

Які проблеми та потреби є в нашій школі?

СЦЕНАРІЙ ЗАНЯТТЯ



civis.



Przemiany w regionie



Автор: Piotr Sienkiewicz

Графічний дизайн: Julia Krzywicka

Фотографії: Canva

Фонд Civis Polonus

Варшава, 2025

Сценарій розроблено в рамках проєкту «Залучаємо батьків до співпраці зі школою», що реалізується Фондацією «Civis Polonus» у співпраці з організацією «Унікальна країна».

Проєкт фінансується спільно з Фондацією Освіта для демократії, в рамках програми RITA – Зміни в регіоні, який фінансує Польсько-американська фундація свободи.

ПРАВОВА ІНФОРМАЦІЯ

Сценарій „Які проблеми та потреби є в нашій школі?” доступний на основі ліцензії Creative Commons "Атрибуція – некомерційне використання 4.0 міжнародне" (CC BY-NC 4.0), що означає можливість використання цих публікацій на умовах ліцензії, доступної на сайті <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Деякі права належать до Фондації «Civis Polonus». Текст був створений в рамках проєкту «Залучаємо батьків до співпраці зі школою», що реалізується Фондацією «Civis Polonus» з використанням коштів Польсько-американської фундації свободи.

Будь-яке використання вмісту дозволено за умови збереження цієї інформації, включаючи інформацію про використану ліцензію, правовласників та про проєкт «Залучаємо батьків до співпраці зі школою». Зміст ліцензії доступний на веб-сайті <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>.

СЦЕНАРІЙ ЗАНЯТТЯ

Які проблеми та потреби є в нашій школі?

Учень/учениця зможе:

- Розпізнати основні потреби та проблеми шкільної спільноти.
- Розробити пропозиції рішень через креативну командну роботу, застосовуючи різні перспективи (мрійника, реаліста, критика).
- Брати участь у демократичному ухваленні рішень.

Методи роботи:

- Модерована дискусія
- Мозковий штурм
- Групова робота з розподілом ролей

Дидактичні засоби:

- Дошка або аркуші паперу
- Маркери
- Листки для нотаток
- Голосування (наприклад, картки для голосування)
- Презентація

Форми роботи: індивідуальна, групова, командна

Тривалість: 45 хвилин

Вступна фаза (5 хвилин):

1. Попроси учнів розповісти, хто такий Волт Дісней і чим він відомий. Якщо учням важко відповісти, покажи слайд №2. На основі представленого тексту заохоть учнів пояснити:

- Що винайшов Волт Дісней?
- На потребу або проблему він відповів своїми діями?
- Хто міг скористатися його творчістю?



2. Заохоть учнів до розмови про те, чому варто придивлятися до навколишньої дійсності та замислюватися над тим, що добре працює, а що варто змінити; які потреби мають люди навколо нас, з якими проблемами вони стикаються. Підкресли, що йдеться не про створення великих винаходів, а про невеликі дії, які можуть суттєво покращити наше життя. Формуючи шкільну спільноту, учні та учениці можуть реально впливати на зміни в школі та місцевій громаді. Отже, метою уроку є аналіз того, які потреби та проблеми існують у нашій спільноті та як їх можна вирішити, використовуючи метод Волта Діснея.

Фаза реалізації (25 хвилин):

1. Об'єднай учнів у групи (кожна група має складатися з кількох осіб, а загальна кількість груп повинна бути кратною трьом, наприклад 3, 6, 9). Поясни завдання: Обміркуйте, які основні проблеми та потреби існують у нашій шкільній спільноті. Зверни увагу, щоб:

- Узагальнювати проблеми – ми шукаємо питання, що стосуються більшості, а не лише окремих осіб.
- Не критикувати – кожна думка має значення.
- Бути відкритими до ідей інших.
- Наскільки це можливо, базуватися на фактах, а не на емоціях.

2. З усіх своїх пропозицій кожна група вибирає одну найважливішу для вирішення на їхню думку проблему/потребу.

3. Запиши на дошці пропозиції всіх груп. Потім проведи голосування. Кожна особа, яка навчається, має три голоси (наприклад, у вигляді самоприліпних карток), які може розподілити довільно (наприклад, усі на одну проблему або по одному на різні). Підрахуй голоси (можеш доручити це завдання учням – лічильній комісії). Підкресли вибрані пропозиції.

4. Кожній групі признач одну з обраних проблем/потреб (якщо спочатку було більше ніж 3 групи, то пропозиції можуть повторюватися). Учні та учениці входять у роль:

- **"Мрійника"** – група генерує креативні, навіть ідеалістичні рішення проблеми, без обмежень. Записує їх на фліпчарті.

5. Після завершення етапу "Мрійника" групи обмінюються своїми ідеями (і фліпчартами).

