

HEINAŁ OSWIATOWY

NR 10/216
2022

Miesięcznik Małopolskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli

www.mcdn.edu.pl

Ukazuje się od 1992 r.

ISSN 1233-7609



Zabawa
jako wartość

Rola nauczyciela
w zabawie

Od redakcji 3

Zagadnienia oświatowo-edukacyjne

Joanna Mysona Byrska

Zabawa jako wartość: prawo, a nie nagroda za ciężką pracę 3

Katarzyna Nosek-Kozłowska

Zabawy rozwojowe i zabawki edukacyjne w życiu małego dziecka 6

Justyna Sala-Suszyńska

Rola nauczyciela w zabawie 9

Marzena Sula-Matuszkiewicz

Zabawka i zabawa – to poważna sprawa 12

Edyta Pętkowska-Grabowska

Rola twórczego pisanie w rozwoju dzieci i młodzieży 14

Z perspektywy doradcy

Bożena Jopek

A może zabawa...?, czyli rozważania polonisty o tym,
jakie mechanizmy sprzyjają poznawaniu przez ucznia literatury 16

Agnieszka Gietner, Joanna Kantor-Malik, Agata Wójcik

„Deszczowy Kraków” – projekt STEAM w szkole podstawowej 20

Z naszych doświadczeń – przykłady dobrej praktyki

Sławomir Mrozek

Jak zainteresować młodzież historią własnego regionu, wykorzystując
przy tym najnowsze narzędzia i aplikacje internetowe 22

Inspiracje 2022

Anna Chabińska-Węgrecka, Arkadiusz Nalepka, Anita Stinia

II Ogólnopolskie Forum Doskonalenia Kadr Oświaty.
Inspiratoria Edukacyjne – przykłady dobrych praktyk 25

Agnieszka Badyła

Rzeczywistość wirtualna (VR) i rzeczywistość
rozszerzona (AR) w edukacji 30

Mariola Kosztołowicz, Małgorzata Grzegorzczak

Roboty edukacyjne w procesie nauczania i uczenia się 32

Konteksty i inspiracje

Maciej Bochyński

Specjalistyczne Centrum Wspierające Edukację Włączającą
w Krakowie już po pierwszym roku pilotażu 34

Informacje i komunikaty

Poznaj Polskę z Kopalnią Soli Bochnia 35

Okładka: Łemkowska Watra, fot. archiwum UMWM



Wydawca:

Małopolskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli

Rada Wydawnicza:

dr Łukasz Cieślak (przewodniczący, dyrektor MCDN), Małgorzata Dutka-Mucha, Zygmunt Fryczek, Barbara Ledwoń, Ewa Sojat

Rada Redakcyjna:

prof. dr hab. Stanisław Palka (przewodniczący) – UJ, dr hab. Krystyna Ablewicz prof. UJ, dr hab. Władysław Błasiak prof. UP, SWPW, Lech Gawryłow – OKE w Krakowie, dr Krzysztof Gerc – UJ, dr hab. Jolanta Karbownik prof. AIK, dr Iwona Ocetkiewicz – UP, dr hab. Teresa Olearczyk prof. KAAFM, prof. dr hab. Marian Śnieżyński – UPJP2

Redaguje zespół w składzie:

Daria Grodzka (redaktor naczelna), dr hab. Małgorzata Kaliszewska prof. UJŁ, Joanna Peter (OKE w Krakowie), Marzena Sula-Matuszkiewicz (Filia PBW w Nowej Hucie), Halina Wesołowska (wicedyrektor MCDN), Sylwester Kopeć (sekretarz redakcji) oraz zespół nauczycieli konsultantów MCDN: dr Ilona Dudzik-Garstka, Mariola Kozak, Wojciech Papaj

Redaktor naczelna:

Daria Grodzka
tel.: (12) 61 71 111; fax: (12) 623 77 41
d.grodzka@mcdn.edu.pl

Adres redakcji:

Redakcja „Hejnału Oświatowego”
ul. Lubelska 23 (MCDN)
30-003 Kraków
tel.: 12 61 71 111; fax: 12 623 77 41
http://hejnaloswiatowy.mcdn.edu.pl/

Opracowanie materiałów i korekta:

Anna Róża Płatek

Warunki przyjmowania materiałów:

Materiały do publikacji należy przesyłać na adres redaktor naczelnej: d.grodzka@mcdn.edu.pl

Tekst: o objętości do 8 tys. znaków ze spacjami, format Word for Windows, czcionka Calibri; rozmiar czcionki 11; odstępy wiersza pojedynczy; wymagany tytuł i krótkie wprowadzenie – lead; krótka informacja o autorze; przypisy i bibliografia zamieszczone pod tekstem.

Redakcja zastrzega sobie prawo do adiustacji i dokonywania zmian formalnych w artykułach. Redakcja nie zwraca nadesłanych materiałów oraz zastrzega sobie odmowę publikacji materiału bez podania przyczyny.

Przedruk materiałów publikowanych w „Hejnale Oświatowym” bez zgody wydawcy jest zabroniony. Zakaz nie dotyczy cytowania publikacji z powołaniem na źródło.

Czasopismo ukazuje się w wersji papierowej (wersja pierwotna) oraz online.

Nakład 1000 egzemplarzy

Skład i druk: Digital Art Studio Gała Przemysław

ISSN 1233-7609

Szanowni Czytelnicy



Zapraszam Państwa do zapoznania się z treścią kolejnego numeru „Hejnału”, tym razem poświęconego problematyce zabaw i zabawek. Autorka pierwszego tekstu prof. Joanna Mysona Byrska zwraca uwagę na zmianę charakteru zabawy. Spontaniczną zabawę obserwujemy coraz rzadziej, ponieważ coraz mniej ludzi ma czas, by po prostu się bawić; współcześnie zabawę się planuje i organizuje z wyprzedzeniem. Sterowana zabawa powoduje utratę spontaniczności i własnej kreatywności. Zabawa jest naturalną aktywnością w życiu człowieka, charakterystyczną przede wszystkim dla wieku dziecięcego. Towarzyszą jej zabawki. Celem kolejnego artykułu jest eksploracja współczesnego świata zabawek i zabaw dzieci młodszych. Teoretyczny namysł obejmuje problematykę zabawy, jej definicje i znaczenie, a także charakterystykę najpopularniejszych zabawek edukacyjnych dla dzieci.

Warto również zatrzymać się przy tekście, którego autorka podkreśla kluczową rolę nauczyciela w zabawie. W artykule poruszone zostają zagadnienia związane z kreowaniem zewnętrznych i wewnętrznych warunków przez nauczyciela, wyszczególnienie zadań nauczyciela w trakcie zabawy oraz rady dla nauczycieli, które powinny być praktykowane w trakcie obserwacji dzieci podczas zabawy.

Zapraszam do uważnego zapoznania się ze wszystkimi tekstami. W tym wydaniu znajdziecie Państwo kolejne artykuły, których autorami są nauczyciele konsultanci z zaprzyjaźnionych regionalnych placówek doskonalenia nauczycieli. Z okazji Dnia Edukacji Narodowej składam nauczycielom, wychowawcom, pedagogom i pracownikom oświaty najlepsze życzenia wielu sukcesów zawodowych i satysfakcji z wykonywanej pracy.

Daria Grodzka
redaktor naczelna

Zabawa jako wartość: prawo, a nie nagroda za ciężką pracę

– dr hab. prof. UPJPII Joanna Mysona Byrska –

Człowiek bawił się zawsze. Dzisiaj zabawa staje się wyznacznikiem statusu społecznego. Wyższy status ma ten, kto może się częściej bawić. Zabawa jest prawem bogatego konsumenta.

Człowiek bawił się i tworzył od zawsze. Zabawa była jednak możliwa dopiero po wykonaniu obowiązków, stanowiła nagrodę za trud i wysiłek w ciągu dnia lub nawet w ciągu całego tygodnia. Zabawa była ważna, ponieważ pozwalała człowiekowi oderwać się od codzienności i różniła się zasadniczo od zwykłego życia¹.

Zabawa w przeszłości nie wymagała dużych nakładów, jej proste formy były dostępne dla wszystkich. Dzieci potrafiły bawić się tym, co znalazły – kawałkiem drewna i patykiem, wyobrażając sobie, czym są owe zdobycze. Dorośli w czasie zabawy odpoczywali, dzieci poprzez zabawę naśladowały dorosłych i rozwijały wyobraźnię oraz kreatywność. Zabawy miały swoje reguły i zasady, których należało się trzymać. Dzięki istniejącemu schematowi zabawy można je było powtarzać i przekazywać innym. Najważniejsze jednak było to, że większość zabaw była spontaniczna, organizowana samodzielnie przez tych, którzy chcieli się bawić.

Oczywiście również w przeszłości istniały takie zabawy, które należało wcześniej zaplanować i zorganizować. Organizowane zabawy były jednak czymś wyjątkowym i uroczystym (np. bale karnawałowe). Powszechnie nie organizowano zabaw dla dzieci. Przede wszystkim należy podkreślić, że zabawa zarówno dorosłych, jak i dzieci postrzegana była jako forma nagrody za wysiłek i pracę. Dzieci mogły się bawić, jeśli wypełniły swoje obowiązki. Dorośli bawili się po pracy.

Zabawa jako wyznacznik statusu życia konsumenta

Świat konsumpcji, który w ostatnich latach obejmuje swoim zasięgiem coraz więcej osób, zmienia podejście do zabawy. Jest to świat, który powstaje w bogatych, bezpiecznych państwach, gdzie większość obywateli oraz mieszkańców wie, że spokojne życie i jest wolna od poważnych egzystencjalnych trosk. Życie konsumenta ma być przede wszystkim miłe i przyjemne. Zabawa ma mu w tym pomagać i w ten sposób z nagrody stopniowo staje się prawem konsumenta, który poprzez to, jak się bawi, pokazuje innym, jak duży sukces życiowy osiągnął.

Zabawa w przeszłości nie wymagała dużych nakładów, jej proste formy były dostępne dla wszystkich

Świat konsumpcji jest światem fasadowym², światem, w którym liczy się to, co zewnętrzne, to, co widać gołym okiem. Miara życiowego sukcesu konsumenta są jego wygląd (najlepiej wyglądać młodo i być szczupłym), jego ubiór (istotne są markowe rzeczy), dom, samochód itd. Bardzo ważny jest również sposób spędzania wolnego czasu, którego powinien mieć dużo, podobnie zresztą jak pieniędzy; konsumenta powinno być stać na zabawę (może bawić się na kredyt). Im więcej czasu konsument poświęca na zabawę, tym według miar świata konsumpcji osiągnął większy życiowy sukces. Zabawa to przyjemność, życie konsumenta ma być przyjemne, zatem bawić należy się jak najczęściej i jak najdłużej oraz możliwie efektownie i drogo. Dotyczy to zarówno zabaw dorosłych, jak i dzieci. To, jak konsument się bawi, świadczy o tym, kim jest. Im bardziej ekskluzywna zabawa, tym wyższy status społeczny tego, kto się bawi. Ekskluzywność mierzy się kosztami, jakie należy ponieść, by się bawić. Im wyższe, tym wartość zabawy jest większa – według miar świata konsumpcji.

Zabawa w rękach specjalistów od zabawy

Kłopot konsumenta polega jednak na tym, że aby właściwie korzystać z prawa do zabawy i odpo-

wiednio pokazywać swój sukces życiowy poprzez zabawę, potrzebuje pomocy. Spontaniczna zabawa, bez wyszukanych akcesoriów, nie jest tym, o co chodzi, konsument poprzez zwykłą zabawę nie pokaże przecież, na co go stać i nie wyróżni się z tłumu innych konsumentów. Z pomocą spieszą specjaliści od zabawy, którzy potrafią odpowiednio zorganizować rozrywkę, tak aby czas na niej spędzony był wykorzystany maksymalnie, a wrażenia możliwie intensywne. W przypadku dzieci podkreślany będzie walor edukacyjny zabawy, co zostanie precyzyjnie opisane na dyplomie otrzymanym przez uczestnika zabawy. Dziecko ani przez minutę nie powinno się nudzić; specjalista od zabawy dba o to, by cały czas coś interesującego się działo.

Można zapytać, czy jest coś niewłaściwego w tym, że zabawę organizują specjaliści. Dzięki temu przecież czas jest odpowiednio wykorzystany, nikt się nie nudzi, nikt nie stoi z boku, wszyscy biorą udział – dba o to prowadzący zabawę. Pozornie wszystko jest w porządku, dorośli się relaksują, mają poczucie dobrze wykorzystanego czasu, zalewa ich ogrom wrażeń. Dzieci się nie nudzą ani przez chwilę i cały czas się czegoś uczą. Jest jednak pewien problem, którego świadomy był już Arystoteles. Wszystko powinno odbywać się z umiarem. Zabawa organizowana przez ww. specjalistów jest fascynująca, ale jedynie wówczas, gdy człowiek ma czas i możliwość bawić się również spontanicznie, samodzielnie, w sposób niezorganizowany, na własną rękę. Zabawa organizowana przez specjalistów od zabawy, nawet tych najlepszych, cechuje się brakiem spontaniczności, jest sterowana, z góry określone są zazwyczaj jej ramy czasowe, a prowadzący zabawę jest w pracy; on się nie bawi, on pracuje.

Znaczenie spontanicznej zabawy

Spontaniczność to bardzo istotna cecha zabawy. Niewymuszona zabawa, do której przystępuje ten, kto chce, pozwala jej uczestnikom bawić się nieco inaczej niż w przypadku zabawy zorganizowanej i sterowanej. W spontanicznej zabawie to jej uczestnicy wymyślają i ustalają zasady, oczywiście mogą je kopiować z innych zabaw, w których wcześniej brali udział. Istotne jest jednak to, że sami się bawią. Owa samodzielność jest cechą charakterystyczną dla spontanicznej zabawy.

Sami się bawimy, nikt z góry nic nam nie narzuca. Jakość zabawy będzie zależała od kreatywności jej uczestników, od ich pomysłów. By bawić się spontanicznie, trzeba mieć czas nie tylko na samą zabawę, ale również na wymyślenie, jak się bawić. Zmęczony człowiek woli zabawę sterowaną, nie musi sam się angażować w jej wymyślenie, ktoś to robi za niego. Dzięki temu oszczędza czas – może się dłużej bawić. Jest to pozorna oszczędność, człowiek potrzebuje odpoczynku, który również polega na nicnierobieniu.

Zabawa spontaniczna dzieci jest ogromnie ważna dla ich kreatywności

Szczególnie dla dzieci spontaniczność zabawy jest bardzo istotna. Mogą w tego typu zabawie próbować swoich sił, sprawdzić, czy ich oryginalne pomysły się sprawdzą. Mogą też doświadczyć nudy, której nie należy się bać. Nuda pozwala na myślenie, jest dla współczesnego człowieka czasem do wykorzystania, czasem, w którym może przepracować, przemyśleć to, czego doświadczył. Problem w tym, że nudy się boimy. Dzieci, które się nudzą, rozrabiają lub popadają w apatię. Tak się dzieje, jeśli człowiek nie potrafi się bawić sam, gdy wszystko zwykle ma zorganizowane i czeka na nowe bodźce, samodzielnie nie będąc w stanie wymyślić, jak zorganizować sobie czas.

Zabawa spontaniczna dla dzieci jest ogromnie ważna dla ich kreatywności. Zostawione same sobie, z poleceniem „pobawcie się” mają możliwość – czas i przestrzeń – do zachowań kreatywnych. Najpierw zapewne będą się nudzić, potem mają szansę zacząć myśleć kreatywnie. Kreatywne myślenie potrzebuje przestrzeni, wyobraźni i czasu; trzeba się go nauczyć.

Bawmy się z umiarem

Świat konsumpcji namawia człowieka, by nie ograniczał się w niczym. Więcej znaczy lepiej i dotyczy to również zabawy. Jednak bezustanna rozrywka nie jest dla nikogo dobra. Zabawa traci wówczas swój smak, przestaje być tym, co odrywa od szarej i trudnej codzienności. Może stać się obciążeniem dla konsumenta, który poprzez ekskluzywną zabawę pokazuje, jaki jest jego status. Konsument bawi się zatem bez umiaru, często na

kredyt, który potem spłaca. Znika spontaniczny charakter zabawy, która przestaje być odpoczynkiem, a staje się obowiązkiem konsumenta, który chce się „pokazać” przed innymi. Zabawa dzieci organizowana przez specjalistów z pewnością zapobiega nudzie, w nadmiarze obiera możliwość bycia kreatywnym. Trochę nudy nie zaszkodzi. We wszystkim warto zachować umiar.

Z powodu kryzysów ostatnich miesięcy świat konsumpcji będzie się zmieniać. Prawdopodobnie coraz mniej konsumentów będzie w stanie bawić się odpowiednio ekskluzywnie. Być może zabawa ponownie stanie się nagrodą za ciężką pracę i codzienny trud. Przystanie również być postrzegana jako rodzaj „nowego prawa społecznego”³ konsumenta.

Słowa kluczowe: zabawa, świat konsumpcji, wartość.

Przypisy:

- ¹ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007, s. 15–16.
- ² Zob. J. Mysona Byrska, *Cnoty mniejsze w świecie konsumpcji. Skonsumowana przyjaźń, zaufanie, życzliwość, szacunek oraz gniew i chciwość*, Kraków 2022, s. 60.
- ³ Zob. J. Baudrillard, *Spółeczeństwo konsumpcyjne. Jego mity i struktury*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005, s. 58–59.

Bibliografia:

- Baudrillard J.: *Spółeczeństwo konsumpcyjne. Jego mity i struktury*. Tłum. S. Królak. Warszawa: Sic!, 2005.
- Huizinga J.: *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza. Warszawa: Aletheia, 2007.
- Mysona Byrska J.: *Cnoty mniejsze w świecie konsumpcji. Skonsumowana przyjaźń, zaufanie, życzliwość, szacunek oraz gniew i chciwość*. Kraków: UPJPII, 2022.
- Mysona Byrska J.: *Zabawa jako wartość*. „Kultura i wartości” nr 25/2018.

* * *

Dr hab. prof. UPJPII Joanna Mysona Byrska – Kierownik Katedry Filozofii Społecznej i Polityki na Wydziale Filozoficznym UPJPII w Krakowie. Zainteresowania: filozofia społeczna i polityczna oraz etyka stosowana. Ostatnia książka: *Cnoty mniejsze w świecie konsumpcji. Skonsumowana przyjaźń, zaufanie, życzliwość, szacunek oraz gniew i chciwość*, wyd. UPJPII, Kraków 2022.

