

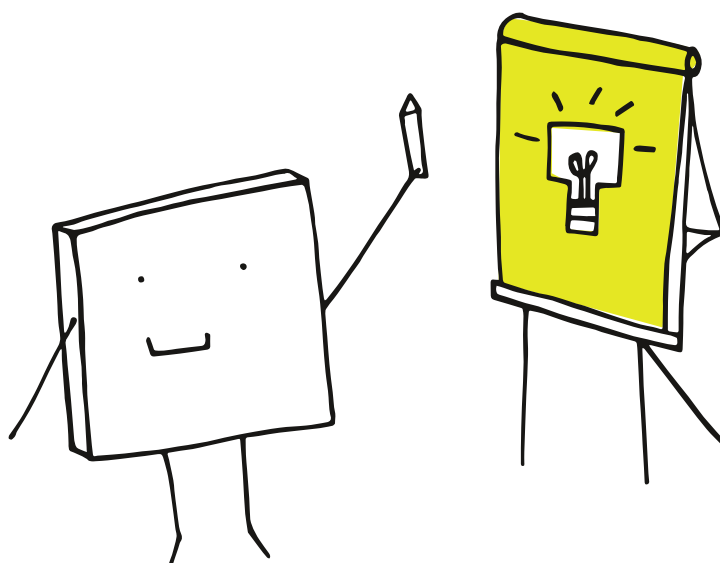


Kreatywni w szkole

„Nie wystarczy mieć sprawny umysł.

Trzeba go jeszcze dobrze używać”

Kartezjusz



Autorzy: Międzyszkolna Sieć Współpracy
Nauczycieli Przedmiotów Społecznych MODM BCE

Białystok, czerwiec 2025

**Autorzy: Międzyszkolna Sieć Współpracy
Nauczycieli Przedmiotów Społecznych MODM BCE**

Katarzyna Szczęsnowicz - doradca historii i wos MODM BCE, nauczyciel historii i wos Szkoła Podstawowa nr 50 z Oddziałami Integracyjnymi im. św. Jadwigi Królowej Polski w Białymstoku, Autorskiej Szkoły Klanzy LO w Białymstoku

Marzena Hańczaruk - Drobotko - nauczyciel języka angielskiego, języka angielskiego zawodowego Zespół Szkół Technicznych i Ogólnokształcących z Oddziałami Integracyjnymi im. S. Staszica w Białymstoku

Agnieszka Kazberuk - nauczyciel współorganizujący proces nauczania, wychowawca Szkoła Podstawowa nr 50 z Oddziałami Integracyjnymi im. św. Jadwigi Królowej Polski w Białymstoku

Marzena Kłubowicz - nauczyciel edb, edukacji wczesnoszkolnej, nauczyciel specjalista Szkoła Podstawowa nr 49 z Oddziałami Integracyjnymi im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego – Prymasa Tysiąclecia w Białymstoku

Bartosz Oszczędłowski - nauczyciel matematyki Szkoła Podstawowa nr 49 z Oddziałami Integracyjnymi im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego – Prymasa Tysiąclecia w Białymstoku

Izabela Romaniuk – Prokopowicz - nauczyciel historii Szkoła Podstawowa nr 50 z Oddziałami Integracyjnymi im. św. Jadwigi Królowej Polski w Białymstoku

Łukasz Wiesław Wiśniewski nauczyciel języka polskiego IV Liceum Ogólnokształcące im. C.K. Norwida w Białymstoku

Agata Zduńczyk - nauczyciel historii Szkoła Podstawowa nr 1 w Białymstoku im. Juliusza Słowackiego

Joanna Zieziula - nauczyciel fizyki, edb, wos, matematyki Szkoła Podstawowa nr 43 im. S. Kossak w Białymstoku, Zespół Szkół Technicznych im. gen. W. Andersa w Białymstoku.

SPIS TREŚCI

Wstęp	4
Motywacja a kreatywność	6
Mapy myśli i notatki graficzne w szkole	14
Debata oksfordzka	17
TWÓRCZE MYŚLENIE - materiały do tutoringu	25
Projekt w szkole podstawowej	43
Projekt w szkole ponadpodstawowej	46
Matematycznie o muzyce – jak dźwięki rozwijają kreatywność i umysł ściśły.	49
Sketchnotki w edukacji – kreatywna i skuteczna metoda notowania	57
Innowacja pedagogiczna - <i>Historia w kolorze. Sketchnoting na lekcjach historii</i>	61
Innowacja pedagogiczna z języka polskiego - pt. „Z Wyspiańskim przy weselnym stole”	63
Innowacja pedagogiczna - "Polski tydzień"	66

Wstęp

Profil kompetencyjny współczesnego nauczyciela

W styczniu 2024 roku Ministerstwo Edukacji Narodowej ogłosiło początek prac nad **dwoma projektami** zmian w dotychczasowej podstawie programowej – krótkofalowym i długofalowym.

Projekt krótkofalowy polega na zredukowaniu treści nauczania i wymagań przewidzianych w obowiązującej podstawie programowej (zmiany te weszły w życie **1 września 2024 roku**). Zredukowana formuła programowa stała się podstawą do przeprowadzenia egzaminu ósmoklasisty oraz egzaminu maturalnego w 2025 roku.

Projekt długofalowy ma doprowadzić do stworzenia pożądanego profilu absolwenta szkoły publicznej na nowe czasy i – na tej bazie – napisania od podstaw zupełnie nowej podstawy programowej dla wszystkich przedmiotów w szkole podstawowej i ponadpodstawowej (nowa podstawa programowa ma wejść w życie **1 września 2026** w klasach 1 i 4 szkoły podstawowej, a od 1 września 2027 roku w 1 klasie szkoły średniej). Pierwsze egzaminy (ósmoklasisty i matura) na zupełnie nowej podstawie zostaną przeprowadzone wiosną 2031 roku.

Wprowadzane zmiany weryfikują także kompetencyjny profil nauczyciela.

W zakresie wiedzy powinien on znać najnowsze teorie i badania dotyczące uczenia się, sposoby rozpoznawania i planowania pracy z uczniem bazujące na wiedzy o indywidualnych preferencjach uczniów w zakresie uczenia się, metody i techniki pracy, które wykorzystują doświadczenie i obserwację, formułowanie pytań problemowych, zabawę i gry dydaktyczne oraz pracę w grupie w celu kształtowania umiejętności uczenia się, strategie i elementy oceniającego, reguły tworzenia przestrzeni sprzyjającej uczeniu się i budowania autonomii uczniów, metody i sposoby sprzyjające uczeniu się przez zabawę i aktywność ruchową, zasady pracy metodą projektów w grupie uczniów o zróżnicowanych możliwościach.

Współczesny nauczyciel dodatkowo rozumie: potrzebę budowania dobrych relacji z uczniami i tworzenia przestrzeni sprzyjającej uczeniu się, potrzebę integrowania wiedzy, potrzebę indywidualizacji pracy w celu uwzględnienia różnorodnych możliwości i potrzeb uczniów, znaczenie informacji zwrotnej w kształtowaniu umiejętności uczenia się u uczniów, potrzebę poszerzenia wiedzy uczniów na temat własnego procesu uczenia się, znaczenie doskonalenia umiejętności wykorzystywania wiedzy z różnorodnych źródeł i jej prawidłowej selekcji oraz analizy, zależność między stosowanymi metodami, technikami pracy a skutecznością uczenia się uczniów i znaczenie samodzielnego doświadczenia oraz różnorodnego działania uczniów dla przydatności i trwałości zdobywanej wiedzy i umiejętności. Wykorzystuje gry dydaktyczne i TIK w pracy z uczniami.

Stosuje wiedzę o najnowszych badaniach na temat uczenia się do planowania pracy z uczniem. Projektuje zajęcia, uwzględniając indywidualne predyspozycje uczniów oraz ich potrzeby. Wykorzystuje doświadczenie, obserwację, uczenie przez działanie w procesie uczenia się. Stosuje strategie oceniania kształtującego w codziennej pracy z uczniem. Organizuje przestrzeń przyjazną uczeniu się i budowaniu autonomii ucznia. Kieruje pracą uczniów realizujących projekt, dostosowując wsparcie do ich potrzeb i możliwości.

W zakresie postaw nauczyciel: wykazuje się autorefleksją na temat swojej pracy, jest otwarty na nowe idee, koncepcje, uczenie się od innych, wspiera aktywność i samodzielność uczniów w procesie uczenia się, wykazuje elastyczność w procesie dydaktycznym, jest nastawiony na współdziałanie z innymi nauczycielami, indywidualizuje swoje działania i wsparcie udzielane uczniom i jest gotów do eksperymentowania, działania nieszablonowego.

Z myślą o takim nauczycielu- nauczycielu w zmieniającej się szkole, przygotowaliśmy niniejszą publikację.

Literatura:

John MacBeath, Michael Schratz, Denis Meuret, Lars Jakobsen, Czy nasza szkoła jest dobra?, WSiP, Warszawa 2003

Autoewaluacja w szkole, pod redakcją Elżbiety Tołwińskiej – Królikowskiej, ORE, Warszawa 2010

Publikacje Rady Europy – F-67075 Strasburg Cedex © Rada Europy i Komisja Europejska, kwiecień 2007

<https://www.macmillan.pl/zmiany> dostęp 05. 05. 2025 r.

Motywacja a kreatywność

Autorki:

Katarzyna Szczęsnowicz - doradca historii i wos MODM BCE, nauczyciel historii i wos Szkoła Podstawowa nr 50 z Oddziałami Integracyjnymi im. św. Jadwigi Królowej Polski w Białymstoku, Autorskiej Szkoły Klanzy LO w Białymstoku

Agnieszka Kazberuk nauczyciel współorganizujący proces nauczania, wychowawca Szkoła Podstawowa nr 50 z Oddziałami Integracyjnymi im. św. Jadwigi Królowej Polski w Białymstoku

„Osoby nastawione na rozwój czują się mądre, gdy się uczą. Osoby nastawione na trwałość czują się mądre, gdy nie popełniają błędów”

Carol Dweck

1. Czym jest motywacja?

Motywacja (łac. emovere- ruszać z miejsca) to stan gotowości człowieka do określonego działania, działania ukierunkowanego na cel. Dostrzegalnym jej przejawem jest trwałość podjętego działania również w obliczu napotykanym trudności.

Motywacja zewnętrzna a motywacja wewnętrzna?

Źródłem motywacji wewnętrznej są czynniki wewnętrzne, czyli ciekawość poznawcza, potrzeba osiągnięć. W motywacji zewnętrznej źródłem są czynniki zewnętrzne, czyli np. chęć uzyskania awansu.

Czynniki wspierające motywację:

- dobra, przyjazna atmosfera podczas zajęć
- jasność i klarowność zasad i komunikacji, kryteriów oceniania oraz warunków zaliczenia
- adekwatność proponowanych zagadnień, aktywności i sposobu organizacji zajęć do potrzeb, możliwości i zainteresowań uczących się
- związek nauczanych treści i wykonywanych zadań z sytuacjami życiowymi, pracą, zainteresowaniami
- odpowiednie tempo nauki
- różnorodność metod pracy i aktywności
- obecność innych uczących się
- współpraca
- satysfakcja z udziału w zajęciach
- możliwość odniesienia sukcesu
- informacja zwrotna na temat uzyskiwanych wyników i wykonywanych zadań.

Co wpływa na motywację?

Na motywację wpływają:

- projekt i program zajęć
- organizacja zajęć
- przebieg zajęć.

Modele budowania motywacji:

- model ARCS: A - uwaga (ang. Attention), R - znaczenie (ang. Relevance), C - pewność (ang. confidence), S - satysfakcja (ang. satisfaction)
- model TARGET (Task- zadanie, Authority – władza, Recognition – nagroda, uznanie, Grouping- grupowanie, Evaluation- ocenianie, Time- czas).

Sposoby motywowania uczniów:

- formułowanie celów zajęć
- udzielanie informacji zwrotnej
- podawanie przykładów
- proponowanie nowych, ciekawych rozwiązań, źródeł wiedzy, ćwiczeń
- przygotowywanie zadań o odpowiednim stopniu trudności
- zachęcanie do zadawania pytań
- pokazywanie związków między teorią a praktyką
- wyprowadzenie możliwości dokonywania oceny koleżeńskiej
- modyfikowanie rodzajów i ilości aktywności
- dokonywanie zmian w zakresie form pracy, podziału ról w zespole
- organizowanie pracy tak, aby uczniowie mogli pracować wspólnie, dyskutować
- stosowanie pozytywnych wzmocnień
- przypominanie o terminach.

Ważne jest wprowadzenie do materiałów elementów, które budzą zainteresowanie uczniów: animacji, filmów, różnego rodzaju interakcji.

Dobre efekty przynosi pozwalanie uczniom na wykorzystywanie elementów graficznych, dźwięków do komunikacji z innymi.

Nurt Pozytywnej Dyscypliny podkreśla:

- konieczność doceniania wysiłku, nie wyniku
- wprowadzanie „koła odpowiedzialności”
- świętowanie małych sukcesów
- zastosowania metody „motywacji w klasie” (tworzenia reguł klasowych wspólnie z uczniami, spotkania klasowe, wzmacniania motywacji przez pytania).

Do głównych zasad motywacji w Pozytywnej Dyscyplinie należą:

- budowanie poczucia przynależności i znaczenia
- rozwój umiejętności społecznych i emocjonalnych
- nacisk na proces, nie na wynik
- angażowanie uczniów w podejmowanie decyzji
- rozpoznawanie i docenianie wkładu ucznia (zamiast nagród pochwały opisowe).

Do największych korzyści wynikających z zastosowania motywacji w duchu Pozytywnej Dyscypliny możemy zaliczyć:

- nauka samodzielności i odpowiedzialności
- budowanie relacji w klasie opartych o współpracę i szacunek
- kształtowanie motywacji wewnętrznej
- poczucie sprawczości

- rozwiązywanie problemów poprzez współpracę i kooperację.

To podejście pomaga stworzyć w szkole środowisko, w którym każdy uczeń czuje się ważny i zmotywowany do nauki oraz współpracy.

Ćwiczenie:

Zamiast powiedzieć: „Piękny rysunek martwej natury” podkreśl starania ucznia:.....

Prawidłowo wykonane zadanie: „Widzę, że poświęciłeś dużo czasu, by dokładnie odtworzyć elementy martwej natury. Twój wysiłek się opłacił”

Więcej w publikacjach:

J. Nelsen, Pozytywna dyscyplina, Warszawa 2018

J. Nelsen, S. Foter, A. Raphael, Pozytywna dyscyplina dla dzieci ze specjalnymi potrzebami, Warszawa 2019

2. Znaczenie informacji zwrotnej.

Marzena Jasińska- trener, ekspert rozwoju osobistego, komunikacji i negocjacji, w jednym ze swoich felietonów dotyczących motywacji opisała badania profesor Carol Dweck.

Badanie przeprowadzono na grupie 400 dzieci w wieku 9-10 lat. Profesor chciała zbadać reakcje i zachowanie dzieci, kiedy przyjmowały pochwały.

Pierwsza grupa po wykonaniu zadania otrzymywała następującą informację zwrotną: „Świetnie sobie poradziliście z tym zadaniem. Jesteście naprawdę mądrymi dziećmi”. Druga grupa za to samo zadanie otrzymała zupełnie inną informację zwrotną” „Świetnie sobie poradziliście z tym zadaniem. Widzę, że włożyliście w nie sporo wysiłku”.

W następnej kolejności uczniowie mogli wybrać, jaki rodzaj zadania chcieliby rozwiązywać: łatwiejsze (podobne do poprzedniego) czy trudniejsze, które było wyzwaniem. 90 proc. uczniów z grupy, w której zauważono i doceniono wysiłek wybrała zadanie trudniejsze. Natomiast większość uczniów z grupy chwalonej za mądrość wybrała zadanie łatwiejsze (60 proc.).

Na trzecim etapie badania wszyscy uczniowie otrzymali trudne zadanie. Nie mieli możliwości wyboru. Reakcje obu grup były odmienne: pierwsza grupa – uczniowie, którzy nie poradzili sobie z rozwiązaniem, uznali to za dowód, że nie są tacy mądrzy i inteligentni (nie mieli ochoty na dalszą naukę), druga grupa – uczniowie uznali, że zadanie im się podobało, że było dla nich wyzwaniem (to, że go nie rozwiążali oznacza, że najwyraźniej nie byli wystarczająco skupieni i zmotywowani i duża część chciała zabrać zadanie do domu i jeszcze nad nim popracować).

Badania profesor Carol Dweck były powtarzane wielokrotnie przez różnych naukowców i w różnych grupach społecznych. Wyniki zawsze były bardzo zbliżone.

Okazuje się, że to, jak nauczyciel będzie udzielał uczniowi informacji zwrotnej i jak będzie go chwalił, ma duży wpływ na nastawienie do dalszej nauki. Rodzaj komunikatów ze strony nauczyciela może wzmacniać motywację i gotowość do podejmowania kolejnych wyzwań bądź nie.

Uczniowie chwaleni za wkład pracy nie łączyli wyniku z obrazem własnej osoby. Częściej podejmowali wyzwanie trudniejszego zadania - ewentualny słaby wynik łączyli z wysiłkiem, a nie wrodzoną inteligencją (wysiłek to coś, nad czym mamy kontrolę). Uczniowie wierzyli, że

zdolności, mądrość i inteligencję można rozwijać przez całe życie dzięki wysiłkowi intelektualnemu. To systematyczność, praca, determinacja i stosowanie odpowiednich strategii uczenia się dają gwarancję sukcesu, a nie jedynie talent czy mądrość.

Uczniowie z nastawieniem na rozwój nie poddawali się w obliczu trudności, wyzwań czy przeszkód. Uczeń z nastawieniem na rozwój chce się uczyć, podejmować wyzwania, a sukcesy innych są dla niego inspiracją do tego, żeby się uczyć. W rozwoju towarzyszy im zasada: „Skoro on to zrobił, to ja też mogę”. Uczeń z nastawieniem na rozwój wykorzystuje swój potencjał i jest autorem swojego życia. Nie czeka, tylko działa, podejmując wyzwania. Z badań wynika, że nastawienie nie jest naszą stałą cechą. Można je zmieniać, choć to proces dość trudny i długi.

Jakiej należy udzielać uczniowi informacji zwrotnej?

Przede wszystkim należy unikać komunikatów, w których chwalimy za stałe cechy, typu: „jesteś mądry, zdolny, inteligentny”.

W to miejsce warto używać komunikatów podkreślających wysiłek, jaki uczeń włożył w wykonanie zadania, nawet jeśli efekty nie są spektakularne.

„Widzę, że matematyka sprawia ci trudność, a pomimo to wytrwale podejmujesz wysiłek, aby zrobić to zadanie. Gratuluję”.

Ćwiczenia:

Przygotuj informację zwrotną w kilku przypadkach: uczeń ma trudności z pisaniem opowiadań, uczeń pisze krótkie wypracowanie, uczeń dobrze wypadł na sprawdzianie, uczeń wybrał trudne zadanie do wykonania, uczeń wytrwale uczy się języka angielskiego

Przykłady informacji zwrotnej:

„Widzę, że cierpliwie ćwiczysz pisanie opowiadań i nie dajesz za wygraną. Cieszę się”;

„Ta praca wymagała sporo namysłu i wysiłku. Możesz być z siebie dumny”;

„Doskonale przygotowałeś się do sprawdzianu. Wysiłek, jaki w to włożyłeś się opłacił”;

„Widzę, że wybrałeś trudniejsze zadanie do rozwiązania. Gratuluję”;

„Widzę, że się regularnie uczysz języka angielskiego. Efekty, jakie uzyskujesz, są tego dowodem”.

Zdarza się, że udzielając uczniowi informacji zwrotnej, nauczyciel używa słów, które sugerują przypadkowość, np. „udało ci się”, „miałeś szczęście”, „trafiło ci się”. Pozbawiają one ucznia w wiary w to, że wysiłek jest konieczny, a dają przekonanie, że wystarczy mieć tzw. szczęście.

Sugerują przypadkowość, pozbawiają sprawstwa. Dlatego używajmy słów, które wskazujemy, że to uczeń coś zrobił, czyli: dostałeś, wygrałeś, zrobiłeś, napracowałeś się, nauczyłeś się, podjąłeś wysiłek, dałeś radę, poradziłeś sobie. Uczeń ma przekonanie, że wynik jego pracy to efekt wysiłku, a nie szczęśliwego zbiegu okoliczności.

W czym pomaga nastawienie na rozwój:

- nastawienie na rozwój skutkuje rozwojem umiejętności radzenia sobie z nieprzyjemnymi emocjami, takimi jak frustracja czy lęk, ponieważ ich odczuwanie jest częścią procesu uczenia się (reguluje emocje)
- uczniowie z nastawieniem na rozwój nie porównują się do innych, tylko do samych siebie sprzed tygodnia, miesiąca czy roku (wpływa na samoocenę)
- uczeń z nastawieniem na rozwój jest bardziej odporny emocjonalnie, ponieważ wie, że kiedy próbuje rozwiązać zadanie może napotkać przeszkody czy trudności (wpływa na odporność psychiczną)
- uczniowie z nastawieniem na rozwój są bardziej nastawieni na uczenie się, a praca w grupie sprzyja, aby uczyć się od innych (uczy empatii)
- uczeń ma satysfakcję, kiedy może poznać coś nowego, ale również czerpie satysfakcję, kiedy widzi postępy swoich działań (kształtuje motywację wewnętrzną).

Zachęcamy do analizy publikacji: „ Jak wspierać ucznia w rozwoju” Pani Marzeny Jasińskiej – „Z doświadczeń pracownika poradni” – ORE, a także do analizy artykułów: <https://portal.librus.pl/szkola/artykuly/jak-wspierac-ucznia-w-rozwoju-cz-1>, dostęp 07.05.25 r.

