

Raport z ewaluacji projektu pn. „Młodzi rządzą-gra, która uczy zaangażowanego obywatelstwa”



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

I. Opis projektu

Projekt „**Młodzi rządzą-gra, która uczy zaangażowanego obywatelstwa**” realizowany przez Fundację im. Julii Woykowskiej w ramach programu „Młodzi Obywatele” Ministerstwa Edukacji Narodowej w okresie czerwiec – grudzień 2025 r. miał na celu rozwój kompetencji obywatelskich młodzieży oraz wsparcie nauczycieli w przygotowaniu do prowadzenia zajęć z nowego przedmiotu edukacja obywatelska. W projekcie wykorzystano i rozbudowano istniejące doświadczenia Fundacji, w szczególności w zakresie gry edukacyjnej „Dziewczyny rządzą”, wcześniej testowanej i stosowanej w działaniach edukacyjnych z młodzieżą.

Centralnym elementem projektu było stworzenie nowej, zaktualizowanej wersji gry „Młodzi rządzą”, która symuluje obrady rady miasta. Uczestnicy wcielają się w niej w role radnych, analizują rzeczywiste problemy społeczne, podejmują decyzje i współpracują w ramach zespołów. Dzięki temu młodzież uczy się argumentowania, dialogu, współodpowiedzialności za wspólnotę lokalną oraz zasad funkcjonowania demokracji lokalnej.

Projekt obejmował również kompleksowe wsparcie dla nauczycieli: przygotowanie scenariuszy dydaktycznych, przeprowadzenie 30 webinarów, mentoring indywidualny oraz dostarczenie szkół pakietów materiałów, w tym drukowanej i cyfrowej wersji gry. Zgodnie z założeniami projekt miał zasięg ogólnopolski, z rekrutacją otwartą dla kadry pedagogicznej z wszystkich województw.

Projekt wpisał się w cele programu „Młodzi Obywatele” poprzez:

- stworzenie interaktywnych materiałów edukacyjnych,
- organizację zajęć rozwijających aktywność obywatelską,
- działania edukacyjne związane z wiedzą obywatelską i prawami ucznia,
- wsparcie systemu oświaty poprzez narzędzia dydaktyczne i szkoleniowe.

II. Cele projektu

Cele projektu zostały sformułowane zarówno w odniesieniu do młodzieży, jak i nauczycieli oraz systemu edukacji.

Cele wobec młodzieży

- rozwijanie kompetencji obywatelskich,
- wzmacnianie poczucia sprawczości,
- ćwiczenie umiejętności współpracy, debaty i podejmowania decyzji,
- poznanie funkcjonowania instytucji publicznych oraz procesów samorządowych.

Cele wobec nauczycieli

- wyposażenie kadry w wysokiej jakości, gotowe do użycia narzędzia edukacyjne,
- podniesienie kompetencji metodycznych w zakresie edukacji obywatelskiej,
- wsparcie we wdrażaniu nowego przedmiotu „edukacja obywatelska”.

III. Zakres i harmonogram działań

Projekt realizowano w okresie **06.2025 – 12.2025**.

Metodologia:

Badanie ewaluacyjne projektu obejmowało dwa pomiary: **ankietę wstępną** wypełnianą przed udziałem w webinarze oraz **ankietę końcową** realizowaną po zakończeniu szkolenia i zapoznaniu się z grą „Młodzi rządzą”. Obie ankiety były skierowane do nauczycieli biorących udział w projekcie. Badania były przeprowadzane w formie **ankiety online** wśród nauczycieli, którzy uczestniczyli w webinarze dotyczącym pracy z grą „Młodzi rządzą”.

IV. Wyniki badania wstępnego wśród nauczycieli

W ramach ewaluacji projektu przeprowadzono ankietę wstępną skierowaną do nauczycieli uczestniczących w webinarach dotyczących pracy z grą „Młodzi rządzą”. Badanie miało charakter diagnostyczny i pozwoliło określić profil uczestników, ich doświadczenia, potrzeby oraz oczekiwania wobec projektu. W ankiecie wzięło udział **90 nauczycieli** reprezentujących różne typy szkół oraz różne regiony kraju.

1. Charakterystyka respondentów

Typ szkoły

Respondenci pracowali w zróżnicowanych typach szkół (odpowiedź wielokrotna), najczęściej w:

- szkołach podstawowych – **52%**,
- liceach ogólnokształcących – **37%**,
- technikach – **21%**,
- szkołach branżowych I i II stopnia – łącznie **11%**,
- szkołach policealnych – **1%**.

Typ i wielkość gminy

Większość nauczycieli pracuje w gminach miejskich (**74%**).

Gminy wiejskie reprezentowało **18%**, a miejsko-wiejskie **9%**.

Pod względem wielkości miejscowości widoczna jest duża różnorodność – od gmin poniżej 5 tys. mieszkańców (**13%**) po miasta powyżej 100 tys. (**37%**). Projekt dociera więc do środowisk o bardzo odmiennych uwarunkowaniach infrastrukturalnych i edukacyjnych.

Rozmieszczenie geograficzne

Respondenci pochodzili ze wszystkich województw. Najsilniej reprezentowane były:

- wielkopolskie (**22%**),
- mazowieckie (**12%**),
- śląskie (**9%**),
- łódzkie i warmińsko-mazurskie (po **8%**).

Staż pracy

Struktura stażu wskazuje na dominację nauczycieli bardzo doświadczonych:

- powyżej 20 lat pracy – **52%**,
- 16–20 lat – **18%**,
- 1–5 lat – **15%**,
- 6–10 lat – **9%**,
- 11–15 lat – **7%**.

Tak duża liczba nauczycieli z długim stażem oznacza, że projekt trafił do osób posiadających ugruntowany warsztat dydaktyczny i potencjał do wdrażania nowych metod pracy w skali całej szkoły.

Nauczane przedmioty

Najczęściej wskazywanymi przedmiotami były:

- historia – **69%**,
- wiedza o społeczeństwie – **49%**,
- edukacja obywatelska – **45%**.

W odpowiedziach otwartych nauczyciele wskazali dodatkowo bardzo szeroką gamę przedmiotów, m.in.: język angielski, język niemiecki, chemia, fizyka, biologia, informatyka, etyka, religia, edukacja wczesnoszkolna, BHP, prawo administracyjne, zajęcia rewalidacyjne, trening umiejętności społecznych, godziny wychowawcze, bibliotekoznawstwo.

2. Doświadczenia w pracy z grami edukacyjnymi

Na pytanie o dotychczasowe korzystanie z gier edukacyjnych odpowiedzi rozłożyły się następująco:

- „sporadycznie” – **47%**,
- „często” – **30%**,
- „nigdy” – **14%**,
- „bardzo często” – **9%**.

Ponad trzy czwarte nauczycieli ma więc przynajmniej podstawowe doświadczenie w korzystaniu z gier.

W pytaniu o powody niekorzystania z gier (dla osób, które zaznaczyły „nigdy”) najczęściej wskazywano:

- brak znajomości odpowiednich narzędzi,
- brak warunków organizacyjnych,
- brak potrzeby stosowania gier.

