

Scenariusz zajęć: *Od marzeń do realizacji – Tworzenie projektu w zespole z wykorzystaniem metody Walta Disneya*

Dream – Criticize- Implement –Make it Green. Tworzenie projektu w zespole

Autor: Marcin Hościłowicz

Czas trwania zajęć: 90 minut

Grupa docelowa: uczniowie 15-18 lat

Cele:

- Zrozumienie znaczenia pracy zespołowej w kontekście realizacji projektów.
- Poznanie techniki Walta Disneya jako narzędzia do kreatywnego myślenia.
- Rozwój umiejętności komunikacyjnych i współpracy w grupie.
- Wykorzystanie narzędzi AI do wspomagania procesu planowania i generowania pomysłów.

Potrzebne narzędzia TIK i materiały:

- Smartfony lub tablety z dostępem do Internetu (przynajmniej jeden na grupę uczniów)
- Narzędzia IT (Google Forms, [AnswerGarden](#), ChatGPT, [Perplexity](#), [Padlet](#))
- Kartki papieru, długopisy
- Tutoriale i karty pracy poniżej

Przebieg zajęć:

Rozgrzewka (5minut)

Nauczyciel prosi uczniów o zapisanie swoich marzeń na kartkach papieru i powieszenie ich na tablicy

*OPCJA: Można wykorzystać platformę **AnswerGarden** jeśli jest znana uczniom wcześniej.*

2. Wprowadzenie (5 minut)

Nauczyciel przedstawia cel zajęć Wyjaśnia, że dzisiaj będą pracować nad pomysłami projektowymi, korzystając z metody Walta Disneya.

3. Wprowadzenie do narzędzia (5 minut):



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Nauczyciel przedstawia uczniom AnswerGarden jako platformę do zbierania pomysłów. Wyjaśnia, że będą mogli wprowadzać swoje myśli dotyczące projektu, a następnie zobaczą, jak ich pomysły są łączone w formie chmury słów. (ZAŁĄCZNIK 1.)

Nauczyciel pokazuje uczniom, jak korzystać z platformy, podając link do konkretnego projektu (np. "Jakie są Wasze marzenia?").

4. Zbieranie pomysłów (10 minut):

Uczniowie logują się do AnswerGarden za pomocą podanego linku i kodu dostępu.

Każdy uczeń ma możliwość wpisania swoich pomysłów na projekt związany z tematem lekcji. Nauczyciel zachęca ich do kreatywności i swobodnego myślenia.

Uczniowie mogą dodawać nowe pomysły oraz głosować na te, które im się podobają, co pozwala na wyłonienie najciekawszych propozycji.

5. Analiza wyników (10 minut):

Po zakończeniu zbierania pomysłów nauczyciel przegląda chmurę słów utworzoną przez AnswerGarden. Wspólnie z uczniami omawia najpopularniejsze pomysły oraz te, które mogą być szczególnie interesujące do dalszego rozwijania.

6. Prezentacja techniki Walta Disneya (10 minut)

Nauczyciel omawia technikę Walta Disneya, wyjaśniając trzy role:

- **Marzyciel:** Generuje pomysły bez żadnych ograniczeń.
- **Realista:** Analizuje pomysły pod kątem ich wykonalności.
- **Krytyk:** Wskazuje na potencjalne problemy i słabe punkty pomysłów. (ZAŁĄCZNIK 2.)

7. Aktywność: (30 minut)

Uczniowie dzielą się na grupy kilkuosobowe. Ulubiony pomysł z Answer Garden np.: Stworzenie Kampanii Ekologicznej w Szkole, Stworzenie Ogródka Warzywnego w Szkole

Każda grupa pracuje w roli MARZYCIELA przez 10 minut i zapisuje swoje pomysły na karcie pracy. **NALEŻY PAMIĘTAĆ ŻEBY ZACHĘCIĆ UCZNIÓW DO WYPISYWANIA WSZYSTKICH POMYSŁÓW, KTÓRE PRZYJDĄ IM DO GŁOWY**

Po 10 minutach każda grupa przekazuje swoją kartę pracy następnej grupie

Każda grupa wciela się w rolę REALISTY i analizuje co jest wymagane do realizacji działań zaproponowanych przez MARZYCIELI. Zapisuje swoje uwagi w karcie pracy otrzymanej od poprzedniej grupy.