<https://portal.librus.pl/szkola/artykuly/jak-wspierac-ucznia-w-rozwoju-cz-2> dostęp 07.05.25 r.
Więcej:

- Dorota Uchwat-Zaród i Marcin Zaród, „Godziny rozwoju”, Wydawnictwo S.C.
- Peyton Curley, „Nastawienie na rozwój”, Wydawnictwo GWP, Sopot, 2023.
- Carol Dweck, „Nowa psychologia sukcesu”, Wydawnictwo Muza SA, Warszawa, 2013.
- <https://jaksieuczyc.pl/nastawienie-na-rozwoj/> dostęp 07.05.25 r.

3. Kreatywność

Czym jest kreatywność?

Kreatywność wywodzi się od łacińskiego terminu *creare*, a jego odpowiednikami są słowa pochodzące z języka angielskiego *creator* - twórca oraz *creative* - twórczy. To zdolność do tworzenia nowych rozwiązań. Jednocześnie jest procesem umysłowym, który skutkuje powstaniem nowych koncepcji, idei lub nowych skojarzeń.

Kreatywność odnosi się do uruchomienia nowych perspektyw oraz do tworzenia nowych możliwości. To proces rozwijania i przedstawiania nowatorskich pomysłów w celu zaspokojenia potrzeb lub rozwiązywania problemów.

Cechy kreatywności:

- wymaga zastosowania wyobraźni (oryginalność i efektywność),
- kreatywne działanie jest celowym czynem, skierowanym na osiągnięcie rezultatu,
- wynikiem kreatywnego działania jest oryginalne dzieło,
- efekt powinien być wartościowy w koncepcji założonych celów

Każda jednostka posiada trzy komponenty kreatywności: wiedza, umiejętność twórczego myślenia oraz motywacja.

Wiedza stanowi wiedzę techniczną, kwalifikacje intelektualne oraz znajomość procedur. Umiejętność twórczego myślenia definiowana jest poprzez sposoby podejścia do

problemów, czyli wyjaśnia jak elastycznie i z jaką wyobraźnią jednostki (ludzie, przedsiębiorstwo, otoczenie) podchodzą do problemów.

Do współczesnych metod pobudzania i wspierania kreatywności zalicza się:

Metody proste (nie wymagają specjalnego przygotowania uczestników):

- burza mózgów,
- analiza morfologiczna,
- wykres Ishikawy.

Metody złożone (wieloetapowe, wymagają specjalnego przygotowania grupy twórczej):

- analiza wartości,
- algorytm wynalazku,
- synektyka Gordona

Wśród pierwszych skuteczną metodą pobudzania kreatywności jest analiza morfologiczna. Polega ona na identyfikowaniu różnych cech, elementów lub rozwiązań związanych z danym problemem, a następnie na łączeniu ich w różnych kombinacjach w celu znalezienia nowych, innowacyjnych rozwiązań. Ta metoda wymaga systematycznego podejścia i analizy wszystkich możliwości. Analiza morfologiczna może być szczególnie przydatna w sytuacjach, gdzie istnieje wiele elementów, które można połączyć w różne sposoby, na przykład w projektowaniu produktów lub rozwiązywaniu skomplikowanych problemów.

Mapy myśli są także użytecznym narzędziem do wizualizacji związków między ideami. Polegają na tworzeniu graficznych reprezentacji, które pokazują połączenia między różnymi pojęciami, pomysłami lub informacjami. Mapy myśli mogą pomóc w identyfikowaniu nowych połączeń i perspektyw, które mogą prowadzić do innowacyjnych rozwiązań.

Techniki asocjacyjne polegają na łączeniu niezwiązanych na pierwszy rzut oka pojęć w celu wygenerowania nowych pomysłów. Może to obejmować łączenie różnych dziedzin w celu znalezienia inspiracji lub łączenie dwóch zupełnie różnych pojęć w celu stworzenia czegoś nowego. Ta technika wymaga elastycznego myślenia i otwartości na nietypowe połączenia.

Cztery najważniejsze powody, dla których uczniowie chcą być kreatywni:

- kreatywność potrzebna jest do rozwoju
- sprawia, że człowiek może bardziej elastycznie reagować na wyzwania
- kreatywność to dobra zabawa
- kreatywność jest modna.

Cechy twórczej postawy:

- płynność (łatwość wytwarzania pomysłów) ideacyjna, słowna, skojarzeniowa
- giętkość (zmiana kierunku myślenia)
- oryginalność
- staranność (zaangażowanie w ekspresję swojego pomysłu).

Miarą płynności jest liczba wytworzonych pomysłów, miarą giętkości- liczba kategorii, do której należą, oryginalności- procent przyjmowanych rozwiązań (pomysł pojawia się u od 1 do 5%), staranność wskazuje liczba słów wykorzystywanych do opowiedzenia o swojej koncepcji.

Na twórcze myślenie składa się kilka umiejętności poznawczych: abstrahowanie, myślenie kombinacyjne, rozumowanie dedukcyjne i indukcyjne, metaforyzowanie oraz myślenie transformacyjne i lateralne.

Ćwiczenie twórczości powinno przebiegać w kilku etapach:

- twórcza rozgrzewka
- ćwiczenie myślenia pytajnego i formułowania problemów
- ćwiczenie myślenia kombinacyjnego, łączenia różnych idei
- ćwiczenie myślenia transformacyjnego, przekształcania idei i szukania nowych rozwiązań
- twórcze rozwiązywanie problemów.

Ćwiczenia:

Na twórczą rozgrzewkę: wypisz jak najwięcej rzeczowników na wylosowaną literę, zabawa w państwa- miasta, pierwsza i ostatnia litera, rozwijanie akronimów- PKP, AM, PO, RP..., ukryte słowa w tytule, cechy i funkcje (np. wszystkie rzeczy czerwone, służą do poruszania się), co jest potrzebne do...zdobycia Rysów, otrzymania nagrody Nobla, napisania książki, czego nie trzeba...domierzenia, do prania, do liczenia, nowe zastosowanie: cegły, widelca, słoika, czuję się jak...liść unoszony przez wiatr, czuję się kolorem, zapachem, emocje w rysunku: mandala oddającą Twoje, obecne uczucia.

Na myślenie pytajne: ćwiczenie 20 pytań, 5 pytań, tworzenie jak największych ilości definicji np. koła, nieba, cytryny..., jak największych ilości cech, pytań do bajki, lektury, Marsjanina, do ludzkości...

Na budowanie skojarzeń: łańcuch skojarzeń: słońce- ciepło- kominek- drewno-las..., najkrótszy łańcuch, łańcuch alternatywny (ksiądz- sałata), gwiazda skojarzeń, mapa mentalna, piramida skojarzeń, co nas łączy?, co nas dzieli?

Twórcze przekształcenia: bazgroły, przekształcanie figur, gwiazdozbiory, rozwiń rysunek, niezwykle miasto (Okrągłakowo, Cukierkowo, Muzykowo)/ las, ulepszenie (o smakowałoby lepiej, gdyby było słodsze?, ciekawsze, wolniejsze, bardziej kolorowe..., ulepszanie piłki nożnej, nietypowe zdania (do wylosowanych wyrazów), kreatywne książki, opowiadania, łańcuchy, kreatywne wiersze, nagłówki nie do ogarnięcia (z portali internetowych).

Rozwiązywanie problemów: burza mózgów (preparacja, inkubacja, iluminacja, weryfikacja), burza mózgów z wykorzystaniem mapy myśli, odwrotna burza mózgów (kruszenie np. jak ulepszyć klucze do drzwi), mapy myśli, notatki graficzne, sześć myślących kapeluszy (biały- neutralność/ obiektywizm, czerwony- emocje, czarny- negatywizm, żółty- optymizm/konstruktywny, zielony- rozkwitanie/ produktywny, niebieski- kontrolujący), trzy krzesła Disneya (marzyciela, realisty, krytyka), technika prowokacji, technika ZWI- zalety i wady, to, co interesujące, lista Osborna (wykorzystaj inaczej, dopasuj, zmień, powiększ, zmniejsz, zastąp, przedstaw, odwróć, kombinuj, przekształć), drzewo funkcji (praktyczna, społeczna, estetyczna), syntetyka/ superpozycji (zdefiniowanie problemu, wybranie obiektu do superpozycji, przeanalizowanie obiektu, znalezienie analogii między problemem wejściowym a obiektem wybranym do superpozycji, przeniesienie rozwiązań możliwych dla obiektu na opracowany problem.

Przykłady zadań:

Pamiętnik cenzury (działania swojego wewnętrznego cenzora- czego nie robiłam? dlaczego tego nie robię?), mam na imię..., jestem jak..., moje logo...moje zdziwienie...20 pytań do...moje definicje..., gdybym był..., moje przedmioty..., mój autorytet..., mój antywzór..., człowiek w okręgu..., siatka emocji..., zamień wadę w zaletę..., co byś zrobił bardziej..., genialny drobiazg..., mój profil zawodowy, ten człowiek kojarzy mi się..., nowe twarze..., wszystkie pytania do..., indiańskie imiona..., kategorie ludzi..., dawniej to...dzisiaj to..., gdyby moja grupa była..., czego potrzebuję?, technika 5 razy dlaczego?, kształt relacji (za pomocą figur), symbol relacji, metafory relacji (wałek do ciasta), wspólny potencjał, maszyny dobrej współpracy (myślenie życzeniowe i fantazyjne), projektowanie rozwiązania konfliktów- dekonfliktowanie, jaka może być...(moja przyszła praca), kolory i wynalazki, co, by było, gdyby..., szukanie niszy, 100 zdziwień, korzyści i kłopoty, wszystkie problemy, pytania do rzeczywistości, nowy produkt, zwierzomaszyna, niezwykle wynalazek, miasto klientów, sklep bez wad, mapa przeszkód, stereotypy branżowe, moja wymarzona firma.

Na co zwrócić uwagę w codziennej pracy?

1. Daj uczniom przestrzeń do samodzielnych poszukiwań
2. Wprowadzaj zagadki logiczne
3. Wymyślaj nietypowe zadania
4. Wprowadzaj w przestrzeń lekcyjną rutyny myślenia krytycznego
5. Wykorzystuj STEAM
6. Stosuj techniki wyzwajające myślenie lateralne
7. Wspieraj pasje uczniów
8. Twórz historie alternatywne
9. Uprawiaj minimalizm - kartka i długopis wystarczą
10. Weryfikuj hipotezy
11. Ucz się na błędach

Opracowane na podstawie:

- A. Biela, *Trening kreatywności. Jak pobudzić twórcze myślenie. Łącz, przekształcaj, odkrywaj, twórz!*, Wydawnictwo Samo Sedno, Warszawa 2015

Mapy myśli i notatki graficzne w szkole

Autorki:

Joanna Zieziula, nauczyciel fizyki, edb, wos, matematyki Szkoły Podstawowej nr 43 im. S. Kossak w Białymstoku, Zespołu Szkół Technicznych im. gen. W. Andersa w Białymstoku

Katarzyna Szczęsnowicz, doradca historii i wos MODM BCE, nauczyciel historii i wos Szkoła Podstawowa nr 50 z Oddziałami Integracyjnymi im. Św. Jadwigi Królowej Polski w Białymstoku, Autorskiej Szkoły Klanzy LO w Białymstoku

Najbardziej znaną i jednocześnie najbardziej skuteczną techniką kreatywnego myślenia jest burza mózgów (brainstorming) – wymyślona w 1936 roku przez Alexa Osborna. Prawdopodobnie przeprowadzona sesja burzy mózgów składa się z 2 faz: zielonej, w czasie której uczestnicy sesji przedstawiają wszystkie swoje pomysły oraz czerwonej, polegającej na analizie wcześniej wymyślonych rozwiązań. Choć już sama nazwa „burza mózgów” nasuwa skojarzenie z chaosem, w trakcie sesji koniecznie trzeba przestrzegać kilku zasad:

- zasady odroczonej oceny, czyli tego, że w trakcie sesji zabronione jest ocenianie,
- zasady fantazjowania, czyli tego, że nawet z pozoru nierealny pomysł może być genialny,
- zasady przechodzenia ilości w jakość, czyli tego, że optymalne rozwiązanie łatwiej znaleźć wśród większej ilości pomysłów.
- zasady modyfikacji, czyli tego, że wskazane jest modyfikowanie już istniejących pomysłów,
- zasady sugestii, czyli tego, że warto kierować się sugestiami innych osób podczas poszukiwania pomysłów.

Brainstorming jest narzędziem grupowym, w sesji bierze udział kilka osób, często zarówno specjalistów z danej dziedziny, jak i niespecjalistów. Jednak burzę mózgu można też stosować indywidualnie (np. podczas odrabiania zadania domowego). Ważne jest to, aby odrzucić stereotypy, a nawet w najbardziej absurdalnych pomysłach doszukiwać się zalet.

1. Mapa myśli a burza mózgów

Mapa myśli pozwala przekształcić sesję burzy mózgów w jednoznaczne, praktyczne wnioski.

Mapy myśli są zatem przydatne do: burzy mózgów, ale dzięki nim możemy także podsumowywać informacje, robić notatki, konsolidować informacje z różnych źródeł, myśleć o złożonych problemach, jasno przedstawiać informacje, studiować i zapamiętywać informacje.

Mapy myśli pozwalają przekształcać rozproszone spostrzeżenia i notatki w czytelne formaty wizualne, które uwidaczniają relacje między pomysłami. Te narzędzia wizualne przedstawiają pomysły i informacje przy pomocy połączonych gałęzi i węzłów wychodzących z centralnej koncepcji.

Mapa myśli odzwierciedla naturalny sposób przetwarzania informacji przez mózg, dzięki czemu zespoły mogą łatwiej zrozumieć złożone tematy, tworzyć nowe pomysły i dostrzegać powiązania, które w przeciwnym razie mogłyby pozostać niewidoczne.

Tworzenie map myśli można wykorzystać na kilka sposobów, takich jak:

- burza mózgów i pomysły: mapowanie myśli pobudza kreatywność w zespole, umożliwiając swobodne generowanie myśli
- planowanie projektu i zarządzanie nim.
- kreatywne pisanie i tworzenie treści
- rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji
- organizacja prywatnych zadań i wyznaczanie celów
- robienie kreatywnej listy zakupów przed świętami
- powtórzenia z działu.

Mapy myśli wprowadzają porządek w chaosie bez poświęcania naturalnych relacji między pomysłami. Każda gałąź tworzy przejrzystą hierarchię, zachowując jednocześnie elastyczność, aby pokazać połączenia krzyżowe między różnymi częściami.

Przykłady map myśli:

<https://www.atlassian.com/pl/work-management/project-management/mind-map-examples>

2. Etapy budowania mapy myśli

Do podstawowych etapów budowania mapy myśli należą:

- wskazanie głównego problemu - może to być cel projektu, problem do rozwiązania lub temat do przeanalizowania (umieść ten główny pomysł w centrum przestrzeni roboczej, pozwalając mu rozwijać się we wszystkich kierunkach)
- dodanie gałęzi reprezentujących kategorie (określ główne tematy lub kluczowe aspekty swojego głównego pomysłu, stają się one Twoimi podstawowymi gałęziami, z których każda reprezentuje odrębną kategorię informacji lub myśli, połącz te gałęzie bezpośrednio ze swoim głównym pomysłem, rozmieszczając je równomiernie wokół środka pamiętając, by każda podstawowa gałąź powinna być oznaczona nazwą kluczowej koncepcji lub kategorii)
- rozszerzenie o gałęzie podrzędne (utwórz odchodzące od każdej głównej gałęzi mniejsze gałęzie podrzędne, które badają określone aspekty każdej kategorii, te gałęzie podrzędne dodają mapie myśli głębi i szczegółowości, dzieląc złożone pomysły na fragmenty, którymi łatwiej zarządzać, dodając te szczegóły, szukaj możliwości nakreślenia połączeń między pokrewnymi pomysłami w różnych gałęziach, tworząc sieć relacji, która pomaga wszystko lepiej zrozumieć)
- wykorzystanie pomocy wizualnych (poszerz swoją mapę myśli o elementy wizualne, dzięki którym informacje są ciekawsze i łatwiejsze do zapamiętania, wykorzystaj różne kolory -pamiętaj, by nie używać więcej niż trzech, które pozwolą pogrupować powiązane pojęcia, wykorzystaj ikony lub proste rysunki - mogą one przedstawić pomysły szybciej niż same słowa, elementy wizualne muszą być spójne i ukierunkowane, powinny wyjaśniać relacje i pomagać w zrozumieniu, a nie rozpraszać)

- doprecyzowanie i ocena (poświęć trochę czasu, aby nabrać dystansu i ocenić skuteczność mapy myśli, sprawdź, czy wszystkie połączenia mają sens i czy między pomysłami jest zachowana logiczna ciągłość, poszukaj luk w myśleniu lub obszarów, które wymagają większego uszczegółowienia, dostosuj układ i organizację mapy, aby pozostała przejrzysta i użyteczna, nawet po dodaniu dodatkowych informacji).

Więcej na:

<https://www.atlassian.com/pl/work-management/project-management/mind-mapping>
dostęp 07.05.25 r.

Tony Buzan, Mistrzowie mapowania myśli. Podręcznik użytkownika najpotężniejszego narzędzia rozumowania

Tony Buzan, Mapy Twoich myśli

Filmik:

https://www.youtube.com/watch?v=7_KPhGOOE7k dostęp 07.05.25 r.

Debata oksfordzka

Autorzy:

Katarzyna Szczęsnowicz, doradca historii i wos MODM BCE, nauczyciel historii i wos Szkoła Podstawowa nr 50 z Oddziałami Integracyjnymi im. Św. Jadwigi Królowej Polski w Białymstoku, Autorskiej Szkoły Klanzy LO w Białymstoku

Łukasz Wiśniewski, nauczyciel języka polskiego IV Liceum Ogólnokształcące im. C.K. Norwida w Białymstoku

„Mówcy powinni mieć na uwadze nie tylko to, by wyczerpać temat, ale także, by nie wyczerpać słuchaczy” - Winston Churchill

Debata oksfordzka jest bardzo sformalizowanym rodzajem dyskusji, w której dwie drużyny toczą uporządkowany spór wokół prawdziwości postawionej w debacie **tezy**, wobec której zajmują ustalone wcześniej w wyniku losowania stanowisko.

1. Na czym polega debata oksfordzka?

W debacie uczestniczą dwie czteroosobowe drużyny. Zadaniem jednej z nich (propozycji) jest zgodzenie się z tezą, podczas gdy druga drużyna (opozycja) musi tej tezie zaprzeczyć. Podczas debaty każda przemawiająca osoba dysponuje ograniczonym czasem (5 minut) na przedstawienie swojego zdania. Po upływie tego czasu Marszałek prosi mówcę o zakończenie wystąpienia.

Drużyna przeciwna może zgłaszać pytania lub informacje odnoszące się do treści mowy. Każdy mówca powinien przyjąć przynajmniej dwa pytania w ciągu swojej mowy.

Podczas debaty każda drużyna może raz (i tylko raz) użyć formuły „ad vocem” – krótkiego kontr-wystąpienia następującego od razu po przemówieniu, do którego zgłoszono ad vocem. Ad vocem trwa maksymalnie 1 minutę

Debatę wygrywa wskazana przez sędziów drużyna, która przedstawiła lepiej przeanalizowane argumenty i skutecznie podważała argumentację oponentów

Pierwsza mowa ma na celu wprowadzenie do tematu debaty. Pierwsi mówcy wyjaśniają znaczenie tezy oraz nakreślają linię argumentacyjną drużyny.

Podczas drugich mów, przedstawiane są kluczowe argumenty przygotowane przez drużynę.

Trzecie mowy to tzw. mowy kontrargumentacyjne. Pozwalają drużynie podważyć prawdziwość tez wygłaszanych przez ich przeciwników.

Na poziomie czwartych mów następuje podsumowanie debaty ze wskazaniem osi sporu oraz wagi poszczególnych argumentów.

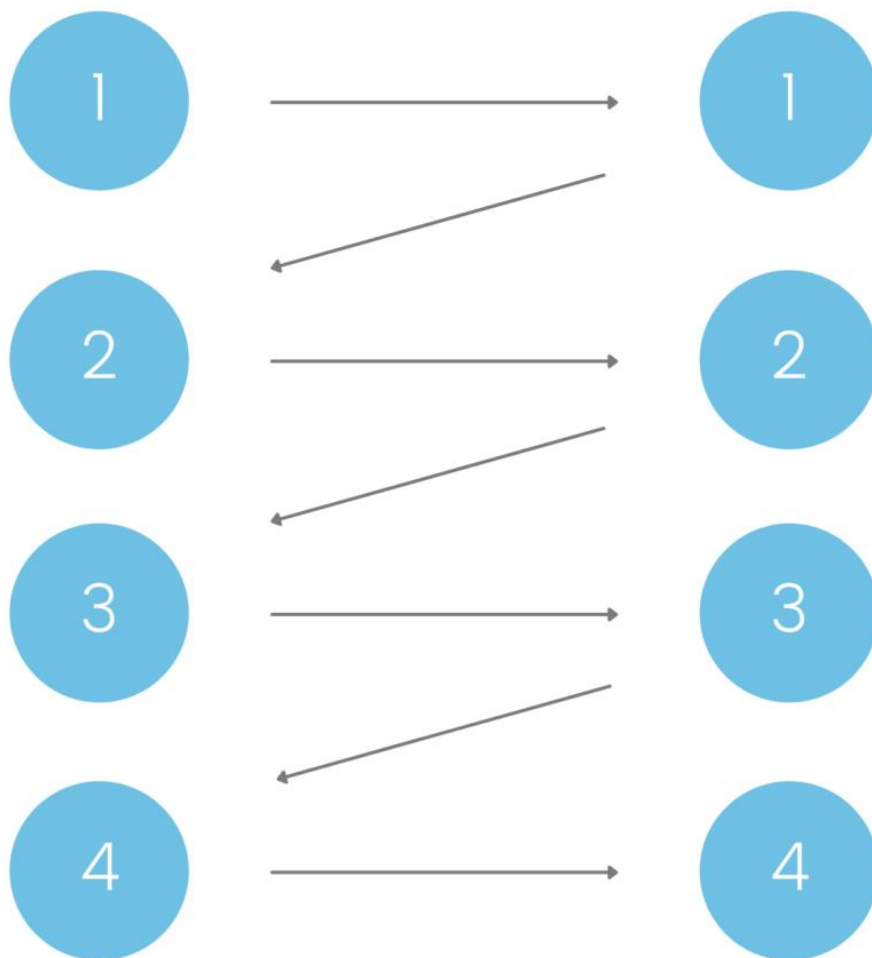
Niedościgłym wzorem debat są: Akademickie Mistrzostwa Polski Debat Oksfordzkich.

