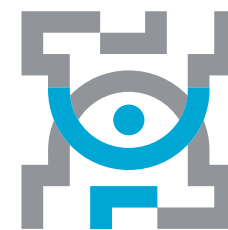


# Młodzieżowa Rada Miasta Lublin



**LUBLIN  
2023**

EUROPEJSKA  
STOLICA  
MŁODZIEŻY

Scenariusz zajęć z grą edukacyjną



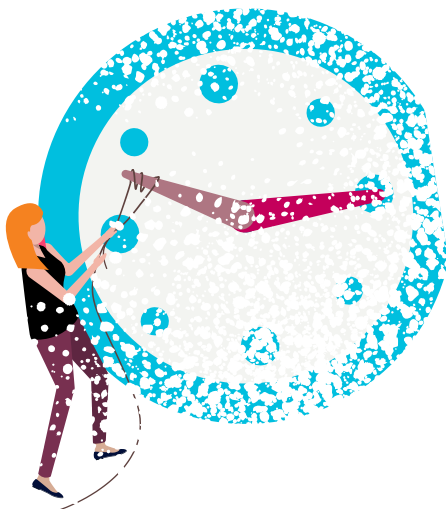
## Czas trwania warsztatu

Scenariusz przygotowany jest do realizacji w dwóch wersjach czasowych:

**45 minut**

**90 minut**

Wystarczy wybrać odpowiedni zestaw kart (na 45 albo na 90 minut) będący załącznikiem do scenariusza.



## Osoby uczestniczące

Scenariusz został przygotowany dla osób w wieku 10-30 lat. Podczas zajęć osoby uczestniczące będą pracować w grupach 4 osobowych.

Podjęmowany temat sprawdzi się najlepiej podczas pracy z grupą osób w wieku 14-19 lat (czyli osobami uczącymi się w szkołach ponadpodstawowych, których uczniowie i uczennice mogą brać udział w wyborach do Młodzieżowej Rady Miasta Lublin. Sugerowana wielkość grupy od 4 do 36 osób.



# Cele warsztatu

1. Zwiększenie wiedzy osób uczestniczących w warsztacie na temat Młodzieżowej Rady Miasta Lublin.
2. Zwiększenie wiedzy osób uczestniczących w warsztacie na temat możliwości rozwijania aktywności społecznej osób w wieku 10-30 lat w Lublinie.



## Informacje o metodach pracy

**Scenariusze zostały przygotowane w oparciu o metodologię uczenia się przez doświadczenie (Experiential Learning Model) Davida Kolba. Jest to narzędzie powszechnie wykorzystywane w edukacji. Wspiera skuteczne przekazywanie wiedzy dzięki łączeniu procesu uczenia się z różnymi stylami uczenia się. Style te są osobistymi preferencjami stanowiącymi kombinację zdolności i aktywności i mogą w różnym natężeniu dominować u poszczególnych osób. Stosowanie w procesie uczenia czterech etapów cyklu Kolba daje szansę na to, by każda z osób uczestniczących w tym procesie odnalazła to, co jest najlepsze dla jej osobistego stylu uczenia.**

## Cele szczegółowe

1. Osoba uczestnicząca w warsztacie wie czym jest Młodzieżowa Rada Miasta Lublin.
2. Osoba uczestnicząca w warsztacie zna zasady na jakich wyłaniani są członkowie/członkinie Młodzieżowej Rady Miasta Lublin.
3. Osoba uczestnicząca w warsztacie potrafi wymienić 3 kompetencje, jakie nabywają członkowie/członkinie Młodzieżowej Rady Miasta Lublin.



## Osoby uczestniczące w szkoleniu przechodzą przez następujące etapy uczenia się:

**doświadczenie** – grupy uczestniczące w szkoleniu wykonują samodzielnie zadania zaproponowane w grze. Ten etap odpowiada stylowi uczenia się „Aktywisty /Aktywistki” czyli osoby która najlepiej uczy się przez doświadczenie.

