

Iceland
Liechtenstein
Norway

Active
citizens fund

GRA

O SAMORZĄDNOŚCI UCZNIOWSKIEJ



Scenariusz powstał w ramach programu Laboratorium Szkolnej Demokracji, prowadzonego przez Centrum Edukacji Obywatelskiej. Projekt realizowany z dotacji programu Aktywni Obywatele – Fundusz Krajowy finansowanego przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię w ramach Funduszy EOG.

scenariusz



CENTRUM EDUKACJI
OBYWATELSKIEJ

WSTĘP

Grę stworzyły osoby pracujące w Stowarzyszeniu Praktyków Dramy STOP-KLATKA na zlecenie Centrum Edukacji Obywatelskiej. Głównym jej założeniem jest zwiększenie świadomości uczniów i uczennic uczęszczających do klas VI-VIII szkół podstawowych w zakresie ich wpływu na atmosferę oraz aktywność społeczną i obywatelską w szkole. Zależało nam, aby osoby biorące udział w grze, doświadczyły sprawczości i samorządności jaką młodzież ma lub może mieć. A także, żeby zdiagnozowały, jakie obszary życia szkoły wymagają zmiany lub udosko-

nalenia i w jakie działania chciałyby się osobiście zaangażować.

W związku z powyższym założeniem gra jest podzielona na dwa etapy:

1. „Praca z fikcyjną historią” to etap, w którym uczniowie i uczennice wcielają się w rolę członków i członkiń Młodzieżowego Pogotowia Aktywistycznego. Rozwiązują różne typowe sytuacje konfliktowe przy braku zaangażowania kolegów/koleżanek w życie szkoły. Ta część trwa 90 minut wraz z omówieniem.
2. „W mojej szkole” jest etapem, w którym uczniowie i uczennice, wykonując różne zadania, diagnozują jakie lubią obszary życia ich szkoły, a jakie wymagają udo-

skonalenia. Ta część trwa 90 minut wraz z omówieniem.

Rekomendujemy, aby grę przeprowadzić w dwóch etapach, zaczynając od gry opartej na pracy z fikcyjną historią, kończąc grą „W mojej szkole” (gry nie muszą odbywać się tego samego dnia, ale warto zadbać o to, aby uczniowie i uczennice pamiętali treści zadań z pierwszej części – druga część nawiązuje nich).

Licencja: CC- BY-NC

Korekta: Aneta Derda

Grafika: Maciej Panas

Konsultacja merytoryczna: Monika Prus -
Głazczka, Michał Tragarz

PRACA Z FIKCYJNĄ HISTORIA



CELAMI TEGO ETAPU GRY SĄ:

- ▶ Zwiększenie wiedzy uczniów i uczennic o samorządności młodzieży w szkole.
- ▶ Zwiększenie świadomości o roli aktywności i samorządności młodzieży w szkole.

UCZNIOWIE I UCZENNICE KOŃCZĄ TEN ETAP GRY:

- ▶ Poczują i zobaczą, że każdy uczeń i uczennica wpływają na klimat i decyzje podejmowane w szkole.
- ▶ Poznają lub usystematyzują w jakich obszarach pracy szkoły uczniowie i uczennice mogą samodzielnie działać.
- ▶ Doświadczą swojego wpływu na rozwiązanie różnych typowych sytuacji w szkole.

PLAN ZAJĘĆ

Czas trwania: 90 minut

Czas	Etap zajęć
0-10 minut	Wprowadzenie
10-20 minut	Sondaż przekonań
20-70 minut	Młodzieżowe Pogotowie Aktywistyczne 2035
70-90	Pytania i odpowiedzi podsumowujące grę

POTRZEBNE MATERIAŁY:

Etap zajęć	Potrzebne materiały/sprzęty
Wprowadzenie	Etykiety lub taśma malarska do zapisania imion, mazaki
Sondaż przekonań	Kartki A4 z literami
Młodzieżowe Pogotowie Aktywistyczne 2035	Komputer, ekran, głośnik • Komplet wydrukowanych kart i zadań (załączniki), duże koperty lub koszulki do których włożysz treść zadań i materiały do zadań • Min. jeden telefon, z dostępem do internetu, na grupę • Pudełko, zeszyt, długopisy, podkładki, kartki A4.
Pytania i odpowiedzi podsumowujące odpowiedzi	Karta typu flipchart, rzutnik, głośnik.

PRZEBIEG

1. CZĘŚĆ WPROWADZAJĄCA

Zaproś uczniów i uczennice, żeby usiedli w kole, tak aby wszyscy się widzieli. Powiedz, że dzisiejsza lekcja potrwa 90 minut łącznie z przerwą, a jej celem będzie przyjrzenie się samorządności uczniów. Zajęcia składają się z trzech etapów: wprowadzającego, w którym bierzecie udział teraz, drugi to etap sondażowych pytań, trzeci to udział w grze, w której będziemy doświadczać samorządności uczniów i uczennic.

