



Rzeczpospolita  
Polska



Ministerstwo  
Edukacji Narodowej



INSTYTUT BADAŃ  
EDUKACYJNYCH  
Państwowy Instytut Badawczy

**MO**↔**RE**  
Moc Relacji w Edukacji

NAZWA PROJEKTU

Dyskoteka andrzejkowa dla klas 4–8 szkoły podstawowej

IMIĘ I NAZWISKO AUTORA

Marcin Kuncki

NAZWA SZKOŁY

Zespół Szkół Ogólnokształcących Mistrzostwa Sportowego im. Janusza Kusocińskiego w Raciborzu

ETAP EDUKACYJNY

4 - 8 klasa szkoły podstawowej

SŁOWA KLUCZOWE

relacje, współpraca, integracja, wspólnota, zaufanie, bezpieczeństwo, odpowiedzialność, empatia, szacunek, aktywność, energia, radość, zabawa, samorząd, wolontariat, odpowiedzialność uczniowska, kultura szkoły, dobrostan, otwartość, wsparcie, działanie razem

KSZTAŁTOWANE KOMPETENCJE

- A. Kompetencje społeczne i emocjonalne
- Budowanie relacji i współpraca w grupie.
  - Komunikacja interpersonalna i kultura osobista.
  - Empatia i umiejętność wspierania innych.
  - Rozwiązywanie konfliktów i mediacja.
- B. Kompetencje obywatelskie i prospołeczne
- Odpowiedzialność za dobro wspólne.
  - Współudział w życiu szkoły jako społeczności (Rada Rodziców, SU, nauczyciele).
  - Wzmacnianie tożsamości grupy i poczucia przynależności.
- C. Kompetencje organizacyjne i wykonawcze
- Planowanie wydarzeń i zarządzanie czasem.
  - Podział ról, delegowanie zadań, odpowiedzialność.
  - Tworzenie scenariuszy i zarządzanie zasobami (muzyka, przestrzeń, materiały).
- D. Kompetencje twórcze i estetyczne
- Kreowanie wystroju i atmosfery wydarzenia.
  - Projektowanie wróżb, konkursów, symboli.
  - Ekspresja artystyczna (stroje, taniec, grafika).

CELE

- Cele główne
- Tworzenie warunków sprzyjających nawiązywaniu i pogłębianiu relacji rówieśniczych.
  - Wzmacnianie integracji uczniów klas 4–8.
  - Kształtowanie pozytywnego klimatu środowiska szkolnego.
- Cele szczegółowe
- Rozwijanie umiejętności społecznych uczniów: komunikacji, współpracy, empatii.
  - Wspieranie aktywności Samorządu Uczniowskiego.
  - Budowanie bezpiecznej przestrzeni do wspólnego spędzania czasu.
  - Wzmacnianie identyfikacji uczniów ze szkołą.
  - Włączanie rodziców i nauczycieli w budowanie wspólnoty szkolnej.

KRYTERIA SUKCESU

- Kryteria twarde (mieralne)
- Liczba klas reprezentowanych podczas imprezy (≥ 80% klas).
  - Liczba uczniów biorących udział w konkursach (≥ 40%).
  - Brak incydentów agresji/konfliktu wymagających interwencji.
- Kryteria miękkie (jakościowe)
- Uczniowie współpracują i włączają rówieśników mniej aktywnych.
  - Atmosfera imprezy oceniona jako „przyjazna” i „bezpieczna” w ankiecie (≥ 4 na 5).
  - Nauczyciele potwierdzają kulturę zachowania bez hejtu i konfliktów.

ZASTOSOWANE POMOCE DYDAKTYCZNE  
I ICH ŹRÓDŁA

- A. Do dekoracji i oprawy wydarzenia
- Materiały uczniowskie własne: kartony, szkice, markery, wycinanki, elementy „andrzejkowe” (gwiazdy, serca, symbole).
  - Materiały zakupione (RR/SU): lampki led, taśmy dekoracyjne, folie, balony.
  - Źródła: zasoby szkoły (sala gimnastyczna, nagłośnienie), wsparcie Rady Rodziców.
- B. Do wróżb i strefy symbolicznej
- Kartki z cytatami i hasłami motywacyjnymi (opracowanie uczniów / nauczycieli).
  - Koło fortuny (tektura + patyczki / aplikacja mobilna offline).
  - „Serce przyszłości” – plansza + karteczki samoprzylepne.
- C. Do prowadzenia konkursów
- Sprzęt muzyczny z zasobów szkoły.
  - Mikrofon/megafon.
  - Formularze punktacji konkursowej (druk szkoły).
- D. Do dokumentacji wydarzenia
- Formularz ankiety Google Forms (ewaluacja).
  - Zdjęcia z fototła #MocRelacjiZSOMS (archiwum SU).



OPIS DZIAŁAŃ W PUNKTACH

DZIEŃ 1 – START, PLANOWANIE I PODZIAŁ ZADAŃ

**Cele dnia:** zaplanowanie struktury wydarzenia, wyznaczenie zespołów i odpowiedzialnych osób, określenie potrzeb organizacyjnych.

