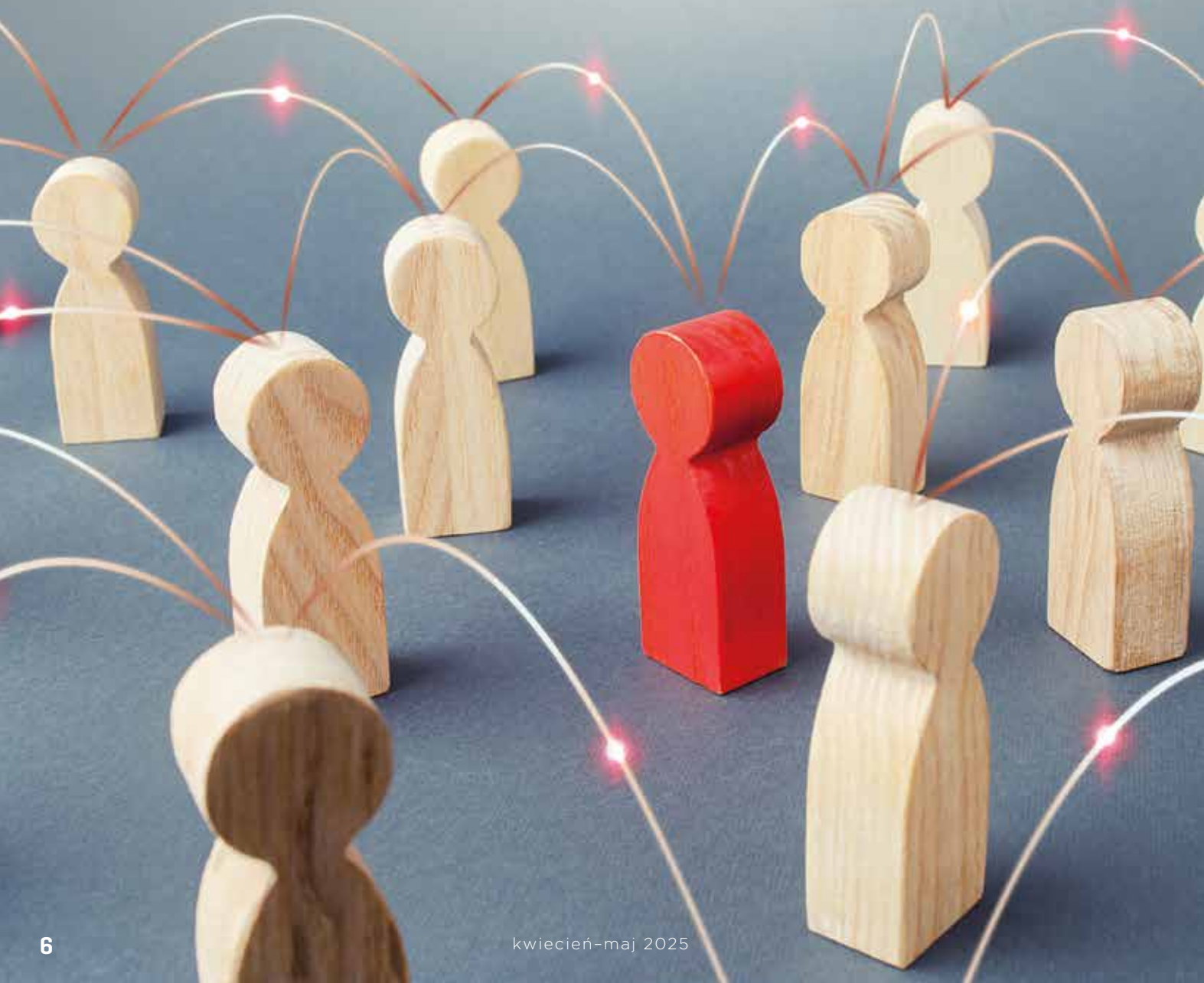


Klasa i ja -

projekt na lekcji wychowawczej

Lekcja wychowawcza to najważniejsza lekcja w tygodniu. Można porozmawiać z uczennicami i uczniami na tematy typowo życiowe, poznać ich punkt widzenia czy zainspirować do podejmowania różnych działań. Chociaż często taka lekcja kojarzy się z nadrabianiem dokumentacji w e-dzienniku czy wyjaśnianiem sporów i waśni, to warto przyrzeć się jej bliżej, by mogła się stać realnym czasem na budowanie relacji, kształtowanie pożądanych postaw i zachowań czy rozwijanie pasji.



Zajęcia z wychowawczynią/ wychowawcą mają wiele zalet: wspierają rozwój osobisty, integrację grupy oraz przygotowują do funkcjonowania w społeczeństwie. Nie oznacza to, że osoba opiekująca się klasą musi teraz dokształcać się w każdej możliwej dziedzinie, aby lekcje były ciekawe i angażujące. Wystarczy wykorzystać dokonania współczesnej pedagogiki, która podkreśla konieczność stosowania aktywizujących metod nauczania umożliwiających uczniom nabywanie kompetencji kluczowych w sposób praktyczny. Jedną z takich metod jest metoda projektu, która pozwala na wieloaspektowy rozwój uczniów poprzez realizację zadań o charakterze badawczym, twórczym lub społecznym. Uczniowie, indywidualnie lub zespołowo, podejmują realizację określonego przedsięwzięcia wymagającego samodzielnego planowania, poszukiwania informacji, podejmowania decyzji oraz prezentacji wyników pracy. J.S. Bruner twierdzi, że w pedagogice metoda ta jest traktowana jako forma nauczania konstruktywistycznego, ponieważ zakłada, że uczniowie konstruują wiedzę poprzez własne doświadczenia oraz aktywny udział w procesie edukacyjnym¹.

Metoda ta jest postrzegana jako skuteczny sposób rozwijania kompetencji XXI wieku, takich jak: myślenie krytyczne, kreatywność, współpraca i umiejętność rozwiązywania problemów.

Pracując tą metodą, należy pamiętać o kilku zasadach:

- ✓ **Uczenie się przez działanie** – uczniowie zdobywają wiedzę

i umiejętności w toku realizacji konkretnych działań, co sprzyja lepszemu zapamiętywaniu i transferowi wiedzy na sytuacje rzeczywiste.

- ✓ **Samodzielność i odpowiedzialność uczniów** – młodzież sama planuje, realizuje i ocenia wyniki swojej pracy, co wzmacnia poczucie sprawczości i autonomii.
- ✓ **Interdyscyplinarność** – projekty mogą obejmować różne dziedziny wiedzy, integrując treści z zakresu nauk humanistycznych, przyrodniczych czy technologii informacyjnej.
- ✓ **Refleksyjność** – proces projektowy kończy się oceną działań, co pozwala uczniom na autorefleksję i analizę zdobytych doświadczeń.

W kontekście lekcji wychowawczej metoda ta przynosi wiele korzyści zarówno w wymiarze edukacyjnym, jak i społeczno-emocjonalnym. Uczniowie uczą się współpracy, negocjacji i zarządzania konfliktami, a więc rozwijają kompetencje społeczne. Samodzielnie wybierają temat i sposób jego realizacji, co zwiększa zaangażowanie i motywację wewnętrzną. Ponadto projekty kształtują postawy obywatelskie – mogą bowiem dotyczyć zagadnień społecznych, ekologicznych czy kulturowych, co sprzyja budowaniu świadomości obywatelskiej. Kolejnