

Poniżej przedstawiamy krótkie sprawozdania nadesłane przez klasy uczestniczące wraz z nauczycielem w projekcie Szkoła edukacji Centrum Dobrego Wychowania – szkoły budują społeczeństwo partycypacyjne

- I. Inicjatywy z zakresu partycypacji publicznej (w tym np. ciał dialogu obywatelskiego i jednostek pomocniczych w samorządach) utworzone w ramach bądź na skutek zadania.

Do tej kategorii wydarzeń społecznych zrealizowanych w partnerskich szkołach zaliczone zostały wydarzenia zainicjowane oddolnie przez grupę młodzieżowych liderów, działania zainicjowane przez samorządy uczniowskie (funkcjonują w każdej partnerskiej szkole i pełnią rolę głosu społeczności uczniowskiej wśród organów decyzyjnych placówek), grupy projektowe i swego rodzaju rady klasowe.

W większości były to działania, które wcześniej pojawiały się już w rozmowach uczniów z wychowawcą czy też na spotkaniach samorządów uczniowskich z opiekunem. Ważnym aspektem tej grupy inicjatyw była trwałość grupy liderów, która „dowodziła” realizacją działania. Nie chodzi tu o tworzenie sztucznych struktur tylko na czas projektu, bardziej o zaistnienie na tle społeczności szkolnej młodych aktywistów, którzy będą inicjować dalsze zmiany wpływające na ogólny dobrostan społeczności. Działania te wiązały się z funkcjonowaniem całej społeczności, tworzeniem nowych przestrzeni przyjaznym uczniom. Ważnym wymiarem tej kategorii inicjatyw były kontakty grupy liderów z przedstawicielami władz, np. szkoły, jednostek samorządowych, oraz inicjowanie przez nich dyskusji na tematy bliskie uczniom, a dotyczące szerokiej społeczności uczniowskiej (grupy te stanowią reprezentację ogółu uczniów).

W tej kategorii znalazły się następujące działania uczniów i nauczycieli uczestniczących w projekcie:

1. LCEZ Szkoła Branżowa w Lubartowie: „Kącik miłośnika literatury” - grupa uczniów (liderów) przeprowadziła zajęcia warsztatowe m.in. „Mój cel a cel grupy” oraz zebrała szereg pomysłów na podstawie diagnozy społeczności przeprowadzonej w oparciu o lekcje z programu PAE. Wyłoniono trzy, na którym najbardziej zależało społeczności, a z nich wylosowany został jeden: Realizacja kącika w szkolnej bibliotece pod nazwą „Kącik miłośnika literatury”, wyposażonego w wygodne siedziska wykonane w ramach projektu. Uczniowie Branżowej Szkoły I stopnia przy okazji otwarcia kącika postanowili podzielić się swoimi zainteresowaniami czytelnictwem i zaprosili społeczność szkolną na głośne czytanie fragmentów ulubionych książek. W spotkaniu uczestniczyli także nauczyciele i przedstawiciele dyrekcji. Uczniowie zaprezentowali swoje wrażenia odnośnie udostępnionych pozycji książkowych, przygotowano również we własnym zakresie poczęstunek. Spotkanie miało walor edukacyjny i integracyjny. Kącik obecnie jest miejscem przyjaznym dla całej społeczności szkoły branżowej. Pomysł wspólnego spędzania czasu i czytania cieszył się zainteresowaniem i spotkał z bardzo pozytywnym odbiorem wśród uczniów. Z tego względu uczniowie planują cyklicznie powtarzać akcję. W dniu otwarcia kącik odwiedziło ok. 150 osób.
2. Szkoła Podstawowa w Płouszowicach –Uczniowie realizujący projekt jako finałowe działanie zorganizowali w sali gimnastycznej „grę terenową” dla uczniów klas 1-3 pt. *Razem możemy więcej*. Ideą działania było zwrócenie uwagi uczniów starszych na młodsze dzieci. Wielu z realizatorów i pomysłodawców projektu ma rodzeństwo w młodszych klasach i często drażni ich sposób, w jaki te dzieci są traktowane przez starszych, np. wypychane z kolejki do sklepiku. Akcja

