



Rzeczpospolita
Polska



Ministerstwo
Edukacji Narodowej



INSTYTUT BADAŃ
EDUKACYJNYCH
Państwowy Instytut Badawczy

MORE
Moc Relacji w Edukacji

NAZWA PROJEKTU

Uczeń w akcji- Jesteśmy projektantami szkolnego klimatu

IMIĘ I NAZWISKO AUTORA

Magdalena Bujakowska (Patrycja Wolewicz)

NAZWA SZKOŁY

Publiczna Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi nr 2 im. ppor. Emilii Gierczak w Świdwinie

ETAP EDUKACYJNY

II etap

SŁOWA KLUCZOWE

#projekt #designthinking #relacje #usprawnianieżyciaszkolnego

KSZTAŁTOWANE KOMPETENCJE

Kompetencje społeczne i obywatelskie:

- umiejętność współpracy w grupie
- umiejętność rozwiązywania kwestii spornych
- kształtowanie empatii wobec innych, umiejętność budowania relacji z drugą osobą

Kompetencje komunikacyjne :

- umiejętność słuchania
- rozwijanie kultury dyskusji i argumentowania

Kompetencje organizacyjne i projektowe

- umiejętność planowania i organizacji materiałów do pracy
- umiejętność zarządzania czasem i zasobami
- umiejętność dokumentowania i ewaluacji efektów pracy

Kompetencje cyfrowe

- umiejętność korzystania z technologii do tworzenia materiałów edukacyjnych

CELE

- stworzenie bezpiecznej i przyjaznej strefy dla uczniów (przez uczniów)
- integracja społeczności szkolnej
- wdrożenie pomysłów uczniów w życie szkoły, aby mieli poczucie sprawczości
- projektowanie inicjatyw sprzyjających przyjaznej atmosferze
- nauka planowania, testowania, organizacji i realizacji działań projektowych
- zapewnienie dobrostanu dla całej społeczności szkolnej
- usprawnienie życia szkolnego
- zapoznanie z metodą Design Thinking

KRYTERIA SUKCESU

1. Uczniowie potrafią wyjaśnić, dlaczego dane rozwiązanie zwiększa ich bezpieczeństwo w szkole.
2. Uczniowie są świadomi sprawczości swoich działań.
3. Uczniowie stosują metodę Design Thinking w czasie działań projektowych.
4. Uczniowie są instruktorami dla innych uczniów.
5. Uczniowie wskazują jak ich działania pomogły w budowaniu wspólnoty szkolnej.
6. Uczniowie są odpowiedzialni za powierzone im zadania i finalizują je.

ZASTOSOWANE POMOCE DYDAKTYCZNE
I ICH ŹRÓDŁA

- dzienniki uczniów i dzienniki moderatorów - autor M. Bujakowska
- plakaty, infografiki, tablice informacyjne - wizualne materiały stworzone przez uczniów
- prezentacja multimedialna o przyjaznych zasadach stworzona w Canvie przez uczniów
- meble szkolne (szafka, krzeselka) odnowione przez uczniów z wykorzystaniem farb, papieru ściernego, pędzli oraz innych materiałów malarskich
- film instruktażowy o metodzie Design Thinking (link:https://youtu.be/_rOVX-aU_T8?si=NKwIFOXH6JjwoWMo)
- flipchart
- materiały papiernicze: szary papier, flamastry, nożyczki, farby, kleje, taśmy izolacyjne (różne kolory). kolorowa kreda



Ważne: Przez rozpoczęciem projektu wyznaczono 5 moderatorów projektu (nauczycieli).

DZIEŃ 1 - DZIEŃ ODKRYWANIA

1. Wprowadzenie uczniów w tydzień projektowy : klasy 4 a, 4b, 6 a i 6b:
 - a) wspólne określenie celów projektu
 - b) krótkie wprowadzenie do metody DESING THINKING
 - c) diagnoza/ankieta : Jak się czuję w szkole?
2. Wybór przez uczniów jednego z pięciu zagadnień do opracowania w zespole (BEZPIECZNA PRZESTRZEŃ, SUPER ZABAWA, SZÓSTY POMAGA CZWARTEMU, PRZYJAZNE ZASADY, STREFA MOJEGO RELAKSU)
4. Stworzenie pięciu grup zadaniowych (5 kolorów grup).
5. Praca w grupach mieszanych wiekowo - tworzenie PERSONY (Imię osoby, Co myśli?, Czego potrzebuje? Co ją uszczęśliwia? Jak możemy pomóc?)
6. Prezentacja prac, uzupełnianie dzienniczków, czas podsumowań i refleksji.