Efekty stosowania gier (w tym odpowiedzi otwarte)

Nauczyciele najczęściej dostrzegają następujące korzyści z wykorzystania gier edukacyjnych:

- zwiększenie zaangażowania uczniów – **71%**,
- integrację grupy i rozwój umiejętności współpracy – **50%**,

- lepsze rozumienie tematu przez uczniów – **43%**.

3. Oczekiwania wobec webinaru

Respondenci najczęściej oczekiwali:

- poznania nowych narzędzi dydaktycznych – **96%**,
- rozwoju umiejętności pracy metodą symulacji – **39%**,
- wsparcia w realizacji podstawy programowej – **26%**,
- wymiany doświadczeń z innymi nauczycielami – **17%**.

W odpowiedziach otwartych pojawiły się dwie istotne potrzeby:

- „Zaangażowanie uczniów”,
- „Uatrakcyjnienie zajęć”.

4. Znajomość działań Fundacji

Na pytanie o wcześniejszą znajomość gry „Dziewczyny rządzą” lub innych inicjatyw Fundacji pozytywnie odpowiedziało **18%** respondentów. Dla pozostałych **82%** był to pierwszy kontakt z materiałami Fundacji.

PODSUMOWANIE

Analiza ankiety wstępnej pokazuje, że uczestnicy webinarów:

- pochodzą z bardzo zróżnicowanych środowisk szkolnych i lokalnych,
- mają w większości duże doświadczenie zawodowe,
- uczą szerokiego spektrum przedmiotów lub pełnią funkcje wychowawcze, co stwarza możliwość szerokiego wykorzystania gry,
- wykazują silną potrzebę narzędzi angażujących uczniów i uatrakcyjnających lekcję,
- w dużej mierze nie znają jeszcze działań Fundacji, co potwierdza potencjał projektu do budowania zasięgu.

Odpowiedzi otwarte – choć nieliczne – wzmacniają wnioski płynące z danych ilościowych: nauczyciele oczekują **praktycznych narzędzi**, które pomogą im **zwiększyć aktywność uczniów i wzbogacić metody dydaktyczne**.

Rozbudowana lista przedmiotów „Inne – jakie?” dodatkowo potwierdza, że projekt trafia do bardzo różnorodnej kadry, wykraczającej daleko poza typowe nauczanie WOS i historii.

V. Wyniki badania końcowego

W ramach ewaluacji projektu przeprowadzono ankietę końcową skierowaną do nauczycieli uczestniczących w webinarach dotyczących pracy z grą „Młodzi rządzą”. Badanie miało charakter ewaluacyjny i pozwoliło określić profil uczestników, ich doświadczenia oraz ocenę projektu. W ankiecie wzięło udział **65 nauczycieli** reprezentujących różne typy szkół oraz różne regiony kraju.

1. Charakterystyka respondentów

1.1. Typ szkoły

Nauczyciele pracowali głównie w:

- szkołach podstawowych – (76%),
- liceach ogólnokształcących – (19%),
- technikach – (7%),
- branżowej szkole I stopnia – (1%).

2.2. Miejsce zamieszkania i pracy

Podobnie jak w badaniu wstępnym, nauczyciele reprezentowali zróżnicowane typy gmin:

- gmina miejska – (57%),
- gmina wiejska – (28%),
- gmina miejsko-wiejska – (15%).

Pod względem wielkości gminy:

- powyżej 100 tys. mieszkańców – (36%),
- 5–20 tys. mieszkańców – (28%),
- 20–50 tys. mieszkańców – (15%),
- 50–100 tys. mieszkańców – (12%),
- poniżej 5 tys. mieszkańców – (9%).

Nauczyciele korzystali więc z webinaru zarówno w dużych ośrodkach miejskich, jak i w małych gminach wiejskich.

Zdecydowana większość respondentów pochodziła z:

- województwa wielkopolskiego – (76%),
- województwa warmińsko-mazurskiego – (13%).

Pojedyncze osoby reprezentowały województwa: śląskie, dolnośląskie, zachodniopomorskie, łódzkie oraz lubelskie

2.3. Doświadczenie w nauczaniu

Pod względem stażu pracy:

- powyżej 20 lat – (39%),
- 1–5 lat – (19%),
- 6–10 lat – (15%),
- 11–15 lat – (12%),
- 16–20 lat – (12%),
- do 1 roku – (3%).

Badanie końcowe, podobnie jak wstępne, obejmowało więc w dużej mierze nauczycieli z długim stażem pracy.

W pytaniu o nauczane przedmioty (odpowiedzi wielokrotne) nauczyciele najczęściej wskazywali:

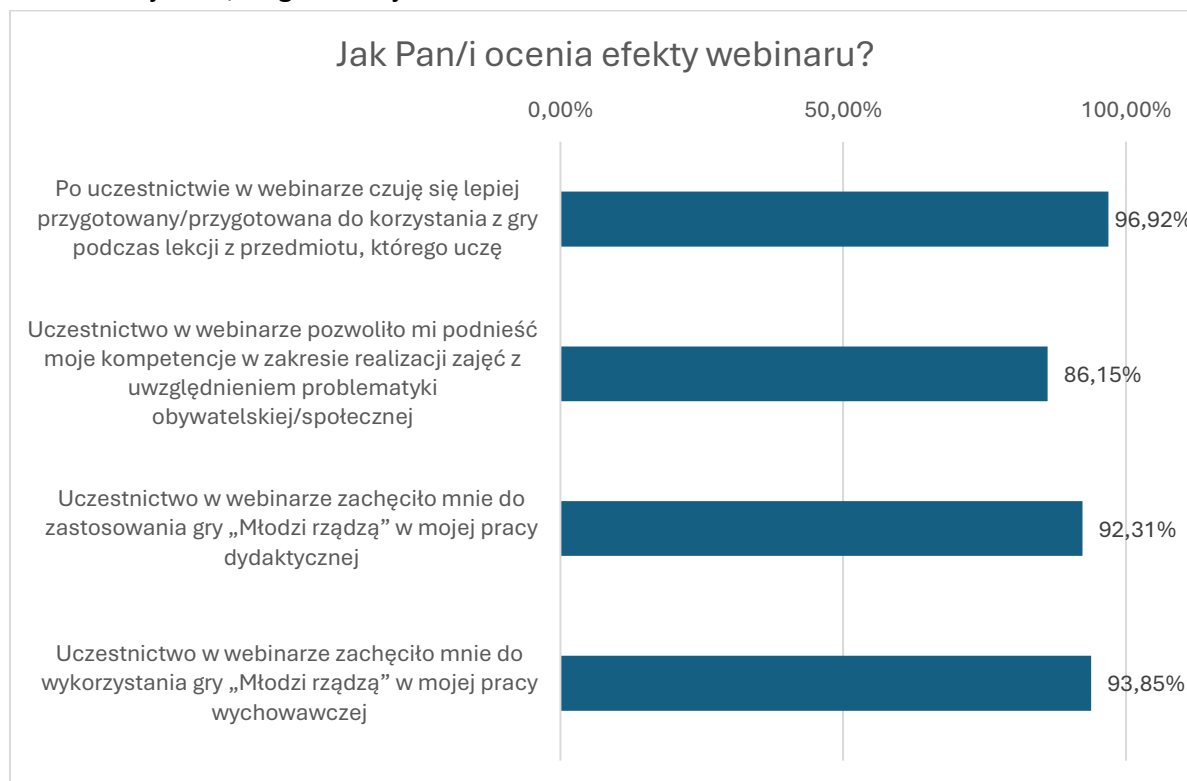
- historia – (33%),
- wiedza o społeczeństwie – (16%),
- edukacja obywatelska – (15%),
- język polski – (15%),
- geografia – (6%),
- edukacja dla bezpieczeństwa – (4%),
- biznes i zarządzanie – (1%).

