

Zgodnie z RODO masz prawo do:

- dostępu do swoich danych,
- sprostowania danych,
- usunięcia danych (prawo do bycia zapomnianym),
- ograniczenia przetwarzania,
- przenoszenia danych,
- wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania,
- cofnięcia zgody (jeśli została wyrażona),
- wniesienia skargi do organu nadzorczego.

W celu realizacji swoich praw, skontaktuj się z nami: kontakt@fundacjaenabler.pl.

7. Zasady bezpieczeństwa

Stosujemy odpowiednie środki techniczne i organizacyjne zapewniające bezpieczeństwo danych, w tym:

- szyfrowanie transmisji (SSL/TLS),
- kontrolę dostępu do danych,
- regularne aktualizacje systemów i przeglądy bezpieczeństwa.

8. Pliki cookies i dane analityczne

W ramach działania strony mogą być wykorzystywane pliki cookie oraz zapisy w local storage przeglądarki, wyłącznie w celach technicznych i analitycznych, m.in.:

- przechowywanie identyfikatora sesji,
- zapamiętywanie ustawień użytkownika,
- analiza działania strony.

Nie używamy zewnętrznych narzędzi reklamowych (np. Google Ads, Facebook Pixel) i nie udostępniamy Twojej aktywności żadnym platformom reklamowym.

9. Zgłoszenia błędów i kontakt

Zgłoszenia dotyczące błędów, niewłaściwych odpowiedzi lub nadużyć można przesyłać na

adres: kontakt@fundacjaenabler.pl.

Zgłoszenia te służą wyłącznie poprawie jakości działania narzędzia i nie będą wykorzystywane w innych celach.

10. Współfinansowanie przez Unię Europejską

Projekt współfinansowany jest przez Unię Europejską w ramach programu Erasmus+ (KA210-YOU, nr wniosku: 2024-1-PL01-KA210-YOU-000256352).

Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Unia Europejska ani Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

11. Zmiany w polityce prywatności

Zastrzegamy sobie prawo do zmiany niniejszej polityki prywatności. Nowa wersja będzie publikowana na stronie internetowej z odpowiednim oznaczeniem daty.

W przypadku istotnych zmian użytkownicy zostaną o tym poinformowani.



Część II

O praktycznym wykorzystaniu
symulatora w pracy z młodzieżą

W ostatnich latach obserwujemy coraz większe zainteresowanie tematyką neuroróżnorodności w środowiskach edukacyjnych

i młodzieżowych. Mimo to osoby w spektrum autyzmu nadal bardzo często pozostają niezrozumiane lub etykietowane na podstawie krzywdzących stereotypów. Jednym z celów projektu było stworzenie narzędzia, które pozwoli młodym ludziom oraz ich edukatorom w bardziej empatyczny, realistyczny i angażujący sposób zbliżyć się do perspektywy nastolatka w spektrum autyzmu. Tak powstał opisany szczegółowo w poprzedniej części ChatBot-symulator, którego funkcjonalność opiera się na rzeczywistych, zanonimizowanych danych (pozyskanych podczas rozmów z 54 młodymi ludźmi w spektrum autyzmu), a celem jest nie tylko edukacja, ale przede wszystkim praktyczna zmiana postaw rówieśniczych. W drugiej części skryptu skupimy się na praktycznym wykorzystaniu symulatora w codziennej pracy z młodzieżą. Zawarte tu trzy scenariusze zajęć stanowią narzędzie gotowe do użycia zarówno w szkole, jak i poza nią - w klubie młodzieżowym, na warsztatach organizowanych przez organizacje pozarządowe, czy w ramach projektów społecznych i inicjatyw młodzieżowych. Zostały zaprojektowane z myślą o edukatorach, trenerach młodzieżowych, pedagogach, psychologach szkolnych, a także osobach zaangażowanych w prowadzenie zajęć w duchu edukacji równościowej, włączającej i partycypacyjnej.

Symulator nie został zaprojektowany wyłącznie jako narzędzie demonstracyjne. Jego konstrukcja, oparta na „dialogu”, umożliwia bezpieczne i realistyczne przećwiczenie rozmowy z osobą w spektrum, reprezentującą typowe zachowania i reakcje społeczne. Dzięki temu stwarza unikalną możliwość uczenia się poprzez doświadczanie. Jest to szczególnie istotne w kontekście młodzieży, która najczęściej uczy się skutecznie wtedy, gdy może przeżyć, przetestować i omówić daną sytuację, a nie tylko o niej usłyszeć.

Interakcja z chatbotem nie zastępuje kontaktu z realną osobą, ale może stanowić znakomity punkt wyjścia do rozmowy o komunikacji, barierach i empatii.

Scenariusze zawarte w tej części publikacji powstały po to, aby promować wykorzystywanie symulatora w praktyce edukacyjnej. Stanowią uzupełnienie narzędzia technologicznego o komponent pedagogiczny - przełożenie interakcji z botem na język pracy z grupą młodzieżową. Wychodzimy z założenia, że technologia sama w sobie nie zmienia postaw - ale może być bardzo skutecznym narzędziem, jeśli jest osadzona w odpowiednio zaprojektowanym procesie edukacyjnym. Dlatego też opracowaliśmy gotowe ramy dla trzech spotkań edukacyjnych, które mogą być przeprowadzone oddzielnie lub jako spójny cykl.

Każdy z trzech scenariuszy zaplanowany jest na dwie jednostki lekcyjne po 45 minut (łącznie 90 minut) i zawiera: cele zajęć, listę niezbędnych materiałów, szczegółowy przebieg, propozycje pytań do refleksji oraz wskazówki dla prowadzącego. Zajęcia można przeprowadzać zarówno w szkołach podstawowych (ostatnie klasy) i średnich, jak i w ramach edukacji pozaformalnej.

Struktura scenariuszy została oparta na zasadach edukacji opartej na doświadczeniu, z elementami edukacji rówieśniczej, pracy w grupie, refleksji oraz działania. Każdy ze scenariuszy uwzględnia również różny poziom gotowości grupy do rozmów o neuroróżnorodności - od wstępnego wprowadzenia w temat, przez interakcję z narzędziem, aż po bardziej zaawansowaną refleksję nad potrzebami osób w spektrum i ich rówieśników z innymi niepełnosprawnościami.

Scenariusze zostały stworzone z myślą o młodzieży w wieku 15-19 lat, choć przy odpowiednim dostosowaniu można je również wykorzystać z nieco młodszymi grupami (np. klasy VI-VIII szkoły podstawowej). Istotne jest, by uczestnicy mieli już rozwinięte podstawowe umiejętności społeczne i potrafili pracować w grupie. Zajęcia nie wymagają wcześniejszej wiedzy na temat spektrum autyzmu - pierwsze spotkanie zostało zaplanowane jako wprowadzenie.

Choć głównym celem wykorzystania symulatora jest rozwijanie zrozumienia neuroróżnorodności, nie sposób pominąć wartości dodanej, jaką jest rozwój szeregu kluczowych kompetencji społecznych u młodzieży:

- Empatii i umiejętności słuchania,
- Komunikacji interpersonalnej - szczególnie w sytuacjach niezrozumienia lub różnicy perspektyw,
- Krytycznego myślenia - np. przy analizie reakcji ChatBota i refleksji nad własnymi odpowiedziami,
- Otwartości na różnorodność - w tym różnorodność neurologiczną,
- Samoświadomości - rozpoznawania własnych uprzedzeń, trudności komunikacyjnych czy przekonań.

Zajęcia oparte na symulatorze stają się więc nie tylko przestrzenią do nauki o autyzmie, ale też „testem” codziennej komunikacji, której jakość wpływa bezpośrednio na klimat rówieśniczy i budowanie tolerancyjnej przestrzeni.

Scenariusz 1 - „Wprowadzenie do spektrum autyzmu, prezentacja symulatora”

Pierwsze zajęcia mają charakter wprowadzający. Ich celem jest zbudowanie podstawowej wiedzy na temat spektrum autyzmu, obalenie popularnych mitów oraz zapoznanie młodzieży z ideą i celem działania symulatora. Spotkanie opiera się na aktywnościach interaktywnych, takich jak praca z faktami i mitami, mapowanie pomysłów, quiz Kahoot, praca z krótkimi tekstami, gry edukacyjne oraz praca w grupach.

Scenariusz 2 - „Praktyczne zastosowanie symulatora”

Drugi scenariusz koncentruje się na rzeczywistej pracy z ChatBotem. Młodzież wchodzi w interakcję z narzędziem, podejmując próbę nawiązania kontaktu z „nastolatkiem w spektrum”. Część warsztatowa opiera się na analizie tej rozmowy, porównaniu różnych strategii, wymianie doświadczeń i refleksji na temat emocji, które towarzyszyły użytkownikom podczas dialogu.

Scenariusz 3 - „Mapowanie potrzeb rówieśników z niepełnosprawnościami poznawczymi”

Ostatni ze scenariuszy skupia się na przeniesieniu zdobytej wiedzy na działania praktyczne. Młodzież identyfikuje potrzeby i bariery, z jakimi mogą mierzyć się ich rówieśnicy, a następnie projektuje propozycje rozwiązań - np. kampanii edukacyjnych, działań wspierających lub mikroprojektów w szkole czy społeczności lokalnej. Każdy ze scenariuszy jest nie tylko zestawem ćwiczeń, ale też zaproszeniem do dialogu i wspólnego myślenia o bardziej otwartym i zrozumiałym świecie.

Ich celem jest wspieranie młodzieży w tworzeniu środowiska, w którym różnorodność neurologiczna jest traktowana z taką samą powagą, jak każda inna forma różnorodności.

Mamy nadzieję, że niniejsze materiały będą pomocne w Państwa pracy i zainspirują do tworzenia kolejnych przestrzeni edukacyjnych, w których każde dziecko i każdy nastolatek - niezależnie od swojego sposobu postrzegania świata - będzie mógł czuć się bezpiecznie, rozumiane i mile widziane. Zapraszamy do aktywnego wykorzystania treści!

SCENARIUSZ NR 1: „WPROWADZENIE DO SPEKTRUM AUTYZMU, PREZENTACJA SYMULATORA”

Rekomendowany czas trwania:

2 jednostki lekcyjne - 90 minut (2 x 45 min + 10 min przerwy)

Grupa docelowa:

Młodzież w wieku 15-19 lat.

Scenariusz może być również dostosowany do młodszych uczestników (13-14 lat), przy odpowiednim uproszczeniu języka oraz zmniejszeniu abstrakcyjności ćwiczeń.

Cele ogólne:

- Podniesienie świadomości młodzieży na temat spektrum autyzmu.
- Obalenie stereotypów i mitów dotyczących autyzmu.
- Zapoznanie uczestników z ideą i zasadami działania symulatora autism-integration.fundacjaenabler.pl.
- Zainicjowanie refleksji nad postawami społecznymi wobec neuroróżnorodności.

Cele szczegółowe:

Uczestnik:

- wyjaśnia, czym jest spektrum autyzmu i zna jego podstawowe cechy,
- rozpoznaje i weryfikuje popularne mity dotyczące osób w spektrum,
- rozumie cel i zasady korzystania z symulatora chatbota,

- potrafi współpracować w grupie i wypowiadać się na temat równości w komunikacji,
- rozwija empatię i gotowość do działania na rzecz osób neuroróżnorodnych.

Metody:

- burza mózgów
- gra edukacyjna
- quiz interaktywny (np. Kahoot)
- analiza tekstów
- dyskusja kierowana
- praca z kartami pracy
- refleksja grupowa
- praca w parach i zespołach

Narzędzia i materiały:

- tablica suchościeralna lub flipchart
- projektor i komputer z dostępem do Internetu
- karty z mitami i faktami o autyzmie
- teksty źródłowe (krótkie opisy sytuacji lub cytaty)
- aplikacja Kahoot
- kartki A3 i mazaki
- karty pracy (drukowane)
- dostęp do strony symulatora autism-integration.fundacjaenabler.pl

Przebieg warsztatów:

I godzina lekcyjna:

1. Wprowadzenie - „Gdybyś był kosmitą...” (10 minut)

Typ ćwiczenia: wprowadzenie tematyczne z elementem refleksji i projekcji.

Cele ćwiczenia:

- Zachęcenie uczestników do otwartego myślenia o różnicach w percepcji świata.
- Wprowadzenie do tematu neuroróżnorodności poprzez metaforę „inności”.
- Uruchomienie ciekawości i wyobraźni uczestników.

Opis przebiegu:

Prowadzący pyta uczestników:

„Wyobraźcie sobie, że wylądowaliście właśnie na obcej planecie. Macie ludzką postać, ale zupełnie inne nawyki, sposób myślenia, poczucie czasu, wrażliwość na dźwięki i światło. Wchodzicie właśnie do szkoły na tej planecie. Co was zaskakuje? Co sprawia wam trudność? Co jest dla was łatwe, a co - kompletnie niezrozumiałe?”

Uczestnicy najpierw zapisują odpowiedzi indywidualnie (2 min), następnie dzielą się nimi w parach (2 min), po czym ochotnicy dzielą się na forum (3-5 wypowiedzi).

Prowadzący zapisuje na tablicy hasła-klucze: inność, trudność, inna logika, nieporozumienie, niezrozumienie przez innych, wrażliwość, komunikacja, ciekawość.

Następnie mówi:

„Właśnie zaczynamy rozmowę o autyzmie. Ale nie jako o chorobie czy diagnozie. Zajmiemy się dzisiaj tym, jak funkcjonuje osoba, która - tak jak wy w tej metaforze - ma inne oprogramowanie. Inny system przetwarzania świata.

Inny język doświadczenia.”

Efekty uczenia się:

- Uczestnicy rozumieją, że różnorodność sposobów postrzegania i działania nie oznacza „błędu”.
- Budują postawę otwartości na inne perspektywy i gotowość do dalszej eksploracji tematu.

Sugestie dla prowadzącego:

- Nie poprawiaj „dziwnych” wypowiedzi - każda odpowiedź jest wartościowa.
- Jeśli grupa ma duże poczucie humoru, pozwól im na kreatywność, ale potem wróć do refleksji: „a teraz pomyśl, że ktoś naprawdę tak się czuje - codziennie”.
- Możesz przygotować kartę pracy z ilustracją planety i miejscem na wypisanie 3 zaskakujących rzeczy.

2. Ćwiczenie - „Fakty czy mity?” (15 minut)

Typ ćwiczenia: gra edukacyjna w małych grupach + prezentacja i podsumowanie zbiorcze

Cele ćwiczenia:

- Rozpoznawanie i weryfikowanie stereotypów oraz błędnych przekonań na temat spektrum autyzmu.
- Zwiększenie wiedzy uczestników w angażującej, zespołowej formie.
- Wzmocnienie umiejętności argumentacji i współpracy.

Opis przebiegu:

1. Uczestnicy dzielą się na 8 grup (3-5 osób w każdej).
2. Każda grupa otrzymuje inny zestaw 10 kart z twierdzeniami (5 faktów i 5 mitów) dotyczącymi spektrum autyzmu.

3. Zadaniem grup jest przyporządkować każde twierdzenie do kategorii MIT lub FAKT - mają na to 5 minut.
4. Po zakończeniu pracy grupy po kolei prezentują swoje zestawy (każda czyta twierdzenia i podaje, jak je zaklasyfikowała).
5. Prowadzący zapisuje na tablicy/flipcharcie zbiorczą listę mitów i faktów, a w razie potrzeby prostuje błędne interpretacje. Na koniec można wskazać kilka twierdzeń, które były najczęściej mylone i krótko je omówić.

Efekty uczenia się:

- Uczestnicy identyfikują błędne przekonania i poznają rzetelne informacje o autyzmie.
- Uczą się współpracy i dyskusji w grupie.
- Rozwijają świadomość społeczną i krytyczne myślenie.

Narzędzia i materiały:

- 8 zestawów twierdzeń (10 kart na grupę).
- Kartki A3 z nagłówkami „MIT” / „FAKT”.
- Tablica / flipchart do stworzenia wspólnej listy.