Zabawy rozwojowe i zabawki edukacyjne w życiu małego dziecka

dr Katarzyna Nosek-Kozłowska

Ach, beztroski czas dzieciństwa... wypełniony różnorodnymi zabawami, czytaniem bajek, grami – każdy z nas kiedyś za nim zatęsknił!

Zabawa jest naturalną aktywnością w życiu człowieka, charakterystyczną przede wszystkim dla wieku dziecięcego. Towarzyszą jej zabawki – nieodłączny element i atrybut czynności zabawowych¹. Jako zjawisko złożone zabawa łączy w sobie kilka procesów, a mianowicie: naukę, pracę, aktywność społeczną i działalność praktyczną². Podczas zabawy dzieci gromadzą nowe doświadczenia, zdobywają wiedzę o otaczającym je świecie, przeżywają wiele różnorodnych emocji. Daje im ona możliwość odkrywania rzeczywistości, ale także możliwość odkrywania własnego wnętrza i sprawia im przyjemność. Zarówno dzieci, jak i dorośli organizują zabawę właśnie po to, by czerpać z niej przyjemność, jednak dzieci bawią się także po to, by przezwyciężyć towarzyszące im lęki, by pokonać własne słabości, dać upust swoim emocjom i poznać w zabawie innych. Okazuje się, że forma aktywności, którą jest zabawa, pojawia się u dziecka bardzo wcześnie – w momencie zdobycia umiejętności chwytania przedmiotów rękoma i manipulowania nimi, towarzyszy mu przez wiele lat i ulega przez ten czas różnorodnym przeobrażeniom³.

Definicja i znaczenie zabawy

W literaturze pojawia się wiele definicji pojęcia „zabawa”. Danił B. Elkonin traktuje zabawę jako formę życia oraz swoistą formę działalności nastawionej na zdobywanie orientacji w świecie ludzkich czynności i stosunków, a także zadań i motywów ludzkiej działalności⁴. Johan Huizinga uznaje zabawę za „dobrowolną czynność lub zajęcie, dokonywane w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem samym w sobie, towarzyszą zaś jej uczucia

napięcia i radości i świadomość »odmienności« od »zwyczajnego życia«⁵. Zabawa ma ogromne znaczenie dla odczuwania i kształtowania podmiotowości dzieci, które stają się twórcami świata zabawowego i sprawcami wszystkich zdarzeń zachodzących w tym świecie⁶.

Dzieci uczą się przez zabawę, którą trudno zorganizować, jest ona najczęściej spontaniczną formą ekspresji dziecka, wyrazem jego kreatywności. Dzieci bawią się, ponieważ zabawa jest po prostu zabawna, natomiast nauka z niej płynąca jest czymś całkowicie przypadkowym. Możemy wyróżnić kilka rodzajów zabaw dziecięcych, a mianowicie ruchowe, tematyczne, konstrukcyjne, zabawy dydaktyczne i twórcze⁷. Każdy ze wskazanych rodzajów zabawy pozwala dziecku na kształtowanie innych cech, sprawności, zdobywanie innego rodzaju wiedzy. Zabawa ma służyć także budowaniu relacji i więzi. W najwcześniejszych latach życia dziecka zabawa służy do bu-



Zabawa, fot. pexels-cottonbro.com

dowania więzi z rodzicem, który staje się najwierniejszym towarzyszem zabaw, często także ich inicjatorem i pomysłodawcą.

Znaczenie zabawy w życiu i rozwoju człowieka ma fundamentalne znaczenie. Wywiera ona pozytywny wpływ na wiele sfer ludzkiego funkcjonowania, kształtuje osobowość, pozwala uwolnić emocje i własną kreatywność.

Zabawa i zabawki w życiu dzieci najmłodszych

Zabawa i zabawka towarzyszą człowiekowi od najdawniejszych czasów. Specyfika zabaw i zabawek współczesnych maluchów staje się niezwykle interesującym i wartościowym poznawczo obszarem eksploracji naukowych z tego względu, iż pozwala dostrzec swoistą specyfikę zmieniającego się świata dziecięcego. Jeszcze kilkadziesiąt lat temu rynek zabawek dziecięcych był znacznie uboższy niż współcześnie. Dzieci minionych dekad miały znacznie mniej zabawek niż dzieci współczesne, korzystały także ze znacznie mniejszego asortymentu rodzajów i form zabawek. W dzisiejszym świecie zabawki stają się dla dzieci poniekąd dobrem powszechnym, a rynek produktów dziecięcych jest bardzo rozbudowany.

Szczególną uwagę chciałabym poświęcić zabawkom przeznaczonym dla najmłodszych dzieci. Zabawki te noszą często miano edukacyjnych i cieszą się we współczesnym świecie niezwykle popularnością wśród rodziców i pedagogów. Oto kilka z nich:

Przytulanki z kocykiem – to produkt dedykowany niemowlętom; są to małe kocyki z określoną postacią, najczęściej ze świata zwierząt, które pełnią funkcję przytulanki dla malucha. Ich niewielkie rozmiary sprawiają, że dość łatwo je schwytać małym rączkom dziecka. Zabawki te odgrywają kluczową rolę w rozwoju dziecka, stają się zdefiniowanym przez Donalda Woodsa Winnicotta obiektem przejściowym, czyli rzeczą, która ma dla niemowlęcia szczególne znaczenie. Obiekt przejściowy to zabawka, kocyk lub inny przedmiot, ułatwiający wyciszenie się i zaśnięcie, gdy dziecko jest jeszcze zbyt małe, by tworzyć poznawczą reprezentację opiekuna i podczas jego nieobecności przewidywać i spodziewać się powrotu⁸. To właśnie przytulanki z kocykiem są najczęściej wybierane przez maluchy jako obiekty przejściowe, z którymi zasy-



Zabawa, fot. pexels-cottonbro.com

piają, które dają im ukojenie w chwilach płaczu lub utraty poczucia bezpieczeństwa.

Kolorowe maty edukacyjne – są to maty niewielkich rozmiarów, na których kładzie się dziecko w wieku niemowlęcym. Mają one wiele funkcjonalności – zawieszone na pałkach zabawki, dołączone poduszeczki, piłeczki, fragmenty szeleszczących materiałów, często wzbogacone o efekty dźwiękowe – melodyjki lub odgłosy zwierząt. Maty te pozytywnie oddziałują na rozwój dziecka, przede wszystkim na rozwój motoryki dużej i małej oraz poszczególnych zmysłów – wzroku, słuchu, dotyku. Wszelkie aktywności angażują ciało dziecka, wpływając na jego rozwój. Ten rodzaj zabawek zapewnia też bezpieczeństwo dziecku, ponieważ z maty korzysta się na podłodze, nie ma więc możliwości, żeby maluch z niej spadł.

Zabawki sensoryczne – wspierają rozwój zmysłów, charakteryzują się przede wszystkim intensywną kolorystyką, różnymi kształtami i fakturami materiałów, z których są stworzone. Pozwalają dziecku na rozwój takich zmysłów jak: dotyk – poprzez poznawanie różnorodnych faktur i struktur materiałów; słuch – wydają różnorodne dźwięki; wzrok – który stymulowany jest różnorodnymi kolorami. Wśród nich możemy wyróżnić m.in. piłki, klocki, książeczki, maskotki, kostki.

Książeczki kontrastowe – to książeczki dedykowane niemowlętom w kontrastowych barwach, najczęściej czarno-białych, stymulujące rozwój wzroku. Cieszą się coraz większą popularnością wśród rodziców. Tworzone są dla różnorodnych grup wiekowych, poczynając od noworodków.

Coraz więcej rodziców otrzymuje też w wyprawkach dla dzieci karty kontrastowe jako produkty reklamowe różnorodnych firm.

Klocki, sortery i drewniane układanki – oferta klocków dla najmłodszych dzieci jest bardzo rozbudowana – od gumowych klocków sensorycznych dla niemowląt, poprzez miękkie konstrukcyjne klocki dla dzieci starszych, po rozbudowaną ofertę marki Lego Duplo.

Sortery – cieszą się dużą popularnością wśród dzieci i są zabawką chętnie wybieraną przez rodziców. Są to różnokształtne pojemniki, wiaderka, skrzyneczki z otworami na klocki odpowiednich kształtów (trójkąty, kwadraty, kółka, gwiazdki), niektóre bywają wzbogacane o efekty świetlne lub dźwiękowe.

Drewniane układanki – obecne są na rynku zabawek dziecięcych od kilkunastu lat i mimo upływu czasu cieszą się ogromną popularnością wśród rodziców, pedagogów i są uwielbiane przez dzieci. Dla tych najmłodszych najczęściej tworzone są układanki ze zwierzątkami, kształtami, które należy umieścić w wyznaczonym miejscu.

Piłka – to zabawka ponadczasowa, uwielbiana przez małe dzieci. Dla niemowląt tworzone są piłki sensoryczne o różnorodnych kolorach i fakturach, wzbogacających doznania zmysłowe. Dzieciom, które rozpoczęły już swoją przygodę z chodzeniem, proponowane są piłki o pomniejszonych rozmiarach, wykonane z miękkich materiałów. Dużą popularnością cieszą się także suche baseny wypełnione plastikowymi piłeczkami.

Masy plastyczne i kinetyczne – materiały te stały się bardzo popularne w ostatnich latach. Coraz więcej rodziców stara się urozmaicić czas spędzany z dzieckiem i pozwala dzieciom zdobywać nowe doświadczenia. Często pierwszy kontakt dziecka z różnorodnymi masami ma miejsce niedługo po narodzinach, kiedy to rodzice na pamiętkę odciskają w tworzywach stópki lub rączki dzieci. Niemniej jednak piaskiem kinetycznym lub masami plastycznymi bawią się już około roczne dzieci pod opieką rodziców, poprzez co doznają wielu wrażeń zmysłowych.

Kilka propozycji wskazanych powyżej to zabawki i produkty dedykowane małym dzieciom, z których większość można uznać za zabawki edukacyjne, czyli takie, które łączą w sobie elementy zabawy i nauki. Poza rozrywką zapewniają one także możliwość zdobywania nowej wiedzy i kształto-

wania różnorodnych umiejętności. Okazuje się, że zabawki, które noszą miano edukacyjnych, cieszą się bardzo dużym zainteresowaniem na rynku.

Zabawa i zabawka towarzyszą człowiekowi od najdawniejszych czasów

Zabawa i zabawki – dwa elementy dziecięcego świata – powiedziano o nich już wiele, jednak ich zmienność i różnorodność czasowa sprawiają, że nadal wzbudzają one zainteresowanie badaczy. Nieustannie wzrastająca liczba zabawek powoduje, że niełatwo być ekspertem w tej dziedzinie. Bez wątpienia ekspertami są dzieci, które zabawek używają i dzięki nim mogą poznawać otaczający świat. Niemniej jednak to dorośli są towarzyszami dzieci w nieznanym dla nich świecie od momentu ich przyjścia na świat, więc ich obowiązkiem jest poznawanie dziecięcego świata, obserwacja dziecięcych zabaw i rynku wytworów dziecięcych, który oferuje coraz szerszą gamę produktów.

Słowa kluczowe: zabawa, zabawki, dziecko.

Przypisy:

- ¹ M. Nawrot-Borowska, *Zabawy i zabawki dziecięce w drugiej połowie XIX i na początku XX wieku – wybrane problemy z wykorzystaniem grafik z epoki*, „Biuletyn Historii Wychowania” nr 30/2013, s. 65.
- ² B. Sufa, *Zabawa – potrzeba i konieczność w rozwoju dziecka*, „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne” nr XIV/2016, s. 22.
- ³ H. Prus-Wiśniewska, *Zanim dziecko pójdzie do szkoły*, Warszawa 1995, s. 17.
- ⁴ D. B. Elkonin, *Psychologia zabawy*, Warszawa 1984, s. 17.
- ⁵ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2011, s. 22.
- ⁶ B. Sufa, *Zabawa – potrzeba i konieczność w rozwoju dziecka*, dz. cyt., s. 22.
- ⁷ W. Okoń, *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa 1987, s. 159.
- ⁸ H. Krystal, *Aspects of affect theory*, „Bull Menninger Clinic” nr 41(1)/1977, s. 1–26.

* * *



Dr Katarzyna Nosek-Kozłowska od 2019 roku doktor nauk społecznych w dyscyplinie pedagogika, adiunkt w Katedrze Pedagogiki Ogólnej i Opiekuńczej w Instytucie Nauk Pedagogicznych na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie.

Rola nauczyciela w zabawie

dr Justyna Sala-Suszyńska

Zabawa stanowi fundamentalną rolę w życiu dziecka, pomagając w zaspokajaniu potrzeb i kształtowaniu jego osobowości. Mimo iż jest to temat bardzo popularny i liczna literatura o tym przypomina, nie wszyscy nauczyciele są tego świadomi.

Pozbawiając dziecka zabawy, uniemożliwiamy mu wejście w role społeczne, eksperymentowanie, doświadczanie, rozwijanie słownictwa zarówno biernego, jak i czynnego oraz samej rozrywki, która jest główną funkcją zabawy. Niniejszy artykuł kładzie nacisk na nauczyciela, który w zabawie odgrywa niebagatelną rolę, stąd chęć podkreślenia znaczących zagadnień w omawianej problematyce.

Nauczyciel jako kreator warunków zewnętrznych i wewnętrznych

Zabawa jest sposobem na dotarcie do wnętrza dziecka, dlatego oczekuje się od nauczyciela uwzględniania różnego rodzaju zajęć kształtujących postawę, rozwijających intelektualnie oraz doskonalących osobowość wychowanka. Nauczyciel włącza się do działań profilaktycznych, stymulujących, kompensacyjnych, korektywnych i reedukacyjnych prowadzonych przez personel pedagogiczny, lekarski, administracyjno-obslugowy¹. Zabawa powinna przyjmować różne kierunki, ustosunkowane na wszelkie zainteresowania, predyspozycje dzieci, tempo pracy. Wpływa ona na wszechstronny rozwój intelektualny, społeczny i psychomotoryczny². W związku z tym wychowawca powinien zadbać o wykreowanie stosownych warunków zewnętrznych i wewnętrznych w zabawie, które stanowią rusztowanie całego procesu.

Organizowanie warunków zewnętrznych przez nauczyciela polega na:

- zapewnieniu czasu na własną aktywność dzieci, aby mogły one podjąć i rozwinąć zabawę bez obawy o to, że może zostać w każdym momencie przerwana;
- zapewnieniu odpowiednich miejsca i prze-

strzeni, aby dzieci w toku zabawy nie potraçały się nawzajem, nie zagłuszały, nie wchodziły mimowolnie na teren zajęty przez kolegów; bez minimum przestrzeni zabawy mogą powstać konflikty, co ujemnie wpływa na zabawę oraz zdrowie psychiczne dzieci;

- właściwym zorganizowaniu przestrzeni, tzn. ustawieniu mebli, sprzętów i urządzeń w sposób umożliwiający zabawy ruchowe, konstrukcyjne, tematyczne itp.;
- urządzaniu i zmienianiu stałych i okresowych kąci zabawowych z uwzględnieniem propozycji i zainteresowań dzieci, umiejscowienie zabawek i materiałów, tak by ułatwić do nich dostęp;
- dostarczeniu dzieciom do zabawy różnorodnych materiałów, zabawek, przyborów i akcesoriów, w których gromadzeniu, wytwarzaniu i utrzymywaniu w porządku powinny same uczestniczyć³.

Oprócz warunków zewnętrznych nauczyciel musi również zadbać o zapewnienie odpowiednich warunków wewnętrznych. Są one rozumiane jako zasób wiadomości, doświadczeń i przeżyć związanych z otaczającą rzeczywistością. Wzbogacanie tematyki, treści i formy zabaw można osiągnąć za pomocą spacerów i wycieczek, literatury dziecięcej i różnych pomocy audiowizualnych. Dzięki temu dzieci systematycznie gromadzą, uzupełniają i porządkują wiedzę oraz stale rozszerzają materiał spostrzeżeniowy i wyobrażeniowy.

Warunki wewnętrzne w zabawie to również odpowiednia atmosfera, w której dzieci są otoczone profesjonalną opieką, mają zagwarantowane poczucie bezpieczeństwa. To również zapewnienie swobody w zabawie, z uwzględnieniem zasad zachowania, które są zawarte w regulami-

nie pomiędzy nauczycielem a jego wychowankami. Szczególnie dla dzieci lękliwych, wycofanych, niepewnych ważne jest, aby zabawa przebiegała bez naruszenia ustalonych wcześniej reguł.

Zadania nauczyciela

Zabawa staje się nieodzownym elementem przedszkolnej i wczesnoszkolnej edukacji, a jej naturalna kontynuacja w wieku dorosłym świadczy o silnie zakorzenionej w świadomości ludzkiej potrzebie podejmowania czynności rekreacyjnej, wypoczynkowej, odprężającej o charakterze zabawowym w każdym okresie rozwoju. Zabawa wykształca również poczucie estetyki własnego ciała i jego ruchów, głównie poprzez piękno, towarzyszący jej śpiew czy różne elementy muzyczno-ruchowe⁴. Nauczyciel, mając świadomość licznych zalet, jakie niesie ze sobą zabawa, powinien umożliwiać dzieciom aktywny w niej udział oraz z niezwykłą starannością wykonywać zadania, które są mu powierzone w trakcie zabawy.

Zadaniem nauczyciela jest przemyślane wprowadzenie dziecka w świat w odpowiednich kontekstach kulturowych i komunikacyjnych. Zadania przydzielone dzieciom mają im pomóc zbudować wewnętrzny model świata⁵. Wychowawca powinien poznać swoich uczniów, zdiagnozować ich umiejętności w poszczególnych obszarach⁶, w celu zorganizowania odpowiednich kątek tematycznych i dostosowywania zabaw i zabawek zgodnie z ich zainteresowaniami. W obliczu „nudy” nauczyciel powinien inspirować dzieci do podjęcia różnych aktywności; to osoba, na którą podopieczni mogą liczyć w każdej chwili. Musi ona cechować się kreatywnością, twórczością, zapalem do pracy i pozytywną energią. Dzięki temu będzie lubiana przez dzieci i traktowana jako wzór do naśladowania. Co więcej, wychowawca powinien zachęcać do podejmowania trudnych działań, prowokować dzieci do uczenia się i doświadczenia, wychowywać do samodzielności i doceniać ich wysiłki.

Takie podejście do procesu kształtowania rozwoju młodego człowieka sprawi, iż nauczyciel będzie cieszył się szacunkiem nie tylko wśród dzieci, ale również ich rodziców, rzetelnie i profesjonalnie podchodził do wykonywania swojej pracy, a czas spędzany z dziećmi będzie dla niego efektywny i wartościowy.