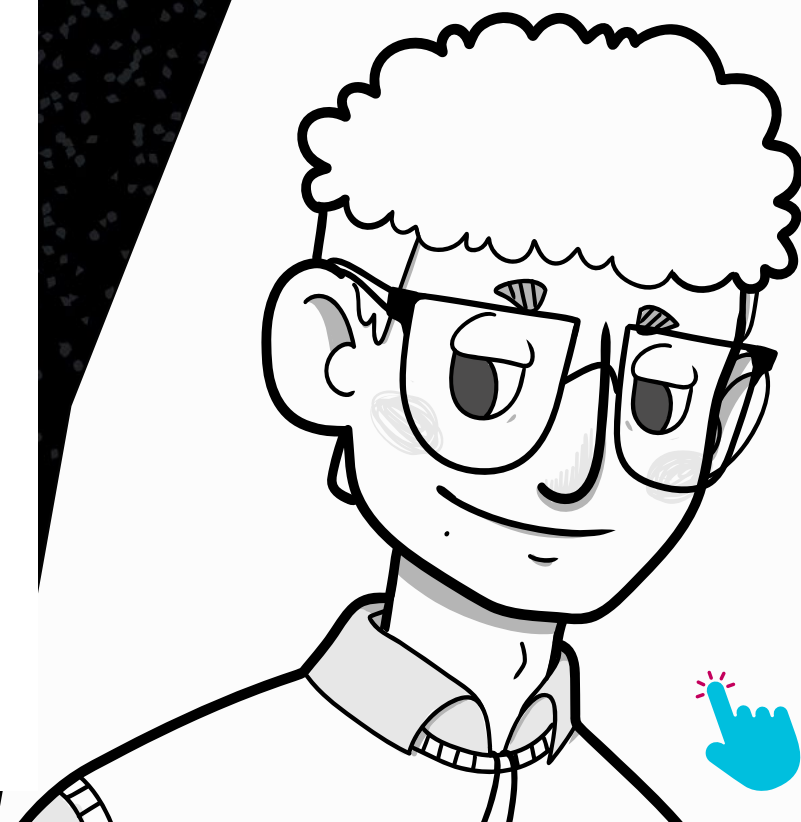
**analiza i refleksja** – po zakończeniu gry, w grupach osoby uczestniczące w szkoleniu wykorzystując pytania pomocnicze zawarte w grze, zachęcające do podzielenia się swoimi emocjami, myślami, spostrzeżeniami związanymi z doświadczeniem. Ten etap jest odpowiedni dla „Refleksyjnego” stylu uczenia się. Osoby charakteryzujące się tym stylem,

uczą się przez obserwowanie i zastanowienie nad tym co się wydarzyło.

**wyciąganie wniosków** – ten etap wymaga zaangażowania osoby prowadzącej, która po zakończeniu pracy w grupach refleksyjnych, na forum, zachęca osoby uczestniczące do wyciągnięcia wniosków z wykonywanej pracy. Na tym etapie należy podsumować merytorykę zadań oraz zaprezentować przykłady i realne odniesienia do przydatności zdobytej wiedzy - zaspokaja to potrzeby “Teoretyków /Teoretyczek”.

**sprawdzenie w praktyce zdobytej wiedzy** - w ramach scenariusza ten etap odzwierciedlony jest w “zadaniach dodatkowych” - ich wykonanie po realizacji szkolenia - lub nawet wspólne zaplanowanie ich wykonania w trakcie - odnosi się do potrzeb “Pragmatyków / Pragmatyczek”, czyli osób skupiających się na praktycznym zastosowaniu zdobywanej wiedzy.

W scenariuszu proponujemy wykorzystanie narzędzi do nauki przez doświadczenie i w działaniu takich jak: praca w grupie, dyskusja, elementy dramy, treningu twórczości czy zabawy. Opracowane przez nas scenariusze wykorzystują również grywalizację, czyli dodanie elementów gier do procesu edukacyjnego. W naszym przypadku są to karty i operowanie nimi.



# Potrzebne materiały i narzędzia

- wydrukowane jednostronnie i pocięte karty do gry - znajdziesz je w pliku „Materiały do gry”  
(1 komplet na grupę, grupy 4 osobowe)
- wydrukowaną instrukcję do gry dla graczy - znajdziesz ją w pliku „Materiały do gry”  
(1 instrukcja na grupę, grupy 4 osobowe)
- wydrukowaną mapę Lublin - znajdziesz ją w pliku „Materiały do gry”  
(1 mapa na grupę, grupy 4 osobowe)
- wydrukowane dodatki: „Wyjaśnienie ról w zespole” i „Pytania na koniec” - znajdziesz je w pliku „Materiały do gry”  
(1 komplet na grupę, grupy 4 osobowe)
- telefon z czytnikiem QRkodów (jeden na grupę)
- kartki A4
- długopisy

# Podstawowe informacje

Młodzieżowa Rada Miasta Lublin jest przedstawicielstwem młodzieży – osób uczących się w szkołach ponadpodstawowych Lublina. Młodzieżowa Rada Miasta ma charakter opiniotwórczo-doradczy, reprezentuje interesy młodzieży wobec władz miasta, wspiera też rozwój i aktywność młodych ludzi w mieście. Młodzieżowa Rada Miasta Lublin została powołana by wzmacniać obywatelską postawę młodzieży oraz edukować w zakresie procesów demokratycznych. Wybory do Młodzieżowej Rady Miasta Lublin są powszechne, bezpośrednie, równe i tajne oraz większościowe. O tym kto może zostać wybrany do Młodzieżowej Rady Miasta Lublin, kto ma prawa wyborcze oraz wiele innych szczegółów

można dowiedzieć się z ordynacji wyborczej zapisanej w Statucie Młodzieżowej Rady Miasta Lublin. Dokument ten określa również wiele innych aspektów funkcjonowania Młodzieżowej Rady Miasta Lublin, w tym między innymi strukturę, cele, zakres działania Młodzieżowej Rady, czy prawa i obowiązki radnych.

