

Jakie są problemy i potrzeby w naszej szkole?

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych



civis.



Przemiany w regionie



Autor: Piotr Sienkiewicz

Opracowanie graficzne: Julia Krzywicka

Zdjęcie na okładce: Canva

Fundacja Civis Polonus

Warszawa, 2025 r.

Scenariusz powstał w ramach projektu „Włączamy rodziców do współpracy ze szkołą”, realizowanego przez Fundację Civis Polonus w partnerstwie z organizacją Unikalna Kraina ze Żmerynki.

Projekt współfinansowany ze środków Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności w ramach programu RITA – Przemiany w Regionie, realizowanego przez Fundację Edukacja dla Demokracji.

INFORMACJA PRAWNA

Scenariusz „Jakie są problemy i potrzeby w naszej szkole” jest dostępny na licencji Creative Commons „Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne 4.0 Międzynarodowe” (CC BY-NC 4.0), co oznacza możliwość korzystania z tych utworów na warunkach licencji dostępnej na stronie <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji Civis Polonus. Utwór powstał w ramach projektu „Włączamy rodziców do współpracy na rzecz szkoły”, realizowanego przez Fundację Civis Polonus przy wykorzystaniu środków Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności. Zezwala się na dowolne wykorzystanie treści – pod warunkiem zachowania niniejszej informacji, w tym informacji o stosowanej licencji, posiadaczach praw oraz o projekcie „Włączamy rodziców do współpracy na rzecz szkoły”. Treść licencji jest dostępna na stronie <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>.

Scenariusz lekcji

Jakie są problemy i potrzeby w naszej szkole?

Scenariusz realizuje nową podstawę programową przedmiotu Edukacja Obywatelska:



Dział 2: Szkoła jako wspólnota

Rozpoznaje problemy i potrzeby społeczności szkolnej, proponuje konstruktywne rozwiązania, w miarę możliwości (samodzielnie lub w grupie) podejmuje działanie w tej sprawie.

Po zakończeniu zajęć uczeń/uczennica potrafi:

1. Rozpoznać główne potrzeby i problemy społeczności szkolnej.
2. Wypracować propozycje rozwiązań poprzez kreatywną pracę zespołową z zastosowaniem różnych perspektyw (marzyciela, realisty, krytyka).
3. Angażować się w demokratyczne podejmowanie decyzji.

Metody pracy:

- Dyskusja moderowana
- Burza mózgów
- Praca w grupach z podziałem ról
- Głosowanie

Środki dydaktyczne:

- Tablica lub arkusze papieru
- Markery
- Kartki do notowania
- Głosowanie (np. kartki do oddania głosu)
- Prezentacja multimedialna

Formy: indywidualna, grupowa, zespołowa

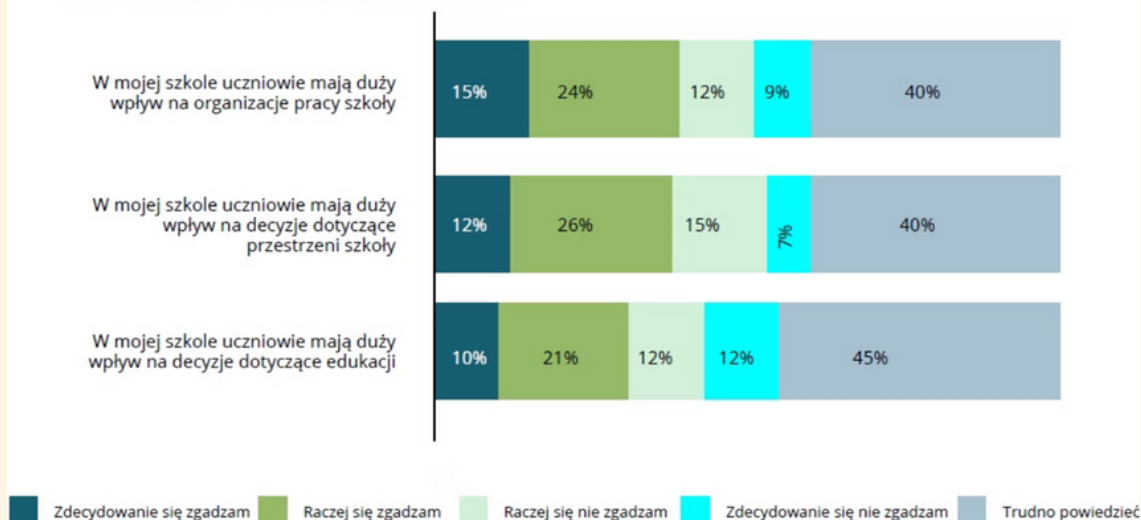
Czas: 45 minut

Faza wstępna (5 minut)