Rady dla nauczycieli

Wielu nauczycieli uważa, że kiedy ich podopieczni biorą udział w zabawie, oni sami mają czas wolny dla siebie; mogą odpocząć, uzupełnić zaległą dokumentację, nie zwracać uwagi na dzieci pochłonięte wykonywanymi czynnościami. Nic bardziej mylnego; w trakcie zabawy nauczyciel może odkryć talent dziecka, dowiedzieć się czegoś ważnego na jego temat, co umożliwi właśnie dana sytuacja, obserwować wzajemne stosunki i poziom współdziałania dzieci, a także sprawdzić, które zabawki są najatrakcyjniejsze dla dzieci i jaki jest ich stosunek do nich. W związku z tym przedstawiam w punktach **rady dla nauczycieli**, które należy praktykować w zawodzie nauczyciela.

1. Stwórz bezpieczne warunki zabawy.
2. Zorganizuj kącki tematyczne, np. zwierzęta leśne, kącik lekarski, kosmos.
3. Poinformuj o czasie przydzielonym na zabawę.
4. Obserwuj dzieci.
5. Nie rozwiązuj za nich konfliktów.
6. Reaguj w krytycznych sytuacjach – agresja fizyczna i słowna (wulgarny język, zaczepki, bójki, skargi) i wytłumacz, dlaczego takie zachowanie nie jest stosowne.
7. Nie przerywaj zabawy.
8. Nie krzycz na dzieci.
9. Nie poprawiaj błędów językowych.
10. Odpowiadaj na pytania.
11. Nie pouczaj.
12. Bądź dyspozycyjny.
13. Pomóż w przypadku prośby dzieci.
14. Zwróć uwagę na aktywność wszystkich wychowanków.
15. Poinformuj o czasie zakończenia zabawy.
16. Przydziel czas na posprzątanie zabawek.

Zastosowawszy wymienione zasady, nauczyciel będzie w stanie podołać wyzwaniom, które pojawiają się na jego ścieżce zawodowej. Ponadto może zaobserwować spontaniczne zachowania swoich wychowanków w rozmaitych zabawach, znaleźć odpowiedź na pytania rodziców, na które trudno odpowiedzieć bez aktywnej obserwacji swoich wychowanków. Wśród tych pytań wyróżnia się następujące:

- W co bawi się dziecko?
- Jak zachowuje się w zabawie ze swoimi rówieśnikami?
- Jakimi zabawkami dziecko najczęściej się bawi?
- Jaka jest jego ulubiona zabawa/zabawka?

Co więcej, zabawa stanowi doskonałe źródło informacji na temat danego dziecka, jego relacji w grupie (np. czy jest ono liderem, czy wykonawcą poleceń), jest także „zwierciadłem” trapiących dziecko problemów (szkolnych, rodzinnych). Wyzwalane w czasie zabawy emocje bardzo często powodują redukcję napięć i wzajemnych niechęci w grupie bawiących, a zręcznie poprowadzoną (przemyślaną pedagogicznie) zabawą można oczyścić atmosferę w grupie (w ten sposób zabawa spełnia funkcję oczyszczającą, tj. katharsis⁷).

Podsumowując, każdy nauczyciel w swojej pracy powinien kierować się już całkiem wiekowymi, ale w dalszym ciągu aktualnymi słowami Wincentego Okonia akcentującymi, iż „zabawa jest dla dziecka i pracą, i myśleniem, i twórczością, i realizmem, i fantazją, i odpoczynkiem, i źródłem radości. Zabawa daje dziecku tę pełnię, której ono potrzebuje”⁸.

Słowa kluczowe: zabawa, nauczyciel, dziecko.

Przypisy:

- ¹ A. Klim-Klimaszewska, *Pedagogika przedszkolna. Nowa podstawa programowa*, Warszawa 2010, s. 159.
- ² L. Kundzicz, *Rola i zadania nauczyciela w przedszkolu*, [w:] K. Pujer (red.), *Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna. Wybrane problemy*, Wrocław 2016, s. 28.
- ³ <https://www.edukacja.edux.pl/p-28823-rola-nauczycielki-w-zabawach-dowolnych-dzieci.php> (dostęp: 17.07.2022).
- ⁴ M. Cieślca, B. Stankiewicz, R. Muszkieta, *Wybrane gry i zabawy ruchowe. Selected movement games*, Poznań 2017, s. 10.
- ⁵ J. Andrzejewska, S. Guz, *Nauczyciel – kreator uczniowskiej aktywności podczas zabaw i realizacji zadań rozwojowych*, „Konteksty Pedagogiczne” nr 2(15)/2020, s. 97–119.
- ⁶ E. Filipiak, *Z Wygotskim i Brunerem w tle. Słownik pojęć kluczowych*, Bydgoszcz 2011, s. 60.
- ⁷ M. Cieślca, B. Stankiewicz, R. Muszkieta, dz. cyt.
- ⁸ W. Okoń, *O zabawach dzieci*, Warszawa 1950, s. 39.

* * *



Dr Justyna Sala-Suszyńska – doktor nauk społecznych, anglistka. Adiunkt w Katedrze Dydaktyki Instytutu Pedagogiki UMCS. Jej zainteresowania naukowe oscylują wokół zagadnień związanych z wczesną edukacją dziecka, metodyką nauczania języka angielskiego dzieci i młodzieży.

Już jest kurs internetowy „Dobrostan – autodiagnoza i wdrożenia”

Wszystko co jest potrzebne do budowaniu dobrostanu w szkole i przedszkolu!

Kurs składa się z 12 modułów oraz całorocznej opieki merytoryczno-doradczej i specjalnych spotkań dodatkowych dla chętnych na Facebook Klub Promotorów Dobrostanu i Marzycieli. Moduły 1–6: „Dobrostan od A – Autodiagnozy do Z – zmiany przez wdrożenia” to łącznie 17 godzin szkoleniowych, w tym teksty, inspiracje, filmy, mini warsztaty, plakaty, karty coachingowe – materiały do czytania, aktywnego słuchania, wydruku i refleksji. Moduły 7–12 to ok. 40 godzin szkoleniowych; w tym: scenariusze rad pedagogicznych, spotkań z rodzicami, warsztatów z uczniami, teksty, filmy, plakaty, testy dla dorosłych, testy dla uczniów. Autorkami kursu są: Ewa Radanowicz, Małgorzata

Taraszkiewicz, Zuzanna Taraszkiewicz. Materiały kursowe zostały przetestowane przez nauczycieli ze szkół i przedszkoli, którzy wzięli udział w I edycji programu Akademia Dobrostanu. Ten kurs jest odpowiedzią na zgłaszane potrzeby, aby materiały były dostępne dla wszystkich – bowiem dobrostan należy się wszystkim! Budujmy razem dobrostanowe przedszkola i szkoły... bo świat potrzebuje dobrostanu, spokoju, ukojenia. Twórzmy razem zdrowe, dobre, przyjazne miejsca do rozwoju i życia dla nas wszystkich. Zapraszamy nauczycieli przedszkoli i szkół!

Więcej informacji <https://www.sensorradanowicz.pl/kurs-dobrostan-2022/>

Zabawka i zabawa – to poważna sprawa

Marzena Sula-Matuszkiewicz

Wielu dorosłych uważało, niektórzy nadal tak twierdzą, że zabawa jest przejawem beztroskiej aktywności dziecka. Inni dostrzegają w zabawie wartości osobotwórcze oraz formy kształtowania umiejętności społecznych.

Danuta Waloszek wskazuje na trzy istotne w dzieciństwie funkcje zabawy: profilaktyczną, kompensacyjną i terapeutyczną¹. Funkcja profilaktyczna spełnia się wówczas, gdy dziecko przejawiające trudności w kontaktach interpersonalnych poprzez przyjmowanie określonych ról w zabawie usprawnia swoje umiejętności społeczne, niwelując blokady w relacjach z rówieśnikami. Kompensacyjna rola zabawy pozwala wyrównać niepowodzenia w danym obszarze poprzez działania na innym polu kończące się sukcesem. To sposób na wyrównanie „niedoborów emocjonalnych”². Jeżeli jednak dzięki zabawom możemy skorygować niepoprawne zachowania dziecka, wówczas możemy powiedzieć, że ta forma aktywności miała rolę terapeutyczną.

Zabawa umożliwia dziecku nabywanie umiejętności społecznych poprzez rozpoznawanie reakcji innych na własną obecność i sposób bycia, uczenie się reagowania na zmiany oczekiwań, sposobu działania i reguł. To wszystko staje się efektem kontekstu interpersonalnego. A jaki jest pożytek z zabawy, gdy dziecko samotnie bawi się zabawkami?

Dzieci mają niebывały dar przypisywania rzeczom całkiem odmiennych właściwości i celów ich wykorzystania niż te, dla których zostały wyprodukowane. W ten sposób każdy przedmiot może stać się zabawką, bo jego kształt, kolor lub wydawany odgłos jest inspiracją dla dziecka do puszczenia wodzów fantazji, tworzenia wymyślnego świata. Dziecko staje się kreatorem tego, co w rzeczywistości jest nierealne, daje upust swojej agresji, ale też i twórczości. Wyraża indywidualność własnej osobowości, ale też rozwija zdolności poznawcze: umiejętność obserwacji, świadomość swojego ciała, zdolności słuchowe, językowe i koordynację. Nieświadomie zdobywa



Zabawki, fot. A. Shkraba, www.pexels.com

także wiedzę poprzez samodzielne eksperymentowanie, obserwację przyrody, doświadczanie praw fizyki w interakcji z zabawką, a wiedzę tę przyswaja skutecznie.

„Neurobiologia wykazała, że aby człowiek mógł trwale zapamiętywać wiedzę, muszą być aktywizowane jego ośrodki emocjonalne. Dziecko, na które nie jest wywierana presja, spotyka w swoim życiu wyłącznie rzeczy, które powodują u niego tę aktywizację, gdyż wzbudzają w nim zainteresowanie. Materiał gromadzony podczas wzmożonej aktywności ośrodków emocjonalnych jest zapamiętywany niezwłocznie i trwale.

Zabawa jest emocją (...)”³. Przedmioty codziennego użytku są przez dzieci wykorzystywane jako zabawki, ale dorośli, chcąc uszczęśliwić swoje pociechy, wymyślili przemysł zabawkarski. Trudno jest rodzicom odmówić dziecku posiadania zabawki reklamowanej w mediach lub takiej jak ta, którą ma jego rówieśnik.

Przedmioty codziennego użytku są przez dzieci wykorzystywane jako zabawki

„Wielość i różnorodność zabawek jest cechą wielowymiarowej kultury masowej, która swoim przekazem ma »szybko« i celnie trafić do każdego odbiorcy”⁴. Dlatego też ważne są świadomy wybór i refleksja rodziców przy zakupie zabawki. Warto zastanowić się, czy oprócz radości z faktu posiadania nowej rzeczy zakup ten pomoże kształcić u dziecka jego sprawność ruchową lub umysłową, wzbogaci jego życie emocjonalne lub rozwinię wyobraźnię.

Garry Landreth zwraca uwagę na jeszcze inne funkcje, jakie powinny spełniać zabawki i materiały, ale te stosowane w terapii zabawą, w której przedmioty są dla dzieci częścią procesu komunikacyjnego. Z tego względu powinny wspomagać „szeroki zakres ekspresji twórczej i emocjonalnej”⁵. Odpowiednio dobrane zabawki ułatwiają terapeutę zrozumienie sensu zabawy dziecka, a jego relacje i wypowiedzane komunikaty wobec zabawek są odzwierciedleniem rzeczywistych doświadczeń dziecka. W przypadku terapii zabawą nie sprawdzają się mechaniczne i elektroniczne zabawki, gry komputerowe ani nawet planszowe, gdyż zostały zaprogramowane przez producenta i nie umożliwiają zabawy symbolicznej, w której każda rzecz robi to, co każe jej dziecko.

Inną kwestią decydującą o wyborze zabawek jest bezpieczeństwo dzieci podczas zabawy. W 2007 roku Inspekcja Handlowa przeprowadziła kontrolę zabawek wprowadzonych do sprzedaży. Skontrolowano 1128 produktów, z czego zakwestionowano 34,4% z powodu różnych nieprawidłowości⁶. Niektóre dotyczyły braku lub sprzecznych informacji o przeznaczeniu zabawek dla danej kategorii wiekowej dzieci, o ryzyku wynikających z ich użytkowania, ale najbardziej niepokojące okazały się wyniki badań chemicznych.

„W co trzeciej zbadanej laboratoryjnie zabawce (zbadano – 27, wyniki negatywne – 8) wykonanej z miękkiego PCW stwierdzono niebezpieczne substancje z grupy plastyfikatorów (...). Badania wykazują, że niektóre ftalany mogą wykazywać własności rakotwórcze i toksyczne. W związku z tym że nie są wchłaniane przez PCW, mogą przedostawać się do organizmu dziecka (...)”⁷. Niektórzy producenci plastiku twierdzą, że szybko ulegające biodegradacji ftalany są bezpieczne, ale należy pamiętać, że od 1999 roku Unia Europejska zabroniła produkcji zabawek z wykorzystaniem tych substancji.

Jak widać, kupno zabawki dla ukochanej pociechy może stać się nie lada wyzwaniem dla mądrego rodzica. W trosce o właściwy rozwój swojego dziecka musi on bowiem dokonać krytycznego wyboru zabawki, która jednocześnie spełni jego oczekiwania, ale i zadowoli dziecko. Może najlepiej kierować się praktyczną zasadą G. Landreth: „Zabawki powinny być wybierane, nie gromadzone”⁸.

Słowa kluczowe: funkcje zabawy, zabawka.

Przypisy:

- ¹ D. Waloszek, *Zabawa w dzieciństwie*, [w:] *Encyklopedia Pedagogiczna XXI wieku*, t. 7, V–Ż. Warszawa 2008, s. 649.
- ² Tamże, s. 649.
- ³ A. Stern, *Zabawa: o uczeniu się, zaufaniu i życiu pełnym entuzjazmu*, Gliwice 2017, s. 17–18.
- ⁴ K. Kabacińska, *Od grzechotki do... – słów kilka o zabawkach dziecięcych*; http://repozytorium.amu.edu.pl:8080/bitstream/10593/6043/1/SE_11_2010_kabacinska.pdf (dostęp: 11.07.2022).
- ⁵ G.L. Landreth, *Terapia zabawą*, Kraków 2016, s. 151.
- ⁶ Informacja o wynikach kontroli zgodności zabawek z zasadniczymi wymaganiami – Główny Inspektorat Inspekcji Handlowej s. 2; <https://docplayer.pl/24778083-Informacja-o-wynikach-kontroli-zgodnosci-zabawek-z-zasadniczymi-wymaganiami-glowny-inspektorat-inspekcji-handlowej-informacja.html> (dostęp: 12.07.2022).
- ⁷ Tamże, s. 13.
- ⁸ G.L. Landreth, dz. cyt.

* * *



Marzena Sula-Matuszkiewicz – członek Zespołu Redakcyjnego „Hejnału Oświatowego”, nauczyciel bibliotekarz Filii PBW w Nowej Hucie.

Rola twórczego pisania w rozwoju dzieci i młodzieży

Edyta Pętkowska-Grabowska

Choć stereotypy głoszą, że z pisarskim talentem trzeba się urodzić, twórcze pisanie to taka aktywność, której można się nauczyć i pracować nad tym, by nasze utwory stawały się coraz lepsze.

Jako przedmiot nauczania *twórcze pisanie* [oprócz tego terminu używane są także: *pisanie kreatywne*, *creative writing* (ang.), rzadziej (niem.) *freies, kreatives Schreiben*] pojawiło się na amerykańskich uniwersytetach pod koniec XIX wieku. Ma ono wiele definicji, a wiele z nich skupia się na różnych aspektach tego zagadnienia. Jest to nauka tworzenia tekstu literackiego, dotycząca z jednej strony zagadnień kluczowych dla jego powstania (wyszukiwania informacji potrzebnych do napisania utworu [ang. *research*], kreowanie bohaterów, fabuły, miejsca akcji utworu itd.), z drugiej obejmuje proces powstawania książki, począwszy od szukania pomysłów, zagadnień inspiracji i blokady pisarskiej, po proces wydawniczy, redakcję, marketing czy wiele innych.

Podstawą, na której opierają się założenia *creative writing*, jest koncepcja, że tworzenie literatury pojmuje się jako proces twórczy, dostępny dla każdego, kto chce dowiadywać się więcej i pracować nad sobą i swoimi utworami, rozwijając się pisarsko¹. Dzieci przedstawiają wiele oryginalnych zachowań². Nowocześnie funkcjonującej szkole zależy, by nauczyć dzieci i młodzież te zachowania zastosowywać do nieszablonowego, ale i adekwatnego do sytuacji rozwiązywania problemów³. Dlatego warto sięgać po elementy twórczego pisania, które rozwijają wyobraźnię oraz wspomagają samodzielne myślenie.

Zajęcia z twórczego pisania polegają na wykonywaniu ćwiczeń, m.in. pisanu na zadany temat przez określony czas, zadań skupionych na konkretnych zagadnieniach, np. związanych z tworzeniem postaci, opisów, wymyślaniem szczegółów miejsca akcji utworu oraz pomocniczych: na pobudzenie wyobraźni czy rozwój słownictwa.

Często wykorzystywane metody to oprócz samodzielnego pisania praca w grupach oraz odgrywanie scen i dialogów. Na zajęciach uczestnicy poznają również podstawy wyszukiwania i weryfikowania informacji (*research*) oraz ich podstawowe techniki, takie jak np. kwerenda czy przeprowadzanie wywiadu.

Warto sięgać po elementy twórczego pisania, które rozwijają wyobraźnię oraz wspomagają samodzielne myślenie

Ważną częścią zajęć jest rozmowa o wykonanych ćwiczeniach i tekstach napisanych przez uczestników. Aby mogła ona przebiegać w wartościowy sposób, konieczne jest tworzenie atmosfery wzajemnego poczucia wysłuchania i bezpieczeństwa. W ten sposób przebiega nauka przyjmowania i dawania krytyki: rzeczowej, bez hejtu i której podlega wyłącznie tekst, nie jego autor. Monika Wiśniewska-Kin podkreśla w kontekście rozwoju dzieci, że zaufanie do siebie prowadzi do dojrzałości w podejmowaniu dyskusji, co z kolei przyczynia się do wzbogacania umiejętności interpretowania świata⁴. Zatem rozwiązywanie ćwiczeń pisarskich i dyskusowanie o nich pozwoli na trening myślenia w bezpiecznych i komfortowych warunkach. Zwłaszcza że powinno się wykorzystywać w tym działaniu cechy takie jak aktywność uczestników, twórcze podejście do rozwiązywanego problemu oraz rozwijać poczucie odpowiedzialności za wykonanie zadania i świadomość tego, że nie ma co się bać popełnionych błędów⁵. Wszystko to ważne czynniki nie tylko twórczego pisania, lecz każdego procesu twórczego.

