

EKONOMIA NA CO DZIEŃ

www.ekonomia-na-co-dzien.junior.org.pl

EKONOMICZNE INSPIRACJE

e-suplement

PARTNERZY
PROJEKTU



NARODOWY
BANK POLSKI

Projekt realizowany
z Narodowym Bankiem Polskim
w ramach programu edukacji ekonomicznej



BANKOWCY
DLA EDUKACJI
program sektorowy



NOWE ŻYCIE KSIĄŻEK – NAUKA RACJONALNEGO GOSPODAROWANIA ODPADAMI

CZAS TRWANIA: 3 miesiące

LICZBA UCZNIÓW: 10–15

CELE

Uczeń:

- nabywa umiejętności kreatywnego wykorzystania materiałów odpadowych,
- uczy się organizacji przedsięwzięć i zarządzania czasem,
- zdobywa wiedzę na temat recyklingu,
- uczy się dbać o środowisko,
- rozwija zmysł estetyczny.

EFEKTY

- zbiórka makulatury,
- wykonanie rzeźb z makulatury,
- wystawa papierowych rzeźb.

OPIS

- Projekt wymaga nawiązania współpracy z licznymi instytucjami ze środowiska lokalnego, wyszukania odpowiedniej sali wystawowej. Warto też poprosić o patronat honorowy i medialny w celu promocji projektu i rozpowszechnienia informacji o wystawie.
- Jeżeli pojawią się problemy ze znalezieniem odpowiedniej jakości makulatury, należy wcześniej znaleźć firmę, która ją nieodpłatnie przekaże.
- Spotkanie rozpocznij od polecenia, aby uczniowie wymyślili, w jaki sposób mogą nadać inny wymiar (nowe życie) przeczytanym książkom, gazetom. Po krótkiej wymianie pomysłów zapytaj, co sądzą o przygotowaniu wystawy rzeźb, do wykonania których wykorzystają makulaturę. Przedstaw, że projekt realizowany będzie w dwóch etapach: zbiórki makulatury i przygotowania wystawy rzeźb. Należy dobrze oszacować ilość zadań i czynności oraz czas trwania zadań.



- Już na etapie planowania oceńcie stopień ryzyka i zagrożenia, z którymi możecie się spotkać w trakcie realizacji projektu. Warto przeprowadzić analizę SWOT i poszukać sposobów przeciwdziałania zagrożeniom.
- Przed realizacją tego projektu należy dobrze przemyśleć i zaplanować:
 - **Zbiórkę i selekcję makulatury** – wyznaczenie terminu i miejsca zbiórki. Warto pozyskać rodziców do współpracy, np. transportu makulatury. Spośród dostarczonej makulatury należy wybrać książki, czasopisma, które posłużą do wykonania rzeźb.
 - **Organizacja wystawy** – ustalenie, w jakim terminie możecie przygotować prace na wystawę rzeźby z książki, czasu trwania wystawy, poszukiwanie sali wystawowej, negocjowanie warunków korzystania z wybranej sali. Zaplanujcie również, jakie materiały będą wam potrzebne do dekoracji i wykończenia waszych dzieł. Poproś uczniów, aby sprawdzili możliwości lokalowe w swoim mieście, poszukali miejsca, w którym można przygotować wystawę swoich prac. Warto nawiązać współpracę z instytucjami kultury, które zgodzą się nieodpłatnie przekazać pomieszczenia na ekspozycję. Taką wystawę można również zorganizować na terenie swojej szkoły dla pozostałych uczniów i ich rodziców.
 - Ustalcie również, kogo warto poprosić o patronat honorowy i medialny oraz określcie zakres współpracy z instytucjami wspomagającymi wasze działania.

REALIZACJA

- Na początku przygotujcie materiały promocyjne, które przedstawić jeszcze przed zbiórką makulatury. Zaprezentujcie cele projektu, termin wystawy, czas trwania i zasady zwiedzania, zaprojektujcie plakat, przygotujcie informacje o wstawie na stronach szkoły, notatkę do prasy lokalnej.
- Opracowane materiały przygotujcie do wydruku i roześlijcie informację do prasy lokalnej.
- Wytypujcie osoby, ustalcie terminy i miejsca rozwieszenia plakatów.
- Przygotujcie zaproszenia dla gości – pamiętajcie, aby dobrze sprawdzić imiona, nazwiska oraz funkcję pełnioną przez daną osobę (można włączyć do współpracy nauczyciela np. informatyki, plastyki czy zajęć artystycznych).
- Wybierzcie osoby odpowiednie do prowadzenia gali otwarcia (poproście o współpracę np. nauczyciela polonistę, który pomoże wam się dobrze przygotować do publicznego wystąpienia).



- Wytypujcie osoby, które przygotują tablicę informacyjną o wystawie, projekcie, autorach prac. Nie zapominajcie wskazać ekologicznych aspektów recyklingu i niekonwencjonalnego wykorzystania starych książek. Pamiętajcie też o patronach honorowych, medialnych, sponsorach i wszystkich osobach i instytucjach wspierających wasze działania. Przygotujcie dla nich podziękowania pisemne dla osób i instytucji wspierających wasze działania, możecie również podarować im swoje prace.
- Wytypujcie osoby odpowiedzialne za zredagowanie podziękowań oraz te, które przygotują upominki dla sponsorów i patronów honorowych).
- Przygotujcie również relację z otwarcia wystawy. Umieśćcie informacje na stronach internetowych szkoły, w innych mediach społecznościowych czy w lokalnych mediach i prasie.
- Możecie przygotować ulotki informacyjne lub galerię zdjęć z realizacji projektu (warto podać ile ton makulatury zebraliście podczas zbiórki, ile wykonaliście rzeźb. Można też przygotować biuletyn informacyjny ze wskazaniem ekologicznych aspektów zbierania makulatury i selektywnej zbiórki odpadów).
- Zorganizuj spotkanie podsumowujące działania dla wszystkich uczestników projektu. Wspólnie omówcie działania, ustalcie, co należy poprawić w przyszłej współpracy, a przede wszystkim podziękuj uczniom za ogrom pracy włożonej w organizację tak dużego przedsięwzięcia. Dokonajcie oceny swoich działań.

PRZYKŁADOWY HARMONOGRAM ZADAŃ

- Selekcja makulatury.
- Znalezienie pomieszczenia, w którym będą wykonywane i przechowywane rzeźby.
- Przygotowanie półek do ustawienia rzeźb.
- Pozyskanie kleju, taśmy, nożyczek etc.
- Tworzenie rzeźb.
- Organizacja transportu do sali wystawowej.
- Przygotowanie rzeźb do transportu.
- Transport rzeźb.

Realizacja projektu: Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka Filia w Malborku.



MATEMATYKA Z LISIEJ GÓRY

CZAS TRWANIA: 160 godzin

LICZBA UCZNIÓW: dowolna

CELE

- Opracowanie innowacyjnej metody pracy z uczniami polegającej na włączeniu ich do nauczania swoich kolegów,
- zastosowanie metody uczenia się skłaniającej uczniów do dostrzegania prawidłowości w otaczającym świecie, właściwej interpretacji danych, umiejętnego stosowania schematów, rysunków oraz wykresów,
- zainteresowanie uczniów matematyką poprzez konstruowanie przez nich zadań problemowych związanych z ich środowiskiem społecznym i miejscem zamieszkania,
- ukazanie praktycznych zastosowań matematyki wykorzystujących dane typowe i nietypowe na podstawie materiałów zdobytych w swojej miejscowości i gminie.

OPIS

Podczas projektu „Matematyka z Lisiej Góry” uczniowie wspólnie z nauczycielami tworzyli zadania zgodne z podstawą programową kształcenia ogólnego i w oparciu o dane własnej gminy. W zadaniach zastosowali wiedzę matematyczną w praktyce, odniesioną do życia codziennego gminy. Uczniowie z zespołu projektowego poszukiwali danych o naszej miejscowości i gminie dotyczących różnych dziedzin: historii, gospodarki, geografii i przyrody. Nauczyciele wraz z uczniami zdefiniowali problematykę, na podstawie której skonstruowali zadania matematyczne. Aby wykonać tę pracę, uczestniczyli w konsultacjach z ekspertem zajmującym się metodyką tworzenia zadań z matematyki. Jako efekt ich pracy powstał zbiór zadań „Gmina Lisia Góra w zadaniach”, którego recenzentami byli pozostali uczniowie.

Uczniowie z zespołu projektowego nauczyli się samodzielnego kształcenia się oraz współpracy w zespole. Co tydzień na dodatkowych zajęciach zespół projektowy przedstawiał swoim kolegom nowe zadania i pomagał przy ich rozwiązywaniu. W ten sposób na bieżąco była zapewniona weryfikacja i recenzja tworzonych zadań.



Ochotnicy mogli także samodzielnie opracowywać zadania na zadany temat według ustalonego algorytmu. Gdy poszerzony zbiór zadań wraz ze wskazówkami był gotowy, to wszyscy uczniowie otrzymali go w wersji elektronicznej, aby służył im do powtórek.

Na zakończenie projektu odbył się Gminny Turniej Matematyczny z wykorzystaniem uczniowskiej publikacji „Gmina Lisia Góra w zadaniach”. O tytuł „Mistrza Matematyki Lisiej Góry” walczyły drużyny wszystkich szkół gminy. Do zmagania matematycznych zostali zaproszeni także rodzice, nauczyciele, media i władze samorządowe.

Informacje o projekcie umieszczono w gablocie ogłoszeniowej w Urzędzie Gminy Lisia Góra. Projekt promowano podczas spotkań z rodzicami, przez strony internetowe (szkoły i partnerów projektu) oraz notki w lokalnych gazetach.

REALIZACJA PROJEKTU

- Konsultacje zespołu projektowego z ekspertami w zakresie metodyki tworzenia zadań z matematyki i samopomocy koleżeńskiej (10 godz.).
- Zakup materiałów dydaktycznych, plastycznych, płyt CD i nagród dla zwycięzców I Gminnego Turnieju Matematycznego.
- Zajęcia warsztatowe zespołu projektowego na temat „Tworzenie zadań z wykorzystaniem danych gminy Lisia Góra” (70 godz.).
- Dodatkowe zajęcia matematyki dla uczniów prowadzone przez zespół projektowy – rozwiązywanie i recenzja zadań wykorzystujących dane gminy Lisia Góra (70 godz.).
- Opracowanie zbioru „Gmina Lisia Góra w zadaniach”.
- Organizacja i przeprowadzenie „I Gminnego Turnieju Matematycznego” z udziałem drużyn 4 szkół gminy Lisia Góra, władz gminy, rodziców i mediów.
- Opracowanie regulaminu Gminnego Turnieju Matematycznego.
- Opracowanie graficzne zadań przez zespół projektowy (zajęcia warsztatowe).
- Zakup pendrive'ów dla każdego ucznia do zapisu elektronicznej wersji zbioru zadań.
- Zakup nagród dla zwycięzców Gminnego Turnieju Matematycznego.
- Przeprowadzenie badania rezultatów projektu (sprawdzian diagnostyczny na początku projektu i po jego zakończeniu).



WYPOWIEDZI O PROJEKCIE

Uczennica:

„Nauka matematyki wygląda zupełnie inaczej, gdy samemu tworzy się zadania związane z miejscem zamieszkania. Wspólne rozwiązywanie z innymi kolegami utworzonych zadań, było bardzo ciekawym doświadczeniem.”

Rodzik:

„Nareszcie dzieje się w szkole coś interesującego i nietypowego zarazem. Cały projekt, w szczególności *Gminny Turniej Matematyczny* nauczył dzieci znacznie więcej niż typowe lekcje matematyki.”

Realizacja projektu: Zespół Szkoły Podstawowej i Gminnego Przedszkola w Nowej Jastrzębce.



GIRLS GO CIRCULAR

CZAS TRWANIA: 4 miesiące (październik – styczeń)

LICZBA UCZNIÓW: dowolna

CELE

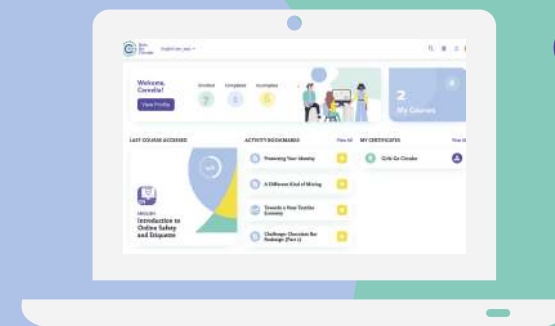
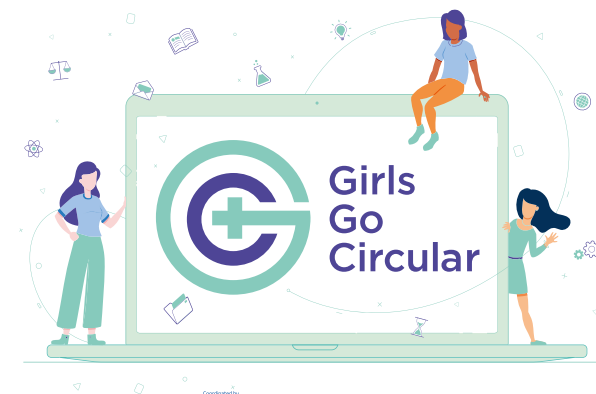
- Kształcenie umiejętności cyfrowych i przedsiębiorczych młodzieży, w szczególności dziewcząt w przedziale wiekowym 14–18 lat,
- kształtowanie postaw ekologicznych i odpowiedzialności za środowisko naturalne.

OPIS

Girls Go Circular oferuje moduły edukacyjne online dotyczące wyzwań związanych ze zrównoważonym wydobyciem surowców, konsumpcją i recyklingiem. Uczennice i uczniowie w sposób praktyczny uczą się, jak przejść na gospodarkę o obiegu zamkniętym m.in. w branży tworzyw sztucznych, metali, mody czy produkcji urządzeń ICT. Celem projektu jest również rozwijanie umiejętności cyfrowych. Uczestnicy m.in. prowadzą badania online, planują kampanie w mediach społecznościowych, tworzą filmy i prezentacje lub opracowują biznesplany.

Projekt wpisuje się podstawę programową takich przedmiotów jak: podstawy przedsiębiorczości, doradztwo zawodowe, informatyka, geografia, język polski. Jest też zgodny z kierunkiem realizacji polityki oświatowej państwa na rok 2021/2022:

- Umiejętne czerpanie w procesie kształcenia z narzędzi i zasobów cyfrowych oraz metod wykorzystujących technologie informacyjno-komunikacyjne.
- Przeprowadzenie kursów na temat bezpieczeństwa w sieci oraz netykiety,
- Zastosowanie w projekcie zróżnicowanych narzędzi ICT do pracy zespołowej, tworzenia grafik, filmów i prezentacji. *Girls Go Circular* rozwija umiejętności cyfrowe uczniów zgodnie z poziomami biegłości ustalonymi przez Unię Europejską.



- Wdrażanie Zintegrowanej Strategii Umiejętności poprzez m.in. popularyzację wśród dziewcząt nauk ścisłych i przyrodniczych oraz nauk inżynieryjno-technicznych jako kierunków kształcenia i specjalizacji zawodowej, a także poprzez rozwój umiejętności cyfrowych i ich wykorzystania w praktyce. Projekt Girls Go Circular zachęca dziewczęta w wieku 14–18 lat do zgłębienia istoty dyscyplin STEM i pomaga nabyć kompetencje niezbędne do stawienia czoła wyzwaniom związanym ze zrównoważonym rozwojem.
- Wzmocnienie edukacji ekologicznej w szkołach. Rozwijanie postawy odpowiedzialności za środowisko naturalne poprzez kursy dotyczące racjonalnego gospodarowania zasobami naturalnymi, modeli biznesowych opartych na idei gospodarki obiegu zamkniętego.

REALIZACJA PROJEKTU

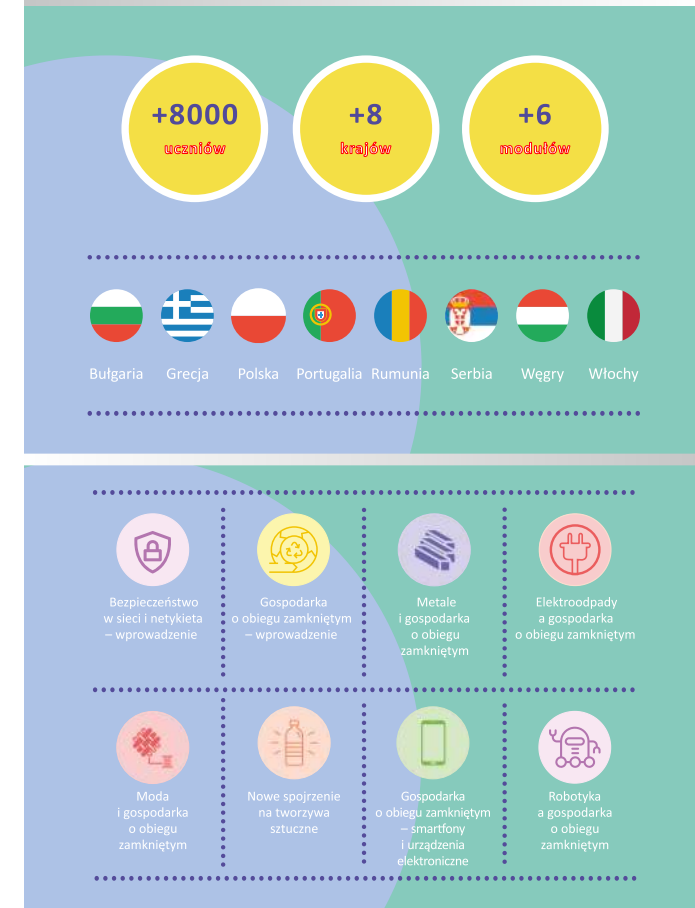
Harmonogram projektu jest bardzo elastyczny i zależy od potrzeb uczennic i uczniów oraz nauczyciela. Dodatkową zaletą jest fakt, że projekt może być realizowany w ramach codziennych zajęć z wybranego przedmiotu bądź samodzielnie przez uczniów. Nauczyciel pełni w projekcie rolę wspierającą i organizującą pracę uczniów. W realizacji kursów pomaga przewodnik, w którym opisano każde zadanie oraz zaproponowano sposób jego realizacji w klasie. W ramach projektu powstało 10 kursów o różnej tematyce udostępnionych na platformie Moodle.