1. Przedstaw statystyki zawarte na slajdzie poniżej
2. Zainicjuj krótką dyskusję z uczniami, np:

"Badania pokazują, że w wielu szkołach nawet połowa uczniów uważa, że nie mają wpływu na decyzje podejmowane w ich społeczności. Jak myślicie, jak jest u nas?"

Wykres Poczucie wpływu na szkolne sprawy



P.Sadura, M. Cwalina, Szkolna autokracja. Raport z badań praktyk edukacji obywatelskiej i demokratycznej szkołach branżowych pierwszego stopnia w województwie warmińsko-mazurskim, Fundacja Civis Polonus, 2024, s. 23

Faza realizacyjna (25 minut)

1. Podziel uczniów na kilkusobowe grupy. Liczba grup musi być wielokrotnością trzech (np. 3, 6, 9 grup). Wyjaśnij zadanie: Zastanówcie się jakie są główne problemy i potrzeby naszej społeczności szkolnej.

Zwróćcie uwagę, aby:

- Uogólnić problemy – szukamy kwestii dotyczących większości, a nie tylko jednostek.
- Nie krytykować – każda opinia ma wartość.
- Być otwartym na pomysły innych.
- Bazować w jak największym stopniu na faktach, a nie emocjach.

2. Spośród wszystkich propozycji każda grupa ma **wybrać 1 problem/potrzebę**, którą uważa za najważniejszą do rozwiązania.

3. Zapisz na tablicy propozycje wszystkich grup. Następnie przeprowadź **głosowanie**. Każda osoba ucząca się dysponuje **trzema głosami** (np. w formie samoprzylepnych karteczek), które może przyznać dowolnie (np. wszystkie na jeden problem lub po jednym na różne). Zlicz głosy (możesz do tego zadania wybrać uczniów – komisję skrutacyjną). Podkreśl wybrane propozycje.

4. Każdej grupie przydziel jeden z wybranych problemów/potrzeb (jeśli początkowo było więcej niż 3 grupy, to propozycje będą się powtarzać). Osoby uczące się wchodzi w rolę **Marzyciela** – grupa generuje kreatywne, nawet idealistyczne rozwiązania problemu, bez ograniczeń. Zapisuje je na flipcharcie.

5. Po zakończeniu fazy Marzyciela grupy zamieniają się swoimi pomysłami (i flipchartami). Każda grupa analizuje rozwiązania poprzedniej tym razem jako **Realista**, oceniając ich wykonalność i proponując udoskonalenia. Następnie ponownie następuje wymiana rozwiązań, a grupy wcielają się w rolę **Krytyka**, wskazując potencjalne trudności i proponując poprawki.

6. Flipcharty wracają do autorów pomysłu (Marzycieli). Ci opracowują końcowe rozwiązanie, które ich zdaniem jest najlepsze i najbardziej realistyczne.

Faza podsumowująca (10 minut)

1. Grupy prezentują swoje propozycje na forum klasy.
2. Uczniowie w formie głosownia (podniesienie rąk) wybierają ich zdaniem najbardziej realną do wykonania propozycję rozwiązania określonego problemu/zaspokojenie potrzeby.
3. Zachęć do refleksji zadając pytania:
 - Czego dowiedzieliście się o naszej szkole?
 - Jakie znaczenie ma wspólna praca nad rozwiązaniem problemów?

Uwagi dla nauczyciela:

- Dostosuj liczbę grup do wielkości klasy.
- Jeśli zabraknie czasu, można kontynuować pracę nad wdrożeniem wybranych rozwiązań na kolejnych lekcjach.
- Można zaprosić przedstawiciela samorządu uczniowskiego do oceny wypracowanych rozwiązań.

