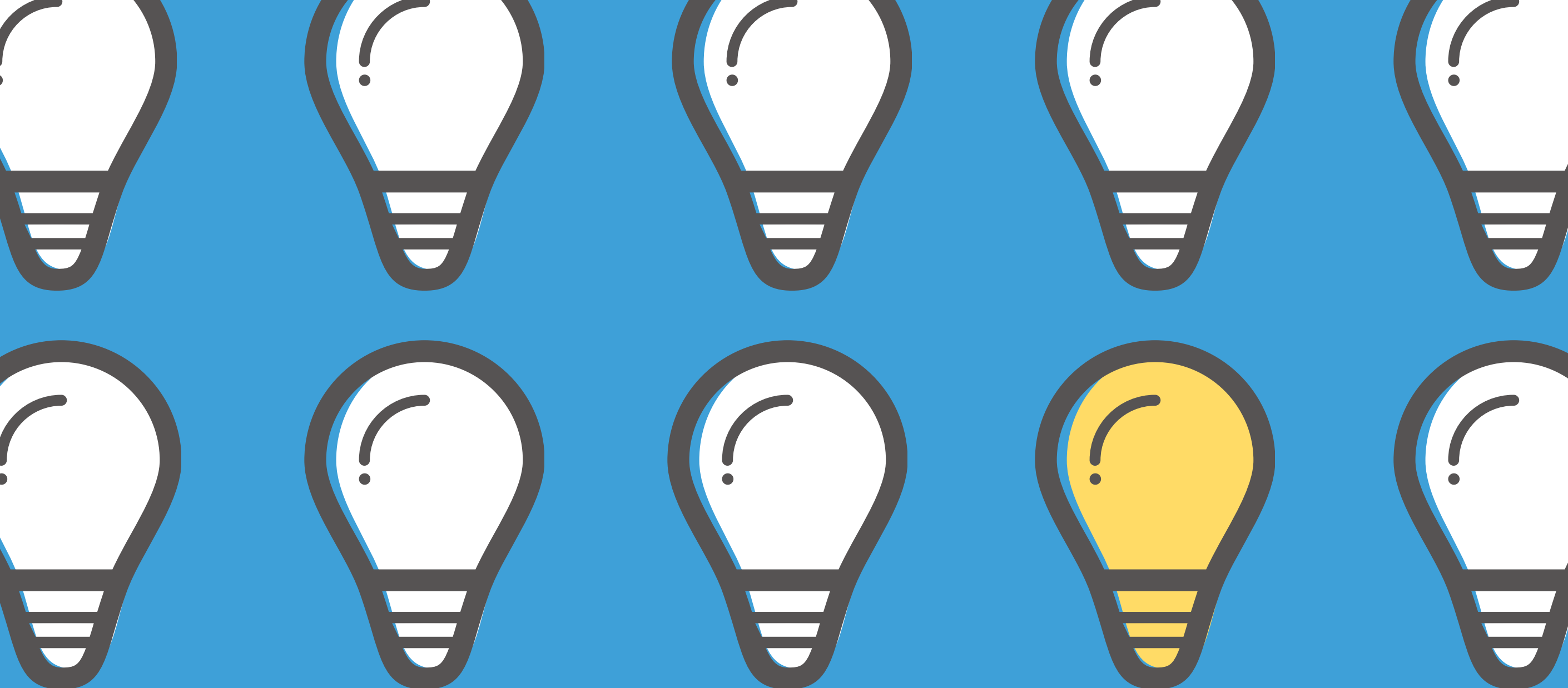
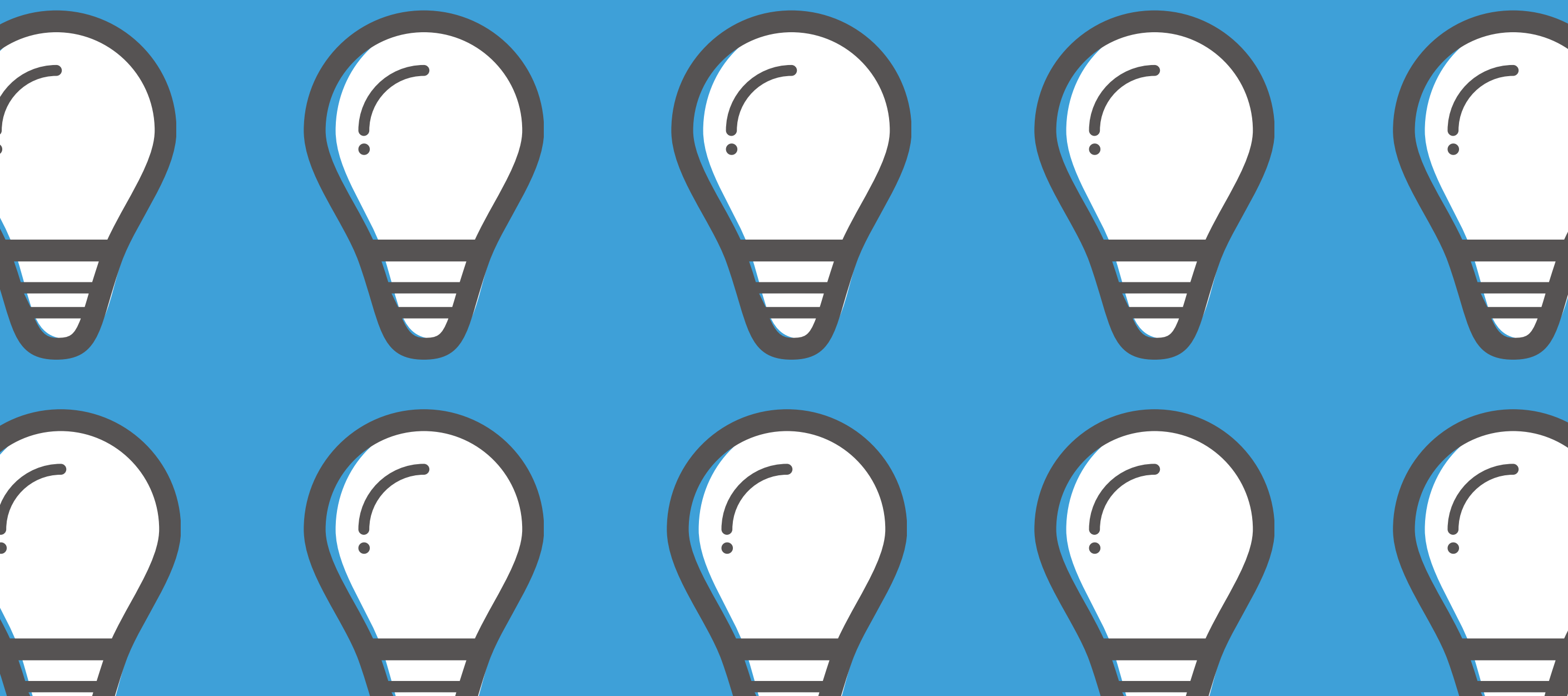




PRZEWODNIK

dla nauczycieli
i animatorów

PROGRAMY KSZTAŁCENIA I SCENARIUSZE LEKCJI
DLA UCZNIÓW KLAS 1-6 SZKÓŁ PODSTAWOWYCH



PRZEWODNIK DLA NAUCZYCIELI I ANIMATORÓW



Opracowanie w ramach projektu
"Collegium Młodych Talentów"

Collegium
Civitas

WARSZAWA 2019

Projekt "Collegium Młodych Talentów"
współfinansowany przez Unię Europejską
w ramach Europejskiego Funduszu
Społecznego, realizowany w ramach III Osi
priorytetowej: Szkolnictwo wyższe dla
gospodarki i rozwoju, Działanie 3.1
Kompetencje w szkolnictwie wyższym
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja
Rozwój

Spis treści

Wstęp	7
Programy kształcenia - idea, realizacja, efekty	11
Program kształcenia - Mój bohater - od Zeusa do Lorda Wadera	13
Ogólna charakterystyka zajęć w ramach programu	13
Efekty realizacji programu - główne wnioski z ewaluacji	18
Program kształcenia - Mała redakcja	19
Ogólna charakterystyka zajęć w ramach programu	19
Efekty realizacji programu - główne wnioski z ewaluacji	23
Program kształcenia - Moja ojczyzna przyszłości	24
Ogólna charakterystyka zajęć w ramach programu	24
Efekty realizacji programu - główne wnioski z ewaluacji	27
Scenariusze, sprawdzone rozwiązania	29
Wybrałam ten obrazek, ponieważ...	30
Bohaterowie, idole, autorytety - jak ich odróżnić?	30
Kalambury - kim jestem?	33
Domino - cechy tabloidów	32
Parlament kraju Akataku	33
Tworzenie gry planszowej	36
Podsumowanie	38
Bibliografia	41

Wstep

Współczesna edukacja stoi przed wieloma wyzwaniami. Dziś, aby przyciągnąć uwagę uczennic i uczniów, nie wystarczy już ciekawa pogadanka w klasie. Dzieci i młodzież, mając kontakt z wieloma mediami i dynamicznym, interaktywnym przekazem, postrzegają świat w szczególny sposób. Jak zauważają tacy badacze, jak Tomasz Goban-Klas (2005) czy Kazimierz Krzysztofek (2005), zmienia się ich percepcja, mają trudności z długotrwałym skupieniem uwagi, nie są cierpliwe. Zmienia się też ich sposób komunikacji, przenosząc się do świata wirtualnego i przyjmując stosowane tam formy, podczas gdy „tradycyjne” sposoby porozumiewania nieraz sprawiają młodym ludziom problemy. Jednocześnie, paradoksalnie, czego dowodzą wyniki ogólnopolskich badań, mimo ścisłego związania młodych pokoleń ze światem wirtualnym, umiejętność korzystania przez nie z zasobów internetowych nie wydaje się być dostateczna. Diagnoza dotycząca sposobów wykorzystania Internetu na lekcjach przez uczennice i uczniów wskazuje na ich nikłą znajomość narzędzi cyfrowych służących uczeniu się, a także dominację odtwórczego charakteru korzystania z Internetu. Zgodnie z rezultatami badania młodzi ludzie nie do końca kontrolują ten obszar swojego życia i nader często wykazują symptomy uzależnienia.

Z tych samych badań wynika również, że średni wiek internetowej inicjacji to niecałe 10 lat, a także to, że w świecie wirtualnym młode pokolenie zostało „opuszczone” przez dorosłych. Tak więc, dzieci same nabywają sprawności w poruszaniu się w cyberprzestrzeni, zmagają się tam z potencjalnymi zagrożeniami i ich skutkami. Autorzy raportu z badań zauważają również, że w programach szkolnych brakuje treści dotyczących edukacji informacyjnej i medialnej (Kamieniecki i in. 2017).

Inni badacze zwracają z kolei uwagę na postępującą ewolucję relacji między nauczycielami i uczniami, w których od tych pierwszych niezmiennie oczekuje się wzięcia na siebie roli autorytetu. Jednocześnie zmiany obejmują również funkcje, jakie spełniają osoby będące współczesnymi autorytetami. Nie są to już osoby, które ceni się ze względu na posiadaną przez nich wiedzę, wzorową postawę, czy pełnienie istotnych ról społecznych, osoby, które stanowią wzór do naśladowania, które darzy się bezwzględnym zaufaniem i szacunkiem. Współczesne autorytety to ludzie, którzy potrafią nie tyle dać uczniom gotową odpowiedź, co zachęcić ich do samodzielnego poszukiwania. To osoby, które dają do myślenia, podważają utarte sposoby rozumienia i rozwiązywania problemów. Rozwijające samodzielność i kreatywność (Łażewska 2013). Taka rola autorytetów wiąże się z umiejętnościami, jakie stają się kluczowe dla poradenia sobie w dzisiejszych spluralizowanych społeczeństwach, które – jak zauważa Zygmunt Bauman (2006) – charakteryzuje permanentna zmienność i płynność. Tak więc, szkoła powinna dziś uczyć umiejętności dostosowywania się do zmian. To kluczowa kompetencja, która pozwoli przyszłym absolwentom na ciągły rozwój i dzięki temu łatwiejsze znajdowanie się w dynamicznej, niestabilnej rzeczywistości.

Wśród innych kompetencji, wymienianych jako niezbędne do prowadzenia udanego życia we współczesnym świecie, a jednocześnie niedostatecznie rozwijanych we współczesnych szkołach (Fazlagić i in 2018), wskazuje się kompetencje społeczne, a szczególnie na umiejętność konstruktywnej współpracy z innymi, również wywodzącymi się z odmiennego niż uczennica lub uczeń środowiska kulturowego.

Z tego powodu, zgodnie z jedną z rekomendacji autorów opracowania dotyczącego rozwoju kompetencji proinnowacyjnych u polskich uczniów, w szkołach należy radykalnie zwiększyć liczbę zajęć prowadzonych w systemie grupowym. Taka reforma sprzyjać będzie nie tylko lepszemu rozwojowi umiejętności współdziałania z innymi, ale również uczyć będzie dzieci odpowiedzialności, dyscypliny i motywowania do pracy. Według ekspertów umiejętność pracy w grupie powinna być również obszarem oceny (Ibidem). Kompetencje te są wskazywane jako istotne również przez badaczy rynku pracy.

Można skonstatować, że współczesna szkoła, oparta na systemie ocen uzależnionym od wyników sprawdzianów testowych, wzmacnia w uczniach postawy oparte na rywalizacji, podczas gdy – jak pokazują wyniki i badania na temat zapotrzebowania na kompetencje w gospodarce i na rynku pracy (Jelonek i in. 2018) – dużo bardziej potrzebna i sprzyjająca realizacji zadań, również w środowisku pracy, jest właśnie współpraca, bycie komunikatywnym, kreatywność i łatwe nawiązywanie kontaktów, a nie konkurencja z innymi.

