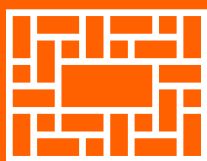
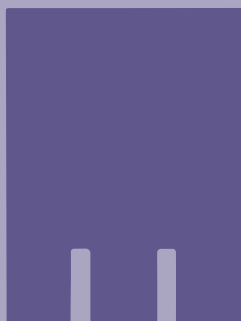
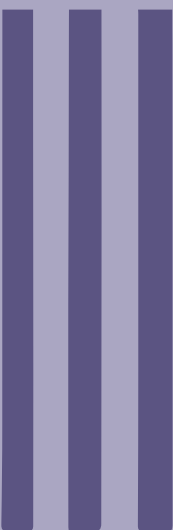


# Przybornik

## Projektu Edukacyjnego



Edukacja  
Inspiracja



# Witamy!

Szanowne Nauczycielki! Szanowni Nauczyciele!

Bardzo cieszymy się, że dołączyliście do grona osób tworzących Edukację Inspirację. W naszym programie chcemy budować społeczność zaangażowanych osób, dla których ważne są wartości takie jak: otwartość, innowacyjność, poczucie własnej wartości. Zależy nam, żebyście byli inspirującymi przewodnikami dla swoich podopiecznych, odkrywali drzemiący w nich potencjał.

Przekazujemy w Wasze ręce materiał edukacyjny, który może Wam pomóc w tej edukacyjnej podróży. Jest to nasza propozycja narzędzi, które mogą ułatwić Wam zarządzanie pracą i procesem projektowym. Zostawiamy Wam dużą swobodę w korzystaniu z niego - nie musicie przechodzić wszystkich etapów od A do Z. Potraktujcie nasze propozycje jako "skrzynkę z narzędziami" - korzystajcie z niej w taki sposób, jaki jest dla Was odpowiedni.

Materiał złożony jest z dwóch głównych części:

- **pierwsza część** ma pomóc Wam w **tworzeniu opowieści o Waszym projekcie**. Jest to miejsce do pisania swoich wspomnień projektowych - trochę jak w pamiętniku. Przejdziemy przez elementy tworzenia ciekawych historii, a pytania pomocnicze ułatwią Wam stworzenie angażujących opowieści na koniec projektu,
- w **drugiej części** znajduje się opis **sześciu etapów procesu projektowego**, znajdziecie tu narzędzia oraz metody usprawniające pracę.

# Tworzenie opowieści



## O czym należy pamiętać?

Przygotowując wystąpienia publiczne i tworząc opowieści, warto korzystać z szerokiego zakresu technik, metod, środków przekazu, dzięki którym osoba występująca zostanie zapamiętana przez publiczność. Dwa najważniejsze pytania, które należy zadać sobie przed rozpoczęciem opowieści, to: **co** oraz **jak mówić**?

### O czym należy pamiętać przy tworzeniu opowieści?

#### Co mówić?

##### Co jest celem wystąpienia?

Zastanówcie się wspólnie nad tym, co chcecie przekazać swoją opowieścią, jaki ma być morał, czemu opowieść jest dla Was ważna.

##### Jakie elementy mają się pojawić podczas opowieści?

Stwórzcie konspekt opowieści - może przybrać różną formę: od luźnej mapy myśli, po wypunktowany dokument.

##### Jaka będzie struktura?

Kiedy macie już konspekt, zastanówcie się nad tym, o czym i w jakim momencie chcecie powiedzieć.

#### Jak mówić?

##### Jaki jest styl wypowiedzi?

Zastanówcie się, czy Wasza historia ma kogoś czegoś nauczyć (narracja wyjaśniająca), kształtować wiarygodność (narracja osobista), czy zachęcić do czegoś (narracja inspirująca).