Film instruktażowy debaty:

<https://www.youtube.com/watch?v=mp1b7mFE9Gk> dostęp 0.05.25 r.

Propozycja

Opozycja



2. Uczestnicy Debaty:

W debacie oksfordzkiej udział biorą; Marszałek (któremu może asystować Sekretarz), drużyna Propozycji, drużyna Opozycji, Jurorzy oraz Audytorium (publiczność):

Marszałek – jest gospodarzem debaty, w sposób godny i uroczysty czuwa nad jej porządkiem, przestrzeganiem regulaminu i uświęconych tradycją zwyczajów. To on ogłasza tezę debaty, przedstawia jej uczestników i udziela im głosu. Ma prawo napominać mówców i publiczność jeśli naruszają zasady, w skrajnych przypadkach może odebrać głos, czy wyprosić z sali danego uczestnika.

Konwencja wymaga, by podczas debaty okazywać Marszałkowi należyty szacunek. Wspólnie z Jurorami – decyduje o przyznaniu ewentualnych punktów ujemnych.

Propozycja – podstawowym zadaniem drużyny Propozycji jest udowodnienie prawdziwości tezy. Mówcy, w toku swoich wystąpień, muszą wykazać swoją argumentacją, że zawarte w tezie postulaty bądź stwierdzenia są słuszne lub prawdziwe. Przewagą drużyny Propozycji jest fakt, że rozpoczyna ona debatę, dzięki czemu uzyskuje większy wpływ na to, w jakim obszarze będzie toczyła się dyskusja. Propozycja zasiada zawsze po prawicy Marszałka.

Opozycja – to drużyna „obalająca” tezę, jej zadaniem jest wykazanie, że postulaty wskazane przez Propozycję w tezie są błędne lub nieprawdziwe. Drużyna Opozycji argumentuje przeciw tezie, starając się jednocześnie wykazać błędy w argumentacji przeciwnika. To przede wszystkim na Opozycji spoczywa ciężar kontrargumentacji w debacie. Przewagą Opozycji jest to, że jej czwarty mówca mówi w debacie jako ostatni.

Jurorzy – oceniają debatę na podstawie zawartych w karcie oceny kryteriów. Każdy Juror wskazuje drużynę, która w jego mniemaniu wygrała dyskusję. Choć Juror ocenia drużyny przy pomocy karty oceny, musi wskazać tylko jednego zwycięzcę (reguła ta ma odzwierciedlić dylemat każdego widza z Audytorium, który finalnie wskazałby zwycięstwo Propozycji lub Opozycji). Oznacza to, że nawet w przypadku remisu punktowego na karcie oceny Juror musi opowiedzieć się po jednej ze stron).

Sekretarz – asystuje Marszałkowi w prowadzeniu debaty. Jest osobą odpowiedzialną za kwestie techniczne. Jego podstawowym obowiązkiem jest mierzenie czasu wystąpień poszczególnych mówców i kontrola sprzętu wykorzystywanego podczas debaty.

Audytorium – w debacie to publiczność jest najważniejsza, do niej przemawiają mówcy; jej perspektywę starają się przyjąć Jurorzy podczas turnieju.

Wyjątek: w Akademickich Mistrzostwach Polski Debat Oksfordzkich, publiczność nie ma wpływu na wynik debaty (nie głosuje, ani nie zadaje pytań).

3. Przebieg debaty.

Deбата Oksfordzka składa się z czterech części:

- rozpoczęcie debaty przez Marszałka, powitanie zebranych i przypomnienie najważniejszych reguł
- przemówienia – naprzemienne wystąpienia członków obu drużyn
- ocena Jurorów
- udzielanie informacji zwrotnych i przekazywania wyników.

4. Zasady wystąpień mówców.

Mówcy mają do dyspozycji 5 minut na wygłoszenie swojego przemówienia. Po upływie tego czasu Marszałek prosi mówcę o zakończenie wystąpienia. Mówca może dokończyć aktualne zdanie, jeśli jednak przekroczy czas wystąpienia o więcej niż 10 sekund, Marszałek odbiera mu głos, zaś Jurorzy są zobligowani do przyznania mu punktów ujemnych.

Mówcy zabierają głos kolejno po sobie. Debatę zaczyna pierwszy mówca Propozycji, potem głos zabiera pierwszy mówca Opozycji, następnie przemawia drugi mówca Propozycji itd.

Pytania lub informacje to krótkie wtrącenia do wystąpienia mówcy, które zadają/ zgłaszają mu członkowie drużyny przeciwnej. Mówca powinien zawsze określić czy zadaje pytanie czy zgłasza informacje. Pytania i informacje powinny nawiązywać do treści wypowiedzi mówcy. Wtrącający powinien uzyskać od mówcy odpowiedź na swoje pytanie lub

komentarz do zgłoszonej przez niego informacji. Odpowiedzi na pytania podlegają ocenie Jurorów.

Najważniejsze zasady dotyczące pytań i informacji:

- każdemu mówcy powinny być zadane maksymalnie dwa pytania/ informacje
- to mówca decyduje o momencie przyjęcia pytania/informacji w trakcie swojego wystąpienia
- ostatnie 30 sekund wystąpienia każdego mówcy to tzw. czas chroniony. Mówca nie ma obowiązku przyjęcia pytania zadanego w tym czasie, jeśli jednak nie przyjął we wcześniejszej części wystąpienia 2 pytań/ informacji – powinien je przyjąć lub poprosić o ich zadanie
- ocenie podlega zarówno jakość pytania jak i sposób odpowiedzi na nie

Warto obejrzeć:

Tomasz Kammel, Kim jest dobry mówca

<https://www.youtube.com/watch?v=2Hm3WS2IL8A> dostęp 05.05.25 r.

5. Ocena.

Każdy mówca otrzymuje bazowo 2 punkty w kategorii „odpowiedź na pytania i informacje”. Od aktywności jego przeciwników zależy, czy skończy swoje wystąpienie z pełną, czy z pomniejszoną pulą. Jeśli mówca nie otrzyma pytań od drużyny przeciwnej – zachowuje on 2 punkty za pytania. Jeśli otrzyma tylko jedno pytanie/informację, na które udzieli wyczerpującej odpowiedzi - również 2 punkty.

Jeśli otrzyma dwa pytania/informacje i tylko na jedno z nich udzieli odpowiedzi – otrzymuje tylko 1 punkt. Jeśli nie zdoła odpowiedzieć na żadne z pytań otrzymuje 0 punktów.

Jeśli pytanie/informacja jest zadawane dłużej niż 10 sekund, Marszałek odbiera głos pytającemu, a Jurorzy punktują pytanie tak, jakby mówca udzielił na nie wyczerpującej odpowiedzi.

Drużyny mogą użyć „Ad vocem”.

Podczas debaty każda drużyna może raz (i tylko raz) użyć formuły „ad vocem” - krótkiego kontr-wystąpienia następującego od razu po przemówieniu, do którego zgłoszono ad vocem. Ad vocem trwa maksymalnie 1 minutę. Chęć skorzystania z ad vocem sygnalizuje się poprzez podniesienie odpowiedniej karty w sposób widoczny dla Marszałka i drużyny przeciwnej. Następnie Marszałek udziela głosu mówcy z tytułu ad vocem.

Celem ad vocem jest zdynamizowanie przebiegu debaty oraz dostarczenie obu drużynom narzędzia do taktycznego jej rozgrywania.

Ad vocem ma również 4 zasady szczegółowe:

- a) nie może go zgłosić mówca aktualnie przemawiającej drużyny (nie można zgłosić ad vocem do słów kolegi z zespołu),

- b) nie może go zgłosić mówca, który przemawia następny w kolejności,
- c) nie można go zgłosić podczas przemówień czwartych mówców.
- d) można zgłosić ad vocem do ad vocem.

Kryteria oceny, są tym elementem formatu debaty, który dla jej uczestników często jest najważniejszy. To od kryteriów oceny zależy, czy drużyny skończą pojedynek z poczuciem, że odbył się on na równych zasadach, a zwycięzca został sprawiedliwie wyłoniony.

Juror oceniając drużyny podczas Akademickich Mistrzostw Polski Debat Oksfordzkich powinien kierować się zasadą, że „o sile drużyny stanowi suma umiejętności jej członków”. Oznacza to, że Jurorzy ważą i oceniają siłę wystąpień poszczególnych mówców, dodając do nich ocenę drużynową, na którą wpływ mają wszystkie wystąpienia członków drużyny.

Indywidualnie ocenianych jest wiele aspektów związanych z techniką wystąpień, ich poziomem retorycznym i siłą przekonywania wygłaszanych przemówień.

Ocenie grupowej podlega zaś przede wszystkim szeroko pojęta warstwa merytoryczna. Każda drużyna w debacie może zdobyć maksymalnie 100 punktów. Do 90 punktów jest przyznanych łącznie w ocenie indywidualnej i drużynowej. Dodatkowo, Juror dzieli 10 punktów pomiędzy oba zespoły, próbując oddać układ sił w debacie. Tą kategorię oceny nazywamy werdyktem. Jeśli suma ocen (indywidualnych i drużynowych) wraz z werdyktem i po uwzględnieniu punktów ujemnych daje remis, debatę wygrywa drużyna, która wygrała werdykt.

Ocena indywidualna odbywa się w pięciu obszarach. Każdy mówca może otrzymać maksymalnie 15 punktów za swoje wystąpienie. Łącznie zatem, wszyscy mówcy mogą uzbierać do 60 punktów. Jurorzy oceniają wystąpienia indywidualne z dokładnością do 0,5 punktu.

Struktura wystąpienia 0 – 3 punktów – ocenie podlega jasność artykulacji myśli, przejrzystość wystąpienia i jego struktura. 3 punkty to wartość dla przemówienia łączącego w sobie jasną strukturę i dygresje retoryczne.

Komunikacja werbalna 0 – 4 punktów – ocenie podlegają treść wystąpienia, jego perswazyjność, prawdziwość przytoczonych danych, zastosowane techniki retoryczne i dostosowanie języka mówcy do oczekiwań publiczności (4 punkty to wartość wystąpienia bezbłędnego i niezwykle przekonującego).

Komunikacja niewerbalna 0 – 3 punktów – oceniana jest dykcja, modulacja głosu, artykulacja i mowa ciała, gestykulacja, radzenie sobie ze stresem, kontakt wzrokowy, brak czytania z kartki. Na 3 punkty zasługuje mówca, który doskonale czuje się i radzi sobie przy mównicy i nie popełnia żadnych błędów warsztatowych.

Pytania 2 – 0 punktów – wartość bazowa u każdego mówcy to 2 punkty. W zależności od liczby zadanych pytań/ informacji i od jakości odpowiedzi na nie zależy, czy Juror zmniejszy tę wartość. Każdy mówca rozpoczyna swoje wystąpienie mając maksymalne 2 punkty. za pytania. Jeśli przeciwnicy nie zadadzą mu żadnego pytania bądź informacji lub też zadadzą pytania na które przemawiający odpowie z łatwością – sędziowie zostawiają mu maksymalne 2 punkty. Za każde nie przyjęte pytanie (a trzeba przyjąć dwa) sędziowie

odejmują 1 punkt. Jeśli przeciwnicy zadali dobre pytanie, na które mówca nie udzieli akceptowalnej odpowiedzi, każdy Juror również odejmuje mu 1 punkt. (ponieważ nie odpowiedział na zadane pytanie).

Ten system oceniania pytań motywuje przeciwników do ich zadawania. Pozwala też Jurorom ocenić stopień umiejętności spontanicznego reagowania przez mówców. Rola 0 – 3 punktów – wypełnienie roli mówcy uwzględniające dynamiczny charakter debaty. Za niewypełnienie roli uznajemy sytuację, w której większość czasu swojego wystąpienia mówca poświęcił na rzeczy nie związane bezpośrednio z jego rolą. Maksymalną liczbę punktów przyznaje się mówcy, który błyskotliwie wypełnił swoją rolę, ułatwiając innym członkom swojej drużyny wykonanie ich zadań (mowa spójna z wystąpieniami innych członków drużyny).

Ocena grupowa - to ocena merytoryczna drużyny, w ramach której może ona otrzymać maksymalnie 30 punktów. W jej obrębie Jurorzy oceniają przede wszystkim spójność wystąpień członków drużyny, siłę ich argumentów oraz sposób kontrargumentacji, sprawdzając jak drużyna „przepracowała temat”. Jurorzy oceniają grupowo z dokładnością do 1 punktu.

Spójność drużyny 0 – 5 punktów – poziom wzajemnego uzupełniania się przemówień oraz brak logicznych zaprzeczeń w mowach poszczególnych mówców. Wartość wyjściowa to 3 punkty. Na 5 punktów zasługuje drużyna, której wystąpienia mówców w pełni korespondują ze sobą i nie ma w nich żadnych nieścisłości.

Definiowanie linii sporu 0 – 5 punktów – określa, na ile precyzyjnie drużyna określiła swoje stanowisko dotyczące rozumienia tezy i wyznaczenia linii sporu. 5 punkty przyznaje się drużynie, która w sposób niebudzący wątpliwości i adekwatny do tematu zdefiniowała tezę, określając swoje stanowisko i powody jego zajęcia. 3. Linia argumentacyjna drużyny 0 – 10 punktów – waga i siła argumentów przedstawionych przez drużyny ważona na podstawie ich wartości logicznej, adekwatności wobec tezy i poziomu dostosowania ich do możliwości percepcyjnych audytorium. To ocena czysto merytoryczna. Maksymalną liczbę punktów można przyznać drużynie, która przedstawiła co najmniej

Silne, rozbudowane argumenty, które zostały udowodnione i poparte dobrze dobranymi przykładami.

Kontrargumentacja 0 – 10 punktów – umiejętność prowadzenia przez drużynę polemiki z argumentami przeciwników. Kontrargumentacja czasem przenika się z argumentacją, dlatego sędziowie powinni patrzeć na oba te pola z uwagą. Maksymalną ilość punktów przyznaje się drużynie, która skutecznie podważyła wszystkie argumenty przeciwnika.

Ostatnim obszarem oceny, w którym Juror ma do rozdysponowania 10 punktów, jest tzw. werdykt (jest to element oceny horyzontalnej, w której punktem odniesienia jest poziom drużyn względem siebie). Werdykt ma odzwierciedlać subiektywne odczucie Jurora w stosunku do tego, jaki poziom drużyny reprezentowały względem siebie. Sumę 10 punktów Juror dzieli wedle uznania, starając się oddać proporcję przewagi jednej drużyny nad drugą. Juror przydziela werdykt na końcu, po uzupełnieniu reszty karty. Wskazując werdykt Juror nie może przyznać remisu.

Punkty ujemne: W formacie Akademickich Mistrzostw Polski Debat Oksfordzkich są trzy grupy działań, za które drużyna może otrzymać punkty ujemne. Punkty ujemne są przyznawane z inicjatywy Jurora lub na wniosek Marszałka. Przyznane punkty ujemne

każdy Juror sumuje z wynikiem punktowym drużyny na jego karcie oceny. Punkty ujemne można otrzymać tylko i wyłącznie za działania, które mają wpływ na wynik debaty. Są to: Od – 2, do – 8 punktów. Użycie argument ad personam (argument negatywnie wartościujący przeciwnika, który dotyczy bezpośrednio adwersarza, nie zaś jego argumentów bądź wypowiedzi). Każdy Juror indywidualnie decyduje, w jakim stopniu ukarze za użycie ad personam, ponieważ argumenty takie różnią się między sobą (dotkliwie będą karane argumenty celowo obrażające adwersarza). Punkty są przyznawane z inicjatywy Jurora - 2 punkty Za rozmowę lub niestosowne zachowanie (przeszkadzanie oponentom) podczas debaty, jeśli Marszałek zwróci się do mówcy lub drużyny „Upominam Pana/Panią” - 1 punkty.

Za przedłużenie wystąpienia – po upływie czasu wystąpienia mówca ma prawo dokończyć zdanie i podziękować za możliwość zabrania głosu. Dokończenie zdania nie może trwać dłużej niż 10 sekund. Jeśli mówca przekroczy ten czas Marszałek zwraca się do niego używając zwrotu „Odbieram Panu/Pani głos”.

Wyłonienie zwycięzcy w debacie. W debacie oksfordzkiej zawsze wygrywa ta drużyna, która przekona do siebie większą liczbę Jurorów (w przypadku debaty finałowej z głosującą publicznością, audytorium jest kolejnym Jurorem). Choć Jurorzy oceniają drużyny przy pomocy karty oceny, każdy z nich musi wskazać tylko jednego zwycięzcę (reguła ta ma odzwierciedlić dylemat każdego widza z Audytorium, który finalnie wskazałby zwycięstwo Propozycji lub Opozycji).

W debacie oksfordzkiej w tym formacie zawsze bierze udział nieparzysta liczba Jurorów. Wyjątkiem jest debata finałowa, w której głosuje publiczność – wówczas liczba Jurorów jest parzysta. Debatę wygrywa ta drużyna, która przekona do siebie większą liczbę Jurorów (w przypadku debaty z głosującą publicznością, audytorium jest kolejnym Jurorem).

6. **Wyniki punktacji sędziów są przedstawiane w dwóch formach** – dużych i małych punktów. Duże punkty pokazują, kogo dany Juror wskazał jako zwycięzcę (drużyna dostaje 1 lub 0 dużych punktów u jednego Jurora). Małe punkty to suma wszystkich punktów z karty: ocena indywidualna, drużynowa i werdykt.

7. **Debaty grupowe i finałowe.**

W debatach grupowych odbywających się w ramach turniejów eliminacyjnych, w turnieju centralnym oraz w fazie finałowej zasiada zawsze 3 Jurorów. O kolejności w tabeli podczas Akademickich Mistrzostw Polski Debat Oksfordzkich, zawsze gdy są zmagania grupowe decyduje:

- a. liczba odniesionych zwycięstw (maksymalnie 3 zwycięstwa) duże punkty uzyskane podczas debat nie mają znaczenia dla układu tabeli- oznacza to, że zwycięstwo 3:0 jest traktowane tak samo jak 2:1.
- b. Jeśli dwie lub więcej drużyn odniosło tyle samo zwycięstw o kolejności decyduje suma małych punktów uzyskana podczas wszystkich debat fazy grupowej.
- c. W przypadku remisu w całkowitej liczbie małych punktów, porównuje się punkty uzyskane w obszarze drużynowym, jeśli w punktach drużynowych jest remis – zarządza się dogrywkę.
- d. W dogrywce drużyna reprezentowana jest przez wskazanego mówcę, mówcy przemawiają dwukrotnie po 1 minucie, naprzemiennie, począwszy od mówcy Propozycji, teza debaty jest podawana mówcom na 2 minuty przed debatą.

Dogrywka oceniana jest przez 5 Jurorów.

Zwycięzcą jest drużyna mówcy, za którym opowie się większość Jurorów.

Dobre praktyki:

<https://www.youtube.com/watch?v=mp1b7mFE9Gk> dostęp 07.05.25 r.

<https://www.youtube.com/watch?v=2Hm3WS2IL8A> dostęp 07.05.25 r.

https://www.youtube.com/watch?v=uk9zkhtOM7k&list=PLJ6CK3O8WXrB_tpmB1zq5bmkSQH53S2F
O dostęp 07.05.25 r.

Debaty przykłady:

<https://www.youtube.com/watch?v=OztqZV9zV8A> dostęp 07.05.25 r.

Debaty ekonomiczne

<https://www.youtube.com/watch?v=S9rqAu00N1k> dostęp 07.05.25 r.

Debaty szkolne:

<https://www.youtube.com/watch?v=CmTuCzsjaHc> dostęp 07.05.25 r.

Debaty akademickie

<https://www.youtube.com/watch?v=jZSPDII4JeM> dostęp 07.05.25 r.

Turnieje debat oksfordzkich IPN

https://www.youtube.com/watch?v=FdAXZteP9_I dostęp 07.05.25 r.

TWÓRCZE MYŚLENIE - materiały do tutoringu

Autorka:

Katarzyna Szczęsnowicz, doradca historii i wos MODM BCE, nauczyciel historii, wos, tutor Szkoła Podstawowa nr 50 z Oddziałami Integracyjnymi im. Św. Jadwigi Królowej Polski w Białymstoku, Autorskiej Szkoły Klanzy LO w Białymstoku

Tutoring szkolny jest efektywnym wsparciem pracy dydaktycznej i wychowawczo – opiekuńczej nauczycieli.

Tutor jest indywidualnym opiekunem ucznia.

Relacja tutorska stanowi bazę rozwoju zarówno tutee, jak i tutora. Uczeń ma kontakt z wspierającym dorosłym. Nauczyciel poprzez budowanie relacji i wsparcie podopiecznego poznaje jego potencjał, skutecznie pracując nad rozwojem jego mocnych stron, rozwija swoje umiejętności miękkie i nie popada w wypalenie zawodowe.

Metoda tutoringu stosowana jest od 1995 roku w szkołach „ALA” Autorskich Liceach Artystycznych i Akademickich, a od 2008 roku rozwijana jest w kilkuset szkołach publicznych i niepublicznych w Polsce.

Co możemy wykorzystać w przygotowaniu i realizowaniu spotkań z naszym „tutkiem”?

1. Kilka propozycji Inspiracji filmowych:

Ken Robinson - Szkoły zabijają kreatywność:

https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=pl dostęp 07.05.25 r.

Jacek Walkiewicz Pełna moc możliwości:

<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=ktjMz7c3ke4> dostęp 07.05.25 r.

Cyrk Motyli

<https://www.youtube.com/watch?v=a4KeipGwkKk> dostęp 07.05.25 r.

Frederic Laloux - Trzy filary turkusy

<https://www.youtube.com/watch?v=WZjJNNImoIY> dostęp 07.05.25 r.