Kursy obowiązkowe:

- Bezpieczeństwo w sieci i netykieta.
- Gospodarka o obiegu zamkniętym – wprowadzenie.

Kursy fakultatywne:

- Metale i gospodarka o obiegu zamkniętym.
- Moda i gospodarka o obiegu zamkniętym.
- Nowe spojrzenie na tworzywa sztuczne.
- Gospodarka o obiegu zamkniętym – smartfony i urządzenia elektroniczne.
- Elektroodpady a gospodarka o obiegu zamkniętym.
- Przeciwdziałanie zmianom klimatycznym poprzez gospodarkę o obiegu zamkniętym.
- Gospodarka żywnościowa o obiegu zamkniętym w miastach.



Aby ukończyć projekt, uczestnik musi zaliczyć 2 kursy obowiązkowe i minimum 1 kurs fakultatywny. Każdy kurs składa się m.in. z materiałów filmowych, quizów oraz ciekawych zadań, które można wykonać samodzielnie lub w grupie. Do ich rozwiązywania uczestnicy wykorzystują narzędzia ICT o różnym stopniu zaawansowania, m.in. z programów graficznych (Canva, Inkscape, Vectr), mediów społecznościowych (Facebook, YouTube, Instagram, TikTok, Twitter), programów do pracy zespołowej online (Mural, Miro), programów do tworzenia prezentacji (MS PowerPoint, SlideShare, Prezi i inne) oraz programów do tworzenia stron internetowych, aplikacji czy botów (Wix, InVision, Botsociety).

W ramach projektu w październiku odbyła się międzynarodowa konferencja *Women & Girls in STEM Forum*, w trakcie której uczennice wzięły udział w sesjach mentoringowych z kobietami prowadzącymi biznes w branżach STEM i nowych technologii. Konferencji towarzyszył konkurs filmowy. Zadaniem było nagranie filmu (trwającego maksymalnie 60 sekund) na jeden z trzech zaproponowanych tematów dotyczących wyrównywania szans płci w tych branżach. Polski zespół Matrix z I Liceum Ogólnokształcącego im. J. Smolenia w Bytomiu pod opieką pani Małgorzaty Kijak okazał się najlepszy spośród 30 uczestniczących w konkursie. Nagrodą był kurs programowania.

WYPOWIEDZI O PROJEKCIE

Uczniowie:

„Cały program edukacyjny jest przejrzysty, dostępny w wielu wersjach językowych, co zdecydowanie jest dużym plusem.”

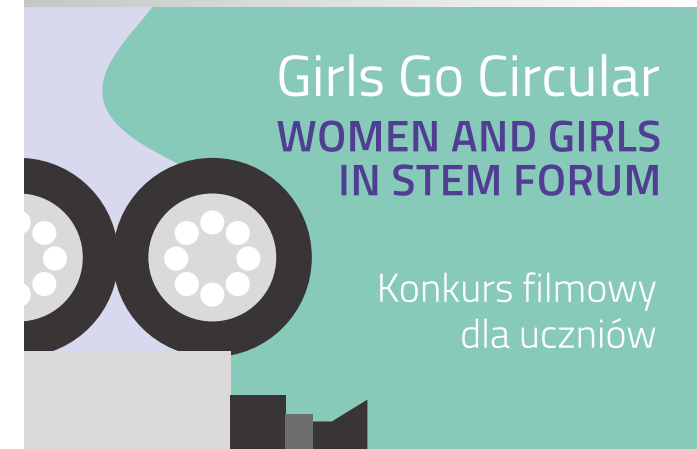
„Świetne przekazanie wiedzy, w bardzo nowoczesny i ciekawy sposób, kurs jest bardzo przyjemny i zachęca do wgłębiania się w dane tematy”.

„Nauczyłam się całkiem ciekawych rzeczy dotyczących otaczającego mnie świata. Jestem bardzo zadowolona z przejrzystości strony i metod przekazywania informacji uczniom.”

Nauczyciele:

„Informacje przedstawione są w sposób ciekawy i zrozumiały. Myślę, że każdy uczeń znajdzie tu interesujące i przydatne w przyszłości informacje. Wiedza przekazywana jest w sposób różnorodny i nowoczesny, a wygląd strony cieszy oko.”

Realizacja projektu: był realizowany w 44 szkołach na terenie całej Polski.



CZŁOWIEK – KSIĄŻKA (MIEJSKI PROJEKT EDUKACYJNY)

CZAS TRWANIA: 3 miesiące

LICZBA UCZNIÓW: 10–15 (np. grupa dziennikarska szkoły lub kółko polonistyczne)

CELE

- Propagowanie idei Żywej Biblioteki – międzynarodowego ruchu na rzecz praw człowieka i różnorodnego społeczeństwa,
- kształtowanie postaw i wychowanie do wartości,
- promocja ludzi znanych pasjonatów, będących autorytetami dla młodych osób,
- Przeprowadzenie w Miejskiej Bibliotece Publicznej wywiadu z Człowiekiem-Książką, czyli osobą, której działalność, postępowanie i styl życia stanowi wzór dla młodych ludzi.

Uczeń:

- angażuje się w popularyzację międzynarodowego ruchu na rzecz praw człowieka różnorodnego społeczeństwa,
- poznaje wartości i postawy stanowiące o bogactwie duchowym człowieka,
- promuje szkołę, której jest uczniem,
- realizuje swoje dziennikarskie pasje,
- działa w zespole poprzez wspólną realizację działań projektu.

EFEKTY

- wywiad z Człowiekiem-Książką zamieszczony w szkolnym miesięczniku,
- wzbogacenie wiedzy o wartościach, jakimi kieruje się Człowiek-Książka,
- przewartościowanie celów i osobistych dążeń,
- relacja (notatka prasowa i zdjęcia) na szkolnej stronie internetowej, FB szkoły, w regionalnej telewizji i prasie.



OPIS

Projekt Człowiek-Książka zakładał kilka działań poprzedzających to, co stanowi główny cel: wywiad ze znaną osobą, będącą autorytetem dla młodych ludzi, której pasje i zainteresowania, praca zawodowa, styl życia jest wartością i stanowi przykład godny do naśladowania.

Uczniowie pracując w zespole realizowali następujące działania:

- poznali ideę Żywej Biblioteki,
- planowali pracę zespołu w celu rozpropagowania międzynarodowego ruchu na rzecz praw człowieka i różnorodnego społeczeństwa,
- nawiązali kontakt z pracownikami czytelnicy Miejskiej Biblioteki Publicznej,
- wskazali postać, która jest dla nich autorytetem, a jej działalność – przykładem do naśladowania,
- zredagowali zaproszenie dla osoby będącej dla nich Człowiekiem-Książką,
- napisali scenariusz spotkania (opracowali pytania do wywiadu, zaaranżowali miejsce spotkania),
- przeprowadzili i zredagowali wywiad,
- opracowali notatkę prasową,
- dołączyli wywiad z Człowiekiem-Książką do kolejnego numeru szkolnego miesięcznika.

Przygotowanie wywiadu poprzedziły wstępne działania, za które byli odpowiedzialni poszczególni członkowie zespołu – to oni konsultowali z koordynatorem projektu (nauczycielem-opiekunem grupy) etapy pracy nad realizacją danego zadania. Zilustrowały to KARTY PROJEKTU (przydział zadań, konsultacje z nauczycielem-opiekunem, prezentacja wyników projektu) i ANKIETA DLA UCZNIÓW.

ROLA UCZNIÓW

- wykazanie się umiejętnością pracy w grupie i pracy indywidualnej,
- zredagowanie zaproszenia dla gościa zaproszonego na wywiad,
- zaproszenie gościa,
- opracowanie pytań – zredagowanie scenariusza spotkania z gościem, Człowiekiem-Książką,
- przygotowanie miejsca, w którym zostanie przeprowadzony wywiad,
- przeprowadzenie wywiadu,



- zredagowanie wywiadu,
- autoryzacja wywiadu,
- opracowanie kolejnego numeru szkolnego miesięcznika,
- zredagowanie relacji z wywiadu na stronę internetową szkoły i FB szkoły,
- zredagowanie notatki prasowej do lokalnej gazety.

ROLA RODZICÓW

- zachęcenie dzieci do refleksji na temat ich udziału w realizacji zadań projektowych,
- kontrolowanie etapów pracy dzieci,
- dopingowanie działań dzieci.

PRZYKŁADOWY HARMONOGRAM ZADAŃ

- Poznanie idei Żywej Biblioteki – międzynarodowego ruchu na rzecz praw człowieka i różnorodnego społeczeństwa.
- Spisanie kontraktu i ustalenie harmonogramu konsultacji; ustalenie prac związanych z realizacją projektu Człowiek-Książka; przydział osób odpowiedzialnych za konkretne działania projektowe.
- Pogadanka na temat wartości i postaw, które są ważne dla młodego człowieka; poszukiwanie wśród znanych lokalnie osób Człowieka-Książki, autorytetu dla młodych ludzi.
- Nawiązanie kontaktu ze wskazaną przez uczniów osobą.
- Wykonanie zaproszenia (część graficzna), zredagowanie treści i wręczenie zaproszenia.
- Zredagowanie pytań do wywiadu.
- Powiadomienie lokalnych mediów.
- Przygotowanie sali, w której odbędzie się wywiad; ustalenie porządku wydarzenia.
- Wywiad z Człowiekiem-Książką i jego autoryzacja.
- Zredagowanie notatki prasowej na stronę internetową szkoły, FB szkoły oraz do lokalnych gazet.
- Podsumowanie działania – wymiana spostrzeżeń i wypełnienie ankiety.
- Opracowanie wywiadu – przygotowanie do druku w szkolnym miesięczniku.

