



GŁOS MŁODYCH.

Jak pracować z młodymi nad
lokalnymi inicjatywami.



Poradnik dla nauczycieli i pedagogów.



SPIS TREŚCI

CZĘŚĆ 1: WSTĘP	2	CZĘŚĆ 5: IDEACJA — jak zamienić potrzeby w dobre pomysły?	38
CZĘŚĆ 2: Dlaczego warto pracować w ten sposób?	10	◦ Narzędzie 1: HMW — „Jak moglibyśmy...?”	41
CZĘŚĆ 3: Jak korzystać z tego poradnika?	16	◦ Narzędzie 2: Burza mózgów	45
CZĘŚĆ 4: DIAGNOZA - jak zrozumieć codzienność młodych	22	◦ Narzędzie 3: Crazy 8 (Szalona ósemka)	48
◦ Narzędzie 1: Pudełko marzeń (i frustracji)	25	◦ Narzędzie 4: Odwrócona burza mózgów	50
◦ Metoda 5 Why	29	CZĘŚĆ 6: Od pomysłu do projektu — jak przekształcić idee w realną inicjatywę	53
◦ Narzędzie 2: Lubię — Nie lubię — Chciał(a)bym zmienić	32	◦ Narzędzie 1: Głosowanie kropkami	56
◦ Narzędzie 3: Mapa doświadczeń ucznia (Experience Map)	34	◦ Narzędzie 2: Karta Pomysłu	61
◦ Co dalej po diagnozie? 37		CZĘŚĆ 7: SCENARIUSZ	65
		◦ 7.1 Lekcja 1	66
		◦ 7.2 Lekcja 2	72
		CZĘŚĆ 8: Podsumowanie poradnika	80

CZĘŚĆ 1. WSTĘP

Świat młodych szybko się zmienia

Świat młodych szybko się zmienia — ale jedno pozostaje niezmiennie: poczucie, że szkoła jest miejscem, które może (i powinno!) odpowiadać na ich realne potrzeby. To właśnie dlatego edukacja obywatelska działa najlepiej wtedy, gdy łączy teorię z praktyką: pozwala doświadczać sprawczości, współdecydowania i projektowania zmian, które widać od razu.

Cel tego poradnika



Dla kogo?

Ten poradnik powstał, aby pomóc nauczycielom i pedagogom wprowadzić młodych w proces tworzenia inicjatyw społecznych.



Rodzaje inicjatyw

Obejmuje zarówno te, które mogą być finansowane w ramach Szkolnego Budżetu Obywatelskiego, programów młodzieżowych, czy działań samorządów uczniowskich, jak i inne lokalne mikrogranty i konkursy.



Główny cel

Celem poradnika nie jest więc tylko przygotowanie uczniów do jednego konkretnego programu, ale wspieranie ich w doświadczaniu sprawczości i współdecydowania.

Chcemy wyposażyć nauczycieli w narzędzia, które pomogą młodym:



Zauważać potrzeby

Rozpoznawać i analizować wyzwania oraz potrzeby swojej społeczności.



Diagnozować problemy

Identyfikować i zrozumieć rzeczywiste przyczyny problemów.



Tworzyć pomysły

Generować innowacyjne rozwiązania, które odpowiadają na zdiagnozowane potrzeby.



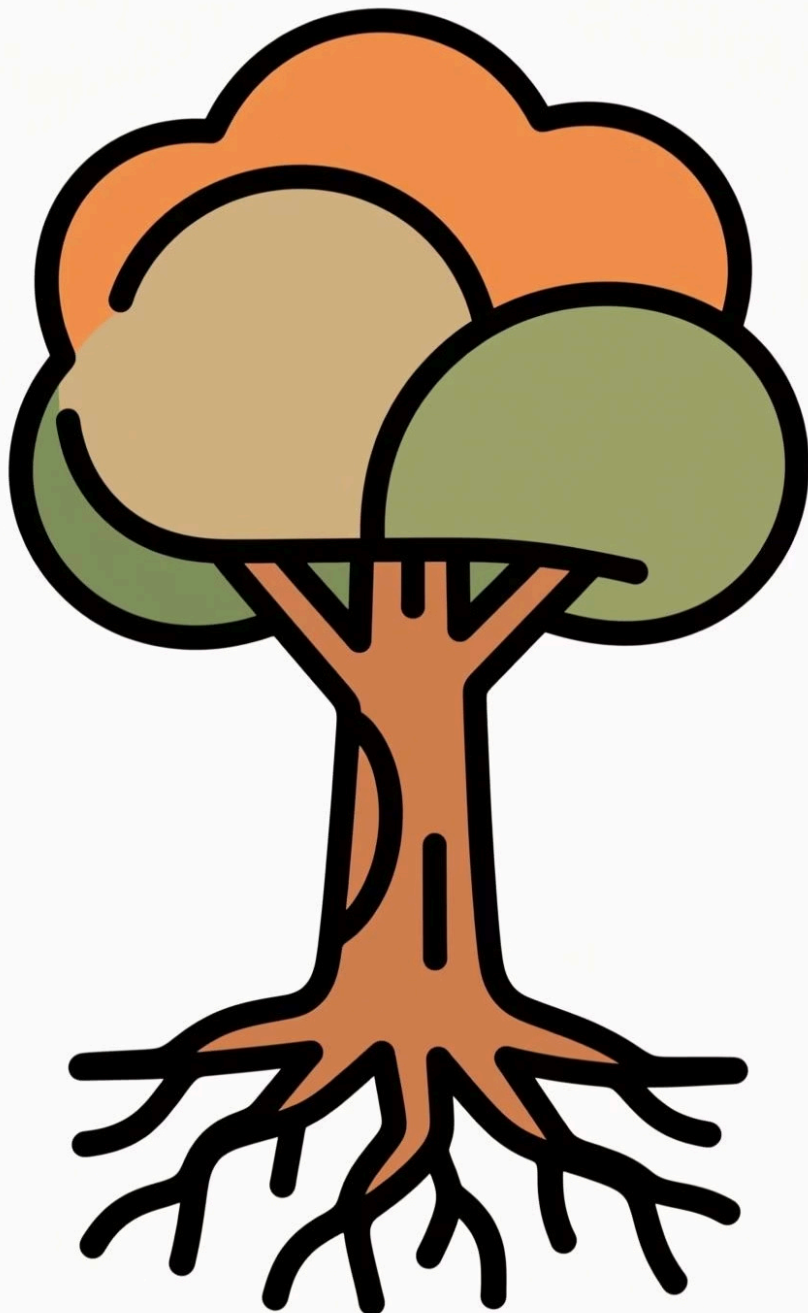
Przekuwać w projekty

Transformować kreatywne idee w konkretne, realne plany działania.



Realizować inicjatywy

Zgłaszać projekty do finansowania lub wdrażać je samodzielnie jako oddolne inicjatywy.



Fundament jest ten sam

Niezależnie od tego, czy szkoła korzysta ze Szkolnego Budżetu Obywatelskiego, programu SUwAK, miejskich konkursów, szkolnych środków samorządowych czy funduszy organizacji pozarządowych, fundament jest ten sam: młodzi ludzie uczą się współtworzyć swoją szkołę, działać zespołowo i w sposób odpowiedzialny wpływać na otoczenie.

1.1. Kim jesteśmy?

Fundacja Warsztat Innowacji Społecznych

Fundacja Warsztat Innowacji Społecznych działa od 2012 roku, wspierając młodych ludzi w rozwijaniu kompetencji społecznych, obywatelskich i projektowych. Pracujemy z młodzieżą, szkołami, samorządami uczniowskimi, organizacjami społecznymi i instytucjami kultury.

Od lat prowadzimy warsztaty oparte na metodach partycypacyjnych, design thinking, diagnozowaniu potrzeb szkolnych i projektowaniu inicjatyw lokalnych. Naszym celem jest tworzenie przestrzeni, w której głos młodych jest słyszalny, traktowany poważnie i przekładany na realne działania. Ten ebook mógł powstać dzięki współfinansowaniu od Ministra Edukacji.

Zadanie publiczne współfinansowane ze środków otrzymanych w 2025 r od Ministra Edukacji w ramach konkursu „Młodzi obywatele”.



Wierzymy w szkołę jako przestrzeń współtworzenia

Wierzymy, że szkoła może być miejscem, w którym uczniowie nie tylko zdobywają wiedzę, ale też uczą się wpływać na swoje otoczenie, współpracować i działać na rzecz wspólnego dobra.

Jednocześnie wiemy, że wielu nauczycieli obawia się, że do prowadzenia takich procesów potrzebna jest specjalistyczna wiedza, doświadczenie projektowe albo umiejętność „bycia bardzo kreatywnym”. Chcemy wyraźnie podkreślić: nie jest to konieczne.

Narzędzia opisane w tym poradniku zostały stworzone tak, aby:

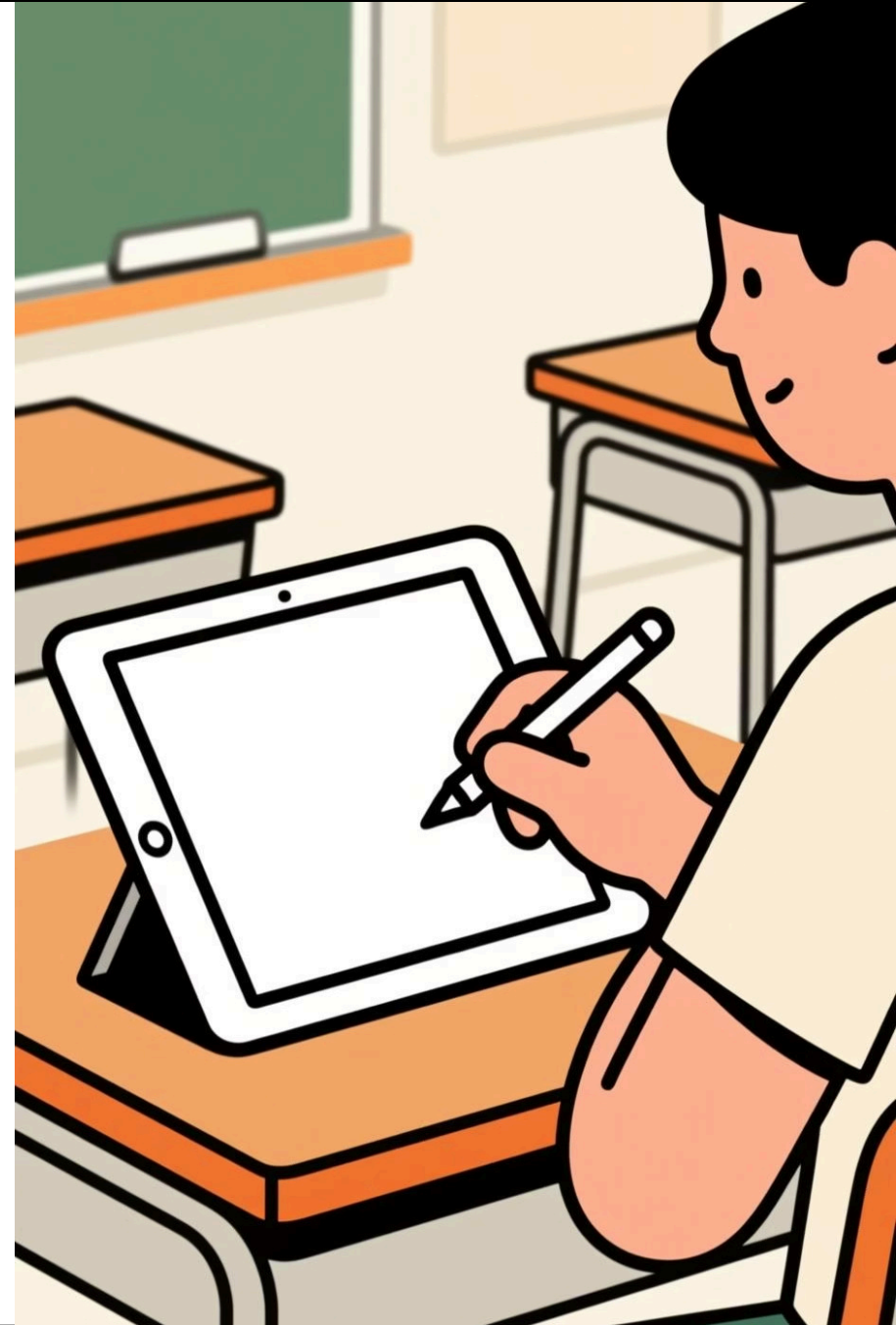
Były intuicyjne.

Nie wymagały wcześniejszego przeszkolenia.

Bez dodatkowych obowiązków dla nauczyciela – np. do realizacji podczas godziny wychowawczej.

Sprawdzały się w zwykłej klasie, bez specjalnej infrastruktury.

Pozwalały prowadzić proces krok po kroku - spokojnie i bez presji.



Wystarczy **otwartość** i gotowość
towarzyszenia młodym
w odkrywaniu ich potrzeb.

Reszta — struktura, narzędzia, pytania, etapy — jest już tutaj, w poradniku. Zapraszamy!

CZĘŚĆ 2

Dlaczego warto pracować w ten sposób?

Praca projektowa z młodzieżą — oparta na diagnozie potrzeb, generowaniu pomysłów i tworzeniu inicjatyw — nie jest „modą edukacyjną”. To jeden z najskuteczniejszych sposobów budowania środowiska szkolnego, w którym uczniowie czują się odpowiedzialni, zaangażowani i traktowani jak partnerzy.



Z naszego doświadczenia wynika, że taki sposób pracy sprawia, że:

01

Uczniowie widzą szkołę inaczej niż dorośli — i to jest ogromna wartość.

02

Dobre warunki do współdecydowania budują dojrzałość obywatelską.

03

Wspólna praca nad zmianą spaja relacje w szkole.

04

Uczniowie najlepiej uczą się poprzez działanie i eksperymentowanie.



1. Uczniowie widzą szkołę inaczej niż dorośli

Dwie perspektywy — pełny obraz

Perspektywa nauczycieli

Nauczyciele i pedagodzy mają szeroki obraz funkcjonowania szkoły: dokumenty, procesy, organizację, obowiązki, cele.

Perspektywa uczniów

Uczniowie mają obraz codzienności „od środka”: przerwy, relacje, przestrzeń, atmosferę.

Te dwie perspektywy są równoważne, ale dopiero połączenie ich daje pełny obraz. Gdy uczniowie otrzymują narzędzia do artykułowania tego, co przeżywają na co dzień, powstaje mapa rzeczywistości niezwykle cenna dla całej społeczności.

2. Dobre warunki do współdecydowania

Budują dojrzałość obywatelską

Młodzi ludzie dojrzeją poprzez działanie — nie poprzez mówienie im, czym jest obywatelskość. W praktyce oznacza to:



Możliwość zabrania głosu.



Poczucie, że ten głos coś zmienia



Doświadczenie współtworzenia decyzji.



Branie odpowiedzialności za efekty..

📌 Proces projektowy daje uczniom coś, czego nie da żaden wykład: **realne doświadczenie wpływu.**

3. Wspólna praca nad zmianą

Spaja relacje w szkole



Przełamuje bańki

Przełamuje „klasowe bańki społeczne”.