miała zwrócić uwagę i przypomnieć, że każdy był kiedyś na ich miejscu oraz zintegrować starszych i młodszych uczniów. Młodszy koledzy podzieleni na grupy, pod okiem starszych kolegów, wykonywali poszczególne zadania przygotowane przez orhanziatorów: Zadanie artystyczne polegające na wykonaniu rysunku przedstawiającego element natury; Zadanie polonistyczne polegające na wymyśleniu rymowanki, której bohaterem jest ulubione zwierzątko grupy; Zadanie matematyczne polegające na rozwiązaniu zadań dostosowanych do poziomu wiedzy i umiejętności uczniów klas 1-3; Zadanie sprawnościowe polegające na pokonaniu toru przeszkód. W działaniu uczestniczyło 40 uczniów klas I – III.

3. Szkoła Podstawowa w Stawku – „Kreatywny kącik” – wydarzenie odbyło się 8.12.2022 r., w wydarzeniu uczestniczyło ponad 70 osób. Wydarzenie było odpowiedzią na problemy zdiagnozowane przez uczniów – liderów w społeczności szkolnej. Utworzenie i uruchomienie kącika miało na celu, m.in.: doskonalenie umiejętności komunikacyjnych i wzajemnego zrozumienia, nabycie przez uczniów postawy szacunku do norm i zasad społecznych, kształtowanie postaw odpowiedzialności i zaangażowania społecznego, rozwijanie umiejętności zgodnej współpracy i współdziałania w grupie, kształtowanie wśród uczniów kompetencji związanych ze skutecznym działaniem, kompetencji dotyczących myślenia, współpracy, aktywności i wytrwałości, przeciwdziałanie negatywnym zachowaniom poprzez zaangażowanie uczniów w aktywne działanie, integrację uczniów w grupie. Otwarcie kącika rozpoczęło uroczyste przecięcie wstęgi i udostępnienie przestrzeni społeczności szkoły. W kąciku uczniowie znaleźli m.in.: gry planszowe, art. plastyczne, książeczki do kolorowania dla młodszych dzieci, zabawki edukacyjne itp. Społeczność szkolna była bardzo szczęśliwa z utworzonego miejsca w szkole, z którego mogą korzystać w szczególności na przerwach jako kreatywna forma spędzania wolnego czasu. Szczególnie satysfakcjonujące było to, że wspólnemu spotkaniu towarzyszył gwar, rozmowy, zabawa czyli integracja uczniów, bez względu na wiek.
4. Publiczna Szkoła Podstawowa im. Adeli Goszczyńskiej we Wszeborach - w dniu 6.12.2022 roku uczniowie uczestniczący w projekcie zaplanowali finał wydarzenia społecznego przygotowanego w odpowiedzi na diagnozę i konsultacje społeczne w szkole, tj. zorganizowali miejscprzeznaczone na relaks i wypoczynek między zajęciami lekcyjnymi. Data ta została specjalnie wybrana, aby sprawić niespodziankę w ramach Mikołajek młodszym koleżankom i kolegom. Uroczyste otwarcie i oddanie do użytku „Zakątka ciszy” odbyło się w czasie apelu szkolnego na długiej przerwie. Pani Dyrektor przecięła wstęgę i sama rozpoczęła korzystanie z nowo powstałej części relaksacyjnej przeznaczonej dla wszystkich uczniów placówki. Pani Dyrektor pochwaliła uczniów za ich inicjatywę, zaangażowanie i działalność na rzecz społeczności szkolnej. W uroczystości brali udział uczniowie wszystkich klas i nauczyciele (ok. 100 osób). Inicjatywa spełniła swoje założenia i bardzo spodobała się wszystkim odbiorcom, szczególnie uczniom klas młodszych.
5. LCEZ Technikum w Lubartowie - Na jednym ze spotkań Samorządu Uczniowskiego pojawił się pomysł na powstanie kącika dla uczniów służącemu odpoczynkowi i wytchnieniu. Pomysł został omówiony i przedyskutowany z pozostałymi uczniami w formie badania społeczności: wywiadów i ankiety. W celu realizacji zadania druga klasa technikum budowlanego uczestniczyła w zajęciach m.in. „nasze mocne strony”. Aby włączyć społeczność technikum w prace nad wydarzeniem, samorząd szkolny ogłosił konkurs na plakat i nazwę kącika. W dniu otwarcia została przygotowana gazetka wraz ze zgłoszonymi pracami konkursowymi. Podczas spotkania zaproszeni goście mogli