##### Jak zachowuję się podczas opowiadania?

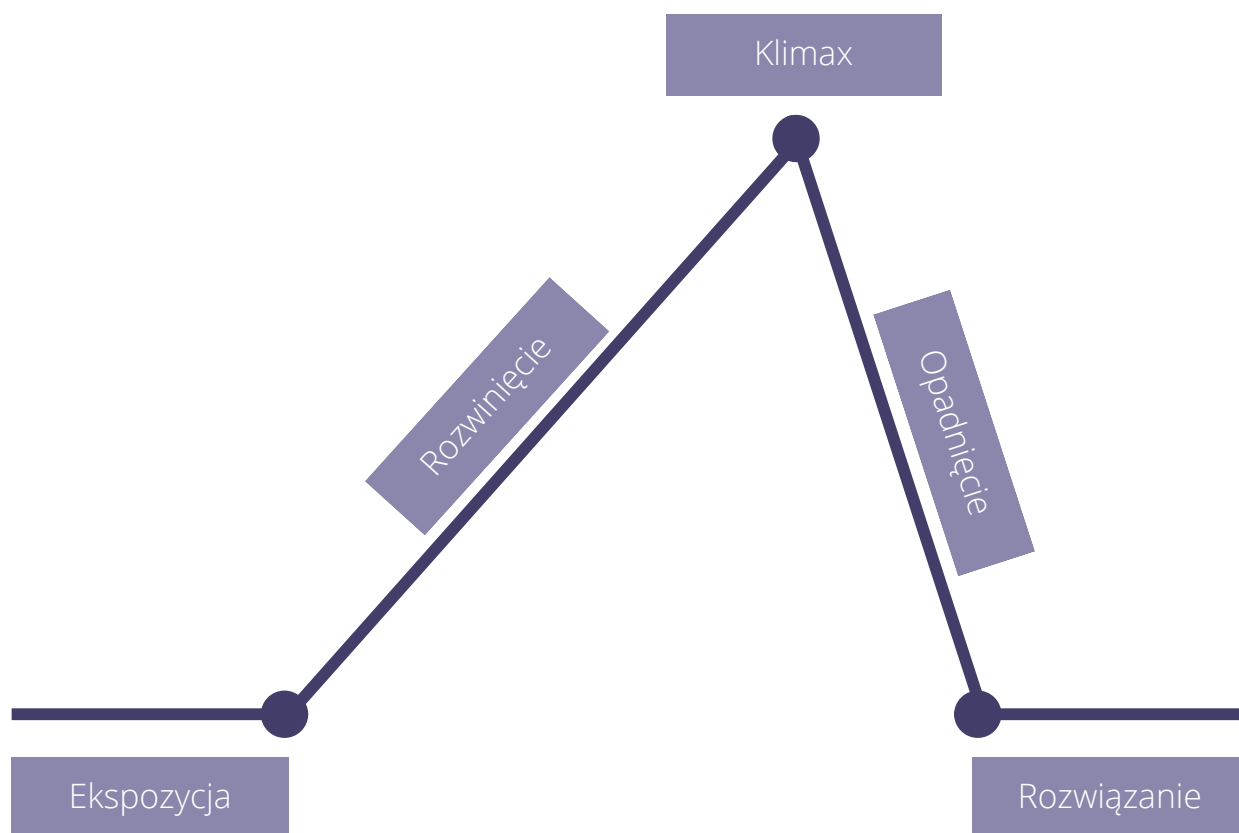
Jednym z ważniejszych elementów opowiadania jest to, w jaki sposób mówimy (dykcja i intonacja), co mamy przy sobie (rekwizyty) oraz jak zachowuje się nasze ciało (mowa ciała).

##### Jak zarządzić stresem?

Do każdego wystąpienia warto podejść z otwartością i empatią dla siebie samych. Warto zastanowić się, w jakich momentach czujemy się zestresowani i z czego to wynika.

## Czym jest łuk narracyjny?

Łuk narracyjny jest jedną z technik storytellingu, dzięki której możemy tworzyć angażujące historie. W celu lepszego zwizualizowania łuku Gustav Freytag stworzył piramidę, która służy do analizy wzorów w opowiadaniach. Powieściopisarz doszedł do wniosku, że każdy łuk przechodzi przez pięć dramatycznych momentów.





## Ekspozycja

Etap w opowieści, kiedy zaczynamy tworzyć tło, przedstawiamy postacie, scenerię, panujący nastrój. Przekazujemy na tyle dużo informacji, żeby odbiorcy wiedzieli, o czym jest historia. Jednakże nie zarzucajmy ich zbyt dużą liczbą szczegółów. Informacje z tła są ciekawe, jeżeli nawiązują do fabuły.



## Rozwinięcie

Rozwinięcie polega na wprowadzeniu czynnika, dzięki któremu akcja wydarzeń zaczyna nabierać tempa. W zależności od historii może to być moment, kiedy Romeo zobaczył Julię czy pojawienie się złego charakteru. Jest to każdy moment, w którym słuchacz może powiedzieć: „zaczęło się!”.



## Klimax

Jest to etap opowieści, kiedy różne drogi łączą się ze sobą, bohaterowie dochodzą do rozwiązania zagadki. Często jest to moment, kiedy dochodzi do potyczki z „czarnym charakterem”.



## Opadnięcie

Następuje po zwrocie akcji i jest momentem, w którym musimy wytłumaczyć, co nastąpiło po natężeniu emocji. Pamiętajmy - „co się wznosi, musi opaść”. Pokażmy innym, co się działo dalej.



## Rozwiązanie

Końcowy etap opowieści, w którym słuchacz czuje, że poznał całą historię od początku do końca - poznał prawdę, ideę, osiągnął katharsis. Opowieści, tak jak bajki, mogą zakończyć się morałem. Ale pamiętajmy! Nikt nie lubi przemądrzałych morałów - lepiej dajmy praktyczne porady na sam koniec lub powiedzmy, czego może nauczyć ta historia.

# Ekspozycja

Gdzie się rozgrywa Wasza historia? Co jest szczególnego w tym miejscu?  
Czemu bohaterowie są wyjątkowi? Z jakimi zasobami wchodzić w projekt? Czego się baliście na początku? Co Wam dodawało skrzydeł?

# Rozwinięcie

**Jak przebiegała Wasza praca? Jak się czuliście podczas wspólnego spędzania czasu? Co odkrywaliście w trakcie projektu?**

# Klimax

**Co Was zaskoczyło? Czy była sytuacja, kiedy musieliście nagle zmienić swoje plany? Jaki był ważny moment w Waszym projekcie?**



# Opadnięcie

**W jaki sposób poradziście sobie z sytuacją kryzysową? Jak czuliście się, kiedy opadły duże emocje?**

# Rozwiązanie

Czego uczy Wasz projekt? Co "bierzecie ze sobą" na przyszłość? Czego nie zapomnicie po tym projekcie?

# Proces projektowy



Chcemy zaprosić Was do zapoznania się z dwoma podejściami do projektowania - **Double Diamond** oraz **Design Thinking**. Pokażemy Wam, w jaki sposób te metody są ze sobą powiązane oraz **jak mogą wyznaczyć Wam pracę z podopiecznymi**. Zanim to jednak nastąpi, poznajcie wybrane hasła, które towarzyszą nam przy wszystkich projektach edukacyjnych:

## → **Błędy są fajne!**

W trakcie procesu projektowego na pewno pojawią się trudniejsze momenty, w których możecie czuć się przytłoczeni lub będziecie mieć za dużo obowiązków na głowie. W takich sytuacjach nietrudno jest o błędy i to jest w porządku! Możecie popełniać błędy lub czegoś nie wiedzieć. Ważne jest to, aby potem przyszedł moment na refleksję i zastanowienie, czemu dany błąd wystąpił.

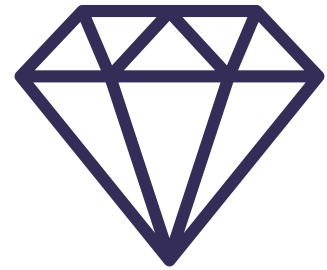
## → **Zadbajcie o swój dobrostan!**

Żyjemy w świecie, który ciągle się zmienia, co może przyczyniać się do poczucia braku bezpieczeństwa i zaburzeń nastroju. Bądźcie uważni na to, jak się czujecie. Kiedy macie wrażenie, że potrzebujecie odpocząć, spróbujcie oddelegować jakąś pracę. Poszukajcie obszarów, które nie muszą być przez Was zaopiekowane i mogą się nimi zająć inne osoby.

## → **Postarajcie się odpuścić!**

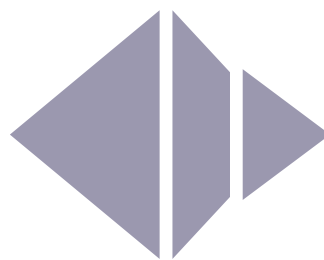
Jedną z kluczowych kwestii w trakcie tworzenia projektu edukacyjnego jest powierzenie odpowiedzialności uczniom i uczennicom. Starajcie się być inspirującymi przewodnikami/przewodniczkami w przygodzie edukacyjnej młodych osób. Pozwólcie im poszukiwać i błędzić, decydować, jak ma wyglądać projekt. W projekcie kładźcie bardziej nacisk na proces, czego uczymy się w trakcie, niż na ostateczny wynik. Postarajcie się nie dawać swoich gotowych pomysłów i rozwiązań - dajcie przestrzeń młodzieży, żeby sama znalazła odpowiedź na pytania.

# Double Diamond



W pracy nad projektem ważne są dwa sposoby myślenia. Pierwszy (**dyferencyjny**) polega na twórczym szukaniu inspiracji, rozwiązywaniu otwartych problemów, generowaniu pomysłów. Drugi (**konwergencyjny**) najlepiej sprawdza się przy porządkowaniu, ustalaniu priorytetów, ocenianiu według klucza lub kategorii. Te podejścia wykorzystywane są w modelu Double Diamond, który opiera się na trzech naturalnych sposobach pracy z grupą projektową:

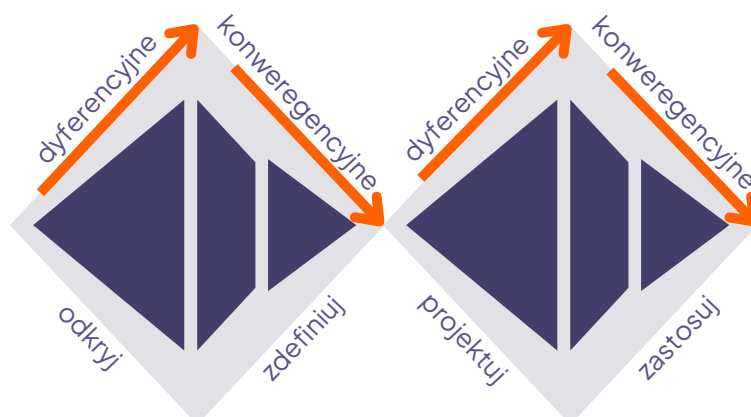
- **faza otwórz** - zbieranie i gromadzenie informacji, inspirowanie się, prezentacja idei i opinii,
- **faza zawęż** - porządkowanie informacji i inspiracji, w celu lepszego zrozumienia i oceny,
- **faza zamknij** - dokonanie wyboru najważniejszych informacji lub rozwiązań.



Otwórz	Zawęż	Zamknij
zebranie informacji	organizacja informacji	osiągnięcie porozumienia

Model Double Diamond opisuje proces projektowy jako cykle naprzemiennego myślenia dyferencyjnego i konwergencyjnego reprezentowane przez dwa diamenty: identyfikację problemu oraz generowanie rozwiązania. Składa się z czterech etapów:

- **odkrywanie**: identyfikacja problemów za pomocą różnorodnych metod badawczych,
- **definiowanie**: analiza i określenie kluczowych obszarów problemu,
- **projektowanie**: generowanie różnorodnych pomysłów rozwiązań,
- **wdrażanie**: testowanie i doskonalenie wybranych pomysłów.



# Design Thinking



Design Thinking to podejście, które rewolucjonizuje dzisiejsze metody nauczania. Jest to proces, który pozwala nauczycielom i uczniom myśleć kreatywnie, rozwiązywać problemy i tworzyć innowacje. W edukacji Design Thinking staje się coraz bardziej popularnym narzędziem, które inspiruje i przekształca sposób, w jaki uczymy i uczymy się.

## Czym jest Design Thinking?

To podejście projektowe, które skupia się na rozwiązywaniu problemów poprzez aktywne wykorzystanie kreatywności i empatii. Składa się z kilku etapów, które pozwalają na eksplorację, generowanie pomysłów i testowanie rozwiązań.

## Jakie są etapy Design Thinking?

- **Etap empatii:** Rozpocznijcie od zrozumienia potrzeb odbiorców Waszego projektu. Słuchajcie ich i obserwujcie, aby dowiedzieć się, co ich naprawdę interesuje i motywuje.
- **Etap analizy zasobów i definiowania problemu:** zastanówcie się wspólnie, czym dysponujecie. Następnie postawcie sobie cel i nazwijcie problem, który chcecie rozwiązać. Zadajcie sobie pytanie: jakie wyzwanie musimy pokonać, aby osiągnąć wyznaczony cel?
- **Etap generowania pomysłów:** zachęćcie uczniów do wspólnego myślenia i generowania różnorodnych pomysłów na rozwiązanie problemu. To czas na kreatywność i eksperymentowanie.
- **Etap prototypowania:** pomóżcie uczniom przekształcić ich pomysły w konkretne projekty lub działania. To moment, w którym uczą się przez działanie.
- **Etap testowania:** wspólnie z uczniami oceniacie efekty rozwiązania. Co działa, a co nie? Jak można to jeszcze udoskonalić?
- **Etap wdrażania:** przedstawcie wyniki swojej pracy swoim odbiorcom, a następnie zbierzcie informacje zwrotne.

# Empatia



U podstaw pierwszego etapu Design Thinking stoi empatia, którą psychologowie dzielą na **emocjonalną**, czyli umiejętność współodczuwania stanów emocjonalnych, oraz **poznawczą**, czyli zdolność do rozumienia światów innych osób. Wykorzystując empatię, możecie poznać poglądy, przyzwyczajenia, wartości, przemyślenia. Aby jak najlepiej poznać odbiorców Waszych działań, wsłuchajcie się w to, co mówią - posłuchajcie ich historii! Storytelling idealnie sprawdzi się na tym etapie. Podczas zbierania informacji o swoich przyszłych odbiorcach możecie zastanowić się, jakie elementy ich historii Was zaintrygowały i czemu wywarły na Was wrażenie.

## Mapa empatii

Narzędziem do zbierania opowieści Waszych przyszłych odbiorców może być mapa empatii. Jest to zwykła kartka A4, która jest podzielona na kilka części. Odnoszą się one do tego, co osoba myśli, widzi, mówi, słyszy. Dodatkowo możecie dodać pole związane z frustracjami, marzeniami czy z każdym innym obszarem, który jest dla Was ważny. Kanwę tego narzędzia znajdziecie na następnej stronie.