Miesza grupy

Sprzyja mieszaniu grup i uczeniu się od siebie.



Buduje kompetencje

Buduje kompetencje współpracy i komunikacji.



Łagodzi konflikty

Łagodzi konflikty i napięcia, bo przenosi je na poziom wspólnego działania.

Co ważne — nauczyciel nie musi „rozwiązywać problemów za uczniów”. Jego rolą jest towarzyszenie, nie dowodzenie.

4. Uczniowie najlepiej uczą się

Poprzez działanie i eksperymentowanie

Dla wielu młodych osób sala lekcyjna jest miejscem, w którym czują presję, oceny, porównania, stres. Proces projektowy działa inaczej: włącza, daje poczucie swobody, uczy myślenia, nie oceniania. Młodzi nie muszą być „genialnymi pomysłodawcami”. Muszą mieć przestrzeń do próbowania.





CZĘŚĆ 3

Jak korzystać z tego poradnika?

Ten poradnik możesz potraktować jak narzędziownik, z którego wybierasz to, co w danym momencie najbardziej Ci pomoże. Nie musisz używać wszystkiego. Nie musisz trzymać się „co do minuty” podanego scenariusza. Nie musisz być ekspertem od design thinking ani od pracy projektowej.

Wystarczy, że:



Dasz przestrzeń młodym.



Poprowadzisz ich krok po kroku.



Pozwolisz im wziąć odpowiedzialność za część procesu.

Narzędzia zawarte w poradniku są tak zaprojektowane, żeby:



Były bezpieczne i angażujące.



Działały nawet w trudnych lub „cichych” klasach.



Nie wymagały od Ciebie specjalnych przygotowań.



Dawały szansę wypowiedzieć się zarówno osobom śmiałym, jak i tym wycofanym.



Gdzie możesz je przeprowadzić?

Możesz je przeprowadzić na godzinie wychowawczej, w ramach zajęć z samorządem uczniowskim, warsztatów projektowych lub przygotowań do konkursów grantowych.

Jak przebiega proces pracy z młodzieżą?

Praca projektowa składa się z trzech równoważnych elementów:



1. Diagnoza potrzeb

Zanim powstanie pomysł, trzeba zrozumieć, co naprawdę jest wyzwaniem i kogo dotyczy. To etap uważności i słuchania.



2. Generowanie pomysłów (ideacja)

To moment twórczy — pełen zabawy, wyobraźni i eksperymentu. Tu nie ma złych odpowiedzi.



3. Budowanie rozwiązania

Pomysł staje się projektem: konkretnym, możliwym do realizacji, opisanym, przemyślanym. Tu pojawia się planowanie, wybory, odpowiedzialność.

Każde narzędzie ma swoje miejsce

Każde z narzędzi w dalszej części poradnika jest przypisane do jednej z tych faz. W każdej aktywności możliwe jest zapewnienie alternatyw: możliwość pisania zamiast mówienia, czas na pracę indywidualną przed pracą w grupie, czytelne instrukcje na tablicy. Dzięki temu zadamy o osoby introwertyczne, w spektrum, z trudnościami sensorycznymi — i zwiększymy jakość wyników całej klasy.

CZĘŚĆ 4

DIAGNOZA

Czyli jak zrozumieć
codzienność młodych



Proces tworzenia inicjatyw zaczyna się od najważniejszego kroku

Proces tworzenia inicjatyw zaczyna się od najważniejszego kroku: zrozumienia, jak uczniowie przeżywają swoją szkołę. Co im pomaga? Co ich męczy? Co działa, a co wymaga zmiany? Dobra diagnoza nie musi być skomplikowana. Wystarczy stworzyć uczniom bezpieczną przestrzeń, w której mogą nazwać swoje doświadczenia i potrzeby — prosto, szczerze, bez ocen.

Cztery sprawdzone narzędzia diagnozy

Poniżej prezentujemy cztery sprawdzone narzędzia diagnozy, które można przeprowadzić na zwykłej lekcji, godzinie wychowawczej, warsztacie czy spotkaniu samorządu uczniowskiego.



Pudełko marzeń (i frustracji)



Lubię – Nie lubię – Chciał(a)bym zmienić



Mapa doświadczeń ucznia



Metoda 5 Why



Narzędzie 1

PUDEŁKO MARZEŃ (I FRUSTRACJI)

Na czym polega?

„Pudełko marzeń” to narzędzie, które pozwala uczniom anonimowo dokończyć kluczowe zdania dotyczące ich codzienności szkolnej. Wrzucają je do pudełka, a następnie grupa lub nauczyciel analizuje ich treść. Daje to dostęp do opinii, które często nie pojawiają się w rozmowie na forum.

Dlaczego działa?

Anonimowość

Zapewnia anonimowość → zwiększa szczerość.

Bez presji

Nie wywołuje presji → piszą wszyscy, również ciche osoby.

Pod powierzchnią

Tworzy obraz tego, co „pod powierzchnią”.

Szybkie

Jest szybkie i można je prowadzić regularnie.

Otwiera rozmowę

Świetnie otwiera rozmowę o realnych potrzebach.

Jak przeprowadzić?

01

Przygotuj pudełko

Zwykły karton owinięty papierem, skrzynkę lub pudełko po butach z napisem: „Pudełko marzeń i frustracji — wrzuć swoją karteczkę anonimowo.”

02

Uczniowie kończą zdania

„W naszej szkole najbardziej denerwuje mnie...”, „Najbardziej brakuje mi...”, „Marzę, żeby w naszej szkole było...”, „Chciał(a)bym, aby ktoś w końcu zauważył...”, „Najtrudniejsze dla mnie w szkole jest...”

03

Anonimowe wrzucenie karteczek

04

Wspólne otwarcie i analiza

Karteczki układacie w kategorie (przestrzeń, relacje, przerwy, klimat szkoły, komunikacja itd.)

05

Pogłębienie wybranego problemu

Idealny moment na zastosowanie metody 5 Why („dlaczego?”)