Sugestie dla prowadzącego:

- Jeśli masz więcej czasu, możesz pozwolić grupom na krótką debatę, kiedy nie są pewne, jak zaklasyfikować dane twierdzenie.
- Zachęcaj do zadawania pytań podczas prezentacji - to naturalny moment na rozwiewanie wątpliwości.
- Pamiętaj, by delikatnie korygować błędy - celem nie jest testowanie wiedzy, ale wspólna nauka.

Zestawy kart z twierdzeniami:

Zestaw 1

Osoby w spektrum autyzmu nie mają uczuć. (MIT)

Niektóre osoby w spektrum mają trudności z przetwarzaniem bodźców sensorycznych. (FAKT)

Wszystkie osoby z autyzmem są niewerbalne. (MIT)

Autyzm można zdiagnozować także u dorosłych. (FAKT)

Osoby z autyzmem są niegrzeczne i nieposłuszne. (MIT)

Autyzm nie jest chorobą, tylko cechą neurologiczną. (FAKT)

Wszystkie osoby w spektrum są genialne, jak Einstein. (MIT)

Niektóre osoby z autyzmem potrafią intensywnie skupić się na wybranym temacie. (FAKT)

Autyzm jest skutkiem szczepień. (MIT)

Osoby z autyzmem uczą się inaczej niż osoby neurotypowe. (FAKT)

Zestaw 2

Autyzm dotyczy wyłącznie chłopców. (MIT)

Niektóre osoby w spektrum mówią bardzo dużo i chętnie. (FAKT)

Autyzm to zaburzenie psychiczne. (MIT)

Osoby z autyzmem mogą pracować i zakładać rodziny. (FAKT)

Osoby z autyzmem nie mają empatii. (MIT)

Empatia może być trudna do okazania, ale to nie znaczy, że jej nie ma. (FAKT)

Dzieci z autyzmem można „wyleczyć”, jeśli zacznie się terapię wcześniej. (MIT)

Autyzm może współistnieć z ADHD, lękiem czy depresją. (FAKT)

Autyzm wynika z błędów wychowawczych. (MIT)

Osoby w spektrum mogą być bardzo wrażliwe emocjonalnie. (FAKT)

Zestaw 3

Osoby z autyzmem wolą być same. (MIT)

Autyzm to spektrum, czyli bardzo zróżnicowany zakres cech i funkcjonowania. (FAKT)

Osoby z autyzmem zawsze mają trudności z nauką. (MIT)

Diagnoza autyzmu może być pomocna i wspierająca. (FAKT)

Osoby z autyzmem nie potrafią pracować w grupie. (MIT)

Przy odpowiednim wsparciu osoby w spektrum mogą dobrze funkcjonować społecznie. (FAKT)

Autyzm to modne zaburzenie, kiedyś tego nie było. (MIT)

Dziewczęta w spektrum często są niedodiagnozowane. (FAKT)

Autyzm to zawsze głęboka niepełnosprawność. (MIT)

Osoby z autyzmem mają prawo do wsparcia edukacyjnego. (FAKT)

Zestaw 4

Osoby z autyzmem nie lubią ludzi. (MIT)

Niektóre osoby w spektrum mają bardzo rozwiniętą pamięć. (FAKT)

Autyzm wynika z traumy lub złych relacji w rodzinie. (MIT)

Spektrum może być zdiagnozowane w różnym wieku. (FAKT)

Osoby w spektrum nie powinny uczyć się z innymi uczniami. (MIT)

Edukacja włączająca może wspierać wszystkich uczniów. (FAKT)

Autyzm można zobaczyć na pierwszy rzut oka. (MIT)

Nie każda osoba z autyzmem ma widoczne trudności.

(FAKT)

Osoby z autyzmem są nieprzewidywalne i niebezpieczne.

(MIT)

Trudne zachowania mogą wynikać z przeciążenia sensorycznego. (FAKT)

Zestaw 5

Autyzm to to samo co niepełnosprawność intelektualna.

(MIT)

Osoby z autyzmem mogą być bardzo logiczne i konkretne.

(FAKT)

Osoby z autyzmem zawsze unikają kontaktu wzrokowego.

(MIT)

Każda osoba w spektrum ma inne doświadczenia i potrzeby. (FAKT)

Autyzm dotyczy wyłącznie dzieci. (MIT)

Dorośle osoby w spektrum często są niewidoczne dla systemu. (FAKT)

Osoby z autyzmem nigdy się nie uśmiechają. (MIT)

Niektóre osoby w spektrum mają duże poczucie humoru.

(FAKT)

Osoby z autyzmem nie mogą się zakochać. (MIT)

Relacje i uczucia są ważne również dla osób w spektrum.

(FAKT)

Zestaw 6

Wszystkie osoby z autyzmem mają te same cechy. (MIT)

Spektrum oznacza różnorodność - nie ma dwóch takich samych osób w spektrum. (FAKT)

Autyzm można „wyrosnąć”. (MIT)

Z wiekiem wiele osób rozwija własne strategie radzenia sobie. (FAKT)

Osoby z autyzmem nie powinny brać udziału w wycieczkach klasowych. (MIT)

Dobre przygotowanie i wsparcie umożliwia aktywny udział w wyjazdach. (FAKT)

Osoby z autyzmem są zimne i nieczułe. (MIT)

Trudność w wyrażaniu emocji nie oznacza ich braku. (FAKT)

Autyzm powoduje agresję. (MIT)

Agresja bywa reakcją na przeciążenie lub brak zrozumienia. (FAKT)

Zestaw 7

Autyzm można zdiagnozować testem IQ. (MIT)

Diagnoza autyzmu to proces wieloetapowy, nie oparty tylko na ilorazie inteligencji. (FAKT)

Osoby z autyzmem nigdy nie patrzą w oczy. (MIT)

Niektóre osoby w spektrum nawiązują kontakt wzrokowy, inne nie - to kwestia komfortu. (FAKT)

Autyzm jest rzadkością. (MIT)

Spektrum autyzmu dotyczy około 1 na 100 osób - nie jest to marginalne zjawisko. (FAKT)

Osoby z autyzmem są egoistyczne. (MIT)

Osoby z autyzmem mogą mieć głęboką empatię i chęć pomocy innym. (FAKT)

Osoby w spektrum nie mogą być liderami. (MIT)

Właściwe środowisko może wspierać rozwój umiejętności przywódczych. (FAKT)

Zestaw 8

Autyzm to wynik działania gier komputerowych i internetu. (MIT)

Nie ma dowodów na związek między technologią a występowaniem autyzmu. (FAKT)

Osoby w spektrum nie rozumieją żartów. (MIT)

Humor osób w spektrum może być nietypowy, ale równie wartościowy. (FAKT)

Dzieci z autyzmem nie mogą uczyć się w zwykłej klasie. (MIT)

Wsparcie i zrozumienie otoczenia mogą uczynić klasę bardziej dostępną. (FAKT)

Osoby w spektrum nie mają potrzeb społecznych. (MIT)

Potrzeba relacji może być obecna, ale wyrażana w inny sposób. (FAKT)

Autyzm to nowa moda wśród rodziców. (MIT)

Lepsza diagnoza nie oznacza „mody”, tylko większej świadomości. (FAKT)

Po zakończeniu ćwiczenia „Fakty czy mity?” i wspólnym omówieniu wyników, to doskonały moment, by przedstawić uczestnikom przystępną, klarowną definicję spektrum autyzmu - opartą na rzetelnej wiedzy, ale dostosowaną językowo do odbiorców w wieku 15-19 lat.

Definicja dla młodzieży - czym jest spektrum autyzmu?

Spektrum autyzmu to tak zwane zaburzenie poznawcze, czyli sposób funkcjonowania mózgu, który sprawia, że osoba przetwarza informacje, emocje i bodźce z otoczenia inaczej niż większość ludzi.

Zaburzenie poznawcze nie oznacza, że coś jest zepsute albo gorsze - oznacza po prostu inny styl działania i myślenia.

Osoby w spektrum mogą inaczej reagować na światło, dźwięk, kontakt z ludźmi, zasady społeczne. Czasem mają trudność z rozumieniem emocji innych albo wyrażaniem własnych. Czasem potrzebują powtarzalności, konkretnych instrukcji i spokoju sensorycznego. Ale mogą być przy tym

bardzo spostrzegawcze, szczere, lojalne i skupione na tym, co ich interesuje.

Autyzm nie jest:

- chorobą psychiczną - to nie schizofrenia ani depresja, choć osoby w spektrum mogą ich również doświadczać (jak każdy);
- niepełnosprawnością intelektualną - wiele osób w spektrum ma przeciętną lub wyższą inteligencję, choć mogą mieć trudności w uczeniu się szkolnym (jak każdy!);
- zaburzeniem dziedzicznym w sensie „odziedziczyłeś = masz” - choć geny mogą odgrywać rolę, to nie działa jak dziedziczenie koloru oczu;
- FAS-em (Płodowym Zespołem Alkoholowym) - który wynika z uszkodzeń spowodowanych przez alkohol w ciąży i ma inne objawy i przyczyny.

W Europie określa się rozpowszechnienie spektrum autyzmu na ok. 1 na 100 dzieci. Autyzm diagnozowany jest coraz częściej na przestrzeni ostatnich lat. Eksperci mówią, że wynika to z większej świadomości autyzmu oraz rozszerzenia kryteriów diagnostycznych.

Warto pamiętać, że słowo „spektrum” oznacza różnorodność - nie ma dwóch takich samych osób w spektrum. Dlatego czasami mówi się, że jeśli poznałeś jedną osobę z autyzmem - to poznałeś właśnie jedną osobę z autyzmem, a nie wszystkich.

Ćwiczenie 3 - „Co by było, gdyby...” (10 minut)

Typ ćwiczenia: mini-drama + analiza sytuacji społecznych

Cele ćwiczenia:

- Zwiększenie empatii wobec osób w spektrum autyzmu.
- Zrozumienie typowych trudności, z jakimi mierzą się młodzi ludzie neuroróżnorodni.
- Rozwijanie umiejętności interpretowania zachowań z różnych perspektyw.

Opis przebiegu:

Prowadzący zapowiada ćwiczenie:

„Teraz wcielimy się w krótkie sytuacje z życia codziennego - takie, które mogą zdarzyć się każdemu. Poproszę ochotników o odegranie scenek, a po każdej wspólnie ją przeanalizujemy.”

Ochotnicy z grupy (lub wybrani uczestnicy) odgrywają 3 krótkie scenki. Każda trwa maksymalnie 1-2 minuty.

Pozostali obserwują.

Po każdej scenie prowadzący zadaje przygotowane pytania i moderuje krótką dyskusję (2-3 minuty na każdą scenkę i rozmowę).

Scenka 1 - „Impreza”

Opis:

Grupa znajomych organizuje wspólne spotkanie (imprezę, urodziny, ognisko). Jedna z osób - która jest w spektrum autyzmu - nie chce dołączyć lub przychodzi, ale zachowuje się bardzo cicho, stoi z boku, nie odzywa się, a po chwili wychodzi. Reszta komentuje to jako „dziwactwo” lub „bycie nietowarzyskim”.

Pytania do refleksji:

- Co mogło być trudne w tej sytuacji dla tej osoby?
- Dlaczego mogła zareagować właśnie w taki sposób?
- Jakie potrzeby mogły kryć się za jej zachowaniem?

- Co mogliby zrobić jej znajomi, żeby okazać zrozumienie i wsparcie?
- Czy znacie sytuacje, w których ktoś był oceniony jako „dziwny”, ale może po prostu inaczej się czuł?

Scenka 2 - „Hałas w klasie”

Opis:

W klasie panuje duży harmider - trwa praca grupowa, śmiechy, rozmowy. Jedna z uczennic/uczniów wstaje, zakrywa uszy, mówi „Ciszej, nie mogę tak pracować!” i prosi nauczyciela o wyjście z klasy. Reszta grupy jest zaskoczona i traktuje tę reakcję jako przesadzoną, śmieszna lub irytującą.

Pytania do refleksji:

- Dlaczego hałas może być trudny dla niektórych osób?
- Jak byś się poczuł, gdybyś codziennie był w takim środowisku?
- Co można było zrobić inaczej - jako uczeń/uczennica?
- Jak mogłaby zareagować klasa lub nauczyciel, żeby ta osoba czuła się bezpiecznie?
- Czy takie reakcje powinny być oceniane, czy rozumiane?

Scenka 3 - „Rozmowa w grupie”

Opis:

Grupa uczniów rozmawia podczas wspólnego projektu. Jedna z osób prawie się nie odzywa, nie patrzy w oczy, a kiedy się wypowiada - mówi bardzo krótko i konkretnie. Ktoś z grupy komentuje: „Ale jesteś niemiły/niemiła, mógłbyś się bardziej starać, skoro pracujemy razem”.

Pytania do refleksji:

- Czy sposób mówienia zawsze świadczy o stosunku do innych?
- Dlaczego niektórym osobom trudno patrzeć w oczy lub mówić długo?

- Co czujesz, gdy ktoś mówi w taki sposób - a co czujesz, kiedy zrozumiesz, że to nie brak szacunku, tylko inny styl komunikacji?
- Jak możesz wspierać taką osobę w pracy zespołowej?
- Jakie różne sposoby komunikowania są akceptowalne w grupie?

Efekty uczenia się:

- Uczestnicy zaczynają rozumieć, że pewne zachowania mogą wynikać z innego stylu poznawczego, a nie ze „złośliwości” czy „lenistwa”.
- Zwiększają gotowość do wspierania rówieśników w trudnych sytuacjach.
- Uczą się, jak ważne jest nieocenianie kogoś po powierzchownych reakcjach.

Narzędzia i materiały:

- Wydrukowane opisy scenek (dla prowadzącego lub do rozdania).
- Tablica lub flipchart - do notowania kluczowych wniosków po każdej scenie.

Sugestie dla prowadzącego:

- Jeśli grupa jest nieśmiała, możesz sam(a) przeczytać scenki zamiast ich odgrywania.
- Zadbaj, by dyskusja miała charakter bezpieczny i empatyczny - przypomnij, że nie śmiejemy się z nikogo.
- Możesz podsumować ćwiczenie pytaniem: „Czy po tych scenkach czujecie, że łatwiej jest zrozumieć, co może przeżywać osoba w spektrum?”

Ćwiczenie 4 - „Dekalog empatycznego zachowania” (10 minut)

Typ ćwiczenia: podsumowanie + praca twórcza w grupie + dyskusja

Cele ćwiczenia:

- Uporządkowanie wiedzy i refleksji z całej pierwszej części warsztatu.
- Wspólne wypracowanie wartości i zasad sprzyjających inkluzji osób w spektrum autyzmu.
- Wzmocnienie sprawczości uczestników poprzez zaangażowanie w tworzenie „reguł empatii”.
- Zbudowanie pozytywnego klimatu grupowego wokół neuroróżnorodności.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego (1 minuta):

„Porozmawialiśmy dzisiaj o tym, czym jest spektrum autyzmu, jakie trudności mogą pojawiać się w relacjach i jakie stereotypy warto obalać. Na koniec chcę was zaprosić do stworzenia wspólnego dekalogu - czyli 10 prostych zasad, jak wspierać osoby w spektrum autyzmu jako rówieśnik, kolega z klasy, przyjaciel czy po prostu człowiek.”

Podział na grupy (2 minuty):

Uczestnicy dzielą się na 3-4 małe zespoły. Każda grupa otrzymuje kartkę A3, mazak i polecenie:

„Wypiszcie 3-4 zasady, które uważacie za naprawdę ważne. Możecie myśleć o sytuacjach, o których dziś mówiliśmy, i o tym, co sami chcielibyście usłyszeć lub doświadczyć, gdybyście to wy byli osobą w spektrum.”

Praca w grupach (4 minuty):

Grupy zapisują zasady, mogą je ilustrować hasłami, rysunkami, skojarzeniami.

Prezentacja i łączenie w dekalog (3 minuty):

Prowadzący prosi po jednej osobie z każdej grupy o przeczytanie zaproponowanych zasad. Na podstawie wypowiedzi zapisuje na tablicy wspólną wersję „Dekalogu empatycznego zachowania” - wybierając lub łącząc najczęściej powtarzające się lub najlepiej sformułowane punkty.

Przykładowe hasła, które mogą się pojawić:

1. „Nie oceniaj po wyglądzie ani zachowaniu.”
2. „Każdy ma prawo czuć się bezpiecznie w grupie.”
3. „Jeśli nie rozumiesz - zapytaj, zamiast się śmiać.”
4. „Daj komuś czas i przestrzeń - nie każdy działa tak samo szybko.”
5. „Nie wymuszaj kontaktu - ale nie wykluczaj.”
6. „Zobacz człowieka, nie etykietę.”
7. „Daj wsparcie zamiast dobrych rad.”
8. „Ucz się różnorodności tak samo, jak uczysz się matematyki.”
9. „Nie mów: ‚on/ona jest dziwny’, tylko: ‚on/ona jest inny - i to OK’.”
10. „Słuchaj uważnie, mów jasno, działaj z szacunkiem.”

Efekty uczenia się:

- Młodzież utrwała wiedzę w formie wspólnie wypracowanych zasad.
- Uczestnicy rozwijają poczucie odpowiedzialności społecznej i gotowość do wspierania neuroróżnorodnych rówieśników.
- Tworzy się realny punkt odniesienia na przyszłość - zasady mogą zostać wywieszane, spisane lub sfotografowane jako pamiątka zajęć.

Narzędzia i materiały:

- Kartki A3 i mazaki (po jednej na grupę)
- Tablica lub flipchart (do tworzenia wspólnego dekalogu)

Sugestie dla prowadzącego:

- Jeśli grupa ma dużo energii - możesz zrobić „głosowanie” na 10 najważniejszych zasad (naklejki, kropki, głos ręką).
- Jeśli brakuje czasu - ogranicz liczbę zasad do 5.
- Możesz zakończyć ćwiczenie symbolicznym gestem: „To nasz dekalog empatii. Może nie wszystko zawsze wyjdzie idealnie, ale jeśli będziemy próbowali tych 10 rzeczy - będziemy bliżej prawdziwego zrozumienia.”

Przebieg warsztatów:

II godzina lekcyjna:

Ćwiczenie 5 - „Autyzm: FAKT czy MIT?” (10 minut)

Typ ćwiczenia: quiz edukacyjny online (Kahoot)

Cele ćwiczenia:

- Utrwalenie wiedzy z pierwszej części warsztatu dotyczącej spektrum autyzmu.
- Powtórzenie i podsumowanie kluczowych faktów i mitów w angażującej formie.
- Zwiększenie motywacji uczestników do dalszego udziału poprzez element zabawy i rywalizacji.

Wprowadzenie:

Po przerwie prowadzący nawiązuje do ćwiczenia z mitami i faktami z pierwszej części:

„Zanim przejdziemy do pracy z symulatorem, sprawdźmy, ile zapamiętaliście z naszej rozmowy o mitach i faktach na temat spektrum autyzmu. Wykorzystamy do tego quiz -

będzie szybko, konkretnie i na wesoło. Sprawdźmy, kto ma bystre oko i ucho!”

Opis przebiegu:

Uczestnicy łączą się z quizem na kahoot.it (lub używają aplikacji).

Prowadzący uruchamia quiz z 20 stwierdzeniami, na które należy odpowiedzieć prawda lub fałsz.

Po każdym pytaniu prowadzący omawia odpowiedź i krótko przypomina kontekst - np. „To był jeden z mitów, który pojawił się w zestawie 3!”

Po zakończeniu quizu można wręczyć symboliczną nagrodę lub po prostu podziękować wszystkim za udział.

Pytania do quizu - 20 stwierdzeń (PRAWDA / FAŁSZ)

Osoby z autyzmem nie potrafią się zakochiwać. (Fałsz)

Autyzm to choroba psychiczna. (Fałsz)

Osoby w spektrum mogą mieć silne emocje. (Prawda)

Spektrum oznacza, że każdy przypadek jest inny. (Prawda)

Wszystkie osoby w spektrum są genialne w matematyce. (Fałsz)

Autyzm można zdiagnozować tylko u dzieci. (Fałsz)

Autyzm to efekt złego wychowania. (Fałsz)

Niektóre osoby w spektrum są bardzo rozmowne. (Prawda)

Autyzm można „wyleczyć” terapią. (Fałsz)

Trudności z komunikacją mogą wynikać z przeciążenia sensorycznego. (Prawda)

Autyzm i niepełnosprawność intelektualna to to samo. (Fałsz)

Kobiety w spektrum często są później diagnozowane niż mężczyźni. (Prawda)

Osoby z autyzmem nie mają empatii. (Fałsz)

Niektóre osoby w spektrum mają świetną pamięć. (Prawda)

Autyzm można rozpoznać patrząc na kogoś. (Fałsz)

Osoby z autyzmem mogą pracować, uczyć się i mieć rodziny. (Prawda)

Osoby z autyzmem wolą być samotne. (Fałsz)

Osoby w spektrum mają inne potrzeby sensoryczne niż większość. (Prawda)

Każdy może pomóc w tworzeniu środowiska przyjaznego neuroróżnorodności. (Prawda)

Im szybciej rozpozna się autyzm, tym łatwiej dobrać odpowiednie wsparcie. (Prawda)

Uwaga: Quiz jest opracowany i dostępny do bezpłatnego wykorzystania (w polskiej wersji językowej):

1. Wchodzą Państwo na stronę: <https://kahoot.com/>
2. Z rozwijanego menu na górze wybierają Państwo ostatnią zakładkę „Discover”
3. W oknie do wyszukiwania „Przeszukuj treści publiczne” wpisują Państwo tytuł Kahoota - „A.utism I.ntegration: FAKT czy MIT?”

Efekty uczenia się:

- Młodzież w przystępny sposób sprawdza i utrwala wiedzę.
- Grupa konfrontuje własne wyobrażenia z faktami.
- Uczestnicy lepiej zapamiętują kluczowe informacje poprzez zabawę.

Narzędzia i materiały:

- Telefony/tablety z dostępem do internetu
- Rzutnik lub ekran z dostępem do platformy kahoot.it
- Gotowy quiz - może być stworzony wcześniej przez prowadzącego lub dostępny jako publiczny zestaw

Sugestie dla prowadzącego:

- Jeśli technologia zawiedzie - quiz można przeprowadzić „papierowo” lub w formie podnoszenia kartek z napisem TAK/NIE.
- Quiz możesz zakończyć krótkim pytaniem do grupy: „Które pytanie było dla was najtrudniejsze - i dlaczego?”
- Pracując w młodszej grupie możesz mieć przygotowany dyplom dla zwycięzcy.

Ćwiczenie 6 - „Rozmowa z chatbotem” (20 minut)

Typ ćwiczenia: praca w zespołach z narzędziem symulacyjnym + karta pracy refleksyjnej

Cele ćwiczenia:

- Praktyczne przećwiczenie rozmowy z osobą w spektrum autyzmu (w warunkach symulowanych).
- Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych i empatycznych.
- Refleksja nad różnymi strategiami komunikacji i ich skutecznością.
- Pogłębienie zrozumienia emocji, które mogą towarzyszyć obu stronom rozmowy.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie (2 min):

„Teraz przyjrzymy się bliżej, jak wygląda komunikacja z osobą w spektrum - ale nie w teorii, tylko w praktyce. Będziecie pracować w małych grupach z symulatorem, który odgrywa postać nastolatka w spektrum autyzmu. Waszym zadaniem będzie nawiązać z nim rozmowę i zrozumieć, jakie zachowania wspierają rozmowę, a jakie ją utrudniają.”

Podział na zespoły (2-3 osoby):

Każda grupa otrzymuje jedno urządzenie (telefon/tablet/komputer) z dostępem do autism-

integration.fundacjaenabler.pl oraz kartę pracy do wypełnienia w trakcie rozmowy.

Interakcja z chatbotem (10 minut):

Uczestnicy prowadzą rozmowę z chatbotem, wybierając temat (np. szkoła, relacje, zainteresowania). Notują na karcie:

- co napisali do chatbota,
- jak chatbot zareagował,
- co ich zaskoczyło lub poruszyło,
- co było trudne, co poszło dobrze.

Refleksja w grupie i wypełnienie dalszych części karty (8 minut):

Grupy kończą rozmowę i analizują:

- co pomogło w rozmowie,
- jakie uczucia wywołała symulacja,
- jak mogliby zmodyfikować swoje zachowanie w przyszłości.

Efekty uczenia się:

- Młodzież doświadcza trudności i wyzwań związanych z komunikacją z osobą neuro różnorodną.
- Rozwija refleksyjność i empatię w kontakcie z innymi.
- Uczy się stosować proste zasady wspierającej komunikacji.

Narzędzia i materiały:

- Urządzenia z dostępem do internetu (1 na grupę).
- Adres: autism-integration.fundacjaenabler.pl
- Karty pracy „Rozmowa z chatbotem” - każda grupa otrzymuje jedną.

Sugestie dla prowadzącego:

- Upewnij się, że każda grupa ma połączenie z internetem i potrafi korzystać z symulatora.

- Jeśli grupa jest większa i liczba urządzeń ograniczona - można prowadzić rozmowy rotacyjnie (jedna grupa zaczyna, druga obserwuje, potem zmiana).
- Zachęcaj do notowania dosłownych cytatów z chatbota - można je potem analizować.

Karta pracy - „Rozmowa z chatbotem” (wersja do druku lub pracy cyfrowej)

CZĘŚĆ I - PODCZAS ROZMOWY

1. Z jakim tematem rozpoczęliście rozmowę?

.....

2. Przykład waszej wiadomości do chatbota:

.....

3. Odpowiedź chatbota (cytat):

.....

4. Jak zareagowaliście dalej?

.....

5. Czy pojawiło się coś zaskakującego, trudnego, niezrozumiałego?

Tak Nie

Jeśli tak - opiszcie krótko:

.....

CZĘŚĆ II - PO ROZMOWIE (REFLEKSJA)

6. Co ułatwiało rozmowę z chatbotem?

.....

7. Co ją utrudniało lub przerywało?

.....

8. Co was poruszyło lub dało do myślenia?

.....

9. Jakie uczucia pojawiły się w waszej grupie?

Zdziwienie Zniecierpliwienie Ciekawość

Współczucie Lęk Inne:

10. Co moglibyście zmienić w swoim sposobie komunikacji, aby ułatwić kontakt z osobą w spektrum?

.....

Ćwiczenie 7 - „Co masz na myśli?” (10 minut)

Typ ćwiczenia: praca zespołowa z analizą języka + ćwiczenie komunikacyjne

Cele ćwiczenia:

- Uświadomienie uczestnikom, że język codzienny bywa nieczytelny dla osób w spektrum autyzmu.
- Rozwijanie umiejętności jasnego, jednoznacznego komunikowania się.
- Rozpoznanie typowych pułapek językowych: ironii, idiomów, przenośni, niejasnych sugestii.
- Ćwiczenie przekształcania komunikatów na bardziej dostępne i neutralne.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:

„Osoby w spektrum często myślą dosłownie. Żarty, sarkazm, przysłowia czy hasła w stylu: ‚domyśl się’ - mogą być dla nich trudne do rozszyfrowania. Dlatego dziś spróbujemy trochę przeanalizować nasz język - i zobaczyć, jak można go upraszczać, żeby był bardziej czytelny i wspierający.”

Podział na zespoły (3-4 osoby):

Każda grupa otrzymuje zestaw 6 zdań - w formie kart. Ich zadaniem jest:

- wskazać, co w danym zdaniu może być niezrozumiałe,
- przekształcić zdanie na wersję prostą, bezpośrednią i jasną,
- zapisać oba zdania na arkuszu lub karcie pracy.

Praca w grupach (5 minut):

Każda grupa analizuje swoje zdania, zapisując oryginał i wersję „dostępną”.

Grupy mogą też stworzyć własne zdania z życia codziennego i również je uprościć.

Prezentacja i mini-dyskusja (5 minut):

Po 1-2 zdania od każdej grupy zostaje odczytane na forum. Prowadzący komentuje, dopytuje, co było najtrudniejsze do „rozszyfrowania”.

Przykładowe zdania do przekształcenia (1 zestaw = 6 zdań):

„No, świetnie to zrobiłeś...” (z ironią)

→ „Nie zrobiłeś tego dobrze. Potrzebujesz poprawić to zadanie.”

„Masz się domyślić!”

→ „Chcę, żebyś zajął się sprzątniem stołu.”

„Nie siedź jak kołek.”

→ „Chciałbym, żebyś się do nas dołączył i porozmawiał.”

„Daj sobie na wstrzymanie.”

→ „Proszę, poczekaj chwilę i nie podejmuj decyzji zbyt szybko.”

„Nie wszystko kręci się wokół ciebie.”

→ „Pamiętaj, że inni też mają potrzeby.”

„To było mistrzostwo świata...” (z sarkazmem)

→ „Twoje zachowanie było nieodpowiednie i nieprzemyślane.”

Efekty uczenia się:

- Uczestnicy dostrzegają, jak wiele niejasności zawiera język codzienny.
- Uczą się, jak mówić prościej i czytelniej w relacjach z osobami w spektrum.
- Rozwijają wrażliwość komunikacyjną i zdolność do autorefleksji.

Narzędzia i materiały:

- Karty ze zdaniami (6 zdań na grupę)
- Arkusze lub karty pracy - z miejscem na:
 - zdanie oryginalne
 - co może być niezrozumiałe
 - wersja uproszczona

Sugestie dla prowadzącego:

- Zachęcaj uczestników do dodawania przykładów z życia codziennego - np. ze szkoły, social mediów, komunikatorów.
- Możesz wspomnieć o tym, że nawet osoby neurotypowe czasem nie rozumieją ironii - ale dla osoby w spektrum brak dosłowności bywa realną barierą.
- Jeśli grupa ma poczucie humoru - pozwól im stworzyć najdziwniejsze „niedosłowne” zdania i spróbować przetłumaczyć je na język „czytelny”.

Podsumowanie warsztatów - „Jedno zdanie, jedna myśl” (5 minut)

Typ ćwiczenia: indywidualna refleksja + dobrowolne dzielenie się na forum

Cele ćwiczenia:

- Umożliwienie uczestnikom podsumowania własnych wniosków i emocji po warsztacie.
- Zebranie indywidualnych refleksji w zwartej, bezpiecznej formie.
- Wzmocnienie zaangażowania i poczucia sensu - każdy może coś wynieść „na wynos”.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego (1 minuta):

„Na zakończenie dzisiejszego spotkania zapraszam was do krótkiej refleksji. Chciałbym, żeby każdy z was zapisał

jedno zdanie - dosłownie jedno - które w was zostało po dzisiejszych zajęciach. To może być myśl, emocja, zdanie z rozmowy z chatbotem, coś, co was zaskoczyło albo coś, co sami chcielibyście usłyszeć, gdybyście byli w spektrum.”
Pisanie (2 minuty):

Uczestnicy zapisują anonimowo swoje zdania na małych karteczkach. Mogą pisać drukowanymi literami, symbolem, mogą rysować - forma jest dowolna, byle osobista.

Dobrowolne dzielenie się (2 minuty):

Kilka osób (3-4 ochotników) może przeczytać swoje zdanie na forum. Prowadzący może też przeczytać kilka losowo zebranych kartek (jeśli zbierzesz je wcześniej w „pudełku refleksji”).

Efekty uczenia się:

- Uczestnicy zatrzymują się na chwilę i podsumowują, co było dla nich ważne.
- Grupa słyszy różne perspektywy - to wzmacnia zrozumienie i otwartość.
- Daje poczucie domknięcia, a jednocześnie zostawia z pytaniem, które może pracować dalej.

Narzędzia i materiały:

- Karteczki samoprzylepne, paseczki papieru, długopisy / markery
- (opcjonalnie) „Pudełko refleksji” - do zbierania anonimowych zdań
- Flipchart lub tablica, na której można je przykleić jako wizualne zakończenie zajęć

Sugestie dla prowadzącego:

- Jeśli grupa nie chce dzielić się na forum - nie naciskaj. Liczy się sama chwila zatrzymania i osobistego wglądu.
- Zakończ podziękowaniem za zaangażowanie w warsztaty.