W polu „Inne – jakie?” (40 odpowiedzi) nauczyciele doprecyzowali, że uczyli m.in.:

- przedmiotów artystycznych (plastyka, muzyka),
- przedmiotów ścisłych (matematyka),
- przedmiotów zawodowych (doradztwo zawodowe, BHP),
- przedmiotów takich jak etyka czy edukacja zdrowotna,
- pełnili funkcję wychowawców,
- języków obcych (język angielski),
- oraz pełnili funkcje pedagogów szkolnych i nauczycieli bibliotekarzy.

3. Ocena efektów webinaru

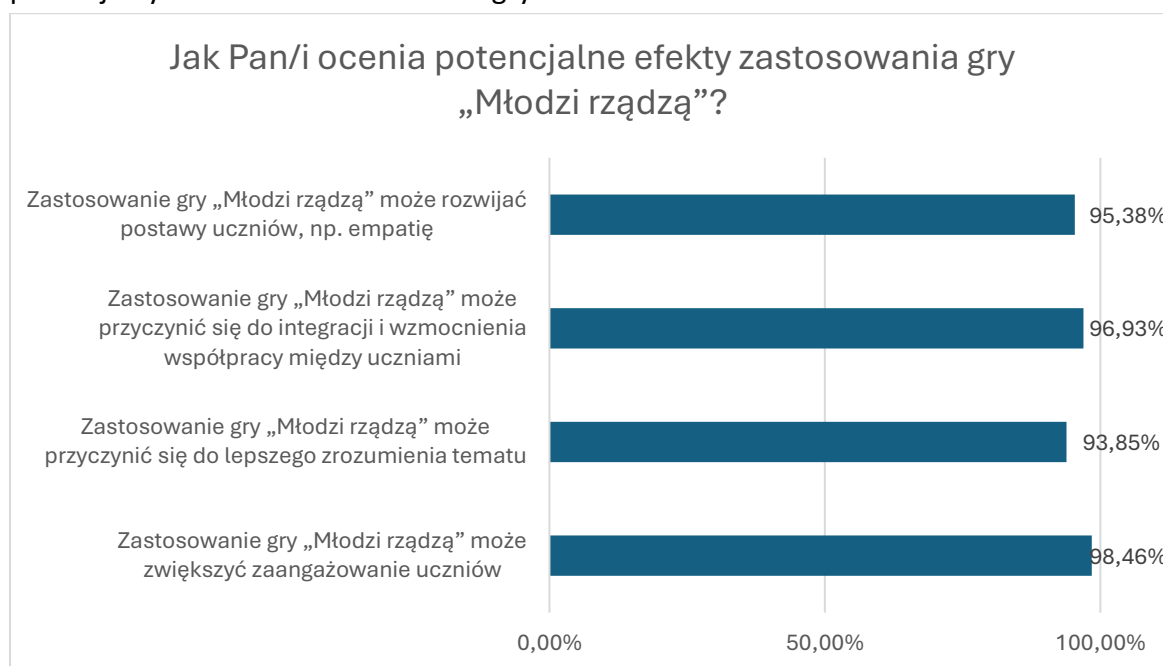
Nauczyciele oceniali, w jakim stopniu zgadzali się z czterema stwierdzeniami dotyczącymi efektów udziału w webinarze, przy czym całkowita niezgodność z twierdzeniem była kodowana jako 1, a zgodność jako 5.



- Prawie wszyscy respondenci wskazali, że uczestnictwo w webinarze zachęciło ich do wykorzystania gry „Młodzi rządzą” w pracy wychowawczej (96,92%)
- Większość nauczycieli wskazała, że uczestnictwo w webinarze pozwoliło im podnieść kompetencje w zakresie realizacji zajęć z uwzględnieniem problematyki obywatelskiej/ społecznej (86,15%)
- Zdecydowana większość respondentów po webinarze poczuła się zachęcona do zastosowania gry w swojej pracy dydaktycznej (92,31%)
- Podobnie, zdecydowana większość poczuła się zachęcona do stosowania gry w swojej pracy wychowawczej (93,85%).

4. Ocena potencjalnych efektów gry „Młodzi rządzą” (pytanie 8)

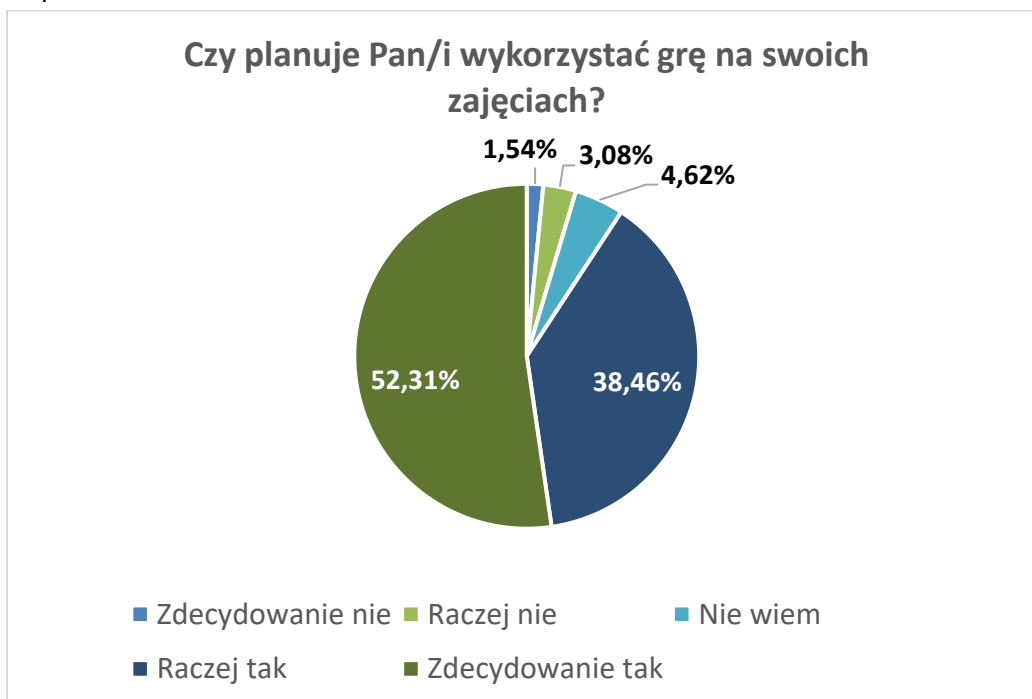
Nauczyciele oceniali, w jakim stopniu zgadzali się ze stwierdzeniami dotyczącymi potencjalnych efektów zastosowania gry.