Efekt końcowy



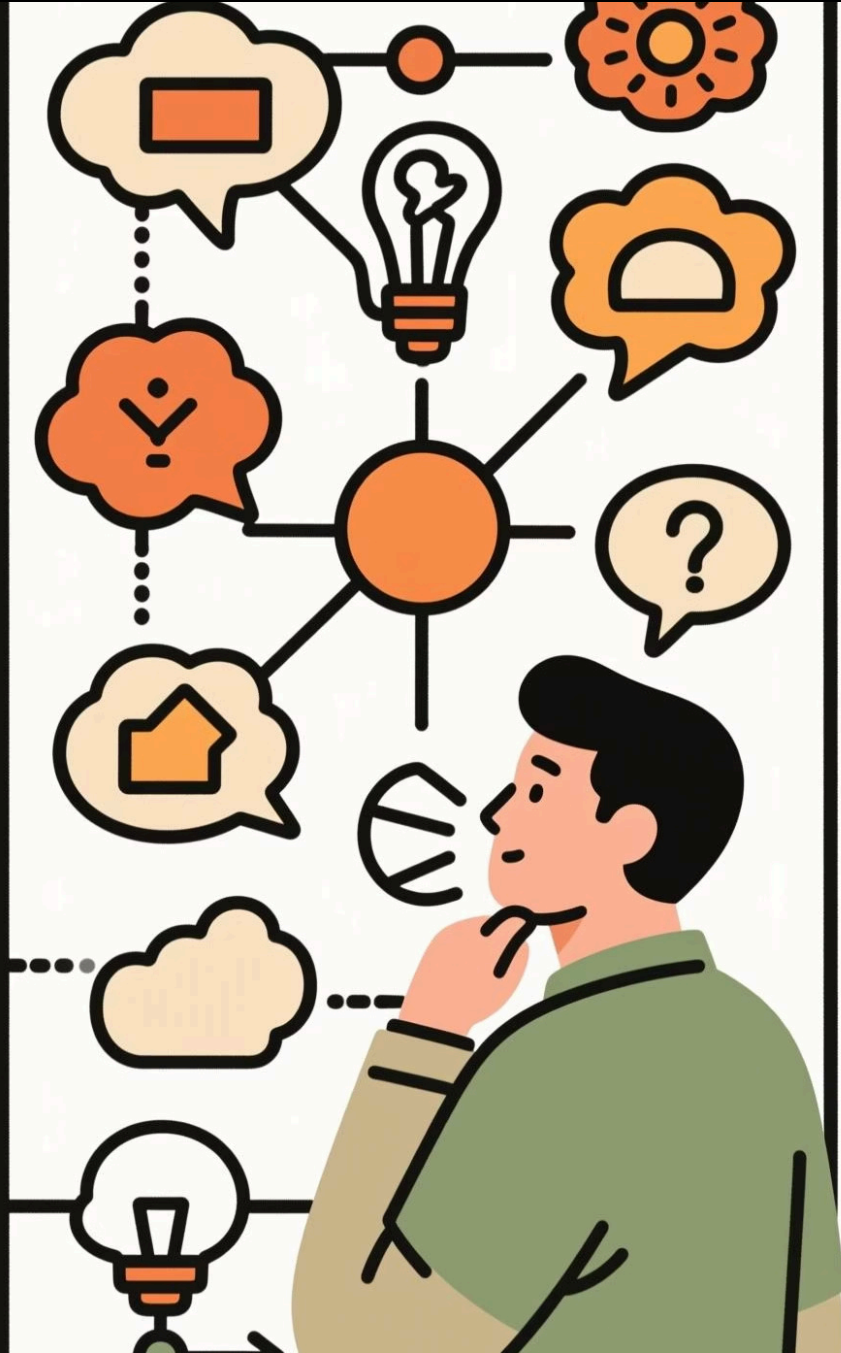
Pierwsza mapa potrzeb

Powstaje pierwsza, bardzo prawdziwa mapa potrzeb i frustracji. To świetny punkt wyjścia do rozmowy i dalszej, bardziej uporządkowanej diagnozy.



Zrozumienie przyczyn

Samo zebranie karteczek pokazuje, co jest trudne. Metoda 5 Why pozwala zrozumieć, dlaczego.



Na czym polega metoda 5 Why?

To prosta technika polegająca na pięciokrotnym zadaniu pytania: „Dlaczego tak się dzieje?”

Za każdym razem odpowiedź staje się bardziej szczegółowa. W efekcie docieramy do „korzenia problemu”.

Jak to zrobić z uczniami? (krok po kroku)

1

Wybierz jeden problem z pudełka

Najlepiej taki, który pojawił się wielokrotnie, np.: „hałas na korytarzu”, „brak miejsc do siedzenia”, „ciągłe zmęczenie”, „brak informacji”, „stres na przerwach”.

2

Zadaj pierwsze pytanie: „Dlaczego?”

Uczeń: „Na przerwach jest za głośno.” Nauczyciel: „Dlaczego jest za głośno?”

3

Zapisz odpowiedź i zapytaj „Dlaczego?” ponownie

Uczeń: „Bo wszyscy stoją w jednym miejscu.” Nauczyciel: „Dlaczego wszyscy gromadzą się w jednym miejscu?”

4

Kontynuuj pytania, aż dotrzecie do sedna

Uczeń: „Bo nie ma gdzie usiąść ani pójść.” Nauczyciel: „Dlaczego nie ma takich miejsc?” Uczeń: „Bo nigdy ich nie zorganizowano.” Nauczyciel: „Dlaczego?” Uczeń: „Bo nikt nie analizował tego, że uczniowie potrzebują stref odpoczynku.”

📌 I nagle okazuje się, że prawdziwy problem to nie „hałas”, tylko: brak zaplanowanej przestrzeni do odpoczynku dla uczniów.

Efekt końcowy metody 5 Why



Szczere dane

Bardzo szczere dane od uczniów



Prawdziwe przyczyny

Zrozumienie prawdziwych przyczyn problemu



Wyzwania projektowe

Dobre wyzwania projektowe na dalszy etap



Materiał do ideacji

Gotowy materiał do fazy ideacji



Fundament projektu

Fundament pod projekt do SzBO, SUwAK lub mikrograntów

Narzędzie 2

LUBIĘ – NIE LUBIĘ – CHCIAŁ(A)BYM ZMIENIĆ

Najprostsza i najskuteczniejsza metoda diagnozy potrzeb emocjonalnych i organizacyjnych.

Na czym polega?

Uczniowie opisują trzy kategorie doświadczeń szkolnych:

- **Lubię** — co jest wspierające, co warto wzmacniać
- **Nie lubię** — co przeszkadza, męczy, frustruje
- **Chciał(a)bym zmienić** — co jest realną potrzebą zmiany

To jedno z najbardziej czytelnych narzędzi do pracy nad inicjatywami.



Jak przeprowadzić?

01

Narysuj trzy kolumny

Na tablicy lub flipcharcie

03

Karteczki wrzucają anonimowo

05

Dyskutujecie

O powtarzających się wątkach

02

Uczniowie zapisują karteczki

Po 3 karteczki do każdej kategorii

04

Razem grupujecie

W bloki tematyczne

06

Każdy głosuje

Trzema kropkami na najważniejsze obszary zmiany

Efekt: Powstaje jasny obraz szkolnych doświadczeń: co uczniowie cenią, a co chcieliby poprawić. Lista „Chciał(a)bym zmienić” staje się naturalnym fundamentem dla generowania pomysłów.



Narzędzie 3

MAPA DOŚWIADCZEŃ UCZNIA (EXPERIENCE MAP)

Wizualne narzędzie, które pozwala zobaczyć cały dzień szkolny jako emocjonalną ścieżkę ucznia.

Na czym polega?

Nauczyciel rysuje oś dnia: wejście do szkoły → pierwsze lekcje → przerwy → kolejne lekcje → wyjście.

Uczniowie przyklejają karteczki w dwóch kolorach:

- zielone — pozytywne doświadczenia,
- czerwone — trudne momenty, stres, zmęczenie.

Powstaje „mapa emocjonalna” dnia szkolnego.

Dlaczego działa?

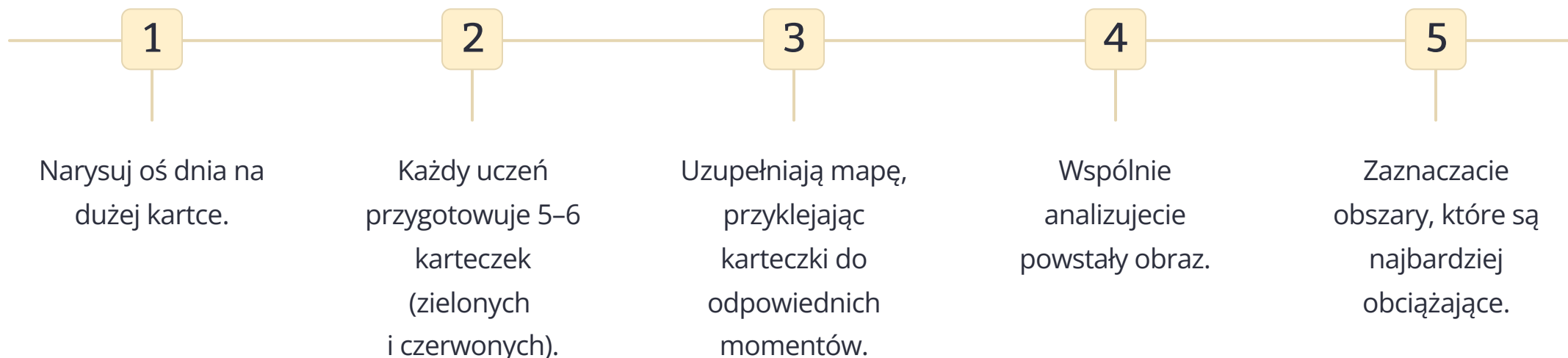
Odśłania miejsca
przeciążenia i stresu

Pozwala zauważyć rytm dnia
i jego wpływ na uczniów

Pokazuje konkretne
momenty wymagające
zmiany (np. po 5 lekcji)

Ułatwia rozmowę o dobrostanie i potrzebach

Jak przeprowadzić?



