

SCENARIUSZ 20

„Polska w UE - co z tego mamy?”

Katarzyna Deka

OPIS

Przedmioty nauczania, w ramach którego/ych może być realizowany scenariusz: zajęcia z wychowawcą/wychowawczynią, wiedza o społeczeństwie, podstawy przedsiębiorczości

Adresaci lekcji:

osoby uczęszczające do 8 klasy szkoły podstawowej, osoby uczęszczające do szkół ponadpodstawowych

Cel ogólny:

Zwiększenie wiedzy i świadomości młodych ludzi na temat członkostwa Polski w UE, zrozumienie realnych korzyści i możliwości oferowanych przez UE oraz rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia i pracy w grupie.

Cele szczegółowe:

- rozwijanie umiejętności współpracy, argumentacji i kreatywności;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- rozwijanie myślenia krytycznego;
- zrozumienie roli UE poprzez wyobrażenie scenariusza alternatywnego;
- poznanie szans i możliwości oferowanych młodzieży przez UE, oraz eksploracja różnic między poszczególnymi inicjatywami;
- zrozumienie różnic między poszczególnymi ofertami dla młodzieży (wiek, warunki, cele, korzyści);
- doskonalenie umiejętności wyszukiwania informacji i prezentowania ich na forum.

Metody pracy:

w trakcie zajęć stosowane są różnorodne metody aktywizujące, m.in. refleksja indywidualna, burza mózgów, tworzenie map myśli, praca w małych grupach, symulacje i scenariusze alternatywne, analiza źródeł internetowych (Europejski Portal Młodzieżowy), praca projektowa (tworzenie plakatu lub innej formy prezentacji pracy grupy), mini-prezentacje, moderowana dyskusja oraz weryfikacja faktów (fact-checking).

Spis pomocy dydaktycznych, materiałów papierniczych które mają być wykorzystane do przeprowadzenia spotkania:

długopisy, kolorowe flamastry lub kredki, duże kartki typu flipchart lub papier pakowy/ plakatowy, komputer, tablet lub telefon z dostępem do Internetu (minimum 1 na grupę). Dodatkowo przydatny może być rzutnik lub ekran do wyświetlania stron internetowych (np. podanych w „inspiracjach”).

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Lekcja 1: Tak jest - czyli kilka słów o stanie faktycznym

Czas trwania: 45 minut

Wprowadzenie (10 min)

Osoba prowadząca wprowadza temat warsztatów, informuje/przypomina o tym, że na mocy Traktatu Akcesyjnego podpisanego 16 kwietnia 2003 roku w Atenach, stanowiącego prawną podstawę przystąpienia (akcesji), 1 maja 2004 roku Polska wstąpiła do Unii Europejskiej.

Ćwiczenie: „Polska w Unii Europejskiej - co dzięki temu zysaliśmy?” - burza mózgów (15 min)

Osoba prowadząca zapisuje na środku tablicy hasło: „Polska w Unii Europejskiej - co dzięki temu zysaliśmy?”. Osoby w klasie generują jak najwięcej pomysłów na to, co Polska zysała (co zmieniło się na lepsze) dzięki wstąpieniu do Unii Europejskiej. Osoba prowadząca zapisuje wszystko, co przychodzi osobom uczestniczącym do głowy – nawet jeśli nie są pewne. Nie oceniamy ani nie komentujemy pomysłów.

Osoby uczestniczące generują pomysły (np.: podróże bez granic, programy edukacyjne i naukowe np. Erasmus+, łatwiejsze podróżowanie praca i studia w UE, nowe drogi, baseny, boiska, mniej formalności w ramach współpracy z krajami wspólnoty, prawa obywatelskie, bezpieczeństwo w sieci, ochrona środowiska i działania klimatyczne).