## Persona

Narzędzie do budowania profilu osoby lub symbolicznego reprezentanta grupy odbiorców pozwoli na jego analizę, pokazując jego cechy charakterystyczne. Wykorzystanie kształtu ciastka (sylwetki ludzika) umożliwi swobodne działanie - pisanie, rysowanie czy wyklejanie - większej liczbie osób. Warto wyjść poza ramy problemu i szerzej zastanowić się: kim jest, co robi, co lubi, a czego nie lubi, w jakim kontekście funkcjonuje? Przygotowanie listy pytań, która będzie prowadzić grupę przez ten proces, pomoże uzyskać cenne wskazówki. Zadajcie pytania na przykład o: hobby, sposoby spędzania wolnego czasu, czy ulubioną potrawę.

## Aktywne słuchanie

Aby lepiej zrozumieć to, co druga osoba ma na myśli, warto wykorzystać 4 zasady aktywnego słuchania:

→ **Skoncentruj się na tym, co mówi druga osoba:** kiedy rozmawiasz z drugą osobą, odetnij się od innych rozpraszaczy.

→ **Daj do zrozumienia, że słuchasz:** postaraj się odpowiednio reagować na to, co mówi druga osoba, używaj takich słów, jak: "rozumiem...", "rzeczywiście...", "mhm...".

→ **Zadawaj pytania i wykaż zainteresowanie:** aby lepiej zrozumieć to, co mówi druga osoba, możesz skorzystać z takich technik jak: parafraza, pytania otwarte, odzwierciedlanie uczuć, klaryfikacja.

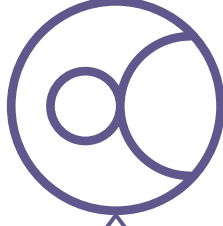
→ **Utrzymuj kontakt wzrokowy:** dzięki utrzymywaniu kontaktu wzrokowego pokazujemy swoje zaangażowanie w temat rozmowy, a tym samym możemy dowartościować drugą osobę. Pokazujemy wtedy, że to, co mówi, jest ważne i cenne.

Co myśli i czuje?

Co słyszy?

Co widzi?

Co mówi i robi?



# Problem i zasoby



Drugim krokiem w procesie Design Thinking jest "Określenie problemu oraz zasobów". Podczas tego etapu zespół analizuje zebrane informacje z etapu empatyzacji, aby dokładnie zidentyfikować problem. Głównym celem jest stworzenie jego klarownego opisu, który będzie podstawą do dalszych działań. Kolejnym krokiem jest przeanalizowanie swoich zasobów. Pozwala to zespołowi projektowemu zastanowić się nad tym, jakie ma możliwości, w czym jest dobry. Dzięki tej analizie będziecie mogli lepiej dobrać sposób rozwiązania problemu do Waszych umiejętności i wiedzy.

## Metoda 5W2H

Kiedy stoi się przed jakimś problemem, warto go na chłodno przeanalizować - poznać jego składowe, co za nim stoi. W tym celu używa się metody 5W2H, która pochodzi od 7 pytań (*what?, who?, when?, where?, why? i how?, how many?*):

1. **Co?** - co dokładnie stanowi problem?
2. **Kto?** - kto jest zaangażowany w tę sytuację?
3. **Kiedy?** - kiedy wydarzyła się ta sytuacja?
4. **Dlaczego?** - dlaczego według Was jest to problem?
5. **Jak?** - jak problem został odkryty?
6. **Jak dużo?** - jak dużej grupy dotyczy ten problem?

## Pole sił

Przyglądając się swoim mocnym i słabym stronom, możemy zobaczyć, z jakimi kompetencjami i wiedzą zespół wchodzi w projekt. Analiza pola sił to technika dzieląca zachowania ludzi na pobudzające (mocne strony) i hamujące (słabe strony), które wpływają na osiągnięcie postawionego celu.

## CEL

Mocne strony



Słabe strony





Mocne strony

S

Słabe strony

W

Szanse

T

Zagrożenia

O

# Pomysły



Na etapie generowania pomysłów stosuje się techniki, takie jak burza mózgów czy mapy myśli, aby swobodnie tworzyć różnorodne koncepcje. Istotne jest zachęcanie do niestandardowych, innowacyjnych rozwiązań, a także unikanie ocen w początkowych fazach, aby pobudzić swobodny przepływ pomysłów. Ostatecznym celem tego etapu jest stworzenie bogatej puli pomysłów, z których można będzie wyłonić najlepsze rozwiązania dla projektu czy problemu, który ma zostać rozwiązany.