W dokumencie z dnia 22 maja 2018 roku Rada zwraca uwagę, między innymi, na konieczność przygotowania młodych pokoleń do postępujących zmian na rynku pracy, a więc spodziewanej automatyzacji i coraz istotniejszej roli technologii we wszystkich dziedzinach pracy i życia oraz zwiększającego się znaczenia kompetencji społecznych, obywatelskich i w zakresie przedsiębiorczości, które pozwalają zapewnić odporność i zdolność dostosowania się do zmian. Wśród kompetencji kluczowych, uznawanych przez Radę za niezbędne do prowadzenia udanego życia, wymienia się:

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji,
- kompetencje w zakresie wielojęzyczności,
- kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii,
- kompetencje cyfrowe,
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się,
- kompetencje obywatelskie,
- kompetencje w zakresie przedsiębiorczości,
- kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

Tak więc, jednym z istotnych edukacyjnych wyzwań jest zdaniem ekspertów unijnych zmienność świata i konieczność przystosowania się do tej zmienności oraz radzenia sobie z nią. Również w najnowszej podstawie programowej zwraca się uwagę na znaczenie rozwoju i wzmacniania kompetencji kluczowych u uczennic i uczniów polskich szkół. Wśród celów kształcenia w szkole podstawowej wskazuje się zatem rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość, rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania. Zwraca się też uwagę, że celem jest rozwijanie takich kompetencji dzieci, które pozwolą im na kontynuowanie edukacji i zmierzanie do ciągłego samorozwoju – jak m.in. umiejętność rozpoznawania własnych predyspozycji, rozbudzenie ciekawości poznawczej uczniów, motywacji do nauki, kształtowanie postawy otwartej wobec świata i innych ludzi. Istotne są wreszcie kompetencje związane ze zdolnością poznawania i rozumienia świata, a także aktywnością w życiu społecznym oraz odpowiedzialnością za zbiorowość. W podstawie programowej wskazuje się najważniejsze umiejętności rozwijane w ramach kształcenia ogólnego w szkole podstawowej. Wiążą się one nie tylko z umiejętnością komunikowania się w języku polskim oraz w językach obcych nowożytnych, ale także ze sprawnym wykorzystywaniem narzędzi matematyki w życiu codziennym, ze zdolnością poszukiwania, porządkowania, krytycznego analizowania oraz wykorzystania informacji z różnych źródeł; z kreatywnym rozwiązywaniem problemów z różnych dziedzin, ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki, w tym programowania, z rozwiązywaniem problemów z wykorzystaniem technik mediacyjnych, ze zdolnością pracy w zespole i społeczną aktywnością oraz aktywnym udziałem w życiu kulturalnym szkoły, środowiska lokalnego oraz kraju.

Wszystkie te wyzwania oraz wytyczne, co do pożądaných efektów edukacji, leżały u podstaw idei stworzenia projektu współfinansowanego ze środków unijnych, pt. „Collegium Młodych Talentów”. W jego ramach powstała propozycja trzech programów kształcenia – zestawów lekcji, prowadzonych przez pracowników i współpracowników warszawskiej uczelni Collegium Civitas – pasjonatów, fachowców i ekspertów z takich dziedzin jak dziennikarstwo, marketing, nowe media, historia sztuki, politologia czy socjologia. Celem zajęć, poza poszerzeniem wiedzy z danego zakresu uczniów i uczennic, był rozwój ich kompetencji kluczowych.

Realizacja zajęć, które odbyły się w roku szkolnym 2018/2019, zakładała wykorzystanie takich metod, które doprowadzą do rozwoju i wzmocnienia takich umiejętności uczestników, jak: kreatywność i innowacyjność, myślenie krytyczne i rozwiązywanie problemów, komunikatywność, kompetencje społeczne i wielokulturowe, kompetencje informatyczne oraz współpraca w grupie, a także odpowiedzialność i skuteczność. W projekt, poza Collegium Civitas, zaangażowano różnorodne instytucje kultury. Tak więc część zajęć w ramach każdego z programów realizowali pracownicy tych instytucji: historycy, muzealnicy czy dziennikarze. Przewodnik dla nauczycieli i animatorów ma dwojakie cele. Po pierwsze stanowi podsumowanie realizacji projektu „Collegium Młodych Talentów”. Prezentujemy w nim jego przebieg i efekty. Koncentrujemy się przy tym na omówieniu trzech, stworzonych w ramach projektów, programów kształcenia. Podsumowujemy również główne wnioski z procesu ewaluacji. Kwestie te zawarte zostały w pierwszym rozdziale publikacji. Po drugie, publikacja jako przewodnik, ma też służyć inspiracją nauczycielom, animatorom, osobom prowadzącym lekcje w szkołach lub innych instytucjach i organizacjach.

W kolejnym rozdziale przedstawiamy zatem konkretne narzędzia, sprawdzone rozwiązania i pomysły na poprowadzenie lekcji lub ich części. Liczymy, że staną się one punktem wyjścia do stworzenia i przeprowadzenia interesujących i kreatywnych zajęć. Jednocześnie dziękujemy szkołom, które zgłosiły się do udziału w naszym projekcie: dyrekcjom i nauczycielom, którzy życzliwie nas przyjęli i wspierali podczas pobytów w ich placówkach. Szczególnie jednak dziękujemy uczestniczkom i uczestnikom lekcji – dzieciom i młodzieży, od których mogliśmy się tak wiele nauczyć.

Programy kształcenia



idea, realizacja, efekty

Realizacja projektu „Collegium Młodych Talentów” opierała się na trzech programach kształcenia. Pierwszy z nich, zatytułowany „Bohater – od Zeusa do lorda Wadera” skierowany był do najmłodszych uczestników i uczestniczek projektu czyli uczennic i uczniów klas pierwszych i drugich szkoły podstawowej. Podobnie, jak w przypadku dwóch pozostałych programów, jego celem był rozwój wśród uczestników i uczestniczek umiejętności rozumienia, kreatywności i umiejętności pracy zespołowej. Przyjęto, że w rezultacie prowadzonych lekcji w dzieciach rozbudzona zostanie ciekawość poznawcza oraz że lekcje zainspirują je do twórczego myślenia i rozwijania zainteresowań czy też pasji. Dodatkowym celem było propagowanie kultury innowacyjności. Drugi z programów, pt. „Mała redakcja” zaplanowano z myślą o uczennicach i uczniach klas trzecich i czwartych szkoły podstawowej. W jego przypadku, poza wymienionymi powyżej celami, za istotne wyzwanie uznano rozwój wśród uczestników postaw przedsiębiorczych. Podobnie było w przypadku trzeciego z programów, zatytułowanego „Moja ojczyzna przyszłości”. Program ten skierowano do najstarszych z uczestników projektu, a więc do uczennic i uczniów klas piątych i szóstych.

Każdy z programów składał się z ośmiu spotkań, które poświęcono na omówienie innego tematu. Zajęcia odbywały się zarówno w szkołach, jak w siedzibie Collegium Civitas. W każdym z programów przewidziano również zajęcia prowadzone przez wybrane instytucje kultury. Były to, m.in.: Muzeum Narodowe w Warszawie, Muzeum Drukarstwa, Muzeum Powstania Warszawskiego, Centrum Interpretacji Zabytku – Oddział Muzeum Warszawy. Dla uczestniczek i uczestników programu „Mała redakcja” przewidziano również wizytę w redakcji tygodnika „Polityka”. Jednocześnie zajęcia zostały tak zaplanowane, aby stworzyć spójną całość. Najmłodsi uczestnicy projektu koncertowali swoją uwagę na bohaterach – na czym polega bycie bohaterem i gdzie można ich znaleźć. Starsi uczniowie wcielali się w rolę dziennikarzy i przygotowywali własną gazetę, a najstarsi pracowali na tematykę obywatelskości i wspólnoty, zastanawiając się nad ich przeszłością i przyszłością. Programy zawierały ogólną charakterystykę poszczególnych zajęć – wskazywały ich cele i zakres, umożliwiając osobom prowadzącym spotkania na dostosowanie metod realizacji do możliwości i potrzeb każdej klasy. Jednocześnie przyjęto zasadę wykorzystania metod pracy, które w jak największym stopniu zaangażują młodzież: pracy w parach i w większych grupach, tworzenia projektów, odgrywania scenek i wcielania się w nowe role.

Wymienione powyżej programy zostały zrealizowane w trzech szkołach podstawowych, w tym w szkole z oddziałami integracyjnymi. Były to szkoły z województwa mazowieckiego: dwie z obszarów wiejskich, jedna z Warszawy. Realizatorom projektu zależało szczególnie na tym, aby wzięły w nim udział dzieci ze szkół z miejscowości położonych poza Warszawą, które mają utrudniony dostęp do instytucji kultury czy zajęć pozalekcyjnych. Jak każde tego typu działanie projekt poddany został ewaluacji. W tym przypadku pozwoliła ona na dostosowywanie, na bieżąco, scenariuszy poszczególnych spotkań do najbardziej istotnych potrzeb, diagnozowanych w toku ewaluacji. Diagnozy dokonywano w odniesieniu do kompetencji, których rozwój i wzmacnianie, stanowił cel projektu „Collegium Młodych Talentów”, a zatem były to: kreatywność i innowacyjność, zdolność krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów, komunikowania się, kompetencje społeczne i wielokulturowe, informatyczne, umiejętność współpracy w zespole i brania odpowiedzialności za powierzone zadania oraz skuteczność. W tym celu dokonano obserwacji wybranych zajęć. Wykorzystano także kwestionariusz ankiety, którą wypełniali wychowawcy poszczególnych klas biorących udział w projekcie. Wnioski, sformułowane na podstawie zgromadzonych informacji, pozwoliły z jednej strony na wspomniane dostosowanie koncepcji programów edukacyjnych do rzeczywistych potrzeb uczniów poszczególnych klas, a z drugiej także na ocenę skuteczności zaplanowanych w ramach projektu działań.

Poniżej przedstawiono charakterystykę każdego z programów, opisano poszczególne lekcje, a następnie podsumowano najistotniejsze konkluzje na temat realizacji projektu, pochodzące z procesu jego ewaluacji.

Program kształcenia "Mój bohater - od Zeusa do Lorda Wadera"

Program przeznaczony został do realizacji w klasach pierwszych i drugich szkoły podstawowej. Poszczególne zajęcia zaplanowano w taki sposób, aby ich główny motyw, a więc bohater, został omówiony w nawiązaniu do różnorodnej tematyki. Pomysłodawcom zależało na tym, aby dzieci mogły odkryć, że każde wydarzenie, sytuacja lub opowieść mają swojego bohatera nawet, jeśli nie jest on wskazany wprost. W trakcie lekcji dzieci dowiadywały się, że bohaterem może być nie tylko postać, ale także przedmiot, zwierzę czy siły natury, a wszystko zależy od pomysłowości autora. Istotnym założeniem programu było też powiązanie wykonywanych podczas kolejnych lekcji zadań w taki sposób, aby doprowadzić do ostatecznego rezultatu w postaci wystawy, powstających na poszczególnych spotkaniach prac, wieńczącej cykl spotkań. Kluczową wagę przyłożono do formy, w jakiej realizowano zajęcia. Wszystkie one miały charakter warsztatowy, wykorzystywały dziecięcą kreatywność, zakładały swobodę wypowiedzi i ciągłą interakcję prowadzącego z uczestnikami.

Ogólna charakterystyka zajęć w ramach programu

Spotkanie I

A. „Na uczelni, czyli od studenta do profesora”; miejsce spotkania: Collegium Civitas; czas: 3 h

Pierwsze spotkanie w ramach programu ma charakter zapoznawczy. W przypadku projektu „Collegium Młodych Talentów” wykorzystujemy walory miejsca, w którym funkcjonuje uczelnia, a więc zwracamy uwagę na historię i architekturę Pałacu Kultury i Nauki. Dzieci zwiedzają uczelnię, a podczas spaceru dowiadują się, jak jest ona zorganizowana. Osoby prowadzące wyjaśniają dzieciom, na czym polega studiowanie i czym różni się ono od nauki w szkole podstawowej, jakie role pełnią takie osoby, jak: rektor, dziekan, kanclerz, kvestor czy wykładowca, tłumacząc czym jest indeks.

Zajęcia są też sposobnością do zainicjowania dyskusji na temat ich tematu przewodniego. Tak więc, podjęta zostaje rozmowa o tym, jak dzieci rozumieją słowo „bohater” – czy bohater to ktoś, kto zasłużył się czymś szczególnym, czy też ktoś, kto odniósł sukces? Czy bohater, to zawsze pozytywna postać, czy też nie? Czy tylko człowiek może być bohaterem, czy może nim być również zwierzę, przedmiot albo siły natury? Kim są bohaterowie XXI wieku?

B. „W muzeum, czyli gdzie?”; miejsce spotkania: Muzeum Narodowe w Warszawie; czas: 3 h

Podczas pierwszego spotkania w muzeum dzieci poznają jego cele i historię. Dowiadują się, jak instytucja zmieniała się z biegiem czasu, na przykład, jak postęp techniczny wpłynął na sposób jej zwiedzania. Ponadto zapoznają się z jej pracownikami takimi, jak kurator, kustosz czy konserwator oraz z organizacją muzeum – jakie miejsca można w nim znaleźć i jak ono funkcjonuje. Uczennice i uczniowie poznają funkcje muzeów narodowych, a także dowiadują się jakiego typu skarby są w nich gromadzone np.: obrazy, rzeźby, rzemiosło artystyczne, wyroby wzornictwa przemysłowego. Uczestnicy zajęć uczą się odróżniać zabytki od eksponatów oraz poznają warunki, jakie musi spełnić przedmiot, aby mógł trafić do muzeum i kto o tym decyduje. Spotkanie jest również okazją do spaceru po muzealnych galeriach i rozmowy o tym, jakich bohaterów można tu spotkać, w jaki sposób artyści dawnych epok przedstawiali ich w swoich pracach oraz jakie stosowali metody, aby odróżnić od siebie bohaterów pozytywnych i negatywnych.

Spotkanie II

„Wilcze dzieci, czyli o roli wychowania w życiu człowieka”; miejsce spotkania: szkoła podstawowa; czas: 6 h

Celem tych zajęć jest przedstawienie uczennicom i uczniom problematyki socjalizacji i przygotowania do życia w społeczeństwie w oparciu o historie ludzi wychowanych w różnych okolicznościach i w różnego rodzaju społecznościach oraz uświadomienie im, że odgrywane przez nas role społeczne, zachowania, język, mowa ciała, nawyki czy też wyznawane wartości wynikają z procesów społecznych, na które wpływ mają przede wszystkim inni ludzie, których spotykamy na swojej drodze. W tym celu osoba prowadząca nawiązuje do opowieści o takich fikcyjnych postaciach, jak Tarzan oraz Mowgli z „Księgi Dżungli”, a także do autentycznych historii dzieci żyjących ze zwierzętami, przykładowo Kamali i Amali z Bengalu, wychowywanych przez wilki, Oxany z Ukrainy, przygarniętej przez dzikie psy, Johna z Ugandy, żyjącego wśród małp. Dobrym przykładem może być także odwołanie się do legendy o założeniu Rzymu przez Romulusa i Remusa. Celem nawiązania do tych przykładów jest zwrócenie uwagi uczestników na wpływ środowiska zwierząt na zachowania i zwyczaje dzieci, a także efekty podejmowanych prób przystosowania ich do życia wśród ludzi (np. spionizowana postawa, nauka mowy, posługiwanie się sztucami).

