Młodzi i kompetentni

Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich uczniów szkół podstawowych

Podręcznik narzędzi edukacyjnych - scenariusze lekcji.

Fundacja Edukacyjna Jana Karskiego, rok 2020.

Fundacja Edukacyjna Jana Karskiego

NIW

Program Rozwoju Organizacji Obywatelskich na lata 2018–2030 PROO

Młodzi i kompetentni

Program rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich uczniów szkół podstawowych.

Podręcznik narzędzi edukacyjnych - scenariusze lekcji.

Opracowanie scenariuszy: Magdalena Tchórznicka

Spis treści

Wprowadzenie	3
Mapa umiejętności	8
Scenariusz 1. Współpraca w zespole	9
Scenariusz 2. Jak się komunikować, aby zostać dobrze zrozumianym	17
Scenariusz 3. Praca projektem	26
Scenariusz 4. Wystąpienie publiczne	37
Scenariusz 5. Jak przygotować się do wystąpienia publicznego	44
Scenariusz 6. Rozwiązywanie konfliktów	50
Scenariusz 7. Prawa człowieka i prawa dziecka	59
Scenariusz 8. Cyberprzemoc	67
Scenariusz 9. Krytyczne myślenie	82
Zasady realizacji projektów społecznych	93
Ewaluacja programu	95

Wprowadzenie

Przedstawiamy Państwu podręcznik narzędzi edukacyjnych programu „Młodzi i kompetentni", autorskiego programu Fundacji Edukacyjnej Jana Karskiego, mającego na celu rozwój kompetencji społecznych i obywatelskich u uczniów.

Nasz program jest rezultatem podejmowanych przez nas od kilku lat działań edukacyjnych nakierowanych na promowanie postaw obywatelskich. Nasze działania prowadzimy w duchu reprezentowanych przez Jana Karskiego wartości i na przykładzie jego życia. Nasz Patron, legendarny emisariusz polskiego państwa podziemnego, był wychowankiem szkół powszechnych w przedwojennej, wielokulturowej Łodzi, absolwentem Uniwersytetu Jana Kazimierza we Lwowie, a potem stawiającym pierwsze kroki pracownikiem służby dyplomatycznej.
Kompetencje wyniesione z domu, nabyte na uczelni, w pracy, przydały mu się w czasie jego wojennej misji, a także później, w pracy na jednej z najlepszych uczelni wyższych w Stanach Zjednoczonych – Uniwersytecie Georgetown w Waszyngtonie. Podsumowując: uczeń, a potem student i początkujący dyplomata Jan Kozielewski przeszedł długą drogę nabywania umiejętności, wiedzy i postaw, które uczyniły go Janem Karskim.

CZEGO DOTYCZY PROGRAM „MŁODZI I KOMPETENTNI"?

Opisany poniżej program edukacyjny (nazywany dalej **Programem**) skierowany jest do uczniów szkół podstawowych (wiek 12-14 lat) i ma na celu kształtowanie postawy zaangażowanego obywatela poprzez rozbudowę oraz wzmocnienie kompetencji społecznych i obywatelskich uczniów[1]. Celem horyzontalnym jest budowa społeczeństwa obywatelskiego w oparciu o świadomych i zaangażowanych obywateli.
Naszej fundacji zależy na wypromowaniu programu edukacyjnego mającego na celu rozbudowę i wzmocnienie kompetencji społecznych wśród młodzieży tak, aby dostosować je do wymagań współczesnego świata oraz w celu budowy postawy aktywnego uczestnika i inicjatora działań w swoim najbliższym otoczeniu.

JAKIE KOMPETENCJE ROZWIJA PROGRAM „MŁODZI I KOMPETENTNI"?

O co w ogóle chodzi z tymi kompetencjami? Kompetencje społeczne mają wiele definicji, jednak w polskiej literaturze przedmiotu często cytuje się dość uniwersalną definicję prof. Anny Matczak z UKSW, z której wynika, że

kompetencje społeczne to złożone umiejętności warunkujące efektywność radzenia sobie w określonego typu sytuacjach społecznych, nabywane przez jednostkę w toku treningu społecznego

(A. Matczak, *Kwestionariusz kompetencji społecznych. KKS*, Warszawa 2007)

Prościej: to, jak poradzimy sobie w określonych sytuacjach życiowych zależeć będzie od tego, jakie posiadamy umiejętności społeczne. Czy w sytuacji konfliktowej pokłócimy się, czy

[1] Wg klasyfikacji przedstawionej w Zaleceniu Rady UE z 2018 r.

dojdziemy do porozumienia? Czy potrafimy zabrać głos publicznie i przekonać innych do swoich racji, czy będziemy milczeć? Czy potrafimy odnaleźć wiarygodne informacje w wirtualnym świecie? To tylko kilka możliwych przypadków.

Program adresuje trzy główne obszary aktywności współczesnego młodego człowieka, które przypisaliśmy do 3 komponentów:

- Postrzeganie samego siebie – komponent I - **moje kompetencje społeczne** (dzieci uczą się działania zespołowego i autoprezentacji)
- Świat wokół mnie – komponent II – **społeczeństwo i prawa człowieka**(dzieci uczą się komunikacji bez agresji w oparciu o nauczanie o prawach człowieka)
- Aktywności w Internecie – komponent III - **szacunku i odpowiedzialność w sieci** (dzieci uczą się dyskutować bez obrażania w sieci, a także poszukiwać odpowiedzialnych źródeł /fake newsy/)

Do każdego z powyższych komponentów można przypisać scenariusze i tak pierwszy dotyczy stricte kompetencji społecznych i realizowany będzie poprzez scenariusze 1-5. Natomiast komponent II i III będą realizowane w trakcie zajęć realizowanych przy użyciu scenariuszy 6-9.

Przedstawione w tym podręczniku scenariusze służą do realizacji angażujących warsztatów podczas których uczniowie nabędą umiejętności wg klasyfikacji zapisanej w Zaleceniu Rady Unii Europejskiej „w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie" z 2018 r.:

1. kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się - zwłaszcza zaś umiejętności i zdolności:

- uczenia się i pracy w grupie (I sesja warsztatowa)
- pracy zespołowej i negocjowania (I sesja warsztatowa)
- wyrażania potrzeb własnych i zauważanie potrzeb innych osób (I sesja warsztatowa)

2. kompetencje obywatelskie - zwłaszcza zaś umiejętności i zdolności:

- konstruktywnego uczestnictwa w działaniach społeczności (I sesja warsztatowa + projekty uczniowskie)
- rozumienia i poszanowania praw człowieka (II sesja warsztatowa)
- rozumienie tradycyjnych i nowych form mediów (II sesja warsztatowa)

3. kompetencje w zakresie przedsiębiorczości (projekty uczniowskie) - zwłaszcza zaś umiejętności i zdolności:

- planowania i zarządzania projektami,
- praca samodzielna i zespołowa
- podejmowania decyzji finansowych
- komunikowania się i negocjowania z innymi osobami

DLACZEGO WYBRALIŚMY TE KOMPETENCJE SPOŁECZNE?

Obszary zagadnień programu edukacyjnego fundacji nie zostały wybrane przypadkowo. W odniesieniu do **KOMPONENTU I - „MOJE KOMPETENCJE SPOŁECZNE”** – oparliśmy się na obserwacjach własnych oraz raportach z badań społecznych. Podczas realizacji naszych dotychczasowych działań edukacyjnych stwierdziliśmy, że głównym czynnikiem niesprzyjającym zaangażowaniu uczniów w prowadzone przez nas zajęcia jest obawa przed „pokazaniem się” (niechęć do zadawania pytań, wyróżniania się, obawa przed ośmieszeniem), które wg nich wiązałoby się z oceną przez innych, zwłaszcza rówieśników.
Niska samoocena polskich nastolatków potwierdzona jest przez badania Światowej Organizacji Zdrowia (WHO) w badaniu przeprowadzonym w 43 krajach, w tym w Polsce. Polska młodzież ma jedno z najniższych miejsc w skali samooceny wśród nastolatków badanych w 43 krajach w 2016 r. „Jeśli chodzi o poczucie własnej wartości, jesteśmy na samym końcu badanych krajów.” [2]
Wyraźną zależność pomiędzy niską samooceną a zachowaniami antyspołecznymi (nieufnością społeczną, zachowaniami agresywnymi, wrogością wobec innych grup) wykazały badania m.in. Stanowego Uniwersytetu w Michigan, Instytutu Psychiatrii King’s College w Londynie, Uniwersytetu w Wisconsin i Uniwersytetu Kalifornijskiego w 2005 r.[3] Jednym z głównych objawów niskiego poczucia własnej wartości jest społeczne wycofanie, wynikający z braku zaufania do innych osób i do instytucji społecznych. Zachowania te mają wpływ globalny na strukturę społeczną, poprzez rodzenie się stereotypów, ale także w sferze np. oświaty – młodzież z niską samooceną jest o wiele rzadziej skora do podejmowania studiów postrzeganych jako duże wyzwanie intelektualne, w których liczy się myślenie procesowe.[4]
Wszystkie adresowane przez nasz program problemy znajdują również potwierdzenie w kompleksowych raportach „Diagnoza społeczna” przeprowadzanych przez Kolegium Analiz Ekonomicznych SGH.
Wycofanie społeczne powodowane niską samooceną przekłada się na negatywny globalny obraz populacji. Wg *Diagnozy społecznej 2015* „Polacy najrzadziej w grupie 15 krajów europejskich wierzą w dobre intencje innych ludzi. Zaledwie 24 proc. wobec 76 proc. Duńczyków wierzy w naszym kraju, że inni ludzie starają się postępować uczciwie wobec nas.”[5] Konsekwencją niechęci i strachu wobec innych jest wzrost myślenia stereotypowego.

---

[2] Międzynarodowe badania zachowań zdrowotnych młodzieży szkolnej 2013/14 Health Behaviour in School-aged Children (HBSC), za: http://wyborcza.pl/1,75398,19808764,raport-o-polskich-nastolatkach-co-piaty-15-latek-uprawial-seks.html oraz Adolescent alcohol-related behaviours: trends and inequalities in the WHO European Region, 2002–2014, raport WHO, http://www.euro.who.int/__data/assets/pdf_file/0007/382840/WH15-alcohol-report-eng.pdf?ua=1

[3] Low Self-Esteem Is Related to Aggression, Antisocial Behavior, and Delinquency , Psychological Science, M. Brent Donnellan,1 Kali H. Trzesniewski i in. 2005, s. 329-335; red.: próba badawcza 292 dzieci w wieku 11-14 lat;

[4] Analyzing the Relationships between the Teen-agers’ Self-image and Their Preferences for Science Disciplines Contents, s. 316, https://ac.els-cdn.com/S1877042815051083/1-s2.0-S1877042815051083-main.pdf?_tid=94734b51-7fc8-433b-b274-bef0ca9d67de&acdnat=1548884139_86f9e935cf192ccc2e1d85f99ca138e5

[5] Diagnoza społeczna 2015. Warunki i jakość życia Polaków, Warszawa 2015, s. 352

KOMPONENT II „SPOŁECZEŃSTWO I PRAWA CZŁOWIEKA” adresuje ten zbiór problemów. Jego stworzenie wynika wprost z misji fundacji oraz z potrzeb wyrażonych m.in. w rezolucji 66/137 Zgromadzenia Ogólnego ONZ o Deklaracji Narodów Zjednoczonych ws. Edukacji i Kształcenia o Prawach Człowieka, która została przyjęta przez aklamację w grudniu 2011 r. W preambule do deklaracji stwierdzono pilną potrzebę wdrożenia działań edukacyjnych na rzecz praw człowieka w państwach członkowskich ONZ.
Deklaracja stwierdza również, że każdy człowiek powinien mieć dostęp do edukacji i kształcenia w obszarze praw człowieka (art. 1 pkt. 1). Dodatkowo, państwa „mają szczególną odpowiedzialność w promowaniu i zapewnieniu edukacji na temat praw człowieka” (art. 7 pkt. 1).[6] Fundacja omawia prawa człowieka z uwzględnieniem historii Jana Karskiego podczas wszystkich swoich działań edukacyjnych.

KOMPONENT III „SZACUNEK I ODPOWIEDZIALNOŚĆ W SIECI” adresować będzie dwa zbiory problemów – promocji postaw etycznych w Internecie oraz ćwiczenia umiejętności krytycznej analizy informacji znalezionych w sieci.
Potrzeba adresowania pierwszej z nich (promocja postaw etycznych) wprost wynika z obszaru problemowego wspomnianego w komponentach I i II – używania Internetu jako medium do wyrażania poglądów i ocen w sposób obrażający i poniżający inne osoby (tzw. „hejt internetowy”). Co do zasadności adresowania tego problemu w komponencie trzecim, to według wspomnianych już badań WHO „co trzeci nastolatek [w Polsce] był sprawcą lub ofiarą dręczenia w szkole przynajmniej raz w ostatnich dwóch miesiącach. Co szósty (16 proc. ankietowanych) w 2014 r. doświadczył cyberprzemocy w formie krzywdzących wiadomości tekstowych, prześmiewczych stron internetowych lub umieszczenia w sieci kompromitującego zdjęcia. Takiej formy przemocy dwa-trzy razy w ciągu miesiąca doświadczyło 4 proc. polskich nastolatków. Częściej takiego dręczenia doświadczają dziewczęta.”[7] Fundacja poprzez swoje zajęcia chce uwrażliwiać na kwestie etyki w Internecie.
W związku z alarmującymi danymi i rosnącą świadomością dotyczącą zagrożenia, jakim stają się fake newsy[8] (warto zwrócić uwagę zwłaszcza na konkluzje brytyjskiej Izby Gmin dotyczące dezinformacji w sieci, stanowiącej zagrożenia dla bezpieczeństwa narodowego[9]) w komponencie trzecim fundacja chce adresować również ten zbiór zagrożeń internetowych łącząc go z programem uczącym umiejętności krytyki źródeł informacji, w tym umiejętności rozpoznawania fałszywych bądź nierzetelnych wiadomości[10].

---

[6] Four reasons why human rights education is key to change, Norweskie Centrum Praw Człowieka, Uniwersytet w Oslo, https://www.jus.uio.no/smr/english/about/programmes/news/human-rights-education.html
[7] http://wyborcza.pl/1,75398,19808764,raport-o-polskich-nastolatkach-co-piaty-15-latek-uprawial-seks.html
[8] https://www.forbes.com/sites/prudygourguechon/2018/05/13/think-you-can-tell-fake-news-from-real-new-study-says-think-again/
[9] Disinformation and ‘fake news’: Interim Report, Izba Gmin, Wielka Brytania, opublikowane w lipcu 2018 roku. Także w: https://www.theguardian.com/technology/2018/jul/27/fake-news-inquiry-data-misuse-deomcracy-at-risk-mps-conclude
[10] https://www.nytimes.com/2018/10/15/opinion/facebook-fake-news-philosophy.html

Krytyczne myślenie jest również jedną z ważniejszych cech pożądanych u osób na stanowiskach kierowniczych, m.in. w biznesie[11], dlatego uczenie się jej jest nabywaniem praktycznej umiejętności, którą młodzież uczestnicząca w naszym programie może potem wykorzystywać także w przyszłości w swojej karierze zawodowej.

Podsumowując, rozwinięte kompetencje społeczne i obywatelskie zwiększają poczucie własnej wartości w odniesieniu do osób wokół nas i skłaniają nas do współpracy z innymi w celu realizacji istotnych problemów naszego otoczenia. Takie działania zwiększają naszą empatię i zaufanie wobec ludzi w ogóle. Jest to element konieczny w procesie budowy społeczeństwa obywatelskiego i utrzymanie jego spójności.

PROJEKTY SPOŁECZNE REALIZOWANE PRZEZ UCZNIÓW SĄ ISTOTNĄ CZĘŚCIĄ PROGRAMU

Projekty uczniowskie to nieodzowny element warsztatów, stanowiących uzupełnienie, ale przede wszystkim utrwalenie, bo wykorzystanie w praktyce, wiedzy nabytej podczas warsztatów.
Projekty będą realizowane wg pomysłów zaproponowane przez fundację lub stworzone od podstaw przez uczniów. Grupy projektowe będą kierowane przez nauczycieli z pomocą menadżera projektów edukacyjnych fundacji. Uczniowie napiszą plan projektu zawierający budżet i harmonogram i podzielą role w projekcie.
Na realizacją projektów grupy projektowe otrzymają budżet.

Projekty społeczne realizowane są w oparciu o dodatkowe zasady zawarte w „**Zasadach realizacji projektów społecznych**”.

Zapraszamy wszystkich do korzystania z naszych scenariuszy!

Fundacja Edukacyjna Jana Karskiego

[11] https://www.forbes.com/sites/prudygourguechon/2018/01/25/due-diligence-why-you-should-assess-a-leaders-capacity-for-critical-thinking-and-judgment/#390ee0c35c6f

Mapa umiejętności programu Młodzi i kompetentni

Warsztat 1: Współpraca w zespole.

FORMY I TECHNIKI PRACY: praca w grupie, praca indywidualna
CZAS TRWANIA: 5 godzin; w czas wliczone są 3 przerwy po 10-15 min.

CELE
Podczas warsztatu uczniowie:

- zrozumieją, dlaczego praca zespołowa jest ważna i poznają realne korzyści wynikające ze wspólnego działania,
- rozwiną umiejętności zgodnej współpracy i współdziałania w grupie
- zobaczą i doświadczą różnych ról grupowych, jakie można przyjmować w zespole
- doświadczą warunków sprzyjających wspólnej i zgodnej zabawie
- umocnią więzi grupowe w swojej klasie

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- Flipchart z rozrysowanym (przygotowanym wcześniej) przebiegiem projektu
- Flipchart z narysowanymi zasadami kontraktu warsztatowego, na których nam trenerom zależy (wykorzystujemy w przypadku, gdy nie zostaną podane przez uczniów);
- Flamastry, samoprzylepne kartki – najlepiej etykiety do kopert, kartki A4, A3, flamastry, długopisy,
- Film o Janie Karskim (DVD z Fundacji Edukacyjnej Jana Karskiego).
- Makaron spaghetti, taśma klejąca; 20 nitek nieugotowanego spaghetti, taśma malarska, sznurek, żelki (pianka) Marshmallow
- Dla trenera: role zespołowe Belbina.