usłyszeć wiersz stworzony specjalnie na tę okazję oraz skorzystać ze słodkiego poczęstunku. Wiersz został także nagrany a następnie odtworzony w szkolnym radiowęźle. W wydarzeniu wzięło udział ok. 150 osób

6. Szkoła Podstawowa w Białce–Noc zawodów- W dniu 24 listopada w Szkole Podstawowej im. Świętego Jana Pawła II odbyła się długowyczekiwana Noc Zawodów. W spotkaniu wzięło udział 41 uczniów z klas VIII a, VIII b, VIIa, VI a, VI b. Ideą działania było lepsze poznanie siebie nawzajem, swoich umiejętności, talentów, umiejętności pracy w grupie. Ponadto uczniowie ustalili, na podstawie wcześniejszej diagnozy i rozmów z rówieśnikami, że fajnie by było zorganizować spotkanie z przedstawicielami różnych zawodów, ale nie koniecznie lekarz, czy bankier, ale takich, którzy zarabiają na swoje pasje. Spotkanie rozpoczęło się tańcami integracyjnymi. Następnie uczniowie zostali zaproszeni do „Tajnej Misji” W Klasach zostały przygotowane zagadki a uczniowie zostali podzieleni na 6 grup. Rozwiązaniem zagadki miał być kod do „sejfu Pana Dyrektora”. Wszyscy poradzili sobie z zadaniami, chociaż wcześniej wszystkie telefony komórkowe zostały złożone w magicznym pudełku. Następnie odbyły się spotkania z przedstawicielami różnych zawodów. Swoją pracę zaprezentował Pan zajmujący się grafiką komputerową i rysowaniem karykatur, Pani tworząca makramy, anioły i inne cudeńka z różnych materiałów, Pani przedszkolanka, która pokazała prezentację i zaprosiła uczniów do zajęć „dla maluchów”. Swoją pasję zaprezentowała też uczennica szkoły, która opowiedziała o koniach, pracy z nimi, nauce jazdy konnej. Dzięki zaangażowaniu uczennic z klasy VII a odbył się poczęstunek tostami. Przez resztę „nocy” uczestnicy grali w gry planszowe, gry zespołowe na sali gimnastycznej oraz oglądali film.
7. Bursa Szkolna Nr 3 w Lublinie – „Tydzień życzliwości i pozdrowień” - wydarzenie było realizowane w terminie 21.XI – 6. XII. Cele dla społeczności bursy to przede wszystkim zwrócenie uwagi na rolę życzliwości w relacjach interpersonalnych, budowanie zdrowia psychicznego poprzez wyjaśnianie mechanizmów psychologicznych, kształtowanie postaw prospołecznych, integracja społeczności bursy, obchody Światowego Dnia Życzliwości i Pozdrowień - 21 listopada. Grupa mieszkańców bursy z grupy IV przygotowała dla wszystkich zaproszenia na konsultacje poprzedzające główne wydarzenie. Liderzy projektu po zajęciach na temat diagnozy społecznej i zmianach w społeczności przystąpili do działania i przeprowadzili badanie wśród mieszkańców bursy. Dzięki czemu ustalili plan na dalsze działania. W oparciu o diagnozę zorganizowali spotkanie z panią psycholog, nt. budowania relacji, wdzięczności i znaczenia i roli Życzliwości w codziennym Życiu. Oprócz warsztatu odbył się też wieczór gier i uruchomiona została poczta Życzliwości i dzień pisania miłych kartek. Na zakończenie tygodnia odbył się wieczór filmowy połączony z wręczaniem upominków własnoręcznie przygotowanych przez samorząd bursy. W wydarzeniach w ramach tygodnia Życzliwości uczestniczyło 117 osób.
8. Szkoła Podstawowa w Lewkowie: Mikołajkowy Turniej Gier Planszowych – uczniowie 8 klasy przygotowali turniej gier planszowych. Jako, że realizacja projektu przypadła m.in. na grudzień, postanowili „wykorzystać” Mikołajki, szczególnie, że istotnym problemem zdiagnozowanym w społeczności jest brak komunikacji rówieśniczej i integracji. Turniej trwał cały dzień, był podzielony na kategorie, np. gry strategiczne, gry logiczne, gry zręcznościowe, gry towarzyskie i gry przedmiotowe, np. historyczne. Klasy mogły zgłosić dowolną liczbę zespołów, które je reprezentowały w turnieju. Uczniowie, którzy koordynowali turniej pilnowali przestrzegania zasad fair play. W turnieju brały udział wszystkie klasy ze szkoły, około 150 osób.