Podjęcie tematyki socjalizacji pozwala również na wyjaśnienie dzieciom roli grup odniesienia w procesie wychowania – tzw. grup pierwotnych (np. rodzice) i wtórnych (np. koleżanki, koledzy, nauczyciele) oraz sensu wychowania do życia w społeczeństwie. Dzięki temu dzieci uświadomią sobie, jak obecność innych ludzi wpływa na nasze życie. Tematyka socjalizacji może być uzupełniona o wątek ról społecznych, które ludzie pełnią w życiu. W ten sposób możemy wspólnie z dziećmi poszukać odpowiedzi na przykładowe pytania: kto decyduje o tym, jak należy się zachowywać w danych sytuacjach? Czy to, jaką rolę społeczną odgrywamy w danej sytuacji, zależy tylko od nas, czy inni ludzie też mają na to wpływ? Ile w ciągu naszego życia pełnimy ról społecznych? Co to jest konflikt ról społecznych?

Spotkanie III

A. „Malarz, rzeźbiarz, fotograf, filmowiec, czyli w pracowni artysty”; miejsce spotkania: Muzeum Narodowe w Warszawie; czas: 3 h

W pierwszej części spotkania dzieci dowiadują się jak na przestrzeni wieków zmieniał się status malarzy i rzeźbiarzy, jak z rzemieślników stali się artystami, czyli twórcami. W trakcie lekcji dzieci uczą się o tym, jaką rolę w twórczości artystycznej pełni talent, a jaką edukacja i systematyczna praca. Jak wyglądała i jakie funkcje pełniła pracownia artysty, czy była tylko miejscem wytwarzania dzieł, czy może też salonem, małym muzeum, miejscem przyjmowania gości i sklepem. Następnie uczennice i uczniowie poznają rozmaite techniki tworzenia obrazów, a także różnice między dziełami malowanymi w średniowieczu i powstającymi w XIX i XX wieku. Osoby prowadzące wyjaśniają dzieciom, na czym polega jedna z podstawowych funkcji sztuki, czyli tworzenie iluzji materiału, przestrzeni lub ruchu. Z kolei podczas części warsztatowej dzieci dowiadują się, z czego składa się farba i jak można wykorzystać jajko, jako spoiwo, aby samodzielnie wykonać farby temperowe i namalować swoją iluzyjną pracę z zastosowaniem poznanych wcześniej zasad perspektywy.

B. „Początki kinematografii – o nowym typie bohatera i o nowych możliwościach przedstawiania go”; miejsce spotkania: Collegium Civitas; czas: 3 h

Celem zajęć jest zapoznanie dzieci z historią takich wynalazków, jak aparat fotograficzny i kamera filmowa.

Pozwala to na podjęcie refleksji nad nowymi rozwiązaniami technologicznymi, które zmieniły sposób utrwalania obrazów naszej rzeczywistości. Podczas zajęć osoby prowadzące wykorzystują przykłady pierwszych fotografii i pierwszych filmów, dowiadują się, czego dotyczyły, kto w nich występował, jak powstawały i kto je realizował. Temat prowadzi też do dyskusji nad sposobami prezentacji bohaterów przez autorów zdjęć i filmów oraz nad tym, jak te sposoby oddziałują na nasze postrzeganie występujących na nich bohaterów). W ramach warsztatów dzieci budują camera obscura.

Spotkanie IV

A. „Od Zeusa do bohaterów popkultury”; miejsce spotkania: Muzeum Narodowe w Warszawie; czas: 3 h

Zajęcia są poświęcone na omówienie znaczenia roli i pozycji, jaką władcy odgrywali w historii, dla sposobu ich przedstawiania w sztuce wykorzystującego idealizowane rysy, ponadnaturalne rozmiary, triumfalne pozy. Uczestnicy zastanawiają się nad powodami umieszczania wizerunków władców na medalach, monetach, portretach oraz stawiania im posągów, omawiają też funkcje i symbolikę insygniów koronacyjnych na przykładzie prezentowanych w galerii: korony, berła i płaszcza koronacyjnego Augusta II Mocnego. Przy tej okazji dzieci poznają równicę między portretem a wizerunkiem władcy. Dowiadują się jak można przedstawić króla i w jakim celu się to robi, jaka jest rola źródeł ikonograficznych i pisanych w odtwarzaniu postaci władcy, który żył kilkaset lat wcześniej (kronika, pamiętniki, listy, monety, medale).

Drugi temat, który jest podejmowany podczas lekcji, nawiązuje do świata mitycznych bohaterów, jako inspiracji dla twórców wielu epok. Uczennice i uczniowie zapoznają się z dziełami, w których widać antyczne inspiracje – kobiety przedstawione z atrybutami Diany, mężczyźni z atrybutami boga Marsa, mityczni bohaterowie we współczesnych strojach i sytuacjach dziejących się w barokowych wnętrzach i przylegających do nich ogrodach. Również w części warsztatowej dzieci poznają najbardziej popularne motywy wykorzystywane w sztuce, zaczerpnięte z mitologii. Uczą się rozpoznawać greckie i rzymskie postacie mitologiczne, ich imiona oraz atrybuty. Dowiadują się, jakie funkcje pełnili bohaterowie mityczni w dziełach sztuki, poznają związki frazeologiczne i powiedzenia zaczerpnięte z mitologii, które są obecne w języku współczesnym. Na koniec dzieci poznają władców, których podobizny umieszczono na banknotach – ćwiczenie polega na rozpoznawaniu wizerunków władców i zapoznaniu się z chronologią ich panowania.

B. „Bohaterowie, idole, autorytety – jak ich odróżnić?”; miejsce spotkania: Collegium Civitas; czas: 3 h

Ogólnym celem tych zajęć jest zaznajomienie dzieci z problematyką kultury masowej i kultury popularnej na przykładzie kreacji współczesnych idoli dzieci. W trakcie lekcji dzieci poznają znaczenie takich pojęć bohater, idol, autorytet. Zastanawiają się, jakie są między nimi różnice. Zajęcia to też okazja do pobudzenia refleksji nad tym, czy i dlaczego bohaterowie są ludziom potrzebni, dlaczego kochamy idoli i jaką rolę pełnią dziś autorytety. Zadaniem osób prowadzących jest wyjaśnienie dzieciom, na podstawie konkretnych przykładów, że postać idola jest wytworem różnych procesów, zarówno kulturowych (kultury konsumpcyjnej i popularnej), jak i psychologicznych (naturalna skłonność ludzi do poszukiwania obiektów kultu), a także wyjaśnienie, że istotną rolę w procesach kształtowania współczesnych idoli mają mechanizmy rynkowe, co oznacza, że za kreację wizerunku idola odpowiadają jednostki i organizacje, które czerpią z tego tytułu różne korzyści, najczęściej majątkowe (np. firmy marketingowe, specjaliści od kreacji, wytwórnie muzyczne, itp.).

Spotkanie V

„Bohater w filmie, teatrze, książce i w komiksie”; miejsce spotkania: Collegium Civitas; czas: 6 h

Zajęcia mają na celu wprowadzenie dzieci w tematykę filmu, teatru, książki i komiksu jako różnych obszarów pojawiania się bohaterów oraz odmiennych typów narracji. W trakcie pierwszej części zajęć, dotyczącej komiksów, ich uczestnicy dowiadują się, jak nakreślić słowem lub rysunkiem relacje bohatera z otoczeniem, jak nadać mu cechy charakterystyczne oraz jak zbudować proste, kilkukadrowe opowieści z puentą. Poznają terminy pochodzące z komiksowego warsztatu, takie jak: plansza, kadr, dymek, onomatopeja graficzna i dowiadują się, jakie mają one znaczenie w tworzeniu tego typu opowieści. Podczas lekcji dzieci zapoznają się z przykładowymi komiksami znanych autorów, a w części warsztatowej podejmą próbę narysowania własnego komiksu, wykorzystując wiedzę zdobytą podczas tej części zajęć.

Druga część zajęć dotyczy bohaterów występujących na ekranach kin lub na deskach teatru. Uczennice i uczniowie poznają poszczególne etapy pracy nad filmem i przedstawieniem teatralnym, poczynając od pomysłu, na realizację, poprzez tworzenie scenariusza, budowę postaci (bohaterów), dobór wykonawców poszczególnych ról, oprawę muzyczną, scenograficzną i charakteryzatorską. Na przykładzie filmu animowanego dzieci dowiadują się, na czym polega praca zespołu producentów, pracujących przy tworzeniu filmu. Dowiadują się również, jakimi technikami może posługiwać się reżyser w celu uzyskania zamierzonego efektu. Część warsztatowa polega na wymyśleniu przez dzieci, a następnie na samodzielnym wykonaniu z materiałów plastycznych ich własnych postaci – bohaterów, którzy w dalszym etapie prac są ożywiani z wykorzystaniem techniki stop motion. W ten sposób stworzymy pierwsze kadry filmu animowanego.

Spotkanie VI

„Namalowana zagadka”; miejsce spotkania: szkoła podstawowa; czas: 6 h

Zajęcia łączą elementy warsztatu rzeźbiarza i malarza. Ich celem jest uświadomienie dzieciom, że każdy z tych twórców, używa środków o innych właściwościach, aby przekaz jego dzieła był najbardziej pełny. Część pierwsza polega na omówieniu warsztatu rzeźbiarza. Uczennice i uczniowie dowiadują się z jakiego materiału może powstać rzeźba (drewno, kamień, metal, glina oraz inne surowce), a także czym jest faktura rzeźby i jak ją rozpoznać. Dzieci zapoznają się z narzędziami, którymi posługuje się rzeźbiarz i dowiadują się od czego zależy ich dobór. Osoby prowadzące opowiadają również czym jest technika rzeźbiarska, jakie techniki wyróżniamy i co ma wpływ na jej wybór. Omówione zostają poszczególne etapy pracy nad rzeźbą, od czego zależy ilość czasu potrzebna na jej stworzenie. Podczas części praktycznej dzieci rzeźbią własne, trójwymiarowe dzieło z przygotowanych materiałów, a następnie przedstawia je i omawiają (z jakiego materiału powstała, jakie narzędzia zostały użyte, jaką ma fakturę itp.).

W części poświęconej malarstwu dzieci wcielają się w rolę detektywów i rozwiązują malarską zagadkę. Postacie namalowane na portretach mają aurę tajemniczości. Najczęściej nie wiemy kim były, co lubiły, skąd pochodziły. A jednak obrazy pełne są drobnych wskazówek, które mogą być pomocne w rozszyfrowaniu tożsamości bohaterów. Wystarczy wnikliwie im się przyznać. Punktem wyjścia i główną osią zajęć będzie pochodzący z 1666 roku obraz holenderskiego malarza Pietera Nasona, pt. „Portret Johana Mauritsa hr. van Nassau-Siegen”.

Spotkanie VII

„Miasta marzeń”; miejsce spotkania: szkoła podstawowa; czas: 6 h

Zajęcia przybliżają dzieciom tematykę architektury i planowania przestrzeni publicznej. Uczestnicy dowiadują się, jak pod względem architektonicznym różnią się miasto i wieś i z czego wynikają te różnice. Zastanawiają się, czym jest przestrzeń miejska, jakie zasady funkcjonalności powinna spełniać, czym na tle innych miast wyróżnia się stolica oraz jak ważne są kwestie estetyczne w zagospodarowywaniu przestrzeni publicznej. W trakcie zajęć wykorzystuje się wizualizacje miast z całego świata, na podstawie których dzieci mogą samodzielnie odkryć, co jest charakterystyczne dla centrum miasta, jakie reguły muszą spełniać tereny zielone, jak rozpoznać centrum rozrywkowe, centrum przemysłowe, jakie zasady przestrzenne powinny panować w dzielnicach mieszkalnych. Dzięki zajęciom uczennice i uczniowie dowiadują się również, co oznaczają takie określenia, jak: miasto ekologiczne, miasto nowoczesne, miasto przyjazne ludziom oraz na czym polega specyfika pracy architektów miejskich. W części warsztatowej uczestnicy zajęć podzieleni na grupy projektują, a potem budują miasto swoich marzeń, w którym pragnęliby żyć (do zabawy edukacyjnej wykorzystuje się surowce wtórne: między innymi kartony, plastikowe butelki, opakowania po różnych produktach, które dzieci zgromadzą specjalnie na to spotkanie).

Spotkanie VIII

„Oto nasi bohaterowie – wystawa”; miejsce spotkania: szkoła podstawowa; czas: 6 h

Podczas ostatniego spotkania uczestnicy, pod kierunkiem prowadzącego, tworzą własną wystawę, na której prezentują efekty swoich prac plastycznych, wykonywanych podczas kolejnych zajęć. Dzięki temu dzieci przypominają sobie wszystkie tematy, które były omawiane podczas cyklu zajęć, systematyzują i utrwalą wiedzę, a przede wszystkim, w praktyczny sposób ją wykorzystują. Wystawa może być otwarta do zwiedzania dla pozostałej społeczności szkolnej. Zajęcia to także sposobność do omówienia tego, czym jest galeria, jako przestrzeń – czemu służy, co można w niej zobaczyć, czyje prace trafiają do galerii, jak rozmieszcza się w niej obiekty, kto ją może odwiedzić i jakie role pełnią w galerii pracujące w niej osoby. Uczennice i uczniowie wcielają się w rolę pracowników galerii (kustosz, przewodnik, bileter, zaplecze plastyczne, służby porządkowe itp.) i dzielą zadaniami do wykonania, takimi jak przygotowywanie miejsca w sali lekcyjnej, w której powstanie galeria; planowanie przestrzeni pod konkretne „eksponaty” oraz miejsca na kasę biletową; przygotowywanie zawiadomienia o wystawie, które zostanie rozpowszechnione na szkolnym korytarzu, biletów oraz zaproszeń dla szczególnych gości (np. dla dyrektora szkoły); określenie zakresu tematycznego wystawy, tytułu wystawy, miejsca, w którym ma się odbywać; sformułowanie i przygotowanie regulaminu zwiedzania wystawy; uroczyste otwarcie galerii.

