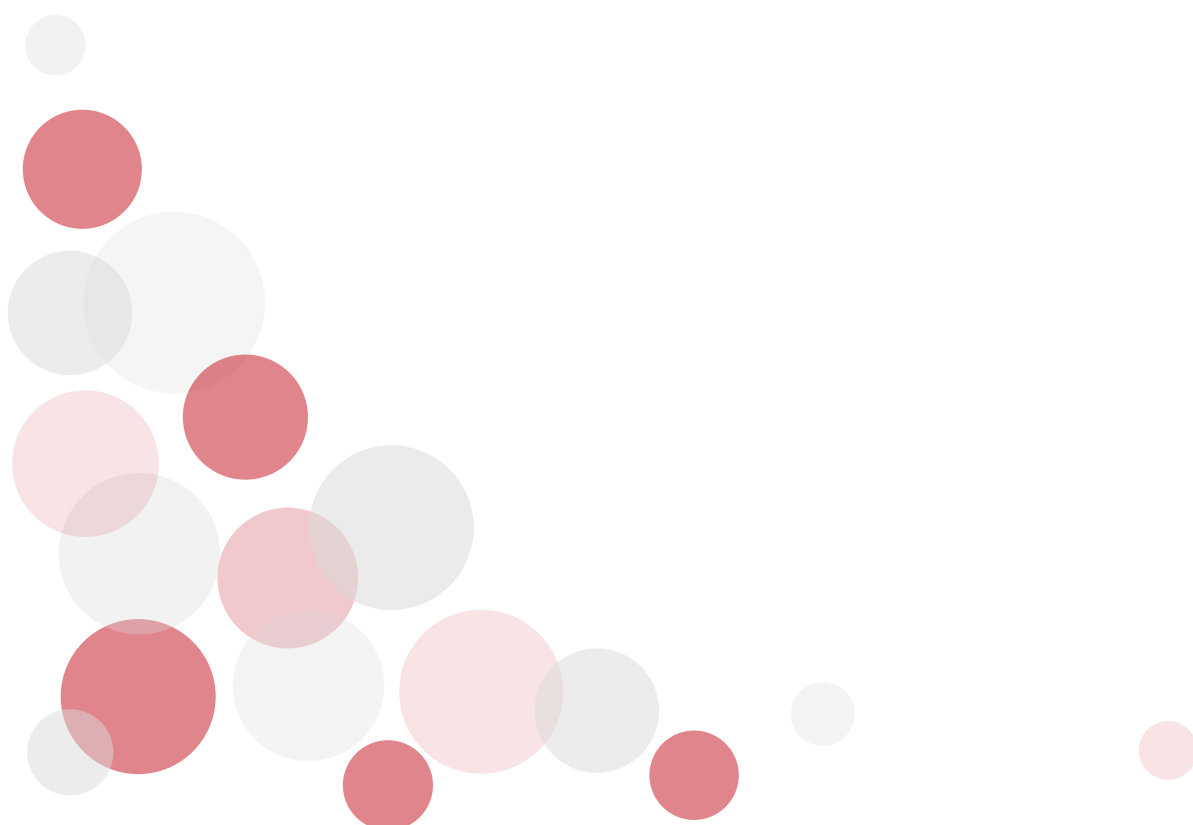


Iwona Gładkowska-Skrobas

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

Wyobraź sobie... – trening wyobraźni



Autor

Iwona Gładkowska-Skrobas – nauczycielka z ponad 30-letnim stażem, polonistka, pedagog dramy, trenerka kreatywności wykorzystująca metodykę programów *Destination Imagination* (DI) oraz *Odyseja Umysłu* w Szkole Podstawowej nr 18 im. Macieja Rataja w Lublinie.

Redakcja merytoryczna

Wydział Specjalnych Potrzeb Edukacyjnych

Wioletta Jaskólska

Redakcja językowa i korekta

Marzena Odzimek-Jarosińska

Projekt okładki, layout,

redakcja techniczna, skład

Barbara Jechalska

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Warszawa 2024

Wydanie I

ISBN: 978-83-67366-47-2

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach licencji Creative Commons

Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne (CC BY-NC)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.pl>

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28

00-478 Warszawa

www.ore.edu.pl

Spis treści

Wstęp	4
1. Opis innowacji	6
2. Założenia ogólne	7
3. Cele innowacji	7
4. Metody i formy	8
5. Przewidywane osiągnięcia	8
6. Tematyka zajęć	9
7. Przebieg zajęć	9
8. Ewaluacja	16
9. Spodziewane efekty	16
10. Podsumowanie	17
Bibliografia	19

Wstęp

„Logika zaprowadzi cię od punktu A do punktu B. Wyobraźnia zaprowadzi cię wszędzie”

Albert Einstein

Innowacja pedagogiczna „Wyobraź sobie... – trening wyobraźni” powstała w związku z potrzebą kształtowania u uczniów z klas I–IV samodzielności i odwagi w myśleniu i działaniu oraz odpowiedzialności za własny proces uczenia się. Innowacja to także wyjście naprzeciw wymogom kształcenia zawartym w podstawie programowej dla I i II etapu edukacyjnego¹.

Niniejsza innowacja ma na celu stymulowanie wyobraźni uczniów i działań kooperacyjnych z jednoczesnym przestrzeganiem zasad *fair play*, a dzięki temu szerzenie idei kreatywnego myślenia i działania z wykorzystaniem metod rozwijających te umiejętności.

Zajęcia umożliwiają odkrycie drzemiącego potencjału twórczego uczniów i zachęcają ich do wykorzystywania heurystyk twórczych oraz swoich niepowtarzalnych zasobów – niezależnie od ograniczeń, z którymi się mierzą. Z kolei zastosowanie heurystyk twórczych pozwala na wykorzystanie międzyprzedmiotowej wiedzy i doświadczeń uczniów zdobytych podczas kreatywnego rozwiązywania problemów. Zajęcia wspomagają harmonijny rozwój dzieci poprzez łączenie różnych aktywności, zachęcają i motywują do samodzielności w działaniu, do eksperymentowania, doświadczania wiedzy, a nie jej odtwarzania.