- Кожна група аналізує ідеї іншої в ролі Реаліста – оцінює їхню здійсненність та пропонує вдосконалення.
- Далі відбувається ще один обмін, і групи працюють у ролі Критика, визначаючи потенційні труднощі та пропонуючи виправлення.

6. Фліпчарти повертаються до авторів ідей (мрійників). Вони розробляють фінальне рішення, яке, на їхню думку, є найкращим і найбільш реалістичним.

Підсумкова фаза (10 хвилин):

1. Групи презентують свої пропозиції перед класом.

2. Учні голосують (підняттям рук), обираючи рішення, яке здається їм найбільш реалістичним для впровадження.

3. Запропонуй учням рефлексію, задаючи питання:

- "Що нового ви дізналися про нашу школу?"
- "Яке значення має спільна робота над вирішенням проблем?"



Примітки для вчителя:

- Адаптуй кількість груп до величини класу.
- Якщо не вистачить часу, можна продовжити роботу на наступних уроках, щоб розглянути можливість реалізації вибраних рішень.
- Можна запросити представника учнівського самоврядування для оцінки напрацьованих рішень.

МАТЕРІАЛИ ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ

Метод Волта Діснея – вступ та короткий опис

Ким був Волт Дісней?

Волт Дісней (1901–1966) був американським кінопродюсером, режисером, сценаристом, актором озвучування та підприємцем. Він був співзасновником студії The Walt Disney Company, яка згодом стала однією з найбільших розважальних імперій у світі.

Дісней не стільки «винайшов» дитячі фільми, скільки розгледів їхній потенціал і зробив їх повноцінною частиною кіноіндустрії. Його фільми були орієнтовані не лише на дітей, а й на всю родину. Він вірив, що анімація може передавати універсальні цінності та емоції, а його мультфільми поєднували гумор, зворушливість і моральні послання.

Його бачення змінило світ розваг і вплинуло на спосіб створення анімаційних фільмів до сьогодні.

Волт Дісней відповів на кілька ключових потреб суспільства, які сприяли його успіху та тривалому впливу на культуру:

До Діснея кінематограф був орієнтований переважно на дорослих, а мультфільми часто мали коротку форму і слугували лише доповненням до кіносеансів. Дісней створив анімаційні фільми, які були привабливими як для дітей, так і для дорослих, запровадивши повнометражні анімації з глибоким сюжетом, емоціями та посланням.

Його фільми та парки розваг пропонували світи, сповнені магії та чудес, дозволяючи глядачам втекти від повсякденних проблем. Дісней давав людям відчуття, що «все можливе», що було особливо важливо в часи Великої депресії та Другої світової війни.

Звідки взявся метод?

Метод Волта Діснея був розроблений на основі аналізу творчого процесу знаменитого кінематографіста. Дісней володів унікальною здатністю поєднувати сміливі ідеї з реалістичним плануванням і оцінкою ризиків. Психолог Роберт Ділто у 1990-х роках формалізував цю методику як техніку креативного мислення та розв'язання проблем, яка базується на використанні різних перспектив.

Мета методу

Головною метою методу Волта Діснея є розробка інноваційних, реалістичних і добре продуманих рішень через розгляд проблеми з трьох перспектив: мрійника, реаліста і критика. Він дає змогу командам створювати креативні ідеї, практично їх опрацьовувати та передбачати можливі труднощі.

На чому базується метод Волта Діснея?

Робота проходить у трьох етапах:

1. Мрійник

- Генерує креативні та ідеалістичні ідеї без обмежень.
- Питання: Як виглядало б ідеальне рішення?

2. Реаліст

- Планує, як можна реалізувати ідеї мрійника, аналізуючи їхню здійсненність.
- Питання: Які кроки потрібно зробити, щоб втілити цей задум?

3. Критик

- Аналізує ідеї реалістів, визначає труднощі та пропонує виправлення.
- Питання: Що може піти не так? Які виклики можуть з'явитися?

Після кожного етапу групи міняються ролями, що забезпечує всебічний аналіз і залучає різні перспективи.

Приклад використання методу на практиці

За приклад візьмемо проблему: «Брак місця для відпочинку в школі».

1. Мрійник

- Учні вигадують ідеальне рішення, наприклад, створення зони відпочинку з гамаками, фоновою музикою та місцем для читання.

2. Реаліст

- Група аналізує, що з цього можна реалізувати: наприклад, облаштувати куточок відпочинку в рекреаційній зоні з м'якими пуфами та рослинами.

3. Критик

- Критики звертають увагу, що утримання зелених насаджень або купівля меблів може бути дорогою.
- Пропонують створити бюджет або залучити батьків і вчителів для фінансової підтримки або збору матеріалів.