Realizacja programu rozpoczęła się od wstępnej diagnozy potrzeb w klasach pierwszych i drugich, które wzięły udział w projekcie. Badanie dotyczyło kompetencji, których rozwój zakładano, dzięki realizacji projektu. Tak więc, pytano o kreatywność i innowacyjność dzieci, ich umiejętność myślenia krytycznego i rozwiązywania problemów, o komunikatywność, kompetencje społeczne i wielokulturowe, kompetencje informatyczne oraz umiejętność współpracy w grupie, a także odpowiedzialność i skuteczność. Diagnoza wykazała, że wychowawcy klas dostrzegają potrzebę rozwoju wszystkich wymienionych kompetencji wśród uczennic i uczniów swoich klas. Przy czym wskazywali oni szczególnie na potrzebę rozwijania wśród dzieci kreatywności i innowacyjności. W niektórych klasach problemem była też komunikatywność, a więc umiejętność porozumienia się z innymi, a także słuchania ich. Z przekazanych opinii wynikało również, że dość często dzieci oczekują na wsparcie ze strony dorosłych podczas planowania i konsekwentnego realizowania swoich zadań. Zdaniem wychowawców uczennice i uczniowie najchętniej rozwijają wymienione kompetencje podczas realizacji zadań zespołowych, czego jedne klasy się jeszcze uczą, podczas gdy inne radzą sobie już bardzo dobrze, a także podczas zadań manualnych np. prac plastycznych i technicznych, które pozwalają rozwijać przede wszystkim ich kreatywność.

W trakcie realizacji zajęć w ramach programu „Bohater – od Zeusa do lorda Wadera” nawiązywano do powiązanych tematycznie wytworów kultury. Lekcje miały charakter warsztatowy, zawierały elementy zabawy i zorganizowane zostały w taki sposób, aby zapewnić ciągłą interakcję uczniów między sobą, a także prowadzącego z całą klasą. Warsztaty bazowały na skojarzeniach i zasobach wiedzy, właściwych dla dzieci w wieku 6-8 lat. W realizacji programu kształcenia wykorzystano narzędzia, które w bezpośredni sposób aktywizowały uczennice i uczniów, niejednokrotnie zmuszały je także do samodzielnego zdobywania wiedzy z uwzględnieniem ich możliwości i umiejętności. Program kształcenia zachęcał ich do przyjmowania postawy zadaniowej, ćwiczył w analizowaniu danego problemu i planowaniu jego rozwiązywania, niejednokrotnie we współpracy z innymi dziećmi. Sprzyjało to rozwijaniu kompetencji w zakresie podejmowania inicjatywy, planowania i organizowania, a także współpracy zespołowej.

Zarówno z obserwacji zajęć, jak i z konkluzji sformułowanych w ich ocenie końcowej wynika, że realizacja programu przyczyniła się do rozwoju zakładanych kompetencji uczennic i uczniów. Nauczyciele, wyrażając opinie na temat zestawu wielu umiejętności składających się na poszczególne kompetencje dzieci, najlepiej ocenili ich rozwój w zakresie korzystania z zasobów internetowych (kompetencje informatyczne), podobnie bardzo dobrze ocenili kompetencje społeczne i wielokulturowe uczennic i uczniów oraz te związane z odpowiedzialnością i skutecznością w wykonywaniu zadań. Poziom rozwoju takich kompetencji, jak kreatywność i innowacyjność, współpraca z grupą czy myślenie krytyczne oceniono nieco gorzej. Wychowawcy byli natomiast najmniej zadowoleni z rozwoju kompetencji związanych z komunikowaniem się przez dzieci. Jednocześnie należy podkreślić, że w odniesieniu do wszystkich kompetencji ich średnia ocena we wszystkich klasach zdecydowanie przekraczała 4 (na skali od 1 do 5), a więc zazwyczaj była dobra lub bardzo dobra.

Program kształcenia "Mała redakcja"

Program przeznaczony został do realizacji w klasach trzecich i czwartych szkoły podstawowej. Tematem tego bloku zajęć uczyniono pracę dziennikarza. Został on pomyślany jako zestaw spotkań, których celem było zapoznanie uczennic i uczniów zarówno z zawodem dziennikarza, jak i z mediami, jako istotnym fenomenem życia społecznego. Zgodnie z tą koncepcją program kształcenia był realizowany podczas zajęć zintegrowanych, prowadzonych różnorodnymi formami pracy, z wykorzystaniem nowoczesnych metod i środków. Kompetencje uczestników rozwijano poprzez aktywne formy pracy, w tym przede wszystkim poprzez zaangażowanie uczestników w realizację projektu. Lekcje miały charakter warsztatowy, aktywizujący uczniów. Dostosowano je merytorycznie i metodologicznie do grupy wiekowej. Ten sposób realizacji zajęć pozwolił na rozwój młodzieży zarówno poprzez współpracę z innymi, jak i wykonywanie zadań indywidualnych.

Ogólna charakterystyka zajęć w ramach programu

Spotkanie I

„Bezpieczeństwo w sieci. Zagrożenia w sieci”; miejsce spotkania: Collegium Civitas; czas: 6 h

Pierwsze zajęcia mają na celu zapoznanie uczennic i uczniów z uczelnią. Młodzież poznaje miejsce, w którym funkcjonuje Collegium Civitas – Pałac Kultury i Nauki. Poznaje zasady funkcjonowania uczelni i funkcji, pełnionych w niej przez poszczególne osoby. Celem jest również zrozumienie przez uczestników różnic między uczniem a studentem. Główny temat spotkania dotyczy bezpieczeństwa w sieci. Poza rozmową na ten temat, uczennice i uczniowie wykonują konkretne zadania, mające na celu zaznajomienie ich z tematyką. Przykładowo tworzą na bazie dotychczasowej wiedzy podręcznik potencjalnych zagrożeń oraz sposobów reakcji na nie. Osoby prowadzące wykorzystują również prawdziwe historie dotyczące różnych zagrożeń, na które jesteśmy narażeni korzystając z Internetu. Szczególną uwagę poświęca się mediom społecznościowym. Osoba prowadząca podejmuje podczas lekcji takie wątki, jak: co wiedzą o nas media społecznościowe, wolność słowa, hejt w sieci – wirtualne działania, realne konsekwencje, treści, które są zabronione – dlaczego lepiej nie klikać, netykieta.

Spotkanie II

A. „Konkurs na tytuł gazetki. Kim jest redaktor naczelny?”; miejsce spotkania: Collegium Civitas; czas: 3 h

Osoba prowadząca rozpoczyna zajęcia od dyskusji na temat tego, w jaki sposób dobierane są tytuły wydawnictw prasowych, by w kolejnym etapie przejść do burzy mózgów, dotyczącej tytułu gazetki szkolnej – uczniowie zgłaszają pomysły dotyczące haseł, wartości, tematów, jakie kojarzą im się z ich gazetką szkolną. Na ich podstawie zgłaszają propozycje konkretnych tytułów, które są następnie poddane głosowaniu. Następnie dyskutowana jest rola redaktora naczelnego – na czym ona polega, jakie redaktor ma obowiązki, na czym polega jego odpowiedzialność. Uczennice i uczniowie dowiadują się również, jakie inne stanowiska, oprócz redaktora naczelnego, można pełnić w gazecie. Uczestnicy dokonują wyboru redaktora naczelnego gazetki szkolnej. Przed głosowaniem każdy z kandydatów ma za zadanie wytłumaczyć w kilku zdaniach jaki kierunek chciałby nadać gazetce. Redaktor naczelny z pomocą prowadzącego zajęcia wybiera następnie swojego zastępcę oraz szefów poszczególnych działów. Szefowie działów dobierają sobie współpracowników – dziennikarzy.

B. „Dłutkiem, piórkiem, rysikiem – artystyczne zabawy graficzne. Ilustracja dla dzieci”; miejsce spotkania: Muzeum Drukarstwa ; czas: 3 h

Lekcja muzealna jest połączona z zajęciami warsztatowymi, które poprzedza wykład o rodzajach technik graficznych. Dzieci zapoznają się z książkami wybranymi z klasyki literatury dla dzieci, ilustrowanymi przez wybitnych grafików. Osoby prowadzące spotkanie omawiają umieszczone w nich ilustracje pod względem techniki ich wykonania, przekazu graficznego, nastroju ilustracji w stosunku do treści książeczki. Uczennice i uczniowie poznają również technikę grafiki artystycznej – linoryt – i własnoręcznie wykonują ilustrację z wyobraźni lub inspirowaną oglądanymi ilustracjami. Obrazek własnoręcznie wytłaczają na zabytkowej prasie korektorskiej.

Spotkanie III

„Kolegium redakcyjne”; miejsce spotkania: szkoła podstawowa; czas: 6 h

Zajęcia służą podjęciu dyskusji na temat roli dziennikarza. Osoba prowadząca przedstawia tematykę misji jaką dziennikarz pełni w społeczeństwie. Rozmowa toczy się na temat korzyści, jakie przynosi ten zawód, ale również zobowiązań. Uczestnicy dowiadują się, ile zarabia dziennikarz, w zależności od medium oraz jakie stanowiska może pełnić w danym medium. Uczennice i uczniowie zapoznają się również z różnymi gatunkami dziennikarskimi. Spotkanie jest też okazją do zwołania przez redaktora naczelnego pierwszego kolegium redakcyjnego. Uczniowie dowiadują się tym samym czym jest kolegium redakcyjne i jak powinno ono przebiegać. W trakcie lekcji uczniowie otrzymują słowniczek dotyczący różnych ważnych terminów stosowanych w pracy dziennikarza (np. szpalta, szpigel, kolumna) W trakcie warsztatów uczestnicy dokonują wyboru tematów, nad którymi będą pracować. Pracują w grupach – działach gazetki. Następnie przedstawiciel każdego działu w imieniu swojej grupy bierze udział w kolegium redakcyjnym, które prowadzi redaktor naczelny. Uczniowie decydują o tematach oraz rodzajach artykułów do pierwszego wydania gazety. Po ustaleniu tematów uczniowie, pod przewodnictwem redaktora naczelnego i ze wsparciem prowadzącego, wspólnie układają szpigel gazetki na przygotowanym do tego celu arkuszu. Każdy uczeń opisuje w kilku punktach schemat swojego artykułu. Tworzy pytania do wywiadu, zastanawia się jakie obszary warto poruszyć w danym artykule. Następnie briefy uczniów prezentowane są na forum. W ramach pracy domowej uczennice i uczniowie tworzą swoje artykuły zgodnie z redakcyjnymi ustaleniami.

Spotkanie IV

A. „Z czego utrzymuje się gazeta? Reklama i treści sponsorowane”; miejsce spotkania: Collegium Civitas; czas: 3 h

Celem spotkania jest zapoznanie jego uczestników ze źródłami dochodów gazet. Uczniowie zastanawiają się, jakie koszty gazeta musi ponieść, żeby zaistnieć. Uczennice i uczniowie analizują wspólnie przykładowy budżet gazety. Zajęcia są też sposobnością do zapoznania dzieci z rolą wydawcy – jakie są jego obowiązki i odpowiedzialność, a także skąd czerpie środki na działalność medium. Osoby prowadzące podejmują dyskusję z dziećmi na temat mediów w Internecie. Szukają odpowiedzi na pytanie o różnice między tzw. starymi media i nowymi mediami. Uczennice i uczniowie dowiadują się, jaka jest charakterystyka mediów internetowych. Uczestnicy poznają typy reklam, szukając ich przykładów w wydaniach różnych gazet. Poznają także różne rodzaje reklam oraz sposoby zarabiania w sieci. W trakcie ćwiczeń, polegających na rozpoznawaniu tekstu sponsorowanego lub nie, dowiadują się, jakie rodzaje treści sponsorowanych czekają na nich w Internecie i jak je rozpoznać.

B. „Kim byli Zawiszacy?”; miejsce spotkania: Muzeum Powstania Warszawskiego; czas: 3 h

Podczas zajęć, poświęconych najmłodszym harcerzom Szarych Szeregów, dzieci poznają symbole, którymi posługiwali się Zawiszacy, a także zadania, jakie wypełniali w okresie okupacji. Rozmowa dotyczy ich najważniejszej misji, czyli Harcerskiej Poczty Polowej, która działała na terenie stolicy w trakcie Powstania Warszawskiego. Poprzez rozmowę, lekturę oryginalnych listów powstańczych oraz zwiedzanie ekspozycji muzealnej dzieci dowiadują się, jak wówczas funkcjonowała poczta, jakie były zasady korespondencji i jak wielka odpowiedzialność spoczywała na barkach małych łączników. Pod koniec lekcji utrwalają zdobytą wiedzę, rozwiązując specjalne zadania, na przykład pakując do plecaka rzeczy, które warto było mieć przy sobie podczas akcji lub pisząc krótki, konspiracyjny list do kogoś bliskiego.

Spotkanie V

A. „Dlaczego sensacje się sprzedają? Etyka dziennikarska”; miejsce spotkania: Collegium Civitas; czas: 3 h

Podczas lekcji uczennice i uczniowie dowiadują się, czym są tabloidy i poznają ich historię. Uczą się rozpoznawać różnice między tabloidem a medium opinii. Podczas wspólnej analizy gazet, wskazują, które z nich są tabloidami i dlaczego. Osoba prowadząca podejmuje dyskusję z uczestnikami na temat roli mediów we współczesnym świecie. Omawiane są takie kwestie, jak obszary życia, na które wpływają media, jak kształtują mody, oczekiwania, zainteresowania czy nawet slang młodzieżowy. Innym istotnym tematem podejmowanym podczas spotkania jest etyka dziennikarska. Uczennice i uczniowie dowiadują się czego dziennikarz nie powinien robić, jakie przepisy prawne określają zasady zachowań dziennikarzy oraz poznają przykłady kodeksów etycznych. Podczas ćwiczenia uczestnicy, wspólnie z osobami prowadzącymi, układają kodeks etyczny dla dziennikarzy gazetki szkolnej.

B. „Spotkanie w redakcji”; miejsce spotkania: redakcja tygodnika „Polityka”; czas: 3 h

Zajęcia rozpoczynają się od oprowadzenia dzieci po redakcji tygodnika. Uczestnicy dowiadują się kim jest redaktor naczelny, reporter, grafik, jakie są ich obowiązki, a także inne osoby pracujące w redakcji. Odwiedzają też pomieszczenie, w którym zbiera się kolegium redakcyjne, miejsce gdzie składana jest gazeta czy pisane są artykuły. Uczennice i uczniowie dowiadują się, jak przebiega cały proces powstawania gazety: od wyboru tematów po wydanie tygodnika. Dzieci na własne oczy mogą zobaczyć, jak powstaje gazeta: jak składane są rubryki, robione są zdjęcia, grafiki na okładki, itp. Dodatkowo porównują sposób składania gazety sprzed parunastu lat z obecnym. W trakcie rozmów z goszczącym wydawcą, dzieci prezentują dziennikarzom swoje pomysły na gazetki.

