

Ekonomiczny Uniwersytet Dziecięcy



Temat:

Młody kierownik projektu

Odkryj, jak zarządzać projektami i prowadzić zespół do sukcesu

Marcin Rogoza

Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

Data: 17.11.2025 r.



Wprowadzenie



Urodziny

Planowałeś swoją imprezę urodzinową?



Wycieczka

Organizowałeś klasową



Impreza

Przygotowywałeś klasowe wydarzenie?



Wprowadzenie



Jeśli tak to już byłeś
kierownikiem małego projektu !



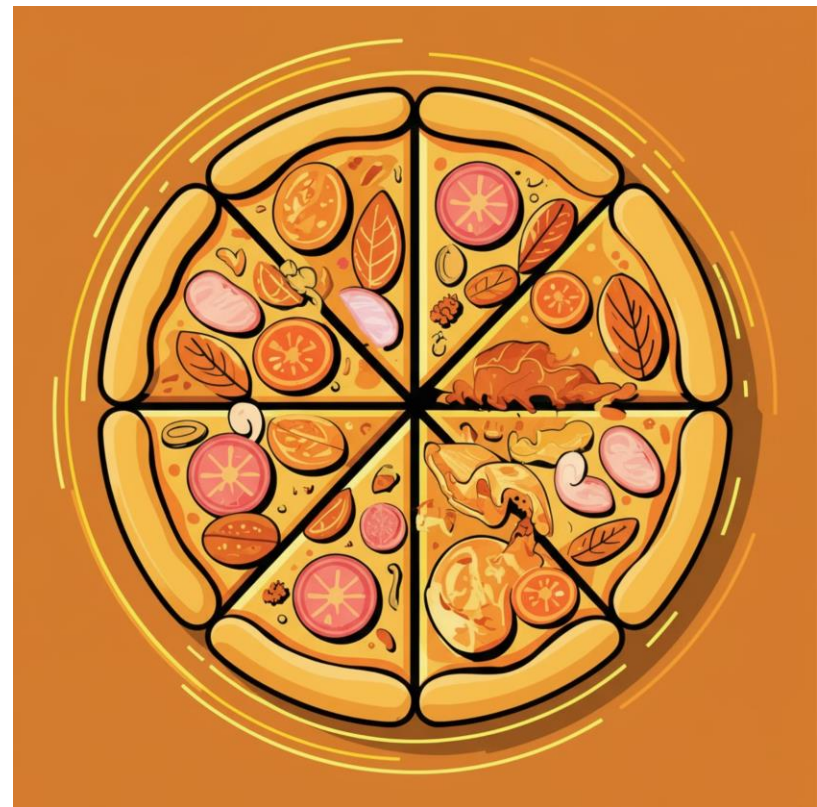
Pizza marzeń! - mini projekt

Wyobraź sobie...

Planujesz klasową pizzę marzeń. Musisz:

- Zdecydować, co kupić
- Kto przyniesie serwetki
- Kto zamówi pizzę
- Kto posprząta

To właśnie mini-projekt!



Czym jest projekt



Pomysł

Masz świetny pomysł na coś nowego



Plan

Tworzysz plan działania



Działanie

Realizujesz swój plan



Rezultat

Osiągasz cel!



Projekt ma **początek i koniec** – nie trwa wiecznie. Ma konkretny cel, np. zbudować karmnik, przygotować przedstawienie czy urządzić dzień klasowy.