Na podstawie wieloletnich obserwacji oraz przeprowadzonych diagnoz w trakcie pracy w szkole podstawowej, a wcześniej także w gimnazjum, zauważyłam, że zespoły klasowe są coraz bardziej zróżnicowane pod względem zdolności i możliwości edukacyjnych. Uczniom bardzo brakuje samodzielności i niezależności w działaniu, ciekawości poznawczej, umiejętności podejmowania decyzji oraz kreowania rzeczywistości z zachowaniem autonomii i we współdziałaniu. Zazwyczaj uczniowie otrzymują gotowy wzorzec, algorytm i podejmują w większości działania odtwórcze. Dlatego też głównym powodem opracowania innowacji było zaspokojenie różnych potrzeb uczniów, tj. doświadczania i odkrywania rzeczywistości oraz konstruktywnego i praktycznego działania połączonego z pełnym zaangażowaniem emocjonalnym. Zadanie nauczyciela polega na inspirowaniu uczniów do stawiania odważnych hipotez, testowania ich i oceniania oraz przekraczania utartych sposobów myślenia. Uczniowie mają możliwość zauważenia, że ich motywacja wewnętrzna stymuluje wszelkie działania i wyzwała maksymalne zaangażowanie podczas zajęć.

Innowacja pedagogiczna jest także wynikiem przemyśleń i ewaluacji prowadzonych zajęć z kreatywnego myślenia w roku szkolnym 2016/2017, których zakończeniem był wyjazd

¹ *Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017 r., poz. 356, ze zm.).*

z drużyną na Ogólnopolską Olimpiadę Kreatywności do Wrocławia. Uczestniczenie w tym wydarzeniu dało uczniom możliwość dostrzeżenia, jak niezwykle pomysły może tworzyć nieograniczona ludzka wyobraźnia, zaś mnie utwierdziło w przekonaniu, że najlepiej uczyć się poprzez zabawę, w atmosferze akceptacji, i z radością.

Kolejnym przyczynkiem do realizacji innowacji była obserwacja podczas zajęć zachowania dzieci niepewnych, wycofanych, o niskim potencjale intelektualnym, mających różne zaburzenia (w tym ze spektrum autyzmu), a także dzieci uważanych w środowisku za dziwne, inne, oryginalne, ekscentryczne itd. Zauważyłam, że dzieciom z dysfunkcją czy z trudnością rozwojową często służy twórcza gorączka, dynamika pracy, towarzyszący zmaganiom śmiech w grupie, swoboda i swego rodzaju beztroska – typowa podczas zajęć innych niż te prowadzone w ławce szkolnej, np. na lekcji przyrody, geografii czy matematyki. W pracy nad realizacją określonego zadania dzieci zapominają o wdrukowanych programach, w których funkcjonują, za którymi skrywają przed światem swoje mocne strony, uzdolnienia, talenty, niezwykle predyspozycje czy zainteresowania albo szeroką wiedzę z jakiejś dziedziny. Dla nauczyciela to sposobność, aby przeprowadzić analizę potencjału twórczego w klasie, dostrzec różnorodność i spojrzeć na nią jako na czynnik sprzyjający edukacji. Warto tu wspomnieć o dzieciach podwójnie wyjątkowych (PW), które łączą cechy typowe dla uczniów z trudnościami w uczeniu się oraz świadczące o ich uzdolnieniach. Należy zauważyć zarówno osoby o dużej pomysłowości i oryginalności myślenia, ale mające jednocześnie trudności z zapamiętywaniem, co skutkuje słabymi wynikami w nauce, jak i te z ogromnym zasobem wiedzy ogólnej, ale bez zdolności efektywnego wykorzystania czasu, umiejętności planowania czy organizowania kolejnych działań. Trudności z koncentracją, nadpobudliwość psychoruchowa, nadmierna gadatliwość często utrudniają wspomnianym uczniom osiągnięcie adekwatnych czy choćby satysfakcjonujących wyników w nauce w stosunku do posiadanych zdolności. Czasem blokadę stanowi ogromny samokrytycyzm. W efekcie uczniowie ci nierzadko wchodzą w rolę „klasowego błazna”, by choć w części zdobyć uwagę i uznanie w oczach innych. Na omawianych zajęciach może ujawnić się także uczeń z syndromem nieadekwatnych osiągnięć szkolnych (SNOS), który mając duże możliwości intelektualne, osiąga słabe wyniki w nauce.

Zajęcia innowacyjne „Wyobraź sobie... – trening wyobraźni” są okazją dla nauczyciela, by otoczyć dzieci opieką i wesprzeć je (np. poprzez okazywanie aprobaty dla ich pomysłów, podkreślanie znaczenia ich zaangażowania w proces realizacji ćwiczenia, docenianie przejawów inicjatywności i odpowiedzialności). Warto, by nauczyciel znajdował różne okazje do wyeksponowania w grupie wagi podejmowanych przez dziecko prób zaistnienia w pracy twórczej (np. zauważał jego odwagę i dzielność, spostrzegawczość i trafność sugestii, umiejętność słuchania innych). Elastyczne kształtowanie przestrzeni edukacyjnej w naturalny sposób pobudza dzieci do przejawiania takich ról w zespole, jakie są im z natury najbliższe. Ujawnią się wtedy uczniowie łagodzący konflikty, wprowadzający atmosferę spokoju i dający poczucie bezpieczeństwa tym kolegom, którzy ich potrzebują.

Uczniowie zwykle odczytują komunikaty ze sposobu zachowania nauczyciela i jego mowy ciała. Dlatego ci, którzy chowają się za innymi, często są zaskoczeni, zdumieni i niedowierzają, że nauczyciel może uznać ich aktywność na lekcji za wartościową, a nawet docenić jej wpływ na sukces grupy. Dostrzeżenie iskierki siły w dzieciach i docenienie ich jest bardzo ważne. Te pochwały nie mogą być jednak bez pokrycia, gdyż uczeń natychmiast zidentyfikuje nieszczerłość. Zatem to od nauczyciela zależy, czy w naturalny sposób stworzy taką sytuację edukacyjną, by wychowanek nabrał odwagi i nie bał się rozmawiać o własnych pomysłach i rozwiązaniach. Dzięki docenieniu atutów ucznia, z lekcji na lekcję zmienia się nastawienie osób z klasy do niego. Samo dziecko dostrzega aprobatę otoczenia, ma szansę odczuć sukces i dzięki temu – systematycznie, przy stałym wsparciu – odzyskiwać wiarę we własne możliwości.