## Burza mózgów

Burza mózgów jest jedną z najpopularniejszych metod generowania pomysłów. Przy jej stosowaniu należy pamiętać o kilku zasadach:

1. Dajcie innym czas na pracę indywidualną, a następnie popracujcie w grupie.
2. Nie krytykujcie pomysłów - na to przyjdzie czas.
3. Każdy pomysł jest dobry!
4. Puśćcie wodzę fantazji.
5. Wymyślcie jak najwięcej pomysłów.

## Metoda 635

Metoda 635 jest całkiem młodą techniką generowania pomysłów. Liczby użyte w jej nazwie nie są bez znaczenia - oznaczają liczbę osób, liczbę pomysłów i czas potrzebny w jednej turze. W pierwszej rundzie **6 osób ma 5 minut na zapisanie 3 pomysłów na rozwiązanie postawionego problemu**. Następnie kartki są przekazywane sąsiadom z lewej strony i otrzymują listę 3 pomysłów od osób z prawej strony. W drugiej rundzie uczestnicy rozwijają otrzymane pomysły, dodając kolejne 3, unikając powielania. Po 5 minutach kartki przekazywane są dalej, a proces powtarza się, aż kartki wrócą do pierwotnych właścicieli.

## Kapelusze de Bono

W ramach tej metody uczestnicy zakładają "kolorowe kapelusze", każdy z nich reprezentuje inny aspekt myślenia. Na przykład kapelusz biały symbolizuje fakty i informacje, czerwony - emocje i intuicję, czarny - krytyczne myślenie, żółty - pozytywne aspekty, zielony - kreatywność, a niebieski - kontrolę procesu myślowego. Uczestnicy mogą przełączać się między kapeluszami, co pomaga w eksplorowaniu różnych perspektyw i podejść do rozwiązywania problemów oraz podejmowania decyzji. Dzięki tej metodzie możecie przefiltrować swoje pomysły i spojrzeć na nie z różnych perspektyw.



**FAKTY**



**EMOCJE**



**OSTRZEŻENIA**



**OPTYMIZM**

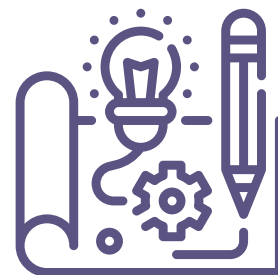


**MOŻLIWOŚCI**



**PLANY DZIAŁANIA**

# Prototyp



W fazie prototypowania uczestnicy tworzą model wybranego rozwiązania, będąc gotowymi na przyjęcie informacji zwrotnej i prezentację niedoskonałości. Ten etap to okazja do nauki na błędach, refleksję nad tym, co może pójść nie tak. Jeśli pomysł nie spełnia oczekiwań, istnieje możliwość powrotu do etapu generowania pomysłów lub wprowadzenia modyfikacji. Prototyp może przyjąć różne formy, takie jak przedmiot fizyczny, cyfrowy, doświadczenie. Jest to narzędzie umożliwiające dzielenie się pomysłami, dyskusję z zespołem lub grupą docelową oraz testowanie ich w praktyce, co pozwala na adaptację i doskonalenie rozwiązania.

## Tablice kanbanowe

W ciągu prac nad prototypem przydadzą się tablice kanbanowe, które są narzędziem umożliwiającym wizualizację postępu pracy i organizację zadań. Na tablicy znajdują się kolumny reprezentujące różne etapy projektu: "Do zrobienia", "W trakcie realizacji" i "Zakończone". Każde zadanie jest reprezentowane kartką, która przenoszona jest między kolumnami w miarę postępu. Ułatwia to śledzenie realizacji zadań i pozwala na efektywne zarządzanie czasem oraz zadaniami, identyfikowanie potencjalnych opóźnień oraz skupienie się na priorytetach. Dzięki tej technice zyskujemy transparentność, lepszą współpracę w zespole i dostosowanie planu do bieżących potrzeb grupy.

## Storyboarding

Storyboarding jest efektywną techniką w prototypowaniu, szczególnie w kontekście metody projektu. Poprzez stworzenie sekwencji ilustracji lub rysunków, storyboard pozwala na wizualne przedstawienie poszczególnych etapów działania. To narzędzie ułatwia zrozumienie przebiegu scenariusza, identyfikowanie potencjalnych problemów i prezentowanie pomysłów w przystępny sposób. Storyboard może też pomóc w graficznym przedstawieniu pomysłów na realizację. Dzięki tej metodzie młodzi projektanci i młode projektantki mogą szybko przetestować różne scenariusze, pomysły, prototypy.