Podkreśl, że podczas tych zajęć ważne jest dla Ciebie:

- ▶ Głos każdej osoby uczestniczącej w nich. Różnorodność zdań i opinii jest ważna i może wzbogacić naszą pracę.
- ▶ Słuchanie siebie nawzajem.

- ▶ Nieocenianie wypowiedzi lub sposobu zachowania się drugiej osoby.
- ▶ To, że każda osoba może się wypowiedzieć.

Gdy w grze będą uczestniczyć osoby, które słabo znają się nawzajem lub są wśród nich duże animozje, zadbaj na tym etapie o wzajemne poznanie się i zbudowanie dobrej atmosfery pracy np. grupę, która się nie zna, zapytaj o imiona oraz w jakie akcje lubią się włączać?



2. SONDAŻ PRZEKONAŃ

Celem ćwiczenia jest poznanie przekonań uczniów i uczennic odnośnie aktywności społecznej młodych (budowania dobrej atmosfery w klasie, zadań, które mogą realizować w szkole oraz sposobów rozwiązywania konfliktowych sytuacji).

Na podłodze rozłóż kartki A4 z napisanymi cyframi 1,2,3,4,5. Na każdej kartce ma być napisana jedna cyfra. Powiedz uczniom i uczennicom, że za chwilę przeczytasz/powiesz stwierdzenie. Jeśli się z nim całkowicie zgadzają ustawiają się przy cyfrze numer 5, jeśli w ogóle się nie zgadzają stają przy cyfrze nr 1. Pozostałe cyfry: 4 – trochę się zgadzam 3 – i tak i nie, 2 – nie zgadzam się. Zaproś do tego, aby każda osoba sama decydowała o swoim zdaniu. “Nie ma tutaj dobrych lub złych odpowiedzi – ważne, że są Wasze. Idźcie za głosem intuicji, a nie za krokami swoich kolegów/koleżanek”. Przeczytaj pierwsze stwierdzenia:

A. Każdy uczeń w szkole ma wpływ na jej atmosferę.

Daj uczniom i uczennicom czas, aby się rozstawili na skali. Zadaj kilku osobom pytania, co zdecydowało, że stanęły w tym miejscu. Warto pytać szczególnie osoby, które stanęły przy skrajnych cyfrach.

Przeczytaj kolejne stwierdzenia i powtórz całą procedurę.

- B.** Głównym zadaniem samorządu uczniowskiego jest organizowanie imprez szkolnych.
- C.** Każdy konflikt da się rozwiązać tak, aby obie strony były zadowolone.

Po tej części zapytaj grupę, czy coś ich zaskoczyło w pytaniach lub w odpowiedziach kolegów/koleżanek i czy coś szczególnie zwróciło ich uwagę. Podkreśl, że możecie mieć różne przekonania na aktywność podejmowaną przez młodzież w szkole.

3. MŁODZIEŻOWE POGOTOWIE AKTYWISTYCZNE 2035

Ta część zajęć oparta jest o konwencję gry terenowej – są 3 stacje z zadaniami do wykonania w grupach. Stacje rozłożone są w różnych miejscach w sali/szkole. Uczniowie i uczennice pracują w 4-6 osobowych grupach.

Zaproś uczniów i uczennice do pracy w 4-6 osobowych zespołach np. poprzez losowa-

nie kolorowych karteczek, a następnie poproszenie o połączenie się ze sobą drużyn w danym kolorze.

Gdy drużyny są już gotowe do wysłuchania polecenia, wprowadź je do świata naszej historii. Opowiedz:

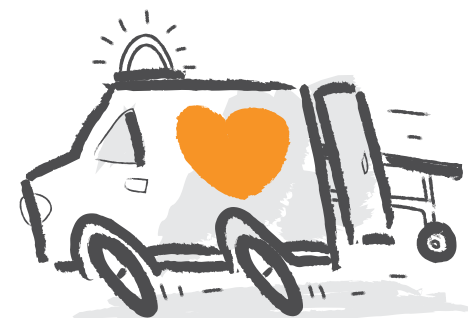
„Jest rok 2035. Zmieniła się polska szkoła, a wraz z nią Minister Edukacji. Został nim Pan Robert Śleszyński, który do Was, młodych, przygotował i wygłosił swoje przemówienie”

W tym momencie na ekranie uruchamiasz pierwszą część wypowiedzi Ministra Edukacji.