Dla nauczycieli zajęcia twórczego pisanie mogą być elementem prowadzonych przez nich lekcji⁶, służyć jako pomoc do wprowadzania materiału oraz kształtowania u uczniów wielu różnych umiejętności i pomóc im w nazwaniu własnych emocji i zachowań. Warsztaty twórczego pisanie pomagają rozwijać takie cechy jak empatia („umiejętność czujnego i nienatrętnego wsłuchiwanie się w opowieść drugiej osoby”⁷, które buduje także naukę szacunku dla innych⁸). Dzięki zajęciom ćwiczy się wyobraźnię, swobodne wyrażanie się, pomagają one wczuć się w sytuację drugiej osoby. Młodzi ludzie mogą poczuć się jak pisarze i pisarki, zmierzyć z samymi sobą, np. podczas głośnego czytania swoich utworów.

Ważne, by na samym początku zajęć bądź warsztatów podkreślić, że od literackiej doskonałości ważniejsze są nauka systematycznej pracy (poprawianie tekstu, uczenie się wyszukiwania informacji) oraz możliwość ekspresji: wyżycie się twórcze podczas tworzenia bohaterów i wymyślenia ich przygód, konfrontowanie się z emocjami, zarówno tymi, którymi obdarza się postać literacką, jak i własnymi, pojawiającymi się podczas pisanie. To również okazja do zdobycia (albo umacniania już posiadanych) nowych kompetencji: umiejętności słuchania innych, przyjmowania i dawania krytyki czy poznanie konkretnych technik, jak np. przeprowadzanie wywiadu. Pomaga to odczarować wizję pisarza jako osoby, która wszystko wie i pisze wyłącznie z głowy to, co jej się podoba. Pokazuje, jak dużo pracy pisarz wkłada w wyszukiwanie i sprawdzanie informacji przed rozpoczęciem pisanie, ile razy tekst trzeba poprawiać, i że nie wszyscy muszą mieć o nim takie samo zdanie, że może on podlegać krytyce.

Na zajęciach uczestnicy zdobywają też konkretne umiejętności i wiedzę: o tworzeniu postaci literackich, zasadach konstruowania fabuły, znajomość koncepcji badaczy literatury i kultury, np. schematu „wyprawy bohatera” Josepha Campbella. Dziedzina ta pomaga rozwijać pasję do czytania książek, poznawać nowe tytuły i autorów (bez czytania nie ma pisanie), ale również krytycznie podchodzić do kanonu literackiego i szkolnego. Wreszcie to okazja do zdobycia podstawowej wiedzy nt. działalności wydawniczej i rynku książki. Dzieci i młodzież mogą dowiedzieć się np., na czym polega praca wydawcy, redaktora i korektora, jak przebiega produkcja książki i jej dystrybucja.

Wspomniane wyżej informacje mogą przydać się nie tylko w zawodzie pisarza, lecz również dziennikarza, wykładowcy, nauczyciela czy artysty.

Słowa kluczowe: twórcze pisanie, dzieci, młodzież.

Przypisy:

- ¹ M. Laskowski, *Pisanie kreatywne na poziomie szkoły średniej*, „Lingwistyka stosowana. Applied Linguistics. Angewandte Linguistik” nr 2/2010, s. 133–134, J. Dąbała, *O twórczym pisaniu*, „Teksty Drugie” nr 1–2/2000, s. 214.
- ² E. Nęcka, *Psychologia twórczości*, Gdańsk 2012, s. 21.
- ³ B. Dyrda, *Teoretyczne podstawy twórczości*, [w:] *Rozwijanie twórczości i inteligencji emocjonalnej u dzieci i młodzieży. Poradnik dla wychowawców i nauczycieli*, Kraków 2004, s. 14–15.
- ⁴ Tamże, s. 13.
- ⁵ M. Wiśniewska-Kin, *Skuteczne zdziwienie. Wyzwalająca myślenie nauka czytania*, Łódź 2020, s. 13.
- ⁶ Przykłady zastosowania tej techniki nie tylko w ramach lekcji języka polskiego, lecz również nauczania języków obcych przedstawiają np. przywołane w tekście: artykuł M. Laskowskiego i książka pod redakcją I. Morskiej.
- ⁷ I. Morska, *Wstęp, czyli traktat o dobrej robocie*, [w:] *Jak pracować z wyobraźnią? Księga konspektów*, red. I. Morska, Gdańsk 2021, s. 10.
- ⁸ Tamże, s. 13.

Bibliografia:

- Dąbała J.: *O twórczym pisaniu*, „Teksty Drugie” nr 1–2/2000.
- Dyrda B.: *Teoretyczne podstawy twórczości*, [w:] *Rozwijanie twórczości i inteligencji emocjonalnej u dzieci i młodzieży. Poradnik dla wychowawców i nauczycieli*, red. B. Dyrda. Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls, 2004.
- Laskowski M.: *Pisanie kreatywne na poziomie szkoły średniej*. „Lingwistyka stosowana. Applied Linguistics. Angewandte Linguistik” nr 2/2010.
- Morska I.: *Wstęp, czyli traktat o dobrej robocie*, [w:] *Jak pracować z wyobraźnią? Księga konspektów*, I. Morska (red.). Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 2021.
- Nęcka E.: *Psychologia twórczości*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2012.
- Wiśniewska-Kin M.: *Skuteczne zdziwienie. Wyzwalająca myślenie nauka czytania*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2020.

* * *

Edyta Pętkowska-Grabowska – absolwentka Instytutu Historycznego Uniwersytetu Warszawskiego. Obecnie pisze rozprawę doktorską na Wydziale Polonistyki UW.

A może zabawa ...?, czyli rozważania polonisty o tym, jakie mechanizmy sprzyjają poznawaniu przez ucznia literatury

Bożena Jopek

Przedmiotem niniejszego tekstu jest pole interwencji dydaktycznej, które bierze pod uwagę nauczyciela oraz relacje, jakie zachodzą między nauczycielem, dziełem literackim i uczniem.

Obserwacja relacji osobowych, w trakcie pracy nad lekturą, pozwala na badanie efektywności wybranych metod nauczania, środków dydaktycznych oraz form organizacji lekcji. Punktem wyjścia moich rozważań jest „aktywność poznawcza ucznia jako podmiotu czynności uczenia się oraz nauczyciela jako organizatora owej czynności z racji swego znawstwa przedmiotu i obowiązków wychowawczych”¹. Prezentowany przeze mnie jeden z aspektów kształcenia polonistycznego, zwany psychodydaktycznym, wiąże się z koncepcją dydaktyki przedmiotowej, która skupia uwagę na uczniu jako podmiocie uczącym się, na jego rozwoju intelektualnym i emocjonalnym oraz jego kontakcie z literaturą i innymi sztukami. Szczególna rola nauczyciela polega na tworzeniu sytuacji sprzyjających rozwojowi i bogaceniu osobowości ucznia poprzez kształcenie literackie i kulturowe.

Rozwój psychiczny dziecka i jego wpływ na zainteresowania i formy działania

Wiek szkolny jest złożonym okresem, który charakteryzują specyficzne zjawiska rozwojowe. Dotyczą one zarówno rozwoju fizycznego, jak i psychicznego. Na ten drugi wpływają nie tylko uwarunkowania genetyczne, lecz także środowiska rodzinne i rówieśnicze, szkolne treści i metody nauczania oraz nauczyciel jako osoba znacząca dla młodych. Jest to okres intensywnego rozwoju mowy, myślenia i sprawności w posługiwaniu się językiem. Dzieci w tym okresie szybko zmie-

niają swoje zainteresowania, które mają trojkie podłoże: poznawcze, rozrywkowe i estetyczne. W ścisłym związku z zainteresowaniami pozostaje uwaga, polegająca na skupieniu, koncentracji i trwałości. Ważną rolę w jej rozwoju odgrywa aktywność dziecka wyrażająca się poprzez zabawę podejmowaną dla własnej przyjemności.

Zabawa i nauka

Jedną z form działania dziecka w wieku szkolnym jest zabawa podejmowana dla własnej przyjemności. Zmienia się ona pod względem formy wraz z rozwojem psychicznym i zmianą zainteresowań. Każda zabawa charakteryzuje się silnym zaangażowaniem emocjonalnym ze strony dziecka. Jest jego naturalną potrzebą, bo pozwala na istnienie świata fikcji i fantazji, na oderwanie się od rzeczywistości, na naśladowanie innych. Dziecko dzięki zabawie może wczuwać się w różne postacie i sytuacje. Wykorzystanie zabawy w nauce szkolnej pozwala na zerwanie z nudą, rozładowuje napięcie psychiczne i niweluje stres. Zabawa w praktyce szkolnej jest formą działania ukierunkowana na cel, pełni funkcje dydaktyczno-wychowawcze, uczy współistnienia w grupie. Dziecko bawi się w to, w co chce się bawić.

Śledząc rozwój psychiczny dziecka, zauważamy, że zabawie towarzyszy uczenie się, które rozpoczyna się na długo przed rozpoczęciem nauki szkolnej. Tak pojmowane nauczanie niesie jednak ze sobą zdobywanie wiedzy w sposób okolicznościowy. Natomiast zdobyta pod kierunkiem wiedza w sposób zamierzony, celowy i systema-

tyczny prowadzi do opanowania różnorodnych wiadomości i umiejętności. Robert Gloton i Claude Clero uważają, że dziecko jest z natury twórcą, a jego umysł jest swobodny i działa wielokierunkowo. Aktywność jest naturalną potrzebą dziecka i jego potrzebą biologiczną. Ekspresja twórcza dziecka jest aktem spontanicznym, który nie jest poparty ani wiedzą, ani doświadczeniem. Dziecko w swej aktywności jest cierpliwe i dokładne. Tworzy, bo tego chce, bo chce odkrywać i naśladować świat. Ekspresja twórcza jest formą wyrażania siebie i wyładowania swoich uczuć i przeżyć, a także źródłem nowych emocji.

Tendencje w nauczaniu języka polskiego

Podstawowym zadaniem języka polskiego jest wszechstronne kształtowanie osobowości ucznia (zwłaszcza jego kompetencji językowych i kulturalnych) oraz przygotowanie go do czynnego i twórczego udziału w życiu kulturalnym. Kulturoznawcza koncepcja kształcenia literackiego szczególnie mocno akcentuje siły twórcze człowieka, jego rozwój emocjonalny i intelektualny. Człowiek jest aktywny i twórczy, gdy zaspokaja to jego potrzeby oraz gdy ma ku temu motyw. Budzenie motywacji może odbywać się na drodze zróżnicowania ról ucznia (np. uczeń: twórca, wykonawca, krytyk, czytelnik). Dydaktyka przedmiotowa dopuszcza polimetodyczność, która uwarunkowana jest: wiekiem ucznia, sytuacją szkolną, doбором środków pomocniczych, a nawet osobowością nauczyciela.

Ważną funkcję w nauczaniu języka polskiego odgrywają stosowane na lekcjach strategie działań pedagogicznych (problemowa, operatywna, emocjonalna), które opierają na działaniach o charakterze twórczym i zabawowym. Na gruncie tych strategii powstały metody, które można nazwać szczegółowymi i zaliczyć do nich między innymi: dramę i jej odmiany, formy teatralne, radiowe i konkursy.

Zajmując się formami zabawowymi w nauczaniu, trzeba się odwołać do koncepcji Celestyna Freineta, autora nowoczesnych metod nauczania opartych na naturalnym sposobie bycia dziecka. Jego koncepcja odrzuca werbalizm tradycyjnej szkoły, stwarza warunki sprzyjające rozwojowi osobowości wychowanka. Aby rozwój dziecka

przebiegał prawidłowo, potrzebne są współdziałanie i wzajemne uzupełnianie się szkoły i środowiska pozaszkolnego. Freinet w swoich nowatorskich pomysłach odszedł od tradycyjnych lekcji i nauczania podręcznikowego. Wprowadził natomiast swobodne teksty, drukarnię i gazetkę szkolną, referaty (dziś to może być prezentacja multimedialna), różnorodne formy swobodnej ekspresji, teatr. Na fali „nowego wychowania” zmieniła się rola i pozycja nauczyciela, który musi wejść między uczniów i z nimi pracować oraz szukać nowych rozwiązań. Jego dyskretna rola potrzebna jest ze względów merytorycznych (bo ma wpływ na treść i przebieg zajęć), moralnych (bo zachęca do pracy i zapobiega kompleksom), organizacyjnych (bo podsuwa lepsze formy pracy), technicznych (bo pomaga w doborze skutecznych sposobów działania).

Formy zabawowe w praktyce polonistycznej

Wincenty Okoń definiuje zabawę jako „działalność wykonywaną dla przyjemności, którą sama sprawia”. Zabawa spełnia różnorodne funkcje – zaspokaja potrzeby i zainteresowania, ułatwia dziecku wejście w życie społeczne i poznanie otaczającej go rzeczywistości. Z kolei szeroko rozumiana zabawa – według Marii Jędrzychowskiej – jest czynnością: niezwykłą i odmienną; swobodną, spontaniczną i samoradną; absorbującą uczestnika; bezinteresowną materialnie; autoteliczną (własnocelową); czynnością w określonym czasie i przestrzeni; podporządkowaną pewnym regułom; wyzwalającą odruchy społeczne; noszącą cechy wtajemniczenia i sekretnej inności.

Zabawa jest działaniem rzeczywistym bawiącego się dziecka. Jest działaniem o charakterze twórczym. Działanie zabawowe, które przebiega w wyobraźni dziecka, sprawia, że sytuacja realna szybko zmienia się w sytuację wyobrażoną. Dziecko dokonuje tej zmiany bez trudu, bo ma dużą inwencję do działania. Edouard Claparede stwierdził, że: „dziecko jest po to, by się bawić”. Dziecko podczas zabawy nie musi odrywać się od życia, gdyż istnieje ono dla niego jako zabawa, tak jak dla dorosłych praca. Poprzez zabawę dziecko gromadzi doświadczenia, poznaje świat i otoczenie. Bawi się i uczy jednocześnie. Ważną rolę w zabawie odgrywa język, dzięki któremu dziecko prze-

kazuje informacje, nawiązuje kontakty, wyraża własną osobowość. W kształceniu polonistycznym ważną, oprócz języka, odgrywa tekst literacki, będący źródłem wszystkich inspiracji i działań. W ścisłym związku z zabawą pozostaje postawa twórcza, którą definiuje się jako wrażliwość na problemy, zdolność do pozostawania w stanie gotowości, która wyraża otwartość i płynność myśli, mobilność, czyli umiejętność szybkiego przystosowania się do nowych sytuacji, oryginalność, predyspozycje do zmiany funkcji przedmiotu, aby go uczynić użytecznym w innej formie. Postawa twórcza na lekcjach języka polskiego wiąże się z zabawą i może się przejawiać w formie słowa, gry dramatycznej, znaku plastycznego itp.

Zabawa w praktyce polonistycznej jest nie tylko związana z tendencjami psychodydaktycznymi, ale jest wyzwaniem rzuconym szkolnej nudzie i nauczycielom, którzy są organizatorami wszelkich poczynąń lekcyjnych. Czynności nauczyciela powinny być dyskretne, a jednocześnie inspirujące do działania. Uczeń musi czuć się na lekcji swobodnie, być zdolny do wyrażania siebie, do aktu twórczego i zabawy. Nauczyciel powinien zwrócić uwagę na trzy elementy związane z psychiką dziecka: zdolność stwarzania fikcyjnych światów; potrzebę nawiązania dialogu; aktywność w każdym momencie i miejscu.

Najważniejsze jednak jest to, by lekcje języka polskiego nie były nudne i schematyczne. Sytuacje lekcyjne związane z formami zabawowymi mają na celu:

- zaznajomienie uczniów z wybitnymi utworami pisarzy polskich;
- wprowadzenie uczniów w kontakt z dziełem literackim;
- bogacenie czynnego słownictwa ucznia;
- bogacenie osobowości poprzez twórcze działanie;
- kształcenie umiejętności czytania, rozumienia i wartościowania utworu;
- pokonywanie barier językowych i kulturowych na jakie napotyka uczeń w trakcie lektury;
- wyrażanie własnych przeżyć oraz rozwijanie zdolności do nawiązywania kontaktu z innymi ludźmi.

Kilka przykładów wykorzystania form zabawowych na lekcjach języka polskiego w szkole podstawowej:

1. Scenki dramatyczne – mity.

2. Formy parateatralne – twórczość K.I. Gałczyńskiego.
3. Prezentacja – zainteresowania uczniów oraz projekt „Pogoda”.
4. Przekład intersemiotyczny z wykorzystaniem tablicy interaktywnej – poezja.
5. Projekt edukacyjny – Na pustyni o *W pustyni i w puszczy*.
6. Teatr ilustracji – bajki i baśnie.
7. Magiczne pudełko – wybrane lektury.
8. Polonistyczne podchody z nauką o języku.
9. Wywiad (nagranie) z ciekawym mieszkańcem lokalnej społeczności.
10. Film na podstawie wybranego fragmentu lektury.

Wnioski dotyczące zastosowania form zabawowych na lekcjach języka polskiego

1. Nauczyciel, organizując proces nauczania–uczenia się, powinien brać pod uwagę rozwój psychiczny dziecka i wynikające z niego formy zachowań.
2. W procesie nauczania–uczenia się należy wykorzystać naturalne dążenie dziecka do zabawy.
3. Zabawa umożliwia uczniom swobodną ekspresję, wpływa na twórczą aktywność, wyzwala potrzebę działania. Daje też możliwość wypowiedzania się uczniom słabym, bo eliminuje widmo porażki.
4. Dzięki zabawie nauka szkolna staje się przyjemnością, a nie obowiązkiem.
5. Zabawa rozwija twórczo ucznia, bo pozwala mu istnieć w świecie fantazji, fikcji i iluzji.
6. Wszelkie formy aktywności twórczej bogacą i rozwijają osobowość ucznia.
7. Szkoła powinna stwarzać dziecku rozwijające jego zdolności i umiejętności.
8. Zastosowanie form zabawowych w praktyce polonistycznej podnosi efekty nauczania.
9. Wykorzystanie zabawy na lekcjach języka polskiego pozwala zapoznać się dziecku nie tylko z elementami kształcenia literackiego, ale również kulturalnego.
10. Wprowadzenie elementów zabawowych w sytuacje interakcyjne (nauczyciel–dzieło literackie–uczeń) ułatwia uczniom poznanie dzieła literackiego.
11. Formy zabawowe integrują kształcenie literackie i kulturalne z ćwiczeniami w mowie

- niu i pisaniu, a tym samym z nauką o języku.
12. Nauczyciel powinien wciąż poszukiwać nowych metod i form pracy wprowadzających dziecko w świat literatury.
 13. Wykorzystanie zabawy na lekcjach języka polskiego zapobiega stresom, na jakie narażony jest uczeń, bo zabawa jest jego naturalną potrzebą.
 14. Dzięki zabawie uczeń nie nudzi się na lekcjach języka polskiego. Uczniowie chcą się uczyć, bawiąc się, a więc nauczyciel powinien dać im ku temu sposobność.