Realizacja projektu: Szkoła Podstawowa nr 2 im Władysława Broniewskiego w Lipnie przy współpracy z Miejską Biblioteką Publiczną w Lipnie.



MY NIE MARNUJEMY, CZYLI ZERO WASTE W KUCHNI (PROJEKT EDUKACYJNY SKO)

CZAS TRWANIA: 1 MIESIĄC

LICZBA UCZNIÓW: DOWOLNA

CELE

- uświadamianie konieczności niemarnowania żywności,
- promowanie i utrwalanie dobrych praktyk związanych z racjonalnym kupowaniem żywności oraz jej umiejętnym przechowywaniem i przetwarzaniem.

Uczeń:

- nabiera szacunku do jedzenia,
- uczy się gotowania,
- nabywa umiejętność świadomego gospodarowania żywnością,
- nabywa umiejętności wykorzystania jedzenia tzw. „reszkowego”.

OPIS

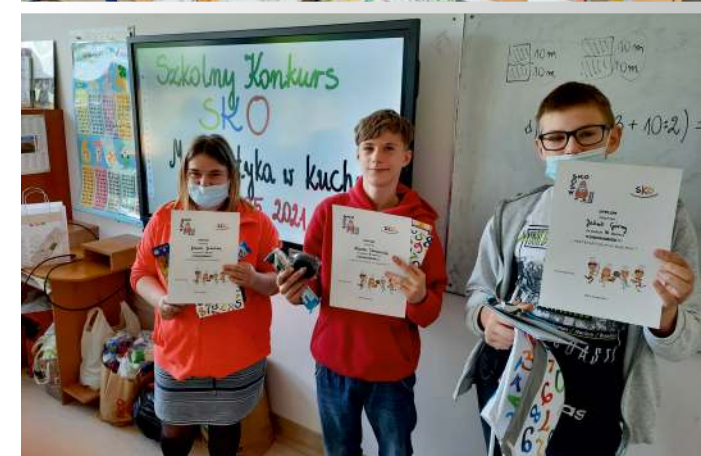
Realizacja projektu obejmowała 12 godzin zajęć teoretycznych i 42 godziny zajęć praktycznych. Podczas tych pierwszych uczniowie poznawali najważniejsze przyczyny marnowania żywności oraz sprawdzone, skuteczne i – co najważniejsze –, bardzo proste sposoby na jej niemarnowanie. Zajęcia praktyczne odbywały się w formie kreatywnych warsztatów kulinarnych, podczas których każda klasa zdobywała wiedzę i umiejętności, jak reszkowe jedzenie wykorzystać jako składniki do przygotowania pysznych, zdrowych i pełnowartościowych dań. W „zero waste menu” znalazły się m.in.: zapiekany ryż z jabłkami, domowa pizza, tosty, zapiekanka ziemniaczana z porem, soki owocowe, sałatka jarzynowa z warzyw z niedzielnego rosółu, jarskie tódeczki, chleb smażony w jajku, placuszki bananowe, zapiekanka z bułki, kotlety ziemniaczane. Projektowi towarzyszył wewnętrzzszkolny konkurs „Matematyka w Kuchni”, podczas którego uczniowie zmierzali się z zadaniami związanymi z żywnością, zakupami, gotowaniem i przechowywaniem jedzenia. Po cyklu zajęć teoretycznych i praktycznych na uczestników czekało jeszcze zadanie projektowe, które miało również charakter konkursu i polegało na przygotowaniu przez klasy kart z przepisami



na najciekawsze dania z resztek. Komisja konkursowa, powołana przez autorów projektu, po wnikliwej ocenie zgłoszonych prac przyznała 1. miejsce dla klas I–II PDP, 2. miejsce dla klas V–VIII oraz 3. miejsce dla klas I–III PDP. Nagrodami za trzy pierwsze lokaty były: e-karta o wartości 50 zł na zakupy w Empiku, edukacyjne gry planszowe i książki. Wszystkie klasy, które wykonały zadanie projektowe otrzymały także dyplom oraz nagrody książkowe.

W realizację celów i zadań majowego przedsięwzięcia aktywnie włączyli się rodzice wychowanków kolskiego SOSW, którzy razem ze swoimi pociechami wspólnie gotowali i przygotowywali dania ze składników resztkowych, aby uchronić je przed wyrzuceniem i zmarnowaniem. Autorom projektu udało się ponadto zaangażować dzieci z przedszkoli i uczniów ze szkół powiatu kolskiego. Dla nich bowiem ogłoszono powiatowy konkurs plastyczny „Żywność – Ja nie marnuję!”, na który nadeszło 23 prace z przedszkoli w Bartogach, nr 3 i 6 w Kole oraz Szkół Podstawowych w Bartogach, Wrzącej Wielkiej, nr 1 i 5 w Kole. O projekcie „My nie marnujemy, czyli zero waste w kuchni” na bieżąco informowały lokalne media.

Realizacja projektu: Specjalny Ośrodek Szkolno-Wychowawczy im. Św. Mikołaja w Kole.



GRA O DOM (PROJEKT MATEMATYCZNY)

CZAS TRWANIA: 1 miesiąc

LICZBA UCZNIÓW: dowolna

CEL

Wykorzystanie wiedzy matematycznej przy inwestycji związanej z budową domu.

Uczeń:

- rozwija kreatywność
- uczy się współpracy w grupie.

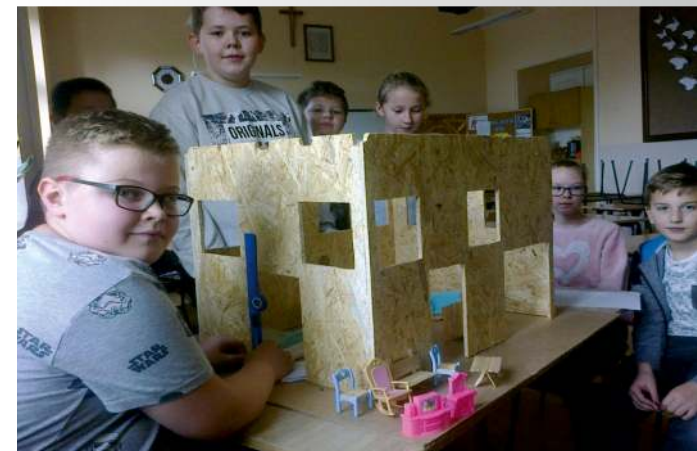
OPIS

W projekcie matematycznym *Gra o dom* wzięli udział uczniowie klas 4–6, którzy we współpracy z rodzicami oraz opiekunami dydaktycznymi realizowali kolejne etapy projektu i związane z nimi zadania. Każda klasa na potrzeby projektu stała się inwestorem, otrzymała wirtualny kredyt w wysokości miliona złotych, za który musiała nabyć odpowiednią działkę, odpowiednią ilość materiału, wykonać projekt, kosztorys i makietę domu oraz urządzić dom, a na koniec rozliczyć się z tego kredytu. Kredyt był spłacany wykonywaniem przez klasę określonej liczby zadań matematycznych. Każda klasa wymyśliła nazwę swojego projektu. Uczniowie wybrali spośród siebie lidera, który koordynował pracę zespołu oraz był łącznikiem między grupą a opiekunem. Lider nadzorował spłaty wirtualnego kredytu. Zwycięzcą została klasa, która poprawnie wykonała kolejne etapy, zbudowała prawidłową makietę domu, wskazała dobrą skalę i rozwiązała najwięcej zadań (co łączyło się ze spłatą kredytu).

REALIZACJA

ETAP I – PRZYGOTOWANIA

Uczniowie otrzymali konkretne instrukcje dotyczące planu działań w I etapie projektu. Plan zakładał zakup działki w powiecie przemyskim, wykonanie projektu domu, wykonanie wstępnego kosztorysu, przygotowanie rozliczenia kredytu. Opiekunowie przekazali uczniom zadania matematyczne dotyczące jednostek powierzchni, obliczania obwodu i skali. Każde dobrze



rozwiązane zadanie oznaczało 1000 złotych spłaconego kredytu. Aby wspierać działania uczniów i monitorować ich postępy, zostały przeprowadzone w każdej klasie dwie godziny matematyki i jedna godzina warsztatów. Dzień otwartego projektu umożliwił rodzicom w godzinach popołudniowych zapoznanie się z nim. Wyniki I etapu zostały wywieszane na tablicy ogłoszeń i przekazane poszczególnym klasom.

ETAP II – BUDUJEMY DOM

Ucniowie otrzymali instrukcje dotyczące planu działań w II etapie projektu, który obejmował:

1. Rozpoczęcie budowy makiety

Zanim uczniowie przystąpili do projektowania makiety i określenia skali, którą zastosują przy budowie, dopracowali kosztorys, który został rozpoczęty wstępnie w I etapie. W związku z powyższym każda klasa została podzielona na 6 grup, aby podjąć odpowiednie działania dotyczące projektowania poszczególnych ścian oraz dachu (5 grup). Grupa 6 przygotowała tzw. zestawienie zbiorcze dotyczące danego domu, które posłużyło do sprawnego i czytelnego przekazania informacji osobom dorosłym (rodzicom i dziadkom) przy wspólnej budowie „szkieletu” makiety.