Link do filmu: [Minister Edukacji - YouTube](#)

„Drodzy członkowie Młodzieżowego Pogotowia Aktywistycznego. Cieszę się, że jesteście. Muszę Wam powiedzieć, że decyzja o powołaniu młodzieżowych rad ekspertów do rozwiązywania problemów w polskich szkołach była najlepszą decyzją jaką do tychczas podjąłem w swojej kadencji. Sam pamiętam, że jako nastolatek narzekałem

na swoją szkołę, wiele rzeczy mi się nie podobało, w pewnym momencie nawet przestało mi się chcieć chodzić do szkoły. Myślałem, że tylko nauczyciele i dyrekcja mogą coś zmienić w szkole. A potem przestałem czekać na dorosłych, sam zacząłem działać. Zaczęło się od organizacji klasowego maratonu filmowego, potem przyszedł czas na organizację festiwalu muzycznego, który zorganizowaliśmy już razem z innymi ziomkami ze szkoły we współpracy z przedstawicielami samorządu uczniowskiego. Potem napisaliśmy petycję do dyrekcji, żeby zmniejszyli nam liczbę sprawdzianów do maksymalnie 2 w tygodniu.



I nagle okazało się, że w szkole zaczyna być znośniej. Wiem, że wciąż w wielu miejscach młodzi nie wierzą, że mogą mieć wpływ na to jak wygląda ich szkoła. A ja chcę żeby uczniowie czuli się w szkole dobrze! Dlatego jesteście po to, aby im pomóc.”

Podsumuj z uczniami i uczennicami co usłyszeli od Ministra Edukacji:

- ▶ O czym mówił?
- ▶ Jak go odebraliście?
- ▶ Do czego zaprasza Was Minister?

Następnie zaproś, aby uczniowie/uczennice w swoich zespołach przygotowali dla siebie identyfikatory Młodzieżowego Pogotowia Aktywistycznego (identyfikator, załącznik nr 1). Gotowe identyfikatory niech przykleją do bluzki (podklej wydrukowane i pocięte identyfikatory taśmą dwustronną).

Gdy uczniowie/uczennice przygotują identyfikatory, zaproś do wysłuchania dalszej

części wypowiedzi Ministra Edukacji Narodowej – od 1,47 minuty.

„Wczoraj dostałem wiadomość, że w jednej ze szkół podstawowych w Prychnikach uczniowie potrzebują Waszej pomocy. Nieoficjalnie zdiagnozowano tam 3 problemy - nie wiem nic więcej.

Proszę Was abyście się temu bliżej przyjrzeli - zbadali o jakie problemy chodzi i jak można je rozwiązać. Wiem, że Wy, jako młodzi ludzie, możecie lepiej zrozumieć problemy Waszych rówieśników. Może sami przez nie przechodziliście. Wyruszenie jeszcze dziś! Uzupełnijcie wirtualne raporty i przygotujcie rekomendacje dla uczniów. Jeżeli im nie pomożemy - uczniowie w Prychnikach zwątpią w sens angażowania się w życie szkoły. A wtedy wszystkie decyzje znów podejmować będą tylko dorośli...

Wierzę, że zrobicie to profesjonalnie. Powodzenia. Chętnie zapoznam się z raportami z Waszej pracy!”

Następnie każda z grup otrzymuje podkładkę z wydrukowaną instrukcją i kolejnością robienia zadań. Czas zacząć grę! Jeśli rozłożyłaś/eś stacje gry daleko od siebie, pokaż młodym na mapie, gdzie szukać kolejnych stacji. Wnioski z każdej ze stacji młodzież umieszcza na tablicy PADLET – tworząc tym samym raport dla Ministra Edukacji Narodowej.

Gdy grup jest więcej niż 3, aby zapobiec „korkowaniu się”, wydrukuj punkty i treści do nich x 2. Mogą być powieszone blisko siebie, żeby każda grupa w tym samym czasie będzie mogła pracować na „swoim” punkcie.

Uwaga techniczna! Przygotuj tyle tablic PADLET, ile jest grup. Tablice dla grup (na której uczestnicy gry będą zamieszczać efekty swojej pracy) stworzysz na stronie: „Padlet: Jesteście piękni” po bezpłatnym założeniu konta. Do każdej stworzonej tablicy wygeneruj QR kod i umieść go w kartce z instrukcją dla każdej grupy (załącznik nr 2). QR kod łatwo wygenerujesz klikając w prawym górnym rogu „Udostępnij”, a na-

stępnie „Uzyskaj kod QR”. Przykładowa tablica PADLET może wyglądać tak: GRATERENOWA - grupa 1 (padlet.com)

Klikając w ikonkę z kołem zębatym (prawy górny róg) sprawdź, czy na pewno ustawiona jest opcja publikacji bez zatwierdzenia moderatora (przedostatni podrozdział „Filtrowanie zawartości”).