Słowa kluczowe: zabawa, formy zabawowe, praktyka polonistyczna.

Przypisy:

¹ J. Polakowski, Z. Uryga, *Badania nad komunikacją li-*

teracką z perspektywy dydaktyki, „Pamiętnik Literacki” z. 4/1978, s. 183.

Bibliografia:

- Cieślowski J.: *Wielka zabawa*. Wrocław: Ossolineum, 1985.
- Gloton R., Clero C.: *Twórcza aktywność dziecka*. Warszawa: WSiP, 1976.
- Gordon T.: *Wychowanie bez porażek w praktyce*. Warszawa: Instytut Wydawniczy PAX, 1996.
- Jędrzychowska M.: *Lektura i kultura*. Warszawa–Kraków: Wydawnictwo Edukacyjne, 1994.
- Semenowicz H.: *Nowoczesna szkoła francuska technik Freineta*. Warszawa: Nasza Księgarnia, 1966.

* * *

Bożena Jopek – doradca metodyczny ds. języka polskiego MCDN Ośrodek w Oświęcimiu.

Jubileuszowy ekslibris PBW w Nowym Sączu

Barbara Kozik

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Nowym Sączu w 2022 roku obchodzi jubileusz 70-lecia działalności. Z tej okazji ogłosiliśmy konkurs na jubileuszowy ekslibris biblioteki. Na nasz adres napłynęło blisko 80 prac konkursowych, w kategoriach: nauczyciele/inni dorośli, uczniowie szkół podstawowych, uczniowie szkół ponadpodstawowych. Prace oceniało jury w składzie: Alina Marek – dyrektor PBW w Nowym Sączu, Stanisław Szarek – artysta plastyk, MCK SOKÓŁ w Nowym Sączu, Zdzisława Załona – dyrektor Instytutu Pedagogicznego PWSZ w Nowym Sączu, Barbara Kozik – nauczyciel bibliotekarz PBW w Nowym Sączu.

Miło nam poinformować, że w kategorii NAUCZYCIELE I INNI DOROŚLI laureatami zostali:

I miejsce – Piotr Burzyński

II miejsce – Marta Gryzłó

III miejsce – Renata Burzyńska

W kategorii UCZNIOWIE SZKÓŁ PODSTAWOWYCH:

I miejsce – Maja Tuczyńska, Pałac Młodzieży – Nowy Sącz

II miejsce – Sławosz Tokarczyk, Szkoła Podstawowa nr 3 – Nowy Sącz

III miejsce – Gabriela Piwowar, Pałac Młodzieży – Nowy Sącz

W kategorii UCZNIOWIE SZKÓŁ PONADPODSTAWOWYCH:

I miejsce – Martyna Matusik, Zespół Szkół Ekonomicznych – Nowy Sącz

II miejsce – Szymon Kleczyński, Zespół Szkół Ekonomicznych – Nowy Sącz

III miejsce – Martyna Mika, Zespół Szkół Ekonomicznych – Nowy Sącz

Laureaci konkursu otrzymali dyplomy, oryginalne wydanie *Ballad i romansów* Adama Mickiewicza dla upamiętnienia Roku Romantyzmu, a także nagrody rzeczowe w formie bonów prezentowych. Gratulujemy laureatom i wszystkim uczestnikom. Wystawę prac uczestników konkursu można zobaczyć w siedzibie Pedagogicznej Biblioteki Wojewódzkiej w Nowym Sączu, ul. Jagiellońska 61 do końca roku kalendarzowego. Zapraszamy serdecznie.

Słowa kluczowe: ekslibris, biblioteki pedagogiczne.

* * *

Barbara Kozik – nauczyciel bibliotekarz w PBW w Nowym Sączu, kierownik Wydziału Informacji Pedagogicznej.

„Deszczowy Kraków” – projekt STEAM w szkole podstawowej

Agnieszka Gietner, Joanna Kantor-Malik, Agata Wójcik

Przedmiotem naszej refleksji metodycznej jest wdrożenie STEAM-u do pracy lekcyjnej w szkole podstawowej. Ogromną wartością tej metody jest swoista synergia między przedmiotami nauczania, które na różne sposoby zgłębiają i rozwijają wspólny temat.

Tematem projektu był „Deszczowy Kraków”. Miał on pomóc w zdobyciu wiadomości na temat średnich opadów deszczu na terenie Krakowa i okolic w ostatnim miesiącu, utworów muzycznych inspirowanych deszczową aurą, kontekstów malarskich z motywem deszczowego nieba oraz obecności deszczu i nieba w poezji jako sposobu pokazania psychizacji krajobrazu.

Jakie kompetencje kształcimy za pomocą STEAM-u?

Uczniowie, przygotowując prezentację multimedialną i audycję muzyczną, poznają narzędzia IT. Kompetencje matematyczne doskonalą, posługując się jednostkami miary. Poznają kulturę oraz architekturę lokalną, tworząc w dowolnej technice obraz: „Deszczowy Kraków”. Utrwalają również pozyskaną wiedzę przyrodniczo-geograficzną, projektując makietę pogodową dla Krakowa; dodatkowo zbierają spostrzeżenia i wyciągają wnioski.

Zajęcia projektowe mogą odbywać się w klaso-pracowniach z dostępem do materiałów plastycznych, komputerów, instrumentów muzycznych itp. albo poza tradycyjną salą lekcyjną w plenerze, z przygotowanymi stanowiskami projektowymi, np. na krakowskich Plantach, by młodzi ludzie mieli większą swobodę działania i możliwość obserwacji zachodzących zjawisk atmosferycznych w praktyce. Istotą zaproponowanych zadań była praca samokształceniowa uczniów, wspierająca ich niezależność, decyzyjność, odpowiedzialność, dlatego samodzielnie mogli wybrać narzędzia i sposoby realizacji podanego tematu. To zagwarantowało wysoki poziom ich zaangażowania i rozwój tzw. kompetencji przyszłości.

Zadania i sposoby ich realizacji

Grupa polonistyczna

Po przeczytaniu wiersza L. Staffa *Deszcz jesienny* grupa przy użyciu narzędzi IT zanalizowała utwór. Uczniowie opisali pejzaż mentalny podmiotu lirycznego, uwzględniając te elementy przyrody, które wpłynęły na melancholijny nastrój wiersza i zabieg psychizacji krajobrazu. Określono, na czym polega symbolizm utworu. Skorzystano z materiału pomocniczego: J. Zieliński, *Symbolizm i symbolika w poezji Młodej Polski. Teoria i praktyka* (M. Podraza-Kwiatkowska [recenzja], Kraków 1975). Efektem pracy była prezentacja multimedialna, w której znalazła się analiza środków poetyckiego obrazowania w wierszu L. Staffa. Zapisano je w formie graficznej. Uczniowie skoncentrowali swoją uwagę na cytatach oddających stan emocjonalny osoby wypowiadającej się w wierszu według klucza: cytat – nazwa środka poetyckiego – funkcja. Na koniec sformułowali wnioski, dotyczące wpływu -izmów (impresjonizm, symbolizm) na poetycką wizję przedstawionej rzeczywistości.

Grupa artystyczna

Przy użyciu wybranych narzędzi artystycznych (farb, plasteliny, papierów kolorowych, kartonów itp.) dzieci wykonały makietę przedstawiającą mapę pogodową Krakowa, z uwzględnieniem ostatniego dnia opadów deszczu. Uczniowie wykorzystali w tym celu informacje z serwisów pogodowych. Wnioski z realizacji zapisano w formie notatki graficznej. Uczniowie zaprojektowali także aparat mierniczy – maszynę przyszłości „walczącą” z zanieczyszczeniem wody. Następnie

ocenili czystość zgromadzonej deszczówki. Swoje spostrzeżenia przedstawili w formie wniosków i krótkich wierszyków z ekologicznym przesłaniem dla mieszkańców naszej planety.

Grupa matematyczna

Wykorzystując dowolne materiały plastyczne, menzurki, pipetki, uczniowie zbudowali aparat mierniczy, którym zmierzono ilość kropli mieszczących się w 1 mililitrze wody. Następnie w oparciu o mapy pogodowe dla wybranej miejscowości w Małopolsce obliczyli, ile spadło wody w ostatnim miesiącu na m². Wyniki swoich analiz przedstawili w formie prezentacji.

Grupa plastyczna

Po obejrzeniu przykładowych obrazów ilustrujących deszczowy Kraków uczniowie zabrali niezbędne materiały i przybory malarskie (kredki pastelowe, woskowe, blok techniczny, podkładki itp.) i udali się na spacer po Rynku Głównym w Krakowie. Pełni pozytywnych wrażeń, namalowali wybrane obiekty architektoniczne i przedstawili je w strugach deszczu. Po powrocie do szkoły zorganizowali wernisaż prac.

Grupa muzyczna

Uczniowie stworzyli kreatywne obrazy muzyczne zainspirowane motywem deszczowego nieba oraz poznali możliwości IT (szukając wiedzy i narzędzi do nagrywania/montowania dźwięku). Po zapoznaniu z wierszem L. Staffa *Deszcz jesienny* oraz przeglądzie przygotowanych instrumentów perkusyjnych (bębenki, triangle, marakasy, pudełka akustyczne itp.) metodą burzy mózgów szukali odpowiedzi na pytanie: „Które z instrumentów muzycznych mają odpowiednie brzmienia do stworzenia ilustracji muzycznej/ tła do czytanego wiersza?”. Następnie zaprojektowali instrumenty według własnych pomysłów. Potem jeden z nich (jako lektor) przeczytał wiersz na głos. Pozostali uczestnicy skomponowali do wiersza instrumentalne tło dźwiękowe. Całość nagrano w formie audycji radiowej. Ostatnim zadaniem było wysłuchanie piosenek: G. Turnaua *Bracka*, Pod Budą *Bardzo smutna piosenka retro* i samodzielne opracowanie akompaniamentu do jednej z nich. Dzieci same zdecydowały, które instrumenty wykorzystają do aranżacji utworów. Efektem ich pracy były pokazy muzyczne.

Ewaluacja

Ostatnim etapem STEAM-owego projektu była ewaluacja. Prezentacje uczniów, ich prace i spostrzeżenia podlegały ocenie w postaci informacji zwrotnej. Uczestnicy projektu „Deszczowy Kraków” odkryli innowacyjny w swej formie – multidyscyplinarny sposób zgłębiania wiedzy. Połączenie nauki z praktyką rozbudziło ich ciekawość świata. Zaproponowane aktywności w ramach zajęć projektowych zainspirowały uczniów do działań twórczych, a nauka przez zabawę sprzyjała kształceniu kompetencji społecznych (m.in. współpracy w grupie, autoprezentacji, komunikacji werbalnej/niewerbalnej) oraz zmotywowała do podjęcia wyzwań edukacyjnych.

Ogromną wartością metody STEAM jest swoista synergia między przedmiotami nauczania

Warto podkreślić, że sukces odnieśli wszyscy zaangażowani w projekt uczestnicy. Opanowane przez nich umiejętności: krytycznego myślenia, komunikacji interpersonalnej, pomysłowego dzielenia się nabytą wiedzą oraz biegłe posługiwanie się narzędziami IT to kompetencje przyszłości, przydatne niemal w każdej profesji. Umiejętne zastosowanie metody STEAM wspiera więc edukację jutra, *nie tylko dla szkoły, ale i życia*.

Słowa kluczowe: projekt, STEAM w edukacji.

* * *



Agnieszka Gietner – coach, szkoleniowiec, muzykoterapeuta, nauczyciel doradca metodyczny ds. muzyki, szkoły podstawowe i ponadpodstawowe, województwo małopolskie MCDN Ośrodek w Krakowie, nauczyciel Zespołu Szkolno-Przedszkolnego nr 12 w Krakowie.



Joanna Kantor-Malik – szkoleniowiec, doradca metodyczny ds. j. polskiego dla krakowskich szkół podstawowych MCDN Ośrodek w Krakowie, nauczycielka w Publicznej Szkole Podstawowej Sióstr Prezentek.



Agata Wójcik – doradca metodyczny ds. j. polskiego szkół podstawowych w powiatach olkuskim, miechowskim i proszowickim MCDN Ośrodek w Krakowie, nauczyciel w szkole podstawowej.

Jak zainteresować młodzież historią własnego regionu, wykorzystując przy tym najnowsze narzędzia i aplikacje internetowe

dr Sławomir Mrozek

Żyjemy i funkcjonujemy w czasach, w których technologia informacyjna (TI) – narzędzia i aplikacje internetowe – odgrywają bardzo ważną rolę. Z TI mamy do czynienia zarówno w pracy, jak i w domu.

Niektórzy socjologowie zdefiniowali społeczeństwo, którego my też jesteśmy częścią – społeczeństwem informacyjnym. Czym zatem jest społeczeństwo informacyjne? Żeby odpowiedzieć na tak postawione pytanie, posłużę się definicją socjologa prof. K. Krzysztofka: „społeczeństwo staje się informacyjne, gdy osiąga odpowiedni stopień rozwoju – czyli taki, który sam wymusza stosowanie nowych technologii i narzędzi podczas gromadzenia, selekcji oraz wykorzystania informacji”¹.

R. Łuczak, doktorant Wydziału Geografii i Studiów Regionalnych Uniwersytetu Warszawskiego, uważa, że: „Podstawową cechą społeczeństwa informacyjnego jest edukacja i rozwój indywidualny człowieka (...). Najnowsze technologie – Internet, komputery lub telefonia komórkowa to tylko narzędzia. Społeczeństwo informacyjne to nie społeczeństwo informatyczne (...). Nie wystarczy podłączenie komputera do Internetu. Trzeba umieć korzystać z niego w sposób, który przyczynia się do rozwoju człowieka i jego otoczenia”².

Z TI korzystają nie tylko nauczyciele informatyki. Można ją z powodzeniem wykorzystać na lekcjach historii, na przykład do:

- rozwijania umiejętności pozwalających na samodzielną pracę intelektualną z materiałem historycznym;
- uczenia rzetelności badawczej;
- rozwijania umiejętności poszukiwania, porządkowania, wykorzystania i przechowywania różnych rodzajów informacji³.

Dla nauczycieli, którzy podejmą się wprowadzania technologii informacyjnej do dydaktyk własnych przedmiotów, dostępna jest szeroka

oferta oprogramowania użytkowego i edukacyjnego⁴ do pobrania na dysk komputera lub smartfona (np. na stronie internetowej Instytutu Pamięci Narodowej/Edukacja).

Wykorzystanie komputera, a co za tym idzie narzędzi i aplikacji internetowych w procesie nauczania i uczenia się historii, niesie ze sobą wiele nowych rozwiązań i możliwości. Dzięki zastosowaniu multimediów oraz Internetu możemy efektywnie wesprzeć proces edukacyjny. Stosowanie TI na lekcjach podnosi ich atrakcyjność, a uczniowie w niej uczestniczący nie tylko zdobywają wiedzę, lecz także kształcą swoje umiejętności⁵. Stosowanie audiowizualnych środków dydaktycznych wpływa dodatnio na ilość i jakość wiedzy historycznej uczniów, zarówno na poziomie szkoły podstawowej, jak i ponadpodstawowej. Bardzo dobre rezultaty przynosi stosowanie filmu, jeśli dany okres dziejów był wcześniej omawiany lub jeśli odbiór projekcji był ukierunkowany przez nauczyciela. Filmy szczególnie mocno oddziałują na tworzenie wyobrażeń dotyczących realiów wydarzeń historycznych.

Rolą nauczyciela, który stosuje TI, jest pokierowanie w taki sposób pracą młodzieży, aby nastąpiła pełna integracja wiadomości nabytych na lekcji, aby uczniowie zrozumieli prawidłowości procesu dziejowego, umieli dostrzec jego cechy jednostkowe i niepowtarzalne oraz ogólne i powtarzalne. Zdecydowanie łatwiej jest zrozumieć określone zjawiska i procesy historyczne, jeśli wiadomości nowe są rozszerzeniem wiedzy już nabytej, jeśli z ogólnych praw lub zasad wyprowadza się zasady szczegółowe⁶. Bez wątpienia

stosując narzędzia i aplikacje internetowe, możemy uzupełnić i wzbogacić wiedzę historyczną, którą chcemy przekazać.

Pandemia koronawirusa, która pojawiła się w Polsce w 2020 roku, wymusiła na nas korzystanie z TI w ramach zdalnego nauczania. Wtedy większość nauczycieli w komunikacji z uczniami korzystała z aplikacji Google Meet, Microsoft Teams i Discord. Niektórzy nauczyciele używali również komunikatora internetowego Messenger i aplikacji do komunikacji WhatsApp, które mogli sobie pobrać bezpłatnie na smartfona – tak jak powyższe. Ministerstwo Edukacji i Nauki uruchomiło wówczas m.in. platformę edukacyjną dla nauczycieli – Zintegrowaną Platformę Edukacyjną (zpe.gov.pl), z której wszyscy użytkownicy mogli bezpłatnie korzystać z dostępnych zasobów (e-materiały przeznaczone do nauki w szkołach lub do samodzielnej pracy ucznia). Na platformie zpe.gov.pl znajdziemy również bezpłatny dostęp do internetowej bazy wykładów wideo Wszechnica⁷. Na lekcji historii możemy skorzystać z zasobów zpe.gov.pl i m.in. wyświetlić uczniom na ekranie mapę historyczną omawianego tematu lub ciekawą fotografię.

Do narzędzi internetowych wykorzystywanych przez nauczycieli i uczniów zaliczamy oprócz wspomnianych wcześniej komunikatorów i aplikacji do komunikowania się oraz platform edukacyjnych, media społecznościowe (m.in. Facebook, Instagram, Tik Tok), platformy e-learningowe do nauczania zdalnego (np. Moodle), programy do prezentacji multimedialnych (bezpłatne, do pobrania: LibreOffice Impress, OpenOffice Impress, WPS Presentation, prezentacje Google, Canva), programy graficzne (np. Gimp, Inkscape) i aplikacje Google (m.in. Google Drive – wirtualny dysk, Google Classroom⁸).