9. Niepubliczna Szkoła Podstawowa im. Alberta Einsteina w Lublinie: Einstein przedstawia polskich naukowców. Premiera wydarzenia odbyła się w grudniu. Uczniowie wspólnie z nauczycielem rozpoczęli od lekcji z Programu Aktywności Edukacyjnej. Na etapie diagnozy ustalili, że uczniowie potrzebują w szkole nie tylko uczyć się „suchych faktów”, ale też poznawać ciekawostki o ważnych postaciach, anegdoty, tak by były one ciekawe. Takie zaprezentowanie tematu jest dla uczniów bliższe i bardziej przyjazne. Sami uczniowie powiedzieli, że chcieliby, żeby nie trzeba było się uczyć tyle dat, czy definicji. Stąd pomysł na inscenizacje prezentujące polskich naukowców. Inscenizacje były przygotowane dla uczniów klas I – III i IV – VIII. Uczniowie przygotowali kostiumy, scenografię, zaproszenia i plakaty. W wydarzeniu wzięło udział 120 uczniów szkoły.

10. Szkoła Podstawowa w Baranowie – „Cykliczne spotkania z grami planszowymi” - 31.10.2022 odbyło się pierwsze spotkanie dotyczące projektu z klasą, która była odpowiedzialna za realizację programu aktywności edukacyjnej i realizację wydarzenia społecznego. W spotkaniu wzięli udział uczniowie klasy VII, Szkoły Podstawowej im. Jana Pawła II w Baranowie. Koordynujący działania nauczyciel przedstawił główny cel pierwszego spotkania. Podczas drugiego spotkania uczniowie przeprowadzili diagnozę potrzeb społeczności szkolnej wśród uczniów klas I-III, z której wynikało, że młodszy uczniowie spędzają swój wolny czas grając głównie w gry komputerowe. Spośród wielu pomysłów wybrano rozwiązanie, którego głównym założeniem są spotkania klubu gier planszowych. Uczniowie klasy VII zorganizowali „Cykliczne spotkania z grami planszowymi” dla młodszych uczniów, które mają nadzieję staną się tradycją w szkole. Podczas spotkania uczniowie zaprezentowali swoje ulubione gry. Integracja społeczności szkolnej, kreatywne spędzanie wolnego czasu oraz gra fair play to tylko nieliczne z korzyści, które przyniesie taka inicjatywa. W inauguracji wzięło udział 60 uczniów klas I – III.