# Gdzie szukać dodatkowych informacji?

- <https://lublin.eu/mieszkancy/dzieci-i-mlodziez/mlodziejowa-rada-miasta-lublin/>
- <https://www.facebook.com/MRMLublin/>
- <https://bip.lublin.eu/mlodziejowa-rada-miasta-lublin/prawo/>



– źródło informacji np. o statucie, w którym opisane są zasady pracy Młodzieżowej Rady, wyboru radnych, oraz ich kompetencje.

## Wskazówki dla osoby prowadzącej

Przed zajęciami zapoznaj się z treścią zadań na kartach – część z nich to zadania kreatywne, wymagające weryfikacji czy osoby uczestniczące udzieliły poprawnych odpowiedzi. Wiele z zadań można rozwiązać na różny sposób, a zeskanowanie kodu QR i wejście na podstronę z odpowiedziami, nie zawsze daje osobom uczestniczącym jednoznaczną interpretację rozwiązania – pamiętaj, że dla nich osobą ekspercką jesteś Ty!

Na zakończenie warsztatu, po tym jak osoby uczestniczące dokonają refleksji w grupach, należy przygotować się na prezentację wniosków. Pomocna może okazać się prezentacja, która stanowi dodatek nr 3 do scenariusza. W ramach prezentacji wniosków należy również zebrać od poszczególnych grup ich pomysły na praktyczne zastosowanie zdoby-

tej wiedzy oraz (jeśli nie znajdują się one na prezentacji) należy przygotować adekwatne dla grupy odbiorców przykłady działań i wykorzystania inicjatyw związanych z tematem warsztatu.

Zorientuj się czy w Twojej placówce są osoby, które należą do Młodzieżowej Rady Miasta Lublin. Jeśli tak zaproś je na lekcje, będą mogły podzielić się swoim doświadczeniem i wiedzą. Jeśli nie ma takich osób, skontaktuj się z Członkami Młodzieżowej Rady Miasta Lublin i spróbuj zaprosić jedną osobę z Rady na lekcję.

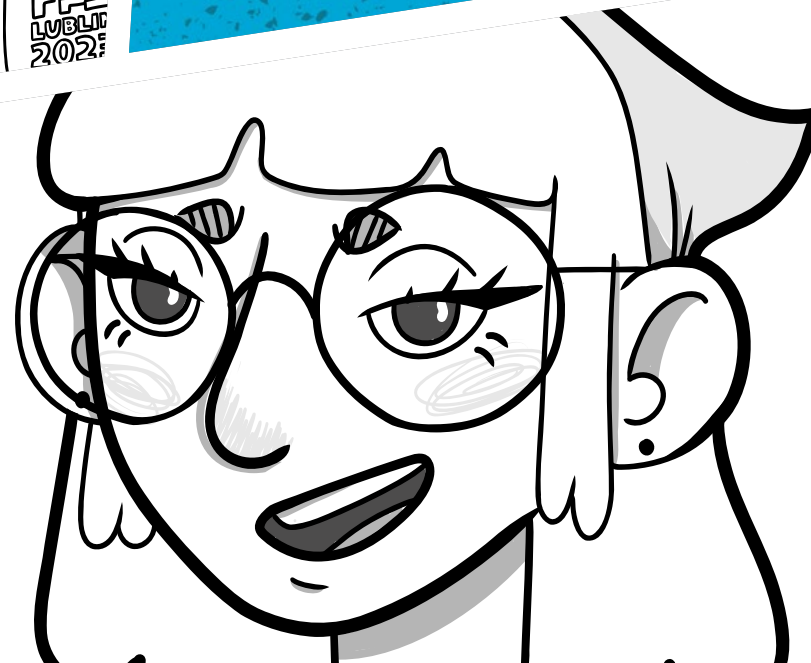


# Powiązane tematy

Ten scenariusz jest powiązany z następującymi tematami:

- Działania młodzieżowych organizacji pozarządowych i grup nieformalnych w Lublinie (scenariusz nr 1)
- Szkolny Budżet Obywatelski w Lublinie (scenariusz nr 2)
- Programy edukacyjne i rozwojowe dla młodych ludzi w Lublinie (scenariusz nr 10)