- Nauczyciele bardzo wysoko ocenili potencjał gry jako narzędzia sprzyjającego rozwojowi postaw społecznych.
- Zdecydowana większość respondentów widziała w grze potencjał budowania relacji i pracy zespołowej.
- Większość respondentów zakładała, że gra mogła wspierać nie tylko zaangażowanie, lecz także rozumienie treści.
- Prawie wszyscy nauczyciele wyraźnie przewidywali, że gra mogła być narzędziem istotnie podnoszącym zaangażowanie uczniów.

5. Plany wykorzystania gry

Na pytanie: „Czy planował/a Pan/i wykorzystać grę na swoich zajęciach?” nauczyciele odpowiedzieli:



Zdecydowana większość respondentów deklarowała więc zamiar wykorzystania gry „Młodzi rządzą” w swojej praktyce dydaktycznej.

6. Wyzwania i potrzeby we wdrażaniu gry

Pytanie brzmiało:

„Jakie wyzwania widział/a Pan/i we wdrażaniu gry w swojej szkole? Jakiego wsparcia by Pan/i potrzebował/a, żeby móc korzystać z gry?”

Odpowiedzi udzieliło **33 nauczycieli**. Nauczyciele wskazali zarówno konkretne bariery, jak i sytuacje, w których nie widzieli większych trudności.

6.1. Ograniczenia czasowe

Najczęściej pojawiającym się wątkiem były ograniczenia czasowe:

- nauczyciele wskazali ogólnie, że czas jednej lekcji mógł być niewystarczający,
- pojawiły się komentarze, że „jedynym problemem może być ograniczenie czasowe” lub że trudno było wkomponować pełną rozgrywkę w ramy 45 minut.

Ten wątek występował w kilku odpowiedziach jako główne, a czasem jedyne przewidywane wyzwanie.

6.2. Materiały drukowane i organizacja techniczna

Kolejna grupa odpowiedzi dotyczyła organizacji materiałów i warunków technicznych:

- nauczyciele wskazali, że musieli samodzielnie wydrukować i ewentualnie załaminować elementy gry,

- część osób pisała wprost o „trudnościach z wydrukowaniem kart w szkolnym sekretariacie” oraz o tym, że w szkołach „z wydrukiem jest ciężko”,
- pojawiła się także potrzeba wsparcia w zalamowaniu i ogólnym przygotowaniu sprzętu.

Nauczyciele sygnalizowali, że chętnie korzystali z gry, ale proces przygotowania materiałów mógł być dla nich czasochłonny i obciążający.

6.3. Wymogi kadrowe – potrzeba dwóch nauczycieli

W części wypowiedzi nauczyciele wskazali, że prowadzenie rozgrywki mogło wymagać obecności dwóch osób dorosłych (np. „dwoje nauczycieli podczas prowadzenia gry”), zwłaszcza w większych klasach. Z perspektywy organizacyjnej oznaczało to konieczność zaangażowania dodatkowego nauczyciela lub pedagoga.

6.4. Aktywność uczniów i dynamika pracy w klasie

Kilka odpowiedzi dotyczyło postaw i zachowań uczniów:

- nauczyciele wskazali na małą aktywność uczniów nastawionych przede wszystkim na ocenę, co mogło utrudniać wejście w symulację,
- część nauczycieli przewidywała głośną dyskusję, możliwe „forsowanie swoich przekonań” przez bardziej dominujące osoby w klasie,
- pojawiły się obawy o to, czy wszyscy uczniowie chętnie zabierali głos i czy gra nie ujawni zbyt silnie różnic w odwadze komunikacyjnej.

Jednocześnie nauczyciele wskazali, że te same wyzwania mogły być też szansą na ćwiczenie współpracy i kultury dyskusji.

6.5. Specyfika grup – małe klasy, uczniowie z niepełnosprawnościami

Respondenci wskazali także wyzwania związane ze specyfiką grup:

- w przypadku małych klas (np. około 10 uczniów) nauczyciele przewidywali konieczność modyfikacji zasad, dostosowania liczby ról i sposobu podziału na grupy,
- kilku nauczycieli pracowało z uczniami z niepełnosprawnością intelektualną i zastanawiało się, czy gra sprawdzi się w tych warunkach. Wypowiedzi te miały charakter raczej ciekawości i ostrożnego planowania niż kategorycznej oceny, czy gra się nie nadaje.

6.6. Potrzeba wcześniejszego przetestowania gry

Kilku nauczycieli wskazało, że najpierw potrzebowali sami „zagrać w grę” lub przetestować ją na kilku klasach, aby poczuć się pewniej. Odpowiedzi sugerowały, że nauczyciele postrzegali grę jako narzędzie wartościowe, ale wymagające wcześniejszego oswajania się z mechaniką.

6.7. Współpraca z innymi nauczycielami

W części wypowiedzi pojawił się wątek braku zaangażowania innych nauczycieli lub potrzeby „wsparcia innych nauczycieli” w szkole. Respondenci wskazali, że łatwiej byłoby wdrażać grę, jeśli:

- inni nauczyciele również by ją znali,
- istniała gotowość do wspólnego prowadzenia rozgrywek lub dzielenia się doświadczeniami.

6.8. Potrzeba słownika pojęć

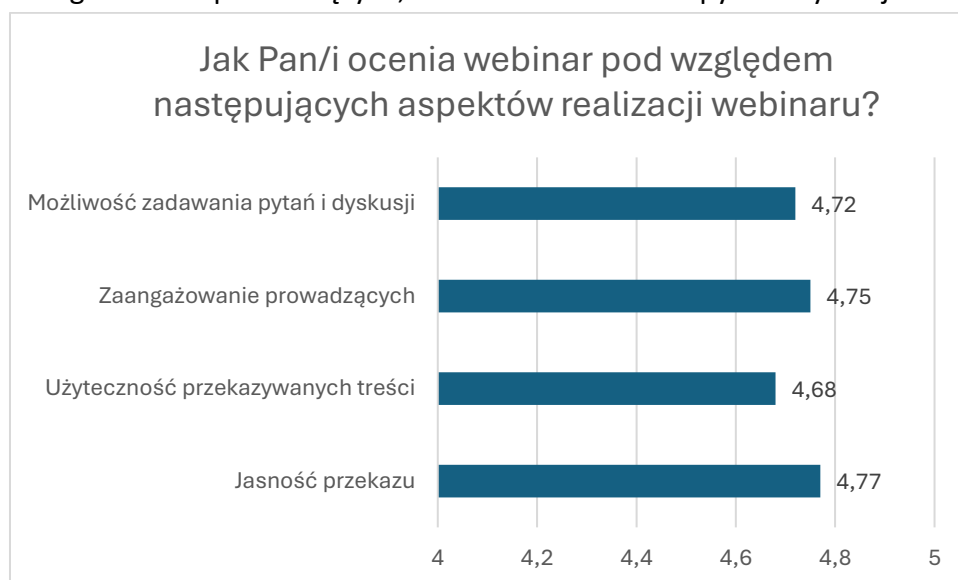
Pojedyncza wypowiedź wskazała na potrzebę „dostępnego dla uczniów słownika pojęć, występujących w grze, których mogą nie znać”. Nauczyciel widział tu rozwiązanie ułatwiające pracę z pojęciami specjalistycznymi i politycznymi.