Turkusowa organizacja XXI wieku - prof. dr hab. Andrzej Blikle

<https://www.youtube.com/watch?v=LgNLdA7uW8I> dostęp 07.05.25 r.

Radosław Kotarski

Dlaczego tak mało pamiętasz ze szkoły?- wykłady TED dostęp 07.05.25 r.

Monika Wirzajtys

O sensie bycia nierozsądnym – wykłady TED dostęp 07.05.25 r.

2. Animacje rysunkowe

seria Przeciętny człowiek w świecie nieprzeciętnych idei"- krótkie animacje na podstawie książek

1. Przestań w końcu być miłym
2. 7 rodzajów inteligencji
3. Odpocznij. Jak odpoczywać?
4. Potęga teraźniejszości.
5. Dlaczego wszyscy kłamiemy?
6. 8 zasad zarządzania czasem
7. Jak uczyć się szybko, bez stresu i zmęczenia
8. 5 rzeczy, które warto robić w wolnym czasie
9. Pamięć doskonała- 7 technik uczenia się
10. Myślenie wizualne - animacje TED

3. Testy do samopoznania: DNA , KOŁO KOMPETENCJI

Metoda określania profilu motywacyjnego DNA

Poniższy test składa się z 21 pytań określających podstawowy typ motywacyjny. Wybierz to zdanie, które najlepiej cię opisuje i zaznacz krzyżykiem określoną odpowiedź

literkę A, B, C, D, E, F

1. Jestem przyjazną osobą, która szuka zażyłości z innymi C
Jestem osobą nastawioną na osiągnięcie wyznaczonych celów, która chce się wyróżniać A
2. Na ogół jestem spontaniczna i lubię ryzyko F
Na ogół jestem metodyczna i ostrożna D
3. Chcę być nagradzana za świetną pracę E
To, co robię zawodowo, musi być dla mnie ważne B
4. Czasami sprawiaam wrażenie osoby niezbyt pewnej siebie C
Czasami sprawiaam wrażenie osoby zbyt pewnej siebie A
5. Lubię żyć szybko, intensywnie i z pasją F
Lubię żyć powoli, w stabilizacji i spokoju D
6. Wolę uznanie publiczne od osobistego E
Wolę uznanie osobiste od publicznego B
7. Jestem ostrożna i staram się przewidzieć różne sytuacje, żeby się przygotować D
Jestem kreatywna i w nagłych wypadkach improwizuję F
8. Najczęściej lubię przewodzić A
Najczęściej wolę, kiedy prowadzi ktoś inny C

9. Wybrałabym dobrze płatny i prestiżowy zawód E
Jestem skłonna poświęcić nagrody finansowe i prestiż dla pracy, w której się spełniam B
10. Ogólnie jestem zrelaksowana, otwarta i miła C
Ogólnie jestem bardzo ambitna i wymagająca, asertywna i pewna siebie A
11. Życie na wysokiej stopie jest dla mnie bardzo ważne E
Życie na wysokiej stopie nie jest dla mnie bardzo ważne B
12. Na ogół koncentruję się na tym co robię i jestem zdyscyplinowana D
Na ogół jestem impulsywna i śmiała F
13. To ja sprawiam, że sprawy przybierają taki a nie inny obrót A
Wyznaję zasadę „co będzie to będzie” C
14. Nie lubię zajmować się szczegółami F
Lubię zajmować się szczegółami D
15. Pozostawienie po sobie dorobku na rzecz ludzkości jest dla mnie ważne B
Zgromadzenie bogactwa i zdobycie szacunku jest dla mnie ważne E
16. Wolę pasować do grupy niż się wyróżniać C
Wolę się wyróżniać niż pasować do grupy A
17. Staram się zachować stabilność i spokój umysłu D
Lubię stawiać sobie nowe wyzwania F
18. Kiedy zastanawiam się nad podjęciem nowej pracy, najważniejszą kwestią jest pensja i dodatki E
Kiedy zastanawiam się nad podjęciem nowej pracy, to najważniejsza jest ona sama B
19. Lubię kwestionować istniejący stan rzeczy i wprowadzać zmiany A
Lubię pocieszać i uspokajać ludzi C
20. Bardzo ważne jest dla mnie to, co inni o mnie myślą E
Dopóki jestem szczerą wobec siebie, to co myślą inni nie jest ważne B
21. Nowe pomysły i angażowanie w nie ludzi to jedna z moich mocnych stron C
Wprowadzanie nowych idei i dopilnowywanie procedur to jedna z moich mocnych stron A

A B C D E F

Test DNA – interpretacja wyników

1. W której kolumnie A czy C uzyskałaś więcej punktów?
 - A- wydajni - W
 - C- kontaktowi - K
2. W której kolumnie D czy F uzyskałaś najwięcej punktów?
 - D- stabilni- S
 - F- zmienni- Z
3. W której kolumnie B czy E zdobyłaś najwięcej punktów?
 - B- wewnętrzni- W
 - E- zewnętrzni- Z

Twój motywacyjny KOD DNA

1. WSW - dyrektor - wydajność - stabilizacja - nagrody wewnętrzne;
2. WZW – wizjoner - wydajność - zmiany - nagrody wewnętrzne;
3. WSZ- wódz – wydajność - stabilizacja- nagrody zewnętrzne;
4. WZZ- mistrz- wydajność- zmiany- nagrody zewnętrzne;
5. KSW- opiekun- kontakty- stabilizacja- nagrody wewnętrzne;
6. KZW- sojusznik- kontakty- zmiany- nagrody wewnętrzne;
7. KSZ- udoskonalczyk- kontakty- stabilizacja- nagrody zewnętrzne;
8. KZZ- badacz - kontakty- zmiany - nagrody zewnętrzne;

Moje motywacyjne DNA - opis

Dyrektor

- Osoby myślące strategicznie, dzięki którym plany są realizowane;
- Praktyczni i odpowiedzialni, natychmiast przechodzą do sedna sprawy;
- Zadaniowcy, świetnie radzący sobie z problemami;
- Skoncentrowani na celu i wynikach;
- Wiedzą, że dużo wnoszą dla formy i chcą być za to doceniani;

Motywuje

Wolność od nieporządných ograniczeń;

Możliwość zarządzania własnym czasem;

Uznanie kolegów, szefa;

Możliwość rozwoju;

Jasna struktura;

Pozytywne uwagi

Demotywuje

Niejasne cele;

Leniwi współpracownicy;

Brak możliwości samodzielnego zarządzania czasem i znajdowania własnych rozwiązań;

„myślenie grupowe”

Wizjoner

- Wytwali, energiczni i pewni siebie;
- Potrafią kierować ludźmi i projektami;
- Mają silny potencjał przywódczy i szybko reagują w sytuacji kryzysowej;
- Lubią pracować nad kilkoma rzeczami na raz;
- Dalekowzroczni i pomysłowi, lubią zmiany;
- Służą im presja, marzą, aby iść tam, gdzie jeszcze nikt nie był;
- Pragną nowych wyzwań i możliwości rozwoju;

Motywuje

Inspirujące środowisko pracy;

Możliwość inicjowania nowych pomysłów;

Szacunek ze strony współpracowników;

Uznanie za wykonaną pracę;

Silne poczucie misji;
Demotywuje
Sztwna struktura;
Monotonny plan zajęć;
Opóźnienia;
Pochłaniające czas detale i biurokracja;
Rutyna;

Wódz

- Pragnienie osiągania wyników połączone z potrzebą dokładności;
- Są zdecydowani i nieugięci;
- Duże poczucie niezależności i umiejętność pracy bez nadzoru;
- Potrafią szybko podejmować decyzje;
- Muszą czuć się ważni i doceniani;
- Osiąganie konkretnych rezultatów;
- Dobre umiejętności organizacyjne;

Motywuje
Niezależność;
Publiczne uznanie;
szczególne przywileje;
Wolność bez zbędnej kontroli;
Możliwość zarządzania swojego otoczenia według własnych upodobań;
Czas do namysłu;
Swoboda działania;
Demotywuje
Sztwność poglądów;
Kontrola ze strony przełożonych i autorytetów;
Nieefektywne systemy i ludzie;

Mistrz

- Lubią wyzwania i uwielbiają wygrywać;
- Są czarującymi i entuzjastycznymi liderami;
- Wrodzona zdolność przekonywania innych do swoich racji;
- Potrafią dobrze współpracować;
- Pomimo przeszkód nie do pokonania doprowadzają sprawy do końca;
- Ujmujący i charyzmatyczni;
- Trudność zadania czyni je interesującym;
- Szybko podejmują decyzje i mogą okazywać niecierpliwość w stosunku do osób, którym przychodzi to wolniej;

Motywuje
Ambitne zlecenia;
Możliwość podejmowania decyzji;
Opłacałość;
Wolność od nadzoru i nadmiernej kontroli;

Możliwość awansu;
Wyznaczone terminy;
Popularność
Demotywuje
Ścisła kontrola;
Brak możliwości zarządzania własnym czasem i projektami;
Przewlekłe analizy i rozważania nieprowadzące do konstruktywnych działań;

Sojusznik

- Troskliwi i kreatywni;
- Cieszą się życiem i pielęgnują związki z ludźmi;
- Towarzyscy; przyjaźni i bardzo lubiani;
- Charakteryzują się przedsiębiorczością i pomysłowością;
- Potrafią pójść na kompromis, jeśli tego wymaga zadanie;
- Świetnie pracują w zespole;
- Do problemów podchodzą w sposób praktyczny i indywidualny;
- Z nimi każda impreza będzie świetna;
- • Są oddanymi partnerami, ponieważ potrafią łączyć lojalność z zamiłowaniem do przygód;

Motywuje
Szczere uznanie za dobrze wykonaną pracę;
Możliwość rozwoju zawodowego;
Towarzyscy współpracownicy;
Praca w zespole;
Nowe doświadczenia i inspirujące środowisko pracy;
Demotywuje
Odizolowanie;
Sztywne grafiki;
Napięte terminy;
Tłumienie kreatywności;
Dezaprobaty i konflikty;

Badacz

- Energiczni, podejmują spontanicznie decyzje, uwielbiają przygody;
- Wyróżniają się spostrzegawczością, wnikliwością, świetnie rozumieją intencje innych osób;
- Kreatywnie rozwiązują problemy i potrafią znajdować nietuzinkowe wyjścia z sytuacji;
- Zwolennicy współpracy;
- Cenią współpracę, chcą, aby praca dawała przyjemność i satysfakcję;

Motywuje
Inspirujące znajomości;
Możliwość rozwoju osobistego w awansu w obrębie firmy;
Swobodny wybór wykonywania zadań;
Szacunek;
Dobre wynagrodzenie i premie;

Demotywuje
Rutyna i biurokracja;
Odizolowanie;
Dezaprobaty i tłumienie kreatywności;

Udoskonalacz

- Myślenie systematyczne;
- Cenią sobie precyzję;
- Potrafią ogarnąć całość, jednocześnie skupiając się na szczegółach;
- Sumienne i zdyscyplinowane;
- Wspierają i szanują innych;
- Nastawieni rodzinnie;
- Jasne zdefiniowanie dobra i zła, niezwykle lojalni, można im ufać;
- Podejmują przemyślane decyzje;

Motywuje
Dostęp do wszystkich informacji i dostateczna ilość czasu, aby je przeanalizować;
Kompetentni członkowie zespołu;
Uznanie osób wyżej postawionych;
Wolność od kontroli;
Szczery szacunek
Demotywuje
Napięte terminy;
Zbyt wiele osób przydzielonych do tego samego zadania;
Nagłe zmiany;
Zabieranie czasu przeznaczonego dla rodziny;
Dostrzegana nierówność;

Opiekun

- Praktyczni, godni zaufania i lojalni;
- Dbają zarówno o pracowników jak i szczegóły przedsięwzięcia;
- Świetnie się sprawdzają, pomagając innym odnosić sukcesy;
- Walczą o najniższe jednostki;
- Mają metodyczne podejście do pracy i lubią znać fakty, zanim podejmą decyzje;
- Z respektem odnoszą się do przełożonych i struktury organizacji;
- Cechuje ich etyka pracownicza;
- Muszą się czuć dobrze z tym co robią i mieć świadomość, że ich praca wywiera pozytywny wpływ na innych;

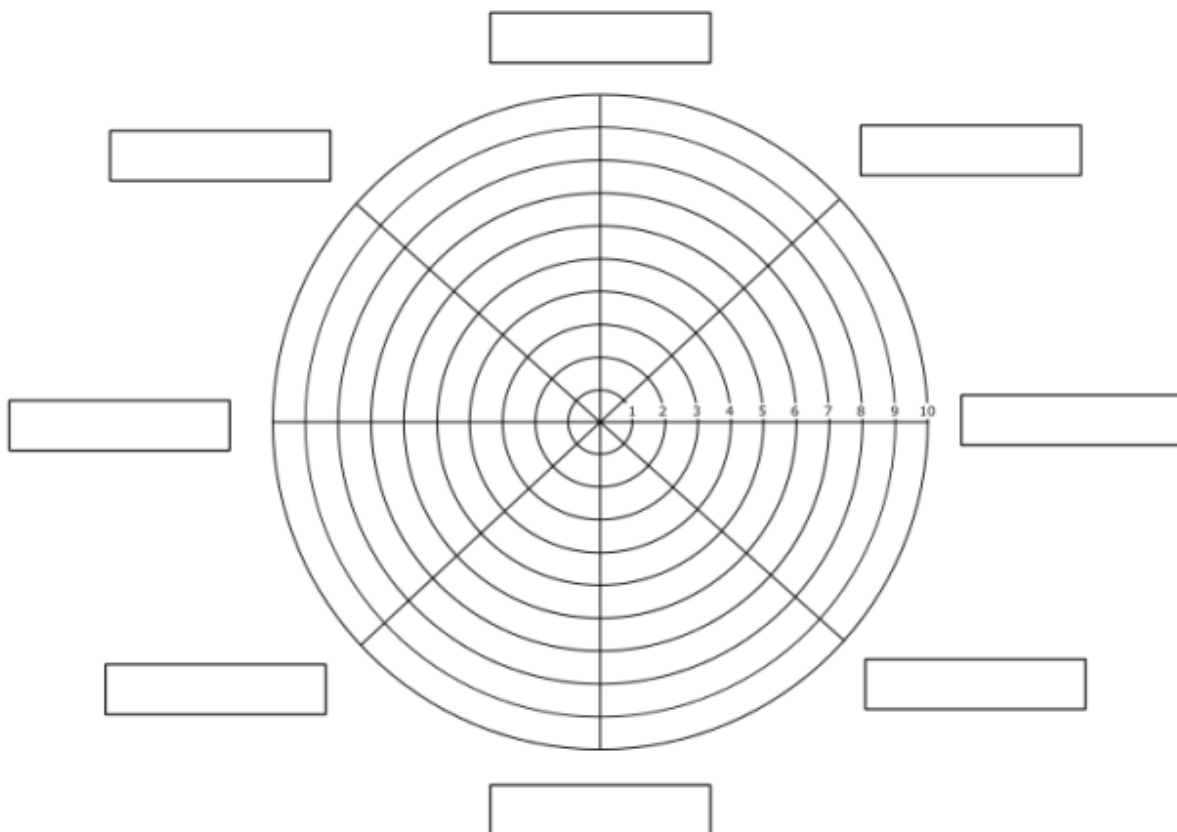
Motywuje
Znajomość faktów i informacji;
Szacunek kolegów;
Szczera wdzięczność;
Prywatne uznanie;
Osobista pozytywna ocena;

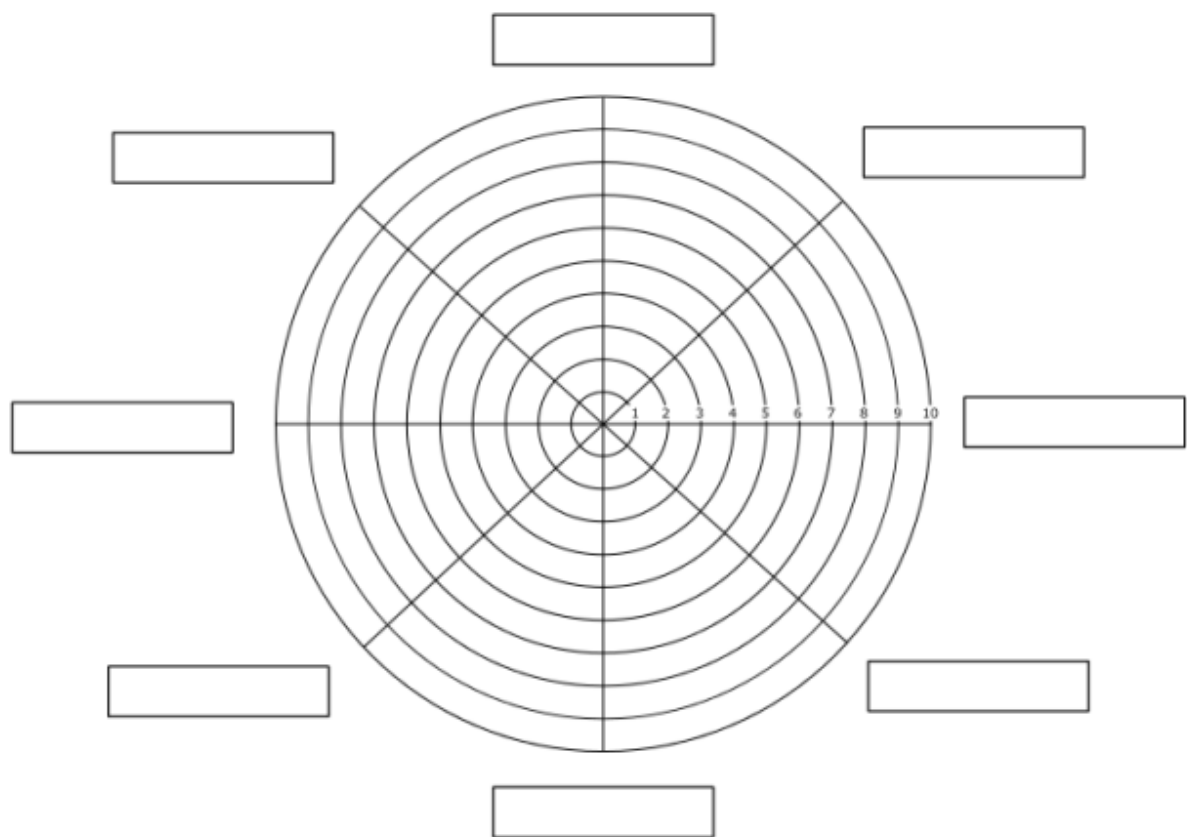
Inspirujące środowisko pracy;
Lubiani współpracownicy;
Jasno zdefiniowane cele;
Czas na zastanowienie się i planowanie;
Demotywuje
Brak stabilizacji;
Zabieranie czasu wolnego czy przeznaczonego dla rodziny;
Nierówność, niesprawiedliwość;
Konieczność wprowadzania nagłych zmian;

KOŁO KOMPETENCJI

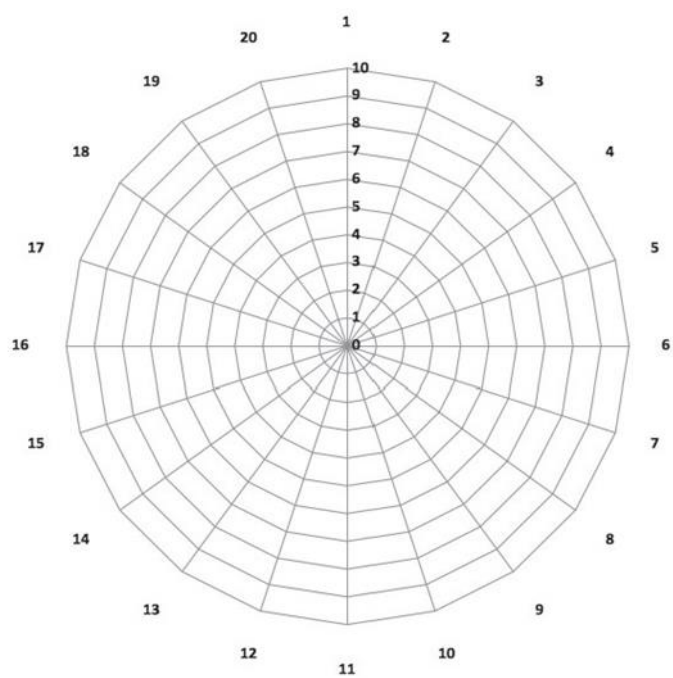
Wypełniamy poszczególne kategorie i wyciągamy wnioski. Możemy wykorzystać prostsze wykresy służące poznaniu naszych mocnych stron z podręczników KOSS CEO.

Koło do autorefleksji





Koło Relacji



Koło osobiste

Każdemu stwierdzeniu należy przypisać ocenę w skali od 1 do 10. Zaznacz odpowiedzi na diagramie.

Oto lista zagadnień do oceny sfery osobistej:

1. Zdaję sobie sprawę, że jestem wyjątkowy(a).
2. Odpowiada mi to, kim jestem, i mój cel życiowy.
3. Wiem, że to, jak myślę i co mówię, ma znaczny wpływ na moje oświadczenia życiowe.
4. Pozwalam się prowadzić intuicji.
5. Z łatwością mówię „nie”, kiedy jest to potrzebne.
6. O moich celach mogę powiedzieć, że są konkretne, sprawdzalne, osiągalne, spisane i określone w czasie.
8. Nie przechowuję urazy.
9. Nie pozwalam, aby nastroje mną rządziły.
10. Otaczam się pozytywnie myślącymi ludźmi.
11. Nie pozwalam, aby moja przeszłość kontrolowała moją przyszłość.
12. Z łatwością wybaczam samemu sobie.
13. Potrafię radzić sobie z emocjami.
14. Bez problemu oddalam od siebie minione porażki.
15. Zdaję sobie sprawę z tego, że aby odnieść sukces, muszę być gotowy (-a) na upadki.
16. Dbam o siebie tak, jakbym był (-a) swoim najlepszym przyjacielem.
17. Mam świadomość tego, że sposób w jakim postrzegają mnie inni, jest odzwierciedleniem tego, kim oni są, a nie kim ja jestem.
18. Pozwalam sobie na chwile tylko dla siebie.
19. Preferuję życie w danym momencie, zamiast martwić się o przyszłość lub opłakiwać przeszłość.
20. Chociaż jestem otwarty (-a) na porady, wiem, że mam w sobie wszystkie potrzebne odpowiedzi.
21. Robię wszystko co w mojej mocy, aby zadbać o swoją sferę fizyczną, emocjonalną i duchową.

