



## Gra w klasy: rozwój bez granic - Konferencja Nowoczesnej Edukacji

Wszyscy uczestnicy konferencji mieli możliwość wysłuchania, inspirujących prelekcji oraz wzięcia udziału w warsztatach. W przerwach oczywiście głównym tematem była edukacja i aktualne zmiany w oświacie.



### 1. PRELEKCJE



### 2. WARSZTATY

Cieszę się, że byłam z Wami w sobotę na konferencji. Pomysłów do przemyśleń starczy mi na wiele tygodni, a do zrealizowania zapewne do emerytury nie zabraknie.  
- uczestniczka

# KONFERENCJI

W ostatnim czasie coraz częściej poruszany jest temat innowacji w edukacji. W jaki sposób uczynić nauczanie w szkołach bardziej nowoczesnym? Jak sprawić, by edukacja w szkołach odpowiadała na potrzeby dzieci, nauczycieli i rodziców? Z jakich narzędzi i metod skorzystać, by zwiększyć zaangażowanie w proces edukacji?

Na te i inne pytania poszukiwaliśmy odpowiedzi 15 listopada 2014 r. podczas konferencji "Gra w klasy: rozwój bez granic", zwińczającej pracę nad kompleksowym programem nauczania dla klas I-III i dla wybranych przedmiotów klas IV-VI.

Program konferencji obejmował: zapoznanie uczestników ze stworzonym programem nauczania, omówienie tematów z zakresu edukacji medialnej, TIK w edukacji, rozwijanie myślenia twórczego w uczniach i uczennicach. Oprócz prelekcji na uczestników czekały ciekawe warsztaty: dramatyczne, o grach dydaktycznych czy technologiach.

**Projekt pt. „Gra w klasy: rozwój bez granic” miał na celu opracowanie dwóch innowacyjnych programów nauczania: dla klas I-III oraz dla klas IV-VI szkoły podstawowej.** Obejmują one kompletny pakiet materiałów edukacyjnych (w tym szczegółowe scenariusze zajęć) i są dostępne nieodpłatnie w wersji elektronicznej na stronie [www.grawklasy.edu.pl](http://www.grawklasy.edu.pl). W szkołach, które korzystają z powstałych programów, planujemy zwiększyć stopień wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych, a także w szerszym zakresie zaangażować nauczycieli i uczniów w nowoczesny proces edukacji.



KAPITAŁ LUDZKI  
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY





**Aleksandra Wzorek** - prawniczka, dziennikarka, edukatorka. Ekspertka technologiczna w zakresie wdrażania nowoczesnych technologii do organizacji (zarządzanie projektami i zespołami). Jej największą pasją jest nauczanie. Prowadzi *Edu-coaching dla dzieci*. Autorka podręcznika dla nauczycieli w *Gra w klasy: rozwój bez granic*. Współautorka zwycięskiego projektu technologicznego w ramach Startup Sprint Edukacja.

# TIK w edukacji

Głównym celem programu jest wyposażenie dzieci w technologię jako narzędzie do samorozwoju, budowania relacji, podejmowania działań i proaktywności. Umiejętność korzystania z edytora tekstu czy grafiki – nie stanowi celu samego w sobie, ale mogą stanowić do niego drogę.

**Technologie stosowane w nauczaniu** mogą mieć dwojaki charakter. Funkcjonować, jako narzędzie pracy nauczyciela (wsparcie przygotowania lekcji, zarządzania klasą i ewaluacją) lub narzędzie pracy ucznia.

**Edmodo** to platforma społecznościowa przygotowana z myślą o edukacji, umożliwia nauczycielowi tworzenie „swoich” klas oraz korzystanie ze wsparcia innych nauczycieli w przygotowywaniu lekcji.

W pierwszym przypadku warto skorzystać na przykład z aplikacji webowej **Blendspace**, która wspiera przygotowanie interaktywnych lekcji. Jest bardzo proste i wygodne w użyciu. Umożliwia tworzenie drobnych quizów dla uczniów i uczennic, sprawdzających zdobyte przez dzieci umiejętności i wiedzę.

**Quizlet** jest systemem tworzenia „fiszek” interaktywnych. Dobry do ćwiczenia z dziećmi ortografii, słówek w językach obcych, dat itp. Pozwala nauczycielowi na ewaluację umiejętności dzieci, w sposób dla nich mniej stresujący, a bardziej zabawny. Dzieci mogą wykonywać ćwiczenia w domu.

