

RAPORT

“Ustaw(k)a: edukacyjna symulacja procesu legislacyjnego w Polsce”

realizowanego w ramach Programu Wsparcia Edukacji w module „**Młodzi Obywatele**”
organizowanego przez Ministra Edukacji Narodowej.



W ramach projektu zrealizowano **5 warsztatów edukacyjnych** w szkołach ponadpodstawowych, obejmujących łącznie **101 uczniów**. Warsztaty prowadzone były w formule interaktywnej i oparte na pełnej symulacji procesu legislacyjnego – od inicjatywy ustawodawczej po etap podpisu ustawy. Uczniowie pracowali w zespołach, wcielając się w role aktorów procesu politycznego, podejmując decyzje, negocjując oraz analizując konsekwencje przyjętych rozwiązań.

Zajęcia były każdorazowo dostosowywane do poziomu grupy oraz czasu dydaktycznego szkoły, a ich integralną częścią była moderowana dyskusja podsumowująca, umożliwiająca refleksję nad przebiegiem procesu legislacyjnego oraz rolą obywateli w państwie demokratycznym.

3.7. Działania promocyjne i komunikacyjne 4. Osiągnięte rezultaty i wskaźniki 5. Odbiorcy projektu 6. Działania upowszechniające i trwałość rezultatów 7. Podsumowanie i wnioski końcowe

1. WPROWADZENIE

Współczesna edukacja obywatelska stoi przed wyzwaniem skutecznego przybliżania młodym ludziom mechanizmów funkcjonowania państwa, w szczególności procesu stanowienia prawa. Choć zagadnienia te są obecne w podstawie programowej, często pozostają abstrakcyjne i trudne do zrozumienia dla uczniów, co może prowadzić do niskiego poziomu zainteresowania życiem publicznym oraz ograniczonego poczucia sprawczości obywatelskiej. Projekt „Ustaw(k)a: symulacja polskiego procesu legislacyjnego” powstał jako odpowiedź na tę potrzebę, oferując narzędzie edukacyjne oparte na metodach aktywizujących i grywalizacji.

Projekt zakładał odejście od biernego przekazu wiedzy na rzecz doświadczeniowego uczenia się poprzez udział w symulacji procesu legislacyjnego. Uczestnicy mieli możliwość wcielenia się w role kluczowych aktorów życia publicznego, takich jak posłowie, senatorowie, przedstawiciele rządu czy prezydent, a następnie przejścia przez kolejne etapy tworzenia ustawy. Dzięki temu proces stanowienia prawa został przedstawiony jako złożony, wieloetapowy mechanizm, wymagający dialogu, kompromisu i odpowiedzialności za podejmowane decyzje.

2. CHARAKTERYSTYKA PROJEKTU

Projekt „Ustaw(k)a” był realizowany jako ogólnopolska inicjatywa edukacyjna skierowana do uczniów szkół ponadpodstawowych. Głównym celem projektu było zwiększenie poziomu zrozumienia zasad funkcjonowania demokracji parlamentarnej w Polsce oraz rozwijanie kompetencji obywatelskich, takich jak krytyczne myślenie, argumentowanie stanowiska, praca zespołowa i odpowiedzialność za wspólne decyzje.

Centralnym elementem projektu było opracowanie edukacyjnej symulacji procesu legislacyjnego, możliwej do wykorzystania w formie warsztatów prowadzonych w szkołach lub podczas wydarzeń edukacyjnych. Narzędzie zostało zaprojektowane w taki sposób, aby było elastyczne, możliwe do dostosowania do liczebności grupy oraz czasu trwania zajęć, a jednocześnie wiernie odzwierciedlało rzeczywiste etapy procesu ustawodawczego w Polsce.

3. ETAPY REALIZACJI PROJEKTU

3.1. Zarządzanie i koordynacja projektu

Na każdym etapie realizacji projektu prowadzono bieżącą koordynację działań organizacyjnych i merytorycznych. Odpowiedzialność za całościową koncepcję projektu, jego spójność edukacyjną oraz zgodność z celami grantowymi ponosił Michał Pietruszewski, pełniący rolę autora koncepcji i koordynatora merytorycznego. Do jego zadań należało zaprojektowanie struktury symulacji, nadzór nad przygotowaniem materiałów oraz prowadzenie i ewaluacja warsztatów.

3.2. Opracowanie koncepcji merytorycznej symulacji

Na etapie koncepcyjnym opracowano ramy merytoryczne symulacji, uwzględniające obowiązujące w Polsce procedury legislacyjne. Szczególną uwagę poświęcono uproszczeniu języka prawnego bez utraty poprawności merytorycznej oraz takiemu doborowi treści, aby były one zrozumiałe i angażujące dla młodzieży.