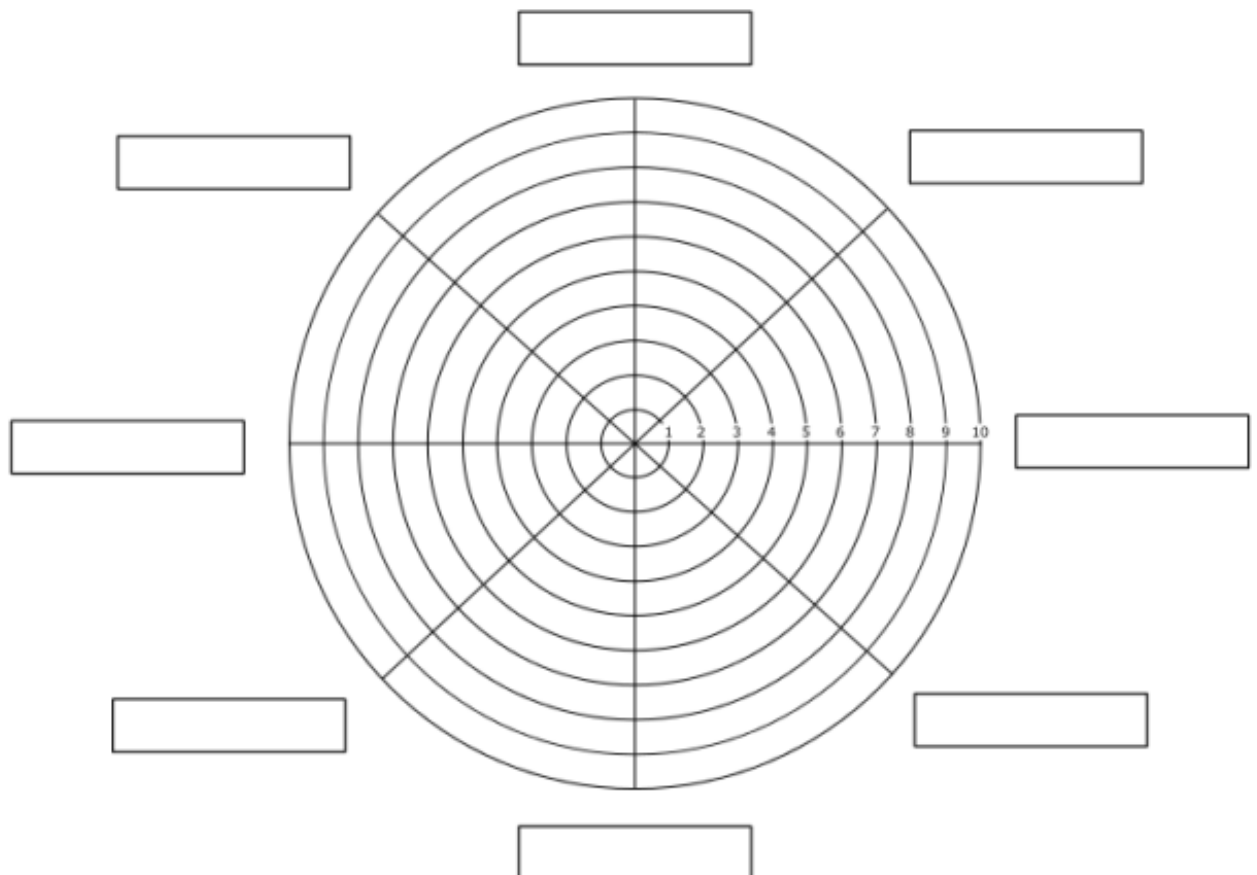
Koło relacji

1. Moje związki opierają się na podwójnej wygranej.
2. Poprawę zaczynam od siebie, a nie od prób poprawiania innych.
3. Zdaję sobie sprawę, że każdy człowiek zachowuje się najlepiej, jak potrafi, zgodnie ze stanem własnej wiedzy.
4. Uznaję fakt, iż ludzie się ode mnie różnią, co nie oznacza, że są w błędzie.
5. Słucham uważnie rozmówców (a nie czekam na okazję, aby usłyszeć własny głos).
6. Dowiaduję się, co jest ważne dla innych, oraz pomagam im osiągnąć te cele, jeśli potrafię.
7. Pozostaję cały czas sobą, rozmawiam z ludźmi w ich stylach językowych najlepiej jak umiem.

8. Uświadamiam sobie, że inni ludzie odzwierciedlają to, co się dzieje w moim wnętrzu.
9. Jestem wrażliwy (-a) na czyjeś uczucia.
10. Potrafię docenić czyjeś osiągnięcia.
11. Jestem szczery (-a) wobec innych i nie zmieniam się, aby zdobyć czyjeś uznanie.
12. Zdaję sobie sprawę z tego, iż żywienie urazy do kogoś krzywdzi mnie, a nie jego.
13. Jestem świadomy (-a) tego, że przebaczenie daje mi wolność.
14. Jestem obiektywny (-a) w stosunkach z ludźmi.
15. Daję nie oczekując, że wszystko odzyskam z powrotem.
16. Unikam wyciągania pochopnych wniosków na temat zachowania innych.
17. Wierzę, że ludzie mają dobre intencje.
18. Honoruję przekonania i systemy wartości innych ludzi.
19. Akceptuję ludzi takimi, jakimi są, i nie próbuję na siłę ich zmieniać.
20. Zdaję sobie sprawę z tego, że każdy człowiek ma wolność wyboru.

Po szczerej odpowiedzi na poszczególne pytania należy zaznaczyć wyniki na diagramie

Koło sfery zawodowej



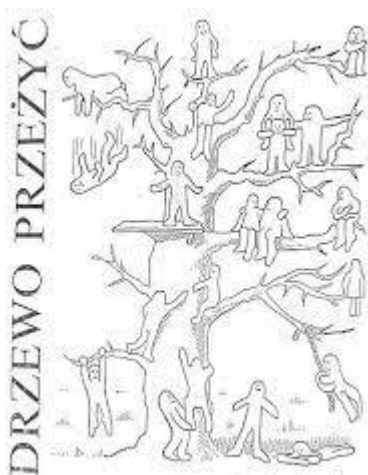
Lista zagadnień do oceny sfery zawodowej przedstawia się następująco:

1. Uświadamiam sobie, że przywództwo polega na gotowości służenia innym.
2. Mam jasne wyobrażenie tego, dokąd zmierzam.
3. Moje osobiste cele są zbieżne z oczekiwaniami zatrudniającej mnie firmy.
4. Skupiam się na budowaniu dobrych relacji z klientami i współpracownikami.
5. Potrafię się porozumieć na wszystkich poziomach.
6. Wiem, czego się ode mnie oczekuje.
7. Wysłuchuję swoich współpracowników i podejmuję działanie, jeśli jest to właściwe.
8. Wspieram i motywuję innych do polepszania pracy i umiejętności.
9. Wyrażam uznanie dla czyjeś dobrze wykonanej pracy.
10. Wspieram innowacje i kreatywne myślenie u innych.
11. Dobrze zarządzam swoim czasem.
12. Jestem wrażliwy (-a) na czyjeś uczucia.
13. Jestem pewny (-a) siebie.
14. Jestem obiektywny (-a).
15. Lubię podejmować ryzyko, które czegoś mnie uczy.
16. Popieram zmienność i elastyczność.
17. Analizuję rozwiązania z różnych punktów widzenia.
18. Lubię zdobywać i stosować nowe informacje.
19. Czuję się swobodnie, dokonując prezentacji przed innymi.
20. Szanuję innych za to, że robią jak najlepszy użytek ze swojej wiedzy

4 . Drzewa

- przeżyć/ mocy/przyjaźni

możemy wykorzystać różne schematy



Źródło: <https://ohme.pl/lifestyle/wyberz-postac-z-drzewa-a-dowiesz-sie-kim-jestes-prostytest-psychologiczny/> dostęp 07.05.25 r.

Drzewo przyjaźni/Mocy

Przykład budowy drzewa przyjaźni:

<https://www.leapfrog.com/en-us/learning-path/activities/friendship-tree> dostęp 07.05.25 r.

5. Rozbudzanie kreatywności w życiu codziennym:

Pobudzanie swojej kreatywności na wiele różnych sposobów:

- myśl pozytywnie — jedną z największych blokad kreatywności jest obawa przed popełnianiem błędów
- uwierz w siebie i ucisz krytyczny głos wewnętrzny, który paraliżuje Twoją wynalazczość
- korzystaj ze zmian, bo nawet najdrobniejsza rzecz stymuluje myślenie (przestaw biurko w szkole lub na uczelni, zmień swoje poranne zwyczaje)
- rozmawiaj - naukowcy twierdzą, że nasze umysły są bardziej aktywne, gdy pracujemy w grupie, korzystamy z zalet wspólnego myślenia (rozmawiaj w każdej możliwej sytuacji — z innymi ludźmi na zakupach, z przyjaciółmi lub rodziną w czasie kolacji, a nawet z samym sobą)
- rozluźnij się i szukaj zabawnych aspektów życia (proste ćwiczenia oddechowe lub medytacja pomogą Ci w rozbudzaniu kreatywności, śmiech działa jak katalizator twórczego myślenia: żartuj sobie, szukaj książek i filmów, które Cię bawią, spędzaj czas z zabawnymi ludźmi (neurologzy zgodnie przyznają, że śmiech oraz rozluźnienie, które z niego wynika, przestawia Twój umysł z krótkich fal o wysokiej częstotliwości na dłuższe i wolniejsze fale, które zwykle występują w czasie kreatywnego myślenia).

6. Zagadki logiczne

Zagadka z autobusem

(Obrazek autobusu z kołami bez drzwi)

W którą stronę jedzie ten autobus? - ćwiczenie na kreatywność

W którą stronę jedzie autobus?

Dorośli dość długo zastanawiałby się, jakiej odpowiedzi udzielić. Zapewne szukałby ukrytych utrudnień lub odpowiedziałby, że na rysunku brak dodatkowych danych umożliwiających stwierdzenie, w którą stronę jedzie pojazd. Dzieciom taki obrazek wystarczy, by udzielić prawidłowej odpowiedzi, że autobus jedzie w... lewo. Dlaczego? Bo nie widać drzwi, a skoro ich nie widać, autobus musi jechać w lewo. Proste, prawda?

Gry dydaktyczne rozwijają najważniejsze umiejętności XXI wieku. Uznana organizacja American Management Association (AMA) w przeprowadzonym badaniu definiuje je jako: Communication, Collaboration, Critical Thinking i Creativity, czyli:

- komunikacja - zdolność dzielenia się pytaniami, pomysłami i rozwiązaniami w zespole
- współpraca - efektywna praca z innymi uczestnikami, szczególnie jeśli znajdujemy się w grupie osób o odmiennym punkcie widzenia.

- krytyczne myślenie — zdolność do rozwiązywania problemów i podejmowania właściwych działań; umiejętność spojrzenia na zadanie z innej, nowej perspektywy
- kreatywność — wymyślanie nowych, nieoczywistych, rozwiązań. Umiejętność stosowania różnych metod przy osiągnięciu celów.

Przykład: zagadka- dlaczego mężczyzna po zamówieniu i zjedzeniu mewy popełnił samobójstwo?

Uczniowie mogą zadawać pytania, można podzielić uczniów w dwa zespoły- dziewczyny i chłopcy- wprowadzić rywalizację (to zawsze się sprawdza, np.: na zastępstwach) .

Nauczyciel odpowiada na zadawane pytania. Wygrywa zespół, który pierwszy odkryje o co chodziło.

Uczniowie dochodzą do prawdy zadając pytania.

A HISTORIA BYŁA NASTĘPUJĄCA: ten człowiek był kapitanem statku. Była katastrofa, w wyniku której statek uległ uszkodzeniu, a kapitan stracił wzrok. Przez 3 miesiące jego podwładni podawali mu posiłki- mimo braku jedzenia na pokładzie mówiąc, że złapali mewy. Kapitan zrozumiał, że to co spożywał nie było mewą. Zrozumiał także dlaczego ginęli ranni w katastrofie marynarze. Popęłnił samobójstwo.

Trochę makabryczna zagadka, bardziej dla licealistów.

Ćwiczenie 1 :

Poniżej zamieściłam dwie grupy wyrazów. Twoim zadaniem jest połączyć te z lewej kolumny z wyrazami z prawej. Łatwizna? Pamiętaj, nie ma czegoś takiego jak złe skojarzenie :)

sok poczta

noworodek dach budynku

firma dzień dziecka

biedronka kubek herbaty

kobieta książka kryminalna

I na przykład: kobieta jest tak książka kryminalna – nigdy nie wiesz, co się zaraz stanie.

Ćwiczenie2 :

Wybierz dowolną bajkę z dzieciństwa, to może być opowiadana Ci regularnie historia rodzinna, którą lubieś lub jedna z klasycznych, ogólnie znanych baśni. Ważne, abyś dobrze ją pamiętał (oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby sobie taką baję przypomnieć, ale ja jestem raczej za oszczędzaniem czasu, gdzie się da). Masz? No to teraz spójrz na historię “jak dorosły” i zastanów się DLACZEGO. Weźmy na tapetę historię 3 małych świnek i wilka – dlaczego świnki nosiły spodnie? Dlaczego mieszkały w osobnych domach? Dlaczego każdy dom był zbudowany z innego materiału? Dlaczego wilk chciał rozwalić chatę? I tak dalej... Chodzi o to, aby wyrwać się z utartych schematów, wyjść poza klasyczną historię i dopatrzeć się w niej luk.

Ćwiczenie 3:

Co by było gdyby...? Twoim zadaniem jest odpowiedzieć na pytania, które zawsze zaczynają się od słów "co by było gdyby". Ćwiczenie rozwija spontaniczną twórczość jak i przewidywanie różnorodnych konsekwencji. Spróbuj wymyślić rozwinięcie poniższych zdań, a następnie stwórz własne!

Co by było gdyby...

... ludzie chodzili po suficie?

... motyle były wielkości krowy?

... istniał Park Jurajski?

... woda była lodem?

... na świecie nie rosły rośliny?

Zagadka: Bagietkowa bonanza

Krzysztof, piekarz z Francji, pedałowal przez przepiękną wioskę z koszem świeżych bagietek, nucąc przy tym „Marsylianke”. Zatrzymała go jedna z jego najlepszych klientek, Brygida, która kupiła połowę jego wypieków i dodatkowo pół bagietki. Następny był ksiądz, który zrobił to samo — kupił połowę zapasów Krzysztofa plus pół bagietki. W końcu młody chłopak, Wincenty, złożył takie samo zamówienie — połowę wypieków Krzysztofa plus pół bagietki. Krzysztof był zachwycony — sprzedał wszystkie bagietki i żadnej nie musiał przełamywać. Czy potrafisz wyjaśnić, jak to możliwe, oraz określić, ile bagietek miał Krzysztof na początku?

Przelicz wszystko, lecz myśl kreatywnie o liczbach pojawiających się w łamigłówce (3).

Ćwiczenie 4:

Ćwiczenie polega na wymyśleniu jak największej liczby (powiedzmy 30) zastosowań dowolnego przedmiotu codziennego użytku, jak na przykład spinacz biurowy. Gdyby ćwiczenie przeprowadzać w grupie, okazałoby się, że w pierwszej wymienionej dziesiątce u wszystkich osób powtarza się większość pomysłów typu: spinaczem można zastąpić wykałaczkę do koreczków, wyczyścić paznokcie czy naprawić zepsuty suwak. W drugiej dziesiątce powtarzalność jest już znacznie niższa, a pomysły ciekawsze — ktoś wpadnie na to, że można dzięki niemu wydrylować wiśnie — ale prawdziwa kreatywność zaczyna się dopiero w ostatniej dziesiątce, kiedy ktoś, niczym MacGyver, zaproponuje zbudowanie ze spinaczy promu kosmicznego. I o to mniej więcej chodzi w procesie docierania do kreatywnych rozwiązań.

Ćwiczenie na kreatywność nr 5

Co by było, gdyby na całym świecie na minutę zabrakło prądu? To tylko jeden przykład, w dodatku niezbyt absurdalnego pytania, które pobudza kreatywność. Żeby gimnastyka dla mózgu była jeszcze bardziej intensywna, możemy pokusić się o określenie z góry wniosków,

do jakich musimy dojść w swoim wywodzie. I tak rozważania na temat przerwy w dostawie prądu spróbujmy podsumować absurdalnym stwierdzeniem: i właśnie dlatego Barack Obama najczęściej na śniadanie jada płatki kukurydziane z mlekiem. Im bardziej irracjonalne wyjaśnienia po drodze, tym lepiej dla treningu naszej kreatywności.

Ćwiczenie 6:

1. Wyobraź sobie, że wyruszasz na tydzień na "bezludną wyspę". Masz 5 minut, żeby podjąć decyzję, co ze sobą zabierzesz. Możesz wybrać tylko cztery przedmioty. Następnie opisz w myślach, jak spędzisz krok po kroku przykładowy dzień w tym raju i jak wykorzystasz zabrane ze sobą przedmioty.

Pytania pomocnicze:

Jak upolujesz i przyrządzisz obiad?

Jak się zabezpieczysz w razie niebezpieczeństwa?

Jak wezwiesz pomoc?

Jak zbudujesz schronienie?

Co pomoże Ci wkupić się w łaski tubylców?

Jak będziesz spędzał tam czas?

Co jeszcze może Cię spotkać?

7. Ćwiczenia:

Zabawcie się w wynalazcę lub filozofa i dokończcie pytanie: "Co by było, gdyby...?". Spróbujcie znaleźć odpowiedź uruchamiając swoją bezgraniczną wyobraźnię!

Przykładowe pytania:

1. Co by było, gdyby z nieba zaczęły spadać kwiaty?
2. Co by było, gdybym potrafiła latać?
3. Co by było, gdybym dostała gwiazdkę z nieba?
4. Co by było, gdyby w lipcu spadł śnieg?
5. Co by było, gdyby w twoim autobusie siedział jeleni?
6. Co by było, gdybym przez jeden dzień czytała w ludzkich myślach?
7. Co by było, gdybym przez jeden dzień mogła być prezydentem?

Im bardziej abstrakcyjne pytania, tym lepiej!

Zagadki lateralne:

1. Ojciec i syn mieli wypadek samochodowy. Ojciec zmarł, a syna przewieziono karetką do szpitala. Gdy chirurg go zobaczył krzyknął: „Nie mogę operować tego chłopca, on jest moim synem!” Jak to możliwe?

Chirurgiem była matka chłopca.

2. Pewna kobieta ma dwóch synów, którzy urodzili się o tej samej porze, tego samego dnia, miesiąca i roku. Nie są jednak bliźniakami- jak to możliwe?

Są trojaczkami, czworaczkami itd.

3. Dwoje ludzi zagrało 5 partii szachów i każdy wygrał trzy razy. Wyjaśnij to!

A kto powiedział, że grali ze sobą?

7. Przyjrzyj się sobie, przyjrzyj się światu.

Moje zdziwienie- myślenie pytające: jakie rzeczy dziwią Cię w samym sobie?, co mogłoby Cię zaskoczyć, gdybyś dłużej o tym pomyślał?, co może zadziwiać w Tobie innych ludzi?

20 pytań do mnie: do stwierdzeń- jestem..., byłam..., czuję..., ważne...

Metaforyzowanie: gdybym była kwiatem..., gdybym była piosenką..., gdybym była filmem..., gdybym była budynkiem..., gdybym była meblem..., gdybym była znanym dziełem sztuki...

Nowe definicje: podaj wszystkie możliwe definicje swojej osoby- ujmij się z różnych perspektyw, w różnych sytuacjach, relacjach, kontekstach.

Moje przymioty: cechy typowe i nietypowe.

Zobacz siebie z innej perspektywy: stwórz listę rzeczy rozpoczynających się na każdą literę z Twojego imienia.

Mój autorytet: napisz dlaczego sądzisz, że ta osoba jest twórcza, jest inspirująca, jest godna naśladowania, w czym jest podobna do Ciebie...

Mój antywzór: jak wyżej z dodaniem nie.

Człowiek w okręgu: największy okrąg to TY, to, co wykracza poza okrąg, to co znajduje się w środku, to co zachodzi na siebie.

Siatka emocji: losuj kartkę z opisem emocji, potem dwie kartki, potem trzy, za każdym razem zastanów się w jakiej sytuacji odczuwasz każdą z nich.

Gdybyś miał tak jak Harry Potter eliksir Feli Felicis (płynne szczęście) to co byś z nim zrobił?

Co byś zrobił bardziej? Bardziej ulotnym, delikatniejszym, cięższym, krótszym, dłuższym, mniejszym...

Genialny drobiazg. Wymyśl genialny drobiazg do latania, obierania ziemniaków, robienia na drutach...

Zaplanuj własną ścieżkę awansu zawodowego. Możesz zastosować metodę Edwarda de Bono ZWI – zalety mojej pracy...Wady mojej pracy..., To, co interesujące w odniesieniu do mojej pracy.

Opracowane na podstawie:

Autoewaluacja w szkole, pod redakcją Elżbiety Tołwińskiej – Królikowskiej, ORE, Warszawa 2010,

Angieszka Biela, Trening kreatywności. Jak pobudzić twórcze myślenie, Warszawa 2015,

John MacBeath, Michael Schratz, Denis Meuret, Lars Jakobsen, Czy nasz szkoła jest dobra?, WSiP, Warszawa 2003

Publikacje Rady Europy – F-67075 Strasburg Cedex © Rada Europy i Komisja Europejska, kwiecień 2007

Rewolucja w uczeniu, Gordon Dryden, Jeannete Vos, Warszawa 2022 r.