Jak stworzyć interaktywną tablicę na PADLECIE? – zobacz film: PADLET i już wiem jak to zrobić! - YouTube

Strona na której wygenerujesz QR kod: Free QR Code Generator (qr-code-generator.org)

OPIS STACJI I ZADAŃ



HISTORIA OSOBY

Daria aktywnie działa reprezentując SU. Czuje na swoich barkach dużą odpowiedzialność tej roli. Ma wiele pomysłów na różne akcje - dlatego też postanowiła kandydować do władz samorządu. Udało się. Od razu przystąpiła do działania. Już miesiąc po wyborach zorganizowała jedno wydarzenie - wieczór filmowy na którym pojawiło się... 6 osób. Daria nie poddała się. Potem wymyśliła, że zoorganizuje Dzień Radości, podczas którego każdy przebierze się za jakąś pozytywną postać z bajki i zrobi niespodziankę jednej osobie. Na całą szkołę tylko 5 osób przyszło przebranych. Daria jest bardzo zniechęcona. Nagrywa film: “Tyle pracy w to

włożyłam a nikt nie przychodzi. Ludzie są niewdzięczni. Niczego nie doceniają. Już nic nie będę organizować. Mam dość.”

Celem pracy z tą historią jest otworzenie się uczniów i uczennic na perspektywę kolegów i koleżanek oraz wygenerowanie pomysłów jak docierać do potrzeb społeczności uczniowskiej.

CO WPROWADZA GRACZY DO HISTORII?

Filmik à la TikTok, z Darią: [Historia Darii - YouTube](#)

Dla uczestników wyświetli się po zeskanowaniu kodu QR (załącznik nr 3).

ZADANIE DLA UCZNIÓW/ UCZENNIC

Zadanie do historii:

(załącznik nr 3) Jakie mogą być przyczyny tego, że uczniowie/uczennice nie przyszli?

W jaki sposób przedstawiciele samorządu mogliby poznać potrzeby reszty społeczności szkolnej?

Jakie pytania mogliby zadać pozostałym uczniom i uczennicom, żeby lepiej zaplanować akcje?

Nagrajcie krótkie audio z przykładowymi pytaniami.



2

HISTORIA OSOBY

Uczniowie i uczennice VIIb mają zdecydować gdzie pojadą na dwudniową wycieczkę, by odbudować relację w klasie po pandemii: czy wolą chodzić po górach, czy zwiedzać Kraków.

Wychowawczyni klasy zaproponowała, aby omówić temat na godzinie wychowawczej.

Kaśka nie chce nigdzie jechać, myśli, że to bez sensu - lepiej zostać w domu... Nie lubi gór (woli morze), a wycieczki nic nie zmieniają - lepiej coś po lekcjach porobić razem. Nie lubi też wyjeżdżać z domu. Wrzuca do rozmowy co chwilę, że to nie ma sensu..... Dołączają do niej Adam i Mikołaj.

Klasa olewa te głosy, rozmawia dalej czy góry czy Kraków. W końcu kilka osób de-

cyduje, że Kraków, z czego druga połowa klasy jest niezadowolona. Ci, co mówili, że wyjazd jest bez sensu, nie zostali w ogóle wzięci pod uwagę.

Ostatecznie jadą do Krakowa. Wychowawczyni rekomenduje rodzicom, żeby każda osoba pojechała. Kaśka jedzie na wycieczkę i ciągle narzeka, że wyjazd jest bez sensu.

Celem pracy z tą historią jest ćwiczenie umiejętności rozwiązywania konfliktów, dbając o pozytywne relacje między sobą.

CO WPROWADZA GRACZY DO HISTORII?

- A.** Zeszyt Kaśki, pomazany, z napisami: to bez sensu, nikt mnie nie słucha, mają mnie w nosie, sami zdecydowali.
- B.** Screen rozmowy Adama z Kaśką (załącznik nr 5).

Adam: Kaśka, przestań tak ciągle narzekać. Psujesz klimat. Po kolacji coś się ciekawego wymyśli

Kaśka: Daj spokój. Mam dość... Co my historii przyjechaliśmy się tu uczyć? Muzeum za muzeum :/ To miał być wyjazd integracyjny

Adam: Może jutro będzie więcej czasu wolnego

Kaśka: Taaa. Mówiłam od samego początku, że ta wycieczka nie ma sensu

Adam: Co mówiłaś Nie przypominam sobie żebyś proponowała coś innego

Kaśka: No jak nam babka od gegry kazała ustalać pomysł co chcemy robić w ramach integracji po zdalnym. Wszyscy mówili o tej wycieczce tylko. Ja mówiłam, że to nic nie da... Ale of course nikt mnie nie słuchał. Gdyby nie to, że to obowiązkowe, wcale bym nie pojechała.

ZADANIE DLA UCZNIÓW/ UCZENNIC

Zadanie do historii:

Odpowiedzcie na poniższe pytania:

1. Jak czuła się Kaśka w tej sytuacji? (załącznik nr 4).
2. Uzupełnijcie komiks (załącznik nr 6) z pomysłami na rozmowę Kaśki i przedstawicieli klasy, zanim wyjechali na wycieczkę. Co mogliby powiedzieć/ zrobić inaczej.