Spotkanie VI

„Rzetelność dziennikarska. Plagiat”; miejsce spotkania: szkoła podstawowa; czas: 6 h

Spotkanie jest okazją do podjęcia dyskusji na temat rzetelności dziennikarskiej. Dzieci dowiadują się, skąd dziennikarze mogą czerpać informacje do swoich artykułów oraz czym są wiarygodne źródła informacji. Podczas ćwiczenia uczniowie w grupach mają za zadanie wskazać trzy wiarygodne źródła informacji na podany każdej grupie temat. Podczas lekcji uczennice i uczniowie dyskutują również o możliwościach wykorzystywania tekstów, zdjęć i innych materiałów dostępne w Internecie. Na jakich zasadach można to robić i skąd można czerpać bezpłatnie treści. Podczas lekcji uczestnicy biorą udział w quizie „Czy to już plagiat?”. Podczas zabawy osoba prowadząca wyświetla różne zdjęcia i teksty, a zadaniem dzieci jest zdecydować, czy autor odpowiednio zadbał o prawa autorskie twórcy. Podczas zajęć dzieci dowiadują się, jak chronić innych, tworząc swoje materiały prasowe oraz, że każdy ma prawo zarządzać własnym wizerunkiem. Poznają pojęcie autoryzacji oraz zyskują wiedzę o zasadach, których należy przestrzegać, tworząc o kimś materiał.

Podczas warsztatów uczestnicy otrzymują opisy scenek sytuacyjnych związanych z omawianymi problemami i muszą zdecydować w grupach, jak powinni postąpić. Następnie prezentują swoje rozwiązanie na forum.

Spotkanie VII

„Wygląd gazetki szkolnej. Fotografia, ilustracja, grafika”; miejsce spotkania: szkoła podstawowa; czas: 6h

Zajęcia rozpoczyna burza mózgów na temat wyglądu szkolnej gazetki. Dzieci zastanawiają się wspólnie, co jest potrzebne, żeby mogła powstać, jakich potrzeba zdjęć, grafik, ilustracji do napisanych już artykułów. Podczas lekcji poznają tajniki fotografii – podstawowe zasady tworzenia zdjęć: rodzaje kadrów, dobór rozdzielczości, sposoby ilustrowania artykułów. Uczennice i uczniowie dowiadują się również, skąd mogą czerpać zdjęcia, jak ich poszukiwać, jakie są zasady ich pobierania z Internetu i jak należy je opisywać. Poznają też zasady tworzenia znaków graficznych, znaczenie kolorów w brandingach oraz symboli. W trakcie części warsztatowej uczniowie dzielą się na grupy, które zajmują się innym elementem projektowania gazetki: robią zdjęcia np. do wywiadów czy reportażu, wyszukują grafiki online, projektują znak graficzny czy logo gazety.

Spotkanie VIII

„Czym jest informacja prasowa? Składanie gazetki. Podsumowanie warsztatów”; miejsce spotkania: szkoła podstawowa; czas: 6 h

W trakcie ostatniego spotkania uczennice i uczniowie składają w całość artykuły oraz ilustracje, tworząc swoją gazetkę szkolną. Osoba prowadząca podejmuje z nimi dyskusję o tym, w jaki sposób media zdobywają czytelników. Uczennice i uczniowie dowiadują się o sposobach i kanałach promocji gazet oraz tego, jaką rolę pełnią dziennikarze w promocji konkretnego medium. Zapoznają się z zasadami tworzenia informacji prasowej, a następnie tworzą informacje dotyczące własnej gazetki. Każda grupa przygotowuje informację prasową skierowaną do innej grupy – nauczycieli, uczniów młodszych klas, uczniów starszych klas, pozostałych pracowników szkoły. Następnie wspólnie z osobami prowadzącymi analizują język i sposób zachęcenia czytelników do sięgnięcia po gazetkę. W ramach ćwiczeń uczennice i uczniowie nagrywają również krótką reklamę radiową nowej gazetki, która będzie prezentowana w szkolnym radio (o ile takie istnieje).

Celem programu kształcenia „Mała redakcja”, zrealizowanego w ramach projektu „Collegium Młodych Talentów”, było wzmocnienie wśród uczestników lekcji przedsiębiorczości, kreatywności, innowacyjności i umiejętności pracy w grupie. Zgodnie z założeniami, głównym celem zajęć zaplanowanych w ramach programu, było rozwinięcie tych kompetencji i umiejętności, które sprzyjają rozbudzeniu ciekawości poznawczej dzieci, stymulowanie ich intelektualnego, aksjologicznego i społecznego rozwoju, zainspirowanie uczennic i uczniów do kreatywnego, twórczego myślenia i rozwijania własnych zainteresowań oraz pasji. Realizację programu poprzedziła diagnoza potrzeb rozwoju kompetencji uczestników zajęć ze szkół biorących udział w projekcie. W toku tej wstępnej ewaluacji ustalono, że w większości klas wychowawcy zdecydowanie dostrzegają potrzebę wzmocnienia kluczowych kompetencji dzieci. Za wymagające rozwoju uznali przede wszystkim myślenie krytyczne i rozwiązywanie problemów oraz kompetencje informatyczne. Nie mniejszego wsparcia wymagały, zdaniem opiekunów klas, umiejętności komunikowania się i współpracy w grupie. Pozostałe kompetencje uczennic i uczniów, takie jak kompetencje społeczne i wielokulturowe oraz odpowiedzialność i skuteczność, a także kreatywność i innowacyjność, nauczyciele ocenili nieco lepiej, ale i w ich przypadku wyrazili przekonanie o potrzebie rozwijania ich u dzieci.

Program był realizowany w trzecich i czwartych klasach szkół podstawowych. Jak wynika z ewaluacji jego przebiegu, sposób prowadzenia zajęć metodą warsztatową i projektową sprzyjał rozwijaniu wspomnianych wyżej kompetencji wśród ich uczestników. Po pierwsze, wiele zadań dzieci wykonywały, pracując w zespołach, musiały zarządzać swoją pracą, która składała się na całościowy efekt – wspólną gazetkę szkolną. Taki podział prac wzbudzał w uczniach poczucie odpowiedzialności za swoją część projektu, ale jednocześnie za powodzenie realizacji koncepcji całej gazetki. W trakcie zajęć, poza wiedzą na temat pracy dziennikarza i umiejętnościami związanymi z przygotowywaniem artykułów, dzieci zdobywały informacje na temat etyki dziennikarskiej, poszanowania zasad ładu społecznego, wartości społecznych, konieczności szanowania praw innych osób (przykładowo w odniesieniu do praw autorskich, praw ochrony wizerunku). Duży nacisk położono na kwestie dotyczące edukacji medialnej i cyfrowej ze szczególnym uwzględnieniem problemu bezpieczeństwa w sieci. Osoby prowadzące lekcje razem z ich uczestnikami korzystały z narzędzi multimedialnych, Internetu, co dodatkowo pozytywnie wpływało na rozwój kompetencji informatycznych dzieci.

Końcowa ocena rozwoju umiejętności uczestników zajęć, dokonana przez wychowawców klas, prowadzi do wniosku, że udział dzieci w projekcie przyczynił się do rozwoju zakładanych kompetencji uczennic i uczniów. W ramach tej części ewaluacji opiekunowie klas wyrazili opinie na temat zestawu wielu umiejętności składających się na poszczególne kompetencje dzieci. Wyniki badania dowodzą, że najlepiej ocenili oni rozwój społecznych i wielokulturowych kompetencji uczennic i uczniów oraz ich umiejętności w zakresie korzystania z zasobów internetowych (kompetencje informatyczne). Podobnie bardzo dobrze ocenili kompetencje uczestników zajęć związane ze współpracą z grupą czy krytycznym myśleniem.

Nieco mniej entuzjastycznie odnieśli się natomiast do rozwoju kreatywności i innowacyjności dzieci, a najslabiej ocenili kompetencje swoich uczniów w zakresie odpowiedzialności oraz skuteczności w wykonywaniu zadań oraz komunikowaniu się. Jednocześnie, podobnie jak w przypadku wcześniej omówionego programu, należy podkreślić, że w odniesieniu do wszystkich kompetencji ich średnia ocena we wszystkich klasach zdecydowanie przekraczała 4 (na skali od 1 do 5), a więc zazwyczaj była dobra lub bardzo dobra.

Program kształcenia "Moja ojczyzna przyszłości"

Program przeznaczony został do realizacji w klasach piątych i szóstych szkoły podstawowej. Jego podstawowym celem było wyrobienie wśród uczestników zajęć więzi z najbliższym otoczeniem, ich „małą ojczyzną”, a jednocześnie ukazanie jej w szerszym kontekście Polski i Europy. Zaplanowano, że cel ten zostanie osiągnięty poprzez poznawanie bogactwa środowiska, z którego wywodzą się uczennice i uczniowie oraz miejsca, w którym żyją i które tworzą. Celem programu było również rozbudzenie w dzieciach ciekawości wobec otaczającego je świata, chęci zapoznania się z tradycjami i historią regionu, kraju, a także zbudowanie patriotycznych postaw i uświadomienie uczestnikom lekcji wpływu, jaki mają na tworzenie rzeczywistości poprzez własną postawę. Autorom programu zależało na tym, aby sprzyjał on rozwijaniu wśród dzieci umiejętności pracy samodzielnej oraz w grupach, jak również umiejętności rozwiązywania problemów, krytycznego myślenia, a także przedsiębiorczości. Zajęcia dostosowano merytorycznie i metodologicznie do grupy wiekowej i zaplanowano w taki sposób, aby miały charakter warsztatowy, aktywizujący uczniów.

Ogólna charakterystyka zajęć w ramach programu

Spotkanie I

„Moja szkoła”; miejsce spotkania: Collegium Civitas; czas: 6 h

Pierwsze spotkanie z dziećmi rozpoczyna się od rozmowy wprowadzającej przed zwiedzaniem uczelni. Dzieci podają skojarzenia ze słowem szkoła, opisują swoją szkołę i wyjaśniają jej znaczenie. Rozmowa dotyczy również funkcji szkoły jako instytucji, jej funkcjonowania, pracowników. Następnie uczennice i uczniowie zwiedzają uczelnię (Collegium Civitas), a w trakcie wycieczki porównują szkołę z uczelnią wyższą. W trakcie zwiedzania uczelni dowiadują się, jakie są między nimi podobieństwa. Spotykają się z rektorem. W kolejnej części zajęć podejmowany jest temat zmian. Uczestnicy dowiadują się jak szkoła wyglądała kiedyś, jak prowadzone były zajęcia, kto je prowadził, jakie były przedmioty, jaki był system ocen, co się zmieniło. Na koniec przechodzimy do tematu związanego z przyszłością. Zastanawiamy się, jaka będzie szkoła przyszłości. Osoba prowadząca zachęca dzieci do refleksji nad ich własną przyszłością: do jakiej szkoły planują pójść po zakończeniu szkoły podstawowej, kim chciałyby zostać w przyszłości. W trakcie części warsztatowej dzieci w grupach stworzą kronikę szkoły/klasy. Przygotowują projekt okładki, karty kroniki, wpisują pierwszą stronę – listę osób w klasie, wychowawcę, przewodniczącego, skarbnika itd. Wybierają kronikarza, który będzie miał za zadanie spisywać najważniejsze dni w życiu klasy/szkoły. W ramach pracy indywidualnej każda osoba pisze list do siebie w przyszłości, pt. „Kim chcę zostać w przyszłości”.

Spotkanie II

Temat: „Moja rodzina, mój dom”; miejsce spotkania: szkoła podstawowa; czas: 6 h

Spotkanie składa się z dwóch części, podczas których omawiane są dwa różne tematy. W pierwszej zaczynamy od tematyki związanej z rodziną. Dzieci przedstawiają siebie i członków swojej rodziny, opisują role pełnione przez każdą osobę w rodzinie, określają miejsca pracy, obowiązki, hobby, każdej osoby. Przedstawiają również swoje miejsce w rodzinie. Następnie podejmują próbę określenia historii rodziny, swoich przodków oraz relacji i stopni pokrewieństwa między krewnymi, rysując drzewo genealogiczne.

Uczennice i uczniowie dyskutują też o tradycjach obowiązujących w rodzinie, omawiają uroczystości rodzinne: urodziny, imieniny, dni Babci i Dziadka, Mamy i Taty – jak są obchodzone czy są celebrowane. Podejmują dyskusję o tym, dlaczego tak ważna jest pamięć o naszych bliskich.

Druga część zajęć poświęcona jest tematyce związanej z domem. Najpierw ustalamy definicję domu – jako miejsca zamieszkania, adresu oraz miejsca tworzonego przez konkretne osoby. Czy jest to tylko budynek, czy schronienie, czy miejsce, do którego dzieci chętnie wracają? Kto tworzy dom i jak o niego dbać? W części warsztatowej dzieci w parach wykonują rysunek domu, przedstawiający jego wnętrze. Ich zadaniem jest zaprojektowanie domu, z wszystkimi niezbędnymi do zamieszkania elementami i potrzebnym wyposażeniem. Rysunki są omawiane, a rozmowa dotyczy m.in. różnic w warunkach mieszkaniowych.

Spotkanie III

A. „Mój dom, mieszkanie, podwórko, dzielnica i jego miejsce we wsi, w mieście, w dużej aglomeracji”;
miejsce spotkania: Collegium Civitas; czas: 3 h

Podczas zajęć dzieci mają za zadanie przedstawienie krótkiej historii miejscowości, w której mieszkają oraz zaprezentowanie jej w kontekście regionu, województwa, kraju. Następnie zastanawiają się nad odpowiedzią na pytanie, jakie instytucje powinny znajdować się w mieście lub na wsi: komenda policji, kościół, budynek straży miejskiej, szpital, apteka, dworzec kolejowy, poczta? Czy dzieci wiedzą, gdzie w ich miejscowości znajdują się te instytucje? Podczas rozmowy uczennice i uczniowie opowiadają, jakie są najważniejsze obiekty dla funkcjonowania miasta i wsi. Poruszony jest też temat: herbu miasta, flagi i innych symboli związanych z miejscowością. Zajęcia są też okazją do omówienia problematyki związanej z władzą lokalną. Osoba prowadząca zachęca dzieci do wskazania osób, które pełnią istotne funkcje w ich miejscowości i określania na czym polega ich rola. Dzieci odpowiadają również na pytanie o to, kim jest obywatel oraz jakie są jego prawa i obowiązki. W ramach pracy warsztatowej dzieci, w podziale na grupy, wykonają przewodniki/mapy swojego miasta za 50 lat, a następnie prezentują najważniejsze miejsca, które znajdą się w ich mieście przyszłości.