Przebieg:

Blok – co robimy w kolejnych częściach scenariusza	Treść dla trenera	Cel tego bloku – czyli czego uczą się uczestnicy	Materiały, których potrzebujesz w kolejnych częściach	Czas trwania
Witamy się Omawiamy z uczniami, co się będzie działo w trakcie zajęć.	Przywitaj się. Opowiedz na czym polega projekt, jakie są jego etapy, jakie treści będziecie poruszać, jakie zadanie będą mieli uczniowie podczas trwania projektu. Odpowiedz na ewentualne pytania. Jeśli będzie taka potrzeba, bo np. nie udało się tego zrobić wcześniej, ustaw z uczniami salę – przestawcie ławki pod ściany i zróbcie krąg z krzeseł. Zasada: zróbcie to podnosząc ławki i krzesła bez hałasu, a także nie rozmawiając w trakcie wykonywania tej czynności (aby się skupić, wyciszyć).	Uczniowie dowiedzą się na czym polega projekt i co w jego ramach będzie się działo.	Rozrysowany na flipcharcie schemat projektu.	15 min
Poznajemy się	**Rundka z imionami.** Poproś każdego ucznia, aby się przedstawił i powiedział coś o sobie, np. co lubi, co robi w wolnym czasie, w czym jest dobry. Następnie rozdaj samoprzylepne kartki i flamastry i poproś uczniów o napisanie swoich imion i przyklejenie ich na ubrania. Rozpocznij grę na poznawanie się: „Niech wstaną Ci, którzy	Uczniowie poznają siebie nawzajem oraz trenerów.	Flamastry, Samoprzylepne kartki – najlepiej etykiety do robienia korespondencji seryjnej.	40 min

	tak jak ja”. Do zabawy ustawcie krzesła w koło – !uwaga!: o jedno mniej niż liczba uczestników. Wszyscy siadają na krzesłach, prócz jednej osoby, która stoi w środku i wypowiada zdanie, np. „Niech wstaną wszyscy, którzy tak jak ja lubią zwierzęta!”. Ci, którzy lubią zwierzęta, muszą wstać i poszukać sobie nowego krzesła. Natomiast nie można usiąść na krześle, na którym się przed chwilą siedziało oraz na krzesłach po swojej prawej i lewej stronie. Zaczynający grę też oczywiście szuka miejsca. Ten, kto został bez swojego miejsca, wydaje kolejne polecenie, np. „Niech wstaną wszyscy, którzy, tak jak ja, mają niebieskie oczy”… itd.			
Opowiadamy o Fundacji	**Fundacja Edukacyjna Jana Karskiego** Powiedź uczniom, że chcesz przedstawić im jeszcze jedną osobę i w tym celu zaproś ich do obejrzenia filmu. Puść film o Janie Karskim. Po jego zakończeniu powiedz, że fundacja, która organizuje te warsztaty nosi nazwę właśnie Jana Karskiego. Zapytaj się uczniów, jak myślą po obejrzeniu filmu, kim był Karski, jakimi cechami się odznaczał, czy w dzisiejszej rzeczywistości jego osoba mogłaby być potrzebna? Na koniec podsumuj kilkoma zdaniami to, co zostało powiedziane przez uczniów.	Uczniowie wiedzą kto prowadzi projekt. Dowiadują się kim był Jan Karski.	Film o Janie Karskim.	15 min
	Przerwa			10 min
Poznajemy się – szukamy cech wspólnych	**Zabawa na podobieństwa** Podziel klasę na 8 zespołów – poproś uczniów, aby odliczali od 1 do 8 aż do ostatniego ucznia i przypisz każdego z nich do grup według numerów, które wypowiedzą. Każdemu uczniowi daj kartki i flamastry. Poproś, aby wszyscy	Uczniowie dowiadują się o sobie nowych rzeczy, budują więzi między sobą, widzą, że wiele ich łączy.	Kartki A3, flamastry.	30 minut

	członkowie każdej grupy w 4 minuty wypisali jak najwięcej rzeczy, które ich łączą (warunek – wymienione rzeczy muszą łączyć wszystkich). Po upływie przydzielonego czasu zespoły czytają, co stworzyły. Następnie grupy łączymy w zespoły po 2 grupy każdy i prosimy, aby uczniowie znów wypisali to, co ich łączy. Po jeszcze raz łączymy uczniów po 2 zespoły. Prosimy o to samo, co poprzednio. Na koniec mamy dwa duże zespoły. Przy odczytywaniu cech wspólnych prosimy, aby zespół przeciwny zaznaczał na swoich kartkach to, co pojawiło się również u nich. Na zakończenie podsumuj: mimo, że jest nas dużo i jesteśmy różnorodni, to mamy wiele cech, rzeczy, która nas łączą. Zapowiedź, że w czasie dzisiejszych i kolejnych warsztatów będziemy pracować w różnorodnych zespołach. Z jednej strony, aby się jeszcze lepiej poznawać, z drugiej, aby łączyć te nasze różnorodne podobieństwa i budować klasową wspólnotę i współpracę.			
Tworzymy kontrakt warsztatowy	**Klasowy kontrakt** Stwórzcie wspólny klasowy kontrakt. Podziel klasę na zespoły 4 lub 5 - osobowe. Poproś, aby każdy zespół zastanowił się i zrobił rebus na temat zasad, które chciałby, żeby obowiązywały na warsztatach. Każdy zespół jest proszony o przygotowanie 3 zasad. Zespoły mają 10 minut na pracę. Od razu zaznaczamy, że wiemy, że może zdarzyć się tak, że zasady będą się powtarzać. Następnie każdy zespół prezentuje swój rebus. Klasa zgaduje, co to może być.	Uczniowie wypracowują, wiedzą i rozumieją jakie zasady obowiązują w czasie warsztatów.	Kartki, długopisy, flipchart, narysowane zasady, na których nam trenerom zależy (wykorzystujemy w przypadku, gdy nie zostaną podane przez uczniów);	40 minut

	Po prezentacjach podsumuj z uczniami to, co zostało powiedziane. Zapiszcie wspólne zasady na jednym flipcharcie. Spytaj uczniów, czy się na nie zgadzają. Wszyscy składamy podpisy pod zasadami. *W przypadku problemów ze zrozumieniem zasady rebusa – pokaż prosty przykład na tablicy/flipcharcie.			
	Przerwa			15 min
Uczymy współpracy 1	**Gra „kostki zrostki”** Podziel klasę na 2 zespoły, które stają naprzeciwko siebie po dwóch stronach sali za wyznaczonymi liniami (zaznacz miejsce stania taśmą malarską albo sznurkiem). Na środku, w równej odległości od zespołów, ustaw krzesło. Powiedz obu zespołom, że stają się teraz jednym, zrośniętym organizmem, połączonym ze sobą kostkami. Zapowiedz, że zadaniem każdego zespołu, pamiętając, że mają zrośnięte kostki, jest obejść krzesło, które stoi na środku sali i wrócić na obecne miejsce. Po obejściu krzesła muszą stanąć tak jak na początku, przed rozpoczęciem zabawy. Poinformuj, że jeśli w trakcie przemieszczania się zespołu, kostki się rozłączą, drużyna wraca na start i zaczyna od początku. Podczas zabawy, twoim zadaniem jest obserwowanie, co robią oba zespoły i czy przestrzegają zasad. Pilnuj czy kostki się nie rozrywają i w przypadku rozerwania informuj zespół, że musi rozpocząć zadanie od początku. Po zakończeniu usiądźcie w kręgu. Zapytaj uczniów: - jak im się bawiło w tę grę? - co to jest zespół?	Uczniowie są świadomi roli zespołu i znaczenia współpracy zespołowej.	Jeśli do tego ćwiczenia da się wyjść na korytarz, to skorzystajmy z tego.	45 min

	- co było ważne w czasie wykonywania tego zadania w kontekście zespołu? - co sprawiało, pomagało w osiągnięciu sukcesu w tym zadaniu? Kiedy uczniowie odpowiadają, drugi trener zapisuje ich odpowiedzi na tablicy. Po zebraniu odpowiedzi, podsumuj to co było mówione oraz to co zostało zapisane na tablicy. Pokaż, że w pracy zespołowej ważny jest: cel, strategia, zespół, dbanie o jednostkę, komunikacja – słuchanie siebie nawzajem oraz dawanie wszystkim dojść do głosu, dobra atmosfera, lider(ka). Na zakończenie zapytaj uczniów, czy mają czasem takie zadania w klasie, w których mogliby wykorzystać to, o czym rozmawialiśmy w kontekście budowania współpracy.			
	Przerwa			10 min
Wprowadzenie do kolejnego zadania dotyczącego współpracy.	Każdemu uczniowi rozdaj 10 nitek makaronu i kawałek taśmy klejącej. Poproś ich, aby każdy samodzielnie zrobił wieżę z makaronu, która będzie stała przez minimum 30 sekund. Po upływie ustalonego czasu na wykonanie wieży (daj im do 10 min.), na jednej z ławek robimy wystawkę wież.	Uczniowie określają, czym różni się praca indywidualna od pracy grupowej. Wiedzą jakie są korzyści i wady pracy indywidualnej i grupowej.	Makaron spaghetti, taśma klejąca	15 min
Dzielimy się na zespoły zadaniowe.	**Podział na zespoły.** Poproś uczniów, aby ustawili się w kolejności swoich dat urodzenia – od 1 stycznia do 31 grudnia. Powiedź, że w	Uczniowie pracują w różnorodnych zespołach.		10 min

	trakcie ustawiania się nie mogą ze sobą rozmawiać, mogą jedynie porozumiewać się gestykulując. Gdy staną w rzędzie, sprawdź poprawność – każdy po kolei mówi swoją datę urodzin. Po wykonaniu tego zadania podziel uczniów na równe zespoły (pierwsze 4 osoby, następne 4, itp.)			
Uczymy współpracy 2	**Marshmallow challenge.** Pracujemy w ustalonych przed chwilą zespołach. Zadanie jest następujące. Mając do dyspozycji: 20 nitek nieugotowanego spaghetti, metr taśmy malarskiej, metr sznurka, 1 żelka (piankę) Marshmallow zespoły złożone z kilku osób mają zbudować jak najwyższą, samodzielnie stojącą konstrukcję. Czas przeznaczony na pracę od momentu rozdania materiałów, to 18 minut. Żelek ma być umieszczony na szczycie wieży. Minimalna wysokość umożliwiająca zaliczenie zadania to 50 cm. Wygrywa ten zespół, który zbuduje najwyższą konstrukcję. Po zakończeniu usiądźcie w kręgu. Zapytaj uczniów: - jak im się bawiło w tę grę? - kiedy łatwiej budowało im się wieże: samodzielnie czy w zespole? - co jest ważne podczas ich współpracy? Co pomaga ze sobą współpracować? - jakie role przyjmowali w tym zadaniu? Za jakie działania byli odpowiedzialni, w czym dobrze się czuli? Podsumowując powiedz pokaż uczniom, że podczas prac	Uczniowie określają, czym różni się praca indywidualna od pracy grupowej. Wiedzą jakie są korzyści i wady pracy indywidualnej i grupowej. Doświadczają jaką rolę w zespole przyjmują.	20 nitek nieugotowanego spaghetti, taśma malarska, sznurek, żelki (pianka) Marshmallow dla trenera: role zespołowe Belbina.	45 min

	zespołowych, każdy z nas przyjmuje różną rolę grupową. Można być np. koordynatorem całego zadania, osobą odpowiadającą za rzetelne wykonanie wszystkiego, pilnującą przestrzegania zasad albo czasu, szukającą innowacyjnych rozwiązań, szukającą łączności z innymi zespołami i ludźmi. Powiedź, że jesteśmy różnorodni i mamy różnorodne umiejętności. Każda rola jest potrzebna. Nie da się pracować, gdy w zespole będziemy mieli tylko liderów(ki). *Zadanie pokazuje między innymi, że w pracy zespołowej ważna jest wspólna koncentracja na celu i zaangażowanie wszystkich, o ile zespół nie jest zbyt liczny. Pokazuje też efekt synergii, który w tej sytuacji polega na tym, że grupa tworzy coś, czego nie jest w stanie zrealizować pojedynczy człowiek. Pokazuje również, że kluczem do sukcesu jest podział obowiązków i korzystanie z różnorodnych umiejętności członków zespołu.*			
Podsumowanie	Usiądźcie wszyscy w kręgu. Poproś, aby każdy po kolei powiedział, co mu się najbardziej podobało w dzisiejszym dniu.			10 min

Warsztat 2: Jak się komunikować, aby zostać dobrze zrozumianym.

FORMY I TECHNIKI PRACY: praca w grupie, praca indywidualna, rozmowy w parach, scenki, rozmowa z całą klasą.
CZAS TRWANIA: 5 godzin; w czas wliczone są 3 przerwy po 10-15 min.

CELE
Podczas warsztatu uczniowie:

- nabycie nabędą wiedzę, czym jest komunikat FUPP (fakt, uczucie, potrzeba, prośna) i jak go stosować;
- rozwiną umiejętności udzielania informacji zwrotnej i komunikatu typu „Ja";
- zobaczą, jak wiele można mieć uczuć i potrzeb oraz zdobędą umiejętności nazywania tego, co sami czują;
- poznają metodę tworzenia projektu – zdobędą wiedzę o tym, czym jest projekt i z jakich elementów się składa;

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- Flamastry, samoprzylepne kartki – najlepiej etykiety do kopert, kartki A4, A3, flamastry, długopisy, nożyczki
- Piłeczka, lub inny mały przedmiot
- Plakat z rozrysowanym napisem „FUPP"
- Zalaminowane duże litery F U P P,
- Przykładowe zdania do faktów i opinii,
- Buźki z emocjami, wydrukowane dla każdego ucznia,
- Pocztówki
- Przygotowane zdania do zamiany na komunikat FUPP
- Karteczki z hasłami o projekcie do wylosowania

Przebieg:

Blok – co robimy w kolejnych częściach scenariusza	**Treść dla trenera**	**Cel tego bloku – czyli czego uczą się uczestnicy**	**Materiały, których potrzebujesz w kolejnych częściach**	**Czas trwania**
Witamy się	Przywitaj się Poproś uczniów o wykonanie i przyklejenie sobie naklejek z imionami (np. z taśmy malarskiej).	Uczniowie i trener będą znali swoje imiona.	Flamastry, Samoprzylepne kartki – najlepiej takie do robienia korespondencji seryjnej.	10 min
Poznajemy się	**Gra „Cebula”** Ustawcie dwa koła z krzeseł (mniejsze w większym). Krzesła zwrócone są naprzeciw siebie. Poproś uczniów, aby usiedli na krzesłach. W przypadku nieparzystej liczby osób, zarządź procesem i stwórz z uczniów jedną trójkę (jedna osoba będzie siedzieć naprzeciwko dwóch). Powiedz uczniom, że za chwilę będą mieć do dyspozycji po minucie, aby wraz z siedzącym naprzeciw partnerem/partnerką porozmawiać na określony przez prowadzącego temat. Każdy w parze ma minutę: to znaczy, że przez minutę mówi jedna osoba, a następnie druga. Gdy pada sygnał, należy przerwać rozmowę. Następnie podaj instrukcję, który z kręgów – zewnętrzny czy wewnętrzny – powinien przesunąć się o kilka miejsc w prawo lub w lewo. Podaj następny temat i kolejne pary rozmawiają przez 2 minuty (minuta na osobę). Potem znów następuje zmiana. W czasie wspólnej gry dokonujemy 7 zamian.	Rozbudowujemy wspólnotę całej klasy. Wychodzimy poza ukształtowane na co dzień w klasie grupy nieformalne (koleżeńskiej). Poprzez rozmowy uczniowie poznają bardziej innych uczniów w klasie. Uczniowie mają możliwość porozmawiać z różnymi osobami, nie tylko tymi, z którymi spędzają czas na co dzień.		30 min

	*Pamiętaj, że jeśli w grupie jest jedna trójka to musisz mówić im szybciej o zmianach mówienia w parze. Daj im po 40 sekund na wypowiedź. Zadaj pytania: 1. Jaki jest Twój ulubiony film i dlaczego? 2. Największe marzenie z dzieciństwa? 3. Jaki jest Twój ulubiony zwierzak i dlaczego? 4. Gdzie i dlaczego chciałbyś najbardziej pojechać na wakacje? 5. Gdybyś mógł zjeść kolację z kimkolwiek to kto to był? 6. Twoje 3 życzenia do złotej rybki? 7. Co jest dla Ciebie ważne w przyjaźni?			
	Przerwa			10 min
Skupiamy się	**Gra „Elektryczna pomarańcza”** Podziel uczestników na dwa równe zespoły. Uczniowie siadają na krzesłach ustawionych w dwóch rzędach naprzeciwko siebie. Trener stoi na początku rzędów, skąd będzie podawał impuls poprzez naciśnięcie barku uczniów siedzących najbliżej, czyli tych na początku rzędu. Na końcu rzędów stoi krzesło z piłeczką. Zadaniem drużyn jest przekazywanie sobie impulsu, za pomocą uściśnięcia swojego barku, tak aby ostatnia osoba, szybciej niż drużyna przeciwna, schwyciła piłeczkę. W tym zadaniu drużyny muszą się skupić. Poproś, aby uczniowie na czas gry zamknęli oczy.	Wprowadzamy dobrą energię poprzez zabawę. Jednocześnie uczniowie wyciszają się po przerwie, przed kolejnym zadaniem.	Piłeczka, lub inny mały przedmiot	20 min

	Gra jest punktowana. 1 punkt dla drużyny, która złapie piłeczkę, a −1 punkt, gdy piłka zostanie zabrana bez prawidłowego impulsu. Po każdym wypuszczonym impulsie następuje zmiana miejsc. Pierwsza osoba staje się drugą, druga – trzecią, itd., a ostatnia – pierwszą.			
Uczymy komunikacji bez przemocy 1	**Wprowadzenie do FUPP** Zadaj uczniom pytania i poproś, aby podniosły do góry ręce osoby, które: - Miały taką sytuację, że powiedziały coś drugiej osobie, a ona zrozumiała to inaczej, niż chcieli. - Miały taką sytuację, że podczas rozmowy ktoś się na nich obraził, mimo że nie mieli takich intencji. - Miały czasem takie wrażenie, że inni nie rozumieją ich uczuć i emocji? W komunikacji/rozmowie ludzi (i dzieci i dorosłych) zdarza się, że czasem nie możemy się porozumieć. Dochodzi do nieporozumień, zupełnie jakbyśmy rozmawiali o różnych rzeczach. Dlatego warto wykorzystywać różne narzędzia i metody, by ta komunikacja była bardziej bezpośrednia i mówiąca wprost, co czujemy i czego potrzebujemy. Aby mówić nie oceniając drugiej osoby oraz, aby było konkretnie o sobie i jednocześnie bezpośrednio do drugiej osoby. Np. to, co zrobiłeś sprawiło, że jestem zły i przestraszony. Do tego może służyć nam model FUPP. Zapytaj: co mogą znaczyć poszczególne literki w tym skrócie FUPP?	Uczniowie wiedzą jak skonstruować komunikat, dzięki któremu zostaną zrozumiani. Poznają komunikat FUPP (Fakt, Uczucie, Potrzeba, Prośba).	Plakat z rozrysowanym FUPPem, zalaminowane duże litery F U P P, Przykładowe pary zdań do faktów i opinii, Buźki z emocjami, wydrukowane dla każdego ucznia,	60 min

	Literka F – fakt Literka U – uczucie Literka P – potrzeba Literka P – prośba Następnie proponujesz różne (**poniższe**) gry i zabawy, aby dowiedzieć się oraz nauczyć się rozróżniać co to są fakty, uczucia i potrzeby. **FAKT: dyskusja.** Zapytaj uczniów: ”Jak wam się wydaje, co to jest fakt, a co to jest opinia?” Następnie pokaż uczniom przykładowe pary zdań i niech zdecydują, co jest faktem, a co opinią oraz niech uzasadnią swoją wypowiedź. <u>Przykładowe zdania:</u> Aleksander ma 160 cm wzrostu. Ola jest wysoka. Kacper zawsze jest nieprzygotowany na polski. Karolina dostała w tym tygodniu dwie piątki z geografii. Dziś jest zimno. Dziś jest mi zimno. Po ćwiczeniu zapytaj: Co nam daje posługiwanie się faktami?			