6.9. Brak barier

Warto odnotować, że część nauczycieli wprost wskazała, że „nie widziała przeszkód”, „nie było szczególnych wyzwań” lub że „wszystko było oczywiste”. Te wypowiedzi pokazywały, że dla pewnej grupy respondentów gra była intuicyjna i wykonalna do wdrożenia przy standardowej organizacji pracy.

7. Ocena webinaru pod względem sposobu realizacji

Nauczyciele oceniali webinar w czterech aspektach: jasność przekazu, użyteczność treści, zaangażowanie prowadzących, możliwość zadawania pytań i dyskusji.



Respondenci wysoko ocenili wszystkie aspekty realizacji webinaru, w tym szczególnie jasność przekazu i zaangażowanie prowadzących.

8. Zaspokojenie oczekiwań wobec webinaru

Na pytanie: „Czy Pana/Pani oczekiwania co do webinaru zostały zaspokojone?” nauczyciele odpowiedzieli:



Zdecydowana większość respondentów wskazała więc, że webinar spełnił lub w dużym stopniu spełnił ich oczekiwania.

9. Propozycje ulepszeń webinaru

Na pytanie:

„Co mogliśmy ulepszyć w realizacji tego rodzaju przedsięwzięć?” odpowiedzi udzieliły **24 osoby**.

9.1. Brak postulatów zmian

Najczęstsze odpowiedzi miały formę:

- „nic”,
- „wszystko było prawidłowo przeprowadzone”,
- „wszystko jest czytelne”,
- „wszystko jest przygotowane bardzo profesjonalnie”,
- „wszystko jest w porządku”.

Spora grupa nauczycieli wskazała więc, że nie widziała potrzeby wprowadzania zmian.

9.2. Upowszechnienie informacji o projekcie

Jedna z odpowiedzi wskazała potrzebę rozstania informacji do organów prowadzących, tak aby więcej szkół dowiedziało się o możliwości skorzystania z projektu. Nauczyciel sugerował, że wsparciem mogłoby być mocniejsze „wejście” z informacją na poziom samorządów/organów prowadzących.

9.3. Więcej materiałów pokazowych i przykładów

Kilku nauczycieli wskazało potrzebę:

- bogatszej prezentacji gry (więcej przykładów kart, pokaz, jak wygląda rozgrywka),
- ewentualnych filmów instruktażowych lub krótkich nagrań z rozgrywki,
- dokładniejszych przykładów zastosowania gry na lekcjach, najlepiej w postaci co najmniej dwóch różnych scenariuszy.

Nauczyciele sygnalizowali, że takie materiały wideo i przykłady mogłyby jeszcze mocniej ułatwiać sobie wyobrażenie, jak gra funkcjonowała „na żywo”.

9.4. Gry dla innych grup i poziomów

Pojedyncze odpowiedzi wskazały:

- potrzebę pomyślenia o grach dla bibliotek szkolnych,
- chęć rozwoju gier „tego typu” dla uczniów młodszych klas (np. wczesnoszkolnych).

9.5. Więcej informacji w opisie projektu

Jedna z osób sugerowała, że w materiałach informacyjnych można było zamieścić bardziej szczegółowy opis projektu i gry – w tym więcej informacji o tym, jak wygląda praca z grą poza samym webinar.

10. Inne formy wsparcia dydaktycznego

Na pytanie:

„Jakim innym rodzajem wsparcia dydaktycznego byłby/byłaby Pan/i zainteresowany/a?”
odpowiedziały **22 osoby**.

10.1. Gry i materiały dydaktyczne

Nauczyciele bardzo często wskazywali potrzebę dalszych gier i materiałów:

- ogółem nauczyciele deklarowali zainteresowanie „innymi grami”, „kolejnymi grami” i „wszelkimi grami i materiałami pomagającymi przeprowadzać nieszablonowe lekcje”,
- pojawiły się konkretne oczekiwania na gry krótsze, możliwe do wykorzystania przez uczniów samodzielnie w domu.

10.2. Materiały do godzin wychowawczych i edukacji obywatelskiej

Respondenci wskazali zainteresowanie:

- materiałami do przeprowadzania godzin wychowawczych, gotowymi scenariuszami o tematyce społecznej,
- pakietami ćwiczeń do realizacji zajęć z edukacji obywatelskiej oraz prostymi scenariuszami gier dydaktycznych możliwych do realizacji w czasie jednej lekcji.

10.3. Formy organizacyjne: warsztaty, escape room, filmy

W odpowiedziach pojawiły się również:

- propozycja warsztatów w szkole,
- pomysł przygotowania escape roomu jako formy wsparcia dydaktycznego,
- oczekiwanie filmów instruktażowych lub nagrań przykładowej rozgrywki, które mogłyby pełnić funkcję dodatkowego wsparcia.

10.4. Wsparcie dla pracy z uczniami o specjalnych potrzebach

Jedna z odpowiedzi wskazała zapotrzebowanie na:

- narzędzia, karty pracy i gry dostosowane do pracy z dziećmi z niepełnosprawnością, co podkreślało wrażliwość nauczycieli na potrzeby grup o zróżnicowanych możliwościach poznawczych.

10.5. Wersja papierowa gry

Kilku nauczycieli powróciło do tematu wersji papierowej:

- pojawiały się prośby o możliwość otrzymania wydrukowanych gier na specjalnym papierze,
- nauczyciele wskazali, że wsparciem byłoby również umożliwienie pozyskania gotowej, papierowej wersji gry, co ułatwiłoby wdrażanie jej w szkołach, gdzie druk dużej liczby materiałów stanowił problem.

10.6. Brak konkretnych potrzeb

Część nauczycieli wskazała, że **nie miała w tej chwili konkretnych oczekiwań** („żadnym”, „na tę chwilę nie wiem”, „kwestia do zastanowienia”).

11. Źródła poszukiwania narzędzi dydaktycznych (pytanie otwarte 17)

Na pytanie:

„Gdzie szukał/a Pan/i narzędzi do wykorzystywania w pracy dydaktycznej? Prosimy o wskazanie konkretnych stron/źródeł” odpowiedziało **30 nauczycieli**.

11.1. Internet jako główne źródło

Najczęściej nauczyciele wskazali po prostu **„internet”** jako podstawowe źródło inspiracji: respondenci pisali, że korzystali z różnych **portali, blogów, forów** oraz wyszukiwarek jak np. :

<https://krolowamatma.pl>

<https://gwo.pl>

<https://www.edu-akcja.pl> ›

[zlotynauczyciel.pl](https://www.zus.pl)

<https://www.zus.pl> › edukacja › szkoły-podstawowe ›

Kapelusz z kwiatami, Konopka Magdalena - Sketchnotki - graficzne karty pracy
Graficzne karty pracy dla klas 4-8 "Godzina wychowawcza jak malowana" Sylwia Oszczuk -
bardzo pomysłowe i przydatne karty.

- część odnosiła się ogólnie do „portali edukacyjnych”.