Efekt: Wyłaniają się kluczowe momenty wymagające interwencji. To narzędzie świetnie działa w tematach: przerwy, odpoczynek, hałas, klimat szkoły, przeciążenie.

Co dalej po diagnozie?

Po przeprowadzeniu jednego lub kilku narzędzi diagnozy otrzymujesz:



Listę realnych potrzeb



Zrozumienie doświadczeń
uczniów



Punkty zapalne



Mocne strony szkoły



Potencjalne obszary zmiany

- ❏ To idealny moment, aby przejść do kolejnego etapu — generowania pomysłów (ideacji). To tam potrzeby zamieniają się w pomysły, a pomysły w pierwsze szkice projektów.

CZĘŚĆ 5

IDEACJA

Jak zamienić potrzeby
w dobre pomysły?



Od problemów do pomysłów

Po dobrej diagnozie uczniowie mają już jasność, co w szkole działa, co nie działa i czego naprawdę potrzebują. Teraz czas na kolejny krok: przejście od problemów do pomysłów.

Ideacja to moment twórczy. Nie chodzi w niej o stworzenie idealnych rozwiązań — celem jest wygenerowanie jak największej liczby pomysłów, także tych pozornie szalonych, nieoczywistych, niemożliwych.

Dlaczego?

Bo najlepsze projekty często zaczynają się od pomysłu, który na początku wydaje się „za duży”, „za dziwny” czy „za ambitny”. Ideacja daje uczniom swobodę myślenia i przestrzeń na kreatywność.

Poniżej znajdziesz trzy sprawdzone narzędzia, które są:

- proste,
- angażujące,
- nie wymagają specjalnego przygotowania,
- a jednocześnie rozwijają kompetencje kreatywności, współpracy i twórczego myślenia.

NARZĘDZIE 1

HMW — „JAK MOGLIBYŚMY...?”

Najlepszy sposób, by ustawić kierunek kreatywnego myślenia.

Na czym polega?

HMW (How Might We) przekształca problem z diagnozy w otwarte, twórcze pytanie.

To wejście w fazę ideacji w sposób uporządkowany: uczniowie nie szukają pomysłów „w próżni”, tylko odpowiadają na bardzo konkretne pytanie.



Dlaczego działa?

Zmiana perspektywy

Przenosi uwagę z narzekania → na szukanie rozwiązań

Jasny kierunek

Daje jasny kierunek do burzy mózgów

Oddziela problem

Oddziela „problem” od „osoby”

Energia do działania

Zamienia napięcie na energię do działania

Trafne pomysły

Sprawia, że pomysły są trafniejsze i bardziej sensowne

Jak tworzyć pytania HMW?

01

Wybierz problem z diagnozy

02

Zapytaj: „Jak moglibyśmy...?”

03

Dodaj, co chcesz osiągnąć

Bez narzucania rozwiązania

PRZYKŁAD

Problem: „Na przerwach jest za głośno.”

Możliwe pytania HMW:

- „Jak moglibyśmy stworzyć w szkole przestrzeń wyciszenia?”
- „Jak moglibyśmy zmniejszyć hałas bez dużych remontów?”
- „Jak moglibyśmy sprawić, aby przerwy były mniej męczące dla uczniów?”

Krok po kroku:

1

Przepisz główny problem na tablicę

2

Poproś uczniów o stworzenie 3–5 pytań HMW

3

Zbierz wszystkie propozycje

4

Wybierzcie 1 pytanie, które będzie tematem ideacji

5

Dopiero teraz przejdźcie do generowania pomysłów

Efekt: Powstaje jedno, bardzo dobre pytanie, które prowadzi cały proces kreatywny.

NARZĘDZIE 2

BURZA MÓZGÓW

Burza mózgów to szybkie generowanie pomysłów w oparciu o zasady, które chronią kreatywność: brak oceniania, swoboda, duża liczba karteczek i działanie w tempie.

Dlaczego działa?

- Daje równe pole wszystkim uczniom (nie tylko głośnym)
- Pozwala szybko przejść od potrzeb do pomysłów
- Buduje energię i zaangażowanie
- Pozwala „wyrzucić z siebie” pierwszą falę pomysłów
- Otwiera drogę do bardziej zaawansowanych metod



Zasady burzy mózgów (wypisz na tablicy):

- 1 Nie oceniamy żadnego pomysłu.
- 2 Ilość jest ważniejsza niż jakość.
- 3 Jeden pomysł = jedna karteczka.
- 4 Można rozwijać pomysły innych.
- 5 Można wpisywać pomysły absurdalne — są cenne.

Krok po kroku

1. Pytanie HMW na tablicy

Na tablicy zapisane jest pytanie HMW

2. Generowanie pomysłów

Uczniowie generują pomysły w grupach przez 10-15 minut

3. Grupowanie

Wspólnie grupujecie pomysły w bloki tematyczne

4. Przejście dalej

Na tym etapie nie wybieramy jeszcze pomysłów —
przechodzimy dalej

Efekt: Powstaje kilkadziesiąt pomysłów, które odpowiadają na jedno, spójne wyzwanie.

NARZĘDZIE 3

CRAZY 8 (SZALONA ÓSEMKA)

Gdy chcemy przebić się poza najbardziej oczywiste rozwiązania.

Na czym polega?

8 pomysłów w 8 minut — szybko, bez myślenia, bez autocenzury.

Dlaczego działa?

- Tempo → brak lęku, brak oceniania, brak perfekcjonizmu
- Otwiera myślenie na nowe kierunki
- Pozwala „rozgrzać” kreatywność bardziej niż standardowe metody



Krok po kroku:

1

Daj uczniom kartkę podzieloną na 8 pól

2

60 sekund na każde pole

3

Po 8 minutach — rozmowa w parach

4

Każda para wybiera 1-2 najlepsze pomysły

Efekt: Pojawiają się najbardziej kreatywne i świeże pomysły w całym procesie.



NARZĘDZIE 4

ODWRÓCONA BURZA MÓZGÓW

Idealna, gdy grupa ugrzęźnie lub boi się „złych pomysłów”.

Na czym polega?

Zadaj pytanie odwrotne niż HMW:

„Co musielibyśmy zrobić, aby ten problem był JESZCZE większy?”

np. HMW: „Jak moglibyśmy zmniejszyć hałas na przerwach?”

Odwrócone: „Jak moglibyśmy sprawić, żeby hałas był JESZCZE większy?”

Uczniowie tworzą absurdalne „anty-rozwiązania”, a następnie...
odwracacie je w realne pomysły.

Dlaczego działa?

Humor przełamuje blokady

Uczniowie odważają się
wymyślać

W żartach ujawniają się
prawdziwe źródła problemu

Rozwiązania są konkretne i trafne

Krok po kroku:

1. Zapisz problem i odwrotne pytanie
2. Uczniowie wymyślają 10–20 „anty-rozwiązań”
3. Wspólnie zamieniacie każde w inspirację do realnego rozwiązania

Efekt: Powstają pomysły, które łączą humor, kreatywność i trafność.