2. Wykonanie potrzebnych do tego celu obliczeń – zastosowanie odpowiedniej skali

Przygotowany przez uczniów kosztorys domu wraz z rysunkami ścian i dachu obejmował stan surowy zamknięty i dotyczył wyceny: fundamentów, ścian nośnych wykonanych z pustaków z użyciem zaprawy, dachu, okien dachowych, stolarki zewnętrznej, tynków wewnętrznych i elewacji zewnętrznej.

Do wyliczeń kosztów budowy w stanie surowym wykorzystano ceny robocizny i materiałów zaproponowane przez firmę handlowo-usługową działającą na terenie Dubiecka.

Ucniowie wykorzystywali do pracy komputer i prowadzili wywiady z osobami zajmującymi się usługami budowlanymi (w tym z rodzicami).

Zajęcia te były związane tematycznie z pracami nad kosztorysem i makietą. Uczestniczyli w nich również rodzice, którzy pomagali uczniom w tworzeniu projektu makiety domu. Rodzice byli bardzo zaangażowani w wykonywanie obliczeń oraz poszczególnych elementów makiety, uczestniczyli w wyborze odpowiedniego materiału.



ETAP III – URZĄDZAMY DOM

Uczniowie otrzymali konkretne instrukcje dotyczące planu działań w III etapie projektu, które realizowali przy wsparciu rodziców oraz dziadków. Ten etap obejmował:

1. Dokończenie budowy makiety domu – prace wykończeniowe i wyposażenie wnętrza.

Wykończenie wnętrza:

- ściany działowe (pustaki i robocizna),
- ogrzewanie i wyposażenie kotłowni – grzejniki, instalacje CO (materiały i montaż),
- instalacje wodno-kanalizacyjne (materiały i montaż),
- instalacja elektryczna,
- kominy i wentylacja,
- dodatki i wykończenie dachu,
- drzwi wewnętrzne,
- gruntowanie i malowanie ścian,
- układanie glazury, podłóg i posadzek oraz montaż listew przypodłogowych,
- zakup elementów wyposażenia łazienek,
- montaż sprzętu elektrycznego i AGD,
- zakup mebli.

Wykonanie przyłączy mediów:

- wodociągowe,
- kanalizacyjne,
- gazowe,
- energetyczne.

Prace na zewnątrz:

- roboty ziemne,
- trawniki, drzewa i krzewy,
- podjazdy i ścieżki,
- ogrodzenia i bramy,
- przydomowa oczyszczalnia ścieków,
- basen ocieplany,
- oczko wodne.



2. Zadania matematyczne

Zadania związane były z pracami wykończeniowymi wewnątrz i na zewnątrz domu. Uczniowie na podstawie wiadomości wyszukanych w internecie wyceniali np. przyłącze wodociągowe, kanalizacyjne, gazowe, energetyczne. Planowali i wyceniali roboty ziemne, podjazdy, ścieżki itp.

3. Dodatkowe lekcje matematyki towarzyszące projektowi

Aby wspierać działania uczniów i monitorować ich postępy, zostały przeprowadzone w każdej klasie objętej projektem – jedna godzina matematyki (tygodniowo) i dwie godziny warsztatów. Dzień otwartego projektu (raz w miesiącu) umożliwił rodzicom w godzinach popołudniowych zapoznanie się z jego realizacją.

NAGRODY: kino i flyspot

Realizacja projektu: Zespół Szkolno-Przedszkolny w Dubiecku, inicjatywa Stowarzyszenia „Dobry Start – Dobra Przyszłość”.



JA – PRZEDSIĘBIORCZY UCZEŃ SZKOŁY INTEGRACYJNEJ

CZAS TRWANIA: 12 godzin dydaktycznych (luty–czerwiec)

LICZBA UCZNIÓW: DOWOLNA

CELE

Nabywanie przez uczniów umiejętności planowania przyszłości edukacyjno-zawodowej z uwzględnieniem swojej niepełnosprawności, poprzez utworzenie *Poradnika przedsiębiorczego ucznia szkoły integracyjnej*.

TEMATYKA ZAJĘĆ

- **Moje zainteresowania:** określanie zainteresowań i dotychczasowych osiągnięć; zwrócenie uwagi na odmienne charaktery, zachowania i zainteresowania ludzi.
- **Moje słabe i mocne strony (moja niepełnosprawność):** wskazywanie mocnych stron swojej osobowości; nauka autoprezentacji; poznawanie własnej osobowości; określanie czynników świadomego wyboru dalszej ścieżki kształcenia; analiza przydatności mocnych stron na różnych stanowiskach pracy; dobór typów osobowości do zawodów i stanowisk.
- **Zawody, które chcę wykonywać:** sposoby wykorzystania swoich zainteresowań podczas szukania i wykonywania pracy zawodowej; poznanie pracy ludzi w wybranych zawodach; omówienie czynników wyboru zawodu.
- **Zawody, które mogę wykonywać ze względu na moje ograniczenia:** wskazanie różnych źródeł informacji o zawodach; zapoznanie z podziałem zawodów według przedmiotów pracy oraz środowiska pracy; wskazanie związku między własnymi predyspozycjami psychofizycznymi a przyszłym zawodem.
- **Moja przyszłość zawodowa:** określanie celów i planów życiowych oraz czasu ich realizacji; mobilizowanie do wstępnego wyboru zawodu i zaplanowania drogi dalszego kształcenia; motywowanie do pracy nad sobą; wskazywanie, że do wykonywania danego zawodu mogą prowadzić różne drogi edukacyjne; uświadomienie znaczenia dobrego poznania siebie w kontekście wyboru szkoły i zawodu; rozbudzanie potrzeby planowania kariery zawodowej.



- Zasady opracowywania CV i listu motywacyjnego.
- Racjonalne gospodarowanie budżetem kieszonkowym i domowym.
- Co to znaczy przedsiębiorczy uczeń szkoły integracyjnej?
- Tworzenie *Poradnika przedsiębiorczego ucznia szkoły integracyjnej* (w formie e-booka).

OPIS

Dla uczniów klas 7 odbyło się dodatkowe 12 godzin zajęć *Ja – przedsiębiorczy uczeń szkoły integracyjnej*, zorganizowanych w ramach projektu *Przedsiębiorczość – Integracja – Rynek pracy*. Podczas zajęć uczniowie zastanawiali się, jaki powinien być przedsiębiorczy uczeń szkoły integracyjnej, uczyli się racjonalnego gospodarowania finansami osobistymi i domowymi. Planowali też przyszłość zawodową, biorąc pod uwagę swoją niepełnosprawność. Efektem zajęć było opracowanie przez uczniów *Poradnika przedsiębiorczego ucznia szkoły integracyjnej* – poradniki przygotowali w formie e-booków. Zajęcia z uczniami odbywały się w salach szkolnych oraz wybranych firmach. Ze względu na specyfikę szkoły integracyjnej zajęcia prowadziło 2 nauczycieli (przedmiotowy i wspomagający). Praca, jeżeli tylko pozwalała na to niepełnosprawność uczniów, odbywała się w parach według planów dydaktycznych opracowanych przez nauczycieli pracujących na co dzień z uczniami danego oddziału szkolnego. Plany powstały w oparciu o materiały kursu blended learningowego dla nauczycieli *Tworzenie poradnika przedsiębiorczego ucznia klas 7 szkoły integracyjnej w formie e-booka*.

Komisja konkursowa wyłoniła 3 najlepsze poradniki (zajęły miejsca od 1. do 3.), a dwa kolejne otrzymały wyróżnienia. Laureaci pierwszych miejsc dostali tablety (4), drugich miejsc dyski przenośne (4), trzecich – kalkulatory (4). Wyróżnieniami były gry ekonomiczne (8) dostosowane do wieku uczniów. Zostali nagrodzeni także medalami i dyplomami.

Uroczyste zakończenie projektu odbyło się w formie seminarium *Co dał naszej szkole projekt Przedsiębiorczość – Integracja – Rynek pracy*. Seminarium poprowadził koordynator projektu wspólnie z uczniami, nauczycielami i partnerami projektu. Wzięli w nim udział także zaproszeni goście: przedstawiciele Urzędu Miasta Tarnowa i Urzędu Marszałkowskiego Województwa Małopolskiego, Oddziału Okręgowego NBP w Krakowie, Małopolskiego Kuratorium Oświaty, Powiatowego Urzędu Pracy, Wojewódzkiego Urzędu Pracy, dyrektorzy szkół tarnowskich, które nie brały udziału w projekcie, przedstawiciele pracodawców (m.in. Tarnowskiego Klastra



Przemysłowego – TKP S.A.). Następnie nauczyciele i uczniowie zaprezentowali rezultaty projektu. Ważną częścią seminarium były prezentacje nagrodzonych prac uczniowskich w ramach konkursów *Kalendarz Zawodów z Przyszłością, Kierunek – Firma i Poradnik Przedsiębiorczego Ucznia Szkoły Integracyjnej*.