11.2. Strony wydawnictw i portale edukacyjne

W wielu odpowiedziach pojawiły się **konkretne wydawnictwa i platformy**:

- **strony wydawnictw**: GWO, Nowa Era, Macmillan,
- **platformy typu**: Genially, Wordwall, platformy wydawnictw współpracujących ze szkołami,
- portal **Akademia Librus**.

Nauczyciele korzystali z ofert wydawnictw zarówno w zakresie materiałów, jak i gotowych narzędzi cyfrowych.

11.3. Grupy nauczycielskie w mediach społecznościowych

W kilku wypowiedziach nauczyciele wskazali, że sięgali po inspiracje w:

- grupach nauczycielskich na Facebooku, w tym w wyspecjalizowanych grupach (np. grupy polonistyczne, grupy wsparcia dla nauczycieli szkół podstawowych).

Były to miejsca wymiany praktyk, scenariuszy i pomysłów.

11.4. Ośrodki doskonalenia nauczycieli i instytucje edukacyjne

Respondenci wskazali także:

- Ośrodki Doskonalenia Nauczycieli (ODN),
- Ośrodek Rozwoju Edukacji (ORE),
- Centrum Edukacji Obywatelskiej (CEO),
- inne instytucje edukacyjne (np. szkoła edukacji, portale eksperckie dla nauczycieli).

11.5. Kursy, szkolenia i instytucje kultury

Część nauczycieli pisała o korzystaniu z:

- kursów i szkoleń,
- oferty muzeów i instytucji kultury, w tym także materiałów dostępnych np. przez Google Arts & Culture.

11.6. Biblioteki, książki i YouTube

Nauczyciele wskazali także:

- biblioteki,
- literaturę fachową i popularnonaukową,
- filmy i wykłady dostępne na YouTube (w tym wykłady uniwersyteckie) jako źródło treści uzupełniających.

11.7. Narzędzia cyfrowe: Canva, ChatGPT i inne

W kilku odpowiedziach pojawiły się konkretne narzędzia cyfrowe:

- Canva – jako narzędzie do tworzenia materiałów graficznych i dydaktycznych,
- ChatGPT / „czat gpt” – jako źródło inspiracji, pomysłów na zajęcia i podpowiedzi narzędzi,

Nauczyciele wskazali również, że istotnym źródłem inspiracji była informacja przekazywana przez dyrekcję szkoły (np. wicedyrektor) oraz wymiana doświadczeń z innymi nauczycielami.

VI. Porównanie wyników badania wstępnego i końcowego

1. Doświadczenia z grami edukacyjnymi i postrzeganie ich efektów

W badaniu wstępnym nauczyciele deklarowali, że **korzystali z gier edukacyjnych głównie sporadycznie lub często**, przy czym niewielka grupa w ogóle nie stosowała dotąd tej metody. Już na tym etapie nauczyciele wskazywali, że gry zwiększały zaangażowanie uczniów, sprzyjały integracji klasy oraz ułatwiały zrozumienie treści, ale oceny te były formułowane raczej ogólnie i na podstawie różnych, wcześniej wykorzystywanych narzędzi.

W badaniu końcowym, po udziale w webinarze i zapoznaniu się z grą „Młodzi rządzą”, nauczyciele oceniali już **konkretny produkt edukacyjny**. Zdecydowana większość badanych zgadzała się w wysokim stopniu, że zastosowanie gry mogło zwiększać zaangażowanie uczniów, sprzyjać lepszemu zrozumieniu omawianych zagadnień, integrować grupę oraz rozwijać postawy społeczne, takie jak empatia. Odsetek odpowiedzi „zdecydowanie się zgadzam” był bardzo wysoki, a odpowiedzi neutralne lub negatywne pojawiały się incydentalnie. Można było więc stwierdzić, że ogólne, dość pozytywne, ale rozproszone doświadczenia z grami edukacyjnymi, które nauczyciele opisywali w ankiecie wstępnej, uległy w ankiecie końcowej wzmocnieniu i skonkretyzowaniu – nauczyciele widzieli w „Młodzi rządzą” narzędzie o wyraźnie zidentyfikowanych, wielowymiarowych korzyściach.

2. Zmiana w obszarze kompetencji i poczucia przygotowania

W ankiecie wstępnej nauczyciele sygnalizowali potrzebę poznania nowych narzędzi dydaktycznych, rozwoju umiejętności pracy metodą symulacji oraz wsparcia w realizacji treści obywatelskich. Część respondentów wskazywała bariery związane z brakiem znajomości odpowiednich gier lub niewystarczającymi warunkami do ich zastosowania.

W ankiecie końcowej nauczyciele oceniali już wprost wpływ webinaru na ich przygotowanie do pracy z grą. Zdecydowana większość badanych wskazywała, że po szkoleniu czuła się lepiej przygotowana do korzystania z gry na lekcjach przedmiotowych oraz bardziej kompetentna w zakresie prowadzenia zajęć z tematyką obywatelską i społeczną. Nauczyciele deklarowali również, że webinar zachęcił ich do zastosowania gry „Młodzi rządzą” w pracy dydaktycznej i wychowawczej. Oznaczało to, że początkowa potrzeba wzmocnienia kompetencji została – w subiektywnej ocenie uczestników – w dużej mierze zaspokojona.

3. Motywacja do wykorzystania gry i deklaracje wdrażania

W badaniu wstępnym nauczyciele byli przede wszystkim zaintrygowani możliwością pracy z grą, ale ich nastawienie miało jeszcze charakter deklaracyjny. W ankiecie końcowej pojawiły się już konkretne plany: przeważająca większość respondentów deklarowała, że zdecydowanie lub raczej planowała wykorzystać grę „Młodzi rządzą” na swoich zajęciach. Równocześnie nauczyciele wskazywali, że webinar realnie ich do tego zmotywował. Można zatem wskazać wyraźną zmianę: od ogólnej otwartości na gry edukacyjne w badaniu wstępnym do konkretnej gotowości wdrożenia określonego narzędzia w badaniu końcowym.

4. Zmiana charakteru barier – od ogólnych do praktycznych

W badaniu wstępnym nauczyciele, opisując powody niekorzystania z gier edukacyjnych, wskazywali przede wszystkim na bariery o charakterze ogólnym: brak znajomości odpowiednich gier, brak narzędzi, czasami brak warunków organizacyjnych, rzadziej brak kompetencji. Pojawiały się one na poziomie dość ogólnym, bez nawiązywania do konkretnego rozwiązania.

W ankiecie końcowej, gdy nauczyciele odnosili się już do wdrażania gry „Młodzi rządzą” w konkretnych szkołach, bariery przybrały inny, bardziej praktyczny charakter. W odpowiedziach otwartych pojawiały się m.in.:

- trudności związane z wydrukowaniem i przygotowaniem materiałów (np. ograniczone możliwości korzystania z drukarek i laminarek w szkole),
- wyzwania czasowe, wynikające z konieczności dopasowania rozgrywki do 45 minut lekcji,
- kwestie związane z liczebnością i specyfiką klas (małe grupy wymagające modyfikacji zasad, klasy z uczniami z niepełnosprawnością intelektualną),
- potrzeba obecności dwóch nauczycieli przy prowadzeniu gry w większych klasach,
- obawy dotyczące aktywności uczniów – zarówno tych mniej chętnych do zabierania głosu, jak i tych bardzo dominujących w dyskusji.