На завершальному етапі група повертається до спільної дискусії, комбінуючи найкращі елементи з кожної фази, щоб створити оптимальне та реалістичне рішення.

Пропозиція проєктної діяльності

Які проблеми та потреби є в нашій школі?

Викладене вище також можна реалізувати у формі освітнього проєкту. Нижче знайдеш натхнення та вказівки для підготовки і реалізації такої діяльності.

Мета: Метою проєкту є визначення найважливіших потреб і проблем шкільної спільноти та вироблення рішень, які можуть покращити функціонування школи. Вчитель виконує роль наставника і модератора діяльності учнів, підтримуючи їх в аналізі ситуації та розробці рекомендацій.

Діяльність 1. Пояснення мети, встановлення правил роботи та розподіл завдань

1. Поясни учням мету проєкту:

Метою проєкту є збирання думок та висновків учениць і учнів щодо функціонування школи. Ці думки будуть підсумовані, і буде складений список важливих для учениць та учнів питань, які мають бути вирішені у школі.

Від того, наскільки серйозно ми поставимося до цього запрошення поділитися власними думками, залежить, наскільки в майбутньому дорослі працівники школи будуть готові питати молодих людей про їхню думку.

Проект має на меті реалізацію важливого права учнів, закріпленого в Законі про освіту. У статті 85 зазначено, що «самоврядування може представляти раді школи, педагогічній раді та директору пропозиції та думки з усіх питань школи». Важливо, щоб вчитель згадав про цей законодавчий запис.

2. Обміркуйте, що саме ви хочете дізнатися, сформулюйте дослідницькі питання, наприклад:

- Що вам подобається у школі? Що добре працює?
- Що ви хотіли б покращити у нашій школі?

3. Виберіть метод збору інформації від однолітків (приклади наведено в описі діяльності №2).

4. Подумайте, як охопити всіх учнів, а не лише активних, наприклад через:

- Соціальні мережі
- Оголошення на заняттях з вихователем
- Оголошення у шкільному просторі

5. Протестуйте питання на кількох учнях, щоб переконатися, що вони зрозуміли та доречні.

6. Розподіліть завдання та складіть графік дій.

Діяльність 2. Збір учнями інформації

Анкета – це набір питань, на які відповідають учні. Можна заповнити її анонімно на папері або онлайн. Завдяки цьому швидко збираються думки великої кількості осіб і можна перевірити, що думає більшість.

Дискусії у класах – учнів ділять на чотириособові групи (можна перемішати учнів через відлік, наприклад, до п'яти, якщо їх приблизно 20).

Кожна група отримує аркуш А4, на якому учні мають записати разом узгоджені відповіді на запитання **«Що вам подобається у нашій школі?»** (варто записати запитання на дошці). Учні мають 10 хвилин, щоб записати якомога більше питань. Потім представники груп оголошують, що їм подобається у школі.

Кожна група отримує ще один аркуш А4, на якому учні мають записати відповіді на запитання **«Що ви хотіли б покращити у нашій школі?»** (варто записати запитання на дошці). Групи учнів мають 10 хвилин, щоб записати якомога більше пунктів. Потім представники груп оголошують, що вони хотіли б покращити у школі.

Дослідницька прогулянка – це уважний огляд обраного місця та звернення уваги на те, що працює добре, а що можна покращити. Можна робити фотографії, нотатки, а потім обговорити результати. Цей метод пов'язаний із вивченням простору вашої школи. Варто організувати прогулянки, під час яких ви уважно оглянете всі куточки школи і подумаете, як їх можна використати. Ви можете організувати тематичні прогулянки, спрямовані на пошук конкретного рішення або опис певної проблеми, наприклад: небезпечні місця, місця, де можна поставити тенісний стіл, або простір для організації настільних ігор під час перерв.

Діяльність 3. Аналіз та візуалізація даних

- Ретельно розгляньте зібрану інформацію та думки. Перевірте, які проблеми та потреби згадувалися найчастіше, які з них стосуються більшості шкільної спільноти. Перегляньте та впорядкуйте дані. Запишіть найпоширеніші відповіді та ключові висновки.

- Підготуйте візуалізацію результатів. Подумайте, як представити зібрані дані та ваші висновки. Можна представити їх у вигляді діаграм, ментальних карт тощо.

Спробуйте відповісти на дослідницькі питання, які ви поставили на початку. Подумайте, що впливає з ваших даних і як їх можна використати для подальших дій.

Діяльність 4. Рефлексія – підсумок

Знайдіть час, щоб підсумувати проєкт. Поговоріть між собою про те, чого ви навчилися, що принесло вам задоволення, що було складним. Пам'ятайте, щоб цінувати інших і подякувати за співпрацю.



civ/is.