11. Szkoła Podstawowa w Bukowie Wielkiej – „Odpowiedzialność młodzieży, czyli uczymy jak dbać o finanse” - Projekt został poprzedzony badaniem społeczności lokalnej dotyczącym wiedzy o formach oszczędzania, nie tylko pieniędzy; formach inwestowania oszczędności, nowych formach płatności oraz ryzykiem związanym z posługiwaniem się nimi. Pierwsze zajęcia grupy projektowej polegały na usprawnieniu komunikacji w grupie i jakości współpracy, na wspólnym dążeniu do określonego celu w grupie. Uczniowie zastanawiali się, dlaczego współpraca się opłaca, co tracą, gdy działamy w pojedynkę i rezygnuje z pracy w grupie. Przeprowadzono zajęcia z zakresu team building. Liderzy projektu w formie edukacji rówieśniczej przygotowali dla młodszych kolegów pokaz o oszczędzaniu pieniędzy. Następnie do działań włączeni zostali rodzice i mieszkańcy Bukowy. Wspólnie przeprowadzono dyskusję nad słusznymi i sprawdzonymi sposobami oszczędzania pieniędzy nie tylko w sposób bezpośredni, ale i pośredni poprzez zmianę nawyków dnia codziennego. Uczestnicy dyskusji porównali formy oszczędzania nie tylko pieniędzy swoich dziadków, pradiadków i rodziców. Zastanowili się, które z propozycji wydają się skuteczne, które nie i dlaczego. Wszyscy uczestnicy mogli wziąć aktywny udział w dyskusji. Z dyskusji powstała notatka w formie sketchnotingu. Do kolejnego działania liderzy projektu zaprosili lokalny bank, którego pracownik przyszedł do szkoły w roli eksperta. Działanie to było otwarte, skierowane do uczniów i rodziców uczniów szkoły oraz społeczności lokalnej. Na zakończenie każdy mógł zaprojektować swoje własne pieniądze przy użyciu bezpłatnych programów graficznych (np. Canvy). We wszystkich wydarzeniach przygotowanych w ramach inicjatywy społecznej wzięło udział około 300 osób.

12. Szkoła Podstawowa Nr 1 im. Henryka Sienkiewicza w Przemyślu: „Szkolny Dzień Życzliwości” - 21 listopada 2022 r. w szkole odbył się Szkolny Dzień Życzliwości, zorganizowany przez Samorząd Szkolny. Pomysł był odpowiedzią na problem postawiony po przeprowadzeniu lekcji odnośnie diagnozy społecznej i wprowadzenia zmian w życiu społeczności. Dzień Życzliwości był pełen miłych gestów, słów, uśmiechów, słodkości i pozytywnych emocji. Cała szkoła została udekorowana wesołymi minkami, balkonikami w żółtym kolorze, który jest symbolem optymizmu i radości. W tym kolorze dominowały też stroje uczniów i nauczycieli. We wszystkich klasach od pierwszej do ósmej znajdowały się przysłowia, cytaty o przyjaźni i życzliwości. Drzwi sal przyozdobione zostały pięknymi plakatami przygotowanymi przez uczniów. Samorząd Szkolny podziękował wszystkim, którzy tak aktywnie włączyli się w przygotowanie tego święta. Odbyły się też konkursy, w różnych „życliwych” kategoriach: np. RADOSNY STRÓJ, RADOSNE POZDROWIENIA, najbardziej życliwą klasę, plebiscyt na najbardziej ŻYCZLIWEGO UCZNIĄ/ UCZENNICĘ, NAJBARDZIEJ ŻYCZLIWĄ PANIĄ DYREKTOR, najbardziej ŻYCZLIWEGO NAUCZYCIELA. Tego dnia działała też w szkole SKRZYNCE ŻYCZLIWOŚCI za pośrednictwem, której uczniowie i nauczyciele przekazywali sobie miłe pozdrowienia i życzenia. W wydarzeniu wzięła udział cała szkoła (ok. 270 osób).

II. Inicjatywy w zakresie partycypacji publicznej (w tym np. konsultacji społecznych i inicjatyw lokalnych) zrealizowane w ramach zadania. Do tej kategorii włączyliśmy inicjatywy, które opierały się na pomysłach klas, wynikały z ich, jako klasy/ grupy wewnętrznych potrzeb. Często były to kwestie, które dotyczyły tylko danej klasy, np. powitanie uczniów z Ukrainy, którzy dołączyli do klasy. Działania te nie wymagały zaangażowania, np. samorządu uczniowskiego, czy rady rodziców. Były to bardziej działania, wynikające „z potrzeby serca”. W tej kategorii znalazły się następujące działania:

1. I Akademiczne Liceum Ogólnokształcące z Gdyni: „Dzień sztucznej inteligencji”. Działanie odbyło się 14.12.2022. Głównymi odbiorcami wydarzenia były przedszkolaki (ok. 40 osób) z Przedszkola Nr 28 w Gdyni. Uczniowie rozpoczęli pracę nad wydarzeniem w dniu 5.11.2022 r. Uczniowie chcieli podzielić się swoją pasją z przedszkolakami, przez co też, pokazać im, że nowe technologie to nie tylko smartfony, ale też sztuczna inteligencja, która coraz śmiej wkracza w codzienne życie. W tym celu skontaktowali się z dyrekcją przedszkola, by przedstawić pomysł Dnia Sztucznej Inteligencji. Następnie rozpoczęły się przygotowania do spotkania z „maluchami”: jedna grupa opracowała autorską grę planszową o sztucznej inteligencji, inni przygotowali ulotki informacyjne dla rodziców dotyczące spotkania z ich dziećmi. Następnie uczniowie sami zapoznali się i zaprogramowali robota, by był gotowy na spotkanie w przedszkolu. Z przeprowadzonego działania powstał film, a licealiści otrzymali od przedszkolaków roboty z recydingu, co bardzo ich wzruszyło.

2. SP w Kowalinie „Nasz wspólny świat” – działania były realizowane w okresie X – XII. 2022 na terenie Szkoły Podstawowej w Kowalinie. Głównym celem działań uczniów było kształtowanie postaw partycypacyjnych w życiu codziennym. W ramach działań uczniowie przygotowali i zrealizowali działania na rzecz społeczności w oparciu o wyniki diagnozy. Uczniowie ustalili, że istotnym problemem jest brak integracji w klasach, dlatego postanowili przygotować klasowy turniej gier. Każda klasa w mniejszych zespołach grała w różne gry. Na końcu liczył się wynik poszczególnych zespołów osiągnięty w poszczególnych grach. Chodziło o współpracę, wspieranie siebie nawzajem i kulturalny doping kolegów, ale także poznanie mocnych stron pozostałych uczniów z klasy, bo na tym buduje się integrację i relacje w klasie. W turnieju wzięło udział ok. 60 osób.

3. XXI Liceum Ogólnokształcące im. Św. Stanisława Kostki w Lublinie: „Romanse (i ballady) ze sketchnotingiem”. Wydarzenie zrealizowane było w dniach 9 – 25 listopada 2022 r. Odbiorcami wydarzeń było 700 osób (społeczność liceum i 18 osób ze Szkoły Podstawowej Nr 19 w Lublinie). Uczniowie po diagnozie różnych możliwości i potrzeb zdecydowali się na zachęcenie młodszych uczniów do nauczenia się zapisywania i tworzenia notatek metodą sketchnotingu jako metody skutecznej i efektywnej (sami z niej korzystają). Aby najpierw zachęcić młodzież do udziału w warsztacie w ramach Tygodnia Humanistycznego, przygotowali plakaty przedstawiające informacje o tomie poezji A. Mickiewicza, a także cechy ballady. Plakaty zawisły w dniach 14-25 listopada na terenie szkoły w różnych widocznych miejscach. W Tygodniu Humanistycznym maturzyści przygotowali warsztaty uczenia sketchnotingu dla 18 chętnych uczniów z pobliskiej Szkoły Podstawowej Nr 19. Dzięki wykorzystaniu profesjonalnych markerów (na bazie wody, w kolorach wspierających tworzenie atrakcyjnych i uporządkowanych notatek) i zaangażowaniu młodzieży kolejna grupa zaraziła się tą formą pracy nad tworzeniem własnych zapisków i wspomaganiu procesu uczenia się.