	Dlaczego tak ważne jest, by ustalać, jak każdy z nas je widzi? I jak oddzielać fakty od opinii? **UCZUCIE:** Pokaż uczniom buźki z emocjami (mają pokazywać całe spektrum emocji) i poproś, aby powiedzieli jaka emocja jest na nich wyrażona. Uczniowie zgadują. Poproś, żeby ktoś, kto ma pomysł podniósł rękę do góry i zaczekał na zaproszenie do odpowiedzi. Po odpowiedzi emocje zapisujemy na kartkach A4. Następnie zapytaj uczniów, czy w jakiś sposób można te emocje podzielić? Na pewno padną odpowiedzi w stylu „Na złe/na dobre". Wtedy zapytaj, czy kiedy jest jakaś niebezpieczna sytuacja i zaczynamy się bać, to jest to złe? Odpowiedź: „Nie!" Wyjaśniasz: organizm nas przed czymś ostrzega. Celem jest dojście do stwierdzenia, że nie ma „złych" emocji. Wszystkie są „dobre" i wszystkie są nam potrzebne. Możemy jednak mówić, że mamy emocje przyjemne i nieprzyjemne. **POTRZEBA: Figury z ciał** Podziel klasę na zespoły po 4 osoby. Na początek zrób rozgrzewkę – każdy zespół ma z siebie zrobić: koło, trójkąt, pralkę, rower. Gdy uczniowie są już przygotowani do kreatywnej pracy, każdy zespół losuje kartkę, na której jest zapisana jakaś potrzeba. Zadaniem zespołu jest przygotować figurę z ciał przedstawiającą tę potrzebę. Na wymyślenie figur jest 10 min. Następnie każdy zespół po kolei pokazuje swoją figurę. Reszta klasy zgaduje.			

	Na podsumowanie przypominamy sobie, jakie potrzeby były przedstawione, zapytaj uczniów czy znają jeszcze jakieś inne potrzeby. Zapisz wszystko na tablicy. **PROŚBA: dyskusja** Zapytaj uczniów, co to jest prośba? Jak formułujemy / wypowiadamy prośbę? *Ważne, aby powiedzieć uczniom, że w FUPP prośba ma być zdaniem twierdzącym, nie pytaniem.*			
Robimy przerwę	Przerwa			15 min
Sprężamy się	**Gra „Dyrygent”** Ustawcie krzesła (skierowane do środka) w koło. Spośród uczestników zabawy wybierzcie jednego, który będzie zgadywać, kto jest „dyrygentem”. Zgadujący wychodzi za drzwi lub do innego pomieszczenia, żeby nie słyszał w tym czasie pozostałych uczestników zabawy, czyli orkiestry. Orkiestra wybiera spośród siebie jedną osobę, która zostaje „dyrygentem”. Zgadujący wraca do uczestników i staje w środku koła, natomiast pozostali siedzą wokół niego na krzesełkach. Zadaniem zgadującego jest odgadnięcie, kto z uczestników jest „dyrygentem” grupy. Tymczasem zadaniem „dyrygenta” jest wybijanie i pokazywanie rękami lub nogami rytmu i dźwięków i ciągłe zmienianie tych instrumentów na kolejne tak, by osoba na środku nie odgadła, kto jest „dyrygentem”. Pozostali uczestnicy mają naśladować „dyrygenta” tak, by go nie zdradzić przed osobą zgadującą.	Zwiększamy energię uczniów poprzez grę zespołową.		15 min

Dzielimy klasę na zespoły zadaniowe	**Podziel grupę na 3-4 osobowe zespoły w następujący sposób:** Sprawdź, ile jest osób w grupie. Weź potrzebną liczbę pocztówek i wykonaj z nich puzzle poprzez rozcięcie ich na odpowiednią liczbę kawałków. Poproś uczniów o wylosowanie po jednym fragmencie. Gdy ostatnia osoba wylosuje puzzla, powiedz uczniom, że muszą teraz odnaleźć osoby, które mają fragmenty pasujące do ich kawałków. Zadaniem uczniów jest się odnaleźć oraz ułożyć poprawnie obrazek. Osoby, których puzzle pasują do siebie tworzą grupę w kolejnym ćwiczeniu.	Uczniowie dzielą się na grupy. Praca w nieoczywistych zespołach – wymusza wyjście poza klasowe układy.	Pocztówki, nożyczki.	10 min
Uczymy komunikacji bez przemocy 2	**Ćwiczenia w grupach** Każda grupa otrzymuje kopertę z zadaniem zmiany niemiłych, agresywnych zdań na takie, które są zgodne z komunikatem FUPP. Zdania należy zapisać na kartce. Zespoły mają 12-15 minut na pracę. W trakcie trener podchodzi do zespołów i pomaga wykonać to ćwiczenie. Po zakończeniu ćwiczenia każdy zespół czyta najpierw niepoprawne zdanie, a potem propozycja swojego nowego zapisu.	Uczniowie rozumieją i potrafią posługiwać się tą metodą FUPP.	przygotowane zadania ze zdaniami do zamiany	35 min
	Przerwa			15 min
Uczymy, czym jest projekt	**Czym jest projekt** Przypomnij uczniom, że jednym z elementów waszych wspólnych warsztatów jest przygotowanie przez nich projektów. Zanim jednak zaczniecie je planować, warto zastanowić się, czym projekt tak naprawdę jest. W tym celu podziel klasę na 4-5 osobowe zespoły.	Uczniowie poznają metodę projektową. Wiedzą czym jest projekt i jakie są jego poszczególne etapy.	Karteczki z hasłami do wylosowania, kartki, flamastry	45 min

	Każdy zespół losuje karteczki z elementami projektu (słowa-klucze; poniżej). Ich zadaniem jest zastanowić się, co dane pojęcie oznacza. Na zastanowienie się mają 10 minut. **Słowa-klucze** do wyjaśnienia: Wizja, cel, harmonogram, potrzeby, podział zadań, promocja, małe fanfary, świętowanie, misja, partnerzy projektu, analiza ryzyka, liderstwo, zespół, pomysł. Po przydzielonym czasie zespoły po kolei prezentują swoje opisy. Jeśli dla kogoś coś jest niezrozumiałe, wyjaśnij im to. Następnie uczniowie wracają do zespołów i zastanawiają się, czy słowa te da się jakoś ułożyć, uszeregować. To jak to zrobią, zależy od nich. Jednak nie mogą tych słów ułożyć alfabetycznie. Po 15 minutowej pracy spotykamy się, aby zapoznać się z pomysłami zespołów. Ważne, żeby zaznaczyć im na początku, że nie ma jednej prawidłowej odpowiedzi. Przy tym zadaniu zęsto pojawia się podział chronologiczny: przed rozpoczęciem, w trakcie, po zakończeniu. Jeśli uczniowie nie wpadną na taki pomysł, warto im go również pokazać.			
Podsumowanie	Siadamy w kręgu, zapytaj uczniów, który element dzisiejszego szkolenia był dla nich najciekawszy.			15 min

Warsztat 3: Praca projektem.

FORMY I TECHNIKI PRACY: praca w grupie, wykład i dyskusja, world cafe, klasowe głosowanie.
CZAS TRWANIA: 5 godzin; w czas wliczone są 3 przerwy po 15 min.

CELE
Podczas warsztatu uczniowie:

- dowiedzą się jak badać potrzeby najbliższego otoczenia i na tej podstawie planować projekt;
- zrozumieją, że każde działanie powinno być realizowane w jakimś celu i powinno wynikać z potrzeb danego środowiska;
- zdobędą wiedzę o tym, co to jest cel SMART oraz jak zaplanować działania w projekcie
- stworzą grupy projektowe do klasowych projektów społecznych

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- Flamastry, samoprzylepne kartki – najlepiej etykiety do kopert, kartki A4, A3, flamastry, długopisy, kredki, kropki samoprzylepne do głosowania, papier flipchartowy
- Plakat/kartki z przygotowanymi pomysłami na projekty
- Flipchart z rozrysowanym napisem SMART
- Flipchart z rozrysowanym plakatem o tworzeniu planu działania projektu – plakat z rybą
- kartki z ćwiczeniami na poprawne stawianie celów (7 szt.)

Przebieg:

Blok – co robimy w kolejnych częściach scenariusza	**Treść dla trenera**	**Cel tego bloku – czyli czego uczą się uczestnicy**	**Materiały, których potrzebujesz w kolejnych częściach**	**Czas trwania**
Witamy się	Przywitaj się z uczniami. Zrób z wraz z nimi naklejki z imionami. Przylepcie je sobie wszyscy do ubrań w widocznym miejscu.	Uczniowie i trener będą znali swoje imiona.	Flamastry, Samoprzylepne kartki – najlepiej takie do robienia korespondencji seryjnej.	10 min
Poznajemy się 1	**Rundka z imionami.** Po dwóch tygodniach przerwy dobrze przypomnieć sobie imiona uczestników. Poproś uczniów, aby każdy po kolei powiedział, jak ma na imię oraz co zabrałby ze sobą na bezludną wyspę. Rzecz, którą zabiera musi zaczynać się na pierwszą literę jego imienia. Po rundce zapytaj, czy są jacyś ochotnicy, którzy chcieliby wziąć udział w wyzwaniu i powiedzieć z pamięci imiona i wymienione przez kolegów i koleżanki przedmioty. (np. Paweł – „peleryna”, Kasia – „katamaran”, a Lucyna „lalka”). Poproś o powtórzenie tego przez 3-4 osoby.	Uczniowie integrują się z trenerami i ze sobą nawzajem.		15 min
Poznajemy się 2	**Gra „najlepsze i najgorsze”** Podziel uczniów na 4-osobowe grupy i każdemu zespołowi przekaż listę tematów, do których tworzą listy najlepszych i najgorszych przykładów.	Budujemy wspólnotę klasy poprzez poznawanie siebie nawzajem. Uczniowie	Kartki, flamastry	20 min

	Lista tematów: • imię dla dużego psa, • piosenkarz, • zupa, • miejsce wakacyjnego odpoczynku.	mają możliwość porozmawiać z różnymi osobami, nie tylko z tymi, z którymi spędzają czas na co dzień. Dodatkowo ćwiczą umiejętności negocjacyjne przy wybieraniu przykładów.		
	Zapytaj uczniów, co działo się do tej pory w czasie naszych spotkań. Poinformuj, że dziś będziemy zajmować się głównie tematem projektów.	Uczniowie przypominają sobie, co wydarzyło się na warsztatach do tej pory (warsztaty 1-2). Wprowadzamy uczniów do tematu projektów.		10 min
	Przerwa			15 min
Uczymy metody projektu 1	**„Magiczna różdżka" – zbieranie pomysłów na projekty** Podziel uczniów na 4-5 osobowe grupy. Poproś ich, aby wyobrazili sobie, że mają magiczną różdżkę, dzięki czemu mogą zrobić coś dobrego dla innych w swojej szkole albo w swojej miejscowości. W ciągu 15 minut mają wspólnie ustalić, co chcieliby zmienić, wykorzystując magiczną różdżkę. Następnie omówcie stworzone przez każdą grupę pomysły.	Uczniowie poruszają swoją wyobraźnię i wymyślają, co mogliby zmienić, poprawić wokół siebie. Uczniowie ćwiczą generowanie	Kartki, flamastry	30 min

	Po wystąpieniu wszystkich grup powiedz, że to co wymyślili mogłoby zostać zamienione w konkretne projekty / zamienione w rzeczywistość - czyli w zadania, które w grupie kilku osób można by naprawdę zrealizować i zmienić coś w najbliższym otoczeniu czy świecie.	pomysłów poprzez burzę mózgów i dyskusję. .		
Rozluźniamy się	**Gra „Pingwiny”** Po całej sali rozstawiamy, nieregularnie, krzesła, których ma być o jedno więcej niż uczestników. Mogą być ustawione pojedynczo, albo w maksymalnie 3 osobowe wyspy (krzesła łączą się ze sobą oparciami). Krzesła muszą być ustawione w takiej odległości od siebie, aby móc wokół nich przejść. Z grupy wybieramy jedną osobę, która jest pingwinem. Pingwin porusza się w specyficzny sposób, czyli ma sztywne nogi w kolanach i robi bardzo małe kroki. Celem pingwina jest zająć wolne miejsce. Reszta klasy utrudnia mu to, przesiadając się na krzesłach. **Ważne zasada**: po wstaniu ze swojego krzesła nie można na nim powtórnie usiąść, trzeba znaleźć inne. Jeśli widać, że klasie trudno jest opanować chaos podczas gry, wprowadzamy zasadę, że w jednym momencie mogą wstać maksymalnie 3 osoby.	Wprowadzamy dobrą energię poprzez zabawę. Dodatkowo uczniowie ćwiczą współpracę klasową.		15 min
	Przerwa			15 min
Uczymy metody projektu 2	**Pomysł na projekt** Na początek zorganizuj targ tematów. Przyklej na tablicy i na ścianach tematy oraz krótkie opisy na projekty wypracowane przy magicznej różdżce oraz tematy projektów zaproponowane przez Fundację Edukacyjną Jana Karskiego. Opowiedz po kolei uczniom o każdym temacie i pomyśle – ważne, aby uczniowie usłyszeli o pomysłach	Uczniowie decydują, które projekty chcieliby realizować w klasie. Dzielą się swoimi pomysłami i	Flipcharty, flamastry, kartki, kropki samoprzylepne do głosowania, plakat/kartki z przygotowanymi pomysłami na projekty,	45 min

	Fundacji. Następnie powiedz, że będziemy wybierać tematy do dalszej klasowej pracy. Poproś uczniów, aby za pomocą kropek (każdy otrzymuje 3) zdecydowali, które projekty jako klasa chcieliby zorganizować. Po zakończeniu głosowania podliczamy punkty pod każdym tematem. Przeklejamy w jedno miejsce na tablicy maksymalnie 5-6 projektów do dalszej pracy (w zależności od liczebności klasy). Powiedz, że teraz metodą world cafe będziemy zajmować się grupowo wybranymi przed chwilą tematami na projekty. Opowiedz uczniom jak będziemy pracować. Metoda polega na tym, że przy 5-6 stołach organizujemy dyskusję o danym projekcie. Uczniowie mogą wtedy wymyślać, co mogłoby się zadziać w projekcie i jaki mają na to pomysł. Nic nie może ich w tym ograniczać. Wszystkie pomysły powinny być zapisywane na flipchartach położonych na stołach. Po ustalonym czasie następuje zmiana i uczniowie idą do innego stolika, przy czym należy zachęcać uczniów, aby nie chodzili całą grupą, ale rozpraszali się po różnych stolikach. Każdy uczeń ma porozmawiać i wymienić się pomysłami przy minimum 3 stolikach (robimy 3 zmiany). Czas rozmów przy każdym stoliku to 7 minut. Zapytaj uczniów, czy rozumieją zasady i czy mają jakieś	przemyśleniami w każdym projekcie. Uczniowie decydują, jaki projekt chcieliby osobiście realizować i w efekcie końcowym tworzą grupy projektowe.	kredki	

	pytania. Jeśli nie, to zaproś ich do pierwszych stolików. Po 7 minutach dokonaj zmiany. I po następnych 7 minutach kolejną. Po 21 minutach poproś zespoły, które siedzą przy stolikach, aby w kilku zdaniach podsumowały to co zostało zapisane na flipcharcie, który leży na ich stoliku. Po podsumowaniu poproś uczniów, aby zastanowili się, który z tych projektów chcieliby osobiście zrealizować. Następnie zaproś ich, aby stanęli przy wybranym przez siebie projekcie-stoliku. Daj im chwilę czasu na zastanowienie się i przemieszczenie. Kiedy już każdy wybierze i stanie przy wybranym stole, powiedz, że osoby, które stoją przy jednym stole będą jednym zespołem realizującym dany projekt. Pamiętaj, że jako trener musisz zarządzić bardzo mocno i odpowiedzialnie tym procesem, aby nikt nie został sam i nie poczuł się gorszy albo mało lubiany w klasie. W przypadku, gdy przy którymś stoliku mamy np. tylko 2 osoby zachęcamy klasę, aby łączyła się w większe zespoły. Warto wówczas pomóc uczniowi wskazać projekt najbardziej zbliżony do tego, który wybrał (poprzez podobieństwa). Możesz również poprosić pozostałe zespoły, żeby powiedziały, dlaczego warto dołączyć do ich zespołu. Przy 30 osobowej klasie powinny być realizowane minimum 3 projekty.			
Uczymy metody	**Cele**	Uczniowie zapoznają	Flipchart z napisem	40 min

projektu 2	Na początek powiedz, że w projektach, ale też w działaniach różnych firm czy organizacji ludzie starają się, aby cele były dobrze sformułowane. Inni muszą wiedzieć, dlaczego coś chcecie zrobić. Dobrze sformułowany cel to klucz do sukcesu! Pokazujemy uczniom flipchart z napisem SMART • S – Sprecyzowany (konkretny i zrozumiały) • M – Mierzalny (czyli, po jakich faktach poznacie że projekt jest sukcesem) • A – Atrakcyjny (czy jest potrzebny) • R – Realistyczny (możliwy do wykonania) • T – Terminowy (określony w czasie). Spytaj, co to dla nich znaczy, że coś jest sprecyzowane, mierzalne, atrakcyjne, realistyczne, terminowe. Następnie zaproponuj przećwiczenie smartowania celów. Poproś, aby uczniowie odliczali od 1 do 5 i usiedli w zespołach przypisanych do tych numerów. Rozdaj grupom karty z ćwiczeniem. Poproś uczestników, aby przeczytali najpierw przykład 1 i na forum opowiedzieli, który z tych przykładów jest celem SMART: Przykład 1. "Chcę mieć dobre oceny w szkole" "Jest maj 2018 roku. Na koniec roku szkolnego mam 4 oceny bardzo dobre - z fizyki, j. angielskiego, matematyki i geografii".	się z metodologią – poznają, czym są cele SMART. Opracowują cel swojego projektu.	SMART, kartki z ćwiczeniami x 7	

	Trener zadaje pytania, kierując uczestników ku prawidłowym odpowiedziom. Następnie rozdaj przykład 2, i poproś, aby każdy zespół popracował indywidualnie. Zespoły mają zastanowić się czy cel jest SMART, a jeżeli nie, to jak można by go poprawić, aby brzmiał dobrze. Przykład 2. Cel: Pomoc zwierzętom, aby nie marzły zimą. Po 10 minutach sprawdzamy, co wypracowały zespoły. Po zdobyciu wiedzy, prosimy, aby uczniowie zebrali się w swoich grupach projektowych i napisali jaki jest cel ich projektu.			
	Przerwa			15 min
Rozgrzewamy się	**Zabawa: „sałatka owocowa”** Każdy z uczniów po kolei mówi jakim jest owocem (bądź warzywem, jeśli grupa jest liczna). Zadaniem całej klasy jest zapamiętać, kto jest kim. Ustawiamy koło z krzeseł, na których siadają uczniowie. Na środku zostaje trener, który nie ma swojego miejsca. Zadaniem osoby na środku jest uderzenie w kolano (za pomocą rulonu z papieru) osoby, która reprezentuje dany owoc bądź warzywo. Aby nie zostać uderzonym i nie znaleźć się na środku należy szybko podać inny owoc. Zmiana dokonuje się dopiero wtedy, gdy osoba w środku będzie szybsza niż mówiący w kole.	Uczniowie pobudzają energię do dalszego działania. Uczniowie ćwiczą koncentrację i zapamiętywanie.	Rulon z papieru (np. z flipcharta).	15 min

