

Dwa oblicza projektu

Twoim celem jest pokazanie uczniom, że "robienie projektu" to nie chaos, ale proces. Zaczniemy od rozróżnienia typów działań i zbudowania zgranego zespołu.

Twoje cele dla uczniów:

- Rozróżnią projekt społeczny (działanie) od projektu badawczego (wiedza).
- Zrozumieją kluczowe elementy pracy zespołowej (dobór ludzi, podział ról).
- Zidentyfikują potencjalne tematy projektów w swoim otoczeniu.

Przygotuj wcześniej:

- Film "Projekt? Zróbmy to dobrze!".
- Prezentację: "Nasz projekt, nasze zasady – przewodnik krok po kroku".
- Infografikę: "Projekt Społeczny vs. Projekt Badawczy" (do wyświetlenia).
- Materiały do ćwiczenia integracyjnego; opcjonalnie kartki/flamastry.

Przebieg lekcji krok po kroku

Krok 1: Rozgrzewka - Mapa Marzeń i Doświadczeń (10 minut)

Celem tego pierwszego kroku jest zdiagnozowanie potrzeb i doświadczeń uczniów. Naszym celem jest, aby uruchomiło się w nich myślenie krytyczne o projekcie - i skonfrontowanie go z realiami.

Stań przed klasą i zadaj otwarte pytania, angażując uczniów w krótką dyskusję. Zapisuj hasła na tablicy w dwóch kolumnach: "POMYSŁY" i "TRUDNOŚCI".

- Możesz powiedzieć: "Dzień dobry! Zanim zaczniemy, mam do was dwa pytania. Po pierwsze: czy jest w waszym otoczeniu - w szkole, na osiedlu, w mieście - coś, co was denerwuje i co chcielibyście realnie zmienić? Może dziura w chodniku, a może brak miejsca do spotkań?".
- Alternatywnie: "Czy słyszeliście o jakichś działaniach w waszej okolicy, które zaczęły się od pomysłu mieszkańców? Np. zbiórka dla schroniska albo nowy plac zabaw?".

Możesz też zadać oba pytania jedno po drugim i zapisać je w dwóch kolumnach na tablicy.

Następnie zadaj kolejne pytanie, tym razem odwołujące się do doświadczenia:

- "A teraz ręka w górę, kto już kiedyś pracował nad jakimś projektem? O czym był? I najważniejsze: co było w tym najtrudniejsze? Dogadanie się? Brak czasu?".

Tu już nie musisz nic zapisywać na tablicy. Po wypowiedzi chętnych uczniów podsumuj ten wstępny krok lekcji.

- "Powiedzieliśmy tu już dużo ważnych i mądrych rzeczy. Dziś w oparciu o nie dowiemy się, jak te pomysły zrealizować tak, żeby przygotować się na trudności i osiągnąć sukces".

Krok 2: Dwa Światy Projektów (10 minut)

W tym kroku celem jest zrozumienie fundamentalnej różnicy między działaniem (projekt społeczny) a badaniem (projekt badawczy) poprzez analizę konkretnego przykładu.

Zanim włączysz film, zadaj uczniom pytanie ukierunkowujące ich uwagę. Dzięki temu nie będą oglądać biernie, ale aktywnie - szukając odpowiedzi.

- Możesz powiedzieć: "Słuchajcie, często w szkole słyszycie hasło "zrobmy projekt", ale co to tak naprawdę znaczy? Czy projekt to zawsze plakat albo zbiórka pieniędzy? Otóż nie. Za chwilę zobaczycie film o dwóch grupach uczniów - Zespole ZMIANA i Zespole WIEDZA. Obie grupy zauważyły problem, ale każda z nich zareagowała na niego w zupełnie inny sposób".

Zadaniem uczniów podczas oglądania jest bycie uważnym obserwatorem. Niech zwróci uwagę na jedną, kluczową rzecz: co było efektem końcowym pracy każdej z grup. Co udało im się osiągnąć na końcu?

Możesz wprowadzić też drobny element gamifikacyjny. Niech uczniowie zrobią mały eksperyment myślowy:

- Możesz powiedzieć: "Zrobimy mały eksperyment myślowy. Zanim zaczniemy oglądać film, zastanówcie się co wolicie - działać w terenie czy zgłębiać temat przy komputerze? Zobaczcie film i sprawdźcie, która ekipa – ZMIANA czy WIEDZA – jest wam bliższa".