Rekomendowany czas trwania:

2 jednostki lekcyjne - 90 minut (2 x 45 min + 10 min przerwy)

Grupa docelowa:

Młodzież w wieku 15-19 lat.

Scenariusz może być również dostosowany do młodszych uczestników (13-14 lat), przy odpowiednim uproszczeniu języka oraz zmniejszeniu abstrakcyjności ćwiczeń.

Cele ogólne:

- Pogłębienie rozumienia realnych wyzwań komunikacyjnych osób w spektrum autyzmu.
- Rozwijanie empatycznego i uważnego podejścia do różnic w stylach komunikacji.
- Ćwiczenie praktycznych umiejętności prowadzenia rozmowy z osobą neuro różnorodną.

Cele szczegółowe:

Uczestnik:

- przeprowadza rozmowę z wykorzystaniem symulatora autism-integration.fundacjaenabler.pl,
- analizuje reakcje i przebieg interakcji z chatbotem,
- rozpoznaje czynniki ułatwiające i utrudniające komunikację,
- potrafi opisać własne odczucia i refleksje związane z doświadczeniem symulacji,
- rozwija kompetencje miękkie: aktywne słuchanie, cierpliwość, autorefleksję, empatię.

Metody:

- praca z symulatorem (autentyczna interakcja z chatbotem),
- analiza przypadków (komunikaty, sytuacje problemowe),
- burza mózgów (strategiczne pomysły komunikacyjne),
- rozmowa refleksyjna (indywidualna i grupowa autorefleksja),
- techniki dramowe (przyjmowanie perspektywy drugiej osoby, „wypowiedzi z jej strony”),
- mapa emocji (wizualizacja odczuć po doświadczeniu rozmowy),
- praca z kartą pracy (karty analizy rozmów, ocena wypowiedzi, korekta trudnych komunikatów),
- mini-debata (interpretacja intencji i skutków językowych).

Narzędzia i materiały:

- urządzenia z dostępem do internetu (1 na grupę),
- dostęp do symulatora: autism-integration.fundacjaenabler.pl,
- karty pracy „Analiza rozmowy z chatbotem” (nowe, stworzone specjalnie dla scenariusza 2 - mogą je teraz przygotować),
- tablica / flipchart do zbierania odpowiedzi, podsumowań i chmur emocji,
- markery, cienkopisy, długopisy,
- karteczki samoprzylepne lub kartki A6 do refleksji i haseł grupowych,
- karty z metaforycznymi ilustracjami (do ćwiczenia 7 - „Co widzę, czego nie widać?”),
- kartki A3 i flamastry do pracy plastycznej (ćwiczenie podsumowujące - „Rysunek komunikacji”).

Przebieg warsztatów:

I godzina lekcyjna:

Wprowadzenie - „Co już wiemy, co potrafimy po pierwszym warsztacie?” (5 minut)

Typ aktywności: aktywizujące wprowadzenie z elementem powtórzeniowym i nastawieniem na działanie

Cele ćwiczenia:

- przypomnienie i utrwalenie kluczowych pojęć z poprzednich zajęć (spektrum autyzmu, mit vs fakt, trudności komunikacyjne),
- aktywacja uczestników i włączenie ich w temat,
- stworzenie bezpiecznej, swobodnej przestrzeni do dalszej pracy z symulatorem.

Opis przebiegu:

Wstęp prowadzącego:

„Dziś będziemy rozmawiać praktycznie - będziecie mogli spróbować kontaktu z nastolatkiem w spektrum autyzmu i zastanowić się, co ułatwia, a co utrudnia komunikację. Ale zanim zaczniemy - zobaczymy, co pamiętamy z poprzednich zajęć.”

Aktywność (5 minut):

Prowadzący zapisuje na tablicy/laptopie 4 pytania (może też wyświetlić je w prezentacji lub na flipcharcie).

Uczestnicy udzielają odpowiedzi w formie rundki (głośno lub na karteczkach, w zależności od nastroju grupy) - mogą zgłaszać się dobrowolnie lub w parach.

Pytania do uczestników:

- Jakie cechy lub zachowania mogą występować u osób w spektrum autyzmu?
- Co może sprawiać, że rozmowa z osobą w spektrum jest trudna?

- Jakie mity o autyzmie udało nam się obalić ostatnio?
- Czego my - jako rówieśnicy - możemy się nauczyć od osób neuroróżnorodnych?

Prowadzący zapisuje wybrane odpowiedzi (słowa-klucze) na tablicy jako wizualną mapę startową.

Efekty uczenia się:

- Uczestnicy przypominają sobie podstawowe informacje.
- Tworzy się poczucie ciągłości i sensu (scenariusz 2 to kontynuacja 1).
- Grupa uaktywnia się - przygotowana do praktycznej części.

Narzędzia i materiały:

- tablica / flipchart lub ekran z prezentacją,
- markery lub opcjonalnie karteczki samoprzylepne,
- pytania do wyświetlenia lub wydrukowania (opcjonalnie).

Sugestie dla prowadzącego:

- Jeśli grupa jest mniej aktywna - możesz pozwolić im odpowiedzieć pisemnie na kartkach i przykleić je na tablicy.
- Staraj się nie oceniać odpowiedzi - każde skojarzenie jest ważne, nawet nieścisłe, bo pozwala „zajrzeć” w sposób myślenia uczestników.
- Możesz zakończyć pytaniem:
„Gotowi na rozmowę? Zobaczmy, jak wygląda to w praktyce.”

Ćwiczenie 1 - „Strategie komunikacyjne: co działa, co nie?” (10 minut)

Typ aktywności: analiza przypadków, dyskusja grupowa, sortowanie komunikatów

Cele ćwiczenia:

- przygotowanie do świadomej rozmowy z chatbotem,
- rozpoznawanie typów komunikatów, które mogą wspierać lub utrudniać kontakt z osobą w spektrum,
- ćwiczenie empatycznego myślenia i rozumienia perspektywy rozmówcy,
- wzmacnianie umiejętności pracy zespołowej.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:




„Zanim uruchomimy symulator, chcę zaprosić was do ćwiczenia, które pomoże wam zastanowić się, jak formułujemy pytania i odpowiedzi. Niektóre komunikaty pomagają zbliżyć się do rozmówcy - inne mogą go zniechęcić albo nawet zranić. Waszym zadaniem będzie uporządkować je według ich wpływu na rozmowę.”

Praca w grupach (5 minut):

Uczestnicy dzieleni są na małe zespoły (3-4 osoby).

Każda grupa otrzymuje zestaw 6 przykładowych komunikatów (wydrukowanych lub wyświetlonych), które mogą pojawić się w rozmowie z osobą w spektrum.

Grupy przyporządkowują każdy komunikat do jednej z trzech kategorii:

-  Wspierający
-  Neutralny / do poprawy
-  Utrudniający / raniący

Grupy notują swoje decyzje + krótkie uzasadnienie (opcjonalnie).

Omówienie na forum (3 minuty):

Każda grupa mówi po 1 przykładzie i decyzji.

Prowadzący nie ocenia, lecz uzupełnia o wyjaśnienia - szczególnie, dlaczego niektóre komunikaty mogą zostać odebrane inaczej, niż intencja nadawcy.

Zestaw przykładowych komunikatów do analizy:

(każda grupa może dostać inny układ lub ten sam - decyzja prowadzącego)

1. „Przecież to nic takiego, nie przesadzaj.”
2. „Chcesz się trochę wyciszyć, czy wolisz, żebym został obok?”
3. „Jesteś dziwny, serio. Ale spoko.”
4. „Nie wiem, jak się czujesz, ale chciałbym zrozumieć.”
5. „Musisz się w końcu nauczyć zachowywać normalnie.”
6. „To dla mnie nowe. Chcesz mi opowiedzieć, jak to widzisz?”

Efekty uczenia się:

- Uczestnicy uczą się rozpoznawać subtelne różnice w języku komunikacji,
- Zwiększają świadomość wpływu słów na emocje rozmówcy,
- Są lepiej przygotowani do kontaktu z chatbotem i realnymi osobami neuroróżnorodnymi.

Narzędzia i materiały:

- wydruki z komunikatami (1 zestaw na grupę),
- opcjonalnie: karta sortująca (z trzema kolumnami),
- markery lub długopisy.

Sugestie dla prowadzącego:

- Możesz dodać puste pola w zestawie komunikatów, by uczestnicy sami dopisali przykłady.

- Jeśli czas pozwala, warto zapytać, czy ktoś zna podobne komunikaty z życia codziennego - np. z domu, szkoły, internetu.
- Zachęcaj do argumentowania - niektóre komunikaty są „na pograniczu” i to dobry punkt wyjścia do dyskusji.

Ćwiczenie 2 - „Rozmowa z chatbotem - część I” (15 minut)

Typ aktywności: interakcja z narzędziem cyfrowym, praca zespołowa, symulacja, doświadczenie sytuacyjne

Cele ćwiczenia:

- przećwiczenie pierwszego kontaktu z nastolatkiem w spektrum autyzmu (symulowanym przez chatbot),
- obserwacja przebiegu rozmowy i reakcji w czasie rzeczywistym,
- rozpoznanie własnych odczuć i schematów komunikacyjnych,
- zebranie materiału do dalszej analizy.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:

„Za chwilę każda grupa przeprowadzi swoją pierwszą rozmowę z chatbotem, który symuluje interakcję z nastolatkiem w spektrum. Waszym zadaniem jest spróbować nawiązać z nim kontakt. To nie test - ale okazja, żeby zobaczyć, jak reaguje na różne podejścia.”

„Pamiętajcie: to nie gra, w której trzeba wygrać - to ćwiczenie uważności, empatii i prób zrozumienia. Możecie pisać, jak chcecie - ale postarajcie się być naturalni i autentyczni.”

Praca w grupach (10 minut):

Grupy (2-4 osoby) pracują przy wspólnym urządzeniu (telefon/tablet).

Wchodzą na stronę autism-integration.fundacjaenabler.pl i uruchamiają chatbota (wcześniej należy się zarejestrować - podać adres mailowy, rejestracja jest bezpłatna).

Każda grupa otrzymuje od prowadzącego gotową sytuację wyjściową - np. „Nowy uczeń w klasie”, „Ktoś siedzi sam w stołówce”, „Grupowa praca domowa”.

Uczestnicy prowadzą rozmowę z chatbotem przez około 5-7 minut.

Zbieranie efektów (5 minuty):

Grupy zapisują lub robią zrzuty ekranu z 2-3 fragmentami rozmowy, które były dla nich najtrudniejsze / najciekawsze / zaskakujące.

Prowadzący prosi o zachowanie tych fragmentów do kolejnego ćwiczenia.

Przykładowe sytuacje wyjściowe do rozmowy:

(1 losowo przypisana każdej grupie)

1. „W waszej klasie pojawia się nowa osoba. Siedzi z boku, nie mówi nic. Jak zagadasz?”
2. „Kolega odmawia pracy w grupie i mówi, że i tak wszystko zrobicie sami.”
3. „Rozmawiasz z kimś, kto mówi, że nie lubi zmian. Zaproponowałaś zmianę terminu spotkania.”
4. „Na korytarzu ktoś siedzi w słuchawkach, wydaje się nieobecny. Co robisz?”
5. „W czasie zajęć osoba z grupy mówi ci, że nie rozumie polecenia, ale nie chce, byś tłumaczył.”
6. „Przygotowujecie wspólny projekt. Osoba z twojej grupy komunikuje się bardzo oszczędnie.”

Efekty uczenia się:

- Uczestnicy doświadczają „na żywo”, jak przebiega rozmowa z osobą w spektrum,
- Rozwijają umiejętności reagowania w czasie rzeczywistym,
- Gromadzą materiał do autorefleksji i dalszej analizy (ćw. 3 i 4).

Narzędzia i materiały:

- urządzenia z dostępem do internetu (1 na grupę),
- przygotowane sytuacje do rozmowy (na kartkach lub slajdach),
- możliwość zapisania rozmowy (screenshoty, notatki).

Sugestie dla prowadzącego:

- Jeśli to możliwe, chodź między grupami i sprawdzaj, czy chatbot działa prawidłowo.
- Zaznacz, że uczestnicy mogą nie dostać „idealnych” odpowiedzi - i że to jest OK.
- Poproś, by nie komentowali rozmów innych grup - liczy się ich własne doświadczenie.

Ćwiczenie 3 - „Szybka refleksja: jak mi poszło?” (5 minut)

Typ aktywności: refleksja indywidualna + element wizualny / integrujący

Cele ćwiczenia:

- umożliwienie uczestnikom wyrażenia emocji związanych z doświadczeniem rozmowy z chatbotem,
- rozpoznanie emocji i wrażeń (swoich i grupy),
- zebranie sygnałów, które będą punktem wyjścia do dalszej analizy komunikacji.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:

„Zanim przejdziemy dalej, spróbujemy złapać nasze pierwsze wrażenia. Jak się czuliście w trakcie tej rozmowy? Co was zaskoczyło, co było łatwe, a co trudne?”

Refleksja indywidualna (3 minuty):

Każdy uczestnik otrzymuje samoprzylepną karteczkę lub kartkę A6.

Ma za zadanie napisać jedno słowo lub krótkie zdanie, które najlepiej oddaje jego odczucia po rozmowie z chatbotem (np. „niespodziewane”, „trudne”, „dziwnie przyjemne”, „niepewność”, „fascynacja”, „chciałem się wycofać”, „byłem zły”, itp.).

Nie ma „dobrych” ani „złych” emocji - wszystko jest akceptowane.

Tworzenie wspólnej wizualizacji (2 minuty):

Uczestnicy przyklejają swoje karteczki na tablicy / flipcharcie w kształcie chmurki, koła lub drzewa.

Prowadzący może przeczytać kilka (anonimowo) i zapytać: „Widzicie, że każdy z nas odebrał to inaczej? I to właśnie jest ważne. Każda rozmowa z człowiekiem w spektrum też może być inna - i nie zawsze zrozumiała od razu.”

Efekty uczenia się:

- Rozwijanie umiejętności autorefleksji i ekspresji emocji,
- Integracja grupy wokół wspólnego doświadczenia,
- Przygotowanie gruntu pod głębszą analizę rozmowy (kolejne ćwiczenia).

Narzędzia i materiały:

- karteczki samoprzylepne lub kartki A6,
- markery lub cienkopisy,
- tablica, flipchart lub duży arkusz papieru do stworzenia wizualizacji.

Sugestie dla prowadzącego:

- Dobrze jest pochwalić uczestników za zaangażowanie: „Zrobiliście świetną robotę. Nie każdy ma odwagę mówić o tym, jak się czuje - a wy to zrobiliście.”
- Jeśli grupa jest bardzo zamknięta, można zrezygnować z przyklejania kartek i zamiast tego zebrać je anonimowo (np. do pudełka) i przeczytać kilka losowo.

Ćwiczenie 4 - „Mini-debata: Co powiedziałyby mój rozmówca?” (15 minut)

Typ aktywności: analiza fragmentów rozmowy, odwrócenie perspektywy, dyskusja grupowa

Cele ćwiczenia:

- rozwijanie empatii poznawczej poprzez próbę „wejścia w buty” osoby w spektrum autyzmu,
- analiza komunikatów z punktu widzenia odbiorcy,
- zrozumienie, jak różnie można interpretować te same słowa,
- doskonalenie umiejętności pracy zespołowej i argumentowania.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:

„Teraz przyjrzymy się waszym rozmowom z chatbotem - ale z innej strony. Postarajmy się odpowiedzieć na pytanie: Co mógł czuć lub myśleć wasz rozmówca w danym momencie?”

Praca w grupach (10 minut):

Każda grupa wybiera 1 fragment z rozmowy z chatbotem, który:

- wywołał silną emocję,

- był trudny do zinterpretowania,
- zakończył się zaskakującą odpowiedzią,
- był niezrozumiany przez uczestników.