**Zaprezentuj grupie temat spotkania. Na początku warsztatów często osobom uczestniczącym trudno jest się skupić i wejść w proces. Dlatego możesz rozpocząć spotkanie od ćwiczenia na rozgrzewkę. Propozycję takich zabaw znajdziesz w dodatku nr 1.**

# Krok 1 Wprowadzenie

Czas trwania wersja  
45 minut

**5 min**

Czas trwania wersja  
90 minut

**10 min**



# Krok 2

## Gra

5 minut - podział na grupy, rozdanie kart, wyjaśnienie zadania  
5 minut - czas dla grup na zapoznanie się z instrukcją  
15 minut - czas na wykonanie zadań

**25 min**

5 minut podział na grupy, rozdanie kart, wyjaśnienie zadania  
5 minut - czas dla grup na zapoznanie się z instrukcją  
40 minut - czas na wykonanie zadań

**50 min**

**Podziel osoby uczestniczące na grupy 4 osobowe. Możesz wykorzystać w tym celu metody opisane w dodatku nr 2.**

**Każdej z grup rozdaj zestaw wydrukowanych i wyciętych kart. Daj czas grupom na zapoznanie się z instrukcją i upewnij się, że wszyscy ją zrozumie- li. Poinformuj osoby uczestniczące, że na całą rozgrywkę mają 20 minut (w wersji 45 minutowej warsztatów), w tym 5 minut na zapoznanie się z instrukcją i 15 minut na grę lub 50 minut (w wersji 90 minutowej) w tym 10 minut na zapoznanie się z instrukcją i 40 minut na grę. **Rozpocznij grę.****



# Krok 3

## Refleksja w grupach

**Gdy skończy się czas gry lub  
gdy grupa skończy przed cza-  
sem, zaproś osoby uczestniczą-  
ce w warsztacie do dyskusji przy  
użyciu pytań dodatkowych**

(znajdziesz je w pliku z kartami do gry).

Czas trwania wersja  
45 minut

**5 min**

Czas trwania wersja  
90 minut

**15 min**



# Krok 4 Wnioski

**Po dyskusji w grupach  
podsumujcie pracę na forum.  
Wyświetl slajd z prezentacji  
(dodatek nr 3 do scenariusza)  
zawierający najważniejsze  
informacje na dany temat.**

Czas trwania wersja  
45 minut

**5 min**

Czas trwania wersja  
90 minut

**10 min**



**Zaproponuj osobom uczestniczącym wykonanie zadań - po zakończonym warsztacie. Zaproponowane zadania mają zachęcić je do dalszego, samodzielnego poznawania tematu.**

Proponowane zadania:

- Zastanów się jak chcecie jako szkoła współpracować z MRML, jakie działania międzyszkolne, projekty realizować
- Jak MRML mogłaby współpracować z Radą Studentów Lublina?
- Jak MRML mogłaby współpracować ze szkołami podstawowymi i wspierać aktywność młodych ludzi, wspierać samorządność, działania międzyszkolne?

# Krok 5

## Zadanie dodatkowe

Czas trwania wersja  
90 minut

**5 min**

Czas trwania wersja  
45 minut

**5 min**



Biuro Partycypacji Społecznej ul. Peowiaków 11,  
20-007 Lublin, tel: 81 466 25 65-66

## Realizator:

Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży - "Teatrikon"  
[www.teatrikon.pl](http://www.teatrikon.pl)

**Autor scenariusza:** Katarzyna Plebańczyk

**Twórca grywalizacji:** Grzegorz Olifirowicz

**Redakcja i korekta tekstów:** Katarzyna Plebańczyk

**Konsultacja merytoryczna:** Mateusz Wojcieszak

**Projekt graficzny i skład scenariuszy:** Agnieszka Plewik, Justyna Urniaż-Badowska

**Projekt graficzny i skład kart edukacyjnych:** Agnieszka Plewik, Tomasz "Maped" Pizoń



Publikacja jest dostępna na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0

**Scenariusz jest jednym z działań  
edukacji obywatelskiej  
„Akademia Miasto”,  
zrealizowanym w ramach  
Europejskiej Stolicy Młodzieży Lublin 2023.**

**Publikacja powstała ze środków  
finansowych Miasta Lublin.**

2023@lublin.eu  
[www.mlody.lublin.eu](http://www.mlody.lublin.eu)  
[www.youth.lublin.eu](http://www.youth.lublin.eu)  
[www.lublin.eu/partycypacja](http://www.lublin.eu/partycypacja)  
fb: Lublin is Youth  
IG [lublin\\_is\\_youth](https://www.instagram.com/lublin_is_youth)  
tiktok: [lublin\\_is\\_youth](https://www.tiktok.com/@lublin_is_youth)

Lublin, 2022

Scenariusz zajęć z grą edukacyjną