<https://zwierciadlo.pl/psychologia/521670,1,nie-bron-sie-przed-zmiana-tylko-na-niej-skorzystasz.read> dostęp 07.05.25 r.

<https://zwierciadlo.pl/psychologia/294706,1,odwagi-i-wiary-w-siebie-czyli-jak-zaczac-zyc-tak-jak-sie-lubi.read> dostęp 07.05.25 r.

Projekt w szkole podstawowej

Autorki:

Katarzyna Szczęsnowicz, doradca historii i wos MODM BCE, nauczyciel historii i wos Szkoła Podstawowa nr 49 z Oddziałami Integracyjnymi im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego – Prymasa Tysiąclecia w Białymstoku, obecnie Szkoła Podstawowa nr 50 z Oddziałami Integracyjnymi im. Św. Jadwigi Królowej Polski w Białymstoku, Autorskiej Szkoły Klanzy LO w Białymstoku

Marzenna Klubowicz, nauczyciel edb, edukacji wczesnoszkolnej, nauczyciel specjalista Szkoła Podstawowa nr 49 z Oddziałami Integracyjnymi im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego – Prymasa Tysiąclecia w Białymstoku

1. Dlaczego projekt?

Gry dydaktyczne i projekty rozwijają najważniejsze umiejętności XXI wieku, które często określane są jako kompetencje przyszłości. Uznana organizacja American Management Association (AMA) w przeprowadzonym badaniu definiuje je jako: Communication, Collaboration, Critical Thinking i Creativity, czyli:

- komunikacja - zdolność dzielenia się pytaniami, pomysłami i rozwiązaniami w zespole
- współpraca - efektywna praca z innymi uczestnikami, szczególnie jeśli znajdujemy się w grupie osób o odmiennym punkcie widzenia.
- krytyczne myślenie — zdolność do rozwiązywania problemów i podejmowania właściwych działań; umiejętność spojrzenia na zadanie z innej, nowej perspektywy
- kreatywność — wymyślanie nowych, nieoczywistych, rozwiązań. Umiejętność stosowania różnych metod przy osiągnięciu celów.

Projekt zrealizowany z uczniami klas ósmych w szkole podstawowej miał nie tylko kształtować kompetencje kluczowe, ale i wyżej wskazane, kompetencje przyszłości.

Miał stanowić okazję do nauki w bezpiecznej, połączonej z zabawą, formie gry dydaktycznej.

Dodatkowym walorem projektu miało być niwelowanie konfliktu pokoleniowego.

TEMAT PROJEKTU

„Grunt to rodzinka: rodzina - podstawowa komórka życia społecznego”

Cel główny: tworzenie gier dydaktycznych

Opis projektu

1. Cele projektu w nawiązaniu do celów kształcenia w szkole podstawowej:

- wprowadzanie uczniów w świat wartości, w tym ofiarności, współpracy, solidarności, altruizmu, patriotyzmu i szacunku dla tradycji, wskazywanie wzorców postępowania i budowanie relacji społecznych, sprzyjających bezpiecznemu rozwojowi ucznia (rodzina, przyjaciele);
- wzmacnianie poczucia tożsamości indywidualnej, kulturowej, narodowej, regionalnej i etnicznej;

- formowanie u uczniów poczucia godności własnej osoby i szacunku dla godności innych osób;
- rozwijanie kompetencji, takich jak kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;
- rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania;
- ukazywanie wartości wiedzy jako podstawy do rozwoju umiejętności;
- rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów oraz motywacji do nauki;
- wyposażenie uczniów w taki zasób wiadomości oraz kształtowanie takich umiejętności, które pozwalają w sposób bardziej dojrzały i uporządkowany zrozumieć świat;
- wspieranie ucznia w rozpoznawaniu własnych predyspozycji i określaniu drogi dalszej edukacji;
- wszechstronny rozwój osobowy ucznia przez pogłębianie wiedzy oraz zaspokajanie i rozbudzanie jego naturalnej ciekawości poznawczej;
- kształtowanie postawy otwartej wobec świata i innych ludzi, aktywności w życiu społecznym oraz odpowiedzialności za zbiorowość;
- zachęcanie do zorganizowanego i świadomego samokształcenia opartego na umiejętności przygotowania własnego warsztatu pracy;
- ukierunkowanie ucznia ku wartościom.

2. Cele projektu w nawiązaniu do preambuły podstawy dotyczące najważniejszych umiejętności rozwijanych w szkole podstawowej:

- sprawne komunikowanie się w języku polskim oraz w językach obcych, w tym występowanie przed publicznością;
- efektywne porozumiewanie się w różnych sytuacjach, prezentowanie własnego stanowiska, z uwzględnieniem doświadczeń i poglądów innych ludzi;
- praca w zespole i społeczna aktywność;
- sprawne i odpowiedzialne posługiwanie się technologiami informacyjno-komunikacyjnymi w procesie uczenia się oraz w prezentowaniu własnych dokonań;
- poszukiwanie, porządkowanie, krytyczna analiza oraz wykorzystanie informacji z różnych źródeł;
- gotowość do twórczej i naukowej aktywności uczniów oraz zaciekawienie ich otaczającym światem;
- rozwiązywanie problemów, również z wykorzystaniem technik mediacyjnych;
- aktywny udział w życiu kulturalnym szkoły, środowiska lokalnego oraz kraju.

2. Wytyczne do projektu:

Obligatoryjne problemy: funkcje rodziny, modele rodziny w Polsce, definicja konstytucyjna, rodzina dawniej i dziś- pojęcia: rodzina wielopokoleniowa, nuklearna, po kądzieli, po mieczu, stryjek, stryjenka, rodzeństwo stryjeczne, wujek, wujenka, rodzeństwo wujeczne, stopnie pokrewieństwa, terminy związane z prawem rodzinnym, określenia używane dawniej np.: swat, swatka, snecha, paszenog, świekier, jątrew, zełwa, szurzyna, świeść, siostra mleczna; bezpieczeństwo rodzin.

3. Zadanie: przygotowanie gry planszowej lub wirtualnej poświęconej rodzinie

4. Źródła, które powinni wykorzystać uczniowie: podręczniki do wos, historii, literatura popularnonaukowa, zasoby Internetu, **wiedza rodziców i dziadków**

5. Termin prezentacji oraz ewentualnie terminy: listopad- wybór tematu, grudzień- marzec -realizacja, marzec- prezentacja w klasie, maj- prezentacja na forum szkoły

6. Konsultacje z nauczycielem- po ostatniej lekcji w tygodniu z danego przedmiotu (wos, wdż)

7. Kryteria oceniania:

- poprawność rzeczowa
- podział zadań w zespole
- estetyka wykonanej gry
- prezentacja
- wykorzystanie literatury
- samoocena

Od 1 do 5 punktów za każdą kategorię – ocena zgodnie z WZO

8. Ewaluacja – wnioski do dalszej pracy.

Projekt w szkole ponadpodstawowej

Autorka:

Marzena Hańczaruk - Drobotko nauczyciel języka angielskiego, języka angielskiego zawodowego Zespół Szkół Technicznych i Ogólnokształcących z Oddziałami Integracyjnymi im. S. Staszica w Białymstoku

Projekt: **„WidziMisie” budżet obywatelski**

Głównym problemem, którym zajmował się zespół uczniów było pytanie: jak zorganizować wycieczkę dla uczniów ze szkół partnerskich uczestniczących w programach unijnych prezentując działania społeczne mieszkańców podejmowane w ramach budżetu obywatelskiego

Cele projektu:

- a. komunikowanie się w języku ojczystym i obcym,
- b. wyszukiwanie, selekcjonowanie i krytyczna analizy informacji,
- c. wykorzystywanie zdobytych wiadomości w wykonywaniu zadań i rozwiązywaniu problemów,
- d. praca zespołowa.

Projekt edukacyjny realizowany był przez zespół uczniów pod opieką nauczyciela języka angielskiego.

Uczniowie (członkowie zespołów projektowych):

- ▶ wybierali temat projektu edukacyjnego (wskazanie wykorzystania budżetu obywatelskiego na „WidziMisie”),
- ▶ określali cele projektu i planowali etapy jego realizacji,
- ▶ wykonywali zaplanowane działania,
- ▶ publicznie przedstawiali rezultaty projektu.

Nauczyciel (opiekun projektu):

- ▶ wprowadzał uczniów w tematykę projektu,
- ▶ stawiał przed uczniami ciekawe i edukacyjnie wartościowe problemy,
- ▶ towarzyszył uczniom we wszystkich etapach pracy nad projektem, pomagając w poszukiwaniu sposobów rozwiązania postawionego problemu, w planowaniu działań i organizowaniu pracy zespołowej,
- ▶ na bieżąco oceniał pracę zespołu, dając mu informację zwrotną, wskazując, co można by zrobić inaczej lub lepiej, i w jaki sposób.

Etapy projektu:

- a) przygotowanie projektu,
- b) realizacja,
- c) publiczne przedstawienie rezultatów projektu,
- d) monitorowanie i ocena.

Zadania nauczyciela – opiekuna:

- wprowadzenie uczniów w tematykę projektów,
- dokonanie podziału uczniów na zespoły,
- ustalenie z uczniami rozwiązywanego przez projekt problemu i celów projektu,
- określenie zakresu, w jakim problem realizuje podstawę programową kształcenia ogólnego,
- monitorowanie realizacji projektów przez uczniów na przykład poprzez wgląd w kartę projektu i dokonywane przez uczniów zapisy.

Spotkania nauczyciela – opiekuna i zespołu uczniów realizujących projekt odbywały się w formie grupowych konsultacji.

Cele edukacyjne określały, czego uczniowie się dowiedzą, co nauczą się robić i jakie predyspozycje rozwiną podczas realizacji projektu.

Każde działanie projektowe służyło rozwijaniu umiejętności pracy zespołowej – wyszukiwania, selekcjonowania i krytycznej analizy informacji i komunikowania się.

Z moich doświadczeń wynika, że projekty dłuższe niż dwa miesiące są trudniejsze do realizacji. Dzieje się tak zarówno ze względów motywacyjnych – po kilku tygodniach zapał może znacznie opaść, jak i organizacyjnych – trudniej jest zaplanować i prowadzić długofalowe działanie. Intensywna praca uczniów nad projektem zwykle nie trwa dłużej niż 4–6 tygodni. W naszym przypadku prace trwały 3 tygodnie.

Opis projektu obejmował:

- - kartę projektu (tytuł, cel główny, cele zadaniowe, harmonogram, wpisy nauczyciela-opiekuna dokonane w trakcie konsultacji i spotkań z uczniami)
- - teczki projektu (portfolio)
- - zdjęcia
- - prezentacja.

Monitoring projektów.

Przedstawiciele zespołów udzielali odpowiedzi na poniższe pytania:

- co w ciągu ostatniego tygodnia zrobiliśmy w ramach projektu?

- z czego jesteśmy szczególnie zadowoleni?
- jakie problemy napotkaliśmy w realizacji projektu?
- czego dowiedziałem się lub nauczyłem w trakcie dotychczasowej pracy nad projektem?
- jakie działania zamierzamy wspólnie przeprowadzić w ciągu najbliższego miesiąca?
- jakie zadania na dalszych etapach prowadzenia projektu planują wykonać poszczególni członkowie zespołu?
- jakie problemy przewidujemy w trakcie dalszej pracy?

Ocenianie miało charakter kształtujący.

Była to rozmowa z uczniami, w której nauczyciel udzielał informacji zwrotnej: co zespół realizujący projekt zrobił dobrze, wskazywał, co można było zrobić inaczej lub lepiej i w jaki sposób. Rozmowa zawsze rozpoczynała się od samooceny uczniowskiej.

Nauczyciel na bieżąco oceniał pracę zespołu, dając mu informację zwrotną pomagającą uczniom w przyszłości wykonać projekty jeszcze lepiej.

Publiczne przedstawienie rezultatów projektu było jednym z kluczowych elementów projektu edukacyjnego. Dało uczniom szansę pokazania, co zrobili, czego się nauczyli i co potrafią.

Po zakończeniu prezentacji, efekty pracy zespołów projektowych były dostępne w MODM BCE w Białymstoku.

Ewaluacja miała miejsce w czasie wyjścia edukacyjnego szlakiem „WidziMisie”.

Przygotowano na podstawie:

Młody obywatel rozmawia czyli jak wyjść z działaniami poza szkołę

Autorzy: Katarzyna Grubek, Kuba Radzewicz, Ewa Stokłuska

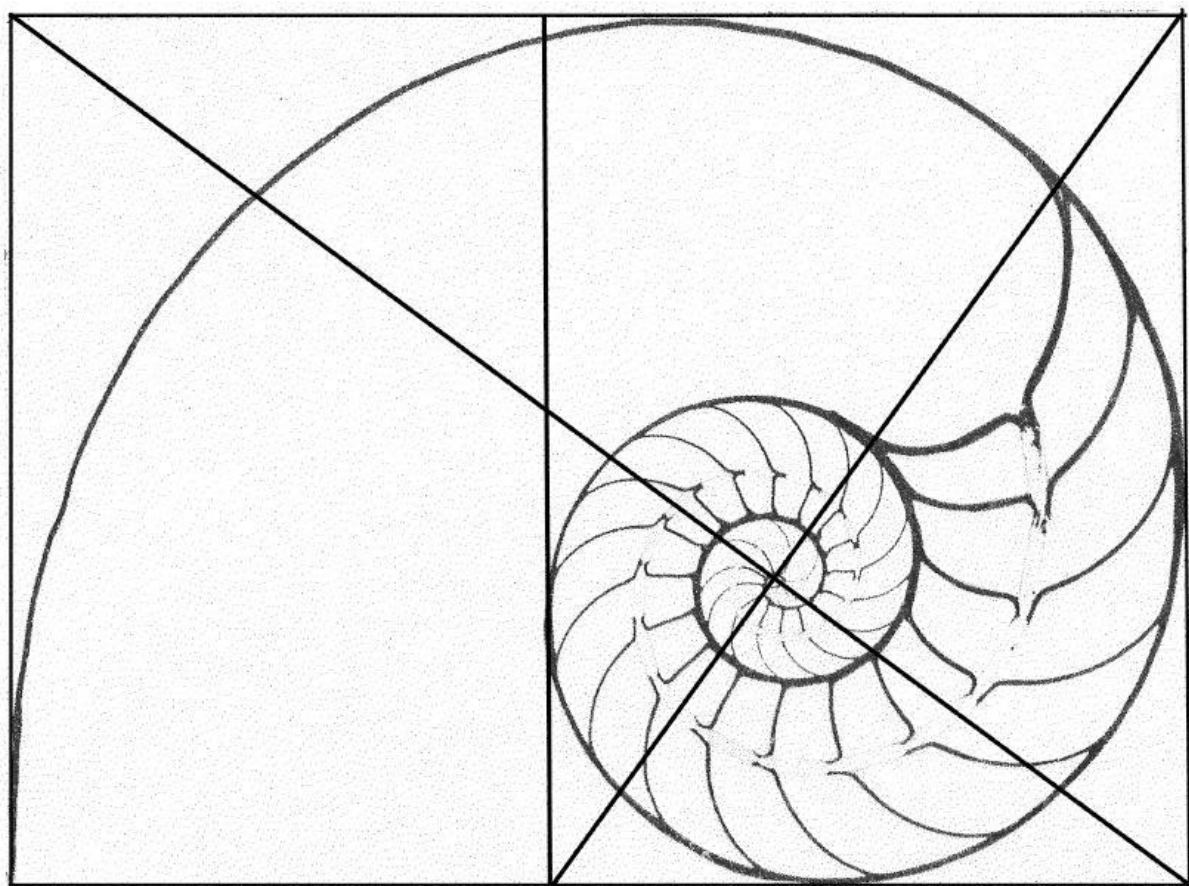
Materiały CEO <https://projekt.ceo.org.pl/> dostęp 07.05.25 r.



Matematycznie o muzyce – jak dźwięki rozwijają kreatywność i umysł ścisły.

Autor:

Bartosz Oszczędlowski – nauczyciel matematyki w Szkole Podstawowej Nr 49 z Oddziałami Integracyjnymi im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego – Prymasa Tysiąclecia w Białymstoku



Na pierwszy rzut oka muzyka i matematyka to dwa światy. Jeden to świat emocji, ekspresji, wyobraźni. Drugi – logiki, wzorów i twardych danych. Ale kiedy przyjrzymy się bliżej, okaże się, że te dwa światy nie tylko się spotykają – one tańczą ze sobą w idealnej harmonii.

W tym artykule zagłębimy się w fascynujący związek muzyki i matematyki – i pokażemy, jak dźwięki nie tylko poruszają serce, ale i pobudzają umysł.

1. Matematyka ukryta w dźwiękach i odwrotnie.

Pitagoras, struny i liczby.

Już w starożytnej Grecji Pitagoras zauważył, że dźwięki wydawane przez struny zależą od ich długości – a dokładniej: od proporcji między długościami. Struna przecięta na pół wydaje dźwięk o oktawę wyższy. Proporcje 2:1 (oktawa), 3:2 (kwinta) czy 4:3 (kwarta) to początki matematyki muzyki.

Dziś wiemy, że cały system dźwięków opiera się na matematycznych zależnościach:

- skale to układy liczbowe (np. skala diatoniczna – 7 dźwięków z odpowiednimi odstępami: 2-2-1-2-2-2-1),
- metrum to podział czasu (np. 4/4 to 4 ćwierćnuty w takcie),
- tempo – wyrażane w BPM (beats per minute – [ang.] *uderzenia na minutę*),
- rytm – to gra z liczbami, proporcjami i przesunięciami.

Muzyka trenuje mózg matematyczny.

Ciekawostka: dzieci uczące się muzyki uzyskują lepsze wyniki w testach matematycznych i przestrzennych. Ćwiczenia muzyczne aktywują te same obszary mózgu, które odpowiadają za logikę, wzorce i analizę [1].

To nie magia. To neuroplastyczność – czyli zdolność mózgu do reorganizacji pod wpływem doświadczeń.

2. Gdzie muzyka spotyka matematykę – konkretne przykłady.

I. Bach – mistrz symetrii.

Johann Sebastian Bach w swoich fugach bawił się tematami tak, jak matematyk bawi się wzorami. Temat pojawia się, znika, wraca w inwersji (odwrócony), w kanonie (przesunięty w czasie), w rytmicznych wariacjach. Fuga to niemal algebra – dźwiękowa układanka pełna permutacji.

Bach i matematyczna fuga.

Fugi Bacha to nie tylko dźwiękowe arcydzieła – to muzyczne odpowiedniki wzorów symetrii. Każda fuga to układanka:

- temat wchodzi w różnych głosach (sopran, alt, tenor, bas),
- pojawia się **inwersja** (odwrócenie kierunku melodii),
- **retrogradacja** (melodia odtwarzana od końca),
- **augmentacja** (wydłużenie wartości rytmicznych) i **diminucja** (skrócenie),
- **permutacje** – zmiany kolejności fraz tematycznych.

To wszystko są pojęcia znane z matematyki – a u Bacha tworzą logiczny porządek w obrębie artystycznej formy.

II. Fibonacci i złota proporcja w muzyce.

Kompozytorzy tacy jak Bartók, Debussy czy Satie komponowali utwory, w których kulminacja przypadała w tzw. złotym punkcie (ok. 61% długości utworu). Ta proporcja

($\phi \approx 1.618$) znana z architektury czy natury (spirale muszli, układ liści) znajduje też miejsce w muzyce.

Przykład: układ części w **"Muzyce na instrumenty strunowe, perkusję i czelestę"** Bartóka odpowiada kolejnym liczbowym wartościom z ciągu Fibonacciego.

Fibonacci i złoty podział.

Złota proporcja ($\phi \approx 1.618$) to liczba występująca w naturze, sztuce, architekturze i muzyce. Wielu kompozytorów układało formę utworu tak, aby kulminacyjny moment przypadał około 61,8% długości całego dzieła.

Przykłady:

- **Claude Debussy**

Twórczość Claude'a Debussy'ego często analizowana jest pod kątem zastosowania złotej proporcji i ciągu Fibonacciego w strukturze jego kompozycji. W utworze "La Mer" niektórzy badacze doszukują się zastosowania tych matematycznych koncepcji w rozmieszczeniu kulminacyjnych momentów dzieła. Jednakże interpretacje te są przedmiotem dyskusji, a jednoznaczne dowody na świadome użycie przez Debussy'ego złotej proporcji są trudne do potwierdzenia.

- **Béla Bartók**

Béla Bartók jest często przywoływany jako kompozytor, który świadomie wykorzystywał złoty podział i ciąg Fibonacciego w swoich dziełach. Analiza "Music for Strings, Percussion and Celesta" sugeruje, że struktura utworu opiera się na proporcjach związanych ze złotym podziałem. Na przykład, kulminacyjny punkt pierwszej części przypada na takt 55 w utworze liczącym 89 taktów, co odpowiada liczbom Fibonacciego i jest bliskie złotej proporcji. [3]

- **Tool**

Utwór "Lateralus" zespołu Tool jest przykładem zastosowania ciągu Fibonacciego w muzyce rockowej. Liczba sylab w kolejnych wersach refrenu odpowiada kolejnym liczbom ciągu Fibonacciego: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 5, co sugeruje świadome wykorzystanie tej sekwencji w kompozycji tekstu.

III. Minimalizm – matematyczna hipnoza.

Steve Reich i Philip Glass tworzyli muzykę, która opiera się na powtarzalnych frazach, które powoli przesuwają się względem siebie. To jak fazowanie dwóch funkcji sinusoidalnych – efekt może być hipnotyzujący, a jednocześnie czysto matematyczny.

Steve Reich – muzyka jako przesuwające się rytmy.

W "Piano Phase" dwaj pianiści grają tę samą frazę, ale jeden z nich zaczyna grać coraz szybciej. W efekcie dźwięki powoli się rozjeżdżają, potem znowu pokrywają – to fazowanie, przypominające przesuwanie dwóch sinusoid względem siebie.