**Działania:**

1. Spotkanie organizacyjne: dyrekcja + opiekun Samorządu Uczniowskiego + uczniowie + wolontariusze.
2. Omówienie idei: „Moc relacji – łączymy, aby zmieniać”.
3. Przyjęcie ogólnego scenariusza dyskoteki.
  - Podział na sekcje: dekoracje, wróżby, nagłośnienie i muzyka, konkursy, foto ścianka / strefa relacji, zespół porządkowy
4. Opracowanie listy potrzeb i materiałów.
5. Przygotowanie komunikatu dla uczniów i rodziców.

**Odpowiedzialni:**

Samorząd Uczniowski + opiekun Samorządu Uczniowskiego + dyrekcja.

**Materiały:**

Lista zadań, kartki organizacyjne, formularz komunikatu.

DZIEŃ 2 – DEKORACJE I STREFA ANDRZEJKOWA

**Cele dnia:** przygotowanie elementów wizualnych wydarzenia, stworzenie klimatycznej oprawy.

**Działania:**

1. Projekt dekoracji: kolory, oświetlenie, balony, girlandy.
2. Wykonanie: plakatów, napisów i banerów (np. „Dyskoteka Andrzejkowa”, „Moc Relacji”). ozdób (gwiazdki, świece LED, światła).
3. Przygotowanie strefy wróżb: losy z talentami i cechami charakteru, „Koło marzeń”, „Serce przyszłości”.
4. Przygotowanie rekwizytów do fotościanki: ramki, napisy, okulary, czapki.

**Odpowiedzialni:**

Zespół dekoracji + Samorząd Uczniowski.

**Materiały:**

Papier kolorowy, taśmy, nożyczki, markery, LED, balony.

DZIEŃ 3 – KONKURSY, PLAYLISTA, PRZEBIEG IMPREZY

**Cele dnia:** opracowanie pełnej struktury wydarzenia, przygotowanie atrakcji dla uczniów.

**Działania:**

1. Ustalenie przebiegu dyskoteki minuta po minucie.
2. Przygotowanie konkursów: „Najbardziej roztańczona klasa”, „Duet taneczny”, „Najlepszy strój andrzejkowy”, konkurs-niespodzianka Samorząd Uczniowski.
3. Przygotowanie dyplomów i drobnych nagród.
4. Ustalenie playlisty (muzyka dla klas 4–8).
5. Test muzyki i jej kolejności.
6. Zebranie zgód, jeśli potrzebne (np. zdjęcia).

**Odpowiedzialni:**

Zespół konkursowy + DJ + Samorząd Uczniowski.

**Materiały:**

Dyplomy, słodycze, kartki konkursowe, laptop, głośniki.

DZIEŃ 4 – PRÓBA GENERALNA I LOGISTYKA

- **Cele dnia:** sprawdzenie techniczne i organizacyjne, rozstawienie sali i przygotowanie stref.

**Działania**

- Ustawienie przestrzeni: parkiet taneczny, strefa wróżb, strefa relacji, foto ścianka, miejsce konkursowe.
1. Technika:
    - ustawienie głośników, próba mikrofonów, test światła, sprawdzenie kabli.
  2. Próba prowadzących:
    - przejście scenariusza i komunikatów.
  3. Bezpieczeństwo:
    - omówienie zasad wejścia i wyjścia,
    - przydział dyżurów nauczycieli,
    - instrukcja dla wolontariuszy.
  4. Finalna komunikacja do uczniów i rodziców.

**Odpowiedzialni**

Techniczni Samorząd Uczniowski + opiekun Samorządu Uczniowskiego + nauczyciele.

**Materiały**

Nagłośnienie, światła, dekoracje, taśmy, plan wydarzenia.

DZIEŃ 5 – REALIZACJA WYDARZENIA

**Cele dnia:** przeprowadzenie dyskoteki w sposób bezpieczny, atrakcyjny i integracyjny. Zrealizowanie celów projektu: budowanie relacji, współpraca, zabawa w kulturze szacunku.

**Działania**

1. Przygotowanie końcowe (60 minut przed startem): montaż dekoracji, sprawdzenie sprzętu.
2. Otwarcie wydarzenia: powitanie + krótka informacja o projekcie.
3. Blok taneczny I.
4. Strefy równoległe: wróżby, foto ścianka, strefa relacji.
5. Konkursy integracyjne (przerwa w muzyce – blok 10–15 min).
6. Blok taneczny II: wspólny taniec integracyjny.
7. Podsumowanie: dyplomy, ogłoszenie wyników, zdjęcie zbiorowe.
8. Sprzątanie i podsumowanie organizatorów.

**Odpowiedzialni**

Samorząd Uczniowski + opiekun Samorządu Uczniowskiego + dyrekcja + nauczyciele dyżurujący.

**Materiały**

Mikrofon, nagłośnienie, dyplomy, nagrody.