REZULTATY MIĘKKIE

- Rozbudzenie i kształtowanie postaw i zachowań przedsiębiorczych.
- Nabycie umiejętności gospodarowania budżetem osobistym i domowym oraz współpracy w zespole.
- Wzrost wiedzy uczniów na temat zawodów, lokalnych firm oraz kreatywności i konsekwencji w realizacji zadań.
- Nabycie umiejętności planowania własnej kariery edukacyjno-zawodowej z uwzględnieniem ograniczeń związanych z niepełnosprawnością.
- Nabycie przez nauczycieli umiejętności stosowania nowoczesnej strategii prowadzenia edukacji ekonomicznej wśród uczniów z wykorzystaniem ich otoczenia oraz ICT.

WYPOWIEDZI UCZNIÓW O PROJEKCIE

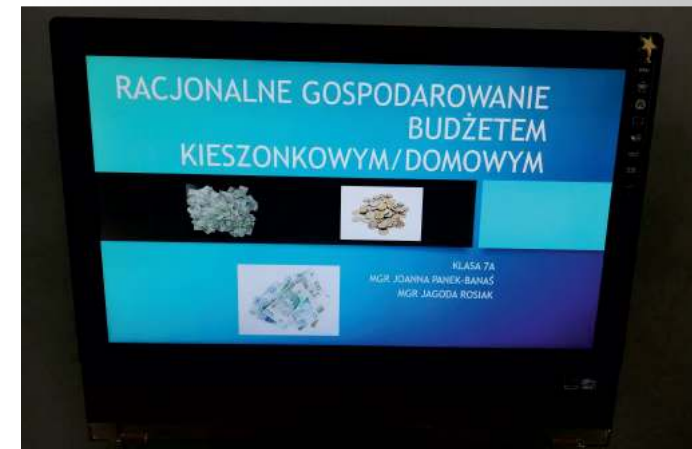
Uczniowie zrozumieli:

- jak ważne dla ucznia szkoły integracyjnej jest bycie aktywnym na rynku pracy,
- co decyduje o ich aktywności w społeczeństwie i na rynku pracy,
- że już od najmłodszych lat muszą analizować kierunki rozwoju edukacyjno-zawodowego, co wpływa na wybór zawodu,
- że pomimo mojej niepełnosprawności posiadam zasoby z zakresu kreatywności działań,
- że im wcześniej poznają lokalne przedsiębiorstwa, tym łatwiej odnajdą się na rynku pracy lub zdobędą więcej umiejętności i będę bardziej świadomi swoich decyzji,
- że pomimo problemów z wyraźną wymową mogą wystąpić publicznie i zaprezentować swoje prace konkursowe,
- że ze swoimi niedoskonałościami można sobie radzić i rozwijać się społecznie,
- jak ważną rolę odgrywają wycieczki edukacyjne i spotkania z przedsiębiorcami, gdyż pomagają poznawać zawody i firmy, w których mogą być zatrudnione osoby z niepełnosprawnościami,
- że stawiając sobie wyzwania, rozwijają się i realizują zakładane cele.



- **Uczniowie nauczyli się:**
- występować na forum publicznym,
- pracować nad lękiem, stresem przed wystąpieniem publicznym,
- poznawać i opisywać lokalne firmy,
- kreatywnie myśleć,
- mówić wyraźniej przy prezentowaniu swojej pracy konkursowej,
- redagować w formie e-booka poradnik przedsiębiorczego ucznia szkoły integracyjnej,
- opracowywać prezentację swojej pracy konkursowej,
- wyrażać swoje odczucia i oceniać.

Realizacja zajęć: Szkoła Podstawowa Integracyjna nr 11 w Tarnowie.



10X CHALLENGE

CZAS TRWANIA: 4 tygodnie

LICZBA UCZNIÓW: dowolna

CELE

- rozwijanie kompetencji kluczowych, w szczególności inicjatywności i przedsiębiorczości, matematyczne, społeczno – obywatelskie,
- kształtowanie postaw kreatywnych,
- doskonalenie umiejętności rozwiązywania problemów, podejmowania decyzji oraz oceny ryzyka,
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie.

OPIS

10X Challenge to międzynarodowy projekt edukacyjny, w ramach którego uczniowie zakładają swoje miniprzedsiębiorstwa. W projekcie może wziąć udział każdy uczeń w wieku od 11 do 14 lat. Pracują w zespołach nie większych niż 8 osób (ze względu na konieczność zaangażowania wszystkich członków w pracę zespołową). Przez 4 tygodnie prowadzą działalność gospodarczą, inwestując w rozwój firmy 10 zł. Uczniowie biorą również udział w minikonkursach ogólnopolskich – na najlepsze logo firmy i najlepszy film promocyjny. Zespoły mają szansę wygrania wspaniałych nagród w pięciu ogólnopolskich konkursach, m.in. na *Najbardziej Rentowny Pomysł na Biznes*. Projekt 10X Challenge okazuje się być najlepszą propozycją dla doradców zawodowych. Jest świetnym narzędziem do ćwiczenia umiejętności pracy w grupie, organizowania komunikacji w grupie, a także do rozwijania kreatywności i cech przedsiębiorczych u uczniów.

Wszyscy uczniowie, którzy zgłosili się do projektu (za pośrednictwem linka przesłanego przez nauczyciela) z zadowoleniem podjęli się zadań przygotowanych na specjalnej dla tego projektu platformie (<https://10xchallenge.pl/>). Najwięcej satysfakcji przyniósł przedostatni tydzień promocji, a następnie sama sprzedaż. Wszyscy uczniowie byli zaangażowani w rozwój swojej firmy. Tworzyli katalogi produktów oraz reklamy swoich miniprzedsiębiorstw (zarówno w formie plakatów, jak i przesyłanej wiadomości do całej społeczności szkolnej poprzez mobiDziennik).



Firmy bardzo sumiennie podchodziły do swoich klientów, na ich życzenie oferowały nowe produkty, brały pod uwagę możliwości finansowe klientów i dlatego prowadziły również sprzedaż na raty 0%. Uczniowie wykazali się niezwykłym poświęceniem, bo oprócz codziennych szkolnych obowiązków musieli dbać o rozwój swojej firmy a także o dobro klientów, przygotowując z dnia na dzień nowe produkty do sprzedaży. Każdego dnia wszystkie firmy odnotowywały zyski – część z nich przeznaczali na zakup kolejnych materiałów do przygotowania nowych produktów.

Uczniowie w trudnym czasie pandemii doświadczyli również lockdownu – wiele klas przeszło na kwarantannę, co ograniczyło liczbę pracowników oraz klientów. Wspólnie podjęto decyzję o całkowitym zawieszeniu działalności – dobro i zdrowie wszystkich było najważniejsze.

Wszyscy uczniowie czekali na najważniejszy moment – zakończenie projektu. Oznaczało to rozliczenie zysków firmy i otrzymanie pierwszej wypłaty. Każda firma wyznaczyła prezesa oraz głównego księgowego, który zarządzał finansami firmy. Zespoły zatrudniały również pracowników sezonowych, oni także otrzymali finansową gratyfikację. Niektóre firmy – ze względu na ambitny pomysł na biznes – potrzebowały wsparcia finansowego, dlatego też tworzyły pisma do sponsorów. Najczęściej otrzymywały dotacje finansowe od swoich dziadków czy rodziców.

Każdy zespół był oceniany przez jurorów, którzy zwracali uwagę na innowacyjność, kreatywność i sposób rozwiązywania problemów, a także na pracę zespołową i rozwój osobisty.

REZULTATY MIĘKKIE

Symulacyjną zabawę w prowadzenie działalności gospodarczej oceniono zgodnie na szóstkę z plusem. Wszyscy uczniowie chcą kontynuować prowadzenie firm i żałują, że tak krótko to trwało.

Projekt *10X Challenge* zyskał ogromną sympatię wśród całej społeczności lokalnej. Nauczyciele i rodzice podziwiali niezwykłe talenty rękodzielnicze zespołów. Miniprzedsiębiorstwa oferowały bowiem zabawki z drukarki 3D, ręcznie robione naklejki, biżuterię i ozdoby dla dziewczynek, poszewki wykonane szydełkiem, gniotki antystresowe, drewniane ozdoby świąteczne, pachnące mydła i świece w słoiczkach oraz tajemnicze magic-boxy. Jedna z firm wprowadziła również usługi malowania twarzy i fotobudkę.

Realizacja zajęć: Zespół Szkolno-Przedszkolny w Międzyrzeczu oraz Zespół Szkolno-Przedszkolny w Grodźcu.



MATEMATYKA SIĘ LICZY (PROJEKT MATEMATYCZNY)

CZAS TRWANIA: 1 miesiąc

LICZBA UCZNIÓW: dowolna

CEL

Skierowanie uwagi uczniów na gry planszowe, stanowiące alternatywę dla gier komputerowych.

Uczeń:

- nabiera umiejętności pracy w grupie,
- rozwija pomysłowość i kreatywność.

OPIS

Projekt powstał w odpowiedzi na potrzeby dzieci i spostrzeżenia dotyczące pracy z nimi. Nauka przez zabawę i współzawodnictwo to walory gier planszowych, które nie tylko bawią, ale i rozwijają wyobraźnię, uczą przewidywania oraz podejmowania decyzji. Rozwijają umiejętności społeczne i kształcą kompetencje kluczowe. Uczniowie mieli możliwość wykazania się pomysłowością i kreatywnością przy tworzeniu własnych gier planszowych. Rozwijali kompetencje pracy w grupie przy tworzeniu gier i podczas gry terenowej. Istotnym elementem projektu był także czynny udział rodziców w turnieju gier planszowych

REALIZACJA

ETAP I – GRY PLANSZOWE

Uczniowie zapoznawali się z różnymi grami planszowymi, analizowali instrukcje i przygotowywali się do zaprojektowania własnej gry. Przy grach planszowych, które są tematem przewodnim projektu, świetnie bawili się wszyscy, niezależnie od wieku. Nie zabrakło rodziców i dziadków.