Współczesne dzieci mają większe możliwości niż my w ich wieku. Naszą odpowiedzialnością jest im pomóc korzystać z tego w sposób świadomy i odpowiedzialny.

1. Sprawdź, jakiego oprogramowania masz używać i czy nadal jest ono dostępne.

2. Pracując w internecie włącz filtr treści oraz Adblockera.

3. Sprawdź, czy wszystkie linki zawarte w prezentacji/na blogu wciąż działają.

4. Nie bój się szukać alternatyw dla niedziałających stron – ktoś na pewno zrobił coś podobnego.



# DRAMA W EDUKACJI

**Nie będzie dramą zwykle przedstawienie.** W dramie nie ma podziału na aktorów i widzów, nie istnieje wcześniej przygotowany i wyuczony tekst, a główny nacisk położony jest nie tyle na sposób odgrywania roli, co na wczuciu się w daną sytuację. **Ważne jest nie odgrywanie, a wchodzenie w rolę.**

## Wskazówki dla nauczyciela planującego pracę metodą dramy



Do podstawowych zadań nauczyciela przygotowującego dramę należy:

- ustalenie celów dramy,
- ustalenie miejsca akcji
- ustalenie sytuacji wyjściowej, ukazującej fikcję dramatyczną,
- określenie ról dla nauczyciela i uczniów,
- przygotowanie materiałów do rozpoczęcia dramy.

Jak każda metoda, tak i drama ma swoje granice stosowania. Przekraczanie ich może prowadzić do błędów metodycznych, niezrealizowanych celów oraz wejścia na inne obszary, wykraczające poza dramę (takie jak psychodrama czy teatr). Może to nieść ze sobą również niebezpieczeństwa emocjonalne i psychofizyczne.

Ważną kwestią jest możliwość pozostawienia uczniom decyzyjności w zakresie wchodzenia w określone role i dalszego ich rozwoju. Nauczyciel powinien być gotowy na to, że przebieg akcji i rozwój postaci nie będzie przebiegał zgodnie z jego założeniami, jeśli takowe miał.

Granicą dramy jest pozostawianie na poziomie fikcyjnych postaci i sytuacji i zachowanie dystansu do problemu.

Z biegiem czasu drama, jako metoda nauczania, staje coraz bardziej popularna. Sprawia to, że czasami pod tą nazwą rozumiane są zupełnie różne metody i techniki mające z właściwą dramą niewielki związek. Ponieważ istnieje wiele podejść do dramy i różne są jej klasyfikacje, w niniejszym opisie przedstawione zostało podejście zwane w wielu opracowaniach „dramą właściwą”, „dramą edukacyjną” czy „dramą kreatywną”. Pozostałe proste formy dramowe – takie jak wprawki dramatyczne, ćwiczenia czy gry, a także wybrane konwencje. Jest metodą kształcenia, która tworzy sytuacje edukacyjne

angażując uczniów na trzech poziomach:

- fizycznym (aktywność ruchowa ciała, zmysły)
- emocjonalnym (zaangażowanie uczuć);
- intelektualnym (dyskusje, omówienia, podsumowanie, uaktywnienie wiedzy ucznia).

Drama wykorzystywana jest jako metoda dydaktyczna w nauczaniu różnych przedmiotów (nie tylko humanistycznych) i na wszystkich poziomach kształcenia.

W zależności od celu i struktury zajęć, wieku uczniów, ich zainteresowań, stopnia zaawansowania w dramie, środowiska, z którego pochodzą i chęci, nauczyciel dobiera odpowiednią formę

dramową, stopniując poziom zaangażowania uczniów w przebieg akcji (uczestnictwo, jako bohaterowie zdarzeń, eksperci, osoby związane pośrednio, obserwatorzy). Przebieg zajęć dramowych można zamknąć w poniższym schemacie, pamiętając o tym, iż praca metodą dramy często łączy się z innymi metodami pracy (np. dyskusją) i jest nimi przeplatana. drama jest fikcyjna, a zatem wymyślona, wykreowana. Zachowania uczniów jednak w tej sytuacji mogą być bardzo prawdziwe. Drama daje przestrzeń do świadomej gry: „wiem, że to tylko rola, ale mógłbym się znaleźć w takiej sytuacji”.



**Anna Łoboda** - nauczycielka dyplomowana, trenerka dramy, pedagog, pracuje w gimnazjum i liceum. Przez wiele lat prowadziła koło teatralne w gimnazjum oraz autorski program zajęć z dramy w ramach działań artystycznych dla uczniów gimnazjum. Prowadzi grupę teatralną PRETEKST oraz warsztaty rozwojowe metodami dramy i bibliodramy w kraju i za granicą.