Po przeprowadzeniu ideacji masz:

- Szeroką listę pomysłów
- Radość i energię w klasie
- Kilka „mocnych kandydatów” na projekty
- Poczucie wspólnego tworzenia

📌 To idealny moment, aby przejść do kolejnego etapu: przekuwania pomysłów w konkretne inicjatywy.

CZĘŚĆ 6

OD POMYSŁU DO PROJEKTU

Jak przekształcić idee
w realną inicjatywę



Moment wyboru

Etap ideacji kończy się momentem, w którym uczniowie mają już listę pomysłów — czasem kilkadziesiąt, czasem kilkanaście, czasem tylko kilka, ale bardzo dobrych. Kolejne wyzwanie polega na tym, aby z tej listy wybrać 1–2 pomysły, które są:



Ważne



Możliwe do realizacji



Zgodne z potrzebami szkoły



W zasięgu finansowym programu



Wzbudzają motywację uczniów

Ten etap jest **równie ważny** jak sama kreatywność

Ten etap jest równie ważny jak sama kreatywność. To moment, w którym młodzi uczą się realizmu, odpowiedzialności i myślenia projektowego.

Poniżej znajdziesz prosty i przejrzysty sposób, jak przeprowadzić tę część z uczniami.

NARZĘDZIE 1

Głosowanie kropkami

Jak wybrać pomysły, które mają największy potencjał?

Po ideacji uczniowie mają przed sobą tablicę pełną pomysłów — czasem kilkanaście, czasem kilkadziesiąt. Wybór jednego lub dwóch bywa trudny i często prowadzi do dyskusji, w której dominują osoby bardziej pewne siebie.

Dlatego najlepszą metodą jest głosowanie kropkami, czyli szybki, wizualny i bardzo demokratyczny sposób na ocenę potencjału pomysłów.





Na czym polega głosowanie kropkami?

Każdy uczeń otrzymuje taką samą liczbę naklejek (najczęściej 3–5). Jego zadaniem jest oznaczyć nimi te pomysły, które:

- są dla niego ważne,
- mają sens,
- dobrze odpowiadają na potrzeby z diagnozy,
- są wykonalne w szkole,
- „mają w sobie coś”, co warto rozwijać.

Dlaczego to działa?

Głos dla wszystkich

Daje głos wszystkim — również osobom cichszym

Szybkie i obiektywne

Jest szybkie i obiektywne

Wizualizacja potencjału

Pozwala łatwo zobaczyć pomysły z największym potencjałem

Bez długich dyskusji

Nie wymaga długich dyskusji

Wizualny efekt

Daje wizualny efekt, który wspiera podejmowanie decyzji

Jak przeprowadzić głosowanie kropkami? (krok po kroku)

01

Przygotuj tablicę z pomysłami

Wszystkie pomysły z burzy mózgów są uporządkowane w grupach tematycznych

02

Wyjaśnij zasady

„Każdy z Was dostaje 3 kropki. Przyklejcie je przy pomysłach, które Waszym zdaniem mają największy sens lub potencjał. Można wszystkie dać jednemu pomysłowi, albo rozdzielić.”

03

Głosowanie uczniów

Uczniowie podchodzą i nakleją swoje punkty

04

Analiza wyników

Widać od razu, które pomysły „świecą” najbardziej. Można przyjąć: pomysły z największą liczbą kropek → przechodzą dalej, pomysły z 0–1 punktami → odkładamy na później

05

Wybierzcie 2–3 pomysły do rozwinięcia

To zapewnia równowagę między różnorodnością a realnością pracy

Przekształcenie pomysłów w Kartę Pomysłu

Wybrane pomysły wymagają teraz uporządkowania i przekształcenia w coś bardziej konkretnego. Służy do tego Karta Pomysłu — prosta, jasna i przyjazna forma, którą uczniowie mogą wypełnić w grupach.

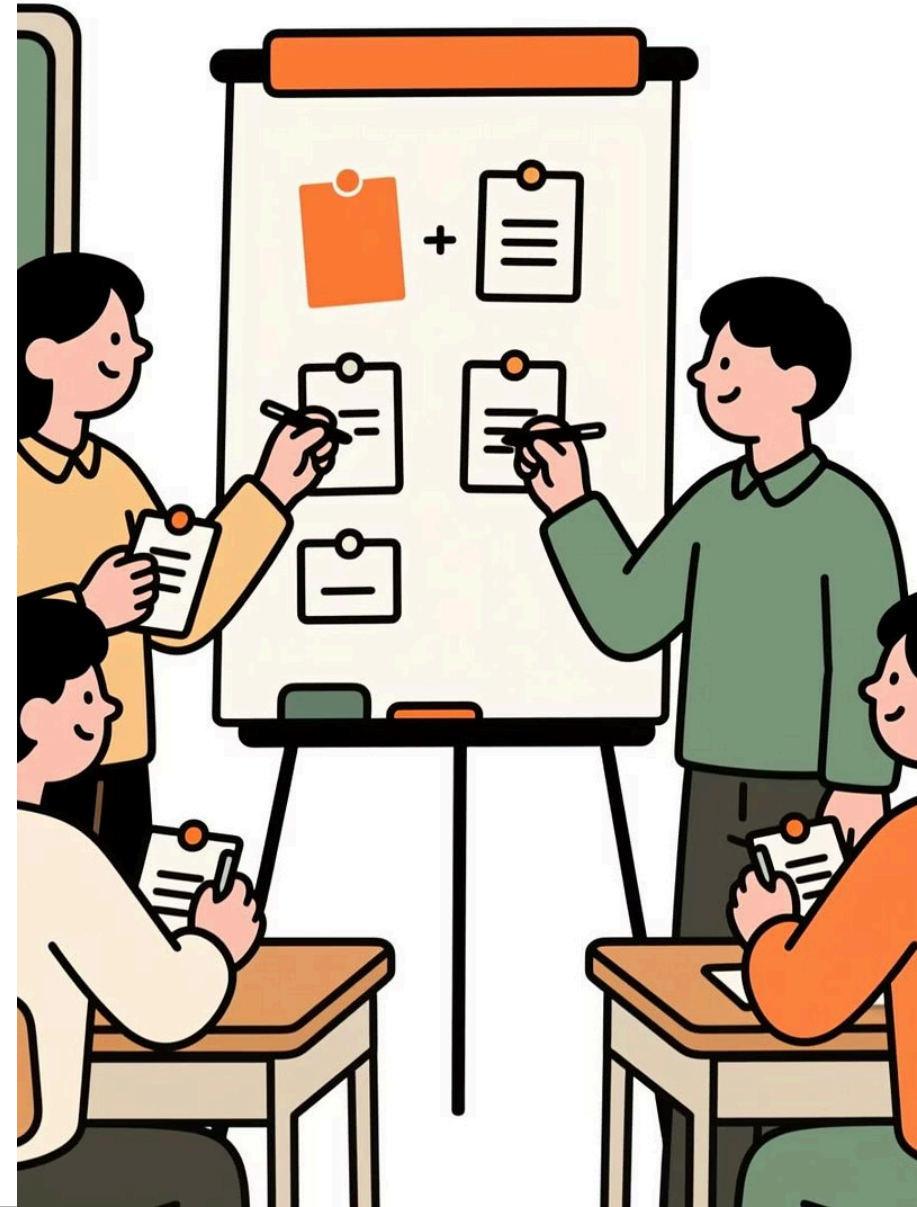
Karta Pomysłu pozwala przejść od hasła do pierwszej wersji projektu.