B. „Planowanie miast”; miejsce spotkania: Centrum Interpretacji Zabytku – Oddział Muzeum Warszawy;
czas: 3 h

Podczas lekcji dzieci dowiadują się, czy układ miasta jest przypadkowy. Spróbują znaleźć odpowiedź na pytanie o to, jakie warunki powinny zostać spełnione, żeby wszystkim w mieście żyło się jak najlepiej. Podczas zajęć zapoznają się z różnymi wariantami planowania miast na przestrzeni wieków, pamiętając o tym, że właśnie na Starym Mieście rozwinęła się stołeczność Warszawy, oraz o różnych koncepcjach organizacji tej przestrzeni po zakończeniu II Wojny Światowej. Na zakończenie wcielają się w role architektów i urbanistów, projektując własne, idealne miasto.

Spotkanie IV

A. „Przeszłość, teraźniejszość, przyszłość”; miejsce spotkania: Collegium Civitas; czas: 3 h

Rozmowa podczas zajęć dotyczy zabytków zlokalizowanych w miejscowości, w której mieszkają dzieci. Uczennice i uczniowie odpowiadają na pytanie o znane im z ich miejscowości miejsca pamięci i zabytki. Dyskutowane są powody, dla których zabytki są ważne. Dzieci dowiadują się, że nie są to jedynie miejsca lub przedmioty do podziwiania, ale także nośniki historii i pamięci o naszych przodkach, ważnych bohaterach.

Podczas lekcji osoba prowadząca pyta uczestników również o znajomość lokalnych tradycji i legend związanych z ich miastem lub wsią oraz o ważne postaci związane z przeszłością miejscowości. Dzieci dowiadują się, dlaczego tak istotne jest dbanie o naszą historię, jak wiele można się z niej nauczyć i jak wyciągać wnioski na przyszłość.

B. „Zabytki”; miejsce spotkania: Centrum Interpretacji Zabytku – Oddział Muzeum Warszawy; czas: 3 h

Spotkanie w instytucji kultury poświęcone jest tematyce zabytków. Dzieci wspólnie zastanawiają się nad definicją tego słowa – czy zabytki to tylko budynki i przedmioty? A co z przyrodą i tradycją? Uczestnicy poznają kategorie, według których możemy dzielić zabytki oraz sposoby na to, aby pozostały z nami jak najdłużej. Na przykładach pochodzących ze wszystkich stron świata zastanawiają się, czy istnieją wspólne zasady ich ochrony, w jaki sposób się je oznacza oraz kto jest za to odpowiedzialny.

Spotkanie V

A. „Gra miejska ‘Na tropie historii’ – warszawskie Stare Miasto”; miejsce spotkania: Centrum Interpretacji Zabytku – Oddział Muzeum Warszawy; czas: 3 h

Podczas lekcji uczennice i uczniowie poznają warszawskie Stare Miasto. W trakcie gry miejskiej dowiadują się, że każdy fragment odbudowanej Starówki to inna, zawsze fascynująca historia. Razem z osobami prowadzącymi, w grupach, wyposażeni w mapy i plecaki wypełnione zadaniami z wszelkimi niezbędnymi pomocami szukają nieoczywistych elementów. Zwycięża grupa, która jako pierwsza rozwiąże zadania i zapamięta najwięcej ciekawostek dotyczących Starego Miasta. Nie tylko z zakresu historii, historii sztuki, języka polskiego, ale też matematyki, geografii, biologii czy wiedzy o kulturze.

B. "Budżet obywatelski"; miejsce spotkania: Collegium Civitas; czas: 3 h

Rozmowa toczona w trakcie lekcji dotyczy różnic między funkcjonowaniem, wyglądem, mieszkańcami i architekturą dawnych i współczesnych miast. Szczególny nacisk jest położony na kwestię wpływu mieszkańców na rozwój swojej małej ojczyzny. Dzieci zastanawiają się nad tym, jakie znaczenie mają nasze zachowania dla wyglądu naszego miejsca zamieszkania i dlaczego nasze zaangażowanie jest ważne. W części warsztatowej uczennice i uczniowie wcielają się w role obywateli pewnego miasta, w którym planują wprowadzenie zmian w zaniedbanym parku. Podzieleni na grupy tworzą projekty w ramach budżetu obywatelskiego: przygotowują wizualizację i wypełniają dokument zawierający zgłoszenie projektu. Pod koniec lekcji odbywa się głosowanie nad projektami. W ten sposób dzieci wybierają ten, który podoba im się najbardziej i zostanie zrealizowany w ramach budżetu.

Spotkanie VI

„Mój kraj – Polska”; miejsce spotkania: szkoła podstawowa; czas: 6 h

Zajęcia zaczynają się od rozmowy o położeniu Polski (praca z mapą) oraz przypomnienia symboli państwowych: godła, flagi, a także hymnu narodowego. Dzieci zastanawiają się jak i dlaczego należy szanować symbole narodowe. Następnie uczennice i uczniowie wysłuchują legendy o powstaniu Polski, wreszcie przechodzą do wskazania osób rządzących krajem i struktury państwa. Podczas części warsztatowej uczestnicy mają za zadanie stworzyć miniaturowy parlament i poddać pod głosowanie ustawy dotyczące regulacji ich codziennego życia (np. co mają jeść na śniadanie, co oglądać w Internecie, a czego nie). Ustalają, czy zgadzają się z nowymi prawami i odpowiadają sobie na pytanie, czy głos większości może łamać prawa mniejszości. W trakcie dyskusji poruszona zostaje rola parlamentu i rola władzy wykonawczej (prezydenta i premiera).

Dzieci poznają również różnice między władzą lokalną a władzą na poziomie państwowym. Kolejna część spotkania poświęcona jest omówieniu pojęcia stereotypów i wskazaniu stereotypów na temat Polaków i innych narodowości. Uczennice i uczniowie pracują w grupach nad listą pozytywnych i negatywnych skojarzeń. Następnie odbywa się dyskusja na ten temat. W dyskusji uczniowie starają się odpowiedzieć na pytanie, które z podanych stereotypów są prawdziwe, a które fałszywe. Na zakończenie zajęć podejmowany jest temat przyszłości Polski. Uczennice i uczniowie rozmawiają o tym, w jaki sposób wyobrażają sobie swój kraj za 100 lat. Z czego będzie słynna Polska? Jak zmieni się nasz kraj? Czy będą go zamieszkiwać tylko Polacy, czy ktoś jeszcze? Czy za 100 lat będą istnieć jeszcze granice państwa?

Spotkanie VII

„Marketing sensu – stwórzmy piękny świat”; miejsce spotkania: szkoła podstawowa; czas: 6h

Dyskusja podczas zajęć dotyczy piękna i brzydoty w mieście i na wsi. Dzieci rozmawiają o tym, co im się podoba, a co chcieliby zmienić w swojej miejscowości. Odpowiadają też na pytanie, czy na co dzień zwracają uwagę na wygląd własnego otoczenia i czy o nie dbają. Zajęcia w części warsztatowej polegają na wspólnym spacerze przez miejscowość, podczas którego uczennice i uczniowie szukają miejsc, które im się bardzo podobają i które im się bardzo nie podobają. Następnie tworzą pomysły, jak można zmienić brzydkie miejsca i je upiększyć.

Spotkanie VIII

„Odkrywanie architektury miejsca”; miejsce spotkania: szkoła podstawowa; czas: 6 h

Podczas zajęć lub w ramach przygotowania w domu uczennice i uczniowie poszukują w Internecie i w zebranych wcześniej materiałach, informacji o miejscu ich zamieszkania. O tym, jakie legendy i historie związane są z ich miejscowością, konkretnymi miejscami lub budynkami, jacy ludzie tu mieszkali, zbierają informacje o różnych ciekawostkach. Na bazie zgromadzonych przez siebie materiałów o swojej małej ojczyźnie, dzieci tworzą scenariusz gry plenerowej lub planszowej. W trakcie burzy mózgów uczestnicy prezentują na forum informacje i wspólnie decydują o temacie przewodnim gry (np. tropem konkretnego architekta, śladami historii miasta, etc.). Wybierają, zgodnie z tematem przewodnim, obiekty, które znajdą się w grze. W niewielkich grupach tworzą pytania dotyczące obiektów i zastanawiają się, jak można sprawić by gra była bardziej angażująca. Uczennice i uczniowie poznają narzędzia, które mogą uatrakcyjnić ich grę, m.in. filmiki, puzzle online, wykorzystanie Snapchata, etc., a następnie dobierają konkretne narzędzia do prezentacji poszczególnych obiektów i tworzą ostateczny scenariusz gry.

Efekty realizacji programu - główne wnioski z ewaluacji

Program edukacyjny „Moja ojczyzna przyszłości” został opracowany z myślą o uczennicach i uczniach klas piątych i szóstych szkół podstawowych. Jego autorzy tworzyli go z założeniem, że jego realizacja przyczyni się do rozwoju kluczowych kompetencji wśród uczestników lekcji. W celu odpowiedniego dostosowania realizacji poszczególnych zajęć do potrzeb klas biorących udział w projekcie, poprzedzono ją wstępną diagnozą. W tym celu opiekunowie klas oszacowali potrzebę rozwoju poszczególnych kompetencji uczennic i uczniów. Rezultaty diagnozy wykazały, że wszystkie kompetencje, o które pytano za pośrednictwem ankiety, wymagają zdaniem oceniających dalszego rozwoju.

Przy czym szczególną uwagę zwrócono na niedostatki w zakresie kreatywności i innowacyjności oraz myślenia krytycznego i rozwiązywania problemów. Jednak w przypadku oceny większości klas ich autorzy byli przekonani o potrzebie rozwijania również takich kompetencji, jak: kompetencje społeczne i wielokulturowe, kompetencje informatyczne oraz w zakresie odpowiedzialności i skuteczności. Wyniki diagnozy prowadzą też do wniosku, że rozwój kompetencji dzieci w obszarze współpracy w grupie i komunikowania się wymaga zdaniem wychowawców najmniej pracy.

Program kształcenia zrealizowano zgodnie z planem w klasach piątych i szóstych szkół podstawowych. Biorąc pod uwagę wnioski z przebiegu jego realizacji, a także wyniki obserwacji poszczególnych lekcji, stwierdzić można, że jego realizacja przyczyniła się do zakładanego rozwinięcia kompetencji wśród uczestników. Warsztaty, dzięki wykorzystywanej metodzie projektu, sprzyjały rozwojowi takich kompetencji, jak: przedsiębiorczość, kreatywność oraz innowacyjność. Dzięki udziałowi w lekcjach uczennice i uczniowie nabyli umiejętności potrzebne do rozwiązywania problemów. Wykorzystywali metody i techniki wywodzące się z informatyki, w tym posługiwania się aplikacjami komputerowymi, uczyli się wyszukiwania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, posługiwania się komputerem i podstawowymi urządzeniami cyfrowymi. Ćwiczyli przygotowywanie prezentacji i zabieranie głosu na szerszym forum. Udział w zajęciach pozwolił uczestnikom również na poszerzenie wiedzy o społeczeństwie, a szczególnie na temat własnej społeczności, kraju i roli obywatela. Warto też podkreślić, że cele zawarte w programie zostały zrealizowane w taki sposób, by umożliwić pełne uczestnictwo w zajęciach wszystkim uczniom i uczennicom, z uwzględnieniem potrzeb osób niepełnosprawnych.

Po zakończeniu realizacji zajęć wychowawców klas ponownie poproszono o ocenę kompetencji uczennic i uczniów. Rezultaty oceny prowadzą do wniosku, że udział dzieci w projekcie przyczynił się do ich rozwoju. Ewaluacja polegała na wyrażeniu opinii przez opiekunów na temat zestawu wielu umiejętności składających się na poszczególne kompetencje dzieci. Analiza szczegółowych danych pokazuje, że wychowawcy najlepiej ocenili rozwój kompetencji informatycznych swoich uczennic i uczniów. Nieco gorzej wypadła ocena kompetencji społecznych i wielokulturowych oraz ich umiejętności współpracy z grupą. Jeszcze bardziej krytyczne oceny wystawiono uczestnikom lekcji w zakresie posiadanych przez nich kompetencji myślenia krytycznego i w zakresie odpowiedzialności oraz skuteczności w wykonywaniu zadań. Najłabsze oceny dotyczyły komunikacyjnych kompetencji uczennic i uczniów oraz kreatywności i innowacyjności dzieci. Biorąc pod uwagę rezultaty ewaluacji związane z realizacją pozostałych programów kształcenia, nauczyciele klas piątych i szóstych byli najbardziej krytyczni w ocenie kompetencji swoich wychowanków, jednak i w tym przypadku ogólna ich ocena była pozytywna i oscylowała na poziomie 4 (na skali od 1 do 5).

Scenariusze



sprawdzone rozwiązania

Opisane powyżej programy były realizowane w oparciu o bardziej szczegółowe scenariusze opracowywane przez poszczególne osoby prowadzące. Poniżej prezentujemy wybrane rozwiązania, które okazały się najbardziej inspirujące i pomocne w trakcie realizacji zajęć.

01 Wybrałam ten obrazek, ponieważ...

Liczba uczestników: bez ograniczeń

Materiały:

fotografie, obrazki, pocztówki – ich liczba powinna być uzależniona od liczebności grupy i być od niej większa (najlepiej dwukrotnie)

Czas:

zależny od liczby uczestników, w przypadku 10-osobowej grupy ok. 15-20 minut

Cel:

pobudzenie wyobraźni, poznanie się, integracja grupy, formułowanie samodzielnej wypowiedzi

Opis realizacji:

Pierwsze zajęcia to moment na poznanie się z grupą. Warto je wykorzystać do wprowadzenia w tematykę spotkania, a jednocześnie pobudzić dzieci do kreatywnego myślenia i rozluźnić atmosferę. Dobrym rozwiązaniem jest przygotowanie kilkudziesięciu rysunków, fotografii, pocztówek (wyciętych z kolorowych gazet, naklejonych na kartki), spośród których dzieci mogą dokonywać wyboru, kierując się swoimi skojarzeniami. W przypadku zajęć na temat "Moja rodzina, mój dom" dzieci miały zadanie wybrać jeden z obrazków, który kojarzy im się z ich rodziną – rodzicami, dziadkami, rodzeństwem. Można też zapytać o skojarzenie na temat wspólnie spędzanego czasu lub inny temat związany z zajęciami. Osoba prowadząca spotkanie również wybiera swój obrazek. Po dokonaniu wyboru wszyscy uczniowie mają za zadanie wyjaśnić swój wybór. Rozpoczyna osoba prowadząca zajęcia i oddaje głos kolejnej osobie. Dzięki temu zadaniu dzieci pobudzają swoją wyobraźnię, lepiej poznają się nawzajem, każdy ma też możliwość zabrania głosu i samodzielnego sformułowania wypowiedzi.