Następnie odtwórz film "Projekt? Zrobmy to dobrze!". Obserwuj reakcje uczniów w momencie, gdy na ekranie pojawiają się plansze z informacjami. To będzie punkt wyjścia do dyskusji.

Po zakończeniu filmu zaproś uczniów do dyskusji. Jeśli został włączony element gamifikacyjny, to jest doskonały punkt wyjścia.

- Możesz powiedzieć: A więc jak to z Waszą ekipą - czy jesteście ZMIANĄ czy WIEDZĄ? Z jakiego powodu dana grupa do was przemówiła? A dlaczego druga nie?

Teraz jest dobry moment, aby wyciągnąć wnioski od uczniów metodą pytań pomocniczych. Zapisuj kluczowe słowa, myśli na tablicy w dwóch kolumnach: SPOŁECZNY vs BADAWCZY.

- Możesz zapytać: "Zaczniemy od Zespołu ZMIANA. Jaki problem zauważyli członkowie grupy? (przykładowa odpowiedź: samotność nowej osoby). Co postanowili z tym zrobić? (np. zorganizowali wydarzenie). Czyli ich celem była konkretna akcja i zmiana rzeczywistości tu i teraz?" .
- Możesz zapytać: "A teraz Zespół WIEDZA. Jaki mieli problem? (np. wszechobecny stres). Czy zorganizowali imprezę 'odstresowującą'? (nie). Co zrobili? (np. zbadali temat, zrobili ankietę). Co było ich celem (np. zrozumienie problemu i zdobycie nowych informacji)" .

Następnie możesz naturalnie zapowiedzieć dalszą część lekcji.

- Możesz powiedzieć: To jest właśnie ta kluczowa różnica, o której zrozumienie dziś nam chodzi. Możecie działać, żeby coś fizycznie zmienić (to projekt społeczny), albo

żeby coś odkryć i opisać (to projekt badawczy). Obie te drogi są super ważne, ale wymagają od was zupełnie innych narzędzi.

Możesz też użyć jakiegoś obrazowego porównania, które przemówi do wyobraźni uczniów

- Możesz powiedzieć: "Wyobraźcie sobie, że jesteście lekarzem. Projekt badawczy to diagnoza - sprawdzenie, czy i co dolega pacjentowi. Projekt społeczny to leczenie - podajecie lekarstwo i działacie, aby go wyleczyć. I tak jak to bywa w medycynie, różne sytuacje wymagają różnego podejścia. Zdarza się, że wystarczy projekt badawczy (diagnoza), by zauważyć, że nie potrzeba obecnie działań. Kiedy indziej widzimy od razu, że należy zadziałać - wtedy włączamy projekt społeczny. A bywa też, że po projekcie badawczym zaczynamy projekt społeczny. Zupełnie tak, jak lekarz najpierw przeprowadza diagnozę, a potem uruchamia leczenie.

Krok 3 Systematyzowanie wiedzy (10 minut)

W tym kroku usystematyzujesz z klasą wiedzę i podstawowe pojęcia związane z pracą projektową i omówicie narzędzia pomocne w działaniu.

Przygotuj i włącz prezentację "Nasz projekt, nasze zasady".

Twój przewodnik po prezentacji: "Nasz projekt, nasze zasady"

To jest Twój "skrypt" do prezentacji. Możesz użyć go do przekazania wiedzy slajd po slajdzie. Najlepszy efekt uzyskasz jednak, kiedy zapoznasz się z nim przed lekcją i spróbujesz opowiedzieć własnymi słowami i dodasz własne spostrzeżenia lub nawiążesz do rzeczy które już były wcześniej w klasie omawiane lub które klasa przeżyła. Wtedy prezentacja będzie prawdziwie "szyta na miarę"!

Slajd 1: Tytułowy

- Jak to rozegrać: To moment na zbudowanie autorytetu tematu.
- Narracja: "Dziś nie będziemy się uczyć o *czymś*, ale *jak coś zrobić*. Każdy sukces, od lotu na Księżyc po naprawienie chodnika na osiedlu, zaczynał się tak samo - od projektu. Ta prezentacja to wasz przewodnik, jak przejść od marzenia do realizacji".