NARZĘDZIE 2

KARTA POMYSŁU

"Karta Pomysłu" to kluczowe narzędzie do przekształcania wstępnych koncepcji w konkretny plan działania. Uczniowie pracują w małych zespołach, co sprzyja kreatywności i współpracy.

Każda grupa otrzymuje dużą kartę (formatu A3 lub flipchartu) z dedykowanymi polami do wypełnienia, co pomaga w uporządkowaniu myśli i stworzeniu pierwszej wersji projektu. To proces, który łączy pracę grupową ze strukturalnym planowaniem.



Szczegóły Karty Pomysłu



1. Tytuł pomysłu

Krótki, jasny, chwytliwy. Przykład: „Strefa Ciszy na Przerwach”.



3. Dlaczego to ważne?

Odnieś się do diagnozy: jaką potrzebę adresuje pomysł, kogo dotyczy problem i dlaczego warto się nim zająć.



2. Na czym polega pomysł?

Opis idei w zrozumiały sposób, bez wchodzenia w szczegóły techniczne.



4. Dla kogo jest ten pomysł?

Określ, kto skorzysta: uczniowie, nauczyciele, konkretny rocznik czy cała szkoła.



5. Co trzeba zrobić, aby wdrożyć pomysł?

Lista kroków niezbędnych do realizacji projektu, np.:

- rozmowa z dyrekcją,
- zorganizowanie materiałów,
- przygotowanie przestrzeni,
- promocja projektu.

Efekt końcowy: Wybór 1-2 projektów do realizacji, gotowych do dalszego planowania.



6. Czego potrzebujemy?

Wymienienie wszystkich niezbędnych zasobów, np.:

- materiały,
- zgody,
- przestrzeń,
- czas,
- wsparcie dorosłych.

Następne kroki po Karcie Pomysłu

Po prezentacji Kart Pomysłów, klasa lub grupa projektowa ma kilka opcji do wyboru:

- Ponowne głosowanie kropkami, aby ostatecznie wybrać najbardziej obiecujące koncepcje.
- Wybór 1–2 kluczowych pomysłów, które będą dalej rozwijane.
- Przygotowanie kilku projektów do zgłoszenia w różnych programach (np. SzBO, SUwAK, granty), zwiększając szanse na realizację.

W ten sposób uczniowie przechodzą przez pełny cykl myślenia projektowego, od początkowej identyfikacji problemów do gotowego zarysu inicjatywy:



CZĘŚĆ 7

SCENARIUSZ

Ten rozdział przenosi nas od teorii do praktyki. Przedstawiamy kompleksowy scenariusz, który krok po kroku poprowadzi Cię przez proces angażowania młodzieży w życie szkoły, wykorzystując poznane narzędzia.



LEKCJA 1

Temat: Od diagnozy do pomysłów — pierwsze kroki uczniów w projektowaniu zmian

Cel główny: Zebrać szczere sygnały od uczniów, wybrać jedno pytanie HMW i wygenerować pierwszą pulę pomysłów.

Czas: 45 min

Rezultat po lekcji:



Mini-mapa potrzeb

Z pudełka + krótkie grupowanie.



Wstępne pomysły

Kilkadziesiąt pomysłów z burzy mózgów.



Lista „co dalej”

Plan na następną lekcję.

Przygotowanie do Lekcji 1

Forma pracy: Praca indywidualna → Praca w parach/grupach → Praca z całą klasą



Materiały

- Małe karteczki samoprzylepne
- Długopisy
- 1 arkusz A3 / flipchart
- Marker, taśma
- „Pudełko marzeń” (karton z otworem)
- 3 kolory kropek (opcjonalnie — dziś ich nie używamy do wyboru)



Ustawienie sali

Dostęp do tablicy lub ściany, gdzie będzie można swobodnie przyklejać karteczki i materiały.

0–5' ROZGRZEWKA: „LINIA DOŚWIADCZEŃ”

Cel: Szybkie przełączenie w tryb uważności.



Wyznacz „linię” w klasie

Od „zupełnie się nie zgadzam” do „zgadzam się w pełni”. Fizycznie zaznacz tę linię na podłodze sali, np. za pomocą taśmy.



Przeczytaj dwa zdania

Poproś uczniów, aby ustawili się w miejscu na linii, które najlepiej oddaje ich opinię po usłyszeniu każdego zdania:

- „W naszej szkole jest dla mnie przestrzeń do odpoczynku.”
- „Czuję, że mój głos w szkole jest słyszany.”



Krótką refleksja

Po każdym ustawieniu zadaj pytanie na 30 sekund: „Co zauważyliście?” Zbierz 1-2 krótkie głosy od uczniów.

5–15' DIAGNOZA: „PUDEŁKO MARZEŃ (I FRUSTRACJI)”

Cel: zebrać szczerze sygnały anonimowo.



Rozdaj karteczki

Każdy uczeń otrzymuje po 3 małe karteczki.



Dokończ zdania

Poproś uczniów, aby na każdej karteczce dokończyli jedno z poniższych zdań:

- „W naszej szkole najbardziej denerwuje mnie...”
- „Najbardziej brakuje mi...”
- „Marzę, żeby w naszej szkole było...”
- „Najtrudniejsze dla mnie w szkole jest...”



Wrzuć do pudełka

Uczniowie anonimowo wrzucają swoje karteczki do „Pudełka Marzeń”.



Grupuj pomysły

Otwórz pudełko i szybko pogrupuj karteczki na tablicy (maksymalnie 3-4 kategorie, np. przestrzeń, przerwy, relacje, komunikacja).



Omów wyniki

Nazwij na głos 2-3 najczęściej pojawiające się wątki. *(Wskazówka: Jeśli pojawi się wątek dotyczący bezpieczeństwa, zanotuj go „do rozmowy po lekcji” i postępuj zgodnie z procedurami szkoły.)*

15–25' PYTANIE (How Might We...?)

Cel: Zamienić problem w twórcze, wspólne pytanie.



Wskaż najczęstszy temat

Wybierz jeden, najczęściej pojawiający się temat z tablicy (np. „hałas na przerwach” lub „brak miejsca do spokojnego odpoczynku”).



2–3 propozycje pytań HMW

W parach, w ciągu 2 minut, stwórzcie 2–3 wstępne propozycje pytań w formacie „Jak moglibyśmy...?”.



Dopracujcie 1 wspólne pytanie HMW

Zbierzcie szybkie propozycje od par i wspólnie dopracujcie jedno, wspólne pytanie HMW na tablicy. Przykłady:

- „Jak moglibyśmy stworzyć w szkole prostą przestrzeń wyciszenia bez remontu?”
- „Jak moglibyśmy sprawić, by przerwy były mniej obciążające?”



Zapisz HMW DUŻYMI LITERAMI

Upewnij się, że wspólne pytanie HMW jest napisane wyraźnie i dużymi literami — będzie to nagłówek dla kolejnej sesji ideacji.

25–40' IDEACJA: BURZA MÓZGÓW

Cel: wygenerować jak najwięcej rozwiązań względem HMW.

Zasady (na tablicy):

Brak ocen

Wszystkie pomysły są mile widziane, bez krytyki.

Ilość > jakość

Im więcej pomysłów, tym lepiej, nie martw się o ich doskonałość.

1 pomysł = 1 karteczka

Każda myśl powinna być zapisana oddzielnie, aby ułatwić grupowanie.

Można rozwijać cudze

Inspiruj się pomysłami innych i buduj na nich.

„Absurdy” mile widziane

Nie bój się szalonych i niestandardowych rozwiązań.

Przebieg:



Indywidualnie i w mini-grupach

Przez 10–12 minut każdy generuje pomysły indywidualnie i w małych grupach. Karteczki z pomysłami od razu przyklejamy na ścianę.