Warto w tym miejscu podkreślić znaczenie dynamiki zdarzeń na zajęciach, która sprzyja przełamywaniu przyjętego przez dziecko schematu funkcjonowania. Tutaj szybkość podejmowania decyzji i reakcji jest nieodzowna. Dlatego łatwiej zmobilizować ucznia, gdy mamy wyznaczoną ilość czasu we wspólnej przestrzeni grupy – bo uczeń działa wtedy ze świadomością określonego czasu.

1. Opis innowacji

Opracowany projekt uzupełnia ofertę pracy z uczniem w kontekście rozwoju wyobraźni, a dzięki temu również kreatywności. W dzisiejszym świecie kreatywność to jedna z kluczowych kompetencji, pozwalająca na samodzielność myślenia i działania, umożliwiająca innowacyjność i nieszablonowość rozwiązań, mobilność, elastyczność i zdolności adaptacyjne, niezwykle przydatne uczniom obecnie i w przyszłości. To także umiejętność świadomego używania heurystyk twórczych podczas rozwiązywania zadań i problemów nie tylko w czasie nauki, ale także w życiu codziennym. Wyobraźnia sprawia, że dziecko staje się otwarte na siebie i innych, dostrzega możliwe rozwiązania i interpretacje zjawisk, działa w strefie wpływu. Wyzwolenie u uczniów poczucia sprawstwa jest jednym z głównych powodów ich zaangażowania w proces uczenia się. Kreatywność i innowacyjność uznawana jest za kluczowy mechanizm zmiany i rozwoju, a praca zespołowa jest jego nieodłącznym elementem.

W tym kontekście istotne jest rozbudzanie i kształtowanie u dzieci, w toku edukacji szkolnej, postaw sprzyjających rozwijaniu pomysłowości i innowacyjności, przedsiębiorczości i inicjatywności oraz chęci do podejmowania wspólnych działań przynoszących radość i satysfakcję.

Wymienione wyżej kompetencje znajdują się w zapisach podstawy programowej kształcenia ogólnego.

2. Założenia ogólne

Innowacja skierowana jest do uczniów klas I–IV, można ją kontynuować w kolejnych latach nauki.

1. Zajęcia innowacyjne odbywają się w trakcie roku szkolnego, raz w tygodniu, w ciągu jednej godziny lekcyjnej, biorą w nich udział całe klasy.
2. Główne założenia pracy na zajęciach:
 - wykorzystywanie potencjału uczniów do generowania wielu pomysłów, odnajdywanie pomysłów w różnych obszarach, zdobywanie wiedzy z różnych dziedzin, tworzenie nowych, zaskakujących rozwiązań;
 - ćwiczenie i rozwijanie wyobraźni, a dzięki temu zdolności intelektualnych, wykorzystywanych w myśleniu twórczym, takich jak: rozumowanie dedukcyjne i indukcyjne, metaforyzowanie, tworzenie skojarzeń, abstrahowanie, dokonywanie transformacji, rozwijanie myślenia konwergencyjnego i dywergencyjnego, asocjacyjnego oraz krytycznego;
 - wdrożenie metod i narzędzi pozwalających generować twórcze, oryginalne, innowacyjne i skuteczne rozwiązania.

3. Cele innowacji

Cel główny:

Rozwijanie wyobraźni uczniów, umożliwienie im nauki przez doświadczanie procesu twórczego z wykorzystaniem taksonomii Blooma, metod naukowych, umiejętności XXI w. oraz zespołowych sposobów rozwiązywania problemów.

Cele szczegółowe:

- rozwijanie kreatywności i myślenia krytycznego, dywergencyjnego, kombinacyjnego, transformacyjnego;
- nauka zastosowania metod i narzędzi twórczego myślenia do rozwiązywania zadań i problemów w czasie zajęć, na lekcjach oraz w życiu codziennym;
- nauka kreatywnego rozwiązywania problemów w trakcie realizacji projektów krótko- i długoterminowych;
- kształcenie współpracy w grupie i umiejętności przywódczych;
- kształcenie skutecznej komunikacji oraz umiejętności prezentacji wytworów własnej pracy;
- kształcenie umiejętności rozpoznawania, wykorzystywania i rozwijania własnych mocnych stron;
- kształcenie odpowiedzialności uczniów i samodzielności w działaniu.

4. Metody i formy

Na zajęciach realizowane są m.in. następujące zadania:

- STEM – dotyczące nauki, technologii, inżynierii, matematyki;
- ART – dotyczące sztuki i różnych dziedzin artystycznych;
- STEM – ART – tworzenie przedmiotów, rekwizytów, konstrukcji z dostępnych przedmiotów i realizowanie przedstawienia z ich użyciem.

Metody:

Podczas zajęć wykorzystywane są metody i techniki ekspresji twórczej, m.in.:

- uczenie się przez odkrywanie (problemowo-poszukujące);
- działanie praktyczne (techniczno-konstrukcyjno-plastyczne);
- przeżywanie (ekspresyjne: ruchowo-pantomimiczne);
- łączenie teorii z praktyką.

Formy:

- indywidualna;
- grupowa;
- zespołowa.

