

Děti samy rozhodly, jak vylepší školu

01.03.2022

Želva, permanentka do zoo nebo knihovna ze hry Minecraft. Děti využily participativní rozpočty k tomu, aby samy vylepšily svou školu.



Projekt, jehož hlavními protagonisty jsou děti, neřeknou na žižkovských školách jinak než „péběčko“. Pojmenování vychází z anglického participatory budgeting čili participativní rozpočet a jeho podstatou je, že žáci sami vymyslí, čím by chtěli svou školu vylepšit. „Jednotlivé třídy pak prosazují svůj nápad tím, že malují plakáty, vymýšlejí nástěnky a přesvědčují spolužáky. O vítězi nakonec rozhodne celoškolní hlasování. Všechny tyto kompetence jsou důležité pro reálný život,“ vysvětluje předseda výboru pro výchovu a vzdělávání Michal Vronský.

Péběčko proběhlo na všech místních základkách poprvé loni. Dnes jsou vítězné projekty, na které každá škola dostala 25 tisíc korun, už hotové. Na základní škole Lupáčova vyhrál návrh páťáků, kteří chtěli želvu. „Paní učitelka připravila školení, děti pak kreslily plakáty, co želvě svědčí a co jí naopak dobře nedělá, nebo ji modelovaly z moduritu,“ popisuje ředitel školy Jiří Kopecký. Díky tomu, že část financí zbyla, dostalo se i na druhý nápad: sezení na chodbách a společenské hry.

Jinak probíhal projekt ve škole v Cimburkově ulici. „Děti chtěly prosadit na školní dvorek bazén nebo eskalátory po celé budově, aby nemusely chodit do schodů,“ říká pobaveně učitelka Kristýna Šilhavá. Příprava projektů zasáhla do mnoha předmětů. „Texty se psaly v hodině českého jazyka, plakáty jsme malovaly v rámci výtvarné výchovy, v informatice si děti vyhledaly, co kolik stojí, a v matematice si pak zkoušely ceny zasadit do celkového rozpočtu,“ dodává její kolegyně Anna Pipková. Vítězem se nakonec stala permanentka do trojské zoo, kterou postupně navštíví celá škola. I tady zbyly v rozpočtu peníze, takže zelenou mohl dostat ještě „papíromat“. „Je to automat na veškeré propisky, tužky, fixy, pravítka, kružítko a další potřeby. Původně si kantoři mysleli, že ho děti nevyužijí, ale opak je pravdou. Chodí tam už automaticky, a tak hodně odpadly omluvy, že nemají to či ono,“ pochvaluje si zařízení Kristýna Šilhavá.

I škola v Jeseniově ulici dotáhla už projekty do konce. „Na prvním stupni vyhrála knihovna z oblíbené počítačové hry Minecraft,“ říká pedagožka Marcela Šířová. „Je hodně barevná, udělal ji truhlář a stojí ve školním klubu. Za zbytek peněz jsme pořídili křesla na každé školní patro.“ Protože se participativní financování osvědčilo, vyzkouší si ho letos znovu devět škol.