

STEERING TECHNOLOGY IN THE EDUCATION SYSTEM

lesson plan by John Sudar



The image shows the cover of a brochure for the DEB@TA program. It features a dark blue header and footer. The main content area is light grey with a large, faint watermark of the Polish coat of arms (Wizja) in the background. On the left, there is a silhouette of a group of people, with one person standing and holding a sign above their head. The text is centered and includes the Polish flag, the Ministry of National Education logo, and the program title. Financial and contractual details are listed at the bottom.

  Ministerstwo
Edukacji Narodowej 

DEB@TA
MYŚLIMY, MÓWIMY, DZIAŁAMY

DOFINANSOWANO
ZE ŚRODKÓW

PROGRAMU PN. "MŁODZI OBYWATELE"

DOFINANSOWANIE : 78 824,00 zł
CAŁKOWITA WARTOŚĆ: 88 296,00 zł
DATA PODPISANIA UMOWY: 18.07.2025r.

This workshop scenario was created for the educational project DEB@TA. Think.Speak.Act., implemented within the Ministry of National Education program "Young Citizens."

Duration:

2 instructional hours (90 minutes + break + final discussion)

Participants:

Youth aged 13–14

Materials:

- Computer and projector
- Video: "Maslow's Hierarchy of Needs"
- Video: "Three Microhabits For Navigating EdTech Trends"
- Flipchart paper, markers, and sticky notes
- Printed copies of the "American School Mission Statement" (for reference)

General Workshop Objectives:

Participants will:

- Explore emerging educational technologies (AI, robotics, VR, AR, online learning).
- Understand responsible and ethical technology use in schools.
- Connect technology integration to Maslow's Hierarchy of Needs.
- Engage in hands-on activities and collaborative design challenges.
- Inspire students to envision and present a school of the future.
- Encourage critical thinking, debate, and collaboration.

Workshop Flow

1. Introduction and Icebreaker (15 min)

Objective: Activate prior knowledge regarding technology and school needs.

Activities:

- **Discussion:** The facilitator initiates a conversation about emerging technologies:
 - How are AI, robotics, VR, AR, and online learning currently used in your school?
- **Reflecting on Needs:** A brief brainstorming session on what students "need" to succeed in school (leading into Maslow).
- **Context Setting:** Reading the *American School Mission Statement* together to understand current educational goals.

2. Maslow's Hierarchy of Needs in Education (20 min)

Objective: Understand human needs within the school environment.

Activities:

- **Screening:** Watch a short video about Maslow's Hierarchy of Needs.
- **Group Work:** Participants break into small groups to analyze how the five levels of needs are met at their school:
 - Physiological, Safety, Love & Belonging, Esteem, Self-Actualization.
 - *Discussion question:* To what degree are these needs currently being met?
- **Plenary:** Groups share their findings with the whole class.

3. Education and Technology – Finding Balance (20 min)

Objective: Learn to balance technological efficiency with the human element.

Activities:

- **Screening:** Watch the video "Three Microhabits For Navigating EdTech Trends".
- **Discussion:** The facilitator leads a discussion on the video's key points:
 1. Cultivating a curiosity-driven mindset.
 2. Integrating immersive technologies.
 3. Leveraging AI for human-centered leadership.
- **Key Question:** How do we ensure a proper balance between the efficiency of AI and the need to maintain a human connection?

4. Design Challenge: The School of the Future 2035 (25 min)

Objective: Apply knowledge to design a technology-integrated, human-centered school system.

Activities:

- **Group Task:** Students work in small groups to design "The School of the Future (2035)".
- **Design Elements:** The plan must include:
 - Programs, Curricula, and Extra-Curricular Activities.
 - Physical Infrastructure and Health Services (Physical, Mental, Spiritual).
 - Multiculturalism, Inclusion, and World Citizenship Goals.
- **Tech Integration:** Groups must detail how AI, robotics, VR, and AR will be used.
- **Mission Statement:** Each group writes a statement articulating the school's core purpose and guiding principles.

5. Presentations and Wrap-up (10 min)

Objective: Present ideas and reflect on learning outcomes.

Activities:

- **Gallery Walk/Presentations:** Groups present their Plans and Mission Statements.
 - **Peer Feedback:** Participants offer constructive feedback on other groups' designs.
 - **Final Discussion:**
 - What challenges does technology pose to the "human element" of education?
 - How can we responsibly integrate these tools into future systems?
-

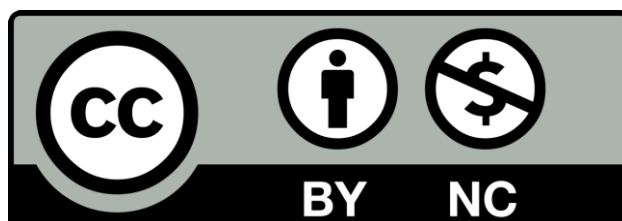
Learning Outcomes

After the workshop, students:

- Understand Maslow's Hierarchy of Needs in the context of education.
 - Can evaluate the role of advanced technology in schools.
 - Are able to design a technology-integrated school system.
 - Can formulate strategies to ensure technology is used ethically and inclusively (privacy, equity, digital safety).
 - Can apply human-centered principles in their designs.
-

License

This publication is distributed under the Creative Commons Attribution – NonCommercial (CC BY-NC 4.0) International license.



ZARZĄDZANIE TECHNOLOGIĄ W SYSTEMIE EDUKACJI

autor planu lekcji: John Sudar, Amerykańska Szkoła Podstawowa w Gdyni



  Ministerstwo
Edukacji Narodowej 

DEB@TA
MYŚLIMY, MÓWIMY, DZIAŁAMY

DOFINANSOWANO
ZE ŚRODKÓW

PROGRAMU PN. "MŁODZI OBYWATELE"

DOFINANSOWANIE : 78 824,00 zł
CAŁKOWITA WARTOŚĆ: 88 296,00 zł
DATA PODPISANIA UMOWY: 18.07.2025r.