Uczestnicy zadają sobie pytania pomocnicze:

- Co mógł pomyśleć nastolatek w spektrum, kiedy to przeczytał?
- Jakie emocje mogły mu towarzyszyć?
- Co by nam powiedział, gdyby mógł opowiedzieć o tej sytuacji?

Grupy zapisują swoje wnioski na kartce lub flipcharcie jako wypowiedź w 1. osobie, np.

„Byłem zagubiony, bo pytanie było zbyt ogólne i nie wiedziałem, o co chodzi.”

„Myślałem, że to ironia - nie byłem pewien, czy się ze mnie śmieją.”

Prezentacja (5 minuty):

Każda grupa odczytuje swoją krótką „wypowiedź z perspektywy” rozmówcy.

Prowadzący może podsumować:

„Widzicie, jak wiele znaczeń może mieć jedno zdanie?

W rozmowie - także z chatbotem - ważne jest nie tylko co mówimy, ale jak i czy jesteśmy zrozumiani.”

Efekty uczenia się:

- rozwój umiejętności empatycznej komunikacji i słuchania,
- zwiększenie uważności na drugą stronę rozmowy,
- lepsze przygotowanie do kolejnej interakcji z chatbotem (ćwiczenie 5).

Narzędzia i materiały:

- notatki lub screenshotty z rozmów z chatbotem (z ćw. 2),
- kartki A4, cienkopisy, opcjonalnie flipcharty do prezentacji,

- pytania pomocnicze widoczne dla wszystkich (na slajdzie/tablicy).

Sugestie dla prowadzącego:

- Jeśli uczestnicy mają trudność z wyobrażeniem sobie „drugiej strony”, możesz wspomóc ich przykładami, np.: „Pomyślcie, jakbyście się czuli, gdyby ktoś was zapytał: Czemu jesteś taki dziwny?”
Dobrze, jeśli grupy zapiszą wypowiedź jako 2-3 zdania - nie dłużej. Im krócej, tym trafniej.

Przebieg warsztatów:

II godzina lekcyjna:

Ćwiczenie 5 - „Druga próba: rozmowa z chatbotem” (15 minut)

Typ aktywności: interakcja z narzędziem, praca w grupach, refleksyjna praktyka komunikacyjna

Cele ćwiczenia:

- zastosowanie wiedzy i wniosków z poprzednich ćwiczeń w praktyce,
- porównanie strategii komunikacyjnych - „przed” i „po”,
- rozwijanie kompetencji uważnego dialogu i dopasowywania języka,
- wzmacnianie poczucia skuteczności w relacjach z osobami w spektrum.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego (1 minuta):

„Rozpoczynamy drugą godzinę warsztatów. Teraz macie kolejną szansę na rozmowę z chatbotem. Spróbujcie wykorzystać wszystkie obserwacje i pomysły z ćwiczeń, które wykonywaliście przed przerwą. Zobaczcie, co się zmieni - czy uda się nawiązać głębszy kontakt, czy

rozmowa będzie przebiegać inaczej?”

Praca w grupach (10 minut):

Uczestnicy wracają do swoich zespołów.

Tym razem mogą wybrać własną sytuację komunikacyjną, którą chcą przećwiczyć z chatbotem lub ponownie wykorzystać jedną z wcześniejszych.

Przed rozmową każda grupa otrzymuje kartę refleksji, która pomoże im analizować przebieg interakcji.

Karta refleksji - do uzupełniania przez grupę podczas lub po rozmowie:

1. Jaki był cel rozmowy?
2. Jak rozpoczęliśmy dialog?
3. Co zadziało?
4. Czy pojawiły się trudności? Jakie?
5. Czy rozmowa była bardziej płynna niż poprzednia?
Dlaczego?
6. Jak czuliśmy się po tej rozmowie?

(Uczestnicy mogą zapisać odpowiedzi lub omówić je ustnie - zależnie od stylu pracy grupy.)

Mini-podsumowanie w grupie (5 minuty):

Grupy porównują tę rozmowę z pierwszą (ćw. 2).

Zastanawiają się, co się zmieniło i czego się nauczyli.

Prowadzący może zaprosić chętne grupy do podzielenia się najciekawszymi fragmentami lub refleksją z karty.

Efekty uczenia się:

- umiejętność krytycznej samooceny i uczenia się z własnych działań,
- zwiększenie pewności siebie w rozmowach z osobami neuroróżnorodnymi,
- przełożenie teorii na praktykę w komunikacji.

Narzędzia i materiały:

- urządzenia z dostępem do internetu - tablet lub smartfon (1 na grupę),
- karta refleksji - wydrukowana lub wyświetlona (możesz otrzymać ją ode mnie w edytowalnej wersji),
- wcześniejsze notatki / fragmenty rozmów dla porównania.

Sugestie dla prowadzącego:

- Zwróć uwagę, by uczestnicy nie traktowali tego ćwiczenia jako „sprawdzianu”. To nie jest test - to proces.
- Możesz zachęcić do spontanicznych prób i niekonwencjonalnych pytań, pod warunkiem zachowania szacunku.
- Cenne będzie też pokazanie uczestnikom, że „gorsza rozmowa” też jest lekcją.

Ćwiczenie 6 - „Rozpoznaj przeszkodę - popraw komunikat” (10 minut)

Typ aktywności: praca w grupach, analiza komunikacji, edytowanie tekstów, empatia poznawcza

Cele ćwiczenia:

- rozwijanie umiejętności jasnego i zrozumiałego formułowania wypowiedzi,
- rozpoznawanie elementów, które mogą utrudniać zrozumienie komunikatu przez osoby w spektrum (np. ironii, przenośni, niedopowiedzeń),
- doskonalenie umiejętności dopasowywania języka do odbiorcy,
- ćwiczenie współpracy w grupie i argumentowania własnych decyzji.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:

„Osoby w spektrum często myślą dosłownie i bardzo dosłownie interpretują wypowiedzi. Teraz sprawdzimy, czy potraficie rozpoznać, które zdania mogą sprawiać trudność - i jak je uprościć lub wyjaśnić.”

Praca w grupach (7 minut):

Każda grupa otrzymuje zestaw 6 zdań - mogą być zapisane na kartkach lub wyświetlone na slajdzie.

Zadanie polega na:

- rozpoznaniu, co może być niezrozumiałe (np. ironia, niedopowiedzenie, potocyzm),
- przepisaniu zdania tak, by było bardziej jednoznaczne i jasne,
- zapisaniu krótkiego uzasadnienia: dlaczego warto było zmienić oryginalną wersję.

Przykładowy zapis pracy grupy:

Zdanie: „No jasne, że z tobą pogadam - jak mi się kiedyś zachce.”

Nowa wersja: „Nie chcę teraz rozmawiać. Potrzebuję czasu.”

Uzasadnienie: „Pierwsze zdanie może być odczytane jako sarkazm, druga wersja jest konkretna.”

Mini-prezentacja lub wspólne omówienie (3 minuty):

Grupy dzielą się 1 wybranym przykładem - oryginałem i swoją wersją.

Prowadzący komentuje lub uzupełnia propozycje.

Przykładowy zestaw 6 zdań (dla każdej grupy):

1. „No chyba śniesz, że się zgodzę.”
2. „To był świetny pomysł... naprawdę.”
3. „Daj spokój, każdy normalny człowiek to ogarnia.”
4. „Nie bądź taki dziwny, przecież to tylko żart.”
5. „No to sobie czekaj, aż ci odpowiem.”

6. „Nie rozumiesz? Aż tak trudno się domyślić?”

Efekty uczenia się:

- wzrost świadomości językowej i społecznej,
- zrozumienie potrzeby komunikacji jednoznacznej i wspierającej,
- praktyczna umiejętność formułowania jasnych wypowiedzi.

Narzędzia i materiały:

- karty ze zdaniem (wydrukowane lub na ekranie),
- kartki A4 lub flipcharty do zapisywania nowych wersji,
- pisaki, długopisy.

Sugestie dla prowadzącego:

- Podkreśl, że każdy z nas używa czasem nieczytelnych form - nie chodzi o ocenę, ale o ćwiczenie.
- Można pokazać, że nawet drobna zmiana słowa może poprawić zrozumienie.
- Jeśli jest czas - warto porównać różne wersje tego samego zdania między grupami.

Ćwiczenie 7 - „Co widzę, czego nie widać?” (10 minut)

Typ aktywności: gra refleksyjno-dyskusyjna, praca z kartami z metaforami, empatia, świadomość różnic poznawczych

Cele ćwiczenia:

- rozwijanie wrażliwości na to, że to, co widzimy i rozumiemy, może być inne u każdej osoby,
- podkreślenie znaczenia niewidocznych trudności, jakie mogą towarzyszyć osobom w spektrum,
- ćwiczenie uważności i interpretacji z uwzględnieniem różnych perspektyw,

- zaproszenie do rozmowy o ukrytych barierach komunikacyjnych.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:

„Na zakończenie przygotowałam/em dla was zadanie, które pokaże, że to, co oczywiste dla jednej osoby, może być zupełnie inne dla drugiej. I że wiele rzeczy, które wpływają na nasze zachowanie, jest... niewidzialnych.”

Praca z kartami (8 minut):

Prowadzący rozdaje karty z metaforycznymi rysunkami (lub pokazuje je na ekranie). Przykłady:

- osoba w deszczu z parasolem, pod którym pada śnieg,
- góra lodowa z małym czubkiem i ogromną częścią pod wodą,
- labirynt w głowie człowieka,
- tłum ludzi z jedną osobą patrzącą w drugą stronę,
- osoba w masce teatralnej z drugą maską ukrytą za plecami.

Uczestnicy w parach losują po jednej karcie. Mają za zadanie:

- zinterpretować kartę w kontekście komunikacji z osobą w spektrum,
- wymyślić jedno zdanie, które mogłoby być przesłaniem tej karty, np.

„Nie widzisz, że się staram - bo nie widać tego po mojej twarzy.”

„Czasem odpowiedź to nie to, co mówię - ale to, czego nie umiem nazwać.”

Każda para zapisuje swoje zdanie na kartce samoprzylepnej lub kartce A6.

Mini-galeria (2 minuty):

Kartki z przesłaniami uczestnicy przyklejają na ścianie pod kartami z ilustracjami lub czytają je na głos.

Prowadzący podsumowuje:

„Komunikacja z osobą w spektrum to czasem szukanie tego, czego nie widać od razu - ale co tam jest.”

Efekty uczenia się:

- rozwinięcie świadomości o różnorodnych barierach komunikacyjnych,
- refleksja nad tym, co ukryte lub nieoczywiste w relacjach,
- lepsze zrozumienie osób w spektrum jako odbiorców i nadawców komunikatów.

Narzędzia i materiały:

- karty z metaforycznymi ilustracjami (można przygotować samodzielnie lub otrzymać ode mnie w formacie PDF),
- karteczki samoprzylepne / A6 i flamastry,
- taśma do przyklejenia kart do ściany lub tablicy.

Sugestie dla prowadzącego:

- Nie oceniaj interpretacji - każda jest cenna i subiektywna.
- Możesz zapytać: „Czy ta karta mogłaby coś powiedzieć osobie, która czuje się niezrozumiana?”
- Jeśli grupa jest liczniejsza, rozdaj po jednej karcie na 3-4 osoby, by utrzymać tempo.

Podsumowanie - „Rysunek komunikacji” (10 minut)

Typ aktywności: praca plastyczna i refleksyjna w parach lub małych grupach (3-4 osoby)

Cele ćwiczenia:

- podsumowanie kluczowych wniosków z warsztatu w sposób obrazowy,

- wizualizacja komunikacji jako procesu wymagającego budowania „mostu” między osobami o różnych sposobach postrzegania,
- zachęcenie do wspólnego szukania rozwiązań komunikacyjnych,
- rozwijanie wyobraźni, współpracy i autorefleksji.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:

„Na zakończenie warsztatu spróbujcie wyobrazić sobie komunikację jako most - który budujemy między sobą i drugą osobą. Co sprawia, że ten most jest silny i stabilny, a co może go osłabić? Za chwilę narysujecie swój własny Most zrozumienia.”

Praca twórcza (8 minut):

Uczestnicy pracują w parach lub trójkach/czwórkach.

Na dużej kartce rysują most komunikacyjny - od jednej osoby (np. „ja”) do drugiej (np. „osoba w spektrum”).

Rysunek może zawierać:

- filar (np. zaufanie, prosty język, cierpliwość),
- przeszkody pod mostem (np. ironia, pośpiech, niezrozumienie),
- nazwa mostu,
- symbole wsparcia (np. słowo „pytam”, „słucham”, „wyjaśniam”).

Grupy podpisują pracę i przygotowują krótkie hasło lub przesłanie, np.:

„Zrozumienie nie wymaga szybkości, tylko uważności.”

Galeria i zamknięcie ćwiczenia (2 minuty):

Prowadzący zaprasza do powieszenia rysunków na tablicy lub ścianie.

Można przejść się i obejrzeć inne prace.

Chętne osoby dzielą się jednym zdaniem komentarza.

Efekty uczenia się:

- wizualne podsumowanie nabytej wiedzy i wniosków,
- wzmocnienie świadomości różnorodnych stylów komunikacyjnych,
- integracja grupy przez działanie twórcze.

Narzędzia i materiały:

- kartki A3, flamastry, kredki, kolorowe długopisy,
- taśma lub magnesy do powieszenia prac,
- opcjonalnie: odtwarzacz z cichą muzyką w tle (np. instrumentalną).

Sugestie dla prowadzącego:

- Zachęcaj do zabawy i kreatywności - nie oceniamy estetyki, liczy się przesłanie.
- Można wprowadzić element wystawy - np. „Wernisaż Mostów zrozumienia”.
- Zrób zdjęcia prac (za zgodą uczestników), by podsumować spotkanie w materiałach projektowych lub na stronie.



SCENARIUSZ NR 3: „MAPOWANIE POTRZEB RÓWIEŚNIKÓW Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIAMI POZNAWCZYMI”

Rekomendowany czas trwania:

2 jednostki lekcyjne - 90 minut (2 x 45 min + 10 min przerwy)

Grupa docelowa:

Młodzież w wieku 15-19 lat.

Scenariusz może być również dostosowany do młodszych uczestników (13-14 lat), przy odpowiednim uproszczeniu języka oraz zmniejszeniu abstrakcyjności ćwiczeń.

Cele ogólne:

- Rozwijanie empatii społecznej i kompetencji obywatelskich wśród młodzieży poprzez analizę realnych potrzeb rówieśników w spektrum autyzmu i z innymi trudnościami poznawczymi.
- Budowanie postawy zaangażowania w tworzenie szkoły przyjaznej i dostępnej dla wszystkich uczniów - niezależnie od ich możliwości.
- Pobudzanie kreatywności i sprawczości w zakresie projektowania rozwiązań edukacyjnych i społecznych.
- Praktyczne zastosowanie wiedzy zdobytej w poprzednich scenariuszach (o spektrum autyzmu, komunikacji, neuroróżnorodności).

Cele szczegółowe:

Uczestnik po warsztacie:

- potrafi wymienić trudności, z jakimi mogą mierzyć się uczniowie w spektrum autyzmu w szkole;
- rozpoznaje bariery w przestrzeni fizycznej, organizacyjnej i społecznej;
- potrafi zaproponować konkretne rozwiązania i udogodnienia (np. dzień bez dzwonek, regulamin wspierający);
- tworzy w grupie ulotki, plakaty, hasła lub inne formy kampanii informacyjnej na rzecz wsparcia uczniów z niepełnosprawnościami (wykorzystując przy tym narzędzia cyfrowe - aplikację Canva);
- współtworzy mapę potrzeb i oczekiwań neuro różnorodnych rówieśników;
- aktywnie uczestniczy w formułowaniu rekomendacji dla Samorządu Uczniowskiego i szkoły;
- umie wyrazić swoje pomysły w formie graficznej i pisemnej;
- wzmacnia poczucie, że jego głos i działania mają znaczenie.

Metody:

- mapowanie problemów i potrzeb,
- praca projektowa w grupach,
- burza mózgów,
- prezentacja graficzna (ulotki, plakaty, manifesty),
- debata uczniowska i opracowywanie wspólnych rekomendacji.

