

SCENARIUSZ 14

Wybory klasowe – kampania i głosowanie

Agnieszka Puta

OPIS

Krótki opis wskazania:

Godzina wychowawcza, spotkanie z pedagogiem, warsztaty z opiekunem Samorządu Uczniowskiego.

Przedmioty nauczania, w ramach którego/ych może być realizowany scenariusz:

Wiedza o społeczeństwie, Godzina wychowawcza, Edukacja obywatelska

Adresaci lekcji (wiek, klasa - poziom edukacyjny): Klasy IV–VIII

Cel ogólny

Uczestnicy warsztatów rozwiną świadomość swoich praw i możliwości działania w społeczności szkolnej oraz zdobędą umiejętności niezbędne do aktywnego uczestnictwa w życiu szkoły poprzez Samorząd Uczniowski.

Cele szczegółowe

Uczniowie:

- poznają swoje prawa wynikające z Prawa Oświatowego dotyczące działalności Samorządu Uczniowskiego;
(Kryterium sukcesu: potrafi wymienić 3 prawa SU)
- zrozumieją znaczenie sprawczości i wpływu jednostki na życie społeczności szkolnej;
(Kryterium sukcesu: potrafi podać przykład sytuacji, w której miał wpływ)
- rozwiną kompetencje społeczne, takie jak: komunikacja, współpraca, empatia, krytyczne myślenie;
- nauczą się zasad kampanii wyborczej, w tym: formułowania postulatów, prezentowania kandydatury, prowadzenia dialogu z wyborcami;
(Kryterium sukcesu: wymienia zasady uczciwej i merytorycznej kampanii)
- poznają procedury demokratycznego głosowania i organizacji wyborów w szkole;
(Kryterium sukcesu: potrafi wskazać 2 różnice między wyborami a plebiscytem popularności)
- zbudują poczucie odpowiedzialności za wspólnotę szkolną i jej rozwój.

Metody pracy

- dyskusja kierowana
- burza mózgów
- analiza twierdzeń
- ćwiczenia i pytania kreatywne
- refleksja osobista

Spis pomocy dydaktycznych, materiałów papierniczych

- piłeczka do zabawy w kręgu
- karteczki samoprzylepne
- markery
- arkusze papieru A3 i flipchart
- skala (np. linijka z cyframi 1–10 lub taśma papierowa)
- wydrukowane twierdzenia o samorządzie uczniowskim do analizy, teksty o ordynacji wyborczej, grafiki z kręgami na wodzie, cytaty
- tablica lub flipchart

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Przebieg lekcji ze wskazaniem czasu na poszczególne jej elementy

Spotkanie 1 – 45 minut

Etap 1: Wprowadzenie – „Ja w szkole” (10 min)

- Zabawa w kręgu: podaj swoje imię i skojarzenie do frazy „ja w szkole”. Rzuć piłeczkę następnej osobie, która powtórzy to, co powiedziałeś/aś, a następnie poda swoje imię i skojarzenie.
- Przedstawienie celów spotkania.
- Ustalenie krótkiego kontraktu opartego na zaufaniu, szacunku, zaangażowaniu i obecności „tu i teraz”.

Komentarz: Warto zapisać kontrakt na dużym arkuszu i powiesić w widocznym miejscu. Będzie on towarzyszył uczestnikom na kolejnych zajęciach. W razie potrzeby w trakcie zajęć możemy zakontraktować kolejne punkty.

Etap 2: Nasze potrzeby (15 min)

- Ćwiczenie: „Czego nam, uczniom, potrzeba w szkole?” – każdy zapisuje kilka potrzeb na osobnych karteczkach.
- Prezentacja potrzeb z krótkim uzasadnieniem.
- Tworzenie hierarchii potrzeb według różnych kryteriów:
 - od najłatwiejszych do osiągnięcia
 - od najważniejszych

Komentarz: Ten moment wymaga dużej uważności prowadzącego. Wszystkie kartki z potrzebami umieszczamy na podłodze, tak by wszyscy je widzieli. Uczniowie proponują miejsce danej potrzeby na skali - uzasadniają swój wybór.

Uproszczenie dla klas IV–V: zamiast hierarchii – „Wybierzcie 3 najważniejsze potrzeby i narysujcie je. Określcie, które z nich są najtrudniejsze do spełnienia”.

Etap 3: Na co mam wpływ? (10 min)

- Dyskusja w kręgu: „Na co mamy realny wpływ jako uczniowie?”
- Ocena siły własnego głosu w szkole.
- Ćwiczenie: Uczniowie na grafikach przedstawiających kręgi rozchodzące się na wodzie zaznaczają kolorem zasięg swego głosu.

„Wyobraź sobie, że znasz sposoby na wprowadzenie zmian w szkole” – oceń stopień zaangażowania, zaznacz go na grafice innym kolorem i uzasadnij swoją odpowiedź.

Komentarz: Można dodać pytanie: „Co byś zmienił/a w szkole, gdybyś miał/a pełną swobodę?”

Uproszczenie: zamiast grafiki – skala 1–10: „Jak bardzo czujesz, że masz wpływ?”

Podsumowanie (5 min):

- Refleksja nad cytatem: „Zacznij tam, gdzie jesteś. Użyj tego, co masz. Zrób to, co możesz.” (Artur Ashe)

Ewaluacja: Exit ticket – „Jedna rzecz, którą dziś zrozumiałem/am” „Jedno pytanie, które mam”.