ETAP II – ROBIMY WŁASNE GRY PLANSZOWE

Uczniowie każdej klasy wraz z rodzicami wymyślili, zaprojektowali i wykonali matematyczną grę planszową oraz nadali jej nazwę, która stała się też nazwą dla tej klasy. Metoda i technika wykonania były dowolne i zależały od kreatywności grupy.



Każdy zespół określił zasady swojej gry: dla ilu uczestników jest przeznaczona, kto rozpoczyna, w jaki sposób będą przestawiane pionki, kto wygrywa itd. W ten sposób powstała instrukcja. Ważną częścią projektu było również zaprojektowanie i wykonanie opakowania, pionków, kart czy kostek. Istotne było to, że gry zostały tak wykonane, aby mogli z nich korzystać zarówno uczniowie czujący się swobodnie w matematycznym świecie, jak i ci, którzy ciągle go odkrywają.

Następnie uczniowie wymienili się swoimi grami i je testowali, notując ewentualne wątpliwości, bądź pytania dotyczące instrukcji, która krok po kroku była skrupulatnie analizowana. Poszczególne zespoły prezentowały na forum wykonane przez siebie gry i udostępniały je do wykorzystania przez innych uczniów szkoły. W ten sposób został utworzony *Matematyczny kącik planszowych gier edukacyjnych*, gdzie uczniowie podczas przerw, i nie tylko, będą mogli kreatywnie spędzić czas.

W tym etapie zostało przeprowadzonych 10 godzin dodatkowych zajęć matematyki. Etap II zakończył się konkursem na najbardziej kreatywną grę w kategorii klas szóstych, czwartych i piątych.

ETAP III – GRA TERENOWA

Każda klasa wytypowała po dwie 6 osobowe grupy. Każda grupa otrzymała mapę z zaznaczonymi na niej punktami gry i zadaniami matematycznymi. Grupy szły innymi trasami i rozpoczynały grę w odpowiednich odstępach czasowych. Całość monitorowali sędziowie-wolontariusze. Zadania, pytania i wskazówki były umieszczone na karcie zadań oraz przekazywane przez informatorów. W punkcie startu uczestnicy otrzymali niezbędne instrukcje.

Po wykonaniu wszystkich zadań oraz konkurencji sportowych sędziowie przedstawili wyniki poszczególnych grup. Po tym etapie nastąpiło podliczenie zdobytych punktów i wyłonienie zwycięzców.

Uczniowie wykazali się dużym zaangażowaniem, wiedzą oraz zdrową rywalizacją. Wspierali się nawzajem, wspólnie podejmowali decyzje i mobilizowali do działania.

Realizacja projektu: Zespół Szkolno-Przedszkolny w Dubiecku, z inicjatywy Stowarzyszenia „Dobry Start – Dobra Przyszłość”.



GRYWALIZACJA ZE SŁOWAMI (MIEJSKO-GMINNY PROJEKT EDUKACYJNY)

CZAS TRWANIA: 3 miesiące

LICZBA UCZNIÓW: 20–30 (np. grupa dziennikarska szkoły lub kółko polonistyczne)

CELE

- podniesienie kompetencji i świadomości językowej uczniów,
- zainicjowanie zabawy, w której słowo jest punktem wyjścia we wspólnej rozgrywce,
- pogłębianie umiejętności współpracy i działania zespołowego.

Uczeń:

- rozumie znaczenie języka narodowego oraz jego funkcji w budowaniu wspólnoty rodzinnej, narodowej i kulturowej,
- poszerza zasób słownictwa,
- rozwija umiejętności poprawnego mówienia oraz pisanie zgodnego z zasadami pisowni polskiej (dba o poprawność ortograficzną użytych w grze wyrazów, stosuje w praktyce prawidłową odmianę rzeczowników pospolitych),
- odróżnia rzeczowniki własne od pospolitych,
- wykazuje się kreatywnością,
- pogłębia koncentrację uwagi,
- realizuje swoje zainteresowania polonistyczne,
- przestrzega zasad gry – działa zgodnie z instrukcją,
- działa w zespole poprzez wspólną realizację zadań projektu.

OPIS

Sprawność posługiwania się językiem polskim jest kluczowa w zrozumieniu treści nie tylko tego przedmiotu, ale również w kwestii przyswojenia zagadnień z innych dziedzin, co stanowi podstawę szkolnego sukcesu. Chęć podniesienia kompetencji językowych zrodziła pomysł zainicjowania gry (zabawy), w której słowo stanie się istotą wspólnej rozgrywki. Tak powstał miejsko-gminny projekt edukacyjny *Grywalizacja ze słowami*, w którym zabawie towarzyszył element edukacyjny. W związku z tym, że jednym z celów kształcenia jest kształcenie językowe – na co wyraźnie wskazuje



podstawa programowa z języka polskiego dla szkoły podstawowej – pomysł uczniów został wcielony w życie oraz chętnie zaakceptowany przez nauczycieli języka polskiego.

Uczniowie zaangażowani w realizację zadania zaprojektowali według własnego pomysłu elementy gry. Realizowali to działanie w dwóch grupach. Każde zadanie miało określony termin wykonania. Każdy zespół wybrał swojego lidera, który nie tylko nadzorował przebieg prac (korzystając z karty projektu), ale również kontaktował się z nauczycielami prowadzącymi projekt.

Koniec miejsko-gminnego projektu edukacyjnego *Grywalizacja ze słowami* został przewidziany na 12 kwietnia – wówczas jest obchodzony ŚWIATOWY DZIEŃ SCRABBLE. Ta gra rozwija umiejętności celowego i świadomego posługiwania się językiem polskim – co jest ważnym punktem podstawy programowej z języka polskiego. Projekt przewidywał rozgrywkę międzyszkolną w Scrabble z zaproszonymi gośćmi – przedstawicielami miejsko-gminnych instytucji.

Koordinatorami działań uczniów byli nauczyciele języka polskiego, ale do rozgrywek miejsko-gminnych został również zaangażowany nauczyciel matematyki, który kierował pacą uczniów w zakresie prawidłowego liczenia punktów.

ROLA UCZNIÓW

Każda grupa przechodziła przez cztery etapy pracy: formowanie, burzę, normowanie i działanie. Podział pracy uwzględniał indywidualne możliwości i predyspozycje poszczególnych członków grupy. Mimo różnic między zespołami, praca każdego z nich skupiła się na następujących działaniach:

- opracowaniu i wydruku szablonu liter,
- przypisaniu każdej literze odpowiedniej cyfry,
- kolorowaniu i laminowaniu liter,
- opracowaniu *Instrukcji gry*.

W finale (12 kwietnia) uczniowie zagraли w zaprojektowane przez siebie Scrabble. Następnie została zaaranżowana gra z zaproszonymi gośćmi. To działanie było podsumowaniem miejsko-gminnego projektu.



ROLA NAUCZYCIELI

- koordynowanie pracy uczniów,
- pomoc w realizacji działań – ukierunkowanie pracy uczniów,
- ocena efektów.

ROLA RODZICÓW

- zachęcenie dzieci do refleksji na temat ich udziału w realizacji zadań projektowych,
- kontrolowanie etapów pracy dzieci,
- dopingowanie działań dzieci.

PRZYKŁADOWY HARMONOGRAM ZADAŃ

- Opracowanie i wydruk szablonu liter.
- Kolorowanie liter.
- Przypisanie każdej literze odpowiedniej cyfry.
- Laminowanie liter.
- Opracowanie *Instrukcji gry*.
- Gra w zespołach – trening.
- Przygotowanie efektów końcowych pracy: przygotowanie do miejsko-gminnej grywalizacji.
- Wyznaczenie miejsca miejsko-gminnych rozgrywek: nawiązanie współpracy z Miejskim Centrum Kultury, zaproszenie gości.
- Podsumowanie projektu: prezentacja wyników prac miejsko-gminnej grywalizacji, spotkanie uczniów oraz zaproszonych gości.
- Ocena prac uczniów.
- Ocena społeczna wyników projektu.

Realizacja projektu: Szkoła Podstawowa nr 2 im Władysława Broniewskiego w Lipnie i Zespół Szkół im. Marii Konopnickiej w Radomicach.



SOCIAL INNOVATION RELAY

CZAS TRWANIA: 6 miesięcy

LICZBA UCZNIÓW: dowolna (uczniowie pracują w zespołach od 2 do 4 osób)

CELE

Uczeń:

- zdobywa wiedzę na temat przedsiębiorczości społecznej i innowacyjności społecznej,
- nabywa umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów i tworzenia oraz weryfikacji innowacyjnych przedsięwzięć,
- uczy się pracy w grupie,
- doskonali umiejętności i postawy przedsiębiorcze,
- rozwija wrażliwość społeczną.