Osoba prowadząca weryfikuje podane informacje. Jeśli któraś jest nieprawdziwa, zostaje odpowiednio skorygowana po omówieniu z grupą, tak aby była zgodna ze stanem faktycznym. Osoba prowadząca grupuje odpowiedzi w kategorii o podobnej tematyce, np.:

- Podróże i mobilność
- Edukacja i programy młodzieżowe
- Infrastruktura i rozwój lokalny
- Prawa obywatelskie i swobody
- Wspólne wartości i bezpieczeństwo

Ćwiczenie: „Polska w Unii Europejskiej - co JA z tego mam?” - refleksja indywidualna (10 min)

Po utworzeniu mapy myśli osoba prowadząca proponuje kolejne zadanie, które pogłębia refleksję nad znaczeniem członkostwa Polski w UE - tym razem dla konkretnej osoby. Każda osoba uczestnicząca otrzymuje kartkę i długopis, a jej zadaniem jest zapisanie trzech najważniejszych przykładów z własnego życia lub z najbliższego otoczenia (rodzina, bliscy znajomi, społeczność lokalna), które wynikają z przynależności Polski do UE. Po kilku minutach osoba prowadząca zachęca do krótkiej wymiany spostrzeżeń w parach lub trójkach. Uczestnicy dzielą się swoimi refleksjami, porównują doświadczenia i łączą je z kategoriami z poprzedniego ćwiczenia. Osoba prowadząca podsumowuje obserwacje grupy, podkreślając, że korzyści członkostwa w UE mają różnorodne oblicza – od codziennych ułatwień po szerokie możliwości edukacyjne i społeczne – i że dostrzeganie ich wymaga uważnej obserwacji i świadomej refleksji nad własnym życiem i otoczeniem.

Omówienie i podsumowanie ćwiczenia (10 minut)

Na zakończenie osoba prowadząca podkreśla, że wiele rzeczy, które wydają się oczywiste – takich jak wyjazdy bez paszportu, darmowy roaming czy nowoczesne boiska – to efekty członkostwa w UE. Podkreśla znaczenie dostrzegania różnych wymiarów wpływu UE na życie młodych ludzi i zapowiada, że w kolejnych zajęciach uczestnicy będą mogli bliżej przyjrzeć się sytuacji odwrotnej oraz zgłębić praktyczne możliwości oferowane przez Unię Europejską.

Lekcja 2: Co by było, gdyby - czyli symulacja alternatywnej rzeczywistości

Czas trwania: 45 minut

Ćwiczenie: „Co by było, gdyby ...” - symulacja w grupach (25 minut)

Osoby uczestniczące dzielą się na tyle grup, ile obszarów zostało wypracowanych na etapie burzy mózgów. Zadaniem osób uczestniczących jest wyobrażenie sobie, że Polska nie należy do Unii Europejskiej - każda grupa opracowywać będzie jeden obszar i zaprezentuje efekty swojej pracy w np. formie mapy myśli (lub innej, według uznania osoby prowadzącej). Osoba prowadząca rozdaje materiały (duże arkusze papieru, flamastry, kredki itd.).

Pytania do przemyślenia:

- Co w Waszej kategorii wyglądałoby inaczej? Jak by to wyglądało?
- Co byłoby trudniejsze/droższe/mniej dostępne, a co łatwiejsze/tańsze/bardziej dostępne?
- W jaki sposób ta sytuacja wpłynęłaby/zmieniła życie młodych ludzi?
- Jakie konsekwencje pojawiłyby się w dłuższej perspektywie (5–10 lat)?

Prezentacje i podsumowanie (20 min)

Grupy prezentują efekty swojej pracy (2–3 minuty każda). Po prezentacji osoba prowadząca wraz z osobami uczestniczącymi weryfikuje prawdziwość informacji i prawdopodobieństwo przedstawionego scenariusza. Jeśli pojawią się nieścisłości, stosujemy zasadę „delikatnie, ale rzeczowo”: np. „To jest ciekawa wizja, ale warto pamiętać, że akurat w tej kwestii UE nie ma aż tak dużego wpływu” lub „Tu pomieszczone są dwie rzeczy – spróbujmy oddzielić, co zależy od UE, a co od rządu krajowego.”

Lekcja 3: Morze możliwości – zanurzamy się w szanse dla młodych

Czas trwania: 45 minut

Ćwiczenie: Morze możliwości – zanurzamy się w szanse dla młodych (25 minut)

Międzynarodowa wymiana młodzieży, wolontariat zagraniczny, projekty solidarnościowe – to tylko kilka przykładów możliwości dla młodych ludzi (w przedziale wiekowym 13–35 lat w zależności od rodzaju aktywności).

Osoba prowadząca odczytuje na forum nazwy 4 przykładowych możliwości dla młodzieży, zapisane na osobnych kartkach A4 w różnych kolorach:

- WOLONTARIAT (odnośnik do strony dla osoby prowadzącej: https://youth.europa.eu/solidarity/young-people/volunteering_pl)
- PROJEKTY SOLIDARNOŚCIOWE (odnośnik do strony dla osoby prowadzącej: https://youth.europa.eu/solidarity/young-people/solidarity-projects_pl)
- WOLONTARIAT W ZAKRESIE POMOCY HUMANITARNEJ (odnośnik do strony dla osoby prowadzącej: https://youth.europa.eu/solidarity/young-people/volunteering-humanitarian-aid_pl)
- DISCOVER EU (odnośnik do strony dla osoby prowadzącej: https://youth.europa.eu/discovereu_pl)

Osoby uczestniczące dzielą się na grupy robocze, a każda grupa otrzymuje jedną kartkę A4 z przypisanym tematem. Ich zadaniem jest zapoznanie się ze stroną Europejskiego Portalu Młodzieżowego (https://youth.europa.eu/home_pl), wyszukanie informacji dotyczących swojego tematu i opracowanie ich w formie plakatu.

Omówienie i podsumowanie (20 minut)

Po przeprowadzonych prezentacjach, osoba prowadząca prosi osoby uczestniczące, aby przez kilka minut zastanowiły się indywidualnie i/lub zapisały na kartce odpowiedzi na pytania:

- Co najbardziej zaskoczyło Cię w odkrytym programie/programach?
- Jakie umiejętności lub doświadczenia mógłbyś/mogłabyś zdobyć dzięki temu programowi?
- Czy widzisz możliwość udziału w tej inicjatywie? Dlaczego tak/nie?

Po upływie czasu na refleksję indywidualną, osoba prowadząca zachęca osoby uczestniczące do uformowania kręgu krzesół, tak aby wszyscy mogli się wzajemnie widzieć. Przed rozpoczęciem dyskusji osoba prowadząca wprowadza zasady dialogu: każdy może zabrać głos, ale nikt nie jest do tego zmuszany; słuchamy uważnie i szanujemy różne opinie; staramy się odnosić do własnych doświadczeń i przedstawiać własny punkt widzenia, a nie krytykować innych; wypowiedzi powinny być zwięzłe, tak aby każdy miał szansę zabrać głos.

Osoby uczestniczące dzielą się swoimi refleksjami, opowiadają, co je zaskoczyło, jakie widzą korzyści i wyzwania związane z programami UE oraz które inicjatywy wydają im się najbardziej atrakcyjne i dlaczego. Osoba prowadząca wspiera proces i w razie potrzeby lekko go moderuje.

Na zakończenie osoba prowadząca podsumowuje rozmowę, zwracając uwagę na różnorodność dostępnych możliwości i potencjalne korzyści dla młodych ludzi. Podkreśla, że możliwość udziału w programach UE to nie tylko zdobycie wiedzy i doświadczenia, ale również okazja do rozwijania umiejętności społecznych, międzykulturowych i obywatelskich.