5. Przewidywane osiągnięcia

Uczniowie:

- Rozwijają wyobraźnię i zdobywają wiedzę w sposób kreatywny, realizując różnorodne zadania, gdyż sami są myślicielami, konstruktorami, podróżnikami, odkrywcami.
- Uczą się przewyżczać wszelkie bariery, budują pewność siebie, stwarzają nowe możliwości.
- Wykorzystują szanse, jakie daje swoboda w myśleniu i w działaniu oraz samodzielność, gdyż nauczyciel tylko towarzyszy uczniom, podążając za nimi; jest jedynie organizatorem procesu kreatywnego myślenia.
- Mają możliwość natychmiastowego zrealizowania swoich pomysłów, wykorzystania wymagowanych rekwizytów, zastosowania różnych rozwiązań problemów.
- Podczas treningu uczą się zachowań kooperacyjnych sprzyjających postawie twórczej.

Nauczyciel:

- Wykorzystuje naturalną potrzebę eksplorowania przez dzieci otaczającego świata i pozwala im na swobodną interpretację, przekształcanie, transformowanie, kombinowanie, eksperymentowanie podczas twórczego rozwiązywania problemów.
- Jest przewodnikiem w odkrywaniu nieznanymi obszarów, mentorem i tutorem.
- Nie daje uczniom gotowych rozwiązań, ale zachęca, motywuje, intryguje, pozwala eksperymentować i akceptuje drogi dochodzenia do prawdy.

6. Tematyka zajęć

Zagadnienia zostały opracowane z wykorzystaniem podstawy programowej kształcenia ogólnego dla I i II etapu edukacyjnego. Są one kontynuacją tematyki, uzupełniają ją i poszerzają.

Typy realizowanych zadań

1. Nauka, inżynieria, technologia, matematyka:
 - tworzenie z dostępnych materiałów dowolnej liczby przedmiotów, konstrukcji, urządzeń;
 - tworzenie unikalnego systemu komunikacji, służącego do przekazywania konkretnych informacji;
 - rozwiązywanie zadań łączących w sobie zagadki logiczne, łamigłówki, zadania matematyczne, zagadki psychologiczne.
2. Sztuka oraz dziedziny artystyczne:
 - tworzenie i przedstawianie krótkich prezentacji scenicznych z wykorzystaniem rekwizytów.
3. Połączenie nauki, inżynierii, technologii i matematyki z dziedzinami artystycznymi:
 - wykorzystywanie dostępnych materiałów do stworzenia przedmiotów, rekwizytów, konstrukcji i zaprezentowanie przedstawienia z ich użyciem.

7. Przebieg zajęć

Na początku zajęć może pojawić się mała przeszkoda techniczna: w standardowo wyposażonej klasie należy stworzyć przestrzeń, by uczestnicy mogli usiąść w kole. Dlatego uczniowie mogą zaangażować się w działania polegające na przestawieniu ławek w wyznaczone miejsce w klasie, a po zajęciach przywrócić ich dawne ustawienie. Po wykonanej pracy warto docenić wszystkich uczniów, ale szczególnie tych, którym takie działanie sprawia trudność.

Zadanie wstępne – dwie rozgrzewki

1. **Rozgrzewka ruchowa** (czas trwania ok. 2 min) – dzieci często same wybierają z zestawu ćwiczeń te, które są dla nich szczególnie atrakcyjne, m.in.:
 - a) „Iskierka”

Dzieci siedzą po turecku w kole – dziecko rozpoczynające ćwiczenie przekazuje klaśnięcie (iskierkę) następnemu dziecku, siedzącemu z prawej strony (warto zachęcić uczniów do różnych modyfikacji ćwiczenia, np.: zainicjowania indywidualnego tempa klaskania, zmiany kierunku przekazywania klaśnięć lub zwiększenia ich liczby).

Już na samym początku od wprowadzenia ćwiczenia dzieci wyczuwają jego rytm i potwierdzają swoje zaangażowanie całym ciałem. Bawią się przy tym świetnie – śledzą przenoszenie się iskiarki i słuchają jej brzmienia, dopingują inne dzieci, zauważają, jeśli zmieni się lub w jakikolwiek sposób zaburzy się jej rytm.

b) „Ławica”

Ćwiczenie autorskie na uważność: nauczyciel zaczyna klaskać nierytmicznie, dzieci dołączają i klaszczą razem z nim. Jeśli nagle podniesie dłoń, a jakiś uczeń jednak klaśnie, to otrzymuje informację, że zjadł go rekin, ponieważ nie robił tego, co pozostałe ryby w ławicy, czyli zabrakło mu uważności i gotowości na współpracę. Na kolejnych lekcjach chętni uczniowie przejmują rolę prowadzącego.

c) „Noc w sklepie z zabawkami”

Dzieci stoją nieruchomo i na sygnał nauczyciela zaczynają się poruszać (zabawki ożywają). Rozgrzewka ruchowa odbywa się w wartkim tempie.

Dobór ćwiczeń do rozgrzewki zależy od potrzeb klasy i inwencji nauczyciela. Ćwiczenia te bardzo pomagają uczniom w utrzymaniu koncentracji i jednocześnie wprowadzają atmosferę twórczej zabawy.

2. Rozgrzewka umysłowa (czas trwania ok. 4–5 min) to m.in.:

a) „Łańcuchy skojarzeń”

Ćwiczenie polega na skojarzeniu jednego słowa z drugim (możliwe są modyfikacje tego ćwiczenia), np.:

- jedna runda skojarzeń w kole;
- szukanie trzech skojarzeń do słowa podanego przez nauczyciela lub ucznia, przy czym odpowiedzi nie mogą się powtarzać. W zależności od wielkości klasy i tempa pracy uczniów nauczyciel zwykle wykorzystuje kilka przykładów;

b) wyszukiwanie słowa zastępczego, synonimu (np. doniczka – skrzynka; pióro – długopis; okulary – soczewki);

c) ćwiczenie autorskie: wyszukiwanie rymów (na początku, zanim dzieci nie nabiorą wprawy, takie ćwiczenie może być zadaniem głównym). Dzieci siedzą w kole – nauczyciel wymyśla słowo i przekazuje je każdemu dziecku. Zadanie dziecka polega na znalezieniu do niego rymu. Następnie dzieci tworzą dwa koła – wewnętrzne oraz zewnętrzne – siadając przodem do siebie. Od decyzji nauczyciela albo dzieci zależy, które koło będzie się obracać i w jakim kierunku; jeśli dzieci z zewnętrznego koła wypowiadają wyraz, to dzieci z wewnętrznego koła muszą podać rym, innym razem synonim, antonim albo rzeczownik nazywający czynność (np. sznurowadła – wiązanie; szczotka – zamiatanie). Koło przesuwa się na sygnał nauczyciela średnio co 5 sekund, aż osoba rozpoczynająca wróci na swoje miejsce.

d) rozgrzewką mogą być też pytania, np.:

- Co jest wesołe, wesołe i kolorowe, wesołe, kolorowe i łagodne?
- Co jest groźne, groźne i ciemne, groźne, ciemne i nieprzyjemne?