Jednocześnie część nauczycieli wskazywała, że nie widziała szczególnych przeszkód we wdrożeniu gry. Porównanie obu badań sugerowało, że projekt w dużej mierze „rozpuścił” bariery związane z brakiem wiedzy czy kompetencji, a w ich miejsce pojawiły się bariery naturalne dla etapu praktycznej implementacji nowego narzędzia w realiach konkretnej szkoły.

5. Ewolucja oczekiwań wobec wsparcia dydaktycznego

W ankiecie wstępnej nauczyciele wyrażali przede wszystkim oczekiwanie poznania nowych narzędzi i metod, które pomogłyby im uatrakcyjnić lekcje i zwiększyć zaangażowanie uczniów. Oczekiwania te miały głównie charakter ogólny.

W ankiecie końcowej, w odpowiedziach otwartych, nauczyciele formułowali już bardzo konkretne potrzeby, odnoszące się do dalszego rozwoju oferty wsparcia: wskazywali

zainteresowanie kolejnymi grami (także krótszymi i o innej tematyce), materiałami do godzin wychowawczych, pakietami ćwiczeń do edukacji obywatelskiej, scenariuszami prostych gier dydaktycznych, filmami instruktażowymi z przykładowej rozgrywki czy narzędziami dostosowanymi do pracy z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych. W kilku odpowiedziach powracał także wątek papierowej wersji gry oraz wsparcia w przygotowaniu gotowych zestawów materiałów do wykorzystania od razu na lekcji. Można było zauważyć, że wraz z przejściem od etapu zainteresowania do etapu planowania wdrożenia, nauczyciele zaczęli formułować bardziej precyzyjne i praktyczne oczekiwania wobec wsparcia dydaktycznego.

6. Podsumowanie tendencji

Zestawienie wyników ankiety wstępnej i końcowej wskazywało na wyraźne umocnienie i uszczegółowienie postaw nauczycieli wobec gry „Młodzi rządzą” i pracy metodą symulacji.

Nauczyciele:

- utrzymywali wysoki poziom zainteresowania grami,
- po webinarze w zdecydowanej większości czuli się lepiej przygotowani do korzystania z konkretnego narzędzia,
- dostrzegali wielowymiarowe korzyści z zastosowania gry (zaangażowanie, zrozumienie treści, współpraca, postawy),
- deklarowali chęć jej wdrożenia,
- identyfikowali bariery głównie na poziomie organizacyjno-technicznych uwarunkowań pracy szkoły, a nie braku kompetencji czy przekonania co do wartości metody.

W efekcie można stwierdzić, że projekt doprowadził do przesunięcia akcentów: od ogólnej ciekawości i potrzeby wsparcia w zakresie metod aktywizujących do konkretnej gotowości wdrażania gry oraz formułowania bardzo praktycznych oczekiwań dotyczących dalszych narzędzi i materiałów dydaktycznych.

VII. Podsumowanie i odniesienie wyników ewaluacji do założeń projektu

Projekt „Młodzi rządzą – gra, która uczy zaangażowanego obywatelstwa” został zaprojektowany jako odpowiedź na rosnącą potrzebę wzmacniania edukacji obywatelskiej młodzieży oraz systemowego wsparcia nauczycieli we wdrażaniu nowego przedmiotu „edukacja obywatelska”. Jego kluczowym założeniem było połączenie **interaktywnego narzędzia edukacyjnego**, opartego na symulacji procesów demokratycznych, z **kompleksowym wsparciem dydaktycznym dla kadry pedagogicznej**.

Przeprowadzona ewaluacja – obejmująca badanie wstępne i końcowe – pozwoliła ocenić, w jakim stopniu założone cele projektu znalazły odzwierciedlenie w doświadczeniach i ocenach nauczycieli uczestniczących w działaniach.

Projekt jako odpowiedź na realne potrzeby nauczycieli

Już wyniki ankiety wstępnej pokazały, że nauczyciele biorący udział w projekcie pracowali w bardzo zróżnicowanych środowiskach szkolnych – zarówno pod względem typu szkoły,

wielkości miejscowości, jak i nauczanych przedmiotów. Jednocześnie była to w dużej mierze kadra doświadczona, z ugruntowanym warsztatem pedagogicznym, świadoma wyzwań stojących przed współczesną szkołą.

Respondenci wskazywali wówczas wyraźnie na potrzebę:

- narzędzi angażujących uczniów,
- metod uatrakcyjnających zajęcia,
- wsparcia w pracy z treściami obywatelskimi i społecznymi,
- praktycznych rozwiązań możliwych do zastosowania w realiach szkolnych.

Te potrzeby były spójne z głównymi założeniami projektu, który zakładał wyposażenie nauczycieli w gotowe, wysokiej jakości narzędzia dydaktyczne oraz wsparcie metodyczne umożliwiające ich świadome i pewne wykorzystanie.

Gra „Młodzi rządzą” jako narzędzie realizacji celów edukacji obywatelskiej

Centralnym elementem projektu była gra „Młodzi rządzą”, symulująca obrady rady miasta i proces podejmowania decyzji publicznych. Zgodnie z założeniami projektowymi gra miała:

- przybliżać młodzieży mechanizmy funkcjonowania demokracji lokalnej,
- rozwijać umiejętność argumentowania, dialogu i współpracy,
- wzmacniać poczucie sprawczości i odpowiedzialności za wspólnotę.

Wyniki ankiety końcowej potwierdziły, że nauczyciele dostrzegali w grze właśnie te wartości. Zdecydowana większość respondentów wysoko oceniła potencjalne efekty zastosowania gry, wskazując na jej zdolność do:

- zwiększania zaangażowania uczniów,
- wspierania zrozumienia złożonych zagadnień społecznych i obywatelskich,
- budowania relacji i współpracy w grupie,
- rozwijania postaw społecznych, w tym empatii i odpowiedzialności.

Oznacza to, że kluczowe cele projektu w odniesieniu do młodzieży zostały przez nauczycieli rozpoznane i uznane za realnie osiągalne dzięki zaproponowanemu narzędziu.

Wsparcie nauczycieli i rozwój kompetencji metodycznych

Jednym z istotnych założeń projektu było wsparcie nauczycieli w zakresie przygotowania do prowadzenia zajęć z edukacji obywatelskiej, w tym rozwijania kompetencji metodycznych związanych z pracą metodą symulacji i gier edukacyjnych.

Porównanie wyników ankiety wstępnej i końcowej pokazuje wyraźną zmianę w tym obszarze.

W badaniu wstępnym nauczyciele często wskazywali na:

- ograniczone doświadczenie w pracy z grami,
- brak znajomości odpowiednich narzędzi,
- potrzebę wsparcia w realizacji nowych treści programowych.

Po udziale w webinarach i zapoznaniu się z grą „Młodzi rządzą” zdecydowana większość respondentów deklarowała, że:

- czuła się lepiej przygotowana do korzystania z gry podczas zajęć,
- postrzegała swoje kompetencje w zakresie realizacji treści obywatelskich jako wyższe,

- została realnie zachęcona do wykorzystania gry zarówno w pracy dydaktycznej, jak i wychowawczej.