4. Liceum Śródziemnomorskie im. Św. Dominika Guzmána w Lublinie: Integracyjna gra terenowa – działania przygotowawcze do finału rozpoczęły się już w październiku. Główną ideą działania była integracja społeczności, ponieważ podczas diagnozy społeczności okazało się, że uczniowie dużo czasu spędzają na korepetycjach czy nauce na kolejny dzień. Mają mało czasu dla siebie. Dlatego pomysł, by urozmaicić czas spędzany w szkole o działania integracyjne i wspólnototwórcze spotkał się z dużym entuzjazmem ze strony społeczności. Aby jednak działanie było edukacyjne, a nie tylko integracyjne, zdecydowano, że gra będzie po angielsku (powtórka do matury). Zadania były bardzo praktyczne, np. rozmowa kwalifikacyjna po angielsku, wszystkie były w formie scenek i symulacji. W trakcie gry uczestnicy i osoby organizujące grę posługiwały się tylko językiem angielskim. W wydarzeniu wzięło udział ok. 200 osób

5. Szkoła Podstawowa Specjalna z Warszawy: Gotowanie na ekranie – uczniowie wraz z nauczycielką uczestniczącą w projekcie po rozmowach z nauczycielami i rodzicami z klasy (forma diagnozy) ustalili, że będą to pierwsze święta Bożego Narodzenia dla uczniów z Ukrainy, którzy przyjechali do Polski po wybuchu wojny. Postanowili, że przygotowują wspólne Gotowanie na ekranie, podczas którego podzielą się swoimi tradycyjnymi przepisami, wymienią tradycjami i w ten sposób pomogą kolegom i koleżankom z Ukrainy przeżyć święta poza domem. W nagraniu filmu uczestniczyło 16 uczniów.

6. SP w Wilczopolu - świąteczna paczka dla ubogiej uczennicy i jej taty – Młodzież z ósmej klasy uczestniczyła w projekcie Szkoła Edukacji Centrum Dobrego Wychowania - szkoły budują społeczeństwo partycypacyjne. Podczas zajęć uczniowie dokonali diagnozy ich społeczności, tego co chcieliby zmienić oraz do czego oni są w tej społeczności potrzebni. Następnie wspólnie z nauczycielką wybrali obszar, którym zajęli się w trakcie działań w ramach programu. Uczniowie zdecydowali, że w okresie przedświątecznym pomoc przyda się jednej z rodzin mieszkających na terenie ich miejscowości. Wspólnie została przygotowana paczka z niezbędnymi rzeczami i dostarczona do rodziny. Głównym odbiorcą działań społecznych uczniów była dwuosobowa rodzina.

7. Szkoła Podstawowa w Kalinówce - Młodzież klasy siódmej b w Szkole Podstawowej w Kalinówce uczestniczyła w projekcie „Szkoła Edukacji Centrum Dobrego Wychowania - szkoły budują społeczeństwo partycypacyjne”. Podczas zajęć uczniowie dokonali diagnozy ich społeczności, tego co chcieliby zmienić oraz do czego oni są w tej społeczności potrzebni. Następnie wspólnie z koordynatorem projektu wybrali obszar, którym zajęli się w trakcie działań w ramach programu. Uczniowie zdecydowali, że w okresie przedświątecznym pomoc przyda się jednej z fundacji

organizującej m.in. zbiórki karmy dla potrzebujących zwierząt Świdnickiemu Stowarzyszeniu Opieki nad Zwierzętami. Po skontaktowaniu się ze stowarzyszeniem zakupili mokrą i suchą karmę dla psów.

8. Robołajki–robotyka dla młodszych kolegów – projekt skierowany był do społeczności szkoły i dzieci z Placówki Wsparcia Dziennego SPOT Północ. Finał działania odbył się 6.12.2022 r. Grupą liderką byli uczniowie ze szkolnego koła informatycznego. W oparciu o przeprowadzoną diagnozę społeczności i rozmów z dyrekcją placówki STOP Północ, młodzieżowi liderzy postanowili zadbać o higienę cyfrową podczas przerw spędzanych w bibliotece szkolnej, zachęcić do nawiązywania relacji rówieśniczych podczas zabawy i gier planszowych, znacznie ograniczyć używanie telefonów komórkowych podczas długich przerw. W tym celu zorganizowali poza siedzibą szkoły Robołajki, ponieważ są pasjonatami informatyki i postanowili wykorzystać kodowanie i nowinki informatyczne do działań edukacyjnych i integracji społeczności. W wydarzeniu wzięło udział 43 osoby z liceum i 50 osób z placówki STOP.