- Co jest zimne, zimne i słodkie, zimne, słodkie i do jedzenia?
- Co by było, gdyby ludzie mieli ogony, rośliny nie przestawałyby rosnąć, na ziemi zniknęłyby woda, padałoby cały czas?

Na tym etapie ważne jest uzyskanie gotowości dzieci do aktywnego zaangażowania w zespołach podczas realizacji zadania głównego.

Zadanie główne

1. Podział uczniów na grupy

Warto zadbać, żeby skład grup był inny na każdej lekcji i by każdy miał szansę pracować z każdym, co umożliwia odkrywanie potencjału uczestników i przygotowuje dzieci do współpracy w zmieniającym się środowisku. Przeważnie uczniowie, w zależności od ilości grup, odliczają w kole do trzech, czterech lub pięciu. Można wykorzystać różne kody. Kody warto urozmaicać: uczniowie muszą się porozumieć bez słów, bez słów i gestów, wybrać ten sam kolor czy rodzaj cukierków, którymi poczęstuje ich nauczyciel lub według innych znaków. Grupy siadają w swoich kołach. Na tę czynność należy przeznaczyć najdłużej półtorej minuty, systematycznie ten czas skracając.

2. Czytanie treści zadania

Nauczyciel podaje informacje na temat: formalnych warunków realizacji zadania, czasu przeznaczonego na jego prezentację oraz zasad punktacji. Etap ten przebiega bardzo energicznie, co wyzwała uważność uczniów. W zależności od sprawności grupy na tę część należy przeznaczyć ok. 4–5 minut.

3. Zadawanie pytań

- Jak zrozumieliście treść zadania?
- Co trzeba zrobić?

Dzieci przedstawiają hasłowo, na co mają zwrócić uwagę przy realizacji ćwiczenia. Ten moment służy sprawdzeniu, czy wszyscy tak samo rozumieją i interpretują treść zadania, oraz ewentualnemu wyjaśnieniu wątpliwości i kwestii niezrozumiałych.

To bardzo ważne, by wszyscy uczniowie w grupie mieli świadomość, jak przełożyć treść zadania na działanie. Często się zdarza, że dzieci ze swojej perspektywy dostrzegają istotny element. Warto pochwalić uczniów na forum klasy, podkreślić ich wnikliwość, nietuzinkowość spojrzenia na dany problem, zwłaszcza jeśli informacja pochodzi od ucznia, który raczej rzadko wypowiada się przy całej klasie lub doświadcza jakichkolwiek innych ograniczeń.

Przestrzeń dotyczącą tego etapu należy pozostawić otwartą, zadając pytanie:

- Czy macie jeszcze jakieś pytania?

4. Określenie czasu na wykonanie zadania

Nauczyciel włącza stoper i wypowiada słowo: „start”. To **etap doświadczania** – grupy generują pomysły, omawiają, w jaki sposób będą je realizować, rozpoczynają próby (dotyczy to scenki dramowej) i finalizują ćwiczenie.

Rola nauczyciela – facylitatora

Nauczyciel daje dzieciom czas na rozpoczęcie działań, a potem wędruje od grupy do grupy, przygląda się i przysłuchuje, ale działa niedyrektywnie, czyli:

- nie przeszkadza uczniom w realizacji zadania;
- nie krytykuje;
- nie rzuca się na ratunek;
- pozwala uczniom działać samodzielnie;
- pozwala uczniom popełniać błędy;
- angażuje, zachęca do działania dzieci pozostające z boku, konsultuje z nimi ewentualne pomysły i rozwiązania;
- zadaje pytania naprowadzające, które pomagają odkryć inną perspektywę;
- dodaje odwagi, zachęca do aktywnego doświadczania;
- inspiruje, motywuje, dodaje energii do działania, wskazując zasoby dziecka.

Kiedy nauczyciel słyszy dźwięk stopera, oznajmia uczniom: „czas stop”. Jeśli któraś grupa nie respektuje komunikatu, to wtedy nauczyciel zadaje pytanie:

– Czy potrzebny jest wam dodatkowy czas?

Jeśli uczniowie odpowiedzą „tak”, to ewentualnie dodaje 1–2 minuty. Jeśli w działaniu uczniów widoczne są ogromne emocje oraz zaangażowanie i determinacja, to nauczyciel może przeznaczyć więcej czasu na realizację zadania.

5. Etap prezentacji

Nauczyciel wyznacza miejsce, gdzie będzie scena (warto wziąć pod uwagę sugestie dzieci). Grupy same ustalają kolejność występowania. Czas prezentacji jest ściśle określony i najczęściej są to maksymalnie 1–2 minuty.

Grupa uczniów otrzymuje krótkie brawa po występie. Następnie nauczyciel przechodzi do analizy przeprowadzonego doświadczenia. To **etap refleksji** – uczniowie przyglądają się swoim działaniom, analizują efekty pracy poszczególnych członków zespołu albo skutki wynikające z braku zaangażowania. Określają pozytywne i negatywne przyjęte rozwiązania. Zastanawiają się nad własnymi emocjami.

Nauczyciel zadaje uczniom pytania:

- Co się wam podobało?
- Co było dla was niezwykle, zaskakujące?
- Które rozwiązanie zasługuje na wyróżnienie?