Bibliografia i źródła wykorzystane do przygotowania scenariusza lekcji:

- https://youth.europa.eu/home_pl
- <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/pl/programme-guide/part-b/key-action-1/youth-exchanges>

Słowniczek pojęć:

- Unia Europejska (UE) – wspólnota polityczna i gospodarcza 27 państw europejskich, która współpracuje w zakresie prawa, gospodarki, edukacji, bezpieczeństwa i ochrony środowiska.
- Traktat Akcesyjny – dokument prawny, na mocy którego Polska przystąpiła do UE 1 maja 2004 roku.
- Strefa Schengen – obszar obejmujący większość państw UE, w którym obywatele mogą podróżować bez kontroli granicznych i paszportów.
- Prawa obywatelskie UE – przywileje i uprawnienia przysługujące każdemu obywatelowi UE, m.in. swoboda przemieszczania się, prawo do pracy i edukacji w każdym państwie członkowskim oraz udział w wyborach do Parlamentu Europejskiego.
- Fundusze UE – środki finansowe przyznawane przez Unię Europejską na rozwój infrastruktury, edukacji, projektów lokalnych, innowacji i innych inicjatyw w państwach członkowskich.
- Erasmus+ – program Unii Europejskiej, wspierający edukację, szkolenia, wymianę młodzieży i współpracę międzynarodową w zakresie nauki i rozwoju osobistego.
- DiscoverEU – inicjatywa UE umożliwiająca młodym ludziom w wieku 18 lat podróż po Europie koleją, aby poznawać kulturę i doświadczenia innych krajów.
- Europejski Korpus Solidarności – program umożliwiający młodym ludziom udział w wolontariacie lub projektach solidarnościowych w Europie.
- Wolontariat w zakresie pomocy humanitarnej – działanie, w ramach którego młodzi ludzie wspierają potrzebujących w kraju i za granicą, m.in. w sytuacjach kryzysowych lub katastrofach.
- Portal Europejskiej Młodzieży – oficjalna strona UE (https://youth.europa.eu/home_pl), na której młodzi ludzie mogą znaleźć informacje o możliwościach edukacyjnych, wolontariacie, projektach i inicjatywach w całej Europie.

Inspiracje i „polecajki” ciekawych materiałów w sieci: projektów, narzędzi, podcastów:

- Europejski Portal Młodzieżowy https://youth.europa.eu/home_pl
- Społeczność eTwinning <https://etwinning.pl/>
- Informacja europejska dla młodzieży Eurodesk: <https://www.eurodesk.pl/>
- Strona z informacjami o międzynarodowych szkoleniach dla osób pracujących z młodzieżą: <https://www.salto-youth.net/tools/european-training-calendar/>
- Program Erasmus+ sektor Edukacja Szkolna - broszura informacyjna: https://erasmusplus.org.pl/brepo/panel_repo_files/2022/10/13/ourld4/co-oferuje-erasmus.pdf

PODSUMOWANIE

Spis tematów

Wstęp - 2

Anatomia Skutecznego Wniosku – jak zamienić pomysł w działanie? - 4

Co to znaczy być sprawiedliwym? – filozofowanie dla najmłodszych - 8

Czy można się dogadać? - filozofowanie o kompromisie. - 14

Czy to prawda, czy fake news? – o dezinformacji - 22

Fake news vs. fakty – analiza i fact-check - 28

Lekcje “O władzy.” - 34

Moje prawa i granice – jak mówić „nie” i szanować innych. - 37

Prawo do głosowania od 16-go roku życia. - 41

Samorząd i rada – jak działać lokalnie? - 46

Trzygodzinny warsztat: “Co to są wybory?” - 52

Stwórzmy klasowy kodeks – wspólne zasady i podpisywanie „konstytucji” - 55

Symulacja obrad Sejmu – od pomysłu do ustawy - 62

Twoje prawa, twoja szkoła – warsztat z prawniczką - 67

Wybory klasowe – kampania i głosowanie - 73

Co to znaczy wybierać? – pierwsze doświadczenia z głosowaniem - 79

Czy demokracja zawsze działa? – warsztat filozoficzny - 84

Czy każdy może rządzić? – zabawa w demokrację - 89

Dzień Dobrego Obywatela - 93

Młodzi zmieniają szkołę – projektowanie zmian - 102

Polska w UE - co z tego mamy? - 110



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

Projekt "Young Democracy - Siła Mojego Głosu"
finansowany jest ze środków
Ministra Edukacji Narodowej w ramach programu Młodzi Obywatele.



Minister
Edukacji