Grupowanie na bloki

Przez kolejne 3–4 minuty grupujemy pomysły w logiczne bloki (np. przestrzeń, organizacja, komunikacja, atmosfera).

Ważne: NIE wybieramy dziś pomysłów — to zadanie na kolejną lekcję.





LEKCJA 2

Temat: Od burzy mózgów do konkretnego planu – wybór i sprecyzowanie pomysłów.

Cel główny: Wybrać najbardziej obiecujące pomysły z burzy mózgów, doprecyzować je i przygotować do dalszego planowania.

Czas: 45 min

Rezultat po lekcji:



Wybrane pomysły

1-2 pomysły wybrane drogą głosowania kropkami.



Karta Pomysłu

Wstępnie wypełniona Karta Pomysłu dla każdego wybranego projektu.



Plan działania

Zarys kolejnych kroków do realizacji inicjatywy.

0–5' ROZGRZEWKA: „Gorące pomysły”

Cel: szybkie wejście w temat i odświeżenie pomysłów z poprzedniej lekcji.

Przebieg:



Zapytaj klasę

Zadaj pytania do całej klasy (krótco, ręka w górę), aby szybko aktywować pamięć uczniów:

- „Kto pamięta nasze pytanie HMW?”
- „Który pomysł z ostatniej lekcji zapadł Ci w pamięć?” (Zbierz 2–3 krótkie głosy).



Przypnij pomysły

Przypnij na tablicy wszystkie pomysły wygenerowane podczas poprzedniej burzy mózgów, aby były widoczne dla wszystkich.



Wprowadź do działania

Powiedz uczniom: „Dziś wybieramy te pomysły, które mają największy sens — i zamieniamy je w konkretne projekty.”

5–15' GŁOSOWANIE KROPKAMI — WYBÓR POMYSŁÓW

Cel: demokratycznie wybrać najbardziej wartościowe pomysły.



Rozdaj kropki

Każdy uczeń otrzymuje 3 kropki / naklejki do głosowania.



Uczniowie głosują (2–3 min)

Poproś uczniów, aby podeszli do tablicy i przykleili swoje kropki obok wybranych pomysłów.



Wybierzcie 1–2 pomysły

Na podstawie wyników głosowania, wspólnie wybierzcie 1–2 najbardziej obiecujące pomysły do dalszego rozwinięcia.



Wyjaśnij zasady głosowania

- Można oddać wszystkie 3 kropki na jeden pomysł.
- Można rozdzielić kropki na różne pomysły.
- Głosujemy na to, co uważamy za ważne, sensowne i wykonalne.



Liczcie i oznaczajcie

Wspólnie policzcie kropki i oznaczcie pomysły, które zebrały najwięcej głosów, czyli te, które „świecą” najmocniej.





15–35' OD POMYSŁU DO PROJEKTU – KARTA POMYSŁU

Cel: przekształcić wybrany pomysł w szkic projektu.

Przebieg:



Podziel klasę na 2–3 zespoły

Każdy zespół pracuje nad jednym z wybranych pomysłów, które zebrały najwięcej głosów w poprzednim etapie.



Każda grupa dostaje Kartę Pomysłu (A3)

Rozdaj wydrukowane Karty Pomysłu w formacie A3, aby ułatwić zespołom wypełnianie i wizualizację projektu.

Szczegóły Karty Pomysłu



Tytuł pomysłu

Krótką, chwytliwą nazwą, która oddaje esencję projektu.



Na czym polega pomysł?

W 2-3 zdaniach opisz, co dokładnie ma zostać zrobione i jak będzie wyglądało rozwiązanie.



Dlaczego to ważne?

Odwołaj się do diagnozy przeprowadzonej na początku — jaki problem rozwiązuje ten pomysł?



Dla kogo jest ten pomysł?

Określ grupę docelową projektu – kto najbardziej skorzysta na jego realizacji?



Co trzeba zrobić?

Wypisz 4-6 konkretnych kroków, które należy podjąć, aby pomysł stał się rzeczywistością.



Czego potrzebujemy?

Zdefiniuj niezbędne zasoby: ludzi, materiały, wsparcie, budżet itp.



Największe wyzwanie

Zastanów się, co może być najtrudniejsze w realizacji pomysłu i jak można temu zaradzić.



Pierwszy krok

Określ konkretne działanie, które można podjąć od razu po lekcji, aby ruszyć z projektem.

Praktyczne wskazówki dla pracy w grupach

Instrukcje dla grup:

- **12–15 min:** Praca w grupach nad wypełnieniem Karty Pomysłu.
- **5 min:** Dopracowanie Karty Pomysłu i przygotowanie mini-prezentacji.

Wskazówki dla nauczyciela:

Aktywne wsparcie

Podchodź do grup, dopytuj o postępy, ale pamiętaj, aby nie oceniać i moderować dyskusje delikatnie.

Pomoc w etapowaniu

Jeśli grupa utknie, zadawaj naprowadzające pytania: „Co musi stać się najpierw? A co po tym?”

Wsparcie w wyzwaniach

Pomóż uczniom znaleźć rozwiązania, pytając: „Co jest najtrudniejsze? Co potrzebne, żeby to obejść?”

35–43' MINI-PREZENTACJE

Cel: podzielenie się wynikami i szybka informacja zwrotna.

Przebieg:



Każda grupa ma **2 minuty** na przedstawienie swojego projektu.



Po każdej prezentacji **1 pytanie** od klasy:

- „Co uważacie za największe wyzwanie?”



Bez ocen! Tylko doprecyzowanie.



43–45' DOMKNIECIE: „Jeden krok dalej”

Cel: wzmacniamy poczucie sprawczości i kontynuację.

Zadaj pytanie:

„Jaki pierwszy krok możemy zrobić jeszcze w tym tygodniu?”

Opcje, które możesz zapisać na tablicy:



Rozmowa z dyrektcją



Sprawdzenie budżetu SzBO



Zbadanie, ile kosztują potrzebne materiały



Rozmowa z samorządem uczniowskim



Stworzenie plakatu/informacji o projekcie

CZĘŚĆ 8: PODSUMOWANIE PORADNIKA

Praca z młodzieżą metodą projektową nie wymaga specjalistycznej wiedzy, formalnych procedur ani wieloletniego doświadczenia. Wymaga przede wszystkim:



Uważności

Bycia obecnym i dostrzegania autentycznych potrzeb oraz potencjału uczniów.



Ciekawości

Szczerej chęci poznawania ich perspektywy, pomysłów i doświadczeń.



Gotowości, by naprawdę ich słuchać

Prawdziwego angażowania się w dialog i rozumienia ich świata, bez narzucania własnych rozwiązań.



Odwagi, by pozwolić im współdecydować

Ufania ich kompetencjom i wspierania w samodzielnym podejmowaniu decyzji i realizacji inicjatyw.



WNIOSKI I ZAPROSZENIE DO DZIAŁANIA



Mówienie o potrzebach

Dzięki diagnozie uczniowie uczą się nazywać i wyrażać swoje prawdziwe potrzeby oraz oczekiwania.



Odkrywanie rozwiązań

Dzięki ideacji odkrywają, że każde wyzwanie ma wiele kreatywnych i możliwych do zrealizowania rozwiązań.



Realizacja inicjatyw

Dzięki pracy nad projektami widzą, że nawet mały pomysł, z odpowiednim wsparciem, może stać się realną i wartościową inicjatywą.

Ten poradnik jest zaproszeniem do wspólnego działania — takiego, w którym szkoła staje się miejscem współtworzonym przez młodych, a nie tylko dla młodych.

Bo szkoła, w której uczniowie mają głos, jest szkołą, w której chce się być.