Internet to olbrzymi zasób informacji dostępny praktycznie dla każdego. Dzięki niemu możemy, niewychodząc z domu, napisać zadanie, esej, rozprawkę korzystając z e-booków, a także zdigitalizowanych tradycyjnych publikacji papierowych (czasopism, książek, map, zdjęć itp.) dostępnych w zasobach elektronicznych archiwów i bibliotek cyfrowych. Na stronach wspomnianych instytucji na całym świecie możemy znaleźć interesujące nas informacje, które mogą dotyczyć historii naszej miejscowości i ich mieszkańców. Jednym z nich jest amerykańskie Archiwum Stevena Spielberga, które zostało założone przez samego

reżysera w 1994 roku w Los Angeles⁹. W zasobach elektronicznych archiwum możemy znaleźć np. wideorelację ukazującą biecki sztetl przed wybuchem II wojny światowej. Omawiając tematykę związaną z historią Żydów, możemy ten krótki film wyświetlić uczniom, a tym samym zachęcić ich do sięgnięcia do tego typu źródła.

Dzięki zastosowaniu multimediiów oraz Internetu możemy efektywnie wesprzeć proces edukacyjny

Internet jest nie tylko źródłem informacji, ale również może posłużyć do naszego rozwoju i kreatywności, a tym samym promocji szkoły. Dzięki niemu możemy zachęcić naszych wychowanków do wzięcia udziału w tworzeniu wspólnego kanału historycznego (na YouTube), w którym nauczyciel pełniłby rolę nie tylko merytoryczną, ale i administratora konta. Uczniowie mogliby nagrywać krótkie filmy prezentujące wydarzenia z przeszłości, wzbogacone wywiadem np. z lokalnym świadkiem historii.

Jednocześnie warto uświadamiać młodym ludziom zagrożenia związane z nadużywaniem urządzeń mobilnych i uczyć wartościowego korzystania z nich. Niekontrolowane nadużywanie smartfonów i innych urządzeń z dostępem do Internetu jest już dzisiaj ogromnym problemem zdrowotnym i społecznym.

Ostatnimi czasy modne stały się u nas rajdy, gry miejskie i zajęcia terenowe. Instytut Pamięci Narodowej na swojej stronie internetowej przedstawia propozycje takich gier (niektóre to bezpłatne aplikacje do pobrania na smartfona). Gry miejskie i warsztaty są zajęciami, które IPN realizuje w terenie lub w żywej przestrzeni miejskiej. Jest to niewątpliwie ciekawa propozycja połączenia edukacji historycznej z aktywną grą terenową. Uczestnicy zaproszeni są do zabawy, która przenosi ich w czasie, w realia konkretnego wydarzenia historycznego. Każdy z nich otrzymuje karty zadań oraz mapy lub na podstawie wgranej w telefon aplikacji stara się dotrzeć w określone miejsce związane z wydarzeniami historycznymi, gdzie rywalizując, wykonują zadania sprawdzające wiedzę historyczną¹⁰.

Prawie w każdym dużym mieście organizowane są tego typu gry miejskie. Większość dotyczy wydarzeń z czasów wojny polsko-bolszewickiej

lub II wojny światowej, chociaż ostatnio pojawiły się i te związane z polską kulturą i nauką, m.in. z działalnością Ignacego Łukasiewicza – gra miejska *Tajemnica Łukasiewicza*¹¹ oraz wirtualny escape room *Historia przemysłu naftowego – Ignacy Łukasiewicz* (Biblioteka Pedagogiczna w Gorlicach)¹². W Nowym Sączu zorganizowano dwie gry miejskie i terenowe – *Tajemnica Nowego Sącza*¹³ oraz *Na tropie Bolesława Barbackiego*, z okazji 130. rocznicy urodzin i 80. rocznicy śmierci sądeckiego artysty (w 2021 roku)¹⁴.

Zmieniająca się rzeczywistość, coraz nowsze narzędzia i aplikacje internetowe oraz trend w dziedzinie TI pozwalają na tego typu innowacje zarówno w zakresie rozrywki, jak i edukacji. Jeśli chcemy zainteresować naszych wychowanków historią naszego regionu, zmotywować ich do pracy, niewątpliwie dobrze byłoby zastosować TI w tym procesie edukacyjnym. Wspomniane gry miejskie i terenowe, w których niekiedy uczestnicy wcielają się w postacie historyczne, pomagają lepiej zrozumieć i odczuć na „własnej skórze” wydarzenia z przeszłości. Gry terenowe i miejskie mogą się jeszcze sprawdzić w integracji grupy (klasowej), która ma wspólny cel w realizacji misji, wykonaniu konkretnego zadania.

Zastosowanie TI na lekcjach historii nie może zastąpić klasycznej lekcji, ale może ją urozmaicić i zaciekać oraz pomóc uczniom utrwalić wiadomości w przystępny dla nich sposób. Wszystko zależeć będzie od nauczyciela, grupy, z którą on współpracuje, narzędzi TI, którymi dysponuje nauczyciel, umiejętności pracy z narzędziami i aplikacjami internetowymi oraz pomysłem na realizację lekcji. Rozszerzając wachlarz możliwości, możemy pobudzić naszą kreatywność oraz pomysłowość, stając się wzorem dla naszych wychowanków, którzy mogą znacznie się rozwinąć i włączyć się w pielęgnowanie tradycji i kultury przodków, dzieląc się pomysłami i realizując wspólny cel – ocalenie od zapomnienia dla przyszłych pokoleń.

Słowa kluczowe: Internet, aplikacje.

Przypisy:

¹ Po raz pierwszy w historii termin społeczeństwo informacyjne użył w 1963 roku Japończyk Tadao Umesao. W 1964 roku Herbert M. McLuhan nazwał „globalną wioską” zjawisko „kurczenia się” Ziemi w wyniku

zmasowanego przepływu informacji, zob. <https://naukawpolsce.pl/aktualnosci/news%2C18136%2Cspoleczenstwo-informacyjne-i-informatyczne-wcale-nie-samo.html> (dostęp: 27.05.2022).

² Tamże.

³ H. Batorowska, *Technologia informacyjna w kształceniu ogólnym*, Kraków 2001, s. 35.

⁴ Tamże, s. 36.

⁵ „Wiadomości Historyczne” nr 3/2011, s. 21.

⁶ „Wiadomości Historyczne” nr 6/2005, s. 40–41.

⁷ Wszechnica jest wspólną inicjatywą pozarządowej organizacji Fundacji Wspomagania Wsi i wyższej uczelni Collegium Civitas, które wspólnie pragną pomóc mieszkańcom wsi i małych miast.

⁸ Bezpłatna usługa internetowa dla szkół. Ma na celu usprawnić proces udostępniania plików między nauczycielami i uczniami oraz wiele innych dostępnych bezpłatnie aplikacji na stronach internetowych instytucji publicznych, np. Instytutu Pamięci Narodowej.

⁹ O archiwum Stevena Spielberga: archiwum.thenews.pl (dostęp: 27.05.2022) oraz T. Urzykowski, *Niezwykłe archiwum Stevena Spielberga w Muzeum Historii Żydów Polskich* („Gazeta” z 22.10.2013): „To jest skarbnica wiedzy nie tylko o Holocaustie, ale o życiu przed wojną i po wojnie. Opowieści przywołują np. koloryt dawnej Warszawy (...). Twórcą archiwum jest amerykański reżyser Steven Spielberg. Gdy we wczesnych latach 90. XX w. pracował w Krakowie nad filmem *Lista Schindlera*, spotkał wielu ludzi, którzy przeżyli Zagładę. Ich wspomnienia tak go zainspirowały, że w 1994 roku założył w Los Angeles Fundację Zapisu Historii Ocalonych z Shoah. Jej celem było nagranie na taśmie filmowej relacji ocalonych i świadków Holocaustu (...). Najwięcej nagrań powstało w Stanach Zjednoczonych i Izraelu, po angielsku i hebrajsku. Po polsku wywiadów udzieliło 1,5 tys. rozmówców, wśród nich Marek Edelman, Alina Margolis, Janina Bauman i Elżbieta Ficowska”.

¹⁰ edukacja.ipn.gov.pl (dostęp: 28.05.2022).

¹¹ <http://gramiejska.pl/index.php?id=411&gra=2013-06-07> (dostęp: 28.05.2022).

¹² <https://www.pbwnowysacz.pl/aktualnosci-gorlice/historia-przemyslu-naftowego-ignacy-lukasiewicz-konkurs/> (dostęp: 28.05.2022).

¹³ https://www.kroczek.org/gry-miejskie-i-terenowe,292.html?miejsce_wyjazdu=1 (dostęp: 28.05.2022).

¹⁴ <https://krakow.ipn.gov.pl/pl4/aktualnosci/152482,-Nowy-Sacz-Gra-miejska-Na-tropie-Boleslawa-Barbackiego.html> (dostęp: 28.05.2022).

* * *



Dr Sławomir Mrozek – doktor nauk humanistycznych w zakresie historii. W 2015 roku wydał publikację pt. *Życie społeczno-polityczne w powiecie gorlickim w latach 1918–1939*.

II Ogólnopolskie Forum Doskonalenia Kadr Oświaty. Inspiratoria Edukacyjne – przykłady dobrych praktyk

Anna Chabińska-Węgrecka, Arkadiusz Nalepka, Anita Stinia

Jak wyobrażamy sobie edukację przyszłości, czy istnieją koncepcje i metody nauczania, które będą wyznaczały kierunek, w jakim powinna zmierzać, i staną się jednocześnie jej przyszłością?

„Gram doświadczenia waży więcej niż tona wiedzy teoretycznej”¹ (J. Dewey). Cztery regionalne placówki doskonalenia nauczycieli z województw: lubelskiego, małopolskiego, podkarpackiego i świętokrzyskiego zawiązały konsorcjum w celu wspólnego poszukiwania odpowiedzi na współczesne wyzwania edukacyjne.

W ramach II Ogólnopolskiego Forum Doskonalenia Kadr Oświaty (maj 2022 roku) przeprowadzono w różnych środowiskach edukacyjnych warsztaty przyszłościowe, które pozwoliły na poznanie problemów współczesnej szkoły oraz opracowanie propozycji wdrożenia rozwiązań służących zmianie ich jakości. Wypracowane na warsztatach wnioski posłużyły do przygotowania rekomendacji edukacyjnych. W zakresie realizacji zadań założonych przez organizatorów odbyły się dwie konferencje: inauguracyjna w Kielcach oraz podsumowująca w Rzeszowie. Pomiędzy jedną a drugą konferencją zorganizowano dla nauczycieli we wszystkich ośrodkach cykl zajęć w ramach Inspiratoriów Edukacyjnych.

W tarnowskim Ośrodku MCDN odbyły się liczne warsztaty i seminaria, które przeprowadzili nauczyciele konsultanci oraz nauczyciele będący doradcami metodycznymi. Szczególnym wydarzeniem była konferencja „Edukacja do Mądrości – Współczesne Wyzwania”. Obejmowała ona części teoretyczną, praktyczną, a także panel dyskusyjny. Prelegenci dyskutowali na temat założeń edukacji klasycznej we współczesnej szkole. W trakcie warsztatów zaprezentowano między innymi następujące metody i strategie: Design Thinking; Problem – Based Learning; wirtualne wycieczki.

Design Thinking

Design Thinking, czyli myślenie projektowe, może stać się filarem nowego podejścia do edukacji. Jest to metoda określana jako „zwinny proces”, który przeprowadza uczniów przez sześć odrębnych faz w iteracyjnych pętlach, tj. takich, które niekoniecznie muszą przebiegać w określonej kolejności. Koncepcja ta zakłada, że w trakcie pracy możliwe jest przeskakiwanie do przodu lub do tyłu i powtarzanie poszczególnych kroków w dowolnym momencie. Ważne jest jednak uwzględnienie wszystkich faz procesu.

Metoda ta promuje kulturę otwartego błędu, ponieważ stosując myślenie projektowe, myślimy nieszablonowo i w kategoriach niemożliwości, a nie tylko w granicach tego, co jest możliwe. W centrum empatycznego podejścia i rozwoju jest człowiek. W trakcie procesu młodzi ludzie aktywizują cały swój aparat myślowy, zarówno część analityczną, jak i twórczo-intuicyjną. Dzięki temu uczą się kreatywności, innowacyjności i współpracy. Annie Kerguenne, wykładowca w instytucie Design Thinking w Poczdamie, porównuje myślenie projektowe do jazdy na rowerze. „Trzeba to ćwiczyć, wykonywać i na podstawie tego, co nie funkcjonuje, uczyć się dalej”².

Myślenie projektowe to proces, który na poczdamskim uniwersytecie zdefiniowany został w sześciu krokach. Wyobraźmy sobie, że postawiliśmy naszym uczniom pytanie: Jak będzie wyglądała szkoła przyszłości? Wyobraźmy sobie również, że chcemy przeprowadzić naszych uczniów przez proces, który odpowie na to pytanie i zaproponuje

wizję szkoły przyszłości, mając na uwadze potrzeby przyszłego jej ucznia. Dwa pierwsze kroki naszego procesu to zrozumienie i obserwacja, czyli budowanie empatii. Możemy wymyślić na potrzeby pracy fikcyjną personę, ucznia szkoły przyszłości, z którą przeprowadzimy pogłębiony wywiad, zbierzemy jak najwięcej informacji o jej potrzebach i niejako „wejdziemy w jej buty”. Po zebraniu informacji o naszej „personie” budujemy tzw. punkt widzenia, czyli określamy jej potrzeby, obszar lub problem, który należy udoskonalić lub rozwiązać.

Design Thinking, czyli myślenie projektowe, może stać się filarem nowego podejścia do edukacji

Mając konkretną wiedzę i rozumiejąc problem, możemy szukać rozwiązań. Zbieranie pomysłów odbywa się z wykorzystaniem burzy mózgów i zgodnie z zasadami: nie oceniam pomysłów, słucham i współpracuję. Z zaproponowanych rozwiązań wybieramy te, które będą najlepsze i w kolejnym kroku tworzymy fizyczny prototyp. Najważniejsza przy tym jest możliwość wizualnego zaprezentowania pomysłu użytkownikom, mogą to być np. rysunek, pantomima, makietka lub piosenka. Wybrane rozwiązanie jest testowane w środowisku użytkownika, czyli przedstawiane w klasie i analizowane. Prototyp możemy udoskonalać, wracając do wcześniejszych kroków.

Myślenie projektowe jest metodą uniwersalną, która może być wykorzystywana w wielu obszarach i na wszystkich przedmiotach w szkole. Co będzie nam potrzebne i czym powinniśmy się kierować, pracując metodą D.T. na lekcjach? Podejście Design Thinking opiera się na trzech równych zasadach: pracy w zespołach, przestrzeni i procesie. Tłem dla tych zasad jest założenie, że problemy lepiej się rozwiązują, gdy uczniowie wspólnie działają, aby rozwiązać problem. Grupy powinny liczyć maksymalnie sześć osób. Aby myślenie projektowe mogło przynieść rezultaty, potrzebna jest sprzyjająca kreatywności dynamiczna atmosfera pracy. Można ją osiągnąć poprzez odpowiednie ułożenie ławek i przygotowanie potrzebnych materiałów do pracy (pisaków, karteczek samoprzylepnych, klocków, flipchartów). Myślenie projektowe przebiega w procesie i zakłada przejście przez sześć etapów w sposób



Zajęcia w Muzeum Inżynierii Miejskiej, fot. archiwum UMWM

iteracyjny. Design Thinking będzie więc odpowiedzią na pytania, które stawiają sobie dzisiaj nauczyciele.

Strategia problemowa w metodach i technikach nauczania

Problem w szkole czy nauczanie problemowe? Problem to praktyczna lub teoretyczna trudność spowodowana najczęściej brakiem pełnych danych. Jego rozwiązanie wymaga aktywności badawczej. Na przykład: W jaki sposób nauczyciel, przekazując uczniowi określoną wiedzę, kwalifikacje oraz standardy określone w przeszłości ma przygotowywać do życia w świecie, który dopiero zaistnieje? To spostrzeżenie, które owocuje do dziś ogromną liczbą teoretycznych artykułów, publikacji i przymysłów, mimo że wybrzmiało już dawno (po raz pierwszy w nurcie pedagogicznym nazwanym progresywizmem XIX/XX w.) – jest wciąż aktualne.

Pragnienie Johna Deweya, uznawanego za ojca strategii problemowej w edukacji, dotyczyło tego, aby szkolną wiedzę powiązać bezpośrednio z doświadczeniem. Podejście problemowe zostało spopularyzowane na początku lat 60. XX w.

przez Howarda S. Barrowsa i Robyna M. Tamblyna jako Problem-Based Learning (PBL)³. Zarówno PBL, jak i pokrewny CBL (Challenge-Based Learning) są traktowane dzisiaj jako ogólna strategia edukacyjna, podejście czy też model nauczania, który może być stosowany przez wszystkich nauczycieli, na każdym etapie edukacyjnym, z wykorzystaniem różnych metod i technik nauczania⁴.

Najważniejszym kryterium doboru metody nauczania realizującej model PBL to możliwość zastosowania przy jej użyciu, wytyczonych jeszcze przez Deweya, etapów rozwiązywania problemu:

1. Wytworzenia sytuacji problemowej wywołującej u uczniów odczucie trudności.
2. Określenia trudności polegającej na takim sformułowaniu problemu, które pozwoli na jego uszczegółowienie i systematyzację (tym samym na przekształcenie go w zadania szczegółowe). Poszukiwania rozwiązań poprzedzonych wysunięciem sformułowanych przez uczniów hipotez.
3. Logicznej weryfikacji hipotez w działaniu, tj. ustalenia sposobu rozwiązania problemów szczegółowych i problemu głównego.

Wyciąganie wniosków i rozwiązanie problemu powinno po zakończeniu być połączone z możliwością dalszych obserwacji. Oczywiście nie wszystkie treści nauczania nadają się do realizowania w modelu PBL. Na etapie konstruowania problemów edukacyjnych należy być bardzo uważnym w sposobie dobierania treści na przedmiotach humanistycznych, w stosunku do których proponowanie rozwiązań nie zawsze jest możliwe w oparciu o własne doświadczenia. Inaczej jest w przypadku przedmiotów ścisłych, gdzie łatwiej jest definiować problemy zamknięte (do ich rozwiązania mamy podane wszystkie elementy), czy też problemy otwarte (do ich rozwiązania uczeń musi zgromadzić nowe dane lub rozwiązania nie można doprowadzić do końca).