Zróbcie zdjęcie komiksu i wklejcie do raportu na Padlecie.



HISTORIA OSOBY

Tomek lubi grać w planszówki, ale ostatnio nie ma z kim. Jego znajomi coraz częściej

odmawiają, bo mają zajęcia dodatkowe albo dużo nauki. Tylko Piotrek jest wciąż zainteresowany i chętny na rozgrywki, ale to wciąż za mało. Piotrek wymyślił, że może fajnie by było zorganizować taki wieczór planszówkowy w szkole - może wtedy udałoby się zebrać ekipę, która regularnie by się zbierała żeby pograć. Opowiada o tym pomysłem Tomkowi. Tomek mówi: "Daj spokój to się na pewno nie uda. Nie ma co próbować."

Celem tego ćwiczenia jest praca nad przekonaniami powstrzymującymi uczniów i uczennice przed działaniem i jednocześnie szukanie przekonań wzmacniających w samodzielności i inicjatywie. Drugim celem jest pokazanie uczniom i uczennicom, że aby większe działanie mogło dojść do skutku, warto podzielić je na mniejsze etapy (metoda małych kroków), wykonać je, w odpowiedniej kolejności oraz poszukać wsparcia.

CO WPROWADZA GRACZY DO HISTORII?

Rozmowa pocięta na puzzle do ułożenia przez uczestników (załącznik nr 7).

Rozmowa:

Piotrek: Fajną grę odkryłem w zeszły weekend. Korzenny szlak - znasz?

Tomek: A no! Bardzo dobra planszóweczka. Pograłbym.

Piotrek: Ja to nie mam z kim ostatnio grać. Towarzystwo mi się wykruszyło... A do Korzennego to minimum ze 4 osoby by się przydały...

Tomek: Ja w sumie też nie mam z kim grać. Ludziom się teraz nie chce. Zamulają teraz na kompie albo oglądają streamy...

Piotrek: Mam pomysł! Może zrobilibyśmy wieczór planszówkowy w szkole? Z takim otwartym zaproszeniem dla wszystkich.

Może zebralibyśmy wtedy chętnych na takie regularne granie. Co myślisz?

Tomek: Sam nie wiem. To raczej nie wypali...

ZADANIE DLA UCZNIÓW/UCZENNIC

Zadanie do historii:

Treść zadania – (załącznik nr 7).

Tomek nie wierzy, że uda się zorganizować wieczorek. Jak Piotrek mógłby go przekonać? Wylosujcie jedno zdanie Tomka i spróbujcie odpowiedzieć na nie tak, aby zachęcić go do organizacji wieczoru planszówkowego. **Zróbcie zdjęcie Waszej odpowiedzi i wrzućcie na Padlet.**

Zdania (załącznik nr 8) -

“Daj spokój, i tak nikt nie przyjdzie”

Twoja odpowiedź:.....

“Dyrektorka się nie zgodzi”

Twoja odpowiedź:.....

“Kupa roboty z organizacją będzie. Nie mam na to czasu”

Twoja odpowiedź:.....

1. Zróbcie zdjęcie odpowiedzi i wrzućcie je na Padlet.
2. Z zaproponowanych działań wybierzcie te (5 sztuk), które Waszym zdaniem chłopaki powinni po kolei teraz uwzględnić, żeby pomysł mógł dojść do skutku. Ułóżcie je w kolejności. Zróbcie zdjęcie i wrzućcie je na Padlet (załącznik nr 7).

KILKA WSKAZÓWEK DLA OSOBY PROWADZĄCEJ MŁODZIEŻOWE POGOTOWIE AKTYWISTYCZNE:

- ▶ Przed zajęciami przygotuj stacje oraz wszystkie wydruki. Ustal gdzie i jakie stacje będziesz umieszczać, aby były one nie za blisko i nie za daleko siebie. Nie za blisko - aby uczniowie i uczennice musieli trochę pochodzić i poszukać stacji, nie za daleko, aby szukanie stacji nie zajęło zbyt dużo czasu.
- ▶ Pilnuj czasu – z doświadczenia wiemy, że młodzież potrafi długo rozmawiać na temat każdej ze stacji, zwłaszcza jeśli członkowie grupy się mniej znają.
- ▶ Zaplanuj czas na poznanie się i budowanie relacji podczas pierwszego zadania.
- ▶ Jeśli wiesz, że grupa się zna i dobrze ze sobą współpracuje możesz pominąć wstępne budowanie relacji i przejść od razu do gry. Jeśli uważasz, że któraś z historii jest za blisko lub za daleko

doświadczeń uczniów i uczennic Twojej klasy, pomini ją.