Uczniowie wymieniają atuty. Mogą to być np. nietypowe rozwiązania, sprawna współpraca, wysoki poziom komunikacji, zaskakujące pomysły, swoboda wystąpienia, komizm słowny postaci czy sytuacji, niezwykle zastosowania lub właściwości przedmiotów, niespodziewany zwrot akcji w zaprezentowanych scenkach. Dopiero po takiej dyskusji dzieci zwracają uwagę na niedopracowane elementy. Każdej grupie nauczyciel przyznaje punkty, np. za kreatywność przedstawienia postaci, sytuacji, użycia przedmiotu, znalezienie rozwiązania w trudnej sytuacji, nieszablonowy sposób przekazywania informacji i oczywiście współpracę. To współpraca stanowi podstawę sukcesu grupy. Mieści się tu m.in. komunikacja, sprawność argumentowania w forsowaniu swoich pomysłów, umiejętność słuchania innych, zdolność dostrzegania potencjału w pomysłach pozostałych członków grupy, gotowość do wyboru najlepszych rozwiązań, przyjmowanie informacji zwrotnej, w tym krytyki – bez obrażania się, gotowość do przyjęcia roli i zaprezentowania jej, szybkość reakcji na sugestie, akceptowanie wszystkich członków grupy, postawa *fair play*. Przy czym najistotniejsze dla grupy nie jest osiągnięcie najwyższej punktacji, ale pokonanie swoich ograniczeń: lęku, przekonania o braku umiejętności, wyuczonej bezradności, bierności, obojętności, nieumiejętności przyjmowania i udzielania informacji zwrotnej, strachu przed krytyką, niechęci do innych członków grupy, braku gotowości do występów publicznych, nieumiejętności prezentowania wytworów własnej pracy, unikania inicjatywności i odpowiedzialności oraz innych.

To świetna okazja, by wzmocnić i promować każdego ucznia (zwłaszcza tego, którego wprowadziliśmy w proces zmiany) oraz dodać mu wiary we własne możliwości, odkryć jego uzdolnienia, pomóc akceptować siebie i innych. Zdarza się, że wskutek oddziaływań nauczyciela zmniejsza się poziom agresji lub niechęci do innych i przekonanie uczniów o nieproduktywności własnej i innych.

Nauczyciel ma do dyspozycji zestaw pytań, z których powinien skorzystać, aby pogłębić swoją wiedzę na temat roli poszczególnych uczniów oraz zastanowić się, jaki wpływ mają na sukces grupy albo co jest powodem, że tego sukcesu nie osiągają. Nauczyciel powinien kierować uwagę dzieci na nie same, a unikać porównywania uczniów w kontekście rywalizacji.

Nauczyciel może zadać uczniom pytania, np.:

- Jakie informacje o sobie zdobyliście na podstawie tego doświadczenia?
- Co konkretnie robiłeś?
- Na czym polegała twoja rola w tym zadaniu?
- Jakie było twoje nastawienie do działania?
- Jaki to miało wpływ na sukces całej grupy?
- Jakie wywołało skutki?
- Co czułeś?
- Jak myślisz, co czuły inne osoby w grupie w związku z twoją postawą?

- Która część tego działania była dla was najistotniejsza?
- Czy mieliście jakąś strategię działania?
- Jaką strategię obraliście?
- Dlaczego wybraliście tę strategię?
- Kto o tym decydował?
- Czy w grupie pojawił się lider?
- Dlaczego to właśnie ta osoba?
- Jakie mieliście nastawienie do działania?
- Jakie decyzje i działania zadecydowały o powodzeniu doświadczenia?
- Jaka postawa, przekonania wpłynęły na powodzenie albo jego brak?
- Co było innego w twoim postępowaniu?
- Na czym polegała zmiana?

Zdarza się, że uczniowie powtórnie podejmują próby realizacji zadania, warto więc ich zapytać:

- Co spowodowało, że podjęliście kolejną próbę?
- Co zaobserwowaliście podczas ponownego działania?

Po serii pytań i odpowiedzi rozpoczyna się **etap teorii**. Następuje porządkowanie informacji, które cała grupa uzyskała w wyniku analizy ogólnej i szczegółowej, klasyfikacji różnic i podobieństw w działaniu, skutków wynikających z odejścia od schematu itp.

Nauczyciel może zadać uczniom pytania, np.:

- Jakie informacje były dla was najważniejsze?
- Co warto zapamiętać?
- Co jest istotne na tym etapie?
- Co zawierałaby notatka, mapa myśli, gdybyście mieli ją sporządzić?
- Które spostrzeżenia, wnioski już zapamiętaliście?

Nauczyciel może uzupełnić treści i połączyć je z tymi, które wypracowały dzieci, podkreślając słuszność ich refleksji.

Pragmatyzm to bardzo ważny etap, bo odwołujemy się do praktyki i wykorzystania zdobytej wiedzy i umiejętności, przełożenia jej na konkretne sytuacje szkolne i życiowe. To pokazanie, że czas przeznaczony na działanie nie był stracony.

Nauczyciel może zadać uczniom pytania, np.:

- Co kształciłeś, rozwijałeś podczas dzisiejszych zajęć?
- Jakie korzyści odniesiesz z zastosowania w praktyce rozwijanych umiejętności?
- Na co konkretnie się to przełoży?
- W jaki sposób rozwijane umiejętności usprawnią twoje działania?
- Jak zmieni się twoje funkcjonowanie w zespole?

- Jak wpłynie to na twój rozwój?
- Co od tej pory możesz robić inaczej?
- Czego możesz robić mniej?
- Czego możesz robić więcej?
- Co możesz w ogóle przestać robić?
- O czym będziesz pamiętał następnym razem?
- Kiedy i w jakich sytuacjach zastosujesz tę wiedzę albo nową umiejętność?

Nauczyciel nie powinien pomijać tego momentu, ale na początkowych lekcjach podpowiedzieć dzieciom, jakie sprawności rozwijały podczas działania, wyjaśnić ich znaczenie i podać przykłady praktycznego zastosowania w realiach szkolnych i pozaszkolnych. Na kolejnych lekcjach uczniowie będą mogli bardzo szybko i właściwie interpretować ćwiczenie w kontekście kompetencji niezbędnych do funkcjonowania na kolejnych etapach życia, wymienić adekwatne sytuacje i okoliczności.