# Nad czym pracujecie?

---

1

2

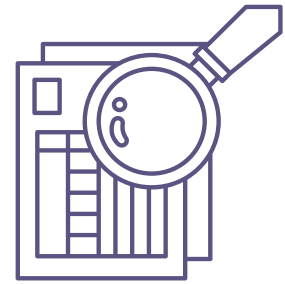
3

4

5

6

# Testowanie



Etap testowania jest momentem w procesie, w którym prototypy rozwiązań są poddawane realnym sytuacjom i opinii innych. Uczestnicy zbierają konstruktywną informację zwrotną, analizując, odpowiadają na pytanie, czy ich pomysły odpowiadają na potrzeby i oczekiwania użytkowników. Ten etap pozwala odkryć mocne strony rozwiązania, ale także wykryć potencjalne błędy czy obszary do udoskonalenia. W trakcie testowania uczniowie i uczennice mogą dostosować prototypy, wprowadzić zmiany do momentu, kiedy rezultat będzie satysfakcjonujący dla grupy projektowej i odbiorców.

## Konstruktywna informacja zwrotna

Dobra informacja zwrotna musi przestrzegać określonych zasad. Pamiętajcie o nich przy zaproszeniu innych osób do wyrażenia opinii o Waszych prototypach:

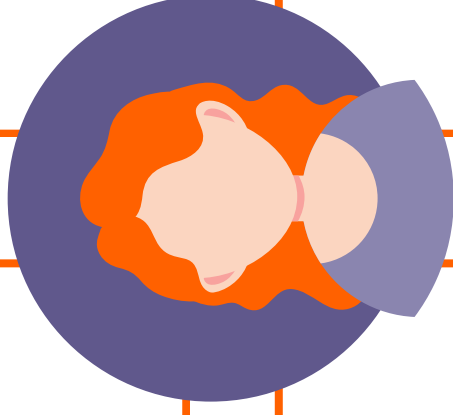
- **skupcie się na obserwacjach i faktach - unikajcie zgeneralizowanych wniosków,**
- **w trakcie dawania informacji zwrotnej mówcie tylko o sprawach, których dotyczy dyskusja,**
- **podejdźcie do rozmowy z empatią i zrozumieniem,**
- **pokażcie 2-3 rzeczy, które są dobre w propozycji, następnie wskażcie, co wymaga według Was poprawy i czemu. Zakończcie pozytywnym akcentem, propozycją wsparcia.**

## Kanwa analizy doświadczeń

Kanwa analizy to narzędzie służące do zrozumienia i poprawy interakcji odbiorców projektu z prototypem. Analizę można przeprowadzić dzięki wywiadowi czy spotkaniom z osobami zainteresowanymi. Może składać się z kilku kluczowych obszarów, takich jak pierwsze wrażenie, emocje, sugestie. Dzięki rozpisaniu uwag na konkretne obszary możemy o wiele lepiej przeanalizować, co powinniśmy poprawić.

**CO DZIAŁA?**

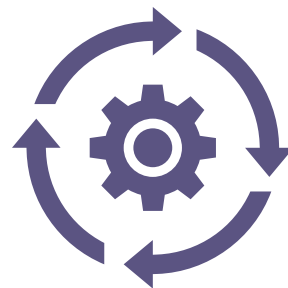
**CO POPRAWIĆ?**



**PYTANIA**

**SUGESTIE**

# Wdrożenie



Etap wdrożenia w metodzie projektu stanowi kluczowy moment, w którym opracowane prototypy przechodzą do fazy rzeczywistego wdrożenia. Na tym etapie skupiamy się na skutecznym wdrożeniu pomysłów, angażując różne zespoły uczniów i uczennic. Proces wdrożenia zakłada balans między planem działania a elastycznością, otwartością na zmiany oraz gotowość do dostosowywania rozwiązań. Ważne, żebyście monitorowali proces wdrażania i zastanawiali się, co się udało i czego się nauczyliście. Pamiętajcie o tym, żeby na sam koniec poświęcić czas na celebrację!

## Checklista

Checklista to narzędzie organizacyjne w postaci listy zadań lub elementów do sprawdzenia. **Głównym celem checklisty jest ułatwienie monitorowania postępu, sprawdzanie zrealizowanych zadań.** Skonstruowana w formie punktów do odhaczania, pomaga organizować zadania, unikać pominięcia ważnych kroków oraz utrzymywać klarowność i porządek w wykonywanych czynnościach. Jest to prosta, ale skuteczna metoda zarządzania obowiązkami i pokazuje wgląd, czy wszystkie niezbędne elementy zostały uwzględnione.

## Serce-ręka-głowa

Serce-ręka-głowa jest narzędziem ewaluacyjnym, które można stosować po przejściu całego projektu. Zaprezentujcie schemat grupie projektowej i dajcie czas na indywidualną pracę. Wszyscy członkowie i członkinie zespołu projektowego powinni odpowiedzieć sobie na pytania, jak się czują po całym projekcie (serce), co potrafią zrobić (ręka) oraz z jaką wiedzą się zapoznali (głowa).