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Po 10 minutach każda grupa przekazuje kartę pracy z analizą REALISTY następnej grupie.

Na tym etapie grupy wcielają się w rolę KRYTYKA. Przez 10 minut uczniowie wykreślają działania, które ich zdaniem są nierealne do realizacji w danym kontekście np. w szkole nie można założyć automatycznego nawadniania roślin

Po 10 **minutach** karty pracy wracają do grup inicjujących pomysły. Każda grupa analizuje uwagi REALISTY i KRYTYKA i decyduje czy projekt jest realny do realizacji.

Każda grupa może skorzystać z narzędzi AI (np ChatGPT, Perplexity.ai do dalszej analizy swojego projektu, tworząc krótką prezentację lub do zredagowania krótkiego opisu projektu)

8. Prezentacja i feedback (10 minut)

- Każda grupa opisuje swój finalny pomysł na flipcharcie i wiesza na tablicy
- Każda grupa publikuje swój pomysł na projekt na platformie Padlet
- Uczniowie czytają pomysły na projekt

9. Podsumowanie (5 minut)

- Refleksja nad tym, co uczniowie nauczyli się o pracy zespołowej oraz znaczeniu różnych ról w projekcie.
- Zachęta do dalszego rozwijania umiejętności współpracy w przyszłych projektach
- Zachęta do wybrania projektu, który chcą zrealizować



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

ANEKS 1

Karta pracy – Analiza pomysłu na projekt według metody Walta Disneya

Instrukcje:

Wypełnij poniższe sekcje, korzystając z techniki Walta Disneya. Pracuj w grupach, przyjmując różne role: Marzyciela, Realisty i Krytyka.

Podaj tytuł swojego projektu:

1. Marzyciel

Zapisz wszystkie pomysły i idee dotyczące projektu. Nie ograniczaj się, myśl kreatywnie!

- Pomysł 1:
- Pomysł 2:
- Pomysł 3:
- Pomysł 4:
- Pomysł 5:

2. Realista

Zastanów się nad każdym pomysłem z sekcji Marzyciela. Jak można je zrealizować? Jakie kroki są potrzebne?

- Pomysł 1:
 - Krok 1:
 - Krok 2:

3. Krytyk

Przeanalizuj każdy pomysł pod kątem potencjalnych problemów i słabości. Co może pójść nie tak?

- Pomysł 1:
 - Potencjalny problem:
- Pomysł 2:
 - Potencjalny problem:



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

4. Podsumowanie

Na podstawie analizy w rolach Marzyciela, Realisty i Krytyka, wybierz najlepszy pomysł na projekt i opisz go krótko.

- Najlepszy pomysł:

5. Opisz swój projekt i opublikuj go



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

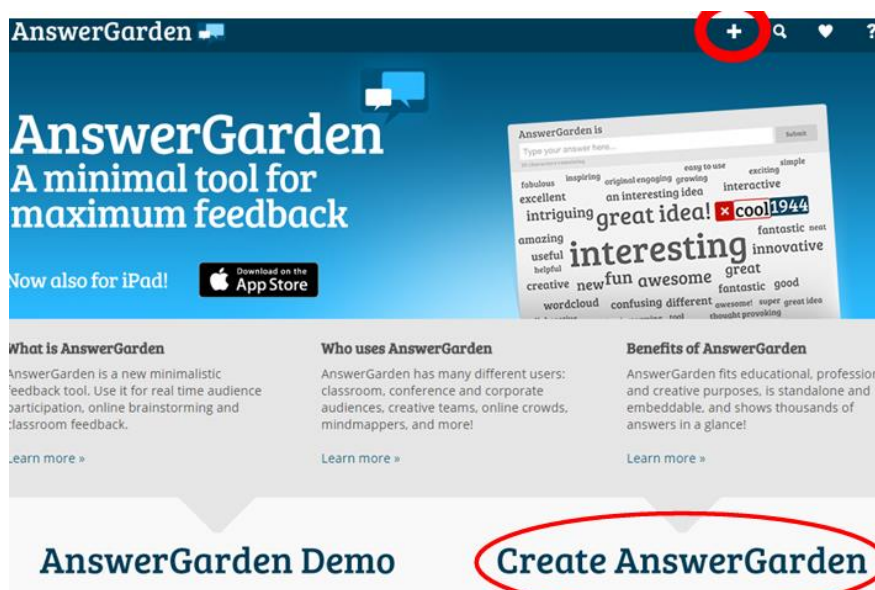
ANEKS 2

Instrukcja obsługi AnswerGarden krok po kroku

AnswerGarden to interaktywne narzędzie, które umożliwia zbieranie pomysłów i opinii w formie chmury słów. Oto szczegółowa instrukcja, jak korzystać z AnswerGarden.

Krok 1: Wejście na stronę AnswerGarden

- Otwórz przeglądarkę internetową i wpisz adres: answergarden.ch.
- Na stronie głównej zobaczysz opcję utworzenia nowego AnswerGarden lub dołączenia do istniejącego.



Krok 2: Utworzenie nowego AnswerGarden

- Kliknij przycisk **"Create"** (Utwórz), aby rozpocząć nowy projekt.
- Wprowadź pytanie lub temat, na który chcesz zebrać odpowiedzi. Na przykład: "Jakie są Wasze marzenia?".



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Topic (required)

Type the topic of your new AnswerGarden. This can be a question or a topic, such as:

"Brainstorm for company name"

- Możesz również ustawić opcje, takie jak liczba odpowiedzi na użytkownika oraz czas trwania zbierania odpowiedzi.

More options (optional)

For your convenience, you can change the following settings for your new AnswerGarden. If you're using AnswerGarden in the classroom, we recommend that you provide a password, so that you can moderate the contents during the session.

AnswerGarden Mode

Brainstorm

Classroom

Moderator

Locked

Krok 3: Ustawienia AnswerGarden

- Po wprowadzeniu pytania, kliknij "**Next**" (Dalej).
- Wybierz dodatkowe ustawienia, takie jak:
 - **Publiczny lub prywatny**: zdecyduj, czy chcesz, aby Twoja chmura była widoczna dla wszystkich, czy tylko dla zaproszonych osób.
 - **Limit odpowiedzi**: określ jaka długa ma być odpowiedź



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Answer Length

You can set the answer length to 20 or 40 characters. For clear and understandable AnswerGardens we recommend using 20 character answers.