Slajd 2: Wprowadzenie

- Jak to rozegrać: Nawiąż do wcześniejszej rozmowy o pomysłach uczniów.
- Narracja: "Mieliście przed chwilą świetne pomysły. Ale sam pomysł to za mało. Często słyszę: *nie da się* albo *nie mam czasu*. Metoda projektowa to sposób na pokonanie tych barier. Pokażę wam dziś, jak wybrać właściwą drogę i jak zbudować zespół, który nie rozpadnie się przy pierwszej trudności".

Slajd 3: Droga 1: Projekt Społeczny

- Jak to rozegrać: Podkreśl energię i działanie.
- Narracja: "Pierwsza droga to Projekt Społeczny. Wybieracie ją, gdy widzicie problem i chcecie go fizycznie naprawić. Waszym celem jest ZMIANA. Nie pisanie raportu, ale wzięcie spraw w swoje ręce. To działanie na rzecz waszej wspólnoty".

Slajd 4: Projekt Społeczny – Metody i Przykłady

- Jak to rozegrać: Odwołaj się do Zespołu ZMIANA z filmu.
- Narracja: "Jak to wygląda w praktyce? Pamiętacie zespół z filmu, który zrobił Dzień Gier? To jest właśnie to. Ale to może być też zbiórka karmy dla schroniska, sadzenie drzew czy kampania plakatu o segregacji śmieci. Narzędziem jest tu organizacja i współpraca".

Slajd 5: Droga 2: Projekt Badawczy

- Jak to rozegrać: Skontrastuj to z poprzednim slajdem. To droga dla ciekawskich.
- Narracja: "Druga droga jest inna. Projekt Badawczy. Tutaj nie budujecie ławek, tutaj budujecie WIEDZĘ. Czasem, zanim zaczniemy działać, musimy zrozumieć, co się dzieje. Dlaczego uczniowie nie jedzą obiadów w stołówce? Dlaczego spóźniają się na lekcje? Waszym celem jest znalezienie odpowiedzi".

Slajd 6: Projekt Badawczy – Metody i Przykłady

- Jak to rozegrać: Odwołaj się do Zespołu WIEDZA z filmu.
- Narracja: "Pamiętacie zespół WIEDZA z filmu? Oni nie leczyli stresu, oni go badali. Ich narzędziami były ankiety i wywiady. Waszym produktem końcowym w takim projekcie jest raport, wykres, wnioski. To świetna droga dla tych, którzy lubią analizować i dociekać prawdy".

Slajd 7: Kluczowe Porównanie

- Jak to rozegrać: To moment syntezy.
- Narracja: "Podsumujmy. Spójrzcie na tę tabelę. Jeśli chcecie zmienić rzeczywistość - idźcie w kierunku projektu społecznego. Jeśli chcecie ją zrozumieć - idźcie w kierunku projektu badawczego. Obie drogi są równie ważne, ale wymagają zupełnie innych narzędzi. Zastanówcie się, która jest wam bliższa".

Slajd 8: Krok 1: Wybór tematu

- Jak to rozegrać: Użyj metafory trójnogu.
- Narracja: "Macie już typ projektu. Teraz temat. Dobry temat musi stać stabilnie na trzech nogach. Po pierwsze: musi być WAŻNY – rozwiązywać realny problem. Po drugie: CIEKAWY – musicie chcieć nad nim pracować. I po trzecie, często zapominane: WYKONALNY. Nie planujcie lotu na Marsa w tydzień. Mierzcie siły na zamiary".

Slajd 9: Krok 2: Wyznaczanie celu (Metoda SMART)

- Jak to rozegrać: Pokaż różnicę między marzeniem a celem.
- Narracja: "To jest wasze najważniejsze narzędzie planistyczne: SMART. Cel *chcemy, żeby było ładnie* to marzenie. Cel *posadzimy 15 roślin na korytarzu do końca maja* to plan. Musi być Konkretny, Mierzalny, Osiągalny, Istotny i Terminowy. Bez tego ryzykujecie zgubienie się w połowie drogi".