IV. Mozart i liczby pierwsze.

Mozart stworzył „muzyczną grę kośćmi”, gdzie kombinacje rzutów tworzyły fragmenty walca. Części były przyporządkowane do konkretnych liczb – co można uznać za prymitywny algorytm generatywny.

V. Xenakis – muzyka stochastyczna.

Iannis Xenakis był zarówno architektem, jak i kompozytorem. Używał statystyki, rachunku prawdopodobieństwa i procesów losowych do tworzenia utworów (np. „Pithoprakta”, gdzie dźwięki przypominają cząsteczki w ruchu Browna).

VI. Matematyka rytmów afrykańskich i indyjskich.

Rytmy w muzyce afrykańskiej i indyjskiej są ekstremalnie złożone matematycznie. W systemie **tala** (muzyka indyjska) występują cykle rytmiczne o długości 5, 7, 11, 17 jednostek, dzielone na mniejsze grupy według ścisłych zasad.

3. Fizyka dźwięku – czyli dlaczego skrzypce brzmią inaczej niż gitara.

Muzyka to zjawisko fizyczne. Dźwięk to fala mechaniczna – drganie cząsteczek powietrza, które trafia do naszego ucha. Każdy instrument brzmi inaczej, bo inaczej generuje i modyfikuje fale.

Choć skrzypce i gitara to instrumenty strunowe, ich brzmienie znacząco się różni. Główne przyczyny wynikają z fizyki:

1. Sposób wzbudzania struny

- **Skrzypce**: smyczek wprowadza strunę w ciągłe drgania, co daje pełny, „żywy” dźwięk.
- **Gitara**: szarpnięcie palcem daje dźwięk, który szybko zanika.

2. Harmoniczne

- Skrzypce** generują więcej wysokich harmoniczných → jaśniejsze brzmienie.
- Gitara** ma niższe harmoniczne → cieplejszy, pełniejszy dźwięk.

3. Pudło rezonansowe

- Różne kształty i materiały wpływają na amplifikację i barwę – **skrzypce** rezonują intensywniej w wyższych częstotliwościach, **gitara** – bardziej basowo.

4. Techniki gry

- Skrzypce** (vibrato, smyczkowanie) dają większą kontrolę nad dźwiękiem w czasie.
- Gitara** – bardziej „impulsowy” charakter dźwięku.

Jak powstaje dźwięk?

Dźwięk to fala podłużna, której źródłem są drgania. Kiedy uderzamy w strunę, stukamy w bęben lub dmuchamy w flet – powietrze zaczyna wibrować. Te wibracje wchodzą do ucha i są przetwarzane na impulsy nerwowe.

Instrumenty i fizyka:

- **Strunowe** – skrzypce, gitara – dźwięk zależy od długości, napięcia i masy struny.
- **Dęte** – trąbka, saksofon – długość kolumny powietrza decyduje o wysokości dźwięku.
- **Perkusyjne** – membrany (np. werbel) drgają, wytwarzając fale.

Zjawiska fizyczne:

- **Rezonans** – gdy częstotliwość pobudzania równa się częstotliwości naturalnej, amplituda drgań rośnie. To dzięki rezonansowi skrzypce brzmią tak głośno mimo cienkich strun.
- **Dyfrakcja** – rozchodzenie się dźwięku na boki po przejściu przez otwór.
- **Interferencja** – nakładanie się fal (np. dwie struny brzmiące razem tworzą dudnienie).
- **Spektroskopia dźwięku** – analiza widma harmonicznego pozwala odróżnić brzmienie fortepianu od klarnetu.

Podstawowe pojęcia fizyczne w muzyce:

- **Częstotliwość (Hz)** – liczba drgań na sekundę (np. dźwięk A = 440 Hz).
- **Amplituda** – siła drgań (głośność).
- **Harmoniczne (aliquoty)** – wyższe składowe dźwięku, które decydują o jego barwie.
- **Rezonans** – np. pudło rezonansowe w gitarze wzmacnia dźwięk struny.

Wzory fizyczne:

- Wzór na częstotliwość:

$$f = \frac{v}{\lambda}$$

gdzie:

f – częstotliwość,

v – prędkość dźwięku (ok. $343 \frac{m}{s}$),

λ – długość fali.

- Dla struny:

$$f = \frac{1}{2L} \cdot \sqrt{\frac{T}{\mu}}$$

gdzie:

f – częstotliwość (w hercach),

L – długość struny (w metrach),

T – napięcie struny (w niutonach),

μ – masa jednostkowa struny (w kilogramach na metr).

- Dla rury zamkniętej z jednej strony [6]:

$$f_n = \frac{(2n-1)v}{4L}$$

gdzie:

f_n – częstotliwość n-tej harmonicznego (w hercach),

L – długość rury (w metrach),

n – numer harmonicznego (liczba całkowita: 1, 2, 3, ...),

v – prędkość dźwięku w medium (w metrach na sekundę).

(tworzy tylko nieparzyste harmoniczne – dlatego flet i klarnet brzmią inaczej).

4. Wzory i schematy w kompozycji.

Muzykę można "przeliczyć":

- **Skala równomiernie temperowana:**

$$f_n = f_0 \cdot 2^{\frac{n}{12}}$$

Dzięki temu każda półtonowa różnica między dźwiękami ma taką samą proporcję – idealne dla fortepianów.

- **Formy muzyczne** (np. ABA, ABACA) to struktury przypominające język programowania: if-else, powtórz, przeskocz.
- **Algorytmy kompozycyjne** – dziś kompozytorzy często używają kodu i algorytmów do generowania utworów, np. w muzyce generatywnej.

Skala temperowana – więcej o wzorze.

Dzięki równomiernemu podziałowi oktawy na 12 półtonów każda zmiana o jeden półton to pomnożenie częstotliwości przez $2^{1/12}$. Przykładowo:

- $A = 440 \text{ Hz}$
- $A\# = 440 \cdot 2^{1/12} \approx 466,16 \text{ Hz}$
- $B = 440 \cdot 2^{1/12} \approx 493,88 \text{ Hz}$

Ten system umożliwia grę w dowolnej tonacji na jednym instrumencie bez konieczności strojenia.

Algorytmy i kompozycje generatywne.

Kompozytorzy tacy jak **Brian Eno** używają kodu i algorytmów do tworzenia muzyki generatywnej – utworów, które nigdy nie brzmią tak samo dwa razy.

Matryce dźwiękowe.

W muzyce serialnej (np. u Schönberga) używa się matryc 12-tonowych – wszystkie 12 dźwięków używane są bez powtórzeń. Ich permutacje tworzą temat, inwersję, retrogradację, itd.

5. Psychologiczne działanie muzyki.

Muzyka zmienia nasz mózg.

Słuchanie muzyki:

- aktywuje układ limbiczny (emocje),
- uwalnia dopaminę (przyjemność),
- reguluje kortyzol (stres).

"**Efekt Mozarta**" – słuchanie niektórych utworów klasycznych może poprawić koncentrację i zdolności przestrzenne [4].

Przykłady muzyki wpływającej na nastrój:

- **Samuel Barber** – "Adagio for Strings" – wzruszenie, melancholia.
- **Beethoven** – "Oda do radości" – euforia.
- **Queen** – "Don't Stop Me Now" – pobudzenie, energia.
- **Max Richter** – "Sleep" – relaksacja, redukcja napięcia.
- **Ludovico Einaudi** – „Nuvole Bianche” – spokój, introspekcja.

- **Hans Zimmer – „Time”** – podnosi motywację i wywołuje refleksję.
- **Erik Satie – „Gymnopédies”** – wyciszenie i łagodność.
- **Bach – „Preludium C-dur” (z WTK)** – klarowność, poczucie porządku.
- **Ravel – „Bolero”** – narastające napięcie, ekscytacja.
- **Radiohead – „Exit Music (for a Film)”** – melancholia i katharsis.
- **Sigur Rós – „Samskeyti”** – transcendencja, spokój.
- **Billie Eilish – „Everything I Wanted”** – empatia, smutek.
- **Queen – „Bohemian Rhapsody”** – euforia, dramatyzm, rozrywka.
- **Chopin – Nokturn Es-dur op. 9 nr 2** – elegancja, nostalgia, ukojenie.

6. Muzykoterapia – leczenie przez dźwięk

Co to jest muzykoterapia?

To dziedzina nauki i medycyny, która wykorzystuje muzykę do poprawy zdrowia – psychicznego, neurologicznego, a nawet fizycznego. Wykorzystuje się ją w terapii depresji, autyzmu, demencji, a nawet bólu chronicznego.

Muzykoterapia to dziedzina naukowa i kliniczna, która bada i wykorzystuje wpływ muzyki na zdrowie. Opiera się na złożonym wpływie dźwięków na ciało, umysł i emocje.

Główne typy muzykoterapii:

1. **Receptywna** – pacjent słucha specjalnie dobranej muzyki. Często stosowana w leczeniu depresji, lęków, problemów ze snem.
2. **Aktywna** – pacjent śpiewa, gra, improwizuje. Używana np. w terapii dzieci z autyzmem.
3. **Improwizacyjna** – wspólne tworzenie dźwięków z terapeutą.
4. **Analityczna** – interpretacja emocji wywoływanych muzyką.
5. **Neurologiczna muzykoterapia (NMT)** – ukierunkowana na odbudowę funkcji mózgu (np. mowy po udarze).
6. **Muzykoterapia GIM (Guided Imagery and Music)** – użycie muzyki do pogłębionej pracy terapeutycznej i wyobraźniowej.
7. **Muzykoterapia prenatalna** – wpływ muzyki na nienarodzone dziecko (relaks, więź z matką).

Udowodnione efekty:

- zmniejszenie poziomu kortyzolu (hormonu stresu),
- poprawa neuroplastyczności,
- redukcja bólu (np. u pacjentów onkologicznych),
- muzykoterapia zmniejsza objawy depresji o 30–40% w ciągu 6 tygodni [6],
- wspomaganie terapii mowy i ruchu (np. po urazach mózgu),
- u osób z chorobą Alzheimera poprawia pamięć i redukuje lęk.
- poprawa relacji społecznych i komunikacji (autyzm, demencja) [7].

 **Podsumowanie?** Muzyka to nie tylko rozrywka. To język liczb, emocji i neurobiologii. Jest dowodem na to, że kreatywność i logika nie muszą się wykluczać – przeciwnie, razem tworzą coś pięknego.

Źródła naukowe:

1. Schellenberg, E. G. (2004). *Music lessons enhance IQ*. Psychological Science.
2. Lateralus. (2012). *A musical analysis – Jeremy's music blog*.
3. Béla Bartók. (2019). *The golden ratio in music – ETH Library*.
4. Rauscher, F. H. et al. (1993). *Music and spatial task performance*. Nature.
5. Juslin, P. N., & Västfjäll, D. (2008). *Emotional responses to music*. Behavioral and Brain Sciences.
6. Bradt, J., & Dileo, C. (2014). *Music interventions for ventilated patients*. Cochrane Database.
7. Geretsegger, M. et al. (2014). *Music therapy for autism spectrum disorder*. Cochrane Database.

Sketchnotki w edukacji – kreatywna i skuteczna metoda notowania

Autor:

Joanna Zieziula

nauczyciel fizyki Szkoła Podstawowa nr 43 im. S. Kossak w Białymstoku

Współczesna edukacja stawia przed nauczycielami i uczniami wiele wyzwań związanych z przyswajaniem i zapamiętywaniem dużej ilości informacji. Jednym z coraz popularniejszych sposobów efektywnego notowania jest sketchnoting, czyli metoda wizualnych notatek, która wspomaga proces uczenia się poprzez zastosowanie rysunków, grafik, ikon i różnorodnych czcionek. Sketchnotki nie tylko pomagają uporządkować informacje, ale także rozwijają umiejętność myślenia analitycznego i twórczego.

W mojej pracy nauczyciela regularnie wykorzystuję sketchnotki zarówno jako narzędzie wspierające uczniów w czasie lekcji, jak i jako formę prezentowania treści edukacyjnych. Moje doświadczenia pokazują, że metoda ta świetnie sprawdza się na różnych przedmiotach, takich jak edukacja dla bezpieczeństwa, matematyka czy fizyka. Na moich lekcjach uczniowie, zamiast tradycyjnych notatek, tworzą własne, unikalne sketchnotki, które pomagają im lepiej przyswajać wiedzę i zapamiętywać nawet najbardziej skomplikowane zagadnienia.

Czym jest sketchnoting?

Sketchnoting (od angielskich słów *sketch* – szkic i *note* – notatka) to metoda tworzenia wizualnych notatek, łączących tekst z prostymi ilustracjami. Taka forma zapisu treści pozwala na szybkie wyłapywanie kluczowych informacji, eliminowanie zbędnych dygresji oraz strukturyzowanie wiedzy w sposób, który jest łatwiejszy do przyswojenia i zapamiętania.

Sketchnotki mogą być tworzone zarówno ręcznie, na papierze, jak i cyfrowo, przy użyciu narzędzi graficznych, takich jak **Canva** czy **Powerpoint**. Ich popularność stale rośnie, ponieważ coraz więcej osób dostrzega, że nawet proste szkice mogą znacząco wspomóc proces nauki i organizowania informacji.

Dlaczego sketchnotki działają?

Sketchnotki angażują różne obszary mózgu – zarówno te odpowiedzialne za logiczne myślenie i analizę (lewa półkula), jak i te związane z kreatywnością i wizualizacją (prawa półkula). Dzięki temu:

- ✓ **Pomagają lepiej i szybciej zapamiętywać treści** – obrazy są przetwarzane przez mózg szybciej niż tekst, co sprawia, że sketchnotki ułatwiają zapamiętywanie informacji. Wizualne elementy notatek na dłużej pozostają w pamięci. Sketchnotki pozwalają na błyskawiczne przypomnienie sobie kluczowych treści.
- ✓ **Ułatwiają koncentrację** – aktywne tworzenie notatek wizualnych angażuje uwagę i pomaga uniknąć rozpraszania się.

- ✓ **Stymulują mózg** – teoria podwójnego kodowania Allana Paivio potwierdza, że nasz mózg przetwarza informacje skuteczniej, gdy są one przedstawione zarówno w formie tekstowej, jak i wizualnej.
- ✓ **Są elementami zabawy w nauce** – notowanie przestaje być nudnym obowiązkiem, a staje się ciekawym procesem twórczym.
- ✓ **Zachęcają do analizy i selekcji informacji** – uczniowie muszą wyłapywać najważniejsze treści i przedstawiać je w uproszczony sposób.
- ✓ **Rozwijają kreatywność i myślenie wizualne** – pobudzają do używania symboli, ikon i schematów.
- ✓ **Są uniwersalne** – można je stosować na każdym przedmiocie i w różnych sytuacjach edukacyjnych.

Jak tworzyć skuteczne sketchnotki?

Tworzenie wizualnych notatek nie wymaga zaawansowanych umiejętności rysunkowych. Wystarczy kilka prostych zasad, które pomagają uporządkować treść i sprawić, że sketchnotka będzie czytelna i skuteczna:

- ✓ **Używaj kluczowych słów** – nie zapisuj całych zdań, tylko najważniejsze pojęcia i hasła.
- ✓ **Stosuj różne czcionki i kolory** – nagłówki mogą być większe, ważne słowa pogrubione, a kluczowe pojęcia otoczone ramkami.
- ✓ **Dodawaj ikony i symbole** – np. żarówka = pomysł, serce = ważna informacja, zegar = czas.
- ✓ **Używaj strzałek i linii łączących elementy** – pomagają one zrozumieć zależności między pojęciami.
- ✓ **Eksperymentuj z układem** – możesz stosować mapy myśli, strukturę kolumnową, układ promienisty lub swobodny.
- ✓ **Ogranicz liczbę kolorów** – najlepiej używać dwóch-trzech kolorów, co zwiększa przejrzystość notatki.

Sketchnotki w praktyce szkolnej

W mojej pracy nauczyciela stosuję sketchnotki zarówno jako narzędzie dla uczniów, jak i metodę prezentowania materiału. Oto kilka sposobów ich wykorzystania:

- ✓ **Na lekcjach matematyki** – uczniowie tworzą sketchnotki przedstawiające wzory matematyczne, schematy rozwiązywania równań czy własności figur geometrycznych. Dzięki temu mogą w bardziej przystępny sposób zapamiętywać kluczowe informacje.
- ✓ **Na edukacji dla bezpieczeństwa** – uczniowie zapisują najważniejsze zasady pierwszej pomocy, oznaczenia na mapach, schematy ewakuacji czy procedury reagowania w sytuacjach kryzysowych.
- ✓ **Na fizyce** – sketchnotki pomagają w zobrazowaniu praw fizycznych, przedstawieniu schematów doświadczeń czy pokazaniu relacji między jednostkami i wzorami, przedstawiają zamianę jednostek, rozwiązywania przykładowych zadań.

- ✓ **Podczas lekcji** – uczniowie tworzą rysunkowe podsumowania najważniejszych zagadnień, co pomaga im szybciej przyswoić wiedzę. W czasie lekcji uczniowie tworzą skecznotki indywidualnie, na lekcjach podsumowujących tworzą skecznotki w zespołach/grupach.

Czy warto stosować sketchnotki?

Zdecydowanie tak! Sketchnotki są doskonałym narzędziem wspierającym naukę na różnych etapach edukacji. Pomagają w organizacji wiedzy, rozwijają myślenie wizualne i analityczne, a przede wszystkim czynią naukę bardziej angażującą i skuteczną. Co więcej, metoda ta nie tylko pomaga w edukacji, ale może również stać się sposobem na rozwój zawodowy – coraz więcej osób zajmuje się profesjonalnym tworzeniem notatek wizualnych na potrzeby firm, konferencji i szkoleń.

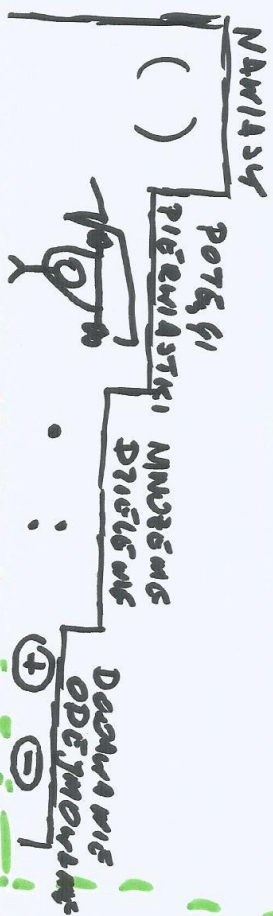
To niezwykle, że coś tak prostego jak rysowanie może mieć tak ogromny wpływ na efektywność nauki. Dlatego zachęcam wszystkich nauczycieli i uczniów do eksperymentowania z tą metodą – bo nawet najprostsze „bazgroły” mogą prowadzić do wielkich sukcesów!

Swoją wiedzę na temat sketchnotingu zdobyłam podczas szkoleń oraz lektury książki *Sketchnoting. Kompletnie inny sposób notowania* autorstwa Agnieszki Jachymek. Na zakończenie artykułu zamieściłam przykładowe zdjęcie sketchnotki, którą wykonałam i wykorzystywałam w czasie swoich lekcji.

ЛІЦЗІЗ 1 ДЗІАТАВІА

КАЉНОСІ

КЫСОНУВАНІА ДЗІАТАВІА:



ЗНАКІ ДЗІАТАВІА:

ІІІ ДІА МІНУС ДІА ПЛУС

$\ominus \cdot \ominus = \oplus$	$\oplus : \oplus = \oplus$
$\ominus \cdot \oplus = \ominus$	$\oplus : \ominus = \ominus$
$\oplus \cdot \ominus = \ominus$	$\ominus : \oplus = \ominus$
$\oplus \cdot \oplus = \oplus$	$\ominus : \ominus = \oplus$

УТАМІА ДІСІВІАСТІ —> УТАМІА ДІСІВІАСТІ

$$0.75 = \frac{75}{100} = \frac{3}{4}$$

$$1.004 = 1 \frac{4}{1000} = 1 \frac{1}{250}$$

$$0.15 = \frac{15}{100} = \frac{3}{20}$$

$$7.16 = 7 \frac{16}{100}$$

ЗАМІАВА

НЕДНОСТІІІ

МАСА:

$$1 \text{ day} = 1 \text{ kg}$$

$$1 \text{ kg} = 1000 \text{ kg}$$

$$1 \text{ t} = 1000 \text{ kg}$$

$$1 \text{ kg} = \frac{1}{1000} \text{ t}$$

$$1 \text{ g} = \frac{1}{1000} \text{ kg}$$

ДІСІВІА:

$$1 \text{ km} = 1000 \text{ m}$$

$$1 \text{ m} = 1000 \text{ m}$$

$$1 \text{ km} = 1000 \text{ m}$$

$$1 \text{ m} = \frac{1}{1000} \text{ km}$$

$$1 \text{ m} = \frac{1}{1000} \text{ km}$$

ДІАТАВІА НА УТАМІА

ДОДІАТАВІА

МНОЖІМІ

ДІСІВІА

ДІСІВІА

ДІСІВІА

ДІСІВІА

ДІСІВІА

ДІСІВІА

ДІСІВІА

ДІСІВІА

ДІСІВІА

ДІСІВІА



INNOWACJA PEDAGOGICZNA

Temat innowacji:

Historia w kolorze. Sketchnoting na lekcjach historii

Autor:

Agata Zduńczyk - nauczyciel historii Szkoła Podstawowa nr 1 w Białymstoku im. Juliusza Słowackiego

Czas realizacji: marzec 2025 – styczeń 2026

Tytuł innowacji: Historia w kolorze - sketchnoting na lekcjach historii

Rodzaj rozwiązań, jakich innowacja dotyczy: metodyczna

Termin realizacji innowacji pedagogicznej: marzec 2025 – styczeń 2026

Grupa uczniów, która będzie objęta innowacją: uczniowie klas 5-7

Szkoły Podstawowej nr 1 w Białymstoku im. Juliusza Słowackiego, którzy uczęszczają na lekcje historii

Opis innowacji:

Chcemy pokazać naszym uczniom jakie kryteria spełnia dobra notatka. Dużym problemem jest fakt, iż uczniowie nie potrafią uczyć się z tradycyjnych notatek, nie potrafią odszukać w zeszycie treści przywoływanych przez nauczyciela, których uczyli się kilka lekcji wcześniej. Innowacja ma na celu szerzenie idei myślenia wizualnego (sketchnotingu) w edukacji. To połączenie notatek w formie zapisu klasycznego z dodatkiem obrazów i rysunków. Zagadnienia są łatwiej przyswajane przez uczniów, jeśli przedstawione są w sposób obrazkowy, schematyczny, z użyciem koloru czy ikon. Wykonywanie notatek rysunkowych pozwala poprawić koncentrację uwagi, zainteresowanie tematem i lepsze zrozumienie przyswajanych treści. Metoda dąży do zachęcania i zmotywowania uczniów do samodzielnej i efektywnej nauki.