Dzieci muszą widzieć sens wykonywanej pracy, przydatność doświadczenia obecnie oraz w przyszłości. Pragną uczyć się świata i samych siebie podczas działania, a więc doświadczenie jest podstawą do dokonywania analizy, wnioskowania, a następnie odważnego testowania nowych rozwiązań – stąd potrzeba wyprowadzenia dzieci z ławek, zachęta do weryfikacji wzorów i reguł w myśleniu i działaniu, dopingowanie do kroczenia własną ścieżką. Przestrzeń na samodzielność i możliwość popełniania błędów oraz powtarzanie doświadczenia bez konsekwencji negatywnej oceny sprawiają, że entuzjazm nie gaśnie. Zwłaszcza analiza błędu pozwala na wypracowanie w uczniach zdolności, a następnie nawyku autorefleksji. Wynikiem tego jest skłonność do przewidywania zarówno pozytywnych, jak i negatywnych następstw własnych działań. Dzięki nauczycielowi i grupie uczeń może zacząć w wielu obszarach dążyć do mistrzostwa osobistego bez żadnego przymusu, tylko z potrzeby świadomego uzewnętrzniania samego siebie.

Nietrudno zauważyć, że na tych zajęciach wykorzystuje się cykl Kolba. Jest to okazja, żeby uczniowie, będąc w procesie doświadczenia, podejmowali świadome działania, a w razie potrzeby zmieniali strategię. Nie tylko rejestrowali rzeczywistość, ale też odważnie ją interpretowali. Żeby potrafili planować działania w czasie, wyznaczać własne i zespołowe cele krótko- i długoterminowe, rozróżniać swoje i cudze uczucia, eksplorować nowe obszary i aktywnie eksperymentować, dostrzegać potrzebę zmiany i z odwagą tę zmianę podejmować, respektując osobiste wartości. Niezależnie od stylu uczenia się, na zajęciach prowadzonych zgodnie z cyklem Kolba każdy uczeń ma sposobność odczuć osobisty wpływ na sukces swój i grupy, prezentując i wykorzystując swoje unikalne kompetencje. W ten sposób tworzą się sprzyjające okoliczności do identyfikowania, rozwijania i wykorzystywania osobistych uzdolnień każdego ucznia.

8. Ewaluacja

W celu uzyskania informacji zwrotnej nauczyciel przeprowadza:

- rozmowy indywidualne i grupowe z uczniami, dotyczące określenia przydatności uzyskanej wiedzy podczas zajęć, możliwości wykorzystania umiejętności uczniów w praktyce oraz atrakcyjności realizowanych zadań;
- rozmowy z rodzicami.

Szczegółowa analiza wyników rozmów pozwoli ocenić stopień realizacji zamierzonych celów. Działania te pomogą wyciągnąć wnioski, zaplanować pracę i ewentualnie zmodyfikować metody. Podjęta zostanie też decyzja o ewentualnej kontynuacji innowacji w tych grupach w następnych latach nauki.

Wyniki zostaną uwzględnione w sprawozdaniu oraz udostępnione dyrektorowi szkoły.

9. Spodziewane efekty

Organizując niekonwencjonalne środowisko wspierające harmonijny rozwój, zakładam, że uczniowie będą:

- rozwijać swoją wyobraźnię, sprawność, bystrość oraz oryginalność myślenia;
- odkrywać swoje zainteresowania, uzdolnienia, talenty, możliwości twórcze oraz świadomie gospodarować tym potencjałem;
- budować swoją dzielność, odwagę i wytrwałość dzięki angażowaniu się w realizację projektów krótko- i długoterminowych;
- doświadczać radości odkrywania i tworzenia oraz budować lepsze relacje z rówieśnikami dzięki pracy zespołowej;
- wyrażać siebie i swoje poglądy oraz respektować poglądy innych pełni szacunku dla odmienności ich pomysłów i rozwiązań.

Wpływ na pracę szkoły:

- Podnoszenie jakości pracy szkoły poprzez wyszukiwanie, rozwijanie i promowanie talentów uczniów.
- Rozwój kompetencji XXI w. u uczniów.
- Indywidualizacja nauczania – podnoszenie wyników edukacyjnych uczniów.
- Promocja szkoły w środowisku lokalnym.

10. Podsumowanie

Zajęcia te realizują koncepcję autodeterminacji, która łączy zaangażowanie w zadania i motywację do pracy ze spełnieniem trzech potrzeb:

1. Potrzeby autonomii – uczniowie wykorzystują wolność, gdyż sami dokonują wyborów, kreują zdarzenia, organizują przestrzeń według własnych pomysłów i inspiracji, respektując osobiste wartości.
2. Potrzeby kompetencji – każdy ma szansę odczuć własną efektywność poprzez aktywne działanie, zaspokoić poczucie sensu wykonywanych działań, co podnosi dynamikę i operatywność, otwiera na nowe doświadczenia, wyzwala chęć do uczenia się nowych rzeczy, umożliwia wprowadzenie zmiany, rozwija zainteresowanie własną aktywnością.
3. Potrzeby relacji – uczniowie nieustannie tworzą interakcję z kolegami i koleżankami, pracując w zespole klasowym podzielonym na grupy, interesują się sobą i innymi, pomagają sobie wzajemnie, doświadczają zainteresowania i troski ze strony nauczyciela i rówieśników, uczą się, jak budować i podtrzymywać relacje w zespole, otrzymywać wsparcie, akceptację społeczną, rozwijać zaufanie do siebie i innych.

Te aspekty funkcjonowania uczniów pozwalają im na poznawanie swojego motywacyjnego DNA. Dzięki zdobytej wiedzy na temat swoich potrzeb i pragnień, niezbędnych do osiągnięcia celu, mają szansę rozwijać motywację wewnętrzną, która kształtuje postawę proaktywną, nakierowaną na rozwój i świadome uczenie się. Uczniowie odkrywają, że mają w sobie ogromne zasoby, które mogą uruchomić w każdym momencie. Uświadamiają sobie, że sukces w dużej mierze zależy właśnie od nich.