Narzędzia i materiały:

- arkusze A3, flipcharty,

- kolorowe kartki, markery, flamastry, nożyczki, klej,
- szablony: mapa potrzeb, regulamin dostępnej szkoły, karta projektu,
- opcjonalnie: komputer/projektor do prezentacji pomysłów,
- wydruki przykładowych działań (np. Tydzień Autyzmu, dni bez dzwonek, strefy wyciszenia).

Przebieg warsztatów:

I godzina lekcyjna:

Wprowadzenie - „Dlaczego to ważne?” (10 minut)

Typ aktywności: dyskusja, wizualna mapa myśli, aktywizujące pytania

Cele ćwiczenia:

- przypomnienie celu spotkania i tematyki wcześniejszych warsztatów,
- wprowadzenie do tematu potrzeb osób z niepełnosprawnościami poznawczymi (w tym ze spektrum autyzmu),
- budowanie postawy zaangażowania społecznego,
- zainicjowanie myślenia w kategoriach „jak mogę pomóc?” w swoim środowisku.

Opis przebiegu:

Wstęp prowadzącego:

„Dziś spróbujemy się wcielić w rolę osób, które naprawdę mogą coś zmienić - w klasie, szkole, mieście. Zastanowimy się wspólnie: czego potrzebują nasi rówieśnicy w spektrum autyzmu lub z innymi trudnościami poznawczymi, żeby mogli czuć się dobrze w tej samej przestrzeni co my?”

Pytania otwierające (wyświetlone lub zapisane na tablicy):

- Kiedy ostatnio w szkole ktoś zachował się nie fair wobec osoby, która była „inna”?
- Czy w naszej szkole są osoby, które czują się wykluczone?
- Co ja czuję, gdy nie rozumiem, co się dzieje? Gdy jestem przytłoczony hałasem? Gdy boję się zadania?
- Czy można coś zmienić, by wszystkim było łatwiej?

Mapa myśli / burza skojarzeń:

Na tablicy lub flipcharcie tworzymy wspólnie mapę wokół hasła: „Szkoła przyjazna dla każdego”.

Uczniowie dopisują:

- co pomaga czuć się dobrze w szkole,
- co przeszkadza,
- co można byłoby zmienić.

Można zastosować kolorowe karteczki (np. zielone = dobre praktyki, czerwone = bariery, niebieskie = pomysły na zmianę).

Efekty uczenia się:

- uczestnicy zaczynają rozumieć, że potrzeby neuroróżnorodnych uczniów nie są „specjalne” - są po prostu ludzkie,
- pojawiają się pierwsze tropy do dalszych ćwiczeń: hałas, brak zrozumienia, wykluczenie, brak czasu na reakcję.

Narzędzia i materiały:

- tablica / flipchart,
- markery i/lub karteczki samoprzylepne (różnokolorowe), pytania do wyświetlenia lub zapisania.

Sugestie dla prowadzącego:

- zadbaj, by wypowiedzi nie były wartościujące (np. nie krytykuj uczniów, którzy przyznają, że kiedyś zignorowali czyjeś potrzeby),
- niech mapa pozostanie na sali do końca warsztatu - będzie inspiracją w dalszej pracy.

Ćwiczenie 1 - „Zrozumieć codzienność” (15 minut)

Typ aktywności: praca z kartami sytuacyjnymi, analiza empatyczna, dyskusja w grupach

Cele ćwiczenia:

- zrozumienie trudności, z jakimi mierzą się osoby z niepełnosprawnościami poznawczymi (w tym ze spektrum autyzmu) w codziennym funkcjonowaniu szkolnym,
- rozwijanie empatii i uważności na różnorodne potrzeby,
- uświadomienie sobie, że nie każda potrzeba jest „widoczna” na pierwszy rzut oka,
- wyjście poza własną perspektywę - w stronę rozumienia „innego”.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:

„Zaraz spróbujecie wejść w buty osób, które chodzą do tej samej szkoły co wy - ale ich dzień wygląda trochę inaczej. Czy to przez nadwrażliwość na dźwięki, czy trudność w czytaniu emocji, czy problem ze skupieniem się przy wielu bodźcach. Każda osoba ma swoją codzienność - i dziś spróbujemy ją zrozumieć.”

Praca w grupach (10 minut):

Uczestnicy dzieleni są na grupy 3-4 osobowe.

Każda grupa losuje lub otrzymuje kartę sytuacyjną (z opisem jednej sytuacji szkolnej z perspektywy ucznia w spektrum lub z innymi trudnościami poznawczymi).

Grupy mają za zadanie przeczytać sytuację oraz odpowiedzieć na pytania:

- Co tu mogło być trudne?
- Jakie emocje mogła przeżywać ta osoba?

- Co mogłoby pomóc w tej sytuacji?
zapisać 2-3 wnioski na karcie pracy.

Omówienie na forum (5 minut):

Każda grupa dzieli się jednym wnioskiem - np. potrzebą, którą zauważyli, albo konkretnym pomysłem, co mogłoby pomóc.

Przykładowe karty sytuacyjne do analizy:

- Sytuacja 1: Przerwa pełna hałasu

Wychodzę z klasy po lekcji matematyki. Na korytarzu jest mnóstwo osób, wszyscy rozmawiają jednocześnie, śmieją się, niektórzy krzyczą. Czuję, jak całe moje ciało się napina. Mam wrażenie, że zaraz wybuchnę albo zemdleję. Chciałbym wrócić do sali, ale już ją zamknięto. Wiem, że nie dam rady tak po prostu „stać i czekać”. Chowam się w toalecie i zamykam kabinę, bo tylko tam jest ciszej.

- Sytuacja 2: Pytanie na lekcji

Siedzę w trzecim rzędzie. Nauczycielka patrzy w moim kierunku i mówi: „No to teraz może ty - co o tym sądzisz?”. Nie wiem, czy mówi do mnie, czy do kogoś za mną. Mam pomysł na odpowiedź, ale nie wiem, czy teraz jest ten moment. Jeśli się pomylę, wszyscy będą się śmiać. Zaczynam się pocić i nic nie mówię. Po chwili nauczycielka przechodzi do kogoś innego i mówi: „No, jak zwykle bez reakcji”. Wstydzę się.

- Sytuacja 3: Komentarz kolegi podczas sprawdzianu

Piszę sprawdzian z biologii. Staram się skoncentrować, ale jest dużo pytań otwartych i nie wiem, co dokładnie mam napisać. Koledzy już oddają swoje kartki. Jeden z nich mówi do drugiego: „Zobacz, ten jeszcze nie skończył. On to zawsze najwolniejszy”. Udamę, że nie

słyszałem, ale boli mnie to. Może jestem za wolny? Może nie powinienem tu być?

- Sytuacja 4: Lekcja wychowania fizycznego
Stoimy na sali gimnastycznej. Nauczyciel tłumaczy ćwiczenie, ale mówi szybko i pokazuje tylko raz. Wszyscy już biegną - nie wiem, gdzie i po co. Zostaję sam. Próbuję się dopytać, ale nikt mnie nie słyszy. Zastanawiam się, czy udać, że boli mnie noga i usiąść z boku. Wolę to, niż czuć się głupio.
- Sytuacja 5: Praca w grupie
Na angielskim mamy pracować w grupach. Nauczyciel nie mówi dokładnie, kto z kim - wszyscy zaczynają się dobierać. Stoję i czekam. Nikt mnie nie woła. Kiedy już prawie wszyscy są w grupach, dołącza mnie nauczyciel do trójki, która nie jest zadowolona. Słyszę: „No fajnie, teraz będzie dziwnie”. Czuję, że muszę siedzieć cicho i nie przeszkadzać.
- Sytuacja 6: Zmiana planu
Wchodzę rano do szkoły. Wychowawczyni mówi, że nie będzie lekcji historii, tylko idziemy na spotkanie do biblioteki. Nie było tego w planie. Miałem wszystko zaplanowane - co robię na której lekcji, kiedy jem kanapkę, kiedy mam chwilę przerwy. Teraz wszystko się zmienia. Zaczynam się stresować i robi mi się niedobrze. Nie wiem, czy mogę zostać w klasie.

Efekty uczenia się:

- uczestnicy rozpoznają różnorodne potrzeby swoich rówieśników,
- uczą się dostrzegać ukryte bariery (emocjonalne, sensoryczne, społeczne),
- formułują pierwsze propozycje wsparcia - co przygotowuje ich do dalszych ćwiczeń.

Narzędzia i materiały:

- zestaw kart sytuacyjnych (wydrukowanych lub wyświetlanych),
- kartki A4 lub zeszyty do notatek,
- pisaki / długopisy.

Sugestie dla prowadzącego:

- dobierz sytuacje do wieku grupy - można je upraszczać lub rozszerzać,
- jeśli chcesz - pozwól grupom samodzielnie narysować sytuację zamiast ją odczytywać,
- możesz zakończyć ćwiczenie pytaniem:
„Czy znacie osoby, które mogłyby tak się czuć? Co możemy zrobić, żeby było im łatwiej?”

Ćwiczenie 2 - „Mapa potrzeb ucznia” (15 minut)

Typ aktywności: praca w grupach, analiza sytuacji, myślenie empatyczne, wizualizacja potrzeb

Cele ćwiczenia:

- rozwijanie umiejętności identyfikowania indywidualnych potrzeb uczniów z niepełnosprawnościami poznawczymi (np. w spektrum autyzmu, z Zespołem Aspergera, ADHD, niepełnosprawnością intelektualną),
- przełożenie doświadczeń z ćwiczenia 1 na konkretne potrzeby edukacyjne, komunikacyjne i społeczne,
- ćwiczenie pracy zespołowej i uważności na perspektywę drugiej osoby.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:

„Przed chwilą analizowaliśmy scenki pokazujące codzienne trudności, z którymi mogą się mierzyć nasi rówieśnicy.

Teraz waszym zadaniem będzie wcielić się w rolę osoby z tej sytuacji i zastanowić się: czego ona potrzebuje? Co mogłoby jej pomóc? Co mogłoby zmienić jej doświadczenie w szkole na lepsze?”

Praca w grupach (10 minut):

Każda grupa pracuje z tą samą sytuacją, którą analizowała wcześniej (w ćwiczeniu 1). Na dużej kartce A3 rysują symboliczną „mapę potrzeb” ucznia - może to być np. sylwetka postaci, drzewo, chmura, zamek lub inna metafora.

Na mapie mają pojawić się co najmniej trzy typy potrzeb:

- Potrzeby edukacyjne - np. więcej czasu na zadania, możliwość pracy indywidualnej, zrozumiałe instrukcje.
- Potrzeby społeczne - np. przyjazna atmosfera, akceptacja ze strony rówieśników, brak presji grupowej.
- Potrzeby komunikacyjne i emocjonalne - np. możliwość wycofania się, prosty język, spokój, przestrzeń na odpoczynek.

Grupy mogą korzystać z kolorowych karteczek lub pisaków. Można dodać elementy wizualne - np. symbole, emotikony, proste rysunki.

Mini-prezentacja (5 minuty):

Każda grupa krótko opowiada o najważniejszych potrzebach swojego „bohatera” - nie czyta całej mapy, ale wybiera 2-3 kluczowe elementy.

Prowadzący zapisuje powtarzające się potrzeby na tablicy (np. w formie „Chmury wspólnych potrzeb”).

Efekty uczenia się:

- rozwój empatii poznawczej i emocjonalnej,
- lepsze zrozumienie barier, które nie zawsze są widoczne,
- ćwiczenie współpracy i uważnego słuchania,

- początek refleksji nad tym, jak można wspierać takie osoby w szkole i społeczności.

Narzędzia i materiały:

- duże kartki A3 lub flipcharty (1 na grupę),
- kolorowe pisaki, kredki, karteczki,
- opcjonalnie: szablon sylwetki postaci do wypełnienia lub karta pracy „Mapa potrzeb ucznia” (mogę przygotować wersję PDF na życzenie).

Sugestie dla prowadzącego:

- Można zaproponować pracę z metaforą (np. potrzeby jako „plecak” ucznia, który może być ciężki albo dobrze spakowany).
- Nie oceniaj map - każda interpretacja ma wartość.
- Jeśli grupa ma trudność z nazwaniem potrzeb, zachęć do odpowiedzi na pytania pomocnicze:
 - „Co by mu pomogło?”
 - „Czego by potrzebował od innych uczniów?”
 - „Co powinien wiedzieć nauczyciel?”

Ćwiczenie 3 - „Jak wspierać? Mapowanie pomysłów” (5 minut)

Typ aktywności: otwarta dyskusja grupowa, burza mózgów, wizualne mapowanie pomysłów

Cele ćwiczenia:

- zebranie pierwszych pomysłów na realne działania wspierające rówieśników z niepełnosprawnościami poznawczymi,
- aktywne włączenie wszystkich uczestników w proces planowania,
- podsumowanie wiedzy i refleksji z pierwszej części warsztatu,

- przygotowanie gruntu pod działania projektowe w drugiej godzinie zajęć.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:

„Przez ostatnią godzinę pracowaliście nad rozpoznaniem sytuacji, w których osoby z niepełnosprawnościami poznawczymi mogą czuć się wykluczone, niezrozumiane albo zagubione. Teraz spróbujemy wspólnie zastanowić się - co my, jako klasa, szkoła, grupa, możemy zrobić, żeby to zmienić? Jak możemy wspierać naszych rówieśników?”

Dyskusja grupowa - mapowanie pomysłów (5 minut):

Prowadzący zapisuje na tablicy (lub flipcharcie) centralne pytanie:

„Jak wspierać rówieśników z niepełnosprawnościami poznawczymi w szkole?”

Uczniowie spontanicznie zgłaszają swoje pomysły - pojedyncze słowa, zdania, skojarzenia, działania.

Prowadzący zapisuje je wokół pytania, tworząc mapę myśli / mapę działań.

Przykładowe pomysły, które mogą się pojawić:

- organizacja Tygodnia Świadomości,
- dzień bez dzwonek,
- proste instrukcje z obrazkami,
- dyżurni empatii w klasie,
- zajęcia integracyjne,
- filmy edukacyjne dla klas młodszych,
- stanowisko ds. dostępności w Samorządzie Uczniowskim.

Prowadzący podsumowuje:

„Zobaczcie, ile rzeczy możemy zrobić, nawet drobnych, ale znaczących. W drugiej części zajęć wybierzeć z tych pomysłów te, które chcecie rozwinąć - jako plakaty, kampanie albo projekty szkolne.”

Efekty uczenia się:

- wzmacnianie poczucia sprawczości i odpowiedzialności społecznej,
- integracja grupy wokół wspólnego celu,
- przygotowanie mentalne i organizacyjne do drugiej części warsztatu.

Narzędzia i materiały:

- tablica / flipchart do zapisania mapy pomysłów,
- markery,
- opcjonalnie: kolorowe naklejki lub flamaster do podkreślania pomysłów wybranych do dalszej pracy.

Sugestie dla prowadzącego:

- Zadbaj o tempo - zapisz nawet skrótowe hasła, by utrzymać dynamikę.
- Nie oceniaj pomysłów - zapisuj wszystko, nawet jeśli wydają się „szalone” czy trudne.
- Możesz na koniec zapytać: „Które z tych działań moglibyśmy zacząć wdrażać już od jutra?”

Przebieg warsztatów:

II godzina lekcyjna:

Ćwiczenie 4 - „Regulamin wspierającej klasy” (10 minut)

Typ aktywności: praca w grupach, tworzenie wspólnych zasad, prezentacja i konsultacja

Cele ćwiczenia:

- przekształcenie ogólnych pomysłów w konkretne zasady wspierające rówieśników z niepełnosprawnościami poznawczymi,
- rozwijanie poczucia współodpowiedzialności za klimat społeczny w klasie,
- doskonalenie umiejętności współpracy, formułowania wypowiedzi i tworzenia regulacji uwzględniających potrzeby innych,
- przygotowanie materiału, który może posłużyć jako baza do projektu klasowego lub szkolnego.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:

„Na naszej mapie pojawiło się wiele świetnych pomysłów. Spróbujmy teraz stworzyć wspólnie coś, co może być konkretne, przydatne i możliwe do wprowadzenia w waszej klasie czy szkole - regulamin wspierającej klasy. To nie ma być dokument z zakazami i nakazami, ale zbiór zasad, które pomagają każdemu czuć się bezpiecznie, rozumianym i mile widzianym - niezależnie od tego, jak się komunikuje, czego potrzebuje i jak postrzega świat.”