Uczymy metody projektu 4	**Diagnoza lokalna** Poproś uczniów, by usiedli swobodnie i powiedz, że przeczytasz im zaraz bajkę. Poproś, aby uważnie cię wysłuchali, bo później będziesz mieć do nich kilka pytań. *Było sobie czterech ślepców, którzy wędrowali przez świat. W pewnym momencie napotkali przeszkodę. Aby zorientować się, co to jest, zaczęli jej dotykać. - To jest gruba lina – powiedział jeden. - Nie, to kolumna – stwierdził drugi. - Nie macie racji, to jest wąż – zdenerwował się trzeci. Czwarty natomiast stwierdził – to dzida. Pokłócili się i rozeszli każdy w swoją stronę. Tymczasem był to... słoń. Jeden ze ślepców dotykał ogona, drugi nogi, trzeci trąby, a czwarty – kła.* Po zapoznaniu uczestników z bajką zapytaj ich, jak ją rozumieją: • Co mówi nam o tym, jak poszczególne osoby postrzegają świat? • Dlaczego nie powinniśmy polegać na jednostkowych opiniach, a starać się poznać jak najwięcej punktów widzenia? • Zapytaj też jak ją rozumieją w kontekście zdobywania informacji o społeczności i o realizowaniu projektów? Po wypowiedziach uczniów, powiedź im, że każdy z nas widzi świat na swój własny sposób. W sposób subiektywny. Często zakładamy, że inni widzą świat tak jak my (co nie jest prawdą). W różnych działaniach dodatkowe spojrzenia, głosy, informacje pozwalają nam lepiej dopasować nasze pomysły i działania do rzeczywistych potrzeb. Oczywiście	Uczniowie są świadomi znaczenia diagnozy dla dobrego planowana działań w projekcie. Ćwiczą zdolność krytycznego myślenia i analizy informacji.		15 min

	zapytanie innych osób, nigdy nie daje nam całkowicie obiektywnego obrazu, bo w takim przypadku trzeba by zapytać wszystkich. Ale na pewno przybliża nas to do bardziej efektywnego działania. Następnie poproś uczniów, aby mając w głowie projekty, które będziemy realizować w klasie zastanowili się, w jaki sposób można zbadać czy są potrzebne oraz jak powinny być zrealizowane, aby rzeczywiście odpowiadały na potrzeby otoczenia. Moderuj dyskusję. Postaraj się, aby do każdego pomysłu padły jakieś propozycje. Oraz zwróć uwagę, aby diagnoza była różnorodna – np. zrobienie ankiet, wywiadów, spacer badawczy. Na koniec powiedz uczniom, że zadaniem ich zespołów będzie zrobienie między tymi a kolejnymi warsztatami diagnozy lokalnej. Czyli każdy zespół musi sprawdzić czego inni, dla których robią projekt potrzebują.			
Uczymy metody projektu 4	**Harmonogram działań** Zespołu projektowe mają już pomysł i cel. Czas na zastanowienie się nad etapami projektu, diagnozą, harmonogramem, podziałem obowiązków. Dodatkowo uczniowie muszą wymyśleć tytuł swojego projektu i zaprojektować logo zespołu. Pokaż zespołom, za pomocą rysunku z rybą, jak mogą sobie zaplanować swoje działania. Głowa ryby to cel, ości to konkretne działania. Rozdaj każdemu zespołowi dużą flipchartową kartkę i powiedz, aby zespoły zaplanowały swój projekt. Powiedz, że czas na zrobienie tego zadania to	Uczniowie tworzą harmonogram swojego projektu grupowego.	Rozrysowany plakat z rybą, flipcharty, flamastry, kredki	30 min

	25 minut. Po wyznaczonym czasie poproś zespoły, aby zaprezentowały swoje prace. Każdy zespół ma maksymalnie po 5 minut na wypowiedź. Zwróć uwagę, czy wszystkie etapy, m.in. diagnoza, są zaplanowane.			
	Zakończenie			10 min

Warsztat 4. Wystąpienie publiczne.

FORMY I TECHNIKI PRACY: praca w grupie, praca indywidualna, wykład wraz z dyskusją, oglądanie filmów, ćwiczenia.
CZAS TRWANIA: 5 godzin; w czas wliczone są 3 przerwy po 10-15 min.

CELE
Podczas warsztatu uczniowie:

- zdobędą wiedzę, czym jest dobre wystąpienie publiczne, jaki powinien być jego cel, jakie ma elementy, o czym warto pamiętać występując
- zrozumieją dlaczego warto strukturyzować wypowiedź
- przećwiczą tworzenie struktury swojej wypowiedzi
- przećwiczą współpracę w klasie

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- Flamastry, samoprzylepne kartki – najlepiej etykiety do kopert, kartki A4, A3, flamastry, długopisy, kredki
- Kartki z wydrukowaną tarczą herbową
- Piłeczka albo inny lekki przedmiot.
- Filmy, rzutnik, komputer, głośniki
- 3 wybrane filmy
- Prezentacja – wystąpienia publiczne
- Treść zadania – róża, dom, samochód, kot
- Małe poduszki
- Zdania dla uczniów do drzewek kogicznych

Przebieg:

Blok – co robimy w kolejnych częściach scenariusza	Treść dla trenera	Cel tego bloku – czyli czego uczą się uczestnicy	Materiały, których potrzebujesz w kolejnych częściach	Czas trwania
Witamy się	Przywitaj się z uczniami. Zrób wraz z nimi naklejki z imionami. Przylepcie je sobie wszyscy do ubrań w widocznym miejscu.	Uczniowie i trener będą znali swoje imiona.	Flamastry, Samoprzylepne kartki – najlepiej takie do robienia korespondencji seryjnej.	10 min
Poznajemy się 1 - występujemy	**„Herb”** Rozdaj uczestnikom arkusze z narysowaną tarczą herbową i poproś uczniów o narysowanie w niej własnego herbu. W herbie mają się znaleźć takie informacje jak: imię i nazwisko, moje 3 mocne strony, 3 największa zalety, 3 rzeczy, które umiem zrobić. W trakcie omówienia prosimy każdą osobę o zaprezentowanie po jednej wybranej informacji z każdego pola. Przewidywany czas na wypełnienie – 10 minut; na prezentację – 1 minuta na osobę. Po zakończonym ćwiczeniu wywieszamy herby w sali.	Uczniowie poznają swoje dobre i mocne strony.	Kartki z wydrukowaną tarczą herbową, flamastry, kredki	35 min
Współpracujemy	**Gra”Krążący przedmiot”** Grupa siedzi na podłodze w okręgu. Jedna osoba siedzi w środku. Po okręgu, za plecami przekazujemy sobie jakiś przedmiot, np. piłkę, ale tak, żeby zgadujący nie wiedział kto ją aktualnie ma, zatem blefowanie jak najbardziej jest wskazane. Osoba na środku może na hasło STOP sprawdzić daną osobę, którą podejrzewa o posiadanie piłki. Ważne,	Wprowadzamy dobrą energię poprzez zabawę, ednocześnie uczniowie ćwiczą współpracę klasową.	Piłeczka albo inny lekki przedmiot.	20 min

	żeby po haśle „stop” nie przekazywać przedmiotu dalej. Jeśli osoba w środku zgadnie następuje zmiana zgadującego albo – ewentualnie - po pięciu nieudanych próbach.			
	Przerwa			15 min
Występujemy publicznie 1	**Dobre wystąpienie publiczne** Na początek podziel uczniów na mniejsze grupy. Poinformuj ich, że za chwilę pokażesz im 3 filmiki po maksymalnie 5 minut. Ich zadaniem podczas projekcji jest zastanowić się i zapisać sobie, co ich zdaniem sprawia, że o wystąpieniu publicznym możemy powiedzieć, że jest dobre. Puść filmy. Poproś uczniów, aby w zespołach zastanowili się nad odpowiedzią na pytanie „co to znaczy dobre wystąpienie publiczne”. Na wykonanie zadania daj im czas 10 minut. Po zakończeniu pracy, zrób szybkie głosowanie: które wystąpienie z obejrzanych na filmikach najbardziej ci się podobało. Zapisz wyniki na tablicy. Następnie poproś zespoły, aby zaprezentowały wyniki swojej grupowej pracy na temat dobrego wystąpienia publicznego. Na koniec podsumuj to co zostało powiedziane. W razie potrzeby dopowiedz rzeczy, które nie zostały wymienione np.: wystąpienie jest wiarygodne, ma strukturę, ma określony cel, mówcy udaje się namówić ludzi do tego, o czym mówił.	Uczniowie dowiadują się, czym jest dobre wystąpienia publiczne. Wiedzą o co należy zadbać podczas wystąpienia.	Filmy, rzutnik, komputer, głośniki, filmy, kartki, flamastry	50 min

Występujemy publicznie 2	**Odwołanie się do swoich doświadczeń** Przed przerwą poproś uczniów, aby każdy z nich zastanowił się i napisał na post-icie, kiedy miał jakieś wystąpienie publiczne. Jeżeli będą niepewni, co do tego co rozumiemy poprzez „wystąpienie publiczne" warto dopowiedzieć, że to każda sytuacja, w której mówiliśmy coś przed innymi: w klasie, grupie koleżeńskiej, w domu, czy w jakiejkolwiek innej sytuacji; Każde wystąpienie zapisujemy na osobnej kartce. Po indywidualnej burzy mózgów uczniowie przyklejają karteczki do tablicy. Posegreguj je i stwórz większe kategorie (np. na apelu, na zbiórce harcerskiej, w klasie, w kościele). Pokaż im, że jako klasa mają dużo doświadczeń i dużo okazji do występowania.	Uczniowie uświadamiają sobie, że każdy z nich ma za sobą jakieś wystąpienie. Dowiadują się, że wystąpienia publiczne to nie tylko momenty, gdy jest duża publiczność.	Post-it, długopisy	15 min
	Przerwa			15 min
Pobudzamy się	**Gra „Wiewiórka do dziupli"** Poproś uczniów, aby dobrali się w trójki – dobrze jeśli na końcu zostanie 1 osoba. Następnie dwoje dzieci łapie się za ręce tworząc dla kolegi „dziuplę". Trzecia osoba jest wiewiórką i chowa się w dziupli. Na określony sygnał „wiewiórki" muszą zmieniać dziuple. W tym czasie „wiewiórka" bez domu szuka schronienia i korzystając z momentu zmiany, znajduje dziuple. Po kilku zmianach odwracamy role wiewiórek, by wszyscy tworzący dziuple także uczestniczyli w grze.	Wprowadzamy dobrą energię poprzez zabawę.		20 min
Wystąpienia	**Interaktywna prezentacja trenera** na temat wystąpień	Uczniowie poznają	Przygotowana	20 min

publiczne 3	publicznych (prezentacja w załączniku)	przykłady dobrych wystąpień publicznych. Wiedzą, o co należy zadbać podczas wystąpienia.	prezentacja[12]	
Występujemy publicznie 4	**Róża, dom, samochód, kot (załącznik)** Rozdaj kartki i długopisy wszystkim uczniom. Poinformuj ich, że za chwilę przeczytasz im 16 wyrazów. Dopiero kiedy skończysz czytać, mogą zapisywać je na kartce. Czytasz wyrazy, po zakończeniu uczniowie zapisują. Następnie poproś uczniów, aby odwrócili kartki i poinformuj ich, że powtórzysz ćwiczenie. Czytasz 16 wyrazów i po zakończeniu uczniowie mogą zapisać. (Za drugim razem wyrazy nie są już rozsypane, ale są logicznie ze sobą powiązane). Poproś, aby uczniowie policzyli ile wyrazów mieli za 1, a ile za 2 razem (*zazwyczaj ¾ uczestników ma więcej za drugim razem).* Zadaj uczniom pytania: - czemu za drugim razem macie więcej wyrazów? - co pomagało zapamiętać te wyrazy? - czy mieliście jakąś technikę zapamiętywania? Na koniec ćwiczenia podsumuj najważniejsze kwestie.	Uczniowie dowiadują się, dlaczego istotna jest struktura wypowiedzi.	Kartki, długopisy, wydrukowany opis zadania	20 min
	Przerwa			15 min
Wypuszczamy	**Gra ruchowa „Poduszki”:**	Wprowadzamy dobrą	Małe poduszki	20 min

[12] Zawartość prezentacji w materiale dołączonym do scenariuszy (USB, DVD);

powietrze	Grupa staje w kręgu. Do gry potrzebna jest parzysta liczba osób. Stojąc w kręgu, odliczamy w taki sposób, żeby co druga osoba należała do tej samej drużyny. Powstają drużyny A i B. Prowadzący wręcza jednej osobie z grupy A i jednej z grupy B po jednej poduszce – osoby te powinny stać naprzeciwko siebie w kole. Na znak prowadzącego uczestnicy zaczynają podawać sobie poduszkę zgodnie ze wskazówkami zegara, przy czym członkowie grupy A podają poduszkę zawsze członkom swojej grupy. To samo dotyczy członków grupy B. Poduszka grupy, która dogoni drugą poduszkę – wygrywa. Należy pamiętać o tym, że poduszki nie można przerzucać przez całe koło, musi jej dotknąć każda kolejna osoba z grupy. Zespoły w czasie gry nie mogą sobie przeszkadzać.	energię poprzez zabawę.		
Występujemy publicznie 5	**Drzewko logiczne** Pokaż uczniom sposób przygotowywania wypowiedzi zwany drzewkiem logicznym. Z tezy/stwierdzenia, wypływają argumenty, a z nich uzasadnienia. Zaproponuj klasie wspólne przećwiczenie tego modelu. Przeczytaj przykład: „Warto być uczniem”. Poproś, aby uczniowie na zasadzie burzy mózgów podawali różne uzasadnienia, dlaczego warto być uczniem. Następnie wspólnie zaszeregujcie uzasadnienia w większe zbiory argumentów. Na zakończenie „na czysto” rozrysuj schemat. Teza: - warto być uczniem.	Uczniowie dowiadują się jak ważna jest struktura wypowiedzi.	Kartki, flamastry, przygotowane zdania do ćwiczeń dla uczniów	35 min

	Zbiory argumentów: - związane z rozwojem, finansowe, związane z innymi ludźmi Uzasadnienia (argumenty): - rozwój – można mieć lepszą pracę, dowiadujemy się czegoś nowego, możemy bez porozumiewać się z dziećmi z innych krajów. - finansowe – tańsze bilety autobusowe, zniżki do kina, na basen, itp., stypendia za naukę - inni ludzie – mamy przyjaciół, możemy brać udział w fajnych projektach. Po pracy na forum klasy podziel uczniów na mniejsze zespoły. Każdy z zespołów dostaje zdanie do zrobienia drzewka logicznego. Zespoły przygotowują swoje zdania (10 min.), a następnie odbywa się prezentacja na forum.			
Podsumowanie	**Podsumowanie** Zapytaj uczniów, że gdyby byli trenerami odpowiedzialnymi za takie szkolenie, to z którego elementu warsztatu na pewno by nie zrezygnowali?			10 min

Warsztat 5: Jak przygotować się do wystąpienia publicznego.

FORMY I TECHNIKI PRACY: praca w grupie, praca całą klasą, występowanie przed publicznością, ćwiczenia.
CZAS TRWANIA: 5 godzin; w czas wliczone są 3 przerwy po 10-15 min.

CELE
Podczas warsztatu uczniowie:

- poznają sposoby i ćwiczenia na odstresowanie się przed wystąpieniem
- przećwiczą występowania przed całą klasą
- powtórzą elementy działań projektowych
- umocnią ducha współpracy w klasie

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- Flamastry, samoprzylepne kartki – najlepiej etykiety do kopert, kartki A4, A3, flamastry, długopisy
- Karta z ćwiczeniami odstresowującymi wraz z wyjaśnieniem na co te ćwiczenia wpływają
- Kartki z pytaniami do przygotowywania wystąpień publicznych
- Przedmiot do podawania sobie podczas podsumowania, jako atrybut osoby mówiącej

Przebieg:

Blok – co robimy w kolejnych częściach scenariusza	**Treść dla trenera**	**Cel tego bloku – czyli czego uczą się uczestnicy**	**Materiały, których potrzebujesz w kolejnych częściach**	**Czas trwania**
Witamy się	Przywitaj się z uczniami. Zrób z wraz z nimi naklejki z imionami. Przylepcie je sobie wszyscy do ubrań w widocznym miejscu.	Uczniowie i trener będą znali swoje imiona.	Flamastry, Samoprzylepne kartki – najlepiej takie do robienia korespondencji seryjnej.	10 min
Poznajemy się	**Rundka z imionami.** Po dłuższej przerwie dobrze przypomnieć swoje imiona. Poproś uczniów, aby każdy po kolei powiedział, jak ma na imię oraz pokazał gest, który go charakteryzuje. Osoba rozpoczynająca zabawę robi krok naprzód, mówi swoje imię, wykonując przy tym jakiś ruch (np. drapie się za uchem, klaszcze, podskakuje itp.) i wraca na swoje miejsce. Następnie cała grupa robi krok do przodu, powtarza imię i gest osoby, która go przed chwilą wykonała.	Uczniowie pogłębiają wiedzę o sobie nawzajem oraz oswajają się trenerem.		15 min
Rozluźniamy się	**Gra „Księżniczki, rycerze i smoki”** Zabawa oparta na zasadach gry w „papier-kamień-nożyce”. Dwie grupy stają naprzeciwko siebie w szeregach. Po umówieniu się w swoich drużynach, co pokazują, na 3-4 wykonują gest. • Smok zjada księżniczkę, • Rycerz zabija smoka, • Księżniczka pokonuje rycerza swym wdziękiem.	Wprowadzamy dobrą energię poprzez zabawę. Jednocześnie uczniowie ćwiczą współprace klasową		15 min

	Jak pokazywać gesty: • „Smoki” pokazują rękami gest paszczy • „Rycerze” gest ugodzenia smoka mieczem • ”Księżniczki” dygają z wdziękiem.			
Przypominamy sobie, co się działo	Zapytaj uczniów, co działo się do tej pory w czasie waszych spotkań. Poinformuj, że dziś część czasu poświęcicie na wystąpienia publiczne, a trochę czasu na projekty, które przygotowują.	Utrwalenie dotychczasowych aktywności w ramach programu.		10 min
	Przerwa			15 min
Występujemy publicznie 1	Wspomnij, że do tej pory uczyliśmy się, jak dobrze występować, ale jeszcze tego nie ćwiczyliśmy. Dziś będzie taka możliwość. *(prawdopodobnie będzie poruszenie w klasie).* Natomiast zanim wszyscy wystąpią, to pokażemy, co robić przed wystąpieniem, aby zdjąć z siebie jak najwięcej stresu. **Ćwiczenia odstresowujące.** Pokaż uczniom 3-4 ćwiczenia na odstresowanie i rozgrzewkę aparatu mowy przed przemówieniem. Wybierz ćwiczenia z tych znajdujących się w załączniku. Ćwiczenia zaczerpnięte są z Uniwersytetu Dzieci i Młodzieży - wklasie.uniwersytetdzieci.pl W trakcie podsumowywania ćwiczeń pokaż uczniom, że trema przed wystąpieniem jest naturalna, dobra, że pokazuje, że nam zależy. Powiedź, że trema może nas mobilizować. Ważne tylko, aby nie skupiać się na strachu („Zobaczą mnie i będą mnie oceniać”).	Uczniowie dowiadują się, co można zrobić, żeby zmniejszyć stres przed wystąpieniem.	Karta z ćwiczeniami odstresowującymi wraz z wyjaśnieniem na co te ćwiczenia wpływają.	15 min

Występujemy publicznie 2	**Przygotowanie wystąpień i wystąpienia** Podziel uczniów na 3-osobowe zespoły. Powiedź, że będą mieć 20 minut, aby przygotować się do wspólnego wystąpienia przed całą klasą. Uczniowie przygotowują w zespole jedno wspólne wystąpienie. W przygotowaniu pomaga im karta pracy z pytaniami: - nazywamy się - wspólnie mamy … lat - w wolnym czasie bardzo lubimy robić (zainteresowania, hobby) - w naszej klasie lubimy gdy… - najlepsze wystąpienie publiczne to takie.. - kiedy myślimy o wystąpieniu publicznym to pojawiają się nam różne emocje, takie jak.. - według nas, najlepszym sposobem na poradzenie sobie ze stresem jest.. Powiedź uczniom, że muszą zadbać o to, że w czasie wystąpienia głos mają zabrać wszystkie osoby z grupy – muszą więc odpowiednio się podzielić. Poproś uczniów, aby starali się występować bez kartki. Zapewnij ich i zachęć, aby w trakcie wystąpienia się wspierali i sobie pomagali. Prezentacje (10 zespołów x 3 minuty) Po wszystkich wystąpieniach zrób małe podsumowanie: 15 min. - jak się czuli przed wystąpieniem i w jego trakcie?	Uczniowie ćwiczą umiejętność występowania publicznego. Uczniowie tworzą wspólny katalog dobrych rad dla występujących.	Kartki z pytaniami, kartki, długopisy	75 min