20

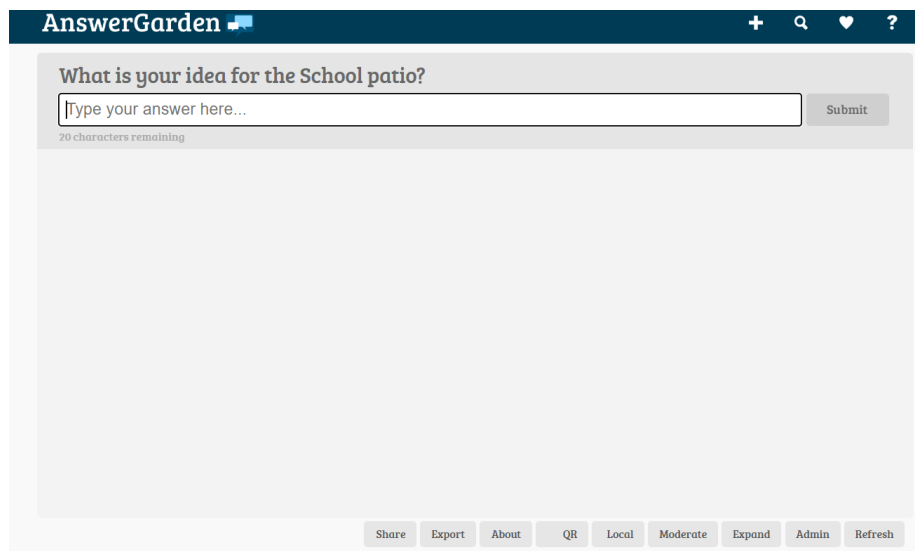
40

Krok 4: Udostępnienie linku

- Po skonfigurowaniu AnswerGarden kliknij "**Create**" (Utwórz).
- Otrzymasz link do swojego AnswerGarden. Skopiuj ten link i udostępnij go uczestnikom zajęć (np. przez e-mail lub podczas lekcji).

Krok 5: Wprowadzanie odpowiedzi

- Uczestnicy otwierają link w swoich przeglądarkach.

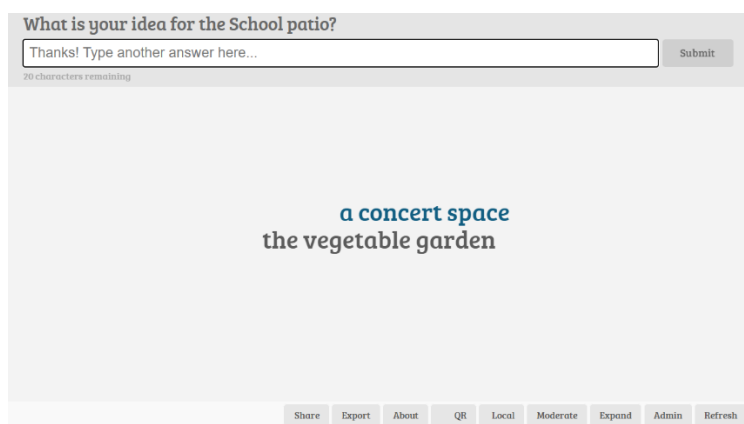


The screenshot shows the AnswerGarden interface. At the top, there is a dark blue header with the text "AnswerGarden" and several icons (plus, search, heart, question mark). Below the header, the question "What is your idea for the School patio?" is displayed. Underneath the question is a text input field with the placeholder text "Type your answer here...". To the right of the input field is a "Submit" button. Below the input field, it says "20 characters remaining". At the bottom of the interface, there is a row of buttons: "Share", "Export", "About", "QR", "Local", "Moderate", "Expand", "Admin", and "Refresh".

- Każdy użytkownik może wpisać swoje odpowiedzi w polu tekstowym i kliknąć "**Submit**" (Wyślij).
- Odpowiedzi będą automatycznie dodawane do chmury słów.



Inspiracja, Współpraca, Rozwój



Krok 6: Monitorowanie odpowiedzi

- Jako twórca AnswerGarden możesz na bieżąco obserwować, jak rośnie chmura słów.
- Chmura będzie się aktualizować w czasie rzeczywistym, pokazując najczęściej powtarzające się odpowiedzi w większym rozmiarze czcionki.

Krok 7: Analiza wyników

- Po zakończeniu zbierania odpowiedzi możesz przeanalizować wyniki. Zwróć uwagę na najpopularniejsze pomysły i te mniej popularne.
- Możesz wykorzystać zebrane dane do dalszej dyskusji lub jako punkt wyjścia do pracy grupowej.

Krok 8: Zakończenie sesji

- Po zakończeniu sesji możesz zamknąć AnswerGarden lub pozostawić go otwartym dla dalszych odpowiedzi.
- Możesz również pobrać raport z wynikami, jeśli potrzebujesz dokumentacji.

Linki do poszczególnych etapów:

1. [Wejście na stronę AnswerGarden](#)
2. [Utworzenie nowego AnswerGarden](#)
3. [Ustawienia AnswerGarden](#)
4. [Monitorowanie odpowiedzi](#)

Dzięki tej instrukcji będziesz mógł efektywnie korzystać z AnswerGarden podczas swoich zajęć, angażując uczniów w interaktywny sposób!



Inspiracja, Współpraca, Rozwój