Stawiane przed młodymi ludźmi zadania wymagają od nich umiejętności i wiedzy uprzedniej, do aktywacji której pomocną może być znana z koncepcji nauczania wyprzedzającego – *Strategia Organizującej Zapowiedzi*⁵. Przewiduje ona umiejętne wprowadzenie ucznia w nowy temat poprzez analogię do wiedzy, którą już ma. To ważne, ponieważ kluczowy i jednocześnie wymagający od nauczyciela jest początkowy proces konstruowania problemu i programowania PBL.

Należy pamiętać, że samo jego sformułowanie nie wystarczy, aby uruchomić właściwy tok rozumowania uczniów. Wspierającymi technikami przy realizacji przebiegu zajęć problemowych może być burza mózgów (ze wszystkimi jej odmianami – zwłaszcza do generowania problemów szczegółowych), dyskusja dydaktyczna, inscenizacja, symulacja, czy też wszystkie techniki wspierające analizę lub proces planowania.

Tok lekcji problemowej w praktyce szkolnej najczęściej przybiera formę metod odkrywczych (odkryć! – stosowany najczęściej na przedmiotach przyrodniczych i matematyce; racjonalizatorskich – wynaleźć! lub tworzenia optymalnego planu działania – wynaleźć i skonstruować!)⁶. Realizacja w nauczaniu problemowym sformułowanego już przez J. Deweya postulatu kształtowania umiejętności pracy zespołowej niemal naturalnie odwołuje się do wykorzystania całej gamy metod projektowych, które też znakomicie wpisują się w realizację nauczania uwzględniającego model STEAM.

Tok lekcji problemowej w praktyce szkolnej najczęściej przybiera formę metod odkrywczych

Wśród tych metod w sposób szczególny należy podkreślić rolę WebQuestu. Pozwala uczniom nie tylko na stosowanie nowych technologii, ale kształtuje istotną dziś umiejętność krytycznego wykorzystania Internetu jako źródła informacji. Warto też wykorzystywać formułę wywodzącą się z praktyki firm programistycznych – eduScrum⁷. Zwłaszcza ta ostatnia formuła, podobnie jak wszystkie metody projektowe, implikuje przy realizacji w szkole celów nauczania zmianę relacji na linii nauczyciel–uczeń, jako istotny warunek efektywności. Po pierwsze, nauczyciel musi zmodyfikować swoją rolę z naciskiem na bycie doradcą, tutorem, kierownikiem czy koordynatorem procesu uczenia się, a w mniejszym stopniu ekspertem. Oddanie sprawczej inwencji uczniom jest niezbędne już na pierwszym etapie określenia i zdefiniowania problemu. Po drugie, podejście problemowe wymaga zgody na błędy uczniowskie, które przyjmowane są jako naturalna część procesu uczenia się i realizacji zadań. Ten ostatni warunek jest niezbędny do osiągnięcia najważniejszego celu strategii problemowej. Celem jest

kształtowanie w uczniach umiejętności kreatywnego i krytycznego myślenia poprzez odzwierciedlenie procesu badawczego. Ponieważ „(...) tak właśnie działa metoda naukowa – nie poprzez udowadnianie czegośkolwiek, bo się przecież nie da, a przez nieustające próby podważenia tego, co aktualnie wiemy o świecie”⁸. Strategia problemowa nie powinna uczyć wynajdowania problemów, ale ich rozwiązywania w myśl słynnego powiedzenia niemieckiego psychologa i socjologa Nikolasa B. Enkelmanna, że kto myśli o problemach – ma problemy, a kto myśli o rozwiązaniach – ma rozwiązania.

Wirtualne wycieczki

Wirtualne wycieczki „to multimedialne prezentacje zbudowane na bazie panoram sferycznych, gdzie pojedyncza panorama powstaje przez wykonanie serii zdjęć wokół ustalonego punktu i nałożenie ich na sferę – dzięki temu umożliwia rozglądanie się we wszystkich kierunkach i przybliżanie szczegółów”⁹. Metoda ta stała się trendem edukacji XXI wieku. Chętnie stosowano ją w szkole w okresie pandemii. Nauczyciele i uczniowie mogą dzięki niej odbywać wycieczki po konkretnych obiektach, ale także miastach i regionach geograficznych. Jest



Zajęcia w Muzeum Inżynierii Miejskiej, fot. archiwum UMWM

to szczególnie ważne i inspirujące narzędzie dla nauczycieli geografii, przyrody, chemii, fizyki, historii wiedzy o społeczeństwie, języka polskiego, a także języków obcych. Metoda ta pozwala na realizację zapisów podstawy programowej, która mówi o tworzeniu całościowego obrazu świata, a także o nabywaniu umiejętności interpretacji otaczającego nas środowiska, zjawisk i procesów oraz oceny działalności człowieka w środowisku przyrodniczym.

Na pierwszy rzut oka można by pomyśleć, że wirtualny spacer niczym nie różni się od filmu. Ma jednak pewną przewagę. W trakcie spaceru uczeń sam decyduje, co chce oglądać, porusza się w swoim tempie, może wielokrotnie wracać w to samo miejsce. Co więcej, dzięki oprogramowaniu do tworzenia zdjęć panoramicznych oraz dzięki aplikacji Google Maps: <https://www.google.pl/maps/@50.0755465,20.9846272,14z> uczniowie mogą wykonać samodzielnie wirtualny spacer po dowolnym obiekcie czy miejscu¹⁰. Instrukcja znajduje się pod linkiem: <https://support.google.com/mymaps/answer/3024454?hl=pl&co=GENIE.Platform%3DDesktop>

Samodzielność w działaniu jest ważnym aspektem rozwijania motywacji wewnętrznej naszych uczniów i ciekawym sposobem na ich zaangażowanie w trakcie lekcji dzięki przeżywaniu, a emocje to markery pamięci.

Niektóre spacery wirtualne, np. udostępnione przez obserwatorium astronomiczne w Krakowie, mają również tę zaletę, że pokazują konkretne miejsce – w tym wypadku widok nieba – w aktualnym czasie. Taki efekt możemy osiągnąć dzięki webcamerze – trzeba tylko pamiętać o różnicy stref czasowych. Należy tu zwrócić uwagę również na fakt, że wiele spacerów jest połączonych z gramami panoramicznymi. Polegają one na „zbieraniu na czas wyznaczonych obiektów rozrzuconych po panoramach 360. Dodatkowo obiekty te można umieszczać w wyznaczonych do tego miejscach. Aby zebrać dany obiekt, trzeba odpowiedzieć na jedno z 3 pytań...”¹¹.

Kolejnym atutem, jak pisze Łukasz Gajewski, jest „możliwość przedstawiania obiektów w sposób unikatowy. Całkowicie i bezproblemowo poruszamy się po wirtualnym świecie, co daje nam poczucie przestrzeni”¹². Dzięki korzystaniu z metody spaceru wirtualnego uczniowie mogą lepiej wykorzystywać zdobytą wiedzę do rozumienia i analizowania

związków i zależności między poszczególnymi elementami. Uczą się stawiania pytań, formułowania hipotez, samodzielnego poszukiwania rozwiązań oraz rozwijają krytyczne myślenie.

Poniższe linki są przykładami spacerów wirtualnych wykorzystywanych na przedmiotach przyrodniczych:

- Podróż w głąb oceanu – wizualizacja interaktywna The Deep Sea (neal.fun) – uczniowie mogą analizować wpływ głębokości na rozwój flory i fauny.
- Marsjański spacer – rekonstrukcja powierzchni planety i wycieczka po niej Access Mars: A WebVR Experiment.
- <https://wirtualnyspacer.krakow.pl/html5/index.php?id=52619#84868/305>, możemy spacerować m.in. po Jaskini Wierchowskiej i podziwiać piękne formacje skalne.
- <https://oauj.wkraj.pl/html5/index.php?id=84153> obserwatorium astronomiczne Kraków – obserwujemy pracę różnych instrumentów astronomicznych oraz aktualny widok nieba.
- <https://zug.wkraj.pl/html5/index.php?id=59166#59821/345,-1> tu możemy samodzielnie zwiedzić różne miasta Szwajcarii.

Powyżej przedstawione metody i strategie pozwalają stworzyć środowisko edukacyjne, które da podstawę zdobywania kompetencji umożliwiających funkcjonowanie poza szkołą. Pozwalają uczniowi na wyjście poza schematyczne podejście do rozwiązywania problemów i postrzegania nauki jako dziedziny, która wciąż się rozwija. „Nauka niczego nie udowadnia, a jedynie bada konsekwencje hipotez, które dotąd nie zostały przez nikogo skutecznie podważone. A jeśli zostały, to nikt się nie obraża, tylko wszyscy zaczynają szukać od nowa”¹³.

Słowa kluczowe: Design Thinking, wirtualne wycieczki.

Przypisy:

- ¹ J. Dewey, *Demokracja i wychowanie. Wprowadzenie do filozofii wychowania*, Wrocław 1972, s. 199.
- ² Dozenten der HPI Academy; Design Thinking, der kreative Weg zu innovativen Lösungen; Zeit Akademie GmbH, Hamburg 2017, s. 23.
- ³ Obaj stworzyli na Uniwersytecie McMastera w Hamilton program oparty na nauczaniu problemowym dla studentów medycyny pochłaniających ogromne ilości wiedzy teoretycznej (Barrows H.S., Tamblyn R.

Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education. New York 1980). W polskiej myśli pedagogicznej prekursorami nauczania problemowego byli m.in. W. Okoń i Cz. Kupisiewicz.

- ⁴ Challenge Based-Learning (CBL), zainicjowany przez firmę Apple w 2008 roku, jest modelem edukacyjnym, stawiającym ucznia przed wybranym, poważnym wyzwaniem cywilizacyjnym. Poprzez oparte na doświadczeniu działanie ma prowadzić do prób praktycznego rozwiązania problemu poprzez możliwość zastosowania go w węższej perspektywie, tj. w środowisku lokalnym, w którym funkcjonuje.
- ⁵ Twórcą *Strategii Organizującej Zapowiedzi*, postulującej postawienie przed uczniem „intelektualnego rusztowania”, był D.P. Ausubel. Więcej w: S. Dylak (red.), *Strategia Nauczania Wyprzedzającego*, Poznań 2013, s. 95.
- ⁶ Przy realizacji toku lekcji o charakterze racjonalizatorskim lub optymalnego planu działania nieocenioną pomocą jest zastosowanie myślenia projektowego opartego na zasadach stosowanych w podejściu Design Thinking. Więcej: <https://www.szkolazklasa.org.pl/materialy/design-thinking-edukacji/> (dostęp: 6.07.2022).
- ⁷ Więcej: <https://eduscrum.info/> (dostęp: 6.07.2022).
- ⁸ A. Dragan, *Kwantechizm. Czyli klatka na ludzi*, Warszawa 2019, s. 13–14.
- ⁹ <https://krywanfoto.pl/czym-sa-wirtualne-spacery/> (dostęp: 6.07.2022).
- ¹⁰ Wdrażanie podstawy programowej kształcenia ogólnego w przedszkolu i szkole – materiały na konferencję CEO.
- ¹¹ <https://www.wkraj.pl/layout2011.php?page=news&action=&> (dostęp: 6.07.2022).
- ¹² Ł. Gajewski, *Analiza możliwości wykorzystania technologii informacyjnych do tworzenia internetowych wirtualnych spacerów po mieście Biała Podlaska*, [w:] „Zeszyty Naukowe WSInf” Vol. 10, nr 1/2011, s. 29.
- ¹³ A. Dragan, *Kwantechizm. Czyli klatka na ludzi*, dz. cyt.

* * *

Anna Chabińska-Węgrecka – nauczyciel doradca metodyczny ds. języka niemieckiego MCDN Ośrodek w Tarnowie, nauczyciel w ZSO nr 1 w Tarnowie.

Arkadiusz Nalepka – nauczyciel konsultant ds. historii, edukacji obywatelskiej, informatyki oraz wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych w dydaktyce przedmiotów MCDN Ośrodek w Tarnowie.

Anita Stinia – nauczyciel konsultant ds. rozwiązań edukacyjnych z zakresu przedmiotów przyrodniczych, historii i WoS MCDN Ośrodek w Tarnowie.

Rzeczywistość wirtualna (VR) i rzeczywistość rozszerzona (AR) w edukacji

Agnieszka Badyła

Rzeczywistości wirtualna i rozszerzona zdobywają serca użytkowników na świecie. To tylko rozrywka, czy może środowisko sprzyjające efektywnemu uczeniu?

Zmiany w Internecie zachodzą na naszych oczach i to w zawrotnym tempie. Znanie nam środowisko wirtualne przechodzi w *metaversum*, czyli nową, trójwymiarową wersję Internetu, składającą się z wielu, stale istniejących i połączonych ze sobą wirtualnych przestrzeni. Jednym z najważniejszych założeń *metaversum* jest nie tylko odkrywanie, ale i współtworzenie wirtualnych światów¹. Jako nauczyciele nie możemy zostać w tyle, w dobie prezentacji PowerPoint i aplikacji MS Teams. Musimy otworzyć się na wszystkie możliwości połączonych środowisk rzeczywistych i wirtualnych oraz interakcji człowiek–maszyna, które generowane są przez technologię komputerową i różnego rodzaju urządzenia do noszenia.

Rzeczywistość wirtualna to obraz sztucznej rzeczywistości tworzony przy wykorzystaniu technologii informatycznej. Polega na multimedialnym kreowaniu komputerowej wizji przedmiotów, przestrzeni i zdarzeń. Może on reprezentować zarówno elementy świata realnego (symulacje komputerowe), jak i zupełnie fikcyjnego (gry komputerowe science fiction)². To doznania wzrokowe, słuchowe i dotykowe generowane za pomocą skomputeryzowanego sprzętu audiowizualnego i specjalnego oprogramowania, wykorzystywane w celach rozrywkowych, ale i badaniach naukowych³.

Do eksplorowania VRowych aplikacji potrzebujemy drogich gogli (np. Oculus Quest) albo smartphona i papierowych bądź plastikowych okularów Google Cardboard, które można kupić za kilkanaście złotych. Można też skonstruować je samodzielnie z kawałka tektury i dwóch plastikowych soczewek. To drugie rozwiązanie pozwala na niemal bezkosztowy dostęp do wirtualnych światów, szczególnie że wiele aplikacji możemy ściągnąć i zainstalować na swoich urządzeniach bezpłatnie.



VR i edukacja, fot. shvets-production-www.pexels.com

Wśród aplikacji VR dostępnych w sklepie Google Play warto wyróżnić:

- Cardboard – zbiór zdjęć sferycznych, filmów, eksponatów czy gier;
- Within – porywające opowieści osadzone w wizjach wyobraźni oraz filmy dokumentalne z całego świata;
- Sites VR – wirtualne zwiedzanie zabytków na całym świecie;
- Tilt Brush – aplikacja do tworzenia przestrzennych grafik (płatna).

To jedynie kilka propozycji aplikacji, które z powodzeniem można wykorzystać na lekcji każdego przedmiotu, w każdej grupie wiekowej.

Augmented reality, czyli rzeczywistość rozszerzona (w niektórych opracowaniach tłumaczona jako „poszerzona”) to system łączący świat rzeczywisty z tym generowanym komputerowo. Zazwyczaj wykorzystuje się obraz z kamery, na który na-

łożona jest, generowana w czasie rzeczywistym, grafika 3D. Na przykład użytkownik AR może za pomocą półprzezroczystych okularów obserwować życie toczące się na ulicach miasta, jak również elementy wytworzone przez komputer nałożone na rzeczywisty świat⁴.

Co będzie nam potrzebne do wprowadzenia aplikacji AR na lekcjach? Po pierwsze smartfony lub tablety, po drugie zainstalowane na nich aplikacje (do znalezienia np. w sklepie Google Play). Niektóre z nich mogą wymagać dodatkowych kart (np. zestawy 4DSmarty), książek z odpowiednimi oznaczeniami (np. *Mały Książę* A. de Saint-Exupéry z wydawnictwa Galaktyka czy *Symfonia zwierząt* D. Browna z wydawnictwa Debit) lub wydrukowanych kart z kodami QR (np. Quiver3D Collo-ringApp). Wśród dostępnych aplikacji znajdziemy wiele propozycji dla każdej grupy wiekowej poświęconych różnym tematom. Nasi uczniowie będą zachwyceni możliwością sterowania trójwymiarowymi obiektami na ekranach swoich urządzeń, co pozwala na lepsze poznanie nowego zagadnienia i efektywniejsze zapamiętanie treści.

Dlaczego VR i AR mogą wspomóc nas w procesie uczenia się i nauczania? Wirtualna rzeczywistość jest najbardziej immersyjnym medium, jakie utworzył człowiek, pozwala nam wejść do zaprojektowanego obszaru analogicznie do sposobu, w jaki wkraczamy w obszar rzeczywistości materialnej⁵. Całość odbywa się bez wysiłku i niejako automatycznie, a reakcje emocjonalne użytkownika pozwalają na szybsze przyswajanie wiedzy, co potwierdziły badania Departamentu Psychologii na Uniwersytecie w Regensburgu⁶. Również naukowcy z Uniwersytetu w Maryland potwierdzili, że poziom zapamiętywania treści przez użytkowników korzystających z gogli VR był o 8,8% wyższy niż u użytkowników zwykłych monitorów komputerowych⁷.

Co więcej, VR ma zdolność poprawiania połączeń neuronowych potrzebnych do nauki i pamięci. W symulowanym środowisku mózg widzi i robi dokładnie to, co jest wymagane – nie musi wypełniać luk w pamięci. Ponadto powstają nowe synapsy, które mogą pomóc uczniom poprawić sposób uczenia się w innych obszarach ich życia⁸. Rzeczywistość wirtualna z pewnością umożliwia nam szybsze i bardziej efektywne uczenie się.

Jaka jest rola nauczyciela w wirtualnych przygotowaniach? To on wybiera odpowiednie aplikacje, które

zawierają wiarygodne treści i są bezpieczne dla uczniów. Musi też pamiętać o przestrzeni, w której uczniowie mogą poruszać się swobodnie, bez ryzyka uszkodzenia ciała. Odpowiada również za uświadomienie uczniom, że nie każda aplikacja jest przeznaczona dla młodego użytkownika, a ich nadużywanie może prowadzić do uzależnień. Świat wirtualny to również interakcje z innymi, musimy więc uświadomić dzieciom, jak reagować w niebezpiecznych dla nich sytuacjach i gdzie zgłaszać nieodpowiednie zachowania. Wreszcie, nauczyciel przyjmuje rolę komentatora, tłumacza i przewodnika po immersyjnych doświadczeniach, które później warto utrwalić za pomocą innego typu zadań, nadając im formę usystematyzowanej wiedzy.