	- czy występowanie można polubić? Co powinno się robić, aby tak się stało? - (jeśli starczy czasu) stwórz z uczniami katalog dobrych rad przed występem.			
	Przerwa			15 min
Rozluźniamy się	**Gra „woda-ląd”** Przyklej papierową taśmę na podłodze. Po jednej jej stronie jest morze, po drugiej ląd. Wszyscy uczniowie stają po tej samej stronie. Trener mówiąc „morze” albo „ląd” daje znak, czy uczniowie mają zostać w miejscu, czy przeskoczyć na drugą stronę. Mów hasła tak, aby jak najbardziej mylić uczestników. Podczas gry, osoby, które się pomyliły, odpadają. Gra toczy się do zwycięstwa jednej osoby.	Wprowadzamy dobrą energię poprzez zabawę.	Taśma malarska	15 min
Projektujemy	**Praca w grupach projektowych** Poproś uczniów, aby podzielili się na grupy, w których realizują swoje projekty. Uczniowie mają ok. 10-15 minut, aby porozmawiać o tym, co już zrobili, podzielić się kolejnymi zadaniami. Po upływie przydzielonego czasu poproś, aby każdy zespół opowiedział, jak wygląda sytuacja w jego projekcie. Powiedź uczniom, że jesteśmy już po warsztatach z wystąpień i dobrze, aby prezentując swoje projekty pamiętali o tych rzeczach, o których rozmawialiśmy.	Uczniowie podsumowują dotychczasowe działania projektowe, i planują kolejne etapy.		45 min
	Przerwa			15 min
Współpracujemy	**Gra zespołowa „Tsunami”** Przekaż uczniom informację, że znajdują się na wyspie, która	Uczniowie ćwiczą współprace		30 min

	w przeciągu 20 minut zostanie zalana przez tsunami. Ich zadaniem jest przedostać się na drugą wyspę znajdującą się nieopodal. Do pomocy mają tratwy – otrzymują tyle tratw, ile mają osób na wyspie. Zasady poruszania się: - tratwy nie można samopas położyć na wodzie – wtedy jest porywana przez wiatr - na każdej tratwie może stać minimum 1 noga, a maksimum 2 - zadania nie można wykonać w pojedynkę. - zespół wygrywa tylko wówczas, kiedy na druga wyspę przedostaną się wszyscy uczestnicy.	klasową.		
Podsumowanie	**Podsumowanie pierwszego cyklu zajęć** Powiedz uczniom, że za nimi pierwszy cykl zajęć. Następny raz spotkacie się za kilka miesięcy. Tym razem zaproponuj im podsumowanie - podziękowanie wybranej osobie za coś, co wydarzyło się w trakcie szkolenia. Zapraszamy pierwszą osobę do wypowiedzi, a następnie idziemy w prawo albo w lewo.	Uczniowie wraz z trenerami podsumowują dotychczasowe warsztaty.	Przedmiot do podawania sobie podczas podsumowania, jako atrybut osoby mówiącej.	30 min

Warsztat 6: Rozwiązywanie konfliktów.

FORMY I TECHNIKI PRACY: praca w grupie, prezentacje, scenki, role-playing-game, ćwiczenie zespołowe.
CZAS TRWANIA: 5 godzin; w czas wliczone są 3 przerwy po 15 min.

CELE
Podczas warsztatu uczniowie:

- zdobędą wiedzę o tym, czym jest konflikt, oraz jakie są style i metody rozwiązywania konfliktów,
- doświadczą sytuacji konfliktu i zobaczą, co należy zrobić, aby do niego nie doszło;
- podsumują pracę zespołów projektowych, podzielą się wynikami swojej pracy oraz ewaluacją pracy zespołu.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- Flamastry, samoprzylepne kartki – najlepiej etykiety do kopert, kartki A4, A3, flamastry, długopisy
- Wydrukowane kartki z pytaniami na podsumowanie
- Materiał dla trenera pokazujący style rozwiązywania konfliktów
- Materiał dla trenera pokazujący jak działać/reagować podczas konfliktu
- Instrukcje dla zespołów do odegrania scenek

Przebieg:

Blok – co robimy w kolejnych częściach scenariusza	Treść dla trenera	Cel tego bloku – czyli czego uczą się uczestnicy	Materiały, których potrzebujesz w kolejnych częściach	Czas trwania
Witamy się	Przywitaj się z uczniami. Zrób wraz z nimi naklejki z imionami. Przylepcie je sobie wszyscy do ubrań w widocznym miejscu.	Uczniowie i trener będą znali swoje imiona.		10 min
Poznajemy się	**Przypominamy sobie imiona uczestników** Poproś, aby każdy napisał na kartce pionowo litery swojego imienia, dopisując do każdej z nich wyraz, który stanowi jednocześnie listę swoich cech: **M**iła **A**sertywna **R**ozgadana **T**owarzyska **A**mbitna Po zapisaniu poproś po kolei uczniów o przeczytanie swoich imion i cech.	Uczniowie pogłębiają wiedzę o sobie nawzajem oraz oswajają się trenerem.	Kartki z wydrukowanym flamastry, kredki	20 min
Podsumowujemy nasze projekty	**Podsumowanie** Na początek zapowiedz, że dzisiejszy warsztat składa się z dwóch części – podsumowania projektów oraz drugiego tematu jakim jest rozwiązywanie konfliktów. Zaczynamy od podsumowania. Powiedz uczniom, że nieodłącznym elementem realizacji projektu jest	Wprowadzamy dobrą energię poprzez zabawę.	Wydrukowane kartki z pytaniami na podsumowanie, flamastry, długopisy	20 min

	podsumowanie, czyli z jednej strony pokazanie wyników swojej pracy, a z drugiej zobaczenie, co się udało, co powinno się następnym razem zrobić inaczej, co warto zapamiętać. Powiedz uczniom, że zrobimy teraz podsumowanie. Poproś uczniów, aby usiedli w swoich grupach projektowych. Każdej z grup rozdaje narysowany plakat z pytaniami, na które jako zespół muszą odpowiedzieć. Ważne, że uzupełnienie plakatu wymaga wcześniejszego omówienia odpowiedzi przez całą grupę. Czyli powtórz, że najpierw zespoły omawiają pytanie, a następnie zapisują „na czysto" odpowiedź na plakacie. Pytania do podsumowania: - co zrobiliście w ramach swojego projektu? - z czego podczas realizacji projektu jesteście najbardziej zadowoleni? - co następnym razem zrobilibyście inaczej? - w skali od 1 do 10 na ile oceniacie Waszą pracę zespołową. - dlaczego daliście sobie tyle punktów? - gdyby przyszedł do Was inny zespół i powiedział, że chce zrobić taki projekt jak Wasz, to jakie rady byście mu dali?			
	Przerwa			15 min
Prezentujemy zrealizowane projekty - występujemy	**Podsumowanie na forum** Poproś, aby każdy zespół zaprezentował wyniki swojej pracy. Po kolei każdy zespół pokazuje wszystkim plakat, a jego członkowie opowiadają/czytają to, co wspólnie uzgodnili.	Uczniowie podsumowują swoje projekty oraz ich pracę zespołową.		30 min

	Na koniec każdego wystąpienia zapytaj, czy ktoś z klasy ma jakieś pytania. Przyjmij ich kilka.			
Co dalej w projekcie?	**Co dalej w projekcie?** Opowiedz uczniom, co się będzie dalej działo w związku z ich projektami. Powiedź, że na zakończenie całego cyklu – czyli po wszystkich szkleniach, uczniowie ze wszystkich szkół spotkają się w Warszawie na duże wspólne podsumowanie. Powiedź uczniom, że na tym warszawskim wydarzeniu będą mieli możliwość pokazać swój projekt i jego efekty innym dzieciom. Powiedź, że dokładna forma w jakiej odbędzie się to wydarzenie i co dokładnie mają przygotować, zostanie przekazana im przez nauczyciela. Teraz jest czas na ewentualne pytania do trenera.	Uczniowie dowiadują się, co będzie się dalej działo w projekcie po zakończeniu warsztatów.	Dokładna informacja o tym, jak będzie wyglądać podsumowanie projektu w Warszawie (*dotyczy I edycji 2020/2021)	10 min
	Przerwa			15 min
Rozśmieszamy się	**„Rozśmieszanki”** Podziel dzieci na dwie drużyny i poproś, aby stanęły naprzeciwko siebie. Zadaniem pierwszej drużyny na znak prowadzącego jest rozśmieszenie przeciwników. Przeciwnicy muszą zachować „kamienną twarz”. Osoby, które nie będą mogły powstrzymać się od roześmiania się, dołączają do drużyny rozśmieszającej. Po 30 sekundach następuje zakończenie rundy i osoby wracają do swojej początkowej drużyny. Na znak prowadzącego przeciwnicy się rewanżują i rozśmieszają. Osoby które nie wytrzymają i się uśmiechną, przechodzą do drużyny rozśmieszającej. Zabawa kończy się na znak prowadzącego. Uwaga! W grze nie można łaskotać.	Wprowadzamy dobrą energię poprzez zabawę.		15 min
Wprowadzenie do	**Druga część warsztatu o konfliktach**	Uczniowie wiedzą, co		5 min

tematu konfliktów	Powiedz uczniom, że w dalszej części zajęć zajmiecie się tematem konfliktów. Być może oni w czasie realizacji swojego projektu również mieli momenty, kiedy mieli różne zdania i nie mogli się dogadać a być może nawet się pokłócili. Powiedz, że w tej części zobaczymy, co to jest konflikt, z czego on wynika i jak sobie z nim radzić.	będzie się działo w kolejnej części warsztatu.		
Czym jest konflikt 1	**Ćwiczenie „czym jest konflikt”** Podziel klasę na trzy zespoły. Wszystkim zespołom po cichu przekaż instrukcję. 1 zespół – waszym zadaniem jest namówić wszystkich, aby wszyscy uczniowie znaleźli się w kątach Sali. 2 zespół – waszym zadaniem jest namówić wszystkich, aby wszyscy siedzieli po turecku 3 zespół – waszym zadaniem jest namówić wszystkich, aby zrobili przynajmniej 3 koła. Daj zespołom po 7 minut na przemyślenie strategii. Aby było wygodniej część zespołów może wyjść na korytarz. Po określonym czasie decydowania o strategii poproś, aby zespoły wykonały swoje zadania. Powiedz, że mają 10 min. na jego wykonanie oraz że jesteś osobą, która będzie pilnowała porządku i w przypadku nieodpowiednich zachowań będziesz interweniować. Po wykonanym ćwiczeniu usiądź z uczniami w kręgu na krzesłach i podsumuj to, co się wydarzyło. Zapytaj: - co było celem każdej drużyny? - jak im się wykonywało ich zadanie? - jakie obrali strategie?	Uczniowie doświadczają sytuacji konfliktu i dowiadują się, co musiałoby się wydarzyć, aby do takiej sytuacji nie doszło.		40 min

	- czy i kiedy zorientowali się, że zadania które mają do wykonania drużyny nie muszą się wykluczać? - co musiałoby się zadziać, aby wszyscy osiągnęli cel i byli zadowoleni z wykonania zadania? Po odsłuchaniu klasy podsumuj to, co zostało powiedziane. Pokaż, że w ćwiczeniu ważne było zapytać i usłyszeć jakie zadanie ma druga drużyna. Kluczem do nie wchodzenia w konflikty i rozwiązywania ich jest otwartość na drugą stronę, nie zakładanie jej złych intencji oraz dostrzeżenie jej potrzeb i celów. Na koniec zapytaj uczniów, czy widzą w swoim życiu sytuację kiedy weszli w konflikt z kimś a tak naprawdę chodziło im o różne rzeczy? Zapytaj się, czy dziś po tym ćwiczeniu, rozwiązaliby tę sytuację inaczej.			
	Przerwa			15 min
Czym jest konflikt 2	**Definicja konfliktu** Podziel grupę na mniejsze zespoły. Poproś uczestników, aby zrobili burzę mózgów i zastanowili się, czym jest konflikt. Napisz na tablicy zdania, które mogą pomóc uczniom w tworzeniu definicji: - czym konflikt się charakteryzuje? - jakie wywołuje emocje? - kto może uczestniczyć w konflikcie? - dlaczego konflikt występuje? - jak się może skończyć? Po określonym czasie (10 minut) poproś zespoły, aby pokazały wyniki swojej pracy.	Uczniowie definiują czym jest konflikt.	Kartki, długopisy	25 min

	Na wykonanie zadania daj zespołom 10 minut. Po upływie czasu, zaproś wszystkich do kręgu i poproś, aby przedstawili wyniki swojej pracy. Drugi trener w tym czasie na tablicy zapisuje najważniejsze wnioski, które podali uczniowie. Po wypowiedziach wszystkich grup podsumuj to, co zostało powiedziane. Konflikt to sytuacja, gdy dwie lub więcej stron, wzajemnie od siebie zależnych (np. rodzice i dzieci, brat i siostra, uczeń i nauczyciel), widzą trudne do pogodzenia różnice lub widzą, że nie mają szans zrealizowania własnych dążeń i podejmują działania, żeby tę sytuację zmienić. Działania te mogą dotyczyć: - zasobów (np. zabawek, pieniędzy), - potrzeb (np. niezależności, spokoju), - wartości (np. sprawiedliwości). W wyniku podejmowanych działań konflikt może ulec rozwiązaniu, zaostrzeniu bądź złagodzeniu.			
Style rozwiązywania konfliktu	**Style rozwiązywania konfliktów:** Narysuj na tablicy schemat prezentujący style rozwiązywania konfliktów i powiedź, co zostało na nim przedstawione. Style rozwiązywania konfliktów: *- rywalizacja* *- unikanie* *- kompromis* *- rozwiązywanie problemów*	Uczniowie poznają style rozwiązywania konfliktów. Dowiadują się jakie są plusy i minusy każdego z nich.	Kartki, długopisy, materiał (grafika) dla trenera pokazujący style rozwiązywania konfliktów.	25 min

	- przystosowanie Następnie podziel klasę na 5 grup i poproś każdą z nich, aby zastanowiła się nad każdym ze stylów radzenia sobie w konflikcie. Uczniowie mają zastanowić się nad plusami i minusami określonego sposobu działania. Po 10 minutach pracy spytaj zespoły, do jakich wniosków doszły. Podsumuj wszystkie wystąpienia, dodaj, że zazwyczaj każdy z nas reprezentuje jeden styl radzenia sobie w konflikcie, aczkolwiek czasem wybór metody jest podyktowany konkretnymi okolicznościami, tym co nam się przydarzyło.			
Style rozwiązywania konfliktu	**Role-playing-game** Zapoznaj uczniów z metodą rozwiązywania konfliktów/problemów (zał. materiał dla trenera). Opowiedz, że ważne jest na początek zdefiniowanie problemu, znalezienie możliwych rozwiązań, wybór najlepszego rozwiązania, realizacja wybranego rozwiązania. Powiedz, że teraz razem w klasie spróbujemy odegrać takie sytuacje. Zapytaj kto na ochotnika chciałby wziąć udział w takim odgrywaniu ról. Wybierz 2 zespoły 3 osobowe. Najpierw wystąpi jeden zespół, później drugi. Daj pierwszemu zespołowi instrukcję (zał. materiał dla trenera). Jest to opis konfliktu między 3 osobami, z czego 2 chcą tego samego, a 3 jest z nimi w konflikcie. Zadaniem zespołu jest odegranie swoich ról i przejście przez wszystkie etapy rozwiązania problemu. Scenka ma trwać maks. 5 min. Po zakończonej scence pytamy resztę klasy, czy zachowaliby się podobnie, na co zwróciliby większą uwagę, jakich słów użyli.	Uczniowie dowiadują się jakie są etapy rozwiązywania konfliktu. Ćwiczą umiejętność dochodzenia do współpracy.	Materiał dla trenera pokazujący jak działać/reagować podczas konfliktu, instrukcje dla zespołów.	45 min

	Po podsumowaniu zapraszamy drugi zespół i działamy wg tego samego schematu – scenka i dyskusja z klasą.			
	Podsumowanie			10 min

Podręcznik online: JAK UCZYĆ MŁODZIEŻ ROZWIĄZYWANIA KONFLIKTÓW? (http://www.vicolocorto.org/public/file/Podrecznik_firstADRkit_POLISH.pdf)

Warsztat 7: Prawa człowieka i prawa dziecka.

FORMY I TECHNIKI PRACY: praca w grupie, praca indywidualna, dyskusja, rapowanie, praca z tekstem.
CZAS TRWANIA: 5 godzin; w czas wliczone są 3 przerwy po 15 min.