Wyniki te wskazują, że działania projektowe – w szczególności webinary i materiały dydaktyczne – w dużej mierze zrealizowały cel polegający na wzmocnieniu kompetencji nauczycieli i obniżeniu bariery wejścia w pracę z nowym narzędziem.

Od ogólnej otwartości do gotowości wdrożeniowej

Istotnym elementem ewaluacji było także uchwycenie zmiany postaw nauczycieli wobec samego wykorzystania gry w praktyce szkolnej. W badaniu wstępnym dominowała postawa otwartości i zainteresowania, ale często jeszcze bez jednoznacznych deklaracji wdrożeniowych. Nauczyciele dopiero poznawali narzędzie i jego możliwości.

W badaniu końcowym sytuacja uległa wyraźnej zmianie. Zdecydowana większość respondentów deklarowała zamiar wykorzystania gry „Młodzi rządzą” w swoich zajęciach.

Oznacza to przesunięcie:

- od etapu poznawczego i eksploracyjnego,
- do etapu konkretnego planowania zastosowania gry w praktyce dydaktycznej.

Zmiana ta jest szczególnie istotna z perspektywy celów projektu, który zakładał nie tylko stworzenie gry, lecz przede wszystkim jej realne użycie w szkołach.

Zmiana charakteru barier – naturalny etap wdrażania

Ewaluacja pokazała również interesującą zmianę w sposobie postrzegania barier. W ankiecie wstępnej nauczyciele wskazywali głównie bariery ogólne – brak narzędzi, brak wiedzy, brak warunków. W ankiecie końcowej bariery miały już charakter praktyczny i organizacyjny, związany z:

- czasem trwania lekcji,
- przygotowaniem materiałów,
- specyfiką grup uczniowskich,
- organizacją pracy w szkole.

Jednocześnie część nauczycieli deklarowała, że nie napotkała istotnych trudności. Taki obraz jest spójny z logiką projektu: po usunięciu barier kompetencyjnych i informacyjnych naturalnie ujawniają się wyzwania typowe dla etapu wdrażania innowacyjnego narzędzia w zróżnicowanych realiach szkolnych.

Spójność wyników z założeniami projektu

Całościowa analiza wyników ankiety wstępnej i końcowej wskazuje na wysoką spójność pomiędzy założeniami projektu a jego efektami z perspektywy nauczycieli. Projekt:

- odpowiadał na realnie zgłaszane potrzeby kadry pedagogicznej,
- dostarczył narzędzie postrzegane jako wartościowe i angażujące,
- wzmocnił kompetencje nauczycieli w obszarze edukacji obywatelskiej,
- zwiększył gotowość do stosowania metod aktywizujących w pracy z młodzieżą.

Jednocześnie ewaluacja pozwoliła zidentyfikować obszary wymagające dalszego rozwoju i doprecyzowania, co stało się podstawą do sformułowania rekomendacji na kolejne etapy upowszechniania i doskonalenia gry „Młodzi rządzą”.

Na podstawie sugestii respondentów opracowano tabelę rekomendacji w zakresie jeszcze większego zwiększania skuteczności gry w pracy dydaktycznej.

Tabela rekomendacji

Obszar	Rekomendacja	Uzasadnienie (na podstawie badania)	Proponowane działania
1. Materiały do gry	Zapewnienie gotowych zestawów drukowanych	Nauczyciele wskazywali trudności z drukiem, laminowaniem i przygotowaniem kart	• Druk kompletnych zestawów gry • Udostępnienie wersji ekonomicznej i pełnej • Możliwość zamówienia zestawu w cenie produkcyjnej
2. Czas lekcji i organizacja	Opracowanie krótszej, 30–40 minutowej wersji rozgrywki	Najczęściej wymieniana bariera: trudność zmieszczenia gry w 45 minutach	• Wariant „mini” gry • Oznaczenie elementów opcjonalnych • Scenariusze „lekcja minuta po minucie”
3. Dostosowanie do różnych wielkości klas	Przygotowanie wariantów dla małych i dużych klas	Nauczyciele wskazywali na wyzwania przy klasach <10 i >25 osób	• Wersja „mini” (5–12 uczniów) • Wariant z pracą w podgrupach dla dużych klas
4. Materiały wizualne	Przygotowanie filmów instruktażowych i przykładowej rozgrywki	W wielu odpowiedziach proszono o film, prezentację, pokaz gry	• Film 2–5 minut: „Jak prowadzić grę?” • Nagranie fragmentu rozgrywki • Slajdy do wprowadzenia gry
5. Uczniowie o specjalnych potrzebach	Opracowanie uproszczonej wersji gry	Nauczyciele pracujący z uczniami z niepełnosprawnością sygnalizowali niepewność co do dostosowania gry	• Uprozczone karty • Większe piktogramy • Słownik pojęć

Obszar	Rekomendacja	Uzasadnienie (na podstawie badania)	Proponowane działania
			• Scenariusze dla klas integracyjnych
6. Dynamika pracy w klasie	Materiały o moderacji i aktywizacji uczniów	Nauczyciele obawiali się dominacji niektórych uczniów, małej aktywności innych	• Poradnik moderacji • Krótkie ćwiczenia rozgrzewkowe • Zasady kultury debaty dla uczniów
7. Rozwój oferty gier i narzędzi	Stworzenie dodatkowych gier, mini-gier i escape roomu	Duże zainteresowanie nauczycieli kolejnymi narzędziami dydaktycznymi	• „Biblioteka mini-gier obywatelskich” • Escape room o tematyce społecznej • Proste gierki na jedną lekcję
8. Materiały do godzin wychowawczych	Pakiety scenariuszy i ćwiczeń	Nauczyciele prosili o narzędzia do godzin wychowawczych	• Gotowe scenariusze o empatii, współpracy, samorządności • Karty pracy
9. Wersja papierowa gry	Udostępnienie opcjonalnych gotowych druków	Wielokrotne prośby o gotową, papierową wersję	• Wysłanie drukowanych zestawów do szkół • Print-on-demand
10. Wzmocnienie komunikacji i dystrybucji	Upowszechnienie informacji wśród organów prowadzących i dyrektorów	Nauczyciele sugerowali, że informacja o projekcie nie wszędzie dotarła	• Mailing do organów prowadzących • Pakiet informacji dla dyrekcji • Strona „wszystko o grze”

Obszar	Rekomendacja	Uzasadnienie (na podstawie badania)	Proponowane działania
11. Rozwój szkoleń	Kolejne moduły webinarowe, warsztaty w szkołach	Nauczyciele wyrażali chęć dalszego szkolenia	• Mini-webinary tematyczne • Warsztaty stacjonarne • Szkolenia nt. AI w dydaktyce
12. Społeczność nauczycieli	Budowa grupy wymiany doświadczeń	Nauczyciele korzystają głównie z grup FB i forów	• Grupa FB „Młodzi rządzą – praktycy” • Cykl case studies • Możliwość zadawania pytań ekspertom
13. Materiały wspierające wdrożenie	Słownik pojęć, karty ułatwiające rolę nauczyciela	Pojawiały się prośby o uproszczenie wprowadzania pojęć	• Wizualny słownik pojęć • Checklisty dla nauczyciela • FAQ do wdrażania gry