Cele główne:

- wprowadzenie uczniów do świata sketchnoting, zapoznanie ich z zasadami,
- zachęcanie uczniów do ćwiczeń praktycznych w doskonaleniu tworzenia notatek, klasyfikacja treści za pomocą krótkich opisów, ikon czy obrazów,
- motywowanie uczniów do bycia samodzielnym, kreatywnym, innowacyjnym i odpowiedzialnym w organizowaniu procesu uczenia się,
- inspirowanie uczniów do poszukiwania nowatorskich rozwiązań, sposobów uczenia się.

Cele szczegółowe:

- poprawa koncentracji na lekcjach,
- zaangażowania uczniów na lekcjach, co może się przełożyć na poprawę wyników szkolnych,
- ułatwienie rozumienia i zapamiętania treści lekcji,
- przygotowanie uczniów do samodzielności w tworzeniu notatek,
- poprawa estetyki zeszytów szkolnych,
- uatrakcyjnienie procesu kształcenia,

Metody, formy i środki dydaktyczne:

Metody: burza mózgu, badawcza, pokazowa, działanie praktyczne

Formy: indywidualne i grupowe

Środki dydaktyczne: tablica interaktywna, tablica, Internet, podręcznik do historii „Wczoraj i dziś” wyd. Nowa Era, mazaki, zeszyty.

Spodziewane efekty innowacji:

Uczeń:

- nauczy się zasad tworzenia notatek,
- pozna podstawowe ikony związanych z edukacją,
- nauczy się rysowania prostych postaci, emocji, strzałek, chmurek, ramek, map myśli,
- nauczy się wyodrębniać słowa kluczowe do wizualizacji treści edukacyjnych,
- pozna zasady efektywnego rozłożenia notatki w zeszycie,
- poprawi koncentrację,
- na dłużej przyswoi treści poznane na lekcjach historii
- nauczy się analizować i syntetyzować treści.

Nauczyciel:

- wykorzysta wiedzę na temat notatek wizualnych w praktyce,
- pozna lepiej swoich uczniów i ich możliwości,
- nauczy się nowego sposobu prezentowania trudnych dla ucznia treści,
- stworzy bank notatek, które mogą być przydatne na lekcjach,
- podniesie jakość pracy szkoły, usprawniając proces nauczania i uczenia się,
- rozbudzi zainteresowanie tą metodą wśród innych nauczycieli.

Ewaluacja:

W celu uzyskania informacji zwrotnej nauczyciel:

- przeprowadzi ankietę dotyczącą przydatności zdobytej wiedzy,
- przeprowadzi rozmowy indywidualne i grupowe z uczniami,
- zorganizuje wystawę wybranych notatek wizualnych.

Wszystkie wyniki i uwagi zostaną opracowane w sprawozdaniu oraz udostępnione dyrektorowi szkoły.

INNOWACJA PEDAGOGICZNA Z JĘZYKA POLSKIEGO

pt. „Z Wyspiańskim przy weselnym stole”.

Autor:

Łukasz Wiesław Wiśniewski - nauczyciel języka polskiego w IV Liceum Ogólnokształcącym im. C. K. Norwida w Białymstoku

Innowację zrealizowano w roku szkolnym 2024/2025 w IV Liceum Ogólnokształcącym im. C. K. Norwida w Białymstoku w klasach III sportowych z podstawowym poziomem języka polskiego. Innowacja dotyczyła nowatorskich rozwiązań metodycznych. Zajęcia innowacyjne odbywały się w ramach zajęć obowiązkowych. Założenia innowacyjne nie były wcześniej publikowane. Autorem innowacji jest nauczyciel języka polskiego mgr Łukasz Wiesław Wiśniewski.

Jednym z priorytetów Ministra Edukacji Narodowej w roku szkolnym 2024/2025 jest „Rozwijanie u uczniów i wychowanków empatii i wrażliwości na potrzeby innych”. Wartości te należałoby kształtować w młodym pokoleniu, dla którego często treści zawarte w Internecie stały się konkurentem książki i wyznacznikiem życiowych dróg. W czasie narastających wyzwań edukacyjnych i dynamicznych zmian cywilizacyjnych, w jakich młodzież rozwija się i uczy na pierwszy plan wysuwają się innowacje metodyczne. Należy zmodyfikować sposób mówienia o lekturach, uczeniu, jak i relacjach, jakie młody człowiek musi nawiązać z historią literatury.

Czytam, rozumiem, więc lubię – czas na zmiany.

Innowacja metodyczna pt.: „Z Wyspiańskim przy weselnym stole” polegała na wprowadzeniu modyfikacji w procesie nauczania – uczenia się w zakresie stosowania nowych metod i form pracy z uczniem oraz prezentacji materiału dydaktycznego.

Innowacja obejmowała uczniów klasy III sportowej IV Liceum Ogólnokształcącego im. C. K. Norwida w Białymstoku, realizujących przedmiot język polski na poziomie podstawowym. Czas jej realizacji: grudzień 2024 roku – styczeń 2025 roku. Zajęcia innowacyjne odbywały się w ramach zajęć obowiązkowych.

Celem nadrzędnym innowacji było dostarczenie młodzieży pozytywnych wzorców, pobudzenie ich kreatywności oraz otwarcie umysłów na potrzeby innych, pobudzenie wrażliwości i empatii ucznia poprzez zachęcanie do czytania lektury. Pokazałem piękno ukryte w literaturze, bogactwo słownictwa, wartości i różnorodnych znaczeń. Do pracy wybrałem jedną z trudniejszych lektur *Wesele* Stanisława Wyspiańskiego. *Wesele* jest nasycone symbolami, trudną historią narodu polskiego, ale też ciekawymi tradycjami, które pomogły młodemu człowiekowi nawiązać relacje międzypokoleniowe np. z dziadkami, rodzicami.

Innowacja miała na celu unowocześnienie i uatrakcyjnienie metod i form pracy na lekcji języka polskiego i poszerzenie wiedzy na temat lektury szkolnej, zgodnej z podstawą programową. Zachęciła uczniów do czytania młodopolskiego dramatu dzięki różnorodnym

działaniom z użyciem metod aktywizujących, kreatywnych narzędzi, odgrywaniu dramy, a także nauczyła spontaniczności i współpracy w grupie.

Nadrzędnymi celami innowacji metodycznej było poszerzenie wiedzy uczniów na temat literatury polskiej oraz zaznajomienie ich z treścią lektury. Dramat Wyspiańskiego jest nasycony wieloma symbolami, które w trakcie wdrażania innowacji uczniowie poznali. Młodzi ludzie musieli zmierzyć się z przypomnieniem trudnej historii narodu polskiego oraz analizą postaw i zachowań bohaterów *Wesela*. Młodzież poznała także polskie tradycje weselne, które pomogły jej nawiązać wspomniane wcześniej relacje międzypokoleniowe.

Podczas lekcji języka polskiego postawiłem na doskonalenie nawyków czytelniczych, zamiłowania do literatury, jak i zaktywizowałem do twórczego wysiłku oraz zintegrowałem klasy poprzez wspólną pracę. W czasie trwania innowacji metodycznej uczniowie rozwijali umiejętności świadomego odbioru przekazu multimedialnego, poszerzali wiedzę na temat historii literatury, jak i wzbogacili wiedzę ogólną i słownictwo. Ponadto uzyskali podstawowe informacje z zakresu filmoznawstwa i teatrologii, rozwinęli logiczne myślenie, wyodrębniali związki przyczynowo – skutkowe.

W efekcie finalnym uczeń umiał właściwie ocenić postawy i zachowania bohaterów, wyrażał klarowne oceny zachowania bohaterów oraz wyrażał własne sądy i poglądy.

Założenie, że innowacja przyniesie wiele wymiernych efektów, okazało się prawdziwe. Uczeń doskonale poruszał się w tematyce i treści jednego z najtrudniejszych dramatów literatury polskiej *Wesela* Stanisława Wyspiańskiego. Licealista bez problemu wymieniał polskie tradycje weselne. Poznane w trakcie trwania innowacji konteksty uczeń umiał wykorzystać zarówno w wypowiedziach ustnych, jak i dłuższych formach pisemnych takich, jak rozprawka. Jako klasa, licealiści okazali się bardziej zgrani i pomocni sobie, gdyż podczas omawiania lektury nabyli umiejętności do wyjaśniania sobie nawzajem poznanych treści. Dzięki czemu wzrosła ich samoocena i wiara we własne możliwości. Młodzi ludzie najlepiej uczyli się od siebie, a innowacja powaliła im na wymianę myśli i stworzyła aurę do współpracy i wzajemnego wspierania się. Uczniowie zdobyli też nowe doświadczenie w postaci umiejętności zbierania materiałów na nośnik do nagrywania (dyktafon), ale i umiejętność rozmów przedstawicielami starszego pokolenia, co zacieśniło więzi rodzinne, a czasami sąsiedzkie. Dodatkowo licealiści byli w stanie bezproblemowo korzystać z nowoczesnych źródeł informacji takich, jak Internet, czy obsługa zgromadzonych nagrań.

Realizacja innowacji oparta była przede wszystkim na wykorzystaniu podczas analizy *Wesela* Stanisława Wyspiańskiego metod aktywizujących oraz kreatywnych narzędzi nowoczesnych technologii takich, jak: nagrywanie materiałów w formie wywiadów. Kluczem do sukcesu w powyższych działaniach była różnorodność pomysłów, które realizowano wielokierunkowo, ale w indywidualnym tempie. Głównym celem innowacji było to, żeby uczniowie czytali utwór przewidziany w podstawie programowej, a prezentacja przeczytanej lektury odbywała się w niesztaampowy innowacyjny sposób.

Planowanymi metodami i formami pracy było przede wszystkim: zbiorowe i indywidualne czytanie fragmentów *Wesela* Stanisława Wyspiańskiego, nagrywanie wywiadów na temat zwyczajów weselnych z dziadkami, rodzicami uczniów lub sąsiadami. Kolejnym etapem innowacji była rozmowa o zwyczajach weselnych, aby później zestawić je ze zwyczajami ukazanymi w lekturze. Na lekcjach języka polskiego uczniowie pracowali w

grupach i tworzyli plakaty niepodległościowe, zagrzewające Polaków do walki. Uczniowie stworzyli specjalne zeszyty, w których zawarli zagadnienia dotyczące przeczytanej lektury z akcentem na symbolikę.

Naturalnym działaniem było również skonstruowanie wybranych treści z lektury z filmem oraz odtworzenie postaci z dramatu z prawdziwymi osobami biorącymi udział w weselu opisanym przez Wyspiańskiego. Wykorzystałem tutaj *Plotkę o „Weselu” Wyspiańskiego* - Tadeusza Boy-Żeleńskiego.

Końcowe lekcje polegały na dyskusji: jak zjednoczyć Polaków po ponad 100 latach utraty niepodległości oraz nagrywaniu filmików w grupach ze wskazówkami, jak radzić sobie z trudną przeszłością (historią) oraz odtwarzaniu wybranych scen z *Wesela* metodą dramy.

W czasie trwania innowacji było prowadzone monitorowanie jej realizacji pod kątem zgodności z założonymi celami oraz osiągnięcia założonych rezultatów. Metodami ewaluacji były rozmowy na temat przeczytanej lektury, jak i informacje zwrotne od uczniów na temat efektywności stosowanych form i metod pracy. Przez cały okres trwania innowacji była prowadzona obserwacja uczniów pod kątem zaangażowania w prowadzone działania, a także obserwacja pod kątem motywacji uczniów do realizacji zadań i sprawdzanie przyrostu wiedzy z zastosowaniem pre-testów i post-testów.

Młodzież z aprobatą przyjęła nowe podejście do lektury. Uczniowie pytali, czy kolejne lektury również będą przerabiane w podobny sposób. Licealiści zwrócili szczególną uwagę na wartość powstałych notatek, możliwość rozmowy z bliskimi na temat zwyczajów weselnych. O ile średnia ocen z pre-testu była niska, to wyniki post-testu pokazały pełne zrozumienie lektury. Pokazuje to, że młodzież jest bardzo pozytywnie nastawiona do nowych form pracy i warto wprowadzać narzędzia innowacyjne w edukacji. Wnioski i rekomendacje i zostaną wykorzystane w kolejnych latach na lekcji języka polskiego.

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

"Polski tydzień"

Autor innowacji: mgr Izabela Romaniuk-Prokopowicz

Miejsce realizacji: Szkoła Podstawowa nr 50 z Oddziałami Integracyjnymi im. św. Jadwigi Królowej
w Białymstoku

Termin realizacji: 4-8 listopada 2024 r.

Adresaci: uczniowie klas 4-8

Cele innowacji

Cel główny:

Kształtowanie postawy patriotycznej i budowanie dumy narodowej wśród uczniów poprzez wszechstronne zapoznanie ich z osiągnięciami Polaków w dziedzinie kultury, sztuki i nauki przed Narodowym Świętem Niepodległości. Innowacja pedagogiczna "Polski tydzień" miała na celu stworzenie przestrzeni edukacyjnej, w której uczniowie mogli odkrywać i doceniać bogactwo polskiego dziedzictwa kulturowego oraz naukowego w sposób angażujący i dostosowany do ich wieku.

Realizacja obejmowała ukazanie wkładu Polaków w rozwój światowej kinematografii, animacji oraz nauki i techniki, co miało służyć wzmocnieniu identyfikacji uczniów z polskim dorobkiem kulturowym oraz naukowym. Innowacja została zaplanowana tak, aby poprzez atrakcyjne formy przekazu i aktywne uczestnictwo uczniów, rozbudzić ich zainteresowanie historią Polski i jej osiągnięciami, a tym samym przygotować ich emocjonalnie do głębszego przeżywania Narodowego Święta Niepodległości.

Istotnym założeniem programu było również przełamanie stereotypowego myślenia o patriotyzmie poprzez ukazanie, że miłość do ojczyzny może wyrażać się nie tylko poprzez pamięć

o wydarzeniach historycznych i walkach niepodległościowych, ale również poprzez docenianie i promowanie osiągnięć kulturalnych i naukowych Polaków, które przyczyniły się do rozwoju cywilizacyjnego kraju i świata.

Cele szczegółowe:

Cele poznawcze:

- Poszerzenie wiedzy uczniów na temat historii polskiej kinematografii i animacji
- Zapoznanie z sylwetkami wybitnych polskich twórców animacji i ich dziełami
- Pogłębienie znajomości polskich osiągnięć naukowych i technologicznych
- Uświadomienie uczniom międzynarodowego znaczenia polskich odkryć i wynalazków
- Rozwijanie zainteresowań historią Polski poprzez prezentację jej mniej znanych aspektów

Cele kształtujące:

- Doskonalenie umiejętności wyszukiwania i selekcjonowania informacji
- Rozwijanie zdolności twórczych poprzez działania artystyczne
- Kształtowanie umiejętności pracy zespołowej podczas realizacji wspólnych zadań

- Doskonalenie umiejętności prezentowania zdobytej wiedzy w formie quizu
- Wzmacnianie kompetencji komunikacyjnych i społecznych

Cele wychowawcze:

- Budowanie poczucia tożsamości narodowej i przynależności kulturowej
- Kształtowanie szacunku dla dorobku kulturowego i naukowego Polski
- Wzmacnianie poczucia dumy z osiągnięć rodaków na arenie międzynarodowej
- Integracja społeczności szkolnej wokół wartości patriotycznych
- Przygotowanie uczniów do świadomego uczestnictwa w obchodach Święta Niepodległości

Opis działań w ramach innowacji

Klasy 4-6: Historia polskiej animacji

Wprowadzenie teoretyczne: Uczniowie klas 4-6 zostali zapoznani z rozwojem polskiej animacji poprzez multimedialną prezentację, która obejmowała następujące zagadnienia:

- Techniki animacji poklatkowej, jej początki i znaczenie w historii kinematografii światowej
- Przegląd najstarszych polskich filmów animowanych, w tym "Za króla Krakusa" (1947), jako przykład wczesnej polskiej animacji
- Biografia i twórczość Władysława Starewicza - pioniera światowej animacji lalkowej, który jako pierwszy zastosował technikę animacji na modelach owadów
- Projekcje wybranych fragmentów: Uczniowie mieli okazję obejrzyć starannie wyselekcjonowane fragmenty różnorodnych polskich animacji, które stanowiły podstawę do dyskusji i dalszej pracy:
- "Bolek i Lolek" - historia powstania serii i jej międzynarodowy sukces
- "Zaczarowany ołówek" - kreatywne podejście do rozwiązywania problemów przez głównego bohatera
- "Reksio" - wartości wychowawcze przekazywane przez serię
- "Miś Uszatek" - ponadczasowe morały zawarte w przygodach misia
- "Miś z okienka" - format edukacyjny programu dla dzieci

Warsztaty dyskusyjne: Przeprowadziłam moderowane dyskusje na temat znaczenia animacji w kształtowaniu dziecięcej wyobraźni oraz wpływu polskich animacji na kulturę.

Działania twórcze: Uczniowie zaprojektowali i wykonali artystyczne zakładki do książek przedstawiające wybrane postacie z polskich animacji. Podczas pracy prezentowałam ciekawostki o wybranych przez uczniów postaciach. Zakładki zostały przez uczniów zabrane do domu jako pamiątka z projektu i praktyczne narzędzie zachęcające do czytania.

Klasy 7-8: Historia polskich wynalazków i odkryć naukowych

Wykład interaktywny:

Uczniowie klas 7-8 uczestniczyli w interaktywnym wykładzie poświęconym osiągnięciom wybitnych polskich naukowców i wynalazców:

- Ignacy Łukasiewicz – prezentacja procesu wynalezienia lampy naftowej i jej wpływu na rozwój przemysłu i codzienne życie XIX-wiecznej Europy. Przedstawiłam również działalność społeczną Łukasiewicza i jego wkład w rozwój gospodarczy Galicji.
- Maria Skłodowska-Curie – prezentacja multimedialna o drodze naukowej pierwszej kobiety, która otrzymała Nagrodę Nobla i jedynej, która otrzymała ją w dwóch różnych dziedzinach nauki. Omówiłam znaczenie odkrycia polonu i radu oraz wpływ badań Skłodowskiej-Curie na rozwój współczesnej medycyny.

- Władysław Starewicz – prezentacja innowacyjnych technik filmowych opracowanych przez Starewicza i jego wpływu na rozwój światowej kinematografii. Uczniowie mogli obejrzeć fragmenty jego rewolucyjnych animacji.
- Jan Szczepanik – przedstawienie sylwetki „polskiego Edisona” i jego licznych wynalazków, ze szczególnym uwzględnieniem kamizelki kuloodpornej oraz innych innowacji w dziedzinie fotografii i tkactwa. Omówiłam również patenty Szczepanika, które wyprzedzały swoją epokę.
- Hilary Koprowski – omówienie przełomowego osiągnięcia, jakim było opracowanie pierwszej skutecznej szczepionki przeciwko wirusowi polio oraz jego wpływu na zwalczanie chorób zakaźnych na świecie.

Wykłady wzbogaciłam o multimedialną prezentację, materiały archiwalne oraz ciekawostki dotyczące życia i pracy omawianych naukowców i wynalazców.

Działania podsumowujące:

Na zakończenie przeprowadziłam autorski quiz wiedzy, który pozwolił uczniom utrwalić i usystematyzować zdobytą wiedzę w atmosferze zdrowej rywalizacji.

Podsumowanie "Polskiego tygodnia"

Podsumowanie innowacji odbyło się w ramach lekcji historii w poszczególnych klasach:

- W klasach 4-6 omówiłam zdobytą przez uczniów wiedzę na temat polskiej animacji i jej znaczenia dla kultury narodowej
- W klasach 7-8 przeprowadziłam quiz wiedzy o polskich wynalazcach, który pozwolił uczniom sprawdzić i utrwalić zdobytą wiedzę
- Przeprowadziłam dyskusję na temat znaczenia polskich osiągnięć w budowaniu tożsamości narodowej
- Przygotowałam uczniów do świadomego uczestnictwa w obchodach Święta Niepodległości poprzez podkreślenie związku między dokonaniem Polaków a dumą narodową

Efekty realizacji innowacji

- Pogłębienie wiedzy uczniów na temat polskich osiągnięć w dziedzinie kultury i nauki
- Kształtowanie postaw patriotycznych
- Rozbudzenie zainteresowania historią Polski i jej wkładem w rozwój światowej kultury i nauki
- Integracja uczniów poprzez wspólne działania edukacyjne
- Wzmocnienie poczucia dumy z bycia Polakiem przed obchodami Narodowego Święta Niepodległości

Metody i formy pracy:

- Prezentacje multimedialne
- Pokazy fragmentów polskich animacji
- Dyskusje kierowane
- Praca twórcza (wykonanie zakładki)
- Praca w grupach (quiz drużynowy)

Wnioski:

Innowacja "Polski tydzień" spotkała się z dużym zainteresowaniem ze strony uczniów. Zróżnicowanie tematyki dla poszczególnych grup wiekowych pozwoliło na dostosowanie przekazywanych treści do możliwości percepcyjnych uczniów. Szczególnie pozytywnie oceniono część praktyczną (wykonanie zakładki, quiz), która umożliwiła uczniom aktywne uczestnictwo w procesie edukacyjnym.