CELE
Podczas warsztatu uczniowie:

- zdobędą wiedzę, czym są prawa dziecka i prawa człowieka
- zrozumieją swoje własne życiowe doświadczenia w omawianym kontekście, zastanowią się jakie mają prawa, co jest dla nich ważne.
- zdobędą wiedzę, kiedy ich prawa jako dzieci są łamane i co mogą z tym zrobić

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- Flamastry, samoprzylepne kartki – najlepiej etykiety do kopert, kartki A4, A3, flamastry, długopisy
- Flipchart pokazujący prawa człowieka i wynikające z niego prawa dziecka.
- Wydrukowana gra BINGO
- Wydrukowany wiersz Marcina Brykczyńskiego „O prawach dziecka" x 6
- Wydrukowana Konwencja Praw Dziecka dla każdego ucznia
- Wydrukowany tekst do rapowania dla każdego ucznia
- Wydrukowane scenki dotyczące praw dziecka, koperty
- Balony

Przebieg:

Blok – co robimy w kolejnych częściach scenariusza	Treść dla trenera	Cel tego bloku – czyli czego uczą się uczestnicy	Materiały, których potrzebujesz w kolejnych częściach	Czas trwania
Witamy się	Przywitaj się z uczniami. Zrób wraz z nimi naklejki z imionami. Przylepcie je sobie wszyscy do ubrań w widocznym miejscu.	Uczniowie i trener będą znali swoje imiona.		10 min
Poznajemy się	**„Bingo”** Rozdaj uczniom kartki z pytaniami (wszyscy dostają takie same). Zadaniem każdego ucznia jest znaleźć osobę, której dane zdanie dotyczy i ta osoba ma się podpisać przy pytaniu. Osoba, która jako pierwsza będzie miała wszystkie podpisy krzyczy „BINGO”. Po znalezieniu zwycięzcy usiądźcie w kręgu i po kolei przeczytajcie każde pytanie. Poproś, aby uczniowie, których ono dotyczy, wstali.	Uczniowie integrują się i dowiadują się więcej o sobie .	Kartki z wydrukowaną grą BINGO, flamastry, kredki	30 min
Prawa człowieka 1	**„Mam prawo do...” cz. 1** Powiedz uczestnikom, że zaczną od pracy indywidualnej. Każdy ma za zadanie, aby w myślach dokończyć zdanie: „Mam prawo do…”. Następnie rozdajemy kolorowe kartki i prosimy, by każdy zdecydował, które zdanie, o którym myślał jest dla niego w tym momencie najważniejsze. Prosimy, by to najważniejsze zdanie zapisali na kartce i tym samym stworzyli swój transparent. Tak jak prawdziwe transparenty mogą na swojej kartce prócz napisu zrobić jakiś rysunek, bądź ozdobić swoją kartkę.	Wprowadzamy do tematyki warsztatu. Uczniowie „dotykają” swoich własnych doświadczeń, poprzez ćwiczenie zastanawiają się jakie mają prawa i co jest dla nich ważne.	Kartki, kredki, flamastry.	10 min

Prawa człowieka 2	**„Mam prawo do...” cz. 2** Podziel klasę na 5 osobowe zespoły. Poproś, aby na początek członkowie zespołów zapoznali się nawzajem ze swoimi zdaniami na transparentach. Niech opowiedzą w swoim zespole, czemu właśnie takie hasło umieścili na kartce, dlaczego jest to dla nich ważne, czy jest ono przestrzegane przez ich bliskich albo otoczenie? Dajemy zespołom 10 minut na rozmowę, a następnie prosimy, aby zespoły zaprezentowały hasła i transparenty wszystkich swoich członków pozostałym uczniom. Proponujemy, by formuła prezentacji była następująca: do wybranego miejsca w sali każda osoba z grupy wychodzi pojedynczo, jedna osoba staje ze swoim transparentem w dowolnej pozie, dołącza do niej kolejna, potem następne. Zwracamy uwagę, że dołączające osoby mogą dopasować się do poprzednich – ustawić się w jakiejś relacji: przed, za, bliżej dalej, niżej, wyżej itp. W ten sposób uczniowie budują obraz, w którym osoby i transparenty wchodzą ze sobą w dialog. Prezentacje może kończyć odczytanie haseł z transparentów.	Uczniowie uczą się o prawach człowieka na swoim przykładzie. Rozmawiają w grupie o swoich prawach. Sprawdzają, czy są one przestrzegane.		30 min
	Przerwa			15 min
Prawa człowieka 3	**Podsumowanie** Podsumujcie etap pracy, który odbywał się przed przerwą. Zapytaj uczniów, jak rozumieją prawa, które napisali, czy są one do siebie podobne, czy może zupełnie sprzeczne. Pytamy uczestników, co ich zaskoczyło, gdy czytali transparenty innych osób. Czy pojawiły się rzeczy, które są ważne dla więcej niż jednej osoby?	Uczniowie poznają swoje prawa. Sprawdzają, czy są one przestrzegane.		15 min

Uczymy się o prawach dziecka 1	**Wprowadzenie do praw człowieka i praw dziecka** Poinformuj uczniów, że dziś na warsztatach zajmiecie się prawami dziecka i prawami człowieka. Zróbcie na tablicy wspólną mapę skojarzeń. Z czym kojarzą się im prawa dziecka/człowieka? Jakie prawa znają? Gdzie są one spisane? Na koniec pokaż uczniom plakat pokazujący, że mamy prawa człowieka, z nich wynikają prawa dziecka i prawa ucznia.	Uczniowie dowiadują się, czym są prawa dziecka i czym są prawa człowieka.	Plakat pokazujący prawa człowieka i wynikające z niego prawa dziecka.	20 min
Zwiększamy energię	**Zabawa „jako tako”** Grupa siedzi w kręgu na krzesłach. Jedna osoba stoi w środku, wskazuje na dowolną osobę i pyta: „Jak się masz?”. Zapytana osoba ma trzy możliwości odpowiedzi: „Dobrze”, „Źle” „Jako tako”. Jeśli padnie odpowiedź „Jako tako” – nie dzieje się nic i osoba znajdująca się w środku wyszukuje kolejną osobę siedzącą w kręgu i zadaje jej pytanie „Jak się masz?”. Jeśli odpowie ona „Dobrze”, obaj sąsiedzi zapytanego zmieniają się miejscami. Osoba pytająca stara się w tym czasie zająć jedno z ich miejsc. Jeśli padnie odpowiedź „Źle”, miejsca zmieniają wszyscy gracze, a osoba, która nie znajdzie miejsca, zostaje w środku i kontynuuje grę.	Wprowadzamy dobrą energię poprzez zabawę.		15 min
	Przerwa			15 min
Uczymy się o prawach dziecka 2	**Zapoznajemy uczniów z prawami dziecka** Podziel klasę na 5-6 zespołów. Rozdaj uczniom wiersz Marcina Brykczyńskiego „O prawach dziecka” oraz Konwencję Praw Dziecka. Poproś, aby w Konwencji znaleźli prawa, o których jest mowa w wierszu. Poproś, aby na	Uczniowie zaznajamiają się z prawami dziecka.	Wiersz dla każdej grupy. Wydrukowana Konwencja Praw Dziecka dla każdej osoby.	30 min

	kartce zapisali te prawa, które znaleźli. Po 10 minutach usiądźcie w kole. Zaproś po kolei zespoły, aby przedstawiały prawo, które udało im się odnaleźć. I tak zespoły wypowiadają się po kolei. Powiedz, że zadaniem zespołów jest podawać prawo, które do tej pory nie zostało przedstawione.			
Nabieramy energii.	**Gra „Balonowy mecz”** Podziel uczniów na dwa zespoły. Drużyny siadają w linii naprzeciw siebie i każdy zawodnik musi się stykać stopami z zawodnikiem drużyny przeciwnej. Nie można odrywać stóp. Następnie prowadzący rzuca balon bądź balony (do decyzji trenera) i zaczyna się zabawa. Każda ekipa musi przerzucić balon na drugą stronę, czyli za linię swoich stóp. Punkty liczy się za każdym razem, gdy balon dotknie ziemi, bądź w momencie gdy znajdzie się poza zasięgiem zespołu. Ważne, żeby w trakcie gry uczestnicy nie odrywali stóp od siebie.	Wprowadzamy dobrą energię poprzez zabawę.	Balony	15 min
	Przerwa			15 min
Uczymy się o prawach dziecka 3	**Prawa w scenkach z życia szkoły** Powiedz uczniom, że zostajemy w grupach, w których pracowaliśmy przed grą i przed przerwą. Każdy zespół dostaje kopertę, w której są kartki z opisem jednej scenki z życia szkoły oraz pytania, na które uczniowie mają znaleźć odpowiedź. Scenki z życia szkoły: 1. Do klasy, na lekcję wchodzi pani pielęgniarka. Chce	Uczniowie dowiadują się, co to znaczy łamać prawa dziecka.	Koperty ze scenkami	30 min

	poprosić do swojego gabinetu Anię. Staje przed klasą i pyta: „Czy jest dziś w szkole ta dziewczynka, co ma wadę serca?” 2. Julka siedzi smutna na parapecie okna podczas przerwy. Podchodzi do niej wychowawczyni i pyta się, co się stało. Julka odpowiada: „Moi rodzice się rozwodzą. Będę mieszkała z mamą, która powiedziała mi, że już nie będę widywała tatusia, bo ona tego nie chce”. 3. Grupa chłopców przebiera się w szatni na lekcję w-f. Nauczyciel podczas zajęć zauważa na rękach i nogach Kamila sińce. Po konsultacji z pedagogiem szkolnym okazuje się, że chłopiec został uderzony kilka razy przez opiekunkę, która zajmuje się nim po szkole, do czasu powrotu rodziców z pracy. 4. Dzieci po skończonych zajęciach schodzą do szatni i zaczynają przebierać się do domu. Czekający na nich rodzice wymieniają uwagi między sobą na temat nowego chłopca, który dołączył do klasy. Chłopiec jest Romem i to nie podoba się rodzicom innych dzieci. Ostrzegają swoje pociechy, by nie bawiły się z nim, bo z pewnością czymś je zarazi lub okradnie. Pytania dla każdej grupy: • Kto jest poszkodowany w tych scenach? • Jak się czuje osoba poszkodowana? • Jakie formy łamania praw dziecka rozpoznajesz w tych przykładach? • Jak powinieneś się zachować?			

	Po wyznaczonym czasie na pracę w grupach (10 minut) poproś uczniów, abyście wszyscy razem usiedli w kole. Następnie zaproś zespoły by po kolei przeczytały swoją scenkę i udzieliły odpowiedzi na zadane pytania. Po wypowiedzeniu każdego zespołu zapytaj resztę klasy czy chciałaby coś jeszcze tutaj dopowiedzieć.			
Uczymy się o prawach dziecka 5	**Rapowanie** Dzielimy uczniów dowolną metodą na 4-5 zespołów. Rozdajemy im kartki z tekstem. Ich zadaniem jest zarapować otrzymany tekst. Sposób w jaki to zrobią jest dowolny. Jeśli jakiś zespół chce do tego dołożyć taniec, to jak najbardziej może te zrobić. Ważne, aby w wykonaniu zadania brały udział wszystkie osoby z zespołu. Czas na przygotowanie piosenki 25 minut. Po zakończeniu czasu na pracę grupową, zapraszamy zespoły na scenę. Krzyknij nie! Dzieckiem być w dorosłych świecie nie jest łatwo. To nie żarty. Ty człowiekiem jesteś przecież ważnym i szacunku wartym. Gdy ci ludzie zagrażają pełni złości i przemocy, jeśli ci się dzieje źle – krzyknij NIE! Gdy koledzy na boisku pobić chcą lub skrzywdzić cię, myślą, że im wszystko wolno – krzyknij NIE! W szkole ktoś ze starszej klasy postępuje bardzo źle, znęca się nad tobą czasem – krzyknij NIE! Może czasem ktoś z twych bliskich chce ci zrobić rzeczy złe, nie wstydź się i powiedz wszystkim – krzyknij NIE!	Uczniowie utrwalają wiedzę zdobytą podczas warsztatów.	Wydrukowany tekst do rapowania	40 min

	Jeśli ktoś, gdy nikt nie widzi, dziwnie chce dotykać cię, a ty boisz się i wstydzisz – krzyknij NIE! Może ktoś ci proponuje: „Zapal sobie! Napij się!" Czymś niezdrowym cię częstuje – krzyknij NIE! Jeśli jakiś nieznajomy nagle cię zaprosić chce, mówi, by z nim iść do domu – krzyknij NIE! Gdy ci ktoś warunek stawia, byś coś ukradł w sklepie gdzieś, do przestępstwa cię namawia – krzyknij NIE! Nie wstydź się na alarm dzwonić. Krzyknąć NIE CHCĘ! Nie bój się! Ty masz prawo, by się bronić przed przemocą oraz złem. Jeśli ci się dzieje źle – krzyknij NIE! NIE! NIE!			
	Podsumowanie			10 min

http://teatrotekaszkolna.pl/konspekt/detal?id=183
https://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/media-a-prawa-czlowieka-i-dziecka/
http://wioskiswiata.org/baza-materialow-edukacyjnych/etap-nauczania/liceum/wprowadzenie-do-praw-dziecka/
https://www.profesor.pl/publikacja,17982,Scenariusze,Dzieci-maja-swoje-prawa
https://www.unicef.pl/media/images/stories/klub_szkol/dokumenty/Konspekty_zajec.pdf
http://www.mowanienawisci.info/sekcja/materialy-dla-edukatorow/?sort=title

Warsztat 8: Cyberprzemoc.

FORMY I TECHNIKI PRACY: praca w grupie, dyskusja klasowa, oglądanie filmu.
CZAS TRWANIA: 5 godzin; w czas wliczone są 3 przerwy po 15 min.
CELE:
Podczas warsztatu uczniowie:

- dowiedzą się, co to jest cyberprzemoc i jakie są jej formy oraz specyfika
- poznają emocje, które mogą towarzyszyć ofiarom cyberprzemocy oraz sposobów radzenia sobie w takiej sytuacji
- zrozumieją, dlaczego można stać się sprawcą cyberprzemocy i jak powinien się zachować świadek cyberprzemocy
- zdobędą wiedzę, jak bezpiecznie korzystać z internetu

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- Flamastry, samoprzylepne kartki – najlepiej etykiety do kopert, kartki A4, A3, flamastry, długopisy
- Film, komputer, rzutnik, głośniki, film – https://www.youtube.com/watch?v=NHa1nc2wYTg
- Wydrukowane historie

Przebieg:

Blok – co robimy w kolejnych częściach scenariusza	**Treść dla trenera**	**Cel tego bloku – czyli czego uczą się uczestnicy**	**Materiały, których potrzebujesz w kolejnych częściach**	**Czas trwania**
Witamy się	Przywitaj się z uczniami. Zrób wraz z nimi naklejki z imionami. Przylepcie je sobie wszyscy do ubrań w widocznym miejscu.	Uczniowie i trener będą znali swoje imiona.	Flamastry, Samoprzylepne kartki – najlepiej takie do robienia korespondencji seryjnej.	10 min
Poznajemy się	Poproś, aby uczniowie zapisali na kartce 3 informacje o sobie. Mają być to dwie prawdy i jedno kłamstwo (w dowolnej kolejności). Następnie powiedz, że od momentu jak powiesz „start" ich zadaniem jest, aby w przeciągu 15 minut podejść do jak największej liczby osób i spróbować zgadnąć, co jest kłamstwem. Powiedz, że kiedy udzielą poprawnej odpowiedzi (osoba z którą rozmawiają to potwierdzi) zapisują sobie punkt. Po upływie przyznanego czasu (15 min.) siadamy w kręgu i sprawdzamy, kto miał jakie kartki, co było nieprawdą i kto ma ile punktów.	Uczniowie poznają siebie nawzajem.	Post-it, flamastry	30 min
Wprowadzamy do tematu cyberprzemocy	**Wprowadzenie do tematu** Zapytaj uczniów o to, do jakich celów używają Internetu oraz telefonów komórkowych. Poproś, aby każdy zapisał swoje pomysły (maks. 4) na post-it – jeden pomysł to jedna kartka. Daj im na to zadanie około 5 minut. Następnie poproś, aby po kolei czytali swoje kartki i od razu	Uczniowie pokazują do jakich celów używają Internetu i dowiadują się jakie zagrożenia czekają w sieci.	Post-it, długopisy	20 min

	przyporządkowywali je do jednego ze zbiorów zastosowań Internetu, które są narysowane na tablicy: komunikacja, zdobywanie informacji, rozrywka. Po wypowiedzeniu się wszystkich zapytaj, czy oprócz zalet korzystania z mediów elektronicznych, wiążą się z nimi również zagrożenia. Udziel głosu kilku zgłaszającym się osobą. Po wypowiedziach uczniów, podziękuj im za te głosy i zapowiedz, że przedmiotem dzisiejszych zajęć będzie cyberprzemoc, w tym przede wszystkim przemoc rówieśnicza w sieci, czyli przemoc przy użyciu Internetu i telefonów komórkowych.			
Cyberprzemoc 1	**Prezentacja filmu** Poproś uczniów o uważne obejrzenie filmu. Zwróć uwagę, że film powstał na podstawie prawdziwych historii, które zdarzają się w szkołach. Powiedz, że w filmie zobaczą wydarzenia oraz usłyszą wypowiedzi swoich rówieśników, do których będzie odnosić się dalsza część zajęć.	Wprowadzenie do warsztatów.	Film, komputer, rzutnik, głośniki, film	10 min
Cyberprzemoc 2	**Dyskusja** Po obejrzeniu filmu zaproś uczniów do moderowanej dyskusji. Podczas rozmowy uczniowie mają dowiedzieć się jakiej przemocy doświadczyła Dominika – bohaterka prezentowanego filmu – i zastanowić się, jak mogą się czuć w takich sytuacjach ofiary cyberprzemocy. Zadaj pytania:	Uczniowie widzą jaka jest specyfika cyberprzemocy i jakie ma to konsekwencje dla ofiary.		20 min

	- jakich form cyberprzemocy doświadczyła bohaterka filmu? - co mogła czuć będąc ofiarą cyberprzemocy? *Moderując dyskusję akcentuj kolejne etapy historii Dominiki:* *- Dominika została sfilmowana wbrew swojej woli.* *- Film został rozesłany przy użyciu telefonu komórkowego.* *- Ktoś zamieścił film w Internecie.* *- Dominika dostawała wulgarne SMS-y.* Następnie zapytaj uczniów: - czy doświadczyli podobnej sytuacji? - czy byli jej świadkami lub słyszeli o podobnych historiach? *Oczekiwane wnioski z dyskusji/komentarz trenera:* *- Świadomość, że ktoś dysponuje ośmieszającym filmem lub zdjęciem bywa bardzo trudna do zniesienia i krzywdząca.* *- Rozsyłanie i publikowanie kompromitujących materiałów w sieci powoduje u ofiar strach i wstyd.* *- Wulgarne SMS-y, wiadomości e-mail itp. potrafią bardzo krzywdzić, zwłaszcza, jeżeli są otrzymywane od osób z najbliższego otoczenia (szkoła, klasa).* *- Ofiary przemocy rówieśniczej często nie potrafią sobie same poradzić z taką sytuacją.* *- Wbrew pozorom, przemoc w sieci potrafi być bardziej dotkliwa niż przemoc w realnym świecie.*			
	Przerwa			15 min
Cyberprzemoc 3	**Praca w grupach**	Uczniowie poznają	Wydrukowane historie	15 min

	Podziel uczniów na 4 grupy. Każdej grupie przekaż kartkę z opisaną historią przypadku cyberprzemocy. Każda historia jest inna. Uczniowie zapoznają się z historią i opracowują odpowiedzi na 2 pytania: • Jak się czuł/a bohater/ka prezentowanej historii i co mogło się z nim/nią dalej dziać? • Jak powinna się zachować ofiara prezentowanej historii? Historia Kasi Zbyszek nagrał kamerą w telefonie swoją koleżankę z klasy Kasię, kiedy całowała się z chłopakiem. Następnie rozesłał MMS-em film do swoich kolegów z klasy. Niektórzy z nich wysyłali go dalej. Jeszcze tego samego dnia ktoś opublikował film w Internecie. Film cieszył się dużą popularnością. Na stronie z filmem zaczęły pojawiać się przykre dla dziewczyny komentarze. Historia Agnieszki Agnieszka po powrocie do domu ze szkoły usiadła przed komputerem. Chciała sprawdzić pocztę, ale nie mogła zalogować się do swojego konta. Jej hasło nie działało. Następnego dnia w szkole okazało się, że ktoś włamał się na konto Agnieszki i podszywając się pod nią wysłał kilku kolegom z jej klasy wulgarne maile. Adresaci tych wiadomości obrazili się na Agnieszkę i nie chcieli z nią rozmawiać. Od kilku z nich Agnieszka dostała bardzo nieprzyjemne SMS-y. Wiele osób z klasy miało do Agnieszki pretensje za jej zachowanie wobec kolegów.	emocje, które mogą towarzyszyć ofiarom cyberprzemocy oraz sposoby radzenia sobie w takiej sytuacji.		