Skąd się wzięła metoda?

Metoda Walta Disneya została opracowana na podstawie obserwacji sposobu pracy słynnego twórcy filmowego, Walta Disneya. Był on znany z umiejętności łączenia śmiałych wizji z realistycznym planowaniem i oceny ryzyka. Psycholog Robert Dilts sformalizował tę metodę w latach 90. XX wieku jako technikę kreatywnego myślenia i rozwiązywania problemów, która angażuje różne perspektywy.

Cel metody:

Głównym celem metody Walta Disneya jest opracowanie innowacyjnych, realistycznych i dobrze przemyślanych rozwiązań poprzez spojrzenie na problem z trzech perspektyw: marzyciela, realisty i krytyka. Umożliwia ona zespołom tworzenie kreatywnych pomysłów, ich praktyczne dopracowanie oraz przewidzenie ewentualnych trudności.

Na czym polega metoda Walta Disneya?

Praca odbywa się w trzech etapach:

1. Marzyciel

- Generuje kreatywne i idealistyczne pomysły, bez ograniczeń.
- Pytania: Jak wyglądałoby idealne rozwiązanie?

2. Realista

- Planuje, jak można wcielić w życie pomysły marzyciela, analizując ich wykonalność.
- Pytania: Jakie kroki należy podjąć, by zrealizować ten pomysł?

3. Krytyk

- Analizuje pomysły realistów, wskazuje trudności i proponuje poprawki.
- Pytania: Co może pójść nie tak? Jakie wyzwania mogą się pojawić?

Po zakończeniu każdego etapu grupy wymieniają się rolami, dzięki czemu praca jest wszechstronna i angażuje różne perspektywy.

Przykład zastosowania metody w praktyce:

Założmy, że uczniowie pracują nad problemem "Brak miejsca do odpoczynku w szkole".

1. Marzyciel:

- Uczniowie wymyślają idealne rozwiązania, np. stworzenie ogrodu relaksacyjnego z hamakami, muzyką relaksacyjną i miejscem na czytanie.

2. Realista:

- Grupa realistów analizuje, jakie elementy tego pomysłu są wykonalne: np. urządzenie kąciaka relaksu w sali świetlicowej z wygodnymi pufami i roślinami.

3. Krytyk:

- Krytycy zwracają uwagę, że utrzymanie ogrodu lub zakup puf może być kosztowny.
- Proponują wprowadzenie budżetu lub współpracę z rodzicami i nauczycielami, aby uzyskać wsparcie finansowe lub materiały.

Na koniec grupa wraca do wspólnej dyskusji, integrując najlepsze elementy z każdej fazy, aby stworzyć dopracowane i realistyczne rozwiązanie.

Uwaga:

Powyższe treści możesz również zrealizować w formie projektu edukacyjnego. Poniżej znajdziesz inspiracje i wskazówki do przygotowania i zrealizowania tego typu aktywności.

Scenariusz projektu edukacyjnego (z wykorzystaniem metody Walta Disneya)

Jakie są problemy i potrzeby w naszej szkole?

Cel: Celem projektu jest zidentyfikowanie najważniejszych potrzeb i problemów społeczności szkolnej oraz wypracowanie rozwiązań, które mogą poprawić funkcjonowanie szkoły. Nauczyciel pełni rolę przewodnika i moderatora działań uczniów, wspierając ich w analizie sytuacji oraz opracowaniu rekomendacji.

Działanie 1 – Wyjaśnienie celu, ustalenie zasad pracy oraz podziału zadań

1. Wyjaśnij uczniom cel projektu:

Celem projektu jest zebranie opinii i wniosków uczennic i uczniów na temat działania szkoły. Opinie te następnie zostaną podsumowane i zostanie sporządzona lista spraw ważnych dla uczennic i uczniów, które powinny być załatwione w szkole.