Wybrane ćwiczenia autorskie:

1. Wybierz dowolny obiekt ze swojej rzeczywistości. Puść wodze wyobraźni i zaprojektuj go od nowa lub udoskonal, wprowadzając nieoczywiste rozwiązania. Następnie:
 - a) podaj cel modyfikacji;
 - b) podaj przykłady jego zastosowania;
 - c) wskaż wpływ na potencjalnych użytkowników (musi zapewniać korzyść);
 - d) oceń konsekwencje użytkowania obiektu.
2. Zaprojektuj muszlę ślimaka lub żółwia od środka. Opracuj i zastosuj jeden wynalazek, którego nie ma w rzeczywistości, bądź w niekonwencjonalny sposób wykorzystaj coś, co jest już w użyciu. W tym celu weź pod uwagę:
 - a) potrzeby ślimaka lub żółwia;
 - b) jego możliwości i predyspozycje;
 - c) jego ograniczenia.
3. Wysłuchaj krótkiej informacji nauczyciela o budowie materii (można też poprosić chętne dzieci o przygotowanie takiego wystąpienia na 2–4 minuty). Następnie zaprojektuj humorystyczną scenkę z życia na poziomie mikro dowolnego obiektu służącego ludziom.

4. Opracujcie metodę komunikowania się ludzi i chmur, kamieni. Jakie zmysły muszą się rozwinąć u ludzi, żeby mogli odbierać sygnały od przyrody nieożywionej? Zaprojektujcie te zmysły, ich budowę, wygląd, działanie, umiejscowienie w ciele, rodzaj doznań, które wywołują u człowieka.
5. Wyobraźcie sobie, że zostaliście przypadkowo zamknięci na całą noc w galerii sztuki. Niespodziewanie stajecie się świadkami wydarzeń z życia eksponatów (rzeźby i malarstwa), które w nocy prowadzą zupełnie inne życie. Opracujcie scenkę i dialogi, jakie mogą prowadzić wybrane przez was obiekty.
6. Niespodziewanie otrzymujesz, odkrywasz, rozwijasz w sobie nieznaną dotąd wśród ludzi umiejętność. Jaka to będzie umiejętność? Jak będzie się ona przejawiała? Jak wpłynie na twoje funkcjonowanie? Jak zmieni się twoje życie? Jak zmienią się twoje relacje z bliskimi?
7. Na ziemi została odkryta równoległa rzeczywistość. W jaki sposób można do niej przeniknąć z naszego świata? Kim ty jesteś w świecie równoległym? Jak funkcjonujesz? Jak wygląda twoje życie?
8. Przygotuj scenkę z życia warzyw w dowolnym momencie ich egzystencji. Ustal konwencję: dramat, *science fiction*, fantasy, mit, baśń itp. (wcześniej nauczyciel powinien omówić, czym jest konwencja i przybliżyć cechy poszczególnych gatunków literackich).
9. W grupie wybierzcie losowo trzy karty – obrazy. Zinterpretujcie ich treść, a następnie zbudujcie opowieść, w której:
 - a) wystąpi trzech bohaterów;
 - b) będą dwa miejsca zdarzeń;
 - c) nastąpi jakieś cudowne wydarzenie, podczas którego dokona się przemiana jednego z bohaterów.Opowieść musi być spójna i logiczna.
10. Grupa wykorzystuje kostki z obrazkami. Każdy uczestnik rzuca jeden raz kostkami, a następnie wybiera jedną z nich i układa w rzędzie. Dzieci, wykorzystując wybrane symbole, tworzą scenkę, w której:
 - a) prezentują relację dotyczącą niezwykłego zjawiska, które pierwszy raz miało miejsce na Ziemi (motywujemy dzieci do wygenerowania wielu pomysłów i wybrania z nich najciekawszego);
 - b) rozgrywają wydarzenia, o których mówi sprawozdawca;
 - c) stosują pantomimę.

Bibliografia

Bąbel P., Wiśniak M., (2015), *12 zasad skutecznej edukacji. Czyli jak uczyć, żeby nauczyć*, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

De Bono E., (1995), *Naucz swoje dziecko myśleć*, Warszawa: Świat Książki.

Fechner-Sędzicka I., (2013), *Model pracy z uczniem zdolnym w szkole podstawowej. Jak praktycznie i systemowo zorganizować edukację uczniów zdolnych na poziomie szkoły podstawowej?*, Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji.

Gloton R., Clero C., (1985), *Twórcza aktywność dziecka*, Warszawa: Wydawnictwo WSP.

Kolb A.Y., Kolb D.A., (2022), *Uczenie na podstawie doświadczenia. Podręcznik dla edukatorów, trenerów, coachów*, Poznań: Wydawnictwo Dialogi & Zmysły.

Kordziński J., (2013), *Nauczyciel, trener, coach*, Warszawa: Wolters Kluwer Polska.

Lowe T., (2010), *Zmotywuj się!*, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.

Majewska-Opiełka I., (2015), *Logodydaktyka w edukacji. O wychowaniu mądrego i szczęśliwego człowieka*, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

Nęcka E., (2001), *Psychologia twórczości*, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

Pietrasiński Z., (1969), *Myślenie twórcze*, Warszawa: Wydawnictwo PZWS.

Przewodnik Destination Imagination 2016 Polska, Fundacja Wspierania i Rozwoju Kreatywności.

Przewodnik Destination Imagination 2017 Polska, Fundacja Wspierania i Rozwoju Kreatywności.

Szmidt K.J., (2013), *Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych*, Gliwice: Wydawnictwo Helion.

Szmidt K.J., (2016), *Sesje twórczej pomysłowości dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych*, Gliwice: Wydawnictwo Helion.

Szperlich E., Rudzińska A., (2000), *Nie psuj radości tworzenia*, „Charaktery”, nr 9/2000.



Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
tel. 22 345 37 00, fax 22 345 37 70
e-mail: sekretariat@ore.edu.pl

www.ore.edu.pl