KAPITAŁ LUDZKI  
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# EDUKACJA NA STYKU



## Kompetencje medialne nastolatków, rodziców i nauczycieli

Nastolatki bardzo mocno czerpią z popkultury, reagują i tworzą mody związane z formami wymiany informacji – wystarczy spojrzeć na popularne internetowe memy. To nie tylko kwestia preferowanej formy komunikacji. Istotny jest kontekst kulturowy, związany np. z nastawieniem rodziców na tradycyjne wartości, podejście zakorzenione w ich młodości np. zdobycie formalnego wykształcenia, które da pracę na całe życie.



### Grzegorz Słunża

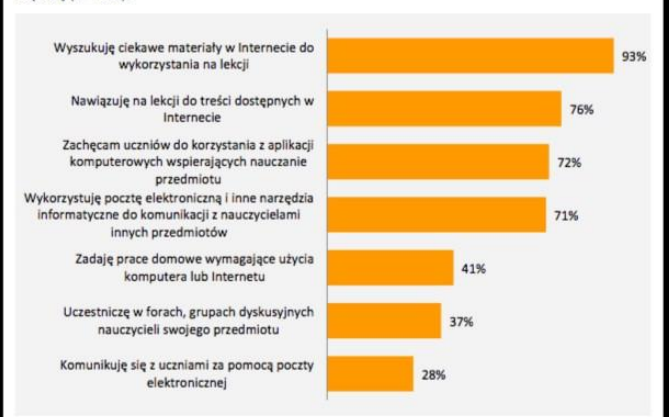
doktor, adiunkt w Pracowni Edukacji Medialnej w Instytucie Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego. Współtworzy Medialab Gdańsk przy Instytucie Kultury Miejskiej. Współpracuje z Fundacją Nowoczesna Polska. Stypendysta Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w zakresie edukacji i animacji kultury (2013). Brał udział w koordynacji projektów badawczych "Dzieci sieci" i "Dzieci sieci 2.0". Badacz, wykładowca, animator i autor materiałów edukacyjnych. Pisze bloga [www.edukatormedialny.pl](http://www.edukatormedialny.pl)

Dzisiejszy świat stawia na technologie komunikacyjne, które wciąż przez instytucje edukacyjne i kulturalne pozostają często nieodkryte, podobnie jak sposób komunikacji, który w pewnym sensie narzucają, a na pewno umożliwiają, a jaki wykracza poza przyzwyczajenia wszystkich, chodzących kiedykolwiek do szkoły. Oba opisuje Sławomir Czarniecki, wskazując po pierwsze na istotność mobilnych technologii: „Te mobilne, podłączone nieustannie do Sieci urządzenia są obfitym źródłem kultury, co ma doniosłe konsekwencje dla uczestnictwa w kulturze(...). Młodzi mogą prowadzić bogate i aktywne życie kulturalne, które trudno dostrzec z instytucjonalnego punktu widzenia”. Po drugie, zwraca uwagę na komunikacyjne wyzwanie, jakiemu trudno sprostać współczesnym nauczycielom i animatorom kultury: „Jest jeszcze jedna cecha sieciowego korzystania z kultury, z którą zapewne trudno zmierzyć się animatorom kultury i nauczycielom. Sieciowe korzystanie z kultury jest niehierarchiczne (...) na tę niehierarchiczność wpływa nie

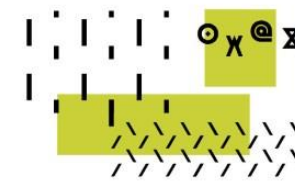
tylko logika Internetu, jest to efekt procesów społecznych, które rozpoczęły się wcześniej”. Jak i czego uczyć oraz jak

czyć się w sytuacji medialnego zapośredniczenia kontaktów społecznych przez dzisiejszą młodzież?

Wykres 3.29. Wykorzystanie nowych technologii w pracy nauczyciela co najmniej raz na miesiąc lub częściej (n=4762).



Czas pracy i warunki pracy nauczycieli. Źródło: Instytut Badań Edukacyjnych, 2013



**(NIE)  
BOJ  
SIE  
BLOGA!**

\* JAK WYKORZYSTYWAĆ BLOGI W EDUKACJI

**edukacja  
kulturalna  
i medialna**



**nowe trendy i wyzwania**

Publikacje obejmujące tematykę edukacji medialnej



# SPECJALNE POTRZEBY EDUKACYJNE

Jak się czują dzieci, które słyszą, że są dys...? Jak się czują dzieci, które słyszą, że sobie z tym nie poradzą? Jak się czują dzieci, które na 20 pytań mają 18 złych odpowiedzi?