Scenariusz powstał na potrzeby projektu DEB@TA. Myślimy.Mówimy.Działamy.
realizowanego w ramach programu Ministerstwa Edukacji Narodowej „Młodzi Obywatele”.

Czas trwania:

2 godziny dydaktyczne (90 minut + przerwa + dyskusja końcowa)

Uczestnicy:

Młodzież w wieku 13–14 lat

Materiały:

- Komputer i projektor
- Film o Piramidzie potrzeb Masłowa
- Film: „Three Microhabits For Navigating EdTech Trends”
- Papier do flipchartów, markery, karteczki samoprzylepne
- Wydrukowane egzemplarze „Misji Szkoły Amerykańskiej” (jako punkt odniesienia)

Cele ogólne warsztatu:

Uczestnicy:

- Poznają wschodzące technologie edukacyjne (AI, robotyka, VR, AR, nauczanie online).
- Zrozumieją zasady odpowiedzialnego i etycznego korzystania z technologii w szkole.
- Powiążą integrację technologii z Piramidą potrzeb Masłowa.
- Wezmą udział w zajęciach praktycznych i zespołowym projektowaniu rozwiązań.
- Zaprojektują wizję szkoły przyszłości.
- Rozwiną umiejętności krytycznego myślenia, debaty i współpracy.

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie i Icebreaker (15 min)

Cel: Aktywizacja wiedzy na temat technologii i potrzeb szkolnych.

Działania:

- **Dyskusja:** Prowadzący rozpoczyna rozmowę o nowych technologiach:
 - W jaki sposób AI, robotyka, VR, AR i nauka online są obecnie wykorzystywane w Waszej szkole?
- **Refleksja o potrzebach:** Krótka burza mózgów na temat tego, czego uczniowie „potrzebują”, aby odnieść sukces (wprowadzenie do Masłowa).
- **Kontekst:** Wspólne odczytanie „Misji Szkoły Amerykańskiej” w celu zrozumienia obecnych celów edukacyjnych.

2. Piramida potrzeb Masłowa w edukacji (20 min)

Cel: Zrozumienie potrzeb człowieka w środowisku szkolnym.

Działania:

- **Projekcja:** Obejrzenie krótkiego filmu o Piramidzie potrzeb Masłowa.
- **Praca w grupach:** Uczestnicy dzielą się na małe grupy, aby przeanalizować, jak w ich szkole zaspokajane jest 5 poziomów potrzeb:
 - Fizjologiczne, Bezpieczeństwa, Przynależności, Uznanie, Samorealizacji.
 - *Pytanie do dyskusji:* W jakim stopniu te potrzeby są obecnie realizowane?
- **Podsumowanie na forum:** Grupy dzielą się swoimi wnioskami z całą klasą.

3. Edukacja i Technologia – Znalezienie równowagi (20 min)

Cel: Nauka balansowania między wydajnością technologiczną a czynnikiem ludzkim.

Działania:

- **Projekcja:** Obejrzenie filmu „Trzy mikronawyki w nawigowaniu trendami EdTech”.
- **Dyskusja:** Prowadzący omawia kluczowe punkty filmu:
 1. Kształtowanie postawy opartej na ciekawości.
 2. Integracja technologii immersyjnych.
 3. Wykorzystanie AI do przywództwa zorientowanego na człowieka.
- **Kluczowe pytanie:** Jak zapewnić równowagę między korzyściami z AI a potrzebą zachowania relacji międzyludzkich?

4. Wyzwanie projektowe: Szkoła Przyszłości 2035 (25 min)

Cel: Zastosowanie wiedzy do zaprojektowania systemu szkolnego zintegrowanego z technologią.

Działania:

- **Zadanie grupowe:** Uczniowie pracują w małych zespołach nad projektem „Szkoła Przyszłości (2035)”.
- **Elementy projektu:** Plan musi uwzględniać:
 - Programy nauczania i zajęcia pozalekcyjne.
 - Infrastrukturę fizyczną oraz usługi zdrowotne (fizyczne, psychiczne, duchowe).
 - Cele związane z wielokulturowością, inkluzywnością i obywatelstwem świata.
- **Integracja technologii:** Grupy muszą szczegółowo opisać wykorzystanie AI, robotyki, VR i AR.
- **Misja Szkoły:** Każda grupa redaguje oświadczenie określające główny cel szkoły i jej zasady przewodnie.

5. Prezentacje i Podsumowanie (10 min)

Cel: Prezentacja pomysłów i refleksja nad efektami uczenia się.

Działania:

- **Prezentacje:** Grupy przedstawiają swoje Plany i Misje Szkoły.
 - **Feedback:** Uczestnicy udzielają konstruktywnych informacji zwrotnych innym zespołom.
 - **Dyskusja końcowa:**
 - Jakie wyzwania technologia stawia przed „czynnikiem ludzkim” w edukacji?
 - Jak odpowiedzialnie integrować te narzędzia w przyszłych systemach?
-

Efekty uczenia się

Po warsztacie uczniowie:

- Rozumieją Piramidę potrzeb Masłowa w kontekście edukacji.
- Potrafią ocenić rolę zaawansowanych technologii w szkole.
- Potrafią zaprojektować system szkolny zintegrowany z technologią.
- Formułują strategie zapewniające etyczne i inkluzywne korzystanie z technologii (prywatność, równość, bezpieczeństwo cyfrowe).
- Stosują zasady projektowania zorientowanego na człowieka (Human-Centered Principles).

Licencja:

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne (CC BY-NC 4.0) Międzynarodowe.