Praca w grupach (7 minut):

Uczniowie dzielą się na 3-4 osobowe zespoły. Każda grupa tworzy swój zestaw zasad (10 punktów), odpowiadając na pytanie: „Co możemy robić jako klasa, żeby wspierać rówieśników z niepełnosprawnościami poznawczymi?”

Zasady mają być:

- konkretne (np. „Zawsze pytamy, czy ktoś potrzebuje wyjaśnienia polecenia”),
- pozytywnie sformułowane (unikanie zakazów typu „Nie wolno...”),
- wspólnotowe (użycie formy „W naszej klasie...” / „Dbamy o to, żeby...”).

Grupy zapisują swoje propozycje na dużym arkuszu papieru lub szablonie przygotowanym przez prowadzącego (można wcześniej rozrysować nagłówek „Regulamin wspierającej klasy”).

Mini-prezentacje i zebranie pomysłów (3 minuty):

Każda grupa odczytuje 1-2 swoje zasady na forum.

Prowadzący zapisuje je na tablicy, tworząc wspólną, roboczą wersję „regulaminu”, który może zostać rozwinięty lub przepisany na plakat w dalszej części zajęć.

Efekty uczenia się:

- uczniowie uczą się przekładać idee na konkretne działania i zasady,
- tworzą dokument, który może stać się punktem odniesienia dla klasy lub szkoły,
- wzmacniane są wartości empatii, akceptacji i współodpowiedzialności.

Narzędzia i materiały:

- duże kartki A3 lub flipcharty (1 na grupę),
- flamastry, kolorowe długopisy,
- opcjonalnie: gotowy szablon z nagłówkiem „Regulamin wspierającej klasy”.

Sugestie dla prowadzącego:

- Zachęcaj do używania prostego, zrozumiałego języka - tak, by regulamin mógł być czytany przez każdego.
- Jeśli grupa nie ma pomysłu na początek, możesz podsunąć początkowe formuły, np.:
- „W naszej klasie zwracamy uwagę na to, żeby...”
- „Jeśli ktoś czegoś nie rozumie, to...”
- „Pomagamy, gdy widzimy, że...”

Ćwiczenie 5 - „Zaprojektuj przekaz: plakaty i ulotki wspierające rówieśników” (20 minut)

Typ aktywności: praca twórcza w grupach, projektowanie graficzne, działania społeczne

Cele ćwiczenia:

- rozwijanie umiejętności projektowania materiałów edukacyjnych i społecznych,
- przełożenie idei inkluzji na atrakcyjny wizualnie przekaz dla rówieśników,
- wzmacnianie kompetencji cyfrowych i zespołowych,
- tworzenie rzeczowego efektu pracy, który może zostać wykorzystany w szkole lub kampanii.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:

„W poprzednim ćwiczeniu stworzyliście zasady, które mogłyby obowiązywać w klasie wspierającej neuro różnorodność. Teraz pora pokazać innym, dlaczego warto być otwartym i uważnym wobec rówieśników z niepełnosprawnościami poznawczymi. Waszym zadaniem będzie zaprojektowanie plakatu lub ulotki, która mogłaby zawisnąć na szkolnym korytarzu, trafić do klas, albo zostać pokazana podczas Dnia Świadomości Autyzmu. Macie pełną swobodę - możecie działać edukacyjnie, motywacyjnie albo refleksyjnie.”

Praca w grupach (15 minut):

Uczestnicy pracują w 3-4 osobowych zespołach. Korzystają z aplikacji Canva na tabletach lub laptopach (może być wersja przeglądarkowa - darmowe konto wystarczy). Każda grupa wybiera jedną z opcji plakat lub ulotka. Dodatkowo uczestnicy tworzą post społecznościowy - kampania online dla szkolnych social mediów.

Inspiracje dla treści:

- hasła z regulaminu wspierającej klasy,
- cytaty z wcześniejszych rozmów / kart refleksji,
- hasła z rozmów z chatbotem lub metafory z kart,
- przykładowe potrzeby rówieśników: „Potrzebuję więcej czasu”, „Nie zawsze patrzę w oczy, ale słucham”, „Hałas mnie przytłacza”.

Kryteria:

- język prosty, zrozumiały,
- wizualna czytelność i spójność,
- przesłanie: wspierające, nie oceniające, nie infantylizujące.

Polecenie dla grup:

Waszym zadaniem jest stworzenie jednego z czterech materiałów edukacyjno-społecznych, które mogą zostać wykorzystane w szkole lub podczas kampanii społecznej. Pracujecie w 3-4-osobowych zespołach. Wybierzcie jeden z poniższych tematów i zaprojektujcie ulotkę lub plakat w aplikacji Canva (na tablecie lub laptopie). Materiał powinien być zrozumiały, wizualnie atrakcyjny i wspierający.

Tematy do wyboru:

- „Mity na temat spektrum autyzmu”
 - przedstaw 3-5 najczęstszych mitów (np. „osoby w spektrum nie czują emocji”) i zaprzecz je krótkim, prostym wyjaśnieniem.
 - ➔ Forma: ulotka składana lub plakat z mocnym przekazem wizualnym.
- „Potrzeby młodzieży w spektrum autyzmu”
 - pokaż, czego potrzebują uczniowie z ASD w szkole, w klasie, w relacjach (np. ciszy, zrozumienia, przewidywalności).

→ Forma: ulotka edukacyjna, 3 sekcje: „Co?”, „Dlaczego?”, „Jak możesz pomóc?”.

- „Jak być wspierającym rówieśnikiem?”
 - zaproponuj konkretne zachowania, reakcje i pomysły na wspierające relacje z osobami neuro różnorodnymi.
 - Forma: ulotka z praktycznymi poradami i krótkimi przykładami sytuacji.
- Plakat edukacyjny:
 - wybierz 3 hasła/zdania, które obalają stereotypy, i zaprojektuj plakat do powieszenia w szkole.
 - Forma: 1 strona A3, minimum tekstu, maksimum przekazu.

Czas: 15 minut

Do dzieła!

Prezentacja prac na forum (5 minut):

Grupy pokazują swoje projekty na ekranie (jeśli jest możliwość) lub przesyłają je prowadzącemu.

Można stworzyć klasową galerię plakatów/ulotek online lub zapowiedź kampanii w szkole.

Efekty uczenia się:

- uczniowie uczą się formułować pozytywne przekazy społeczne,
- wzmacniają poczucie sprawczości - ich materiały mogą zostać wykorzystane realnie,
- rozwijają umiejętności cyfrowe i projektowe,
- uczą się współpracy i podziału zadań w grupie.

Narzędzia i materiały:

- tablety/laptopy z dostępem do internetu,
- aplikacja Canva (lub alternatywa),

- wcześniejsze notatki i materiały (np. „Regulamin wspierającej klasy”),
- możliwość przesłania projektów na wspólny dysk lub mail prowadzącego.

Sugestie dla prowadzącego:

- Pomóż uczniom założyć konta w Canvie (jeśli nie mają),
- Zadbaj, by każdy zespół miał klarowny pomysł i rozdzielone role (np. osoba od grafiki, osoba od tekstu),
- Zachęcaj do autentyczności - niech nie kopiują gotowych plakatów z sieci, ale twórczo opracują własne przesłanie.

Ćwiczenie 6 - „Zaproponuj działanie: co może zmienić szkołę?” (10 minut)

Typ aktywności: projektowanie rozwiązania, praca zespołowa, planowanie mikroakcji w środowisku szkolnym

Cele ćwiczenia:

- rozwijanie kompetencji obywatelskich i współodpowiedzialności za środowisko szkolne,
- zastosowanie zdobytej wiedzy o spektrum autyzmu w praktyce społecznej,
- ćwiczenie umiejętności planowania działań, komunikacji i myślenia projektowego,
- wzmacnianie sprawczości uczestników i ich wiary w możliwość zmiany.

Opis przebiegu:

Wprowadzenie prowadzącego:

„Zastanówmy się, co konkretnego mogłoby się zmienić w naszej/waszej szkole, żeby osoby z niepełnosprawnościami poznawczymi - w tym w spektrum autyzmu - czuły się bardziej bezpieczne, rozumiane i włączone. Pomyślcie jak rzecznicy zmiany: co możecie

zapropionować Samorządowi Uczniowskiemu, nauczycielom, kolegom i koleżankom?”

Praca w grupach (7 minut):

Każda grupa wybiera jeden pomysł na mikroprojekt lub działanie w szkole, np.:

- wprowadzenie „Dnia (lub Tygodnia) Ciszy” - np. bez dzwoneków i hałasu,
- stworzenie Kodeksu komunikacji wspierającej - np. w formie regulaminu klasowego,
- organizacja kampanii plakatowej z cytatami osób w spektrum lub cytatami z waszych ulotek,
- założenie konsultacyjnej „Skrzynki potrzeb” w szkole - dla osób, które nie chcą mówić na głos,
- zaproszenie osoby neuroróżnorodnej (lub eksperta) na spotkanie z uczniami,
- stworzenie podcastu lub filmu edukacyjnego z waszym udziałem.

Grupa ma zaprojektować:

- cel działania (na co odpowiada?),
- plan - co, gdzie, kiedy i z kim? (3-4 punkty),
- potrzebne zasoby (np. zgoda nauczycieli, plakaty, sala, mikrofon),
- krótką nazwę lub hasło projektu.

Można zapisać pomysł na kartce A3, prezentacji lub slajdzie w Canvie.

Prezentacja (3 minuty):

Każda grupa przedstawia swój pomysł na forum (krótko - maksymalnie minuta) Prowadzący notuje hasła na tablicy i podsumowuje:

„Zobaczcie, ile różnych pomysłów się pojawiło. Każdy z nich to realny krok ku bardziej wspierającej szkole.”

Efekty uczenia się:

- uczniowie uczą się inicjatywy i planowania działań społecznych,
- zdobywają doświadczenie w formułowaniu realnych i osiągalnych celów,
- wzmacniają przekonanie, że mogą wpływać na swoje otoczenie.

Narzędzia i materiały:

- arkusze A3, flamastry, tablety (opcjonalnie Canva),
- karta planowania projektu (możesz ją otrzymać ode mnie),
- taśma/magnesy do prezentacji na ścianie/tablicy.

Sugestie dla prowadzącego:

- Zachęcaj do śmiałych, ale realnych pomysłów.
Podkreśl, że nie chodzi o wielkie akcje, ale o konkretne, możliwe do zrealizowania zmiany w środowisku szkolnym. Nawet mała rzecz - np. plakat, cichy kącik w bibliotece czy wspólny dzień empatii - może mieć duże znaczenie.
- Pomóż grupom trzymać się struktury.
Zadaj pytania naprowadzające:
 - „Do czego ma prowadzić wasze działanie?” (cel)
 - „Kto jest potrzebny do jego realizacji?” (sojusznicy)
 - „Co możecie zrobić już w przyszłym tygodniu?” (plan minimum)
 - „Jak możecie sprawdzić, czy to zadziałało?” (ewaluacja)
- Inspiruj przykładami.
Jeśli uczestnicy mają trudność z rozpoczęciem pracy, podaj 2-3 przykłady działań z innych szkół:
 - „W jednej szkole uczniowie przygotowali cykl podcastów, w których tłumaczyli, czym jest neuroróżnorodność.”
 - „W innej szkole zawieszono kartki z napisem: 'Tu możesz być sobą' - w kilku językach, w tym piktogramach.

- „Jedna klasa wprowadziła ‘Dzień Empatii’ raz w miesiącu - bez oceniania i z możliwością napisania listu do nauczyciela.”
- Wspieraj kreatywność i współpracę.
Obserwuj dynamikę w grupach - jeśli widzisz, że ktoś się wycofuje, zapytaj: „Co ty byś zmienił_a, gdybyś mógł/ mogła?”
Możesz przydzielić role w grupie: osoba zapisująca, prezentująca, moderator, osoba od wizualizacji.
- Zachęcaj do prezentowania.
Wspieraj zespoły, by przedstawiały swoje pomysły z dumą i entuzjazmem - to ważny moment, który buduje zaangażowanie.
Zakończ prezentacje krótkim podsumowaniem, np.: „Dzisiaj zaplanowaliście przyszłość szkoły, w której empatia i zrozumienie są codziennością. Pamiętajcie: to od was się zaczyna.”

Podsumowanie - Podsumowanie warsztatów i wręczenie Youthpassów

Dziękujemy wam za udział w 3 warsztatach.

To niezwykle czas, w którym wykonaliście ogromną pracę: uczyliście się, rozmawialiście, projektowaliście, współtworzyliście. Pokazaliście, że młodzi ludzie potrafią myśleć krytycznie, działać empatycznie i projektować zmiany, które mają sens.

Poznaliście lepiej, czym jest spektrum autyzmu - nie jako etykieta czy problem, ale jako sposób doświadczania świata, który zasługuje na zrozumienie. Zamiast uprzedzeń, wybraliście wiedzę.

Zamiast obojętności - zaangażowanie.

Zamiast milczenia - głos w sprawie inkluzji.



Materiały dodatkowe

Ulotki i plakaty opracowane przez
młodzież

Słowem wstępu

W ramach projektu młodzież w wieku 15-19 lat, nieposiadająca specjalnych potrzeb edukacyjnych, została zaproszona do udziału w cyklu warsztatów mających na celu nie tylko poszerzenie wiedzy na temat spektrum autyzmu, ale przede wszystkim rozwijanie postawy empatii, zrozumienia i aktywnego wspierania rówieśników neuroróżnorodnych. Kluczowym etapem procesu było zaproszenie uczestników do tworzenia własnych materiałów edukacyjnych - w tym plakatów i zestawu ulotek - skierowanych do swoich rówieśników oraz społeczności szkolnej i lokalnej.

Powstałe materiały są efektem wspólnego odkrywania, rozmów, pracy grupowej i realnego zaangażowania młodych ludzi w temat, który wcześniej wielu z nich znało jedynie powierzchownie lub przez pryzmat stereotypów.

To młodzież, po pracy z symulatorem, uczestnictwie w ćwiczeniach opartych na scenkach, analizach potrzeb i refleksji nad różnorodnością, zdecydowała, co chce przekazać dalej.

Wszystkie materiały - zarówno ulotki, jak i plakat - mają za zadanie pełnić funkcję narzędzi edukacyjnych, ale też nośników wartości. Nie tylko uczą, czym jest spektrum autyzmu, ale również zachęcają do przyjęcia postawy aktywnej troski o drugiego człowieka. Co ważne, są to materiały wizualnie atrakcyjne i komunikacyjnie dostosowane do młodego odbiorcy. Tworzone były m.in. z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych takich jak Canva, co

pozwoili uczestnikom nie tylko na ekspresj treici, ale rwnie rozwijanie kompetencji cyfrowych i pracy zespoowej.

W zestawie materiaów znajduj si:

1. Plakat: „Mity na temat spektrum autyzmu”

Zaprojektowany jako narzdzie do ekspozycji w przestrzeniach szkolnych - plakat przedstawia najczciej powtarzane mity na temat osb w spektrum autyzmu. Zawiera m.in. takie przekonania jak: „Osoby z autyzmem nie odczuwaj emocji” czy „Wszystkie osoby w spektrum s takie same”. Kaady mit zestawiony jest z rzeczywistoci ujt w prostych, prawdziwych slowach. Caoci domyka haso „Spjrz glbiej. Zobacz czowieka.” - bdace niejako podsumowaniem idei calego projektu.