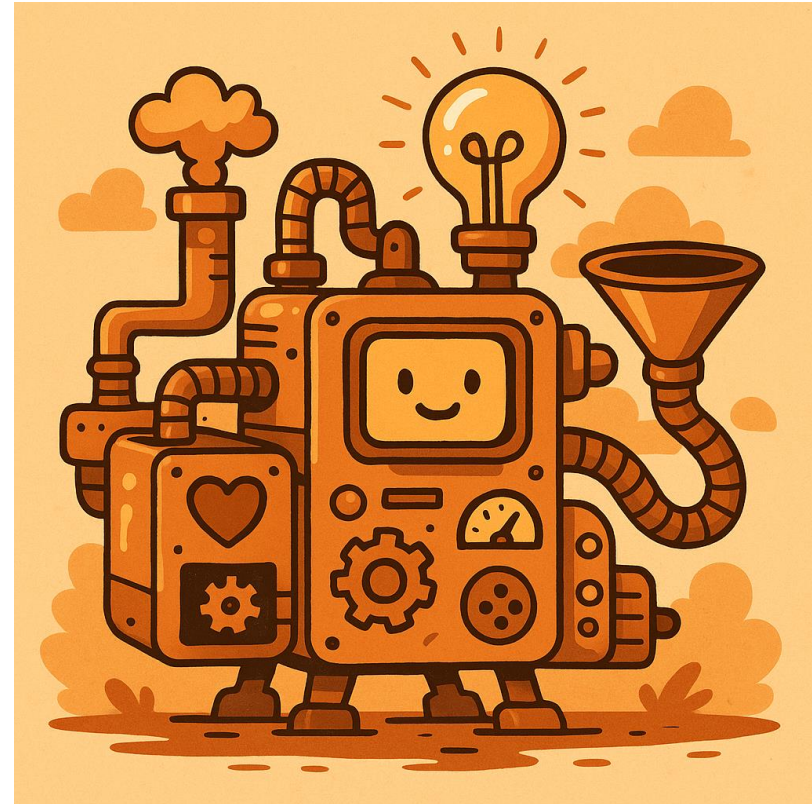
Zabawa

Narysujcie **maszynę przyszłości**

np. maszynę pomagającą ludziom,
robot sprząający miasto, itp.).

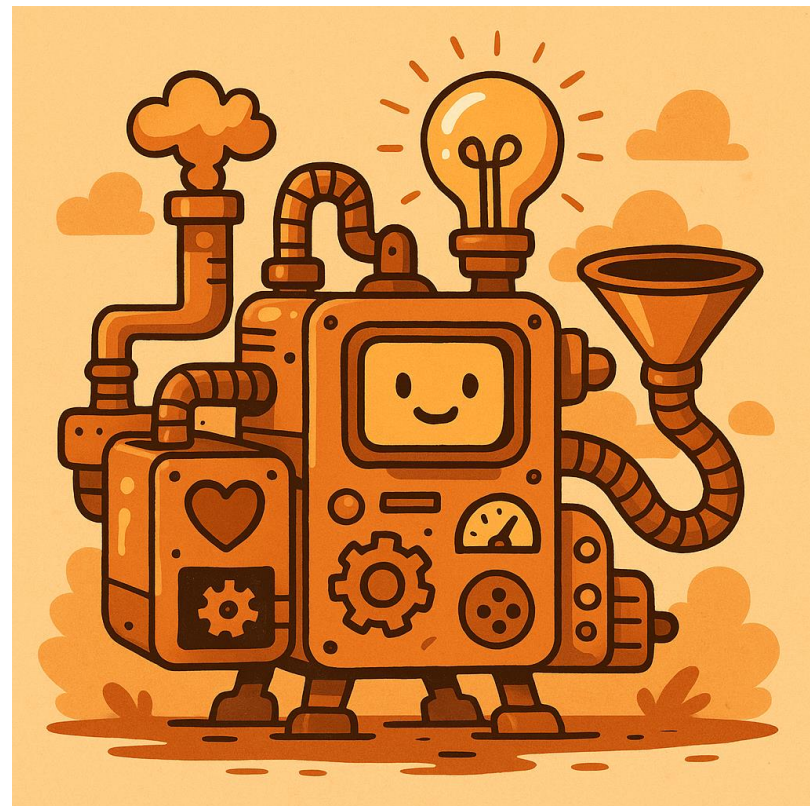
Warunek:

- każdy ma coś dopisać lub dorysować,
- decyzje muszą być wspólne.



Zabawa

Refleksje



Kim jest kierownik projektu

Kierownik projektu to **nie szef, który rozkazuje**,
tylko **organizator**, który pilnuje, żeby plan się udał.



Zadania kierownika projektu

1

Planowanie

Pomaga zaplanować, kto co robi

2

Współpraca

Dbą, żeby wszyscy współpracowali

3

Rozwiązywanie problemów

Reaguje, gdy coś nie idzie po planie

4

Świętowanie sukcesu

Cieszy się z sukcesu całej drużyny

Zabawa

Na kartkach wypiszcie cechy
dobrego **kierownika projektu**



Cechy dobrego kierownika



Cierpliwość

Potrafi spokojnie czekać i wspierać innych



Poczucie humoru

Zachowuje pozytywne nastawienie



Odpowiedzialność

Dba o realizację zadań



Pomysłowość

Znajduje kreatywne rozwiązania



Zabawa

Na małych karteczkach każdy wpisuje imię kolegi lub koleżanki, które uważa za najlepszego **kierownika** dla Waszego projektu.

Gotowe karteczki przyklejcie na dużych kartkach, gdzie wymieniliście cechy dobrego **kierownika projektu**.



Zabawa

Na małych karteczkach każdy wpisuje imię kolegi lub koleżanki, które uważa za najlepszego **kierownika** dla Waszego projektu.

Gotowe karteczki przyklejcie na dużych kartkach, gdzie wymieniliście cechy dobrego **kierownika projektu**.

Kto w Waszych drużynach został kierownikiem projektu?
Napiszcie jego imię na dużej kartce ponad listą cech 😊



Zespół i współpraca

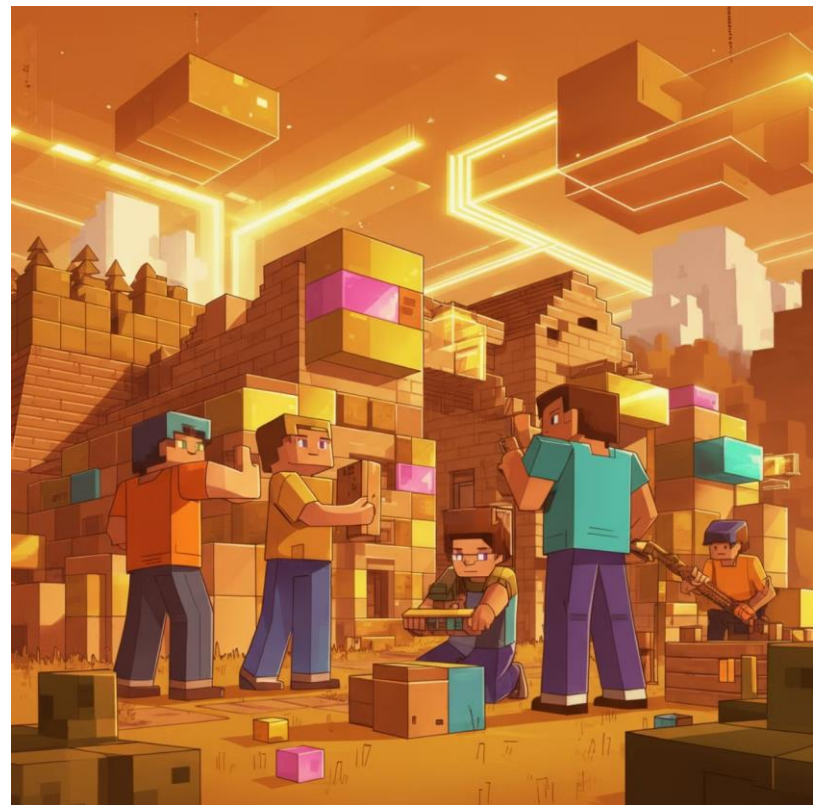
Przykład z Minecrafta

Chcecie zbudować wioskę:

- **Ktoś kopie** surowce
- **Ktoś buduje** konstrukcje
- **Ktoś zbiera** jedzenie

Kierownik projektu **łączy** wysiłki innych
i pomaga zespołowi osiągnąć wspólny cel.

Bez współpracy – nie działa!





Czas na praktykę!

Twoja kolej

Za chwilę będziesz kierownikiem projektu!

Wspólne planowanie

Sprawdzimy, jak poradzisz sobie z zaplanowaniem czegoś wspólnie

Od pomysłu do efektu

Przejdiesz przez wszystkie etapy projektu