	Historia Tomka Tomek bardzo często rozmawia na Messengerze ze swoimi znajomymi ze szkoły i osobami, które zna tylko z Internetu. Od jakiegoś czasu dostaje od osoby ukrywającej się pod różnymi nickami nieprzyjemne, ośmieszające go wiadomości. Pisał do tej osoby, żeby przestała wysyłać takie wiadomości, starał się ustalić, kto do niego pisze, jednak bezskutecznie. W końcu Tomek sam zaczął odpowiadać w nieprzyjemny sposób anonimowemu nadawcy. Wiadomości przychodziło jednak coraz więcej, w pewnej chwili ktoś zaczął Tomkowi grozić śmiercią. Historia Krzyśka Krzysiek od kilku miesięcy ma w sieci bloga, w którym często zamieszcza zdjęcia. W ubiegłym tygodniu dodał kilka fotek ze swoich urodzin. Kilka dni później dostał w mailu od nieznajomej osoby jedno ze zdjęć urodzinowych zmontowanych tak, że pokazywało Krzyśka w wulgarny i poniżający sposób. W mailu była też wiadomość, że to samo zdjęcie niedługo zawiśnie w ulubionym serwisie społecznościowym Krzyśka.			
Podsumowujemy	**Podsumowanie pracy grupowej** Poproś zespoły o zaprezentowanie wyników swojej pracy. Każda grupa czyta historię oraz swoje odpowiedzi. W odpowiedzi na pierwsze pytanie warto zwrócić uwagę na negatywne emocje, których zazwyczaj doznają ofiary	Uczniowie poznają emocje, które mogą towarzyszyć ofiarom cyberprzemocy oraz sposoby radzenia sobie w takiej		20 min

	cyberprzemocy, takie jak: strach, poczucie osaczenia, odrzucenia i niesprawiedliwości. Warto również pokazać możliwe zachowania będące konsekwencjami tych emocji, jak unikanie szkoły, ograniczenie kontaktów ze znajomymi, ucieczka z domu, a w skrajnych przypadkach nawet próby samobójcze. Przy odpowiedzi na drugie pytanie pokieruj pracą klasy tak, aby w wypowiedziach uczniów pojawiły się najważniejsze zasady postępowania w przypadkach cyberprzemocy. Ważne, aby pojawiły się wśród nich m.in.: • szukać pomocy u zaufanej osoby dorosłej (nauczyciela, rodziców), • nie odpowiadać na zaczepki w sieci, • blokować w komunikatorach i poczcie elektronicznej kontakt z niepożądanymi osobami, • wymagać natychmiastowego usunięcia filmu lub zdjęcia zrobionego wbrew woli ofiary, • prosić administratora serwisu o usunięcie kompromitujących materiałów z sieci, • dokumentować dowody przemocy (zachowywanie SMS-ów, historii msg, zrobienie screenshot'a, itp.). Omawiając historię Agnieszki i Krzyśka warto zapytać klasę, czy można było jakoś uniknąć sytuacji, w której znaleźli się jej bohaterowie. Należy zwrócić przy tej okazji uwagę na konieczność dbania o to, by hasła którymi posługują się internauci były trudne do odgadnięcia i pilnie strzeżone (historia Agnieszki) oraz że nie należy	sytuacji.		

	publikować w sieci swoich zdjęć (historia Krzyśka).			
Bawimy się	**Zabawa** Pokazujemy uczniom 3 flamastry o różnych kolorach. Prosimy, by pomyśleli w głowie i nie mówili na głos jaki kolor wybierają. Następnie wyciągamy zza pleców jeden kolor. Osoby, które mają ten kolor, przesuwają się o jedno miejsce w prawo. Jeśli na siedzeniu po prawej stronie ktoś już siedzi, trzeba usiąść mu/jej na kolana. Wywołujemy kolejny kolor. Osoby, które go wcześniej otrzymały, przesiadają się o jedno miejsce w prawo. Jeśli zdarzy się, że ktoś ma na kolanach inną osobę, a zostanie wywołana jego kolor, nie może się przesunąć. Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze z powrotem do swojego miejsca.	Wprowadzamy dobrą energię poprzez zabawę.		15 min
	Przerwa			15 min
Formy cyberprzemocy	**Formy cyberprzemocy** W celu podsumowania pierwszej części zajęć oraz uporządkowania wiedzy o cyberprzemocy poproś uczniów o wskazanie, jakie działania z wykorzystaniem sieci i telefonów komórkowych mogą być krzywdzące dla innych. Powiedz uczniom, aby przypomnieli sobie formy cyberprzemocy z filmu i prezentowanych historii, następnie zapisz na tablicy lub papierze ustalone z uczniami formy. Ważne, aby wśród odpowiedzi znalazł się możliwie wyczerpujący katalog sytuacji definiowanych jako cyberprzemoc. Formy cyberprzemocy: • rejestrowanie niechcianych filmów lub zdjęć	Uczniowie poznają formy cyberprzemocy.		10 min

	telefonem komórkowym, • publikowanie ośmieszających zdjęć i filmów w Internecie, rozsyłanie ośmieszających materiałów przy użyciu telefonu (SMS, MMS), • wysyłanie wulgarnych SMS-ów, wyzywane, straszenie, obrażanie w sieci i przez telefon komórkowy, • grożenie komuś w sieci i przez telefon komórkowy, • włamania na blog, profil lub konto pocztowe, • podszywanie się w sieci pod inną osobę i działanie na jej niekorzyść			
Sprawcy cyberprzemocy	**Sprawcy cyberprzemocy – dyskusja** Odtwórz fragment filmu z wypowiedzią sprawcy (Robert). Zwróć uwagę uczniów, że sprawcami cyberprzemocy nie są zazwyczaj niebezpieczni przestępcy, ale zwykli nastolatkowie. Odwołaj się do historii z filmu. Najpierw poproś uczniów o wskazanie sprawców przemocy wobec Dominiki. Wysłuchuj odpowiedzi. Zapytaj o emocje i motywy sprawcy. Co ich do tego pcha? Odrzucenie, zazdrość powodowana niską samooceną, poczucie nieważności? Czy sprawca jest lub może być równocześnie ofiarą? W podsumowaniu zwróć uwagę klasy na fakt, że sprawcą jest nie tylko osoba, która zarejestrowała film, ale również ci, który go sobie przesyłali, którzy publikowali go w Internecie i ci, którzy przesyłali dziewczynce wulgarnie wiadomości. Podkreśl, że wszystkie te osoby są	Uczniowie rozumieją, dlaczego można stać się sprawcą cyberprzemocy.		30 min

	odpowiedzialne za krzywdę dziewczyny. Zwróć uwagę na wypowiedź **„To miał być żart … nie wiedzieliśmy, że tak bardzo ją skrzywdzimy…”.** Następnie zapytaj uczniów czy takie działania można uznać za żart. Podkreśl, że nawet pozornie śmieszna lub błaha sytuacja może doprowadzić ofiarę przemocy rówieśniczej do cierpienia. Wytłumacz, że „niewinne” intencje nie są wytłumaczeniem i nie zwalniają z odpowiedzialności za przemoc. Odwołaj się ponownie do wypowiedzi sprawcy **„Teraz my mamy problem…”** Zapytaj uczniów, jakie konsekwencje grożą sprawcom cyberprzemocy. Zwróć w podsumowaniu zwraca uwagę na potencjalne konsekwencje: • wezwanie do szkoły rodziców, • obniżenie oceny zachowania, • możliwość przeniesienie do innej szkoły, • odpowiedzialność karna (w sytuacjach łamania prawa, np.: groźby karalne, publikowanie nielegalnych treści, zniesławienie). • Wyrzuty sumienia • Wpływ na relacje sprawcy z innymi ludźmi w przyszłości (w tym zaburzenia inteligencji emocjonalnej) Zwróć również uwagę na ostatni fragment wypowiedzi sprawcy **„Chciałbym to jakoś odkręcić”.** Zapytaj uczniów czy można odwrócić sytuację przedstawioną w filmie?			

	Przy tej okazji wyeksponowane powinny zostać te cechy cyberprzemocy, które często wpływają na nieodwracalność jej skutków, jak: • szybkie rozprzestrzenianie i duża popularność materiałów publikowanych w sieci, • brak możliwości całkowitego usunięcia tego typu materiałów z Internetu, • długotrwałe doznawanie cierpienia przez ofiarę. Zwróć uwagę uczniów na fakt, że mimo często nieodwracalnych skutków cyberprzemocy osoba, która uświadomi sobie, że wyrządziła komuś za pośrednictwem sieci krzywdę, nie powinna pozostawać bierna. Nawiązując do sytuacji z filmu zapytaj klasy, co może/powinien zrobić Robert (sprawca) lub osoby, które znajdą się w podobnej sytuacji. Ważne, aby efektem dyskusji były m.in. następujące wnioski: • sprawca powinien przeprosić swoja ofiarę i zapewnić ją o niepodejmowaniu takich działań w przyszłości, • w kontakcie z administratorami serwisów internetowych powinien podjąć próbę usunięcia krzywdzących treści z sieci, • powinien reagować w sytuacji kontynuowania krzywdzących działań przez inne osoby.			

Świadek cyberprzemocy	**Rola świadków cyberprzemocy** Przypomnij wypowiedź świadka z filmu (Michał) i zapytaj, jak należy się zachować w podobnej sytuacji. Wysłuchaj odpowiedzi uczniów. Sprowokuj dyskusję, dotyczącą tego, czy pomoc kolegom ze szkoły jest obowiązkiem. Podkreśl, że nie można pozostawać obojętnym wobec krzywdy kolegów z klasy, szkoły czy podwórka. Zaakcentuj, że reakcja jest obowiązkiem, a zaniechanie działania stawia świadka po stronie sprawców!	Uczniowie wiedzą, jak powinien się zachować świadek cyberprzemocy.		10 min
Kodeks bezpiecznego korzystania z internetu.	**Kodeks bezpiecznego korzystania z internetu** Zaproponuj uczniom stworzenie kodeksu bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z Internetu i telefonów komórkowych. Podziel uczniów na 4 grupy, z których każda powinna odpowiedzieć na jedno, wskazane pytanie: 1. Co robić, żeby nie zostać ofiarą cyberprzemocy? 2. Jak korzystać z Internetu i telefonu, by nie krzywdzić innych? 3. Co robić będąc świadkiem cyberprzemocy? 4. Co robić będąc ofiarą cyberprzemocy? Zadaniem uczniów jest wypracowanie zasad odnoszących się do przyporządkowanego grupie aspektu bezpieczeństwa. Po upłynięciu wyznaczonego czasu (10-15 min) zaproś grupy do zaprezentowania wypracowanych zasad bezpieczeństwa. Zasady zapisywane są na dużej kartce lub na tablicy.	Uczniowie wiedzą jak bezpiecznie korzystać z internetu.	Kartki, flamastry	30 min

	Ważne, by wśród zasad znalazły się m.in. następujące zapisy: Co robić, żeby nie zostać ofiarą cyberprzemocy? • dbać o prywatność swoich danych osobowych, • nadawać swoim profilom w sieci bezpieczny status (prywatny), • chronić swoje hasła i loginy, • nie zamieszczać w sieci swoich zdjęć i filmów, • nie wymieniać się z kolegami telefonami komórkowymi. Jak korzystać z Internetu i telefonu, żeby nie krzywdzić innych? • traktować innych z szacunkiem (nie wyzywać, nie obrażać, nie straszyć itp.), • nie zamieszczać w Internecie materiałów (filmów, zdjęć, tekstów), które mogą kogoś skrzywdzić, • zawsze pytać o zgodę, jeżeli chcemy komuś zrobić zdjęcie lub nakręcić film z jego udziałem, • nie rozsyłać za pomocą telefonu komórkowego zdjęć, filmów oraz tekstów, które mogą komuś sprawić przykrość. Co robić, będąc świadkiem cyberprzemocy? • nie przesyłać dalej krzywdzących materiałów, które otrzymujemy w sieci, • zawsze pomagać kolegom i koleżankom, którzy padli ofiarą cyberprzemocy,			

	• informować o krzywdzie kolegi lub koleżanki kogoś dorosłego – nauczyciela, pedagoga szkolnego, rodziców, polecić ofierze cyberprzemocy kontakt z telefonem zaufania. Co robić będąc ofiarą cyberprzemocy? • nie odpowiadać na zaczepki w sieci, • domagać się skasowania filmów i zdjęć nagranych wbrew naszej woli, • natychmiast szukać pomocy u kogoś dorosłego – nauczyciela, pedagoga szkolnego, rodziców, • zachowywać dowody cyberprzemocy, • interweniować u dostawców usług internetowych, Stworzony w ten sposób kodeks bezpieczeństwa można powiesić w pracowni komputerowej lub zaprezentować na łamach gazetki szkolnej.			
	Przerwa			15 min
Zabawa na dobre zakończenie.	**Zabawa – węzeł gordyjski** Grupa formuje krąg. Uczestnicy zamykają oczy, wyciągają ręce przed siebie i powoli zbliżają się do środka kręgu, próbując swoją dłonią odnaleźć inne dłonie. Uczestnicy łapią się za ręce, przy czym jedną ręką można złapać tylko jedną rękę innej osoby. Tym samym, każdy uczestnik ma trzymać dwie ręce różnych uczestników. Uwaga! Bardzo ważne jest to, aby łapać dłonie z różnych stron, tak by nie utworzyć par. W razie potrzeby pomagamy znaleźć się rękom, które poszukują jeszcze innych, wolnych dłoni do złapania. Kiedy już każdy uczestnik trzyma dłonie dwóch	Wprowadzamy dobrą energię poprzez zabawę.		15 min

	partnerów, na nasz sygnał wszyscy otwierają oczy i – nie puszczając rąk – starają się rozplątać powstały węzeł. Zadanie jest wykonane, kiedy wszyscy stoją znowu razem w kręgu.			
	Podsumowanie			10 min

http://static.scholaris.pl/main-file/104/315/scenariusz_zajec_stop_66776.pdf

Warsztat 9: Krytyczne myślenie

FORMY I TECHNIKI PRACY: praca w grupie, praca indywidualna
CZAS TRWANIA: 5 godzin; w czas wliczone są 3 przerwy po 10-15 min.

CELE
Podczas warsztatu uczniowie:

- Dowiedzą się czym jest manipulacja i „fake news" i w jaki sposób mogą tworzyć obraz świata.
- Zrozumieją mechanizmy działania fake newsa.
- Dowiedzą się z czego składa się rzetelna informacja i na co należy zwracać uwagę.
- Nauczą się nie udostępniać wiadomości powodowani emocjami

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- Flamastry, samoprzylepne kartki – najlepiej etykiety do kopert, flipcharty, kartki A4, A3, flamastry, długopisy, kredki
- Rysunek przedstawiający manipulację
- Kartki „to jest manipulacja" oraz „to nie jest manipulacja"
- Wydrukowane sytuacje do przeczytania uczniom
- Wydrukowane kartki „co przyciąga uwagę"

Przebieg:

Blok – co robimy w kolejnych częściach scenariusza	Treść dla trenera	Cel tego bloku – czyli czego uczą się uczestnicy	Materiały, których potrzebujesz w kolejnych częściach	Czas trwania
Witamy się.	**Przywitaj się z uczniami.** Zrób wraz z nimi naklejki z imionami. Przylepcie je sobie wszyscy do ubrań w widocznym miejscu.	Uczniowie i trener będą znali swoje imiona.	Flamastry, Samoprzylepne kartki – najlepiej takie do robienia korespondencji seryjnej.	10 min
Integrujemy się.	**Zabawa „Witamy się jak”** Zaproś uczniów na środek klasy, powiedź im, że za chwilę będą się ze sobą witać. Natomiast będą to robić w sposób szczególny, określony przez Ciebie – Ty będziesz mówić im jak mają to robić. Zaproś ich do gry. Powiedź: „witamy się jak..” (przykłady poniżej). Po każdej Twojej instrukcji daj im czas na witanie się. Zrób 4-5 rund. Przykłady do wykorzystania: - dawno nie widziani przyjaciele - staruszkowie - jak prezydenci - jak żołnierze - jak nauczyciele	Uczniowie integrują się, wprowadzamy do klasy pozytywną atmosferę.		10 min
Co to jest manipulacja? Analizujemy grafikę	**Rysunek z manipulacją** Pokaż uczniom obrazek (w materiałach dla trenerów). Zapytaj się co on przedstawia. Wprowadź luźną dyskusję. Niech uczniowie podają swoje skojarzenia, co przedstawia to zdjęcie. Zapytaj jak można nazwać taką sytuację. Zależy	Uczniowie dowiadują się czym jest manipulacja, czy różni się ona od kłamstwa i czy	Rysunek przedstawiający manipulację	15 min

	nam, aby padło słowo manipulacja. Zapytaj uczniów: • co znaczy słowo manipulacja? • czy dobrze jest manipulować? • czy manipulacja i kłamstwo to to samo? • czy wszystkie zmyślone informacje są nieetyczne? • czy znacie przykłady kłamstw, które nikomu nie szkodzą? • jak sądzicie, jakie powody stoją za tym, że ludzie manipulują informacją? Kto to robi?	dobrze jest ją stosować. Uczniowie ćwiczą zdolności analityczne i abstrakcyjne myślenie.		
Co to jest manipulacja? cz. 2	**Gra „Manipulacja”** Powiedź uczniom, że teraz poćwiczymy rozpoznawanie manipulacji. Na początek zawieść na przeciwległych ścianach napisy. Na jednej ścianie kartkę „to jest manipulacja”, na drugiej „to nie jest manipulacja”. Wytłumacz uczniom zasady ćwiczenia. Zadaniem uczniów jest zdecydować, czy czytane przez Ciebie opis sytuacji jest manipulacją czy nie. Po przeczytaniu, uczniowie mają chwilę na decyzję i przechodzą na odpowiednią stronę sali. Po przeczytaniu każdej sytuacji poproś wybranych uczniów o podzielenie się opinią. Po zakończeniu zadania usiądźcie na krzesłach w kole i zapytaj uczniów o cechy, które mogą świadczyć o tym, że informacja jest zmanipulowana. Zapiszcie odpowiedzi na tablicy. Na koniec powiedz, że za każdym razem, kiedy mają wątpliwości co do prawdziwości informacji, warto zadać sobie pytania: • Co przemawia za tym, że informacja może być	Uczniowie zwiększają energię poprzez zabawę i jednocześnie utrwalają sobie znaczenie słowa „manipulacja”. Uczą się argumentować, czy coś jest manipulacyjne czy nie.	Kartki „to jest manipulacja” oraz „to nie jest manipulacja” Wydrukowane sytuacje do przeczytania uczniom	30 min

	prawdziwa? • Czy mam na to przekonujące dowody? • Co budzi moje wątpliwości? Przypomnij, że jeśli mają choć cień wątpliwości co do manipulacyjnego charakteru informacji, warto się powstrzymać od nieprzemyślanych ruchów, klikania, udostępniania itp. (autorom zmanipulowanych informacji zależy właśnie na tym). Niezależnie bowiem od tego, komu służą zmanipulowane informacje, na pewno nie służą one nam.			
Co to jest manipulacja? cz. 3	**„Najlepszy sposób na ochronę przed manipulacją to…”.** Poproś uczniów, aby dobrali się w pary. W przypadku nieparzystej liczby osób zrób jedną trzyosobową drużynę. Zapisz na tablicy hasło: „Najlepszy sposób na ochronę przed manipulacją to…”. Poproś uczniów, by przez kilka minut porozmawiali o tym w parach oraz wybrali ich zdaniem najlepsze, wymyślone przez siebie zakończenie tego zdania. Po określonym czasie na pracę twórczą (7 min) zaproś każdą parę do przeczytania swojego zdania. Na koniec można zrobić analogię, że fake news jest jak wirus, trzeba go izolować, nie wolno rozprzestrzeniać, bo im więcej go w przestrzeni to zaraża lawinowo	Uczniowie analizuję możliwe środki zapobiegające manipulacji.		15 min
	Przerwa			15 min
Gramy	**Zabawa – „prawda-fałsz”** Uczniowie dostają kartki na których muszą napisać 4 zdania o sobie, z tego jedno musi być fałszywe. Np. „Lubię spaghetti”. „Nigdy nie miałem psa”. „Nie cierpię rabarbaru”. „Raz nie spałem dwa dni”.	Uczniowie po przerwie zbierają energię do dalszej pracy.	Flamastry, Małe kartki – post-it	15 min