- ▶ Zadbaj o wejście i wyjście w rolę członków/członkiń Młodzieżowego Pogotowia Aktywistycznego:
 - Wejście w rolę – zadbaj o dobre zrozumienie przez osoby uczestniczące słów Ministra Edukacji Narodowej, powiedz, że ich rola jest ważna i niezbędna; wykonaj identyfikatory Młodzieżowego Pogotowia Aktywistycznego.
 - Wyjście z roli – zadbaj, aby każda osoba odkleiła identyfikator MPA. Podkreśl, że w kolejnej części będziecie już rozmawiać jako wy, nie jesteście już Ekspertami Młodzieżowego pogotowia Aktywistycznego.



OMÓWIENIE GRY MŁODZIEŻOWE POGOTOWIE AKTYWISTYCZNE 2035

Zapytaj uczniów i uczennice, posłuchaj ich odpowiedzi. Pytania do rozmowy:

- ▶ Jak Wam było w tym doświadczeniu?
- ▶ Jakie wnioski z raportów przekazaliście Ministrowi Edukacji Narodowej? (ogłędanie efektów pracy wszystkich grup na rzutniku – prowadzący wyświetla uzupełnione raporty):
 - O co Daria mogłaby zadbać w przyszłości, aby jej koledzy i koleżanki ze szkoły też mieli szansę włączenia się w planowanie działań?
 - Jakie potrzeby miała klasa, a jakie Kaśka? Co mogłoby pomóc im się dogadać?
 - Dlaczego Tomek nie był przekonany do organizacji wieczorku planszówkowego? Jakie miał przekonania? Jakie przekonania (myśli) ułatwiają nam podejmowanie działań, a jakie

nas blokują? Co możemy z nimi zrobić?

- ▶ Jakie problemy zdiagnozowaliście w szkole w Prychnikach?
- ▶ Który problem był dla Was najtrudniejszy do rozwiązania? Dlaczego ten?
- ▶ Co łączyło wszystkie problemy?
- ▶ Czy szkoła i problemy uczniów w Prychnikach są Wam w jakiś sposób bliskie? W jakim zakresie?

Zakończenie tego etapu gry.



**W MOJEJ
SZKOLE**



CELEM TEGO ETAPU GRY JEST:

- ▶ Zdiagnozowanie, jakie obszary uczniowie/uczennice chcieliby usprawnić/zmienić, jakie samorządne działania rozwijać w swojej szkole.

UCZNIOWIE I UCZENNICE KOŃCZĄC TEN ETAP GRY BĘDĄ:

- ▶ Zmotywowani do wprowadzania zaplanowanych zmian.
- ▶ Mieli większą świadomość obszarów samorządności uczniów i uczennic w ich szkole.

PLAN ZAJĘĆ

Czas trwania: 90 minut

Czas	Etap zajęć
0-10 minut	Wprowadzenie
10-60 minut	W mojej szkole....
60-80 minut	Omówienie gry i wnioski na przyszłość
80-90 minut	Podsumowanie zajęć

POTRZEBNE MATERIAŁY:

Etap zajęć	Potrzebne materiały/sprzęty
Wprowadzenie	Etykiety lub taśma malarska do zapisania imion, mazaki.
W mojej szkole...	Komputer, ekran, głośnik • Komplet wydrukowanych kart i zadań załącznik (patrz poniżej) • Min. jeden telefon na grupę • Markery • Gadżety typu np. okulary, peruki, kapelusze, wąsy na patyku, maski itd.
Pytania i odpowiedzi podsumowujące odpowiedzi	Karta Flipchart

PRZEBIEG

1. WPROWADZENIE

Zaproś uczniów i uczennice, aby usiedli w kole. Powiedz, że dzisiejsza lekcja potrwa 90 minut łącznie z przerwą, a jej celem będzie przyjrzenie się samorządności uczniów w waszej szkole. Zajęcia składają się z trzech etapów: wprowadzającego, w którym bierzecie udział teraz, drugi etap to udział w grze, w której będziemy doświadczać samorządności uczniów i uczennic w waszej szkole, trzeci to podsumowanie zadań.

Podkreśl, że podczas tych zajęć ważne jest dla Ciebie:

- ▶ Głos każdej osoby uczestniczącej w nich. Różnorodność zdań i opinii jest w cenie.
- ▶ Słuchanie siebie nawzajem.

- ▶ Nieocenianie zdania, sposobu zachowania się drugiej osoby.
- ▶ Aby każda osoba mogła się wypowiedzieć.

Gdy w grze będą uczestniczyć osoby, które słabo znają siebie nawzajem lub są wśród nich duże animozje, zadbaj na tym etapie o wzajemnie poznanie się i zbudowanie dobrej atmosfery pracy.