Spotkanie 2 – 45 minut

Etap 1: Siła mojego głosu (5 min)

- Powrót do materiałów z poprzedniego spotkania. Uczniowie dzielą się swoimi przemyśleniami, kończąc jedno z wylosowanych zdań: Myślę, że... Chciałabym/Chciałbym... Zastanawiam się... Ważne dla mnie...

Etap 2: Samorząd – fakty i mity (10 min)

- Analiza twierdzeń: fakt czy mit?

Komentarz: Warto przygotować karty z twierdzeniami i pracować w parach lub grupach.

Twierdzenia:

- Samorząd uczniowski to wszyscy uczniowie szkoły.
- Regulamin Samorządu musi być uchwalony przez ogół uczniów szkoły w głosowaniu.
- SU może wybierać osobę do pełnienia roli opiekuna/ki SU.
- Samorząd może przedstawiać radzie szkoły lub placówki, radzie pedagogicznej oraz dyrektorowi wnioski i opinie we wszystkich sprawach szkoły lub placówki.
- Każdy uczeń ma prawo kandydować na funkcję przewodniczącego klasy lub szkoły.
- Uproszczenie dla klas IV–V: wybierzcie 3 twierdzenia i zdecydujcie, czy są prawdziwe, używając emotek (✓✗).

Etap 3: Skojarzenia z kampanią wyborczą – burza mózgów (5 min)

Etap 4: Planowanie kampanii wyborczej (20 min)

- Praca w grupach. Kodeks dobrej kampanii.

Stwórzcie 5 zasad dobrej kampanii. Uwzględnijcie perspektywę:

Grupa I - kandydata

Grupa II - wyborców/uczniów

Grupa III - nauczycieli

Prezentacja wyników pracy.

Uproszczenie: młodsze klasy – „Jak zrobić, żeby wybory były fair?” – narysujcie plakat z zasadami.

Etap 5: Refleksja (5 min)

- Zdanie do dokończenia: „Siła samorządu szkolnego jest jak...” lub „Siła mojego głosu to...”

Ewaluacja: Exit ticket – „Co dziś było dla mnie ciekawe?” + „Z czym się nie zgadzam?”

Spotkanie 3 – 45 minut

Etap 1: Lider (10 min)

Gra w skojarzenia – uczniowie wybierają kartę metaforyczną (np. Dixit), która ich zdaniem przedstawia lidera. Uzasadnianie wyboru.

Uproszczenie: młodsze klasy – rysunek „Lider to ktoś, kto...”

Etap 2: Na kogo i jak głosować? (20 min)

Praca w grupach – mapa cech lidera według klucza:

Grupa I – co powinien wiedzieć?

Grupa II – co powinien umieć?

Grupa III – jakie wartości i postawy powinien reprezentować?

Komentarz: przed rozpoczęciem zadania warto omówić z uczniami pytania, wyjaśnić różnice między wiedzą a umiejętnościami, czym są wartości i postawy.

Uproszczenie: młodsze klasy – „Jakie 3 cechy powinien mieć przewodniczący?”

Etap 3: Czym jest ordynacja wyborcza? (10 min)

Praca w grupach. Uczniowie zapoznają się z zasadami organizacji demokratycznych wyborów samorządowych, a następnie sporządzają funkcjonalną notatkę w dowolnej formie (np. mapa myśli, tabela, notatka graficzna).

Każda z grup prezentuje wyniki swojej pracy.

Uproszczenie: pokazanie prostego schematu: zgłoszenia ☐ kampania ☐ głosowanie ☐ ogłoszenie wyników.

Etap 4: Refleksja i działanie (5 min)

Cytat: „Demokracja to nie tylko prawo do głosowania, ale obowiązek działania.” – John Lewis

Pytania:

- Jakie działanie chcielibyście podjąć?
- Jakie macie nadzieje, a jakie obawy?
- Jakiego wsparcia potrzebujecie?

Ewaluacja:

Exit ticket – „Co chcę zrobić po tych warsztatach?” + „Czego potrzebuję, żeby zacząć?”

Bibliografia i źródła wykorzystane do przygotowania scenariusza lekcji

- „Szkola Demokracji - praktyczny przewodnik o współdecydowaniu w szkole” - Centrum Edukacji Obywatelskiej
- „Samorząd uczniowski - idee, uwarunkowania i doświadczenia” Przemysław Ziółkowski
- „Standardy funkcjonowania samorządu uczniowskiego” Ewa Buchman - Centrum Edukacji Obywatelskiej
- Prawo Oświatowe – artykuł 85 „Samorząd uczniowski”
- Materiały CEO – Centrum Edukacji Obywatelskiej
- Projekt „Samorządy mają moc” – Fundacja Civis Polonus

Słowniczek pojęć

- Sprawczość – poczucie, że moje działania mają wpływ na rzeczywistość.
- Samorząd uczniowski – wszyscy uczniowie szkoły.
- Zarząd Samorządu Uczniowskiego – organ reprezentujący wszystkich uczniów szkoły.
- Kampania wyborcza – działania promujące kandydatów przed wyborami.
- Ordynacja wyborcza – zbiór przepisów decydujących o tym, jak przebiegają wybory zarządu samorządu uczniowskiego.

Twoja osobista polecajka ciekawych materiałów w sieci

<https://wakelet.com/wake/XK-dczqYhtREzfEsVu12v>



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

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



Minister
Edukacji