2. Ulotka: „Mity dotyczce spektrum autyzmu”

Rozwinięcie treści z plakatu, prezentujące mity i ich kontruące odpowiedzi w formie broszury, ktorą można wręczać podczas akcji edukacyjnych, warsztatów, Dnia Świadomości Autyzmu czy w ramach szkolnych inicjatyw Samorządu Uczniowskiego. Jej siłą jest prosty język, dosadność i bezpośredniość - cechy, które młodzi ludzie uznali za najważniejsze w komunikacji z rówieśnikami.

3. Ulotka: „Potrzeby młodych ludzi w spektrum autyzmu”

Materiał powstał jako rezultat pracy z kartami potrzeb oraz refleksji po ćwiczeniu „Mapa barier i wsparcia”. Uczestnicy zidentyfikowali konkretne potrzeby swoich neuroróżnorodnych rówieśników - takie jak: stabilność i przewidywalność, unikanie przeciążeń sensorycznych, potrzeba jasnej i bezpośredniej komunikacji, czy konieczność dawania czasu na przetwarzanie informacji. Ulotka zawiera również praktyczne przykłady dostosowań i form wsparcia w szkole i w relacjach rówieśniczych.

4. Ulotka: „Jak być wspierającym rówieśnikiem”

Trzeci z materiałów jest niejako mostem między wiedzą a działaniem. Młodzież przygotowała zestaw praktycznych wskazówek dotyczących codziennych sytuacji: jak rozmawiać, jak reagować, czego unikać, co proponować. Materiał zawiera również cytaty samych uczestników - pokazujące autentyczność ich przemiany poznawczej i emocjonalnej po udziale w projekcie.

„Małe gesty życzliwości mogą poprawić komuś cały dzień” - napisał jeden z uczniów. To zdanie trafiło na ostatnią stronę ulotki jako puenta całego procesu edukacyjnego.

Wszystkie powyższe materiały zostały przygotowane w trzech wersjach językowych - polskiej, hiszpańskiej i angielskiej. Ich obecność w tym skrypcie nie jest przypadkowa. To dowód na to, że młodzież - jeśli tylko otrzyma odpowiednie narzędzia, przestrzeń i zaufanie - potrafi mówić o trudnych tematach z ogromną dojrzałością i wyczuciem.

Zachęcamy do wykorzystywania tych materiałów zarówno w ramach dalszych warsztatów, jak i samodzielnych działań edukacyjnych - w szkołach, domach kultury, bibliotekach, organizacjach pozarządowych czy w przestrzeni publicznej. Młodzież, która stworzyła te treści, oddaje je dalej z wiarą, że mogą coś zmienić - w świadomości, w relacjach, w podejściu do inności. Niech będą one inspiracją do tworzenia kolejnych narzędzi edukacyjnych, w których centrum znajduje się człowiek - niezależnie od tego, w jaki sposób odczuwa, mówi czy myśli.

MITY DOTYCZĄCE SPEKTRUM AUTYZMU

PRZEŁAMYWANIE BARIER, BUDOWANIE ZROZUMIENIA

MIT: Osoby z autyzmem nie odczuwają emocji.

RZECZYWISTOŚĆ: Odczuwamy emocje głęboko – czasami nawet intensywniej niż inni. Być może po prostu wyrażamy je w inny sposób.

MIT: Wszystkie osoby w spektrum autyzmu są takie same.

RZECZYWISTOŚĆ: Autyzm to spektrum. Każda osoba ma unikalne mocne strony, wyzwania i sposoby doświadczania świata.

MIT: Autyzm należy „wyleczyć”.

PRAWDA: Autyzm to różnica poznawcza, a nie choroba. Wsparcie i zrozumienie mają rzeczywiste znaczenie.

MIT: Osoby w spektrum nie potrafią nawiązywać relacji.

RZECZYWISTOŚĆ: Ceniemy przyjaźnie i związki. Możemy potrzebować innego podejścia do komunikacji i interakcji społecznych.

PAMIĘTAJ: SPÓJRZ GŁĘBIEJ. ZOBACZ CZŁOWIEKA.



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Program Erasmus+
Typ akcji AKCJA Z Partnerstwa na rzecz współpracy,
Partnerstwa na małą skalę (KA210-YOU) w ramach
sektora Młodzież w programie Erasmus+ w terminie do
5 marca 2024 r.
Numer wniosku: 2024-1-PL01-KA210-YOU000256352



JAK BYĆ WSPIERAJĄCYM RÓWIEŚNIKIEM

PRZYJAŃŃ MA WIELE POSTACI

Rozpoczynanie rozmowy:

- Bądź bezpośredni i przyjazny: „Cześć, jestem Kasia. Czym się interesujesz?”.
- Zapytaj o hobby lub pasje.
- Nie martw się, jeśli rozmowa wydaje się inna – inność może być wspaniała.

Zrozumienie komunikacji:

- Niektórzy z nas rzadziej nawiązują kontakt wzrokowy – nadal słuchamy.
- Możemy potrzebować więcej czasu, aby odpowiedzieć – daj nam czas.
- Nasza mowa ciała może być inna, ale nasze uczucia są prawdziwe.

Bycie integracyjnym:

- Zapraszaj nas do udziału w zajęciach, nawet jeśli czasami odmawiamy.
- Szanuj nasze potrzeby, gdy potrzebujemy przerwy lub chwili ciszy.
- Doceniaj nasze mocne strony i zainteresowania, nawet jeśli różnią się od twoich.

Co mówią uczestnicy warsztatów:

„Nauczyłem się, że przyjaźń nie polega na byciu takim samym – polega na wzajemnym zrozumieniu”.

„Teraz wiem, że jeśli ktoś nie patrzy na mnie podczas rozmowy, nie oznacza to, że mu nie zależy”.

„Małe gesty życzliwości mogą poprawić komuś cały dzień”.

KAŻDY ZASŁUGUJE NA POCZUCIE PRZYNALEŻNOŚCI



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Program Erasmus+
Typ akcji AKCJA 2 Partnerstwa na rzecz współpracy.
Partnerstwa na małą skalę (KA210-YOU) w ramach
sektora Młodzież w programie Erasmus+ w terminie do
5 marca 2024 r.
Numer wniosku: 2024-1-PL01-KA210-YOU000256352

Autism
Integration



POTRZEBY MŁODYCH LUDZI W SPEKTRUM AUTYZMU

WSPÓLNE TWORZENIE PRZESTRZENI INTEGRACYJNYCH

Czego potrzebujemy:

Stabilność i rutyna – wiedza o tym, czego możemy się spodziewać, pomaga nam czuć się bezpiecznie i pewnie.

Świadomość sensoryczna – niektóre dźwięki, światła lub tekstury mogą być przytłaczające. Cicha przestrzeń może mieć ogromne znaczenie.

Jasna komunikacja – bezpośrednia, szczerza rozmowa działa lepiej niż aluzje lub sarkazm.

Czas na przetworzenie informacji – możemy potrzebować dodatkowej chwili, aby zrozumieć informacje lub na nie zareagować.

Bezpieczeństwo emocjonalne – akceptacja bez osądzania pomaga nam być sobą.

W szkole:

- Wcześniejsze powiadomienie o zmianach w harmonogramie.
- Przerwy, gdy czujemy się przytłoczeni.
- Zrozumienie różnych stylów uczenia się.

Wśród przyjaciół:

- Cierpliwość w odczytywaniu sygnałów społecznych.
- Szacunek dla naszych zainteresowań i pasji.
- Włączenie w działania grupowe.

MAŁE ZMIANY MAJĄ DUŻE ZNACZENIE



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Program Erasmus+
Typ akcji AKCJA 2 Partnerstwa na rzecz współpracy,
Partnerstwa na małą skalę (KA210-YOU) w ramach
sektora Młodzież w programie Erasmus+ w terminie do
5 marca 2024 r.
Numer wniosku: 2024-1-PL01-KA210-YOU000256352

Autism
Integration



CHATBOT DO SYMULACJI ROZMÓW Z NASTOLATKAMI W SPEKTRUM AUTYZMU

<https://autism-integration.fundacjaenabler.pl>

Czym jest ten chatbot?

To narzędzie treningowe, które naśladuje sposób komunikacji nastolatków w spektrum autyzmu. Pozwala bezpiecznie przećwiczyć rozmowę i poznać specyfikę takiej komunikacji.

Dla kogo jest przeznaczony?

Dla nauczycieli, kolegów ze szkoły, trenerów młodzieżowych, członków rodziny i wszystkich, którzy chcą lepiej zrozumieć komunikację z osobami w spektrum autyzmu.

Dlaczego warto go wypróbować?

Pomoże Ci uniknąć krzywdzących stereotypów, nauczyć się odpowiednich reakcji i zrozumieć, jakie zachowania mogą niepotrzebnie denerwować rozmówcę.

Gdzie mogę go wypróbować?

Po darmowej rejestracji możesz rozmawiać z chatbotem na naszej platformie. Wystarczy zeskanować kod QR poniżej.

Co muszę wiedzieć przed rozpoczęciem?

Możesz rozmawiać w dowolnym języku. Chatbot jest dostępny 24/7 i zapewnia bezpieczne środowisko do nauki.

Czy to zastępuje prawdziwą rozmowę?

Nie, to narzędzie przygotowawcze. Pomaga zbudować pewność siebie przed rzeczywistymi interakcjami.



BEZPOŚREDNI
DOSTĘP DO
CHATBOTA

<https://autism-integration.fundacjaenabler.pl>



STRONA
PROJEKTU Z
DODATKOWYMI
MATERIAŁAMI

<https://autismintegrationproject.fundacjaenabler.pl>



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Program Erasmus+
Typ akcji: AKCJA 2 Partnerstwa na rzecz współpracy,
Partnerstwa na małą skalę (KA2IO-YOU) w ramach
sektora Młodzież w programie Erasmus+ w terminie do
5 marca 2024 r.
Numer wniosku: 2024-1-PL01-KA2IO-YOU000256352

Autism
Integration





Podsumowanie

Oddaliśmy w Wasze ręce skrypt, który powstał nie tylko z potrzeby edukacji o neuroróżnorodności, ale przede wszystkim z przekonania, że młodzi ludzie są gotowi na rozmowę o inności, empatii i prawdziwej relacji. Symulator ChatBot, wokół którego skonstruowano całość działań, to narzędzie jedyne w swoim rodzaju - nie dlatego, że jest technologicznie zaawansowane, ale dlatego, że prowokuje do refleksji, buduje ciekawość i - co najważniejsze - pozwala zajrzeć na chwilę w świat osoby funkcjonującej w spektrum autyzmu.

Projekt od początku miał charakter eksperymentalny. Zakładaliśmy, że jeśli damy młodzieży odpowiednie narzędzia i przestrzeń do działania, stworzą coś ważnego - i nie pomyliliśmy się. Podczas warsztatów obserwowaliśmy momenty zaskoczeń, śmiechu i trudnych pytań. Młodzi ludzie nie tylko aktywnie uczestniczyli w symulacjach i ćwiczeniach, ale często po raz pierwszy konfrontowali się z faktem, jak wiele krzywd może wyrządzić brak wiedzy, wykluczające schematy i lekceważenie odmienności.

Nie jesteśmy specjalistami od „poprawnych odpowiedzi”, ale jesteśmy głęboko przekonani, że edukacja o autyzmie powinna zaczynać się nie od definicji, lecz od spotkania - z emocją, z drugim człowiekiem, z pytaniem bez gotowej odpowiedzi. ChatBot nie udaje osoby w spektrum. Jest jedynie narzędziem do wyobrażenia sobie pewnego doświadczenia. Wielu uczestników warsztatów mówiło, że rozmowa z nim była „dziwna”, „momentami zaskakująca” - i właśnie o to chodziło. Nie oferujemy realizmu klinicznego, ale symulację, która porusza i wywołuje refleksję.

Z naszych obserwacji i ewaluacji wynika, że ChatBot działa nie tylko jako ćwiczenie komunikacyjne, ale przede wszystkim jako lustro, w którym młodzi ludzie widzą siebie - swoje reakcje, emocje, uprzedzenia. Niektóre osoby były zniecierpliwione, inne zaintrygowane, jeszcze inne próbowały dostosować się do stylu komunikacji rozmówcy. Każda z tych reakcji stawała się punktem wyjścia do rozmowy o tym, jak różni możemy być - i jak bardzo potrzebujemy siebie nawzajem rozumieć.

Warsztaty z młodzieżą przyniosły nam wiele cennych obserwacji. Po pierwsze - młodzi ludzie potrafią rozmawiać o neuro różnorodności z ogromnym zaangażowaniem i empatią, jeśli tylko stworzy się im do tego przestrzeń. Po drugie - potrzebują konkretnych narzędzi, które pozwolą im przełożyć wiedzę na działanie. Dlatego każda część skryptu prowadzi od refleksji do działania: od dekonstrukcji mitów, przez symulację, aż po projektowanie kampanii społecznych, ulotek, plakatów, a nawet propozycji dla Samorządów Uczniowskich.

To, co nas najbardziej ujęło, to głosy uczestników: „Teraz wiem, że to nie jest tak, że oni są inni - tylko że ja mogę inaczej podejść do ich potrzeb”, „Zrozumiałem, że niektóre zachowania to nie brak wychowania, tylko reakcja na świat”, „Chciałabym, żeby w naszej szkole było ciszej w szatni - nie tylko dla osób w spektrum”. Te zdania pokazują, że projekt nie tylko poszerzył wiedzę, ale też otworzył serca.

Zachęcamy do korzystania z tego skryptu elastycznie - nie wszystko musi zostać zrealizowane w jednej formie czy czasie. Warto reagować na potrzeby grupy, dodawać własne elementy, dzielić się efektami.

Zespół projektowy pozostaje otwarty na sugestie, komentarze i współpracę. Skrypt powstał z myślą o dalszym rozwijaniu i testowaniu - zarówno przez edukatorów formalnych, jak i nieformalnych, osoby pracujące z młodzieżą, pedagogów, psychologów, jak również samą młodzież.

Zdajemy sobie sprawę, że każda osoba w spektrum autyzmu jest inna - i to właśnie ta różnorodność zainspirowała nas do stworzenia narzędzia, które nie daje prostych odpowiedzi, ale stawia pytania. Jak prowadzić rozmowę? Jak zareagować, gdy ktoś nie odpowiada? Jakie znaczenie mają gesty, ton głosu, cisza? Symulator - choć cyfrowy - może stać się bardzo ludzkim doświadczeniem, jeśli tylko potraktujemy go jako most, nie jako filtr. Dlatego gorąco zachęcamy: testujcie, pytajcie, przekształćcie. A jeśli czegoś brakuje - napiszcie do nas.

Warsztaty pilotażowe pokazały nam jedno bardzo wyraźnie: młodzież chce rozmawiać. Chce wiedzieć więcej, rozumieć, próbować i wspierać - ale potrzebuje do tego przestrzeni, narzędzi i języka, który nie ocenia. Chatbot nie zastąpi żywego kontaktu z osobą w spektrum, ale może pomóc w lepszym przygotowaniu się do takiej rozmowy - bez lęku, napięcia i niepewności.

Wnioski z pracy z młodzieżą są jasne: potrzebujemy więcej edukacji o neuroróżnorodności, ale też więcej odwagi, by mówić o tym, co trudne. Młodzi ludzie wskazywali, że po warsztatach zaczęli dostrzegać zupełnie nowe perspektywy w swoich klasach, grupach i relacjach. Wielu z nich przyznało, że pierwszy raz świadomie zastanowili się, jak ich własne zachowania mogą być odebrane przez osoby ze spektrum. To ogromna zmiana - i ogromna nadzieja.

Na zakończenie zostawiamy słowa jednej z uczestniczek warsztatów, która najlepiej oddaje naszą intencję:

„Ten chatbot nie mówi wszystkiego - ale dzięki niemu pierwszy raz poczułam, że naprawdę mogę spróbować zrozumieć drugą osobę. I że to ja muszę się nauczyć nowego języka.”

Niech ten skrypt będzie początkiem takiej właśnie nauki - w szkole, na zajęciach, w codziennym życiu. Dla empatii. Dla dialogu. Dla zmiany.

Jeśli masz sugestie dotyczące naszej pracy, serdecznie zapraszamy do kontaktu:

kontakt@fundacjaenabler.pl

crea360@crea360.es