2. W MOJEJ SZKOLE

Ta część zajęć oparta jest o konwencję gry terenowej – składa się z trzech stacji z zadaniami do wykonania w grupach. Stacje rozłożone są po różnych miejscach w sali/szkole. Uczniowie i uczennice pracują w 4-6 osobowych grupach. Warto zdublować stacje jeśli w grze ma uczestniczyć cztery, pięć, lub sześć zespołów, dzięki czemu każda grupa może pracować samodzielnie przy danej stacji.

Zaproś uczniów i uczennice do pracy w 4-6 osobowych zespołach np. poprzez losowanie kolorowych karteczek, a następnie poproś o połączenie się ze sobą drużyny „w danym” kolorze.

Gdy uczniowie i uczennice będą już po dzieleni w grupy, zaproś ich do gry. Przekaż każdej z grup kartę gry, na której jest kod QR do Padletu, na który uczestniczki będą zamieszczali efekty swoich prac. Zaproś do wykonywania zadań zgodnie z kolejnością mówiąc np. „Świetnie poradziliście sobie ze wsparciem uczniów i uczennic w Prych-nikach. Teraz czas na zadania związane z Waszą szkołą.”





1

ZADANIE

Pamiętacie historię Darii, która była rozgoryczona, że nikt nie przychodzi na organizowane przez nią wydarzenia? Pomogliście jej proponując pytania, które mogłyby zadać społeczności szkolnej, żeby lepiej zbadać potrzeby uczniów i uczennic. Teraz kolej, będziecie to Wy zbadali w jakich wydarzeniach/akcjach uczniowie i uczennice Waszej szkoły chętnie wzięliby udział.

Sprawdźcie, z co najmniej 10 uczniami z Waszej szkoły, w jakich wydarzeniach/akcjach najchętniej wzięli by udział w szkole. Odpowiedzi uczniów umieśćcie na Padlecie - spisane lub nagrane w formie audio.

Cele zadania:

- ▶ Doświadczenie przez uczniów i uczennice roli badacza potrzeb społeczności lokalnej.
- ▶ Nazwanie akcji, w których uczniowie/uczennice chcieliby wziąć udział.

POTRZEBNE MATERIAŁY

Treść zadania wydrukowana na kartce, kartka włożona do koperty, (załącznik nr 9).



2

ZADANIE

Jako uczniowie i uczennice możecie zgłaszać swoje potrzeby i propozycje zmian dotyczących wielu obszarów. Takim obszarem jest również przestrzeń szkoły.

Zróbcie zdjęcie **dwóch** miejsc w szkole, które:

- ▶ Chcielibyście w jakiś sposób zmienić/ulepszyć. Co byście w nich zmienili? Dlaczego to? Wrzućcie zdjęcie na Padlet i opiszcie w max. 3 zdaniach co byście zmienili i dlaczego.
- ▶ Jakie miejsca w szkole szczególnie lubicie? Zróbcie im zdjęcia tego miejsca i opiszcie w max. 3 zdaniach dlaczego je lubicie.

Na oba zadania macie najwyżej 10 minut. Gotowe zdjęcia wrzućcie na Padlet.

Celem zadania jest zaangażowanie uczniów i uczennic w uważne przyglądanie się przestrzeni w swojej szkole oraz poszukiwanie miejsc, które mogą/chcą zmienić.

POTRZEBNE MATERIAŁY

Treść zadania wydrukowana na kartce, kartka włożona do koperty (załącznik nr 9).

3

ZADANIE

Każdy z Was tworzy samorząd uczniowski - Twoje potrzeby związane ze szkołą są ważne. Twoje pomysły mają znaczenie! Nie duś ich w sobie jak robił to minister Robert Śleszyński. Wyraż je! :)

Zachęcamy Cię, abyś zrobił/ła to w kreatywny sposób. Wybierz planszę, którą chcesz uzupełnić. Dokończ zdanie. Zapozuj do zdjęcia z kolorowym gadżetem :) Wrzuć swoje zdjęcie na Padlet :)

Czas na wykonanie zadania 10 minut.

Celem zadania jest refleksja uczniów i uczennic nad klimatem panującym w ich szkole.

POTRZEBNE MATERIAŁY

Wydrukowana treść zadania (załącznik nr 9).

Kartka włożona do koperty.

Rekomendujemy, aby ten punkt był w sali, w której klasa ma akurat lekcję. W dwóch kątach nauczyciel aranżuje dwie fotobudki - stoliki a na nich kartki A4 z hasłami (załącznik nr 10) do uzupełnienia przez uczniów:

- ▶ “Chcę w mojej szkole więcej.....”,
- ▶ “Potrzebuję aby w mojej szkole było mniej, ”
- ▶ “W mojej szkole najbardziej podoba mi się, ” “
- ▶ W mojej szkole najmniej podoba mi się, ”

Zachęcamy, aby nauczyciel przyniósł też kolorowe, śmieszne gadżety np. okulary, peruki, kapelusze, wąsy na patyku. maski itd., które uatrakcyjnią uczniom pozowanie do zdjęć. Może też wydrukować papierowe

dodatki (które następnie można przykleić do długich patyczków od szaszłyków), z którymi pozować będzie młodzież (załącznik nr 10).