Słowa kluczowe: rzeczywistość wirtualna, rzeczywistość rozszerzona, edukacja.

Przypisy:

- ¹ Por. <https://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse> (dostęp: 28.04.2022).
- ² https://pl.wikipedia.org/wiki/Rzeczywisto%C5%9B%C4%87_wirtualna (dostęp: 28.04.2022).
- ³ Por. <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/3996681/wirtualna-rzeczywistosc.html> (dostęp: 28.04.2022).
- ⁴ Por. https://pl.wikipedia.org/wiki/Rzeczywisto%C5%9B%C4%87_rozszerzona (dostęp: 28.04.2022).
- ⁵ Por. <https://pl.wikipedia.org/wiki/Immersyjno%C5%9B%C4%87> (dostęp: 28.04.2022).
- ⁶ Por. <https://epicvr.pl/pl/jak-ludzki-mozg-postrzega-wirtualna-rzeczywistosc/> (dostęp: 28.04.2022).
- ⁷ Por. <https://www.sciencedaily.com/releases/2018/06/180613162613.htm> (dostęp: 28.04.2022).
- ⁸ Por. <https://epicvr.pl/pl/jak-ludzki-mozg-postrzega-wirtualna-rzeczywistosc/> (dostęp: 28.04.2022).

* * *



Agnieszka Badyła – konsultant ds. pedagogiki leczniczej i rozwoju edukacji Lubelskiego Samorządowego Centrum Doskonalenia Nauczycieli, nauczycielka języka polskiego.

Roboty edukacyjne w procesie nauczania i uczenia się



Mariola Kosztołowicz, Małgorzata Grzegorzcyk

W związku z rozwojem systemów działających w oparciu o sztuczną inteligencję wzrasta zapotrzebowanie na absolwentów z umiejętnościami programowania.

Jednym z zadań szkoły jest wyposażenie uczniów w wiedzę i umiejętności, które będą potrzebne na przyszłym rynku pracy, dlatego ważny jest rozwój umiejętności technologicznych związanych z kodowaniem i programowaniem. Roboty edukacyjne umożliwiają wprowadzenie dzieci i młodzieży w arkana robotyki i programowania w sposób im przyjazny, wpływają na rozwój kompetencji cyfrowych.

Jak wykorzystać roboty w szkole?

W zależności od wiedzy, umiejętności, kreatywności nauczyciela oraz od rodzajów robotów, pomoce te można wykorzystać na zajęciach informatycznych przeznaczonych: budowaniu robotów; sterowaniu robotami; rozwiązywaniu problemów programistycznych; opracowywaniu projektów własnych programów, testowaniu, wprowadzaniu modyfikacji i finalnemu otrzymaniu sprawnie działającego programu lub urządzenia. Przykładowo uczniowie mogą zaprojektować sygnalizację świetlną dla swojej miejscowości.

Roboty również uatrakcyjniają naukę innych szkolnych przedmiotów. Tworząc projekty, uczniowie rozwijają kreatywność, łączą różne technologie. Poprzez zabawę doskonalą umiejętności przedmiotowe. Lekcje stają się ciekawsze, wzrasta szansa na zaangażowanie w proces uczenia się. Najprostszymi działaniami podejmowanymi przez uczniów, możliwymi do zastosowania na dowolnych zajęciach edukacyjnych, jest zaprogramowanie robota w taki sposób, aby ten wykonał działania, których celem będzie doskonalenie konkretnych umiejętności przedmiotowych.

Na matematyce uczniowie mogą na przykład doskonalic umiejętność dodawania liczb całkowitych, na języku polskim ćwiczyć ortografię, na języ-

ku obcym utrwalac słownictwo, na historii przyporządkowywać daty do wydarzeń historycznych, na zajęciach biologii rozpoznawać elementy budowy komórki zwierzęcej, na geografii wskazywać elementy charakteryzujące dany rodzaj klimatu, na chemii poszukiwać pierwiastków na tablicy Mendelejewa, na fizyce wskazywać przedrostki jednostek podwielokrotnych i wielokrotnych. Mogą to być ćwiczenia na wskazywanie i rozpoznawanie prawidłowej odpowiedzi, na ustalanie kolejności zdarzeń, porządkowania i klasyfikowania lub doskonalenia umiejętności myślenia przyczynowo-skutkowego. Można również pokusić się o bardziej rozwijające uczniów projekty, np.:

- Na zajęciach muzyki zaprogramować synchroniczny taniec kilku robotów.
- Na zajęciach koła teatralnego, języka polskiego, języka obcego lub historii przygotować inscenizację, w której roboty wystąpią w charakterze aktorów. Uczniowie mogą w ten sposób opracowywać lekturę szkolną lub wydarzenie historyczne, kształcąc przy tym wiele kompetencji.
- Na przedmiotach przyrodniczych roboty można wykorzystać do przeprowadzania badań, np. pomiaru hałasu w różnych miejscach szkoły czy miejscowości.
- Roboty można wykorzystać również do rozwiązywania bardziej złożonych problemów, jak np. do zaprogramowania automatycznego pomiaru poziomu wody w zbiorniku zbierającym deszczówkę.

Zalety robotów edukacyjnych

Wykorzystując roboty edukacyjne na różnych przedmiotach i poziomach edukacyjnych, kształ-

tujemy u uczniów ważne kompetencje:

- Poznanie podstawowych pojęć z zakresu robotyki i programowania w ciekawej dla uczniów formie.
- Rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów.
- Rozwijanie myślenia obliczeniowego oraz rozumowania analitycznego.
- Rozwijanie umiejętności myślenia algorytmicznego.
- Kształcenie myślenia przyczynowo-skutkowego.
- Doskonalenie umiejętności wykorzystania posiadanej wiedzy teoretycznej w realnych oraz praktycznych sytuacjach, w szczególności wiedzy z matematyki i fizyki.
- Rozwijanie krytycznego myślenia podczas poszukiwania rozwiązania postawionego problemu zgodnie z założeniami.
- Pobudzanie wyobraźni i kreatywności uczniów poprzez poszukiwanie innowacyjnych rozwiązań lub budowy oryginalnego robota.
- Uczenie się na własnych błędach.
- Rozwijanie orientacji przestrzennej i relacji między obiektami.
- Uczenie dokładności tak ważnej w wielu dziedzinach życia.
- Doskonalenie umiejętności współpracy.
- Budowanie poczucia własnej wartości oraz wzrost motywacji.
- Doskonalenie umiejętności samooceny.

Jeśli nauczymy uczniów programowania oraz korzystania z technologii, lepiej przygotujemy ich do wejścia na rynek pracy w przyszłości. Prognozy¹ w tej dziedzinie wskazują, że będzie rosło zapotrzebowanie na ekspertów technologicznych i programistów.

Warto zauważyć, że robotyka edukacyjna zalicza się do edukacji STEAM-owej integrującej naukę (*Science*), technologię (*Technology*), inżynierię (*Engineering*), sztukę (*Art*) i matematykę (*Mathematics*). Roboty edukacyjne można wykorzystać do przeprowadzania różnorodnych eksperymentów naukowych prowadzących do projektowania rozwiązań realnych problemów. Z dziedziny *science* uczniowie mogą prowadzić badania i eksperymentować, budując i programując roboty będą nabywać umiejętności informatyczne, techniczne i inżynierskie. Pojawiają się umiejętności matematyczne związane z pojęciem odległo-

ści, obliczaniem wartości kątów i umiejętności obliczeniowe.

Wspieranie uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Roboty edukacyjne rozwijają umiejętności i zainteresowania uczniów zdolnych oraz mogą wspomagać uczniów potrzebujących dodatkowej pomocy. Ułatwiają skupienie się na określonym zagadnieniu i utrzymaniu zaangażowania, przy jednoczesnym czerpaniu radości z uczenia się. Warto wykorzystać je w pracy z uczniami z dysleksją rozwojową, z uczniami o niskiej motywacji, o niskim poczuciu własnej wartości. Roboty edukacyjne sprawdzą się też na zajęciach oligofrenopedagogiki, pedagogiki opiekuńczej i pedagogiki specjalnej. Na przykład robot Photon Edu z modulem Specjalne Potrzeby Edukacyjne zawiera propozycje ćwiczeń, które nauczyciel może wykorzystać w pracy z dziećmi autystycznymi, z zaburzeniami emocji oraz z zaburzeniami społecznymi. Można również przygotowywać własne ćwiczenia obejmujące sferę poznawczą, komunikacyjną, emocjonalną i społeczną. Moduł Sztuczna Inteligencja pozwoli rozwijać zdolności twórcze.

Słowa kluczowe: robot, STEAM, edukacja.

Przypisy:

¹ *Prognozowane zmiany na rynku pracy. Przegląd scenariuszy*. Raport tematyczny opracowany przez Instytut Analiz Rynku Pracy na zlecenie Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości, Warszawa 2022; https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/Prognozowane-zmiany-na-ryнку-pracy_przegld-scenariuszy.pdf (dostęp: 1.07.2022).

* * *



Mariola Kosztołowicz – nauczyciel konsultant Świętokrzyskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach, nauczyciel matematyki i informatyki, wicedyrektor Zespołu Placówek Oświatowych w Morawicy.



Małgorzata Grzegorzczuk – nauczyciel konsultant Świętokrzyskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach. Z wykształcenia magister fizyki.

Specjalistyczne Centrum Wspierające Edukację Włączającą w Krakowie już po pierwszym roku pilotażu

Maciej Bochyński

Hasło „edukacja włączająca” budziło obawy wielu nauczycieli – zarówno ze szkół specjalnych, jak i ogólnodostępnych. Co wiemy po pierwszym roku pilotażu projektu?



Projekt trwa od 1 lipca 2021 roku do 30 czerwca 2023 roku, a utworzenie Specjalistycznego Centrum Wspierającego Edukację Włączającą (SCWEW) powierzono SOSW pn. „Centrum Autyzmu i Całościowych Zaburzeń Rozwojowych” w Krakowie. To właśnie z tej placówki wywodzi się pięcioosobowy zespół wspierany przez ekspertów zewnętrznych oraz współpracujący z koordynatorami z jednostek objętych wsparciem. Są nimi krakowskie: Samorządowe Przedszkole nr 9, Szkoła Podstawowa nr 58, Szkoła Podstawowa nr 104, XXI Liceum Ogólnokształcące oraz Technikum Elektryczne nr 8. Grupą docelową oddziaływań projektowych są osoby pracujące w przedszkolach i szkołach ogólnodostępnych, dzieci i młodzież oraz ich rodzice/opiekunowie prawni, a ponadto środowisko lokalne. W poniższym tekście przedstawione zostały działania zrealizowane przez krakowskie Specjalistyczne Centrum Wspierające Edukację Włączającą.

Najwięcej czasu (prawie 300 godzin) przeznaczono na konsultacje: eksperckie, dla dyrektorów i koordynatorów, dla rodziców i uczniów, a także związane z prowadzeniem dokumentacji – w sprawie IPET i dostosowań. Prowadzone były przez członków zespołu, a także zaproszonych z zewnątrz ekspertów. Konsultacje odbyły się w zróżnicowanych formach, w zależności od potrzeb: indywidualnie, grupowo, stacjonarnie, online. W związku z wojną w Ukrainie, obecnością

w szkołach dzieci i młodzieży zza wschodniej granicy zorganizowano konsultacje z asystentką wielokulturową oraz spotkania w ramach działań doradczo-szkoleniowo-interwencyjnych na temat „Jak rozmawiać z dzieckiem/młodzieżą o wojnie”.

Na trzecim etapie przeprowadzono 60 godzin szkoleń dla rad pedagogicznych, zgodnie ze zgłoszonymi wcześniej potrzebami. Wśród działań dla nauczycieli, na czwartym etapie odbyły się także zajęcia modelowe, część na terenie „Centrum Autyzmu” w Krakowie, część na terenie przedszkola i szkół objętych wsparciem. W maju 2022 roku została uruchomiona sieć współpracy i samokształcenia, powstała dzięki porozumieniu z Małopolskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli. Jej celem jest wymiana dobrych praktyk, doświadczeń oraz materiałów, które mogą posłużyć innym w pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi oraz ich rodzinami.

Jak zostało wspomniane na początku, grupą docelową oddziaływań projektowych są nie tylko nauczyciele, uczniowie i rodzice, ale także całe szeroko rozumiane środowisko lokalne. 18 stycznia 2022 roku odbyła się konferencja inauguracyjna pt. „SCWEW – wyzwania edukacji włączającej”, która cieszyła się dużym zainteresowaniem. W spotkaniu wzięło udział ponad 200 osób, w tym kadra zarządzająca szkół i placówek, nauczyciele, naukowcy i pracownicy uczelni wyższych, studenci, a także rodzice oraz zaproszeni goście. 1 kwiet-

nia odbył się koncert charytatywny „Gwiazdy dla autyzmu”, podczas którego przy stoisku informacyjnym krakowskiego SCWEW dyżurował niemal cały zespół, gotowy informować o planowanych i zrealizowanych działaniach oraz odpowiadać na pytania dotyczące edukacji włączającej.

Na czwartym etapie odbyły się także dwa spotkania informacyjne, zorganizowane w formie online, dzięki czemu mogli wziąć w nich udział wszyscy zainteresowani, z różnych stron Polski. 11 maja miało miejsce wydarzenie, które wyróżniło krakowski SCWEW od wszystkich pozostałych – premiera mobilnej gry terenowej „Śladami Niezwykłych Ludzi” pokazującej, że osoby z różnymi niepełnosprawnościami (także sprzężoną!) potrafią przełamywać bariery i osiągać sukcesy w wielu dziedzinach. Tydzień po premierze gry w siedzibie „Centrum Autyzmu” odbył się Dzień Otwarty SCWEW, na którym pojawili się znakomici goście, a podczas spotkania miała miejsce premiera filmu przedstawiającego działalność SCWEW oraz wy-

darzenie sprzed siedmiu dni. Film można zobaczyć na naszym kanale na Youtube.

Kolejnym ważnym działaniem SCWEW jest uruchomienie i prowadzenie wypożyczalni sprzętu oraz pomocy dydaktycznych, które zostały podzielone na zestawy, przygotowane pod konkretne specjalne potrzeby edukacyjne. Z katalogami zawierającymi asortyment wypożyczalni można zapoznać się na stronie scwewkrakow.pl. Tak wyglądają działania krakowskiego SCWEW na półmetku pilotażu. Wiemy, ile zostało zrobione, ale także ile przed nami.

Słowa kluczowe: edukacja włączająca, inkluzja.

* * *



Maciej Bochyński – nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej w SOSW pn. „Centrum Autyzmu i Całościowych Zaburzeń Rozwojowych” w Krakowie. W krakowskim SCWEW pełni funkcję eksperta ds. edukacji włączającej.

Poznaj Polskę z Kopalnią Soli Bochnia

5 września 2022 roku ruszył nabór wniosków do kolejnej edycji programu Ministerstwa Edukacji i Nauki „Poznaj Polskę”. Przedmiotem przedsięwzięcia jest wsparcie organów prowadzących publiczne i niepubliczne szkoły dla dzieci i młodzieży w realizacji zadań mających na celu uatrakcyjnienie procesu edukacyjnego poprzez umożliwienie im poznawania Polski, jej środowiska przyrodniczego, tradycji, zabytków kultury i historii oraz osiągnięć polskiej nauki. Jednym z rekomendowanych w programie punktów edukacyjnych z Województwa Małopolskiego jest najstarsza kopalnia soli kamiennej w Polsce – Kopalnia Soli Bochnia.

Kopalnia już podczas zeszłorocznej edycji znalazła się w tym zaszczytnym gronie. Program obejmuje kilka zakresów tematycznych, a bocheńska kopalnia rekomendowana jest w dwóch: pierwszy to „Największe osiągnięcia polskiej nauki”, drugi – „Kultura i dziedzictwo narodowe”, dla wszystkich grup wiekowych. Zwiedzanie trasy turystycznej kopalni, jak i korzystanie z pobytów edukacyjnych organizowanych przez kopalnię,



jest uzupełnieniem wiedzy szkolnej, ale również propozycją połączenia zajęć szkolnych, z wartościową wycieczką edukacyjną. Na stronie internetowej kopalni zamieszczono kartę wycieczki oraz wiele materiałów edukacyjnych dedykowanych nauczycielom: karty pracy, scenariusze lekcji, a także praktycznych pomocy naukowych dla uczniów klas 1–3.

Więcej informacji na stronie: www.kopalnia-bochnia.pl

Zapraszamy do korzystania z oferty edukacyjnej Małopolskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli

www.mcdn.edu.pl

MAŁOPOLSKIE CENTRUM DOSKONALENIA NAUCZYCIELI

ul. Lubelska 23, 30-003 Kraków

tel. + 48 12 623 76 46, + 48 12 623 76 56; fax + 48 12 623 77 41

www.mcdn.edu.pl

e-mail: biuro@mcdn.edu.pl

Ośrodek w Krakowie

ul. Garbarska 1, 31-131 Kraków

tel. + 48 12 422 14 49, +48 12 422 86 13 w. 35; fax +48 12 261 31 60

www.krakow.mcdn.edu.pl

e-mail: bok.krakow@mcdn.edu.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA: tel.: +48 12 422 14 49; tel. kom. 513 042 381

Ośrodek w Nowym Sączu

ul. Jagiellońska 61, 33-300 Nowy Sącz

tel. +48 18 443 71 72, + 48 18 443 80 81 w. 23

tel./fax +48 18 443 71 72 w. 18

www.nowysacz.mcdn.edu.pl

e-mail: bok.nowysacz@mcdn.edu.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA: tel.: +48 18 443 71 72 w. 25; tel. kom. 513 042 386

Ośrodek w Oświęcimiu

ul. Bema 4, 32-600 Oświęcim

tel. +48 33 844 43 14; fax +48 33 844 42 93

www.oswiecim.mcdn.edu.pl

e-mail: bok.oswiecim@mcdn.edu.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA: tel.: +48 33 844 43 14 w. 33; tel. kom. 513 042 427

Ośrodek w Tarnowie

ul. Nowy Świat 30, 33-100 Tarnów

tel. +48 14 688 88 10, fax +48 14 688 88 11

www.tarnow.mcdn.edu.pl

e-mail: bok.tarnow@mcdn.edu.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA: tel.: +48 14 688 88 10 w. 118; tel. kom. 513 042 389