**Jak się czuję?**

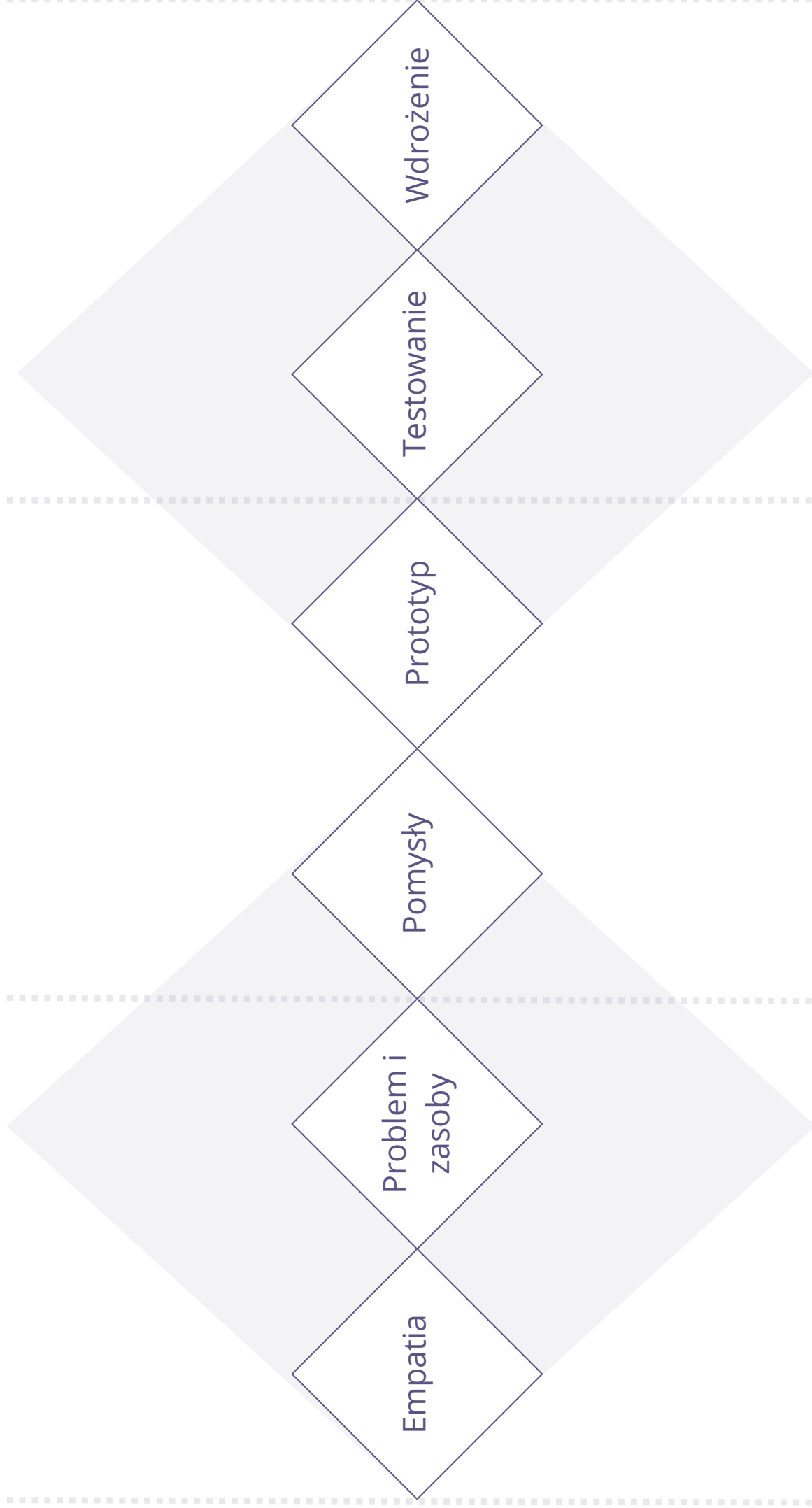


**Co umiem?**



**Co wiem?**



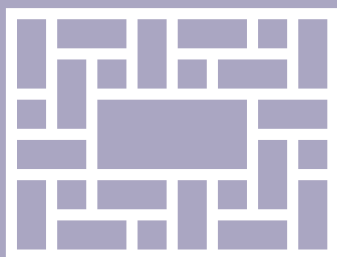


INSPIRACJA

IDEACJA

REALIZACJA

# Notatki



# Edukacja Inspiracja

Edukacja Inspiracja to program prowadzony przez Edukacyjną Fundację im. Romana Czerneckiego we współpracy z Fundacją Szkoła z Klasą.



**Fundacja  
Szkoła z Klasą**



**Fundacja  
EFC**