**Aby pomóc dziecku ze SPE, trzeba szukać rozwiązań indywidualizujących nauczanie**

## Aleksandra Puzkiewicz

Psycholog społeczny i trener z wieloletnim doświadczeniem w badaniach edukacyjnych. Absolwentka SWPS i Szkoły Treningu i Warsztatu Psychologicznego przy Ośrodku INTRA. Ukończyła podyplomowe studia z zakresu edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej z pedagogiką Marii Montessori. Przez 10 lat prowadziła badania w obszarze ewaluacji, marketingu, badań społecznych oraz edukacyjnych dla Instytutu Badań Edukacyjnych i Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego. Tworzyła metodologię i koordynowała badania uczniów i nauczycieli na wszystkich poziomach edukacyjnych. Prowadziła obserwacje pracy nauczycieli na lekcjach, oceniała sposoby realizacji podstawy programowej i wykorzystania różnorodnych metod dydaktycznych. Od 2005 roku jako trener realizuje projekty szkoleniowe z zakresu efektywnej komunikacji w zespole, budowania zespołu oraz doskonalenia współpracy w zespole. Ma wieloletnie doświadczenie w prowadzeniu treningów twórczości dla dzieci i młodzieży.

Największą oznaką sukcesu dla nauczyciela jest bycie zdolnym, by powiedzieć: "Te dzieci pracują, jak gdybym nie istniała".  
- M. Montessori

Sposoby pracy z dziećmi z SPE powinny być nastawione na podniesienie samooceny dziecka, zwracanie uwagi na jego sukcesy - choćby najmniejsze. Nie karanie błędów, ale pokazywanie dziecku, jak może się z nich uczyć. Ważne jest też odkrywanie talentów - dzieci ze spec-

jalnymi potrzebami edukacyjnymi, tak jak większość ludzi, nie potrafi określić swoich talentów. Często nie wiedzą, wręcz nie wierzą, że je mają. To wszystko powoduje, że są potrzebne sposoby do pracy z dziećmi, które uwzględniają: indywidualne potrzeby, podnoszą sa-

moocenę, umożliwiając osiągnięcie sukcesu. Takimi rozwiązaniami mogą być: elementy pedagogiki M. Montessori, edukacja z wykorzystaniem TIK, a także aktywna edukacja, czyli wykorzystywanie metod aktywizujących, rozwijających twórcze myślenie.

## LICZBA DZIECI ZE SPE W PODSTAWOWYCH SZKOŁACH OGÓLNODOSTĘPNYCH

Ok. 60% dzieci z orzeczeniami SPE kształci się w ogólnodostępnych szkołach podstawowych



Źródło: GUS, Oświata i wychowanie w roku szkolnym 2012/13

Materiał dydaktyczny Montessori, stanowi jądro zindywidualizowanego kształcenia. Zadaniem materiału dydaktycznego jest wspomaganie rozwo-

ju dziecka, dlatego zwany jest on materiałem rozwojowym. Jest tak przygotowany, rozmieszczony w klasie i udostępniony dzieciom, że tworzy logicznie

uporządkowaną całość programową. Służy nie tylko rozwojowi intelektualnemu, ale kształtowaniu całej osobowości.

## MATERIAŁ ROZWOJOWY





**Piotr Mazur** - prawnik i projektant gier edukacyjnych. Tworzy i prowadzi zajęcia dotyczące gamifikacji procesu uczenia. Posiada doświadczenie w merytorycznym i technicznym przygotowaniu programów zajęć dla dzieci i młodzieży w różnych przedziałach wiekowych. Jest współtwórcą gier edukacyjnych, głównie w zakresie tworzenia koncepcji oraz level-designu. Tworzy produkty edukacyjne skierowane do dzieci i młodzieży.

# GRY edukacyjne

Gry dydaktyczne są szczególnie atrakcyjne dla uczniów i uczennic, ponieważ odnoszą się do ich zainteresowań i pasji. Właściwie wykorzystana gra planszowa lub mechanika gry może nie tylko uprościć proces kształcenia, ale także sprawić, aby był bardziej angażujący i motywujący dla dzieci.