9. XXIX Liceum Ogólnokształcące w Lublinie: Rozwój klubu 04 – działania były prowadzone w okresie X – XII. 2022 r. W szkole działa już przestrzeń dla uczniów pod nazwą Klub 04. Jest to miejsce spotkań podczas przerw, ale też miejsce prób szkolnego teatru, przestrzeń dla grupy artystycznej. Uczniowie zaangażowani w projekt podczas diagnozy zauważyli, że w ich szkole jest bardzo wiele „artystycznych dusz” i to dobrze, ale brak jest działań fotograficznych, nie ma jak dokumentować np. udziału teatru w konkursach (nawet o randze ogólnopolskiej). Stąd pomysł rozwoju Klubu 04 o narzędzia do działań fotograficznych. Pomysł spodobał się uczniom, którzy go poparli podczas konsultacji. Na inaugurację nowych możliwości twórczego wyrażania uczniów odbyły się warsztaty fotograficzne i konkurs na Super Selfie. W działaniu uczestniczyło ok. 165 osób.

10. Szkoła Montessori z Krakowa: Mikołajki z Pionierami. Wydarzenie odbyło się w dniu 6.12. 2022 r. W ramach projektu uczniowie zdecydowali się na przygotowanie poczęstunku dla społeczności całej szkoły z okazji dnia św. Mikołaja. Wydarzenie zostało wypromowane wśród pozostałych grup szkoły - przygotowane zostały plakaty, a także rozesłana informacja wśród rodziców drogą mailową. Uczniowie zaproponowali różne wersje „menu” uwzględniające różne diety. Poczęstunek odbywał się od godziny 12:00, w udekorowanej świątecznie sali i przy dźwiękach świątecznej muzyki. W wydarzeniu wzięło udział ok. 130 osób.

11. Szkoła Podstawowa Nr 27 w Poznaniu: „Bal Zimowy”: Pierwsze spotkanie z grupą uczniów odpowiedzialnych za projekt społeczny zakładało omówienie idei, celu i zaangażowania społeczności szkoły do projektu. Następnie uczniowie, w oparciu o otrzymane scenariusze zrobili diagnozę wśród społeczności szkoły (uczniowie, nauczyciele, dyrekcja), a na jej podstawie opracowali wstępną mapę pomysłów, które mogliby zrealizować. Na tym etapie uczniowie wybrali również lidera. W kolejnym etapie trzy pomysły, które najbardziej podobały się społeczności zostały przekonsultowane na spotkaniu trójstronnym z dyrekcją, przedstawicielami Samorządu Uczniowskiego i liderami z klasy organizującej działanie. Szczególnie ciepło został przyjęty pomysł Balu Zimowego dla klas 7 i 8, więc ten projekt został zrealizowany. Uczniowie przygotowali promocję wydarzenia (plakaty, ulotki, kampania informacyjna, grafiki na stronę szkoły). Zdecydowali też, że pozyskają sponsorów spośród lokalnych firm gastronomicznych, by wsparli ich w postaci przekazania artykułów na drobny poczęstunek; inna grupa uczniów była odpowiedzialna za przygotowanie dekoracji w tematyce zimowej. Była też grupa „techniczna”, która odpowiadała za playlistę i przygotowanie sprzętu grającego. Podczas balu odbyły się zimowe animacje i zabawy. W balu uczestniczyło 120 osób.

12. Szkoła Podstawowa w Bożej Woli: Doposażenie szkolnego kącika animacyjnego – uczniowie w wyniku diagnozy społeczności przeprowadzonej w oparciu o scenariusz lekcji Programu Aktywności Edukacyjnej ustalili, że społeczność potrzebuje, by w kąciku animacyjnym było więcej materiałów edukacyjnych i rozrywkowych, bo te które są wystarczają dla niewielkiej liczby uczniów i zanim oni skończą grać już kończy się przerwa i nie zdążają się pobawić. W wyniku działania uczniów kącik został doposażony w nowe gry. Z nowego kącika skorzystało dotychczas ok. 180 uczniów

We wszystkich opisanych działaniach zrealizowanych przez nauczycieli – uczestników Szkoły Edukacji wraz z uczniami w sumie uczestniczyło ok. 3283 uczniów.