02 Bohaterowie, idole, autorytety – jak ich odróżnić?

Liczba uczestników: bez ograniczeń

Materiały:

wydrukowane, pocięte na sylaby słowa związane z tematem lekcji, wydrukowana krzyżówka, kartki, klej i kredki

Czas:

ok. 180 min

Cel:

poznanie pojęć: bohater, idol, autorytet, pobudzenie wyobraźni, ćwiczenie współpracy

Opis realizacji:

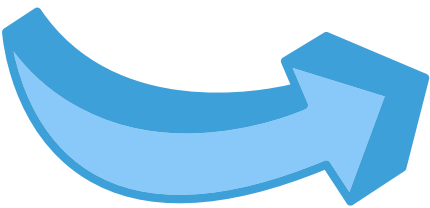
Zajęcia rozpoczynamy od rozmowy o ulubionych bohaterach bajek. Każdy z uczestników wskazuje, jaką postać z bajki lubi najbardziej. Osoba prowadząca stara się poznać powody, dla których dzieci wskazują dane postaci jako ulubione: Jakie cechy mają te postacie? Jakie są? A jakie nie są?

Podsumowuje wskazania dzieci, wypisując cechy bohaterów na tablicy. W zależności od ilości czasu, jakim dysponujemy, kolejnym etapem zajęć może być wspólne wysłuchanie piosenki, obejrzenie lub przeczytanie bajki, podczas których zadaniem dzieci jest zapamiętanie cech, jakie ma bohater. Podczas naszych lekcji wykorzystaliśmy w tym celu piosenkę pt. „Bohater” zespołu Małe TGD. Dzieci zapamiętywały, jak najwięcej cech, którymi był opisywany bohater z piosenki. W następnej części spotkania dzieci poznają nowe słowa: idol i autorytet. Osoba prowadząca ustala, czy uczestnicy spotkania znają je i rozumieją.

Następnie rozdaje dzieciom pocięte na sylaby słowa, opisujące lub odnoszące się do osób uznawanych za autorytety i idoli.

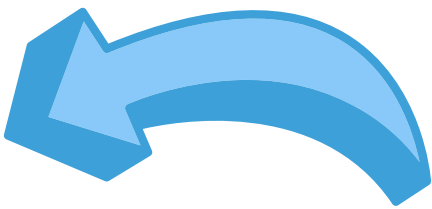
SZA	CU	NEK	
MAŁ	DROŚĆ		
ZA	U	FA	NIE
U	ZNA	NIE	
SŁA		WA	
PO		DZIW	
U	LU	BIE	NIEC
GWIA		ZDA	

Zadaniem uczennic i uczniów jest ułożenie słów i naklejenie ich na kartkę podczas pracy w parach.



AUTORYTET
MĄDROŚĆ
SZACUNEK
ZAUFANIE
UZNANIE

IDOL
SŁAWA
PODZIW
GWIAZDA
ULUBIENIEC



WZORZEC

03 Kalambury – kim jestem?

Liczba uczestników: bez ograniczeń

Materiały:

wydrukowane kartki z nazwami wybranych ról społecznych, stoper

Czas:

ok. 45 min

Cel:

poznanie znaczenia poszczególnych ról społecznych, pobudzenie wyobraźni, rozwój umiejętności komunikacji i współpracy z grupą

Opis realizacji:

Zabawę w kalambury można wykorzystać podczas lekcji na wiele sposobów. Dzieci chętnie wcielają się w zadane im role, odgrywają scenki. Podczas naszych zajęć wykorzystaliśmy tę grę do omówienia tematu ról społecznych. Dzięki temu, dzieci uświadomiły sobie, że z każdą rolą społeczną wiązą się typowe działania, wygląd czy zadania. Zadaniem prowadzącego jest po pierwsze przygotowanie listy ról, które będą odgrywane przez dzieci (np. lekarz, mama, policjantka, nauczyciel). Przed grą uczestnicy powinni zostać zapoznani z jej regułami, a więc osoba prowadząca informuje ich, że nie mogą się porozumiewać słowami, wykorzystywać przedmiotów oraz, że na zgadnięcie pokazywanej roli klasa ma określoną ilość czasu. Podczas lekcji dzieci, które zgłosiły się do prezentowania, losują rolę i starają się zaprezentować ją pozostałym osobom za pomocą gestów, naśladując charakterystyczne dla wykonawców ról zachowania, obrazując wykonywane przez nie typowe czynności. Dzieci wspólnie zgadują, kogo przedstawia uczennica lub uczeń.

04 Domino – cechy tabloidów

Liczba uczestników: bez ograniczeń

Materiały:

wydrukowane kartki „kości” domina

Czas:

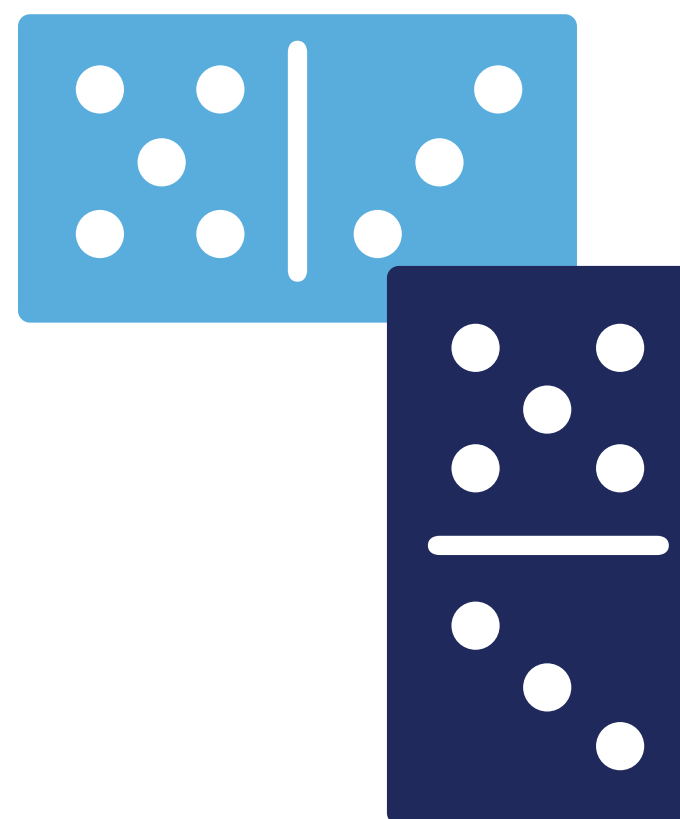
ok. 45 min

Cel:

poznanie cech charakteryzujących tabloidy, ćwiczenie koncentracji i refleksu

Opis realizacji:

Inną grą, którą można wykorzystać podczas lekcji jest domino. Zabawę można zastosować w celu zapoznania uczestników z cechami interesującego nas przedmiotu czy zjawiska. Osoba prowadząca powinna przygotować odpowiednio długą listę takich cech – tak, aby każde, uczestniczące w zajęciach dziecko, otrzymało swoją „kość” domina. W przypadku naszych zajęć był to temat tabloidów, a przykładowe cechy, które wykorzystano do ich scharakteryzowania były następujące:



- Treści w tabloidach wywołują emocje.
- Historie w nich opisywane nie zawsze są prawdziwe.
- Tabloidy skupiają się na plotkach.
- Mają za zadanie zszokować odbiorcę.
- Zdjęciami i tytułami zwracają uwagę czytelnika.
- Mogą wprowadzać czytelników (celowo) w błąd.
- Stosują uproszczenia.
- Sprawiają, że coraz mniej szokują nas agresywne zachowania.
- Mogą krzywdzić ludzi, o których pisane są artykuły.
- Kupuje je wiele osób i jest w nich dużo reklam.
- Są tanie.

Cechy muszą zostać następnie umieszczone na „kościach” domina. W tym celu najłatwiej wykorzystać sztywne kartki formatu A4, podzielić je na pół przez narysowanie kreski, a następnie umieścić cechę nad i pod kreską. Należy pamiętać, że każda cecha musi się znaleźć na dwóch „kościach”. Dzięki temu, poprzez przykładanie „kości” z tą samą cechą, możliwe będzie ułożenie domina. Dla przykładu, jeśli pierwsza położona „kość” ma cechę „Treści w tabloidach wywołują emocje” oraz „Historie w nich opisywane nie zawsze są prawdziwe”, to kolejna dołożona „kość” powinna mieć jedną z nich. Podobnie, jak w oryginalnej grze, gracze dokładają kolejne kości z adekwatną liczbą oczek. Tak więc, podczas gry uczestnicy otrzymują od prowadzącego po jednej „kości” domina. Pierwsza osoba wyklada swoją „kość”, a pozostali muszą sprawdzić, czy na ich „kości” znajduje się któraś z dwóch cech z wyłożonej „kości”. Osoba, która pierwsza znajdzie adekwatną cechę dokłada „kość” i tak kolejno, aż wszyscy wyłożą swoje „kości”.

05 Parlament kraju Akataku

Liczba uczestników: minimum 8 osób

Materiały:

identyfikatory z nazwiskami i nazwami partii, opisy programów partii politycznych, opisy problemów społecznych, kartki, flamastry

Czas:

min. 180 min

Cel:

poznanie roli posłanki i posła, ćwiczenie wyobraźni, uczenie się formułowania samodzielnych wypowiedzi,

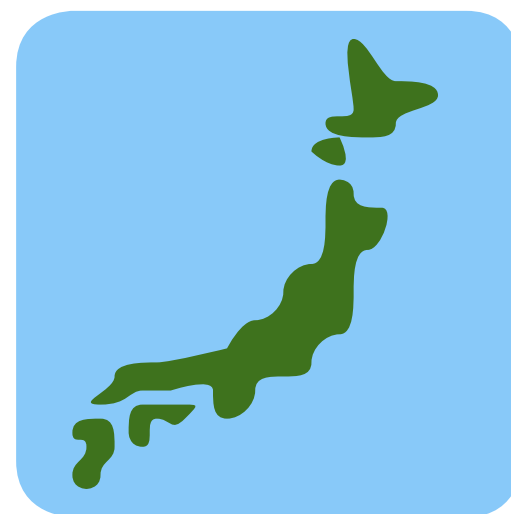
Opis realizacji:

Zabawa polega na wcieleniu się przez dzieci w postaci posłanek i posłów fikcyjnego kraju, których zadaniem jest rozwiązywanie jego problemów. Osoba prowadząca rozpoczyna spotkanie od przedstawienia reguł zabawy i wyjaśnienia uczestnikom najważniejszych pojęć, takich jak partia polityczna czy program partyjny. Dzieci wysłuchują również opowieści o kraju i jego problemach, którą odczytuje osoba prowadząca.

Następnie dzieci otrzymują nowe tożsamości – identyfikatory z nowym nazwiskiem (ważne, aby nazwisko nie sugerowało płci) oraz przynależnością partyjną. Zmierzamy do podziału grupy uczestników na równoliczne cztery podgrupy (partie). Partie warto oznaczyć różnymi kolorami identyfikatorów.

KRAJ AKATAKU

Kraj położony nad morzem Akatyńskim. Mieszka w nim 68 milionów obywateli i obywateli. W parlamencie kraju, który odpowiada za podejmowanie najważniejszych decyzji, zasiadają wybrani w demokratycznych wyborach posłowie i posłanki czterech partii: „Do przodu!”, „Tradycja”, „Jabłoń”, „Pomocna dłoń”. Przed nimi dwie ważne decyzje do podjęcia. Muszą stworzyć rozwiązania dwóch najważniejszych problemów Akataku. Pierwszym z nich jest bezrobocie – muszą zaproponować sposoby jego zmniejszenia. Drugim jest zagrożenie związane z wyczerpywaniem się źródeł energii i budzące niepokój wśród mieszkańców plany wybudowania elektrowni atomowej.



Pierwsze zadanie – programy partyjne

Przedstawiciele każdej partii łączą się w grupy i otrzymują przygotowane przez osobę prowadzącą opisy swojego stanowiska. Opisy programów powinny dotyczyć obszarów, których będą następnie dotyczyły problemy podejmowane przez grupy. W proponowanym przykładzie może to być stanowisko w obszarze polityki społecznej oraz ochrony środowiska. Dobrym rozwiązaniem jest takie skomponowanie programów, aby stanowiska partii były opozycyjne, co w kolejnej części zabawy zmusi uczestników do znajdowania kompromisowych rozwiązań.

Przykładowy opis stanowiska partii politycznej:

Partia „Jabłoń”

Ogólne założenia programu:

- Ochrona środowiska przyrodniczego jest dla partii priorytetem. Partia „Jabłoń” jest za natychmiastowym zaprzestaniem produkcji energii atomowej. Jej zdaniem należy rozwijać przede wszystkim takie sposoby produkowania energii, które wykorzystują energię słoneczną, wodę lub wiatr.
- Ważne, zdaniem partii „Jabłoń”, jest wspieranie osób, którym z różnych powodów źle się powodzi. Partia jest za wprowadzaniem rozwiązań, polegających na lepszej ochronie pracowników. Zależy jej na tym, aby ich warunki pracy były jak najlepsze (np. żeby pracownicy zarabiali dostatecznie dużo, by móc się utrzymać, a także żeby mieli również czas dla swoich rodzin lub realizacji pasji).

Drugie zadanie – rozwiązania problemów

Osoba prowadząca tworzy grupy zadaniowe, pracujące nad danym problemem. W zależności od liczby uczestników, nad każdym problemem mogą pracować jedna lub dwie grupy. Istotne jest, aby w każdej grupie znaleźli się przedstawiciele każdej partii politycznej, dzięki czemu dzieci będą musiały opracować kompromisowe rozwiązania, godząc programy polityczne swoich partii. Grupy otrzymują opis problemu, którego rozwiązanie mają opracować. Rozwiązanie może zostać przygotowane w formie opisu lub/i wizualizacji.