Od tego, na ile poważnie potraktujemy to zaproszenie do podzielenia się własnymi opiniami, zależy, na ile w przyszłości dorośli pracownicy szkoły będą gotowi do pytania młodych ludzi o zdanie;

Projekt ma na celu realizację ważnego prawa uczniów, zapisanego w ustawie Prawo oświatowe. Czytamy w art. 85, że „samorząd może przedstawiać radzie szkoły, radzie pedagogicznej oraz dyrektorowi wnioski i opinie we wszystkich sprawach szkoły”. Ważne, żeby prowadzący lekcję przywołał ten zapis ustawowy.

2. Zastanówcie się, czego dokładnie chcecie się dowiedzieć, sformułujcie **pytania badawcze**, np.:

- Co podoba się Wam w szkole? Co działa?
- Co chcielibyście ulepszyć w naszej szkole?

3. Wybierzcie metodę zbierania informacji od rówieśników (przykłady znajdziecie w opisie działania nr 2).

4. Zastanówcie się, jak dotrzeć do wszystkich uczniów, nie tylko tych aktywnych, może np.:

- Media społecznościowe
- Ogłoszenie na zajęciach z wychowawcą
- Ogłoszenie w przestrzeni szkoły

5. Przetestujcie pytania na kilku osobach, aby upewnić się, że są zrozumiałe i adekwatne.

6. Podzielcie się zadaniami i opracujcie harmonogram działań.

Działanie 2 – Zbieranie przez uczniów informacji

Ankieta – to zestaw pytań, na które odpowiadają uczniowie. Można ją wypełnić anonimowo na papierze lub online. Dzięki temu szybko zbieramy opinie wielu osób i sprawdzamy, co myśli większość.

Dyskusje w klasach – Uczniowie są dzieleni na czteroosobowe grupy (można wymieszać uczniów przez odliczenie np. do pięciu, jeśli jest około 20 osób). Każda grup dostaje kartkę A4, na której uczniowie mają zapisać wspólnie ustalone odpowiedzi na pytanie „Co się wam podoba w naszej szkole?” (warto pytanie zapisać na tablicy). Uczniowie mają 10 minut na wypisanie jak największej liczby kwestii. Następnie przedstawiciele grup odczytują, co im się podoba w szkole.

Każda grupa dostaje kolejną kartkę A4, na której uczniowie mają zapisać odpowiedzi na pytanie „**Co chcielibyście ulepszyć w naszej szkole?**” (warto pytanie zapisać na tablicy). Grupy uczniów mają 10 minut na wypisanie jak największej liczby kwestii. Następnie przedstawiciele grup odczytują, co chcieliby ulepszyć w szkole.

Spacer badawczy – to uważne przejście przez wybrane miejsce i zwrócenie uwagi na to, co działa dobrze, a co można poprawić. Można robić zdjęcia, notatki i potem omówić wyniki. Ta metoda związana jest z poznaniem przestrzeni waszej szkoły. Warto zorganizować spacer, podczas których będziecie uważnie przyglądać się wszelkim zakamarkom i zastanawiać się, jak je wykorzystać. Możecie zorganizować spacer tematyczne, ukierunkowane na znalezienie konkretnego rozwiązania lub opisanie wybranego problemu, np. miejsca niebezpieczne; takie, w których można postawić stół pingpongowy, albo przestrzeń do organizacji gier planszowych podczas przerw.

Działanie 3 – Analiza i wizualizacja danych

1. Przyjrzyjcie się zebranym informacjom, opiniom. Sprawdźcie, które problemy i potrzeby pojawiają się najczęściej, które z nich dotyczą większej części społeczności szkolnej. Przeglądajcie i uporządkujcie dane. Wypiszcie najczęstsze odpowiedzi i kluczowe wnioski.

2. Przygotujcie wizualizację wyników. Zastanówcie się jak zaprezentować zebrane dane oraz Wasze wnioski. Może przedstawić je w formie wykresów, mapy myśli itp.

3. Spróbujcie odpowiedzieć na pytania badawcze, które postawiliście na początku. Zastanówcie się, co wynika z Waszych danych i jak można je wykorzystać do dalszych działań.

Działania 4 – Refleksja, podsumowanie

Znajdźcie chwilę, żeby podsumować projekt. Porozmawiajcie ze sobą o tym czego się nauczyliście, co sprawiło wam satysfakcję, co było trudne. Pamiętajcie, żeby docenić innych i podziękować za współpracę.



civ/is.