Myśląc o wprowadzeniu gry edukacyjnej do swojego warsztatu pracy lub planując stworzenie własnej uproszczonej gry, należy wziąć pod uwagę pewne istotne aspekty związane z projektowaniem gier.

Najważniejsze będą 4 elementy: mechanika, rys fabularny, estetyka oraz konstrukcja. Mechanika to w uproszczeniu to, jak w grę się gra, jakie są jej zasady. Przykładowo w grze karcianej "w wojnę" zawsze wygrywa wyższa karta. Gra się kończy, kiedy ktoś straci wszystkie karty na ręce. Większość gier ma bardziej skomplikowa-

ną mechanikę, ale wybierając grę na potrzeby edukacyjne, warto zacząć od prostszych rozwiązań (np. bingo, memory, statki).

Drugim elementem jest estetyka. Warto, żeby karty czy plansza przykuwały wzrok, ale i były przejrzyste.

Z estetyką wiąże się konstrukcja - czy potrzebujemy do gry kostek, kart, żetonów, planszy itp.

Ostatnią, bardzo ważną, częścią tworzenia gry, jest (choć nie zawsze musi być wyraźny) rys fabularny. Może nawiązywać do zainteresowań dzieci i sprawiać, że gra będzie "na czasie".



Pomyśl o grze, w którą sam lubisz grać. A następnie pomyśl, jakie ma walory edukacyjne i jak jej mechanikę można wykorzystać przy nauczaniu wybranego tematu.

Wybieramy różne gry, bo lubimy w nich różne elementy:

1. Biegłość, czyli zdobywanie nowych umiejętności (specjalizacja).
2. Współzawodnictwo, czyli możliwość walki o laur zwycięzcy.
3. Emocje, które wiążą się z wyzwaniami podejmowanymi w grze oraz rysem fabularnym.



Dzięki grom łatwiej jest wytłumaczyć procesy zachodzące w społeczeństwie.

# EDUKACJA MEDIALNA

**Kompetencje medialne powinny** być rozwijane w trakcie procesu kształcenia, od najmłodszych etapów edukacyjnych. W końcu posiadanie krytycznego podejścia do mediów odnośnie ich jakości i treści czy świadomość w zakresie zagadnień związanych z prawami autorskimi są nieodzownym elementem funkcjonowania we współczesnym społeczeństwie.

## Program języka polskiego „Gra w klasy” – założenia w kontekście edukacji medialnej

Edukacja języka polskiego w programie *Gra w klasy* oparta została na tzw. narracjach, czyli partiach materiału, które spięte zostały wspólnym tematem. Jest to również element budowania zaangażowania uczniów i uczennic w proces nauczania poprzez nawiązywanie do elementów bliskich uczniom i uczennicom. Liczba godzin w narracjach nie jest równa. Każda narracja opiera się na realizacji projektu. Zwracano przy tym szczególną uwagę na:

- rozwinięcie umiejętności korzystania ze źródeł wiedzy (w tym innowacyjnych) i nowoczesnych sposobów jej przyswajania,
- rozwinięcie umiejętności w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych i rozwinięcie umiejętności korzystania z nich,
- wzbudzenie poczucia odpowiedzialności za swój proces kształcenia poprzez usamodzielnianie uczniów i uczennic w rozumieniu mediów,
- rozwijanie umiejętności współpracy i komunikacji,
- uczenie się przekładania teorii na praktykę.



**GRA W KLASY**  
ROZWÓJ BEZ GRANIC

2-3 grudnia 2010 roku została uchwalona deklaracja brukselska w sprawie edukacji medialnej.

Edukacja medialna jest określona tam jako „zdolność do korzystania z mediów, rozumienia i krytycznej oceny różnych aspektów mediów i ich treści oraz porozumiewania się w różnych kontekstach”

„Celem umiejętności korzystania z mediów jest zwiększenie świadomości ludzi w zakresie wielu form wiadomości medialnych, które napotykają w codziennym życiu. Wiadomościami medialnymi są programy, filmy, obrazy, teksty, dźwięki i strony internetowe przekazywane

za pośrednictwem różnych form komunikacji. Zalecenia deklaracji brukselskiej w zakresie edukacji medialnej obejmują: prowadzenie działań na rzecz edukacji medialnej (w tym rozwój i promocja różnorodnych metod dydaktycznych, zapewnienie środowiskom szkolnym i społecznym wyposażenia dostosowanego do praktyk w zakresie edukacji medialnej), rozwój kompetencji medialnych wszystkich obywateli, promowanie dostępu obywateli do edukacji medialnej oraz działania polityczne na rzecz edukacji medialnej.