Przykładowy opis problemów do rozwiązania:

Bezrobocie

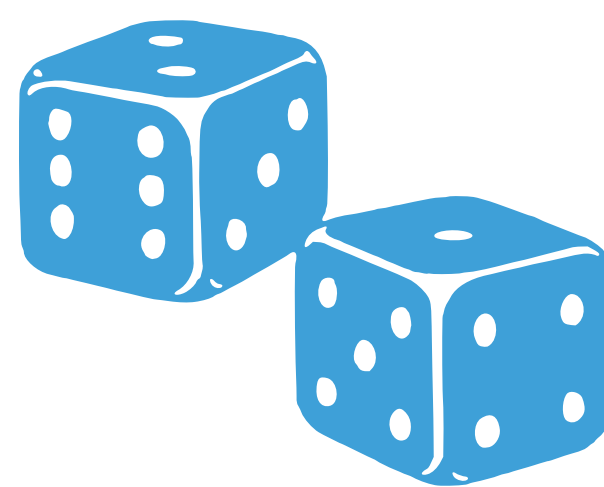
W kraju Akataku, w wyniku upadku wielu przedsiębiorstw, szczególnie branży metalurgicznej, hutniczej i samochodowej, wielu pracowników nie ma pracy. Problemem jest również zatrudnianie pracowników przez przedsiębiorców na krótkoterminowych umowach i niskie wynagrodzenie, które jest im proponowane. Związki zawodowe zrzeszające pracowników w firmach są słabe i nie są w stanie walczyć o lepsze prawa dla nich.

Budowa reaktora jądrowego

Złóża węgla kraju Akataku są na wyczerpaniu. Stoimy przed dylematem związanym z potrzebą zapewnienia nowego źródła energii. Jednym z pomysłów jest budowa elektrowni atomowej. Teren budowy zaplanowano jednak w bezpośrednim sąsiedztwie jednego z największych miast. Wśród jego mieszkańców, a także wśród ruchów ekologicznych z całego kraju Akataku pojawiają się coraz ostrzejsze protesty przeciw budowie.

Opracowane przez zespoły rozwiązania są prezentowane podczas kolejnego posiedzenia Sejmu, według reguł, które są już znane dzieciom. Poza prezentacjami warto zorganizować dyskusję nad projektami, w celu wybrania najlepszego. Może się ona odbywać poprzez formułowanie przez dzieci krótkich pytań do pomysłodawców (np. zadawanych w ciągu 30 s.) lub dłużnych wypowiedzi zawierających argumenty za lub przeciw danemu rozwiązaniu. Nad całym procesem czuwa marszałek Sejmu, oddając głos posłankom i posłom, którzy zgłaszają się uprzednio do zabrania głosu. Zabawę kończy głosowanie i wybór najlepszego rozwiązania każdego z problemów.

06 Tworzenie gry planszowej



Liczba uczestników: minimum 8 osób

Materiały:

tektura, papier, papier kolorowy, flamastry, klej, modelina, nożyczki i wszelkie inne, które można twórczo wykorzystać, jak np. papierowe lub plastikowe opakowania, kolorowe guziki, pudełka po zapalkach oraz materiały z informacjami dotyczącymi miejsca zamieszkania uczestników.

Czas:

min. 180 min

Cel:

kreatywne podsumowanie zajęć, powtórzenie informacji, rozwój wyobraźni

Opis realizacji:

Tworzenie gry przez dzieci to dobra okazja do podsumowania zajęć. Uczennice i uczniowie mają za zadanie zgromadzić informacje na temat swojej miejscowości – o jej przeszłości i teraźniejszości, o ludziach i architekturze, legendy i fakty. Również osoba prowadząca może przygotować wydruki niewielkich zdjęć, obrazujących budynki lub miejsca istotne w mieście lub wsi, albo inne materiały, które można wykorzystać do przygotowania planszy lub zadań dla uczestników rozgrywek. Poza tym uczestniczki i uczestnicy korzystają z różnorodnych materiałów: kartonów, kolorowego papieru, kredek, pudełek czy guzików. Ich zadaniem jest opracowanie gry, nawiązującej swoją tematyką do miejscowości. Najpierw dzieci, podzielone na 4-5 osobowe grupy, zastanawiają się nad fabułą gier: o czym będzie gra, jaki będzie jej temat przewodni, gdzie i kiedy będzie się toczyć. Następnie opracowują reguły gry.

Ustalają, czy będzie to przykładowo gra losowa, z użyciem kart, planszy i pionków, a może zręcznościowa lub o charakterze poznawczym. Wymyślają też nazwę swojej gry. Po tych ustaleniach przystępują do jej stworzenia – przygotowują planszę, pionki, kostki, karty lub inne niezbędne elementy. Spisują również reguły gry, uwzględniając liczbę i wiek graczy oraz przewidywany czas rozgrywki. Gra musi zostać sprawdzona, a zatem trzeba podczas zajęć przewidzieć czas na jej rozegranie i ewentualne korekty.

Podsumowanie



Ideą przewodnika jest przekazanie informacji na temat zrealizowanego przez Collegium Civitas, współfinansowanego ze środków unijnych, projektu pt. „Collegium Młodych Talentów”, a także podzielenie się wyniesionymi z tego procesu doświadczeniami. Naszym zamiarem było przedstawienie założeń trzech programów kształcenia, które stworzono z myślą o uczennicach i uczniach klas podstawowych. Zależało nam również na przekazaniu konkretnych wskazówek i rekomendacji, które mogłyby służyć edukatorom pracującym z dziećmi. Przewodnik nie jest jednak gotowym przepisem na udane lekcje. Stanowi natomiast w swym założeniu inspirację i zachętę do wykorzystywania istniejących już rozwiązań, a także tworzenia własnych pomysłów na zajęcia przez nauczycieli i animatorów. Jak pokazuje doświadczenie, wiele bowiem zależy od potrzeb, oczekiwań i możliwości konkretnych uczennic i uczniów, a także osób prowadzących lekcje. Za każdym razem bowiem spotkanie nauczyciela z dzieckiem jest spotkaniem ludzi o różnych doświadczeniach i perspektywach.

Dzięki udziałowi w projekcie jego uczestnicy zyskali możliwość rozwijania kompetencji, które uznawane są za kluczowe. Tworząc programy, autorki i autorzy postavili sobie za cel sprostanie wyzwaniom diagnozowanym przez ekspertów z zakresu edukacji. Jak wynika z ich ustaleń współczesna szkoła powinna być miejscem, w którym uczennice i uczniowie nie tylko zdobywają wiedzę, ale również zyskują umiejętności, które pomogą im odnaleźć się w dynamicznie zmieniającym się społeczeństwie. Kompetencjami, które wzmocniono wśród uczestników zajęć były przede wszystkim kreatywność i innowacyjność, zdolność krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów, komunikowania się, kompetencje społeczne i wielokulturowe, informatyczne, a także umiejętność współpracy w zespole i brania odpowiedzialności za powierzone zadania oraz skuteczność. Dodatkowo każdy z programów poświęcony był innej tematyce, a lekcje w jego ramach pozwalały na przekazanie szerokiej wiedzy dzieciom przez wykładowców Collegium Civitas.

Istotnym atutem programów była ich realizacja w formule dualnej czyli poprzez współpracę uczelni z instytucjami kultury. Taki model organizacji zajęć pozwolił na urozmaicenie doświadczeń uczestników, a nie pozwolił wkraść się rutynie i monotonii w trakcie ich realizacji. W rezultacie uczestnicy zajęć mieli sposobność wzięcia udziału w lekcjach prowadzonych w szkołach, do których uczęszczają, a także odbycia lekcji w salach wykładowych uczelni wyższej oraz na przykład w muzeum czy redakcji tygodnika. Taka formuła realizacji lekcji była z pewnością szczególnie atrakcyjna dla dzieci z gmin wiejskich czy mniejszych miast, które mają utrudniony dostęp do zajęć dodatkowych i zdobywania wiedzy oraz umiejętności poza szkołą. Wydaje się, że wykorzystywanie przez nauczycieli wizyt w instytucjach kultury, zgodnie z realizowanym przez nich tematem zajęć, stanowi bardzo dobry sposób uatrakcyjnienia procesu edukacji. Tak więc, zrealizowane w ramach projektu programy kształcenia stanowiły atrakcyjną okazję do uzupełnienia starań podejmowanych na co dzień przez nauczycieli. Dzięki naciskowi położonemu na wzmocnienie konkretnych umiejętności, zajęcia zaowocowały rozwojem wiedzy oraz kompetencji uczennic i uczniów, którzy wzięli w nich udział.

Podsumowując, warto na koniec podkreślić największe – w naszej ocenie – zalety zrealizowanego projektu, a także podzielić się konkluzjami, które powstały jako efekt refleksji jego realizatorów – organizatorów i zaangażowanych weń wykładowców Collegium Civitas. Po pierwsze, najbardziej angażujące okazały się dla dzieci zajęcia, w których stawiano przed nimi zadania wymagające twórczego zaangażowania, podczas którego mogły wykorzystywać i rozwijać swoje zdolności. Chcąc rozwijać kreatywność uczestników zajęć, osoby prowadzące same muszą być kreatywne i proponować uczennicom i uczniom nietypowe wyzwania. Podczas takich zajęć, dla rozwijania innych istotnych kompetencji, jak umiejętności współpracy z innymi, warto angażować całą klasę w realizację zadań, w których każdy jej członek ma swoją rolę i zadanie do wykonania. Uczy to nie tylko współdziałania, ale i współodpowiedzialności. Podczas zajęć bardzo dobrze sprawdzały się również prace zespołowe. Istotne jest jednak, aby przy tego typu zadaniach za każdym razem dzieci miały precyzyjnie określony cel swoich działań – efekt, który ma osiągnąć grupa. Niezbędna jest też dyscyplina czasowa i jasne reguły pracy. Praca w grupach to też dobra okazja do tego, aby pozostawić dzieciom dużą dozę swobody w rozwiązywaniu sytuacji kryzysowych, które pojawiają się w toku pracy.

Osoby prowadzące zajęcia powinny w miarę możliwości przekazywać odpowiedzialność grupie – za dobrą współpracę, włączanie wszystkich w realizację zadania, ostateczny efekt. Uczy to umiejętności planowania i dzielenia pracy, osiągania kompromisów czy na przykład współdziałania nawet przy braku wzajemnej sympatii.

Po drugie, w każdej klasie, które brały udział w projekcie, dzieci miały już wypracowane sposoby działania, przykładowo wynikające z podziału na tych, którzy są aktywni i tych, którzy nigdy sami nie zabierają głosu. Chcąc zmobilizować uczennice i uczniów do pewnego nonkonformizmu, innowacyjności i otwartości na nowe, nieznane wyzwania, warto proponować zajęcia, które sprzyjają przełamaniu tych schematów postępowania w bezpiecznych dla dzieci warunkach. Doświadczenia osób prowadzących lekcje wskazują, że warto znajdować mocne strony każdej uczennicy i każdego ucznia, doceniać je, ale jednocześnie tworzyć okazje do podejmowania przez dzieci aktywności, w których nie czują się najlepsze, których jeszcze nie znają, w których się dotychczas nie sprawdzały. Ponownie zatem, oczekując od dzieci innowacyjności, edukatorzy sami muszą być innowacyjni i odważać się na przełamywanie własnego konformizmu.

Po trzecie, z doświadczeń zdobytych podczas realizacji zajęć wynika, że jedną z trudności okazał się brak osoby, która czuwałaby nad realizacją cyklu wszystkich lekcji w ramach każdej klasy, mentora i trenera wiodącego, który czuwa nad spójnością poszczególnych zajęć cyklu w danej klasie. Wyznaczenie takiego mentora ułatwiłoby prowadzącym zajęcia niełatwe zadanie zachowania spójności poszczególnych spotkań, a dzieciom wyraźniej uświadomiłoby ciągłość procesu edukacyjnego, w którym się znajdowały. Z tego powodu – zdaniem realizatorów projektu – w przyszłości, podczas realizacji podobnych programów, każda klasa powinna mieć jednego trenera – opiekuna w projekcie, który czuwałby nad założonym w nim procesem. Prowadzi to również do konkluzji o trudnej do przecenienia roli wychowawcy klasy w podobnych przedsięwzięciach. Realizatorzy lekcji mogli liczyć na duże wsparcie ze strony nauczycielek i nauczycieli, jak również rodziców opiekujących się dziećmi w szkołach. Realizacja powyższych programów oraz opracowany przewodnik stanie się przyczynkiem do wzrostu ich zaangażowania. Dodatkowo doświadczenie nauczycieli i nauczycielek oraz programy te sprzyjać będą, być może, jeszcze lepszemu powiązaniu tematyki zajęć z prowadzonymi regularnymi lekcjami. Liczymy, że konsekwencji doprowadzi to do poszerzenia i utrwalenia wiedzy, którą dzieci zdobyły dzięki udziałowi w zajęciach i pogłębią tym samym proces ich kształcenia.

Bibliografia



Bauman Zygmunt (2006), *Życie na przemiał*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.

Fazlagić Jan i in (2018), *Szkoła dla innowatora kształtowanie kompetencji proinnowacyjnych*, Kalisz: Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli.

Goban-Klas Tomasz (2005), *Spółeczeństwo masowe, informacyjne, sieciowe czy medialne?*, „Ethos”, 1-2 (69-70).

Jelonek Magdalena i in. (2019), *Analiza zapotrzebowania na kompetencje w gospodarce i na rynku pracy wraz z badaniem wartości docelowej wspólnego wskaźnika długoterminowego POWER w obszarze szkolnictwa wyższego*, Warszawa: Uniwersytet Jagielloński - Centrum Ewaluacji i Analiz Polityk Publicznych, IDEA Instytut.

Kamieniecki Wojciech i in. (2017), *Raport z badania Nastolatki 3.0*, Warszawa: NASK Instytut Badawczy.

Krzysztofek Kazimierz, Marek S. Szczepański (2005), *Zrozumieć rozwój. Od społeczeństw tradycyjnych do informacyjnych*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

Łażewska Dorota (red.) (2013), *Autorytet w wychowaniu i edukacji*, Józefów: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Gospodarki Euroregionalnej.

ZALECENIE RADY z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN)

<https://podstawaprogramowa.pl/>



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Collegium Civitas



Pałac Kultury i Nauki
XII piętro
Plac Defilad 1
00-901 Warszawa