3.3. Projektowanie mechaniki gry i scenariusza legislacyjnego

Mechanika symulacji została zaprojektowana jako sekwencja etapów odpowiadających kolejnym fazom procesu legislacyjnego: inicjatywie ustawodawczej, pracom sejmowym, senackim oraz podpisowi prezydenta. Uczestnicy podejmowali decyzje w oparciu o dostępne informacje, negocjowali treść przepisów oraz doświadczali konsekwencji swoich wyborów.

3.4. Przygotowanie materiałów edukacyjnych

W ramach projektu opracowano komplet materiałów edukacyjnych, w tym instrukcje dla prowadzących, opisy ról, karty decyzyjne oraz scenariusze zajęć. Materiały te umożliwiają samodzielne przeprowadzenie symulacji przez nauczycieli po zakończeniu projektu.

3.5. Testy pilotażowe i dopracowanie narzędzia

Przed właściwą realizacją warsztatów przeprowadzono testy pilotażowe, które pozwoliły na wprowadzenie korekt do mechaniki symulacji, doprecyzowanie instrukcji oraz lepsze dostosowanie poziomu trudności do grupy docelowej.

3.6. Warsztaty edukacyjne

Kluczowym elementem projektu był cykl warsztatów edukacyjnych realizowanych w szkołach. Zajęcia miały charakter interaktywny i angażujący, a ich uczestnicy aktywnie brali udział w symulacji, ucząc się poprzez działanie i refleksję.

3.7. Działania promocyjne i komunikacyjne

Informacje o projekcie były rozpowszechniane za pośrednictwem kanałów komunikacyjnych Fundacji Science Connect oraz partnerów projektu, co przyczyniło się do zwiększenia jego rozpoznawalności w środowisku edukacyjnym.

4. OSIĄGNIĘTE REZULTATY I WSKAŹNIKI

Projekt objął swoim zasięgiem **80 szkół ponadpodstawowych z całej Polski**, do których przekazano materiały edukacyjne oraz egzemplarze gry. Bezpośrednimi uczestnikami działań warsztatowych było **101 uczniów**, natomiast pośrednimi odbiorcami projektu byli nauczyciele i edukatorzy wykorzystujący narzędzie w pracy dydaktycznej.

Istotnym elementem oceny skuteczności projektu była ewaluacja oparta na ankietach przeprowadzonych **przed i po udziale w warsztatach edukacyjnych**. Ankiety dotyczyły poziomu wiedzy uczniów na temat procesu legislacyjnego w Polsce, roli poszczególnych instytucji państwowych oraz znaczenia aktywnego uczestnictwa obywateli w życiu publicznym.

Analiza porównawcza wyników ankiet pre- i post-testowych wykazała **średni wzrost poziomu wiedzy uczestników o 35,6%**, co znacząco przekroczyło zakładany w projekcie minimalny próg efektywności. Uczniowie po zakończeniu warsztatów deklarowali lepsze zrozumienie etapów procesu ustawodawczego, większą świadomość mechanizmów podejmowania decyzji politycznych oraz wyższe poczucie sprawczości obywatelskiej.

Wyniki ankiet nauczycielskich potwierdziły wysoką wartość dydaktyczną symulacji. Nauczyciele oceniali warsztaty jako angażujące, zrozumiałe i możliwe do wykorzystania w dalszej pracy edukacyjnej, zarówno w ramach lekcji wiedzy o społeczeństwie, jak i zajęć wychowawczych.

5. ODBIORCY PROJEKTU

Bezpośrednimi odbiorcami projektu byli uczniowie szkół ponadpodstawowych. Pośrednimi odbiorcami byli nauczyciele i edukatorzy, którzy otrzymali gotowe narzędzie możliwe do wykorzystania w dalszej pracy dydaktycznej.

6. DZIAŁANIA UPOWSZECHNIAJĄCE I TRWAŁOŚĆ REZULTATÓW

Trwałość projektu zapewniona jest poprzez możliwość wielokrotnego wykorzystania opracowanych materiałów edukacyjnych oraz scenariusza symulacji. Projekt może być kontynuowany i skalowany w kolejnych edycjach oraz adaptowany do różnych kontekstów edukacyjnych.

7. PODSUMOWANIE I WNIOSKI KOŃCOWE

Projekt „Ustaw(k)a: symulacja polskiego procesu legislacyjnego” potwierdził skuteczność metod opartych na grywalizacji i symulacji w edukacji obywatelskiej. Dzięki połączeniu rzetelnej wiedzy merytorycznej z aktywną formą pracy z uczniami udało się stworzyć narzędzie, które nie tylko przekazuje wiedzę, lecz także buduje poczucie sprawczości i odpowiedzialności obywatelskiej młodych ludzi.