Slajd 10: Krok 3: Budowa zespołu

- Jak to rozegrać: Ostrzeż przed dobieraniem się tylko "z kolegami".
- Narracja: "Samotny wilk rzadko zmienia świat. Potrzebujecie stada, ale mądrego stada. 3 do 5 osób to ideał. I uwaga – nie dobierajcie się tylko dlatego, że się lubicie. Szukajcie ludzi, którzy potrafią to, czego wy nie potraficie. Różnorodność to siła".

Slajd 11: Role w Zespole

- Jak to rozegrać: Pokaż, że dla każdego jest miejsce.
- Narracja: "W dobrym zespole każdy ma swoją supermoc. Ktoś musi pilnować czasu i dbać o przebieg prac - to Lider. Ktoś musi sypać pomysłami - to Kreatywny. Ktoś musi sprawdzać fakty - Analityk. A ktoś musi dbać o atmosferę i promocję - Komunikator. A Wy? Zastanówcie się, w jakiej roli wy czujecie się najlepiej".

Slajd 12: Zasady Współpracy – Kontrakt Grupowy

- Jak to rozegrać: Przedstaw to jako "szczepionkę na kłótnie i konflikty".
- Narracja: "To jest rada, która uratuje wam życie, a co najmniej wasze relacje. Zanim zaczniecie pracować, spiszcie kontrakt. Jak się komunikujecie? Messenger czy Discord? Co robicie, jak ktoś się spóźnia? Jak podejmujecie decyzje? Ustalcie to teraz, na zimno, a unikniecie gorących kłótni potem".

Slajd 13: Kluczowe Wnioski

- Jak to rozegrać: Szybkie podsumowanie wiedzy.
- Narracja: "Zapamiętajcie te cztery filary: Wybierzcie świadomie typ projektu. Wyznaczcie cel SMART. Zbudujcie różnorodny zespół z jasnymi zasadami. I pamiętajcie – nawet jeśli coś nie wyjdzie, to ta nauka zostanie z wami na zawsze".

BUFOR CZASOWY: "Napraw ten cel!"

Możesz go użyć, gdy szybko omówisz prezentację i zostanie Ci czas, lub jeśli widzisz, że uczniowie potrzebują treningu. Możesz też włączyć go bezpośrednio do prezentacji, jako aktywność specjalną. Najlepszym miejscem jest slajd 9 o metodzie SMART. Celem jest praktyczne ćwiczenie zamiany "marzeń" (celów ogólnych) na "plany" (cele SMART).

- Możesz powiedzieć: "Teoria teorią, ale sprawdźmy to w praktyce. Rzucę wam teraz kilka haseł to są ogólne, generalne cele. Waszym zadaniem jest je *naprawić* metodą SMART.

Przykłady do opracowania:

- Przykład 1: Ekologia
 - ŻLE (Ogólnik): "Chcemy, żeby nasza szkoła była bardziej eko."
 - SMART (Naprawiony): "Do końca semestru [T] ustawimy w każdej klasie [S] trzy oznaczone pojemniki do segregacji śmieci [M/R] i przeprowadzimy jedną lekcję instruktażową [A]."
- Przykład 2: Pomoc zwierzętom
 - ŻLE (Ogólnik): "Będziemy pomagać zwierzętom ze schroniska."
 - SMART (Naprawiony): "W ciągu dwóch tygodni listopada [T] zbierzemy 50 kg karmy i 20 ciepłych koców [M] dla lokalnego schroniska [S] i zawieziemy je tam w pierwszą sobotę grudnia [R]."
- Przykład 3: Integracja
 - ŻLE (Ogólnik): "Zrobimy coś fajnego, żeby uczniowie się zintegrowali."
 - SMART (Naprawiony): "Zorganizujemy 'Noc Filmową' [S] dla uczniów klas pierwszych [R] w sali gimnastycznej w ostatni piątek października [T], z udziałem minimum 30 osób [M]."
- Przykład 4: Wiedza/Umiejętności
 - ŻLE (Ogólnik): "Nauczymy innych robić ładne zdjęcia."