	Potem podchodzą do każdego, czytają swoje oświadczenia, inni próbują znaleźć, które jest fałszywe. Jeżeli nie uda im się, podpisują się na kartce osoby u której zgadywali (nikt na głos nie mówi innym, które jest prawdziwe!, a tylko wskazuje wybrane zdanie). Potem sprawdzamy, kto ma najwięcej podpisów.			
Jak się tworzy fake newsy.	**„Co przyciąga uwagę”** Rozwieś w różnych miejscach sali teksty z załącznika „Co przyciąga uwagę?”. Następnie poproś uczniów, by stanęli przy tym materiale, który najchętniej by przeczytali lub obejrzeli. Kiedy uczniowie zajmą miejsca, poproś, by uzasadnili swoje decyzje: • Czy są materiały, przy których stanęło dużo osób? A takie, przy których nie ma nikogo? Dlaczego? • Co sprawiło, że akurat ten materiał wydał Wam się ciekawy? • Czy większe znaczenie miał tzw. pierwszy rzut oka, czy całość artykułu? • Jakie cechy mają artykuły, które przyciągają uwagę? Po dyskusji o tekstach zapytaj uczniów czy wiedzą co to są fake newsy. I dlaczego są tworzone? Po grupowej dyskusji, sprawdź czy wszyscy uczniowie wiedzą co to jest. Jeśli będzie taka potrzeba podsumuj w 2-3 zdaniach czym sa fake newsy. Powiedź, że właśnie artykuły, filmiki na youtube, zdjęcia mogą być fake newsami. Powiedz, że wpływ na nasze zainteresowanie kontrowersyjnymi nagłówkami, sensacyjnymi informacjami i wieściami o osobach, które znamy, ma także działanie naszego mózgu. To on kieruje naszą uwagę tam, gdzie są silne emocje, każe instynktownie reagować na potencjalne zagrożenia.	Zadanie ma na celu pokazanie uczniom, że emocje wzbudzane przez nagłówki, krzykliwe tytuły, są złymi doradcami i że trzeba na nie uważać.	Wydrukowane kartki „co przyciąga uwagę”	15 min

Jak się tworzy fake newsy cz. 2 - Uczymy rozpoznawać nierzetelne informacje	**„Co przyciąga uwagę" cd.** Zauważ, że atrakcyjność artykułu nie zawsze idzie w parze z jego wiarygodnością. Powiedz, że za chwilę wspólnie zastanowicie się, jak odróżnić rzetelny artykuł od tego zawierającego nieprawdziwe informacje. Podziel uczniów na grupy tak, by ich liczba odpowiadała liczbie materiałów wywieszonych na ścianach (alternatywnie: jeżeli przy każdym materiale stanęła podobna liczba osób, osoby uczestniczące mogą zostać w tych grupach). Przydziel każdej grupie jeden materiał i poproś o sprawdzenie, czy jest on prawdziwy. W tym celu pozwól na używanie smartfonów lub innych urządzeń elektronicznych. Na zadanie daj uczniom 15 minut. Po skończonej pracy wspólnie zweryfikujcie prawdziwość tekstów i obrazów. Po pracy grupowej zaproś zespoły do opowiedzenia o wynikach swojej pracy. Niech opowiedzą, czy materiał jest prawdziwy. Po wypowiedzeniu się wszystkich grup zacznij dyskusję grupową. Zapytaj: • Po czym poznaliście, że materiał jest prawdziwy lub fałszywy? • Jak i gdzie weryfikowaliście artykuły? • Czy są materiały, których fałszywość widać na pierwszy rzut oka, bez weryfikowania informacji w Internecie? Jak można je rozpoznać? • Czy wśród artykułów są materiały, które nie zawierają oczywistych kłamstw, ale wydają się „podbarwione"? A	Uczniowie poznają, jak odróżniać rzetelne treści od fałszywych.	Wydrukowane kartki „co przyciąga uwagę"	45 min

	takie, które wydają się prawdziwe, ale sposób ich podania jest sensacyjny? Jak się czujecie, czytając je? • Czy spotkaliście się z podobnie sformułowanymi zmanipulowanymi informacjami w sieci? W trakcie dyskusji drugi trener na tablicy zapisuje cechy, które świadczą o tym, że materiał może być zmanipulowaną informacją. Po zakończonej dyskusji z uczniami, przeczytaj to co zostało zapisane na tablicy.			
	Przerwa			15 min
Rozluźniamy się	**Zabawa ruchowa – ewolucja** Gra polega na ewolucji od jajka do supermena. Każdy uczeń musi przejść przez kilka stadiów: jajko – kura – małpa – człowiek – supermen. Aby ewoluować do kolejnej postaci należy znaleźć ucznia w tym samym stadium i zagrać z nim w „papier – nożyce – kamień". Uczeń który wygrywa dokonuje ewolucji i szuka osoby o tej samej postaci. Osoba, która przegrała szuka kolejej takiej samej osoby. Wygrywa osoba, która najszybciej stanie się supermenem. Każde stadium ma swoje dźwięki: Jajko – bęk bęk bęk (i uderzamy pięściami o siebie) Kura – kokoko (robimy skrzydełka z rąk) Małpa – uuuu (i drapiemy się po głowie) Człowiek – dzień dobry (machanie innym) Supermen – krzyczy supermen (wyciągnięcie ręki do góry)	Wprowadzamy dobrą energię poprzez zabawę.		15 min
Jak się tworzy fake newsy cz. 3 - Tworzenie nierzetelnych	**Tworzymy doskonałego fake newsa** Powiedz uczniom, że w zalewie napływających ze wszystkich stron informacji oddzielenie faktów od fejków bywa trudne, ale nie niemożliwe. Wiele przypadków	Uczniowie „od kuchni" poznają, jak tworzy się fake newsy i dlaczego są one tworzone.	Flipcharty, flamastry, kredki, stare gazety Kartka z podpowiedziami co	45 min

informacji – kulisy.	dezinformacji można rozpoznać na pierwszy rzut oka. Co powinno wzbudzić podejrzenie: • sensacyjny nagłówek, miniatura filmu wideo lub zdjęcie (zawartość zazwyczaj jest mniej poruszająca, czasem nawet zupełnie miałka); • słowa nacechowane emocjami (np. skandal, szok, koszmar), język zawierający dużo przymiotników, podstawowe słownictwo; • mało konkretnych informacji (brak szczegółów geograficznych, dokładnego opisu miejsca zdarzenia) lub informacje podane przez anonimowych rozmówców; • brak autora informacji lub źródła albo niewiarygodne źródło; • wykrzykniki, drukowane litery (kapitaliki), dziwne formatowanie tekstu, błędy ortograficzne itp. Podejrzenie wzbudzić powinno też: • przedstawienie sytuacji w upraszczający sposób, jako jednoznacznie czarno-białej; • obietnica szybkiego rozwiązania problemów, szybkiej wygranej itp. Zaproś uczniów do stworzenia pierwszej strony ich własnej gazety. Ich zadaniem jest umieszczenie tam artykułu, który będzie zbudowany na fake newsach. Najlepiej, aby artykuł opowiadał o nich samych. Wyznacz czas 25 min na przygotowanie materiału. Rozdaj uczniom materiały i zaproś ich do pracy. (Wielkość strony gazety to wielkość flipcharta). Po przydzielonym czasie poproś każdy zespół o		należy zrobić w fake newsie	

	przedstawienie wyników swojej pracy.			
Co zawiera rzetelna informacja.	**Podsumowujemy - jak rozpoznać czy ktoś nas nie nabiera?** Powiedź uczniom, że dziś przez całe warsztaty przyglądaliście się manipulacji i fake newsom. Dobrze w jednym zebrać sobie jak rozpoznać czy ktoś nas nie nabiera? Pokaż uczniom po kolei 5 kartek: 1. Kto napisał informację? **Autor (imię, nazwisko)** 2. Czy informacja jest z zaufanego źródła? **Portal www, gazeta (redakcja, gazeta, wiek)** 3. Czy nagłówek brzmi neutralnie (czy wzbudza emocje - emocje, w którąkolwiek stronę, zmniejszają twoją zdolność do analizy)? **Emocje przymiotniki własne sądy** 4. Na co powołuje się piszący? Np. "Naukowcy amerykańscy mówią, że jedzenie czekolady przed snem sprawia, że jesteś mądrzejszy" **Skąd źródło (instytut, organizacja, konkretne osoby itd.)** 5. Czy użyte zdjęcia, grafiki odpowiadają treści? **Obraz manipuluje najmocniej!** (google engine - wyszukuje zdjęcia w internecie) Podstawowa zasada: **NIE SPRAWDZIŁEŚ - NIE PRZESYŁAJ!** Po każdej pokazanej kartce, zatrzymaj się na jej treści i sprawdź czy uczniowie rozumieją o co chodzi. Być może ktoś chciałby coś jeszcze dopowiedzieć, podzielić się czymś.	Przypominają sobie, czego się nauczyli podczas warsztatów i przyswajają sobie główne zasady dotyczące fake newsów.	Kartki A4 z wydrukowanymi informacjami o tym jak sprawdzić czy artykuł jest prawdziwy	15 min
Rozluźniamy się	**Zabawa ruchowa** Zapytaj uczniów, w jaką grę, z tych poznanych na	Wprowadzamy dobrą energię poprzez		15 min

	warsztatach, chcieliby zagrać. W przypadku wielu propozycji zrób głosowanie. Po wybraniu jednej pobawcie się.	zabawę.		
	Przerwa			10 min
Podsumowanie	**Podsumowanie wszystkich 9 warsztatów**			45 min

Podczas przygotowywania scenariusza inspirowano się i korzystano z pomysłów na ćwiczenia z materiałów Centrum Edukacji Obywatelskiej oraz Fundacji Panoptykon.
Korzystano z materiałów ze stron:
https://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/fejki-manipulacja-informacja-w-sieci
https://media.ceo.org.pl/sites/media.ceo.org.pl/files/nie_tylko_fake_newsy.pdf
https://media.ceo.org.pl/aktualnosci/nie-tylko-fake-newsy-jak-rozpoznawac-rozne-rodzaje-medialnej-dezinformacji
https://media.ceo.org.pl/aktualnosci/walka-z-dezinformacja

ZASADY REALIZACJI PROJEKTÓW SPOŁECZNYCH W RAMACH PROGRAMU „MŁODZI I KOMPETENTNI" W LATACH 2020-2021

Projekty społeczne realizowane przez uczniów są nieodzowną częścią programu „Młodzi i kompetentni" i służą utrwaleniu umiejętności wypracowanych w trakcie warsztatów. Prowadzone są w oparciu o ustalenia wypracowane podczas zajęć scenariuszowych z trenerem. Scenariusze zajęć dla uczniów zostały zawarte w osobnym podręczniku narzędzi edukacyjnych programu.

PROJEKTY SPOŁECZNE – CZYLI TAKIE, KTÓRE TWORZONE SĄ Z MYŚLĄ O DOBRZE OGÓŁU

Realizacja projektów to dodatkowy element programu „Młodzi i kompetentni", służący wzmocnieniu umiejętności nabytych podczas sesji warsztatowych. Projekty zostaną wykonane pod okiem nauczycieli przy pomocy koordynatora ze strony fundacji. Projekty realizowane w ramach programu „Młodzi i kompetentni" w ramach wsparcia uzyskanego w 2020 r. przez Narodowy Instytut Wolności mogą liczyć na wsparcie finansowe ze strony fundacji – wysokość wsparcia projektu ustalana będzie indywidualnie.

Projekty mają być przeprowadzone przez uczniów „w ich miejscach zamieszkania i w ich społecznościach", czyli w otoczeniu szkoły (dla całej społeczności szkolnej) lub w miejscowości, w której znajduje się ich szkoła, dla ogółu mieszkańców lub wybranych środowisk: młodzieży, dzieci, starszych osób, instytucji zajmujących się działalnością społeczną, charytatywną (np. wieczór artystyczny powiązany ze zbiórką na rzecz jakieś instytucji, lub w innym istotnym społecznie celu).

Wsparcie nauczycieli oznacza, że w szkole powinien być opiekun zarządzający realizacją projektu, będący w kontakcie z koordynatorem Programu edukacyjnego ze strony fundacji. Wsparcie polegać będzie m.in. na przedyskutowaniu z uczniami ich pomysłów, animowanie (ale nie narzucanie!) dyskusji na temat wyboru projektów, pomoc w przeprowadzeniu ewaluacji potrzeb otoczenia.

REGULAMIN PROJEKTÓW SPOŁECZNYCH

1.

W ramach realizacji programu „Młodzi i kompetentni" grupy uczestników realizują także projekty społeczne, zwane dalej „Projektami".

2.

Projekty mają służyć wzmocnieniu umiejętności nabytych podczas sesji warsztatowych przeprowadzonych w ramach programu „Młodzi i kompetentni".

3.

Projekty mają rozwijać w uczniach umiejętność współpracy i kształtować postawy prospołeczne.

4.

Projekty zostaną wykonane przez uczniów pod okiem nauczycieli w porozumieniu z przedstawicielem ze strony fundacji.

5.

Materiałem pomocniczym służącym przygotowaniu projektu społecznego, w tym stworzeniu harmonogramu, budżetu, ewaluacji i komunikacji, jest podręcznik „Metoda projektu edukacyjnego" załączony do niniejszych zasad.

6.

Projekty mogą liczyć na dofinansowanie ze strony Fundacji. Wysokość dofinansowania będzie ustalana indywidualnie.

7.

O skierowaniu projektu do realizacji decyduje fundacja po rozpatrzeniu wniosku grupy uczniów lub szkoły uczestniczącej w programie „Młodzi i komptetentni".

8.

Wniosek powinien uwzględniać nazwę, opis, cel projektu i zakładane rezultaty.

9. Finanse

Fundacja zwraca koszty na podstawie przedstawionych oryginałów faktur i rachunków. Sposób zwrotów kosztów projektów będzie ustalany indywidualnie.

10.

Zakup środków trwałych, usługi niezbędne do realizacji programu będą pokrywane ze środków fundacji do wysokości ustalonej w umowie.

11. Rezultaty

Rezultaty projektów muszą mieć charakter trwały, tzn. oddziaływać na uczestników także po zakończeniu projektu (np. publikacja, strona internetowa, materiały zdjęciowe, wideo), co najmniej przez 6 miesięcy/rok.

12. Sprawozdanie

Warunkiem ukończenia projektu jest złożenie sprawozdania z jego przeprowadzenia i złożenia go w Fundacji Edukacyjnej Jana Karskiego. Sprawozdanie powinno być opatrzone podpisem nauczyciela i pieczątką szkoły.

13. Obowiązki informacyjne

Realizacja projektu musi zostać udookumentowana za pomocą zdjęć, relacji pisemnej lub wideo. Obowiązkiem komunikacyjnym odbiorcy jest informowanie na bieżąco o stanie realizacji prac w mediach tradycyjnych lub w internecie.

OGÓLNE WYTYCZNE DOTYCZĄCE PROJEKTÓW

Realizacja projektów musi:

- Integrować wszystkich uczestników grupy.
- Być ukierunkowana na zaspokojenie potrzeb otoczenia.
- Uwzględniać pracę każdego członka grupy (każdy musi mieć jakieś zadanie).

RADY DLA MŁODEGO KOORDYNATORA

Praca każdego uczestnika jest tak samo ważna.

- Wspierajcie się, bądźcie uważni.
- Proście o pomoc, pytajcie.
- Nie bójcie się popełniać błędów.

ZANIM ZACZNIECIE DZIAŁAĆ, ZASTANÓWCIE SIĘ WSPÓLNIE

Odpowiedzcie sobie na podstawowe pytania:

I część pytań:

- Dlaczego chcemy to robić?
- Dla kogo chcemy to robić?
- Co chcemy osiągnąć? Tzn. kiedy to zrobimy, czego się spodziewamy?
- Co da ludziom nasz projekt?
- Ilu osobom może okazać się przydatny?

Zastanówcie się wspólnie w grupie, co chcielibyście zrobić. Możecie skorzystać z listy projektów zaprezentowanych w niniejszym katalogu bądź wymyślić własny. Aby to zrobić postarajcie się zdiagnozować potrzeby swojego otoczenia.

Skorzystajcie z tego przystępnego podręcznika:
https://alosus.ceo.org.pl/sites/alosus.ceo.org.pl/files//metoda_projektu_edukacyjnego_katarzyna_soltan-mlodozeniec.pdf

II część pytań

- Ile czasu nam to zajmie? Wypiszcie po kolei wszystkie kroki prowadzące do tego celu.
- Jak podzielicie się zadaniami?
- Jak będziecie się informować? Jak często będziecie mieli spotkania i w jakiej formie (warsztat, grupa internetowa)?
- Jak poinformujecie o projekcie inne osoby (Facebook, twitter, instagram, blog)?
- Ile to kosztuje?

EWALUACJA PROGRAMU

Fundacja Edukacyjna Jana Karskiego przeprowadza ewaluację programu „Młodzi i kompetentni". Wszystkim zainteresowanym realizacją niniejszego programu rekomendujemy przeprowadzenie ewaluacji także we własnym zakresie.

CEL EWALUACJI

Ewaluacja ma przynajmniej częściowo określić wyjściowy (przed projektem) i końcowy (po zakończeniu projektu) stan kompetencji członków grupy docelowej, do której program jest adresowany. Ewaluacja ma się również przyczynić do określenia najważniejszych potrzeb naszych beneficjentów i pomóc w ewentualnej modyfikacji programów edukacyjnych w celu dostosowania ich do potrzeb naszych grup docelowych w przyszłych projektach.

Ewaluacja zostanie przeprowadzona dwuetapowo: przed rozpoczęciem projektu (ex ante) i po jego zakończeniu (ex post) w przedziale 1-2 miesięcy od ostatnich warsztatów zaplanowanych na maj 2020 r. podczas wizyty studyjnej w Warszawie

Ewaluacja ex ante ma na celu zbadanie stanu wyjściowego postaw obywatelskich i kompetencji społecznych uczniów w odniesieniu do celów programu "Młodzi i Kompetentni" oraz do stanu docelowego określonego w zaleceniu Rady Unii Europejskiej z 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (Tekst mający znaczenie dla EOG) (2018/C 189/01)

Ewaluacja końcowa ma na celu zbadanie wpływu programu na wzrost kompetencji u grupy docelowej, zebranie opinii beneficjentów, kadry nauczycielskiej szkół realizujących projekt, a także wprowadzenie uwag i rekomendacji do ewentualnych zmian w programie. W miarę możliwości ewaluacja końcowa powinna mieć pogłębiony charakter.

Dodatkowe informacje:

W uwagi na fakt, że na ewaluację projektu instytucja dotująca nie przyznała dofinansowania, jej przeprowadzanie jest niezależną decyzją organizacji realizującej projekt i wynika z dbałości Fundacji Edukacyjnej Jana Karskiego o jakość realizowanego zadania i dobro uczniów, do których program jest kierowany.

Metodykę określono na podstawie:

- Artykuły K. Knopp – Kompetencje społeczne – pomiar i aplikacja praktyczna (UKSW, Instytut Psychologii)
- DIAGNOZA POZIOMU KOMPETENCJI UCZNIÓW; RAPORT Z BADANIA w ramach projektu „Transgraniczne Centrum Wsparcia Rynku Pracy"- Mikroprojekt: „Kompetencje młodzieży", Lublin 2014
- Functioning of Social Skills from Middle Childhood to Early Adolescence in Hungary Anikó Zsolnai and László Kasik University of Szeged, Hungary
- Ewaluacja. Jak to się robi? Poradnik dla programów PAFW, Warszawa 2013 wyd. Stocznia

FUNDACJA EDUKACYJNA JANA KARSKIEGO, 2020 r.

PROGRAM „MŁODZI I KOMPETENTNI” finansowany jest ze środków Narodowego Instytutu Wolności w ramach Programu Rozwoju Organizacji Obywatelskich na lata 2018-2030