

Wydziałowy Budżet Obywatelski 2025 — wykaz zgłoszonych pomysłów

1. Pokój nauki

Opis: Projekt zakłada stworzenie specjalnego pokoju nauki wyposażonego w materiały papiernicze (kartki, flamastry, kleje, nożyczki), przedłużacze, słuchawki wyciszające oraz stoły sprzyjające nauce indywidualnej i grupowej. Przestrzeń ta miałaby zapewnić spokojne warunki do pracy i nauki w przeciwieństwie do obecnych, często hałaśliwych pomieszczeń.

2. StudyHub

Opis: Projekt zakłada stworzenie przestrzeni „StudyHub” — przyjaznego miejsca do nauki, spotkań kół naukowych i pracy zespołowej. Pomieszczenie byłoby wyposażone w stół, tablice, materiały biurowe, czajnik, pufy i kubki, a jego rezerwacja odbywałaby się online. Celem jest integracja i rozwój współpracy między studentami.

3. Teatrmacja

Opis: Projekt zakłada wspólne wyjście studentów Wydziału Pedagogicznego do teatru. Celem jest integracja, wymiana doświadczeń i rozwój kompetencji kulturalnych poprzez wspólne uczestnictwo w wydarzeniach teatralnych.

4. Kinowe spotkanie z Amelią

Opis: Wydarzenie filmowe dla całej społeczności Wydziału Pedagogicznego, połączone z prelekcją i dyskusją na temat filmu „Amelia” (2001). Spotkanie ma charakter edukacyjno-integracyjny i prowadzone będzie przez dr. Piotra Zdunkiewicza — historyka kina i pedagoga.

5. Krąg komunikacji

Opis: Cykl czterech warsztatów komunikacyjnych w formie „kręgu”, prowadzonych przez dr. Artura Majera z łódzkiej Szkoły Filmowej. Spotkania mają rozwijać umiejętność słuchania i budowania relacji, wspierać integrację społeczności wydziałowej oraz rozwijać kompetencje miękkie studentów pedagogiki.

6. Przystępny Kopernik

Opis: Zakup 51 biletów do Centrum Nauki Kopernik, umożliwiający studentom doświadczenie nauki przez eksperyment i praktykę. Projekt ma na celu rozwijanie kreatywności i inspiracji wśród przyszłych pedagogów poprzez poznanie nowoczesnych metod edukacji.

7. Zgrajmy się! Planszówkowa integracja

Opis: Projekt polega na organizacji cyklicznych spotkań integracyjnych z grami planszowymi na wydziale oraz doposażeniu biblioteczki gier w ok. 15–20 nowych tytułów (np. *Dixit*, *Carcassonne*, *Ticket to Ride*, *Splendor*). Inicjatywa ma na celu integrację społeczności akademickiej i rozwój relacji międzypokoleniowych.