- SMART (Naprawiony): "Przeprowadzimy 3-godzinne warsztaty [M] z fotografii mobilnej dla grupy 15 chętnych uczniów [S] w świetlicy szkolnej w przyszłym tygodniu [T]."
- Przykład 5: Sport/Zdrowie
 - ŻLE (Ogólnik): "Zadbamy o kondycję i będziemy więcej biegać."
 - SMART (Naprawiony): "Stworzymy szkolną grupę biegową [S] i będziemy spotykać się na wspólny, 5-kilometrowy trening [M] w każdą sobotę rano przez cały maj [T]."

Krok 4: Wartość zespołu (10 minut)

Celem tego kroku jest pokazanie w praktyce, że "zespół" to coś więcej niż grupa ludzi w jednej ławce. Integracja i przygotowanie gruntu pod przyszłą współpracę. Podziel klasę na kilkusobowe zespoły, aby zasymulować grupy projektowe. Następnie możesz przeprowadzić jedno ćwiczenie (lub oba, jeśli pozwoli czas).

"Dwa Fakty, Jedno Kłamstwo" (Klasyk Integracji)

- Możesz powiedzieć: "Zróbmy szybki test na spostrzegawczość. W waszych grupach każdy z was ma minutę, żeby powiedzieć o sobie trzy zdania: dwa prawdziwe i jedno zmyślane. Reszta grupy musi zgadnąć, które jest kłamstwem. Dowiedcie się o sobie rzeczy, których nie wiedzieliście wcześniej! Czas start!"
- Komentarz po ćwiczeniu: "Widzicie? W każdym z nas kryje się coś ciekawego. W projekcie też szukajcie w sobie ukrytych talentów".

"Szybka Piątka" (Szukanie Wspólnego Mianownika)

- Możesz powiedzieć: "Macie 3 minuty. Waszym zadaniem jako grupy jest znalezienie 5 rzeczy, które łączą was wszystkich. Ale uwaga: nie mogą to być rzeczy oczywiste typu 'mamy ręce' albo 'chodzimy do tej szkoły'. Szukajcie głębiej: 'wszyscy lubimy pizzę hawajską', 'nikt z nas nie lubi poniedziałków', 'wszyscy mamy psa'.
- Komentarz po ćwiczeniu: "To, co was łączy, może być świetnym punktem wyjścia do tematu waszego projektu".

Krok 5: Podsumowanie (10 minut)

Zanim pożegnasz klasę, zbierz w klamrę to, czego się nauczyli, łącząc teorię z praktyką.

- Możesz powiedzieć: „Słuchajcie, dziś zrobiliśmy kawał dobrej roboty. Zaczęliśmy od narzekania na dziury w chodnikach, a kończymy z konkretną wiedzą. Wiecie już, że możecie wybrać drogę społeczną – by działać, lub badawczą – by rozumieć. Macie w ręku metodę SMART, która zmienia 'chcenie' w 'zrobienie'. I co najważniejsze – po dzisiejszych ćwiczeniach wiecie, że siła tkwi w zespole, a nie w działaniu w pojedynkę”.

W tym miejscu możesz także wyświetlić Infografikę "Projekt społeczny vs. Projekt Badawczy". W ten sposób ostatni raz podsumujesz wiedzę w nowy sposób.

Możesz ich pozostawić z poniższymi myślami do inspiracji. Wybierz tę, która lepiej pasuje do atmosfery, jaką udało Ci się zbudować w klasie.

Nacisk na sprawczość i odwagę

- „Na koniec jedna myśl: Każdy wielki projekt, o którym słyszeliście – czy to Wikipedia, czy posprzątanie lasu w sąsiedztwie – zaczynał się tak samo. Od jednej osoby, która powiedziała: 'Zależy mi'. Nie bójcie się, że wasz pomysł jest za mały. Małe kroki zostawiają wielkie ślady. Powodzenia!”

Nacisk na współpracę i różnorodność

- „Pamiętajcie o tym, co wyszło nam przy budowaniu zespołów. Nie szukajcie ludzi, którzy są tacy sami jak wy. Szukajcie tych, którzy widzą to, czego wy nie widzicie. Razem macie komplet supermocy. Rozejrzyjcie się teraz po klasie – to nie są tylko koledzy z ławki, to wasi potencjalni współlnicy w zmianie świata na lepsze. Dzięki za dzisiaj!”