DZIEŃ 2 - DZIEŃ TWORZENIA

1. Przypomnienie pomysłów i wstępnych koncepcji (powtórna analiza PERSONY).
2. Sprawdzenie, które elementy/pomysły są najbardziej wartościowe i możliwe do realizacji.
3. Planowanie prototypów
4. Warsztaty praktyczne:
 - a) BEZPIECZNA PRZESTRZEŃ - przygotowanie przez uczniów prototypu „TABLICY SPRAW UCZNIÓW”;
 - b) SUPER ZABAWA - wyszukiwanie przez uczniów w Internecie ciekawych aktywności ruchowych, opanowanie zabawy i przygotowanie do roli instruktorów dla społeczności szkolnej, wstępny projekt „Kącika matematycznego”;
 - c) SZÓSTY POMAGA CZWARTEMU- przygotowanie przez uczniów prototypów „Pudełek zaufania” oraz strefy pomocy koleżeńskiej;
 - d) PRZYJAZNE ZASADY - zebranie i wyselekcjonowanie przez uczniów „ przyjaznych zasad”, wstępny projekt plakatu, przygotowanie szaty prezentacji multimedialnej;
 - e) STREFA MOJEGO RELAKSU - przygotowanie przez uczniów wstępnego szkicu muralu na holu szkoły, zbieranie pomysłów na reorganizację przestrzeni relaksu dla uczniów.
5. Podsumowanie dnia, uzupełnianie dzienniczków, prezentacja efektów pracy .

DZIEŃ 3 - DZIEŃ TESTOWANIA

1. Wprowadzenie - odczytanie z dzienniczków trzech pomysłów do realizacji, przedstawienie prototypów, przydział zadań.
2. Opis dotychczasowych działań z uwzględnieniem efektów pracy.
3. Warsztaty praktyczne - działania w pięciu strefach tematycznych.
4. Podsumowanie dnia, uzupełnianie dzienniczków, analiza feedbacku .

DZIEŃ 4 - DZIEŃ FINALIZACJI

1. Wprowadzenie dnia - każda grupa na podstawie zapisków z dziennika podsumowuje na jakim etapie pracy się znajduje, z określeniem jakie trudności pojawiły się podczas pracy.
2. Ostatnie szlify produktów - warsztaty praktyczne.
3. Testowanie produktów uczniowskich.
4. Przygotowanie prezentacji (Co powiemy rodzicom?).
5. Podsumowanie dnia, uzupełnianie dzienniczków, analiza feedbacku .

DZIEŃ 5 - FINAŁ

1. Wprowadzenie dnia - Jakie są nasze emocje przed wielkim finałem?
2. Generalna próba prezentacji z udziałem widzów - uczniów z innych klas.
3. Prezentacja przed całą społecznością szkolną efektów tygodniowej pracy -5 stref tematycznych:
 - a) BEZPIECZNA PRZESTRZEŃ - „ Tablica spraw uczniów”;
 - b) SUPER ZABAWA - „Kącik matematyczny”, patyczki z tabliczką mnożenia, wąż matematyczny, „Rytmiczna ścieżka na holu”;
 - c) SZÓSTY POMAGA CZWARTEMU - „, Pudełko zaufania”, strefa pomocy koleżeńskiej;
 - d) PRZYJAZNE ZASADY - prezentacja multimedialna , „, Pudełko dobrego słowa”, ulotki dla uczniów;
 - e) STREFA MOJEGO RELAKSU - zagospodarowanie szkolnego holu: namalowany mural, doposażona sala relaksu (sala nr 12).
5. Celebracja wspólnych osiągnięć, rozdanie certyfikatów uczestnictwa w tygodniowym projekcie .
6. Piosenka finałowa (stworzona przez uczniów).
7. Ankieta ewaluacyjna dla rodziców.