Uchwalona z udziałem UNESCO Deklaracja z Fezu

w ramach I Międzynarodowego Forum Kompetencji Medialnej i Informacyjnej, Fez, Maroko, 15-17 czerwca 2011 r. określa, że „kompetencja medialna i informacyjna stanowi podstawowe prawo człowieka i jest niezbędnym warunkiem podniesienia jakości życia oraz zrównoważonego rozwoju społecznego, gospodarczego i kulturalnego”.



**Małgorzata Bazan** - nauczycielka języka polskiego, Ukończyła podyplomowe Studia Wiedzy o Kulturze Polskiej Akademii Nauk oraz Podyplomowe Studia dla Nauczycieli „StArt!” w Warszawskiej Szkole Filmowej. Współpracowała ze Stołecznym Centrum Edukacji Kulturalnej (prowadzenie zajęć z edukacji filmowej). Autorka scenariuszy lekcji w ramach projektu Filmoteka Szkolna.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# JAK ZARAZIĆ BAKCYLEM CZYTANIA



## Atrakcyjne formy pracy z książką

Celem pracy z książką powinno być: przekazanie uczniom zestawu umiejętności czytania, wyrobienie nawyku i ochoty sięgania po książki oraz rozwijanie pasji czytania.

W tym celu możemy skorzystać z różnych metod nauczania: tworzenie uczniowskiej listy best-sellerów, wystawy nowości, współudział w wyborze lektur, nawiązanie korespondencji z żyjącym autorem, konkurs na scenariusz filmowy/czytanie aktorskie, praca z e-bookiem lub [mimyczytać.pl](http://mimyczytać.pl)

### Zofia Karaszewska

Absolwentka Wydziału Polonistyki i Kulturoznawstwa na Uniwersytecie Warszawskim oraz studiów podyplomowych "Zarządzanie w Kulturze" na Wydziale Zarządzania UW. Laureatka programu dla młodych przedsiębiorców "Młodzi w Biznesie". Doradca czytelniczy i coach literacki w Bibliocreatio, firmie tworzącej kolekcje książkowe na indywidualne zamówienie oraz zajmującej się promocją literatury. Twórczyni kampanii społecznych promujących czytelnictwo "Czytaj zobacz więcej" i "Czytam sobie", organizatorka książkowych spotkań dla dzieci "Czytanie w trawie". Autorka artykułów i audycji radiowych poświęconych książkom. Aktualnie pracuje w portalu [Lubimyczytać.pl](http://Lubimyczytać.pl) oraz prowadzi dział książki w magazynie Elle.

Czytanie aktywizuje pięciu obszarów kompetencyjnych: komunikację, odpoczynek, inteligencję emocjonalną, koncentrację i emocje.

W zakresie komunikacji, czytanie poszerza doświadczenia językowe, rozwija słownictwo, uczy wyrażać myśli i rozumieć sposoby mówienia innych ludzi. Czytanie kształtuje umiejętność samodzielnego myślenia i formułowania myśli – kompetencje niezbędne do właściwego funkcjonowania społecznego.

Nie można też zapominać o obszarze odpoczynku. Są dzieci, które mają spore trudności ze zrelaksowaniem się, wyciszeniem i odpoczynkiem od nadmiaru stymulacji i wrażeń. Czytanie książek to jeden z najlepszych

sposobów relaksu.

Jeśli chodzi o inteligencję emocjonalną, to samodzielne czytanie wymaga od dziecka wysiłku oraz wytrwania w nim dla osiągnięcia celu (przeczytania książki do końca). Tak więc kontakt z literaturą wyrabia w dziecku cierpliwość i umiejętność oczekiwania na nagrodę odroczoną w czasie.

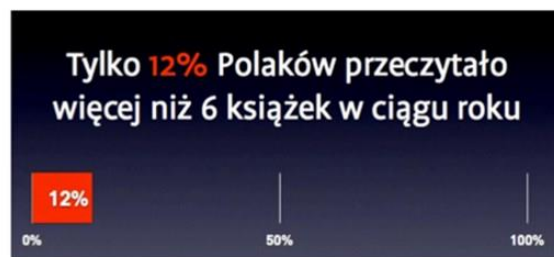
Ważny jest też rozwój obszaru koncentracji. Dzieci bywają niespokojne i nadmiernie pobudzone. Nieumiejętność skupienia się na rzeczach istotnych sprawia, że stają się niepewne siebie i trudno znoszą porażki.