Na stolikach powinny znajdować się też kolorowe mazaki do uzupełniania plansz z hasłami.



OMÓWIENIE GRY:

1. Gdy każda z grup skończy zadania zaproś wszystkich, żeby usiedli tak, by siebie widzieć. Zapytaj uczniów i uczennice:
 - ▶ Jak się czuliście wykonując te zadania?
 - ▶ Jakie myśli Wam towarzyszyły?
 - ▶ Czy coś Was zaskoczyło?

PODSUMOWANIE GRY

1. Następnie zaproś przedstawicieli grup do zaprezentowania wniosków z prac zespołów. Na ekranie lub tablicy multimedialnej pokaż uzupełnione Padlety. Przy omawianiu efektów dopytuj jeśli coś nie jest dla Ciebie jasne

oraz zaproś innych uczniów i uczennice do zadawania pytań.

2. Zaproś uczniów i uczennice, aby, na podstawie tego co zaprezentowali na Padletach, wymienili obszary, które ich zdaniem warto zmienić/udoskonalić w Waszej szkole. Zapisz je na dużej kartce flipchart.

ZASTOSOWANIE:

Zaproś uczniów i uczennice, by stanęli wokół kartki flipchart z napisami obszarami działania/do zmiany, które wypisaliście w poprzednim kroku. Poproś, żeby każda z osób zaznaczyła jeden/dwa obszary, w których ulepszanie chciałaby się włączyć w ramach samorządności uczniowskiej. Następnie zadaj pytania poniżej i poproś każdą z osób (lub w maksymalnie trzyosobowych grupach) o przygotowanie infografiki, na której pokaże:

- ▶ Jak wyobraża sobie swoją aktywność w tym obszarze?

- ▶ Co by Jej pomogło być bardziej zaangażowanym/ną w tym obszarze?
- ▶ Jakie małe kroki może wykonać już dziś lub w przeciągu najbliższych dni, tygodni, aby zmienić coś w swojej szkole?

Każda osoba/drużyna przygotowuje swoją infografikę. Jeśli masz więcej czasu, możesz każdą z nich obejrzeć wspólnie z grupą. Jeśli masz mniej czasu, powieś infografiki na ścianie, zaproś każdego ucznia i uczennice do ich obejrzenia.

ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

Zaproś uczniów i uczennice, aby dokończyli zdania, które są napisane na kartkach flipchart. Każde zdanie na jednej kartce. Uczniowie w ciszy dopisują w dowolny sposób swoje dokończenia zdań:

- ▶ Samorządność uczniów i uczennic to.....
- ▶ Mogę zmieniać moją szkołę ...

- ▶ Aby się angażować i być samorządnym potrzebuję...
- ▶ Pierwszy krok do zmiany to....

Przeczytaj wspólnie z uczniami i uczennicami jak dokończyli powyższe zdania. Docień ich za zaangażowanie i aktywność. Już podczas gry zwiększyła się ich samorządność i włączyli się w działania szkoły.

WSKAZÓWKI DLA OSOBY PROWADZĄCEJ:

- ▶ Uczniowie i uczennice mocno angażują się w tą część gry. Jest dla nich ważna, stąd są ciekawi odpowiedzi swoich kolegów i koleżanek. Zadbaj o czas na podsumowanie gry, tak aby osoby uczestniczące mogły poznać efekty pracy pozostałych grup.
- ▶ Nie wszystkie osoby muszą sfotografować się w fotobudce. Jeśli ktoś nie chce, może sfotografować jedynie uzupełnioną planszę lub „zakryć” się swoją plan-

szą (tak, że widać jedynie sylwetkę, a na poziomie twarzy jest plansza).

- ▶ Słuchaj uważnie uczniów i uczennic. Tego co mówią. Nie kwestionuj, nie oceniaj, nie wyjaśniaj, że jako dorosły widzisz świat inaczej. Pokaż im, że ich słyszysz.
- ▶ Kontynuuj pracę opartą na diagnozie przygotowanej przez uczniów i uczennice. Wtedy ich poczucie zaangażowania, sensu i wpływu będzie rosnąć, a co za tym idzie również ich samorządność. Metodą małych kroczków warto na początku zaplanować z uczniami i uczennicami niedużą akcję szkolną, którą będą w stanie przygotować w przeciągu 2-3 godzin w szkole. Ważne jest, aby decyzja o tym jaką akcję przeprowadzą uczniowie i uczennice została podjęta demokratycznie na forum klasy/grupy, aby była odpowiedzią na realne potrzeby i zainteresowania uczniów i uczennic.