EFEKTY

- Przeprowadzenie badania rynku, potrzeb klientów i grupy docelowej.
- Opracowanie pomysłu na innowację społeczną, która przyczyni się do rozwiązania problemów społecznych w środowisku lokalnym.
- Stworzenie – pod nadzorem mentorów – pomysłu na to, jak wdrożyć tę innowację w formule przedsiębiorstwa społecznego: określenie niezbędnych działań, kosztów wdrożenia, kanałów dystrybucji, niezbędnych zasobów i zaplanowanie działań promocyjnych.
- Powstanie biznesplanów przedsiębiorstw społecznych.
- Zaprezentowanie (tzw. *elevator pitch*) swojego pomysłu przed jurorami – pracownikami partnera projektu.
- Uczestnictwo zwycięskiego zespołu jako reprezentanta Polski w międzynarodowym finale *Social Innovation Relay Online*.

OPIS

Social Innovation Relay to międzynarodowy konkurs dla uczniów szkół ponadpodstawowych na najlepszy innowacyjny pomysł biznesowy odpowiadający na potrzebę społeczną w zakresie:



edukacji, zdrowia, włączenia społecznego, poprawy jakości życia czy zrównoważonego rozwoju. Projekt realizowany jest w formule *blended learning* lub online. W ciągu 6 miesięcy uczestnicy:

- zdobywają wiedzę o innowacjach społecznych i przedsiębiorczości społecznej,
- przeprowadzają badanie rynku, potrzeb klientów i grupy docelowej,
- opracowują pomysł na innowację społeczną, która przyczyni się do rozwiązania problemów społecznych w ich środowisku lokalnym,
- pod nadzorem mentorów tworzą pomysł na to, jak wdrożyć tę innowację w formule przedsiębiorstwa społecznego,
- prezentują swój pomysł przed jurorami.

REALIZACJA

- Nauczyciele i zespoły uczniowskie rejestrują się na platformie projektowej (sir.junior.org.pl), zapoznają się z materiałami dotyczącymi innowacyjności społecznej, sylwetkami przedsiębiorców, scenariuszami lekcji oraz ćwiczeniami wspomagającymi uczestników w tworzeniu ich własnych pomysłów na innowacje i przedsiębiorstwa społeczne. Materiały inspirowane są metodą myślenia projektowego (*design thinking*) oraz projektowania zorientowanego na człowieka (*human-centered design – HCD*).
- Uczniowie biorą udział w zajęciach prowadzonych przez wolontariuszy – przedstawicieli biznesu, przedsiębiorców społecznych, specjalistów w zakresie metod rozwijania, testowania i wdrażania innowacyjnych rozwiązań.
- Zespoły uczniowskie opracowują swoje pomysły na innowacje społeczne, które ocenia jury konkursowe.
- 20 najlepszych zespołów rozwija swój pomysł pod nadzorem mentora, a następnie opracowuje biznesplan.
- 10 najlepszych zespołów prezentuje swój pomysł przed jury.
- Zwycięzca polskiej edycji projektu reprezentuje Polskę na *Social Innovation Relay Global Online Final*, gdzie rywalizuje z rówieśnikami z 9 innych krajów.



WYPOWIEDZI O PROJEKCIE

Uczennica (Dream Team, zwycięzca edycji 2021):

„To doświadczenie wiele mnie nauczyło, lepiej poznałam siebie. Stałam się bardziej zorganizowana. Wiele się nauczyłam o zarządzaniu czasem. Presja czasu uodporniła mnie na stres. Zawsze byłam odpowiedzialna, ale czuję, że teraz jestem jeszcze bardziej dojrzała. Dowiedziałam się też, że przyszłość jest w moich rękach, bo potrafię ją tworzyć. Rozwinęłam swoje umiejętności biznesowe i społeczne”.

Uczennica:

„Przedsiębiorczość społeczna znaczy dla nas wiele. Nauczyliśmy się, że dzięki niej możemy uczynić lepszym nasze życie i życie innych”.

Nauczyciel:

„Program SIR uczy młodych ludzi pracy w zespole. Uczą się współpracy zamiast rywalizacji, a przede wszystkim demokratycznego zarządzania. Program zwraca uwagę młodzieży nie tylko na problemy globalne, ale także na problemy społeczności lokalnej. Dzięki niemu uczniowie stają się aktywni, uczą się rozwiązywać problemy i realnie przyczyniają się do poprawy jakości życia”.

RELACJA FILMOWA Z FINAŁU KONKURSU



Realizacja projektu: był realizowany w 29 szkołach na terenie całej Polski.



INNOVATION CAMP

CZAS TRWANIA: 1–2 dni

LICZBA UCZNIÓW: 40–100

CELE

Uczeń:

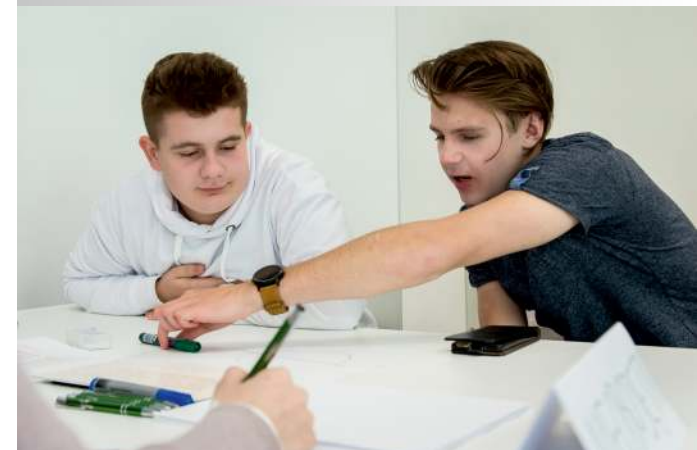
- nabywa umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów,
- uczy się pracy w grupie,
- doskonali umiejętności i postawy przedsiębiorcze,
- rozwija umiejętności prezentacji.

EFEKTY

- Zespół uczniowski – pod nadzorem mentora ze środowiska biznesu – opracowuje innowacyjne pomysły w odpowiedzi na realne problemy biznesowe lub społeczne, a następnie prezentuje je przed jurorami.
- Szkoła nawiązuje lub zacieśnia współpracę z lokalnym środowiskiem biznesowym.

OPIS

Innovation Camp to jedno- bądź dwudniowy konkurs, w trakcie którego uczniowie opracowują rozwiązania realnego problemu biznesowego lub społecznego. Konkurs jest realizowany we współpracy z partnerem biznesowym lub pozarządowym. Rolą partnera jest opracowanie zadania dla uczniów, zapewnienie wolontariuszy, którzy są mentorami bądź członkami jury. Uczniowie pracują w zespołach (aby praca była efektywna, zespoły nie powinny liczyć więcej niż 5 osób) i w trakcie kilku sesji muszą opracować swoje rozwiązanie, a następnie zaprezentować je przed jury. Konkurs może się odbywać zarówno stacjonarnie, jak i online.



W zależności od formuły niezbędne jest zapewnienie:

- przestrzeni do pracy zespołowej (duża sala, stoły, krzesła, kartki flipchart, mazaki etc.),
- przestrzeni do wirtualnej pracy zespołowej (oprogramowanie do wideokonferencji z opcją podpokoi oraz wirtualnej tablicy),
- nagród dla zwycięskich zespołów oraz upominków dla wszystkich uczestników i dyplomów.

REALIZACJA

ETAP I – PRZYGOTOWANIA

1. Zapewnienie partnera biznesowego i rekrutacja wolontariuszy.
2. Opracowanie zadania problemowego dla uczniów; przykładowe zadania:
 - Jak moglibyśmy zachęcić osoby między 40 a 55 rokiem życia do ubezpieczeń zdrowotnych? Stwórzcie pomysł na kampanię informacyjno-promocyjną i jutro zaprezentujcie wasz pomysł przed sędziami.
 - Jak pomóc młodym ludziom radzić sobie z hejtem w mediach społecznościowych?
3. Szkolenie dla wolontariuszy dotyczące roli mentora i sędziego.
4. Rekrutacja szkół i uczniów.
5. Zapewnienie przestrzeni do pracy.

ETAP II – KONKURS

Przykładowa agenda konkursu w formule online (10 zespołów):

Dzień 1

- 00:00 Otwarcie konkursu
00:10 Prezentacja zadania problemowego
01:10 **I SESJA – uczniowie opracowują swój pomysł, 30 minut pracy z mentorem**
02:10 Sesja plenarna, uczniowie dzielą się swoimi doświadczeniami po pierwszej sesji
02:30 Przerwa
03:00 **II SESJA – uczniowie opracowują swój pomysł, 30 minut pracy z mentorem**
04:30 Losowanie kolejności prezentacji



Dzień 2

- 00:00 III SESJA – opracowanie prezentacji, 30 minut pracy z mentorem
- 01:30 Przerwa
- 02:00 Prezentacje przed jury (4 minuty każdy zespół i pytania od sędziów)
- 03:30 Obrady jury, zabawa dla uczestników
- 04:10 Ogłoszenie zwycięzców i wspólne zdjęcie
- 03:30 Zamknięcie konkursu

RELACJA FILMOWA Z FINAŁU KONKURSU 

Realizacja projektu: był realizowany w 8 szkołach na terenie całej Polski.





EKONOMIA NA CO DZIEN
www.ekonomia-na-co-dzien.junior.org.pl

**ZAPRASZAMY
DO WSPÓŁPRACY!**

 Fundacja
Młodzieżowej
Przedsiębiorczości
A Member of JA Worldwide

www.junior.org.pl