Ogromne i nie do przecenienia są zasługi literatury w rozwijaniu emocjonalnym dzieci. Czytanie odpowiednich książek jest

polecane jako forma leczenia psychoterapeutycznego dzieci nieśmiałych, nadmiernie agresywnych, z szeroko pojętymi trudnościami w rozwoju emocjonalno-społecznym. Czytanie uczy empatii i wrażliwości.

### Jak zachęcić do czytania

Przepis na zarażenie swoich uczniów bakcylem czytania wcale nie jest trudny, choć wymaga pewnego zaangażowania od nauczyciela. Poznajmy indywidualne upodobania uczniów - na pewno znajdzie się na rynku pozycja właśnie dla nich. Pokażmy, że książki pomagają osiągnąć sukces. I, przede wszystkim, udowodnijmy (na swoim przykładzie), że czytanie to przyjemność



Aż 56% Polaków nie zagląda do żadnych książek, nawet kucharskich czy słowników. 46% nie czyta choćby krótszych tekstów, artykułów lub opowiadań. Książek nie czytają nawet najlepiej wykształceni.

ani jednej książki w ciągu ostatniego roku nie przeczytało aż:  
25% osób z wykształceniem wyższym  
33% uczniów i studentów

### Kto i co może pomóc?

Szkoła – podstawowe miejsce pracy z tekstem  
Biblioteki publiczne i szkolne  
Mass media i nowe media  
Digitalizacja i upowszechnianie zasobów

Raport z badań Biblioteki Narodowej

**Samodzielne czytanie** rozwija wyobraźnię, wzbogaca słownictwo, ale uczy też czegoś niezbywalnego - **samodzielnego myślenia.**



Zmiany w modelach komunikacji społecznej, wywołane przez rozwój technologiczny, wymuszają korzystanie nowych technologii.



Czas i przestrzeń, w których mieszają się wymiary **edukacyjny, twórczy i produkcyjny**.

## Przykłady tematów warsztatów Medialabu

**Arduino** - warsztaty tworzenia własnych urządzeń elektronicznych. Celem warsztatów jest opanowanie podstaw elektroniki i programowania mikrokontrolerów, dające podstawy wiedzy o tym, czym jest interakcja między człowiekiem a urządzeniem elektronicznym.

**Field recording, sound design i sampling** - warsztaty tworzenia muzyki elektro oraz hip hopu.

**Open Street map** - warsztaty tworzenia interaktywnej, otwartej mapy internetowej wybranej okolicy.

**Video** - warsztaty tworzenia filmu w oparciu o otwarte oprogramowanie.

**Paulina Jędrzejewska** - prezeska Fundacji Culture Shock, która działa w dziedzinach związanych z kulturą i edukacją: sztuką w przestrzeni publicznej, nowymi technologiami, edukacją kulturalną i designem. Jako pierwsza w Polsce od trzech lat realizuje warsztaty Medialabu, których adresatami jest młodzież ze środowisk defaworyzowanych w Warszawie. W ramach warsztatów Medialabu współprowadziła zajęcia z programowania na platformie Arduino.

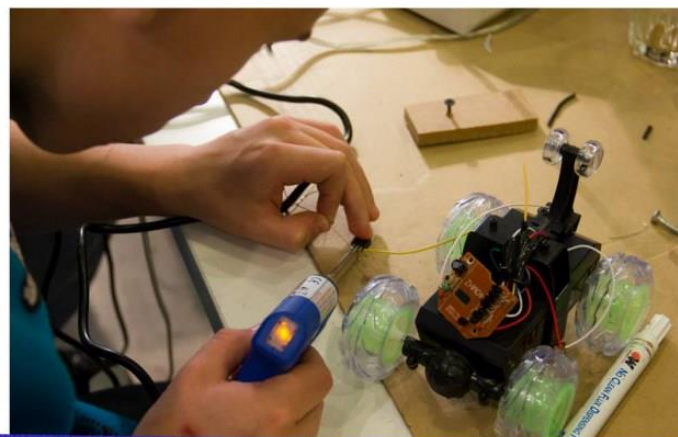
# JAK MEDIALAB pomaga zrozumieć świat?

**Młodzież sprawnie porusza się w świecie sieci**, ale głównie jako end-userzy podsuniętych im technologii, najczęściej komercyjnych. W tradycyjnie pojmowanej edukacji brak miejsca na przedstawienie **podstaw funkcjonowania współczesnych technologii**, co jest związane z tempem rozwoju i zmian.

Elementarne kompetencje pozwalające na bierne korzystanie z narzędzi komunikacji, użytkownicy, szczególnie młodzi, nabywają naturalnie - w praktyce. Medialab wychodzi naprzeciw potrzebom współczesnych ludzi i uczy poprzez zabawę i eksperyment jak świadomie poruszać się w cyfrowym świecie. Staje się jedną z podstaw pozwalających na swobodne poruszanie się w kulturze.

**Zmiany w modelach komunikacji społecznej, wywołane przez rozwój technologiczny**, wymuszają korzystanie z nowych technologii. Podstawowe kompetencje cyfrowe (a szerzej technologiczne) stają się jedną z podstaw pozwalających na swobodne poruszanie się w kulturze.

Medialab odrzuca hierarchię, sztywne ramy i podział na dziedziny wiedzy. To czas i przestrzeń, w których mieszają się wymiary edukacyjny, twórczy i produkcyjny. To sytuacja interdyscyplina.



"Każda wystarczająco zaawansowana technologia jest nieodróżnialna od magii". - Arthur C. Clarke



GRA W KLASY  
ROZWÓJ BEZ GRANIC

# PROGRAM

## Gra w klasy: rozwój bez granic

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego – Program Operacyjny Kapitał Ludzki, Priorytet III Wysoka jakość systemu oświaty; Działanie 3.3 Poprawa jakości kształcenia, poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe.

Projekt pt. „Gra w klasy: rozwój bez granic” miał na celu opracowanie dwóch innowacyjnych programów nauczania: dla klas I-III oraz dla klas IV-VI szkoły podstawowej. Obejmują one kompletny pakiet materiałów edukacyjnych (w tym szczegółowe scenariusze zajęć) i są dostępne nieodpłatnie na stronie [www.grawklasy.edu.pl](http://www.grawklasy.edu.pl). W szkołach, które korzystają z powstałych programów, planujemy zwiększyć stopień wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych, a także w szerszym zakresie zaangażować nauczycieli i uczniów w

nauczycieli i uczniów w nowoczesny proces edukacji. Przygotowane programy uwzględniają zróżnicowane potrzeby rozwojowe każdego z uczniów (intelektualne, fizyczne, emocjonalne, twórcze i społeczne). W aspekcie metodycznym, dwiema najważniejszymi cechami stworzonych programów zajęć są interdyscyplinarność i indywidualizacja nauczania. Obie są bardzo trudne do realizacji w tradycyjnie prowadzonej klasie szkolnej przede wszystkim ze względów organizacyjnych. Interdyscyplinarność oznacza tworze-

nie zadań łączących wiedzę i kompetencje z przynajmniej dwóch odrębnych dziedzin wiedzy.

Na stronie [grawklasy.edu.pl](http://grawklasy.edu.pl) dostępne są bezpłatnie wszystkie materiały, scenariusze i skrypty, a także baza danych, którą można pobrać i zainstalować lokalnie w danej placówce. Po instalacji bazy danych, dostępne są m.in. funkcje tworzenia własnych kont użytkowników, edycja i tworzenie scenariuszy.

### O indywidualizacji nauczania w programie

Indywidualizacja nauczania przejawia się pozostawieniem uczniom do wyboru możliwie szerokiej gamy ścieżek, jakimi mogą podążać ucząc się. W stworzonych przez nas programach z pomocą nauczycielom przyjdą zwłaszcza narzędzia informatyczne oraz zastosowane metody dydaktyczne – odwołujące się do różnych stylów, strategii i narzędzi poznawczych – ułatwiają wcielenie indywidualizacji nauczania w praktykę.

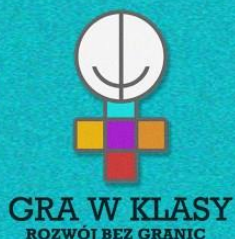


KAPITAŁ LUDZKI  
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY





# Informacje kontaktowe

**Koordynator projektu:** Anna Ejme  
**Beneficjent:** Inicjatywa Rozwoju  
Osobistego Anna Ejme

**Biuro projektu:**  
ul. Wolska 66/39  
01-134 Warszawa

**Telefon do biura:** +48 665 312 958  
e-mail: kontakt@grawklasy.edu.pl  
www.grawklasy.edu.pl

**Partnerzy projektu:**

Dalekowschodnie  
Centrum Kulturalno-Sportowe SOTO

Clever Software

Warszawa 2014



Publikacja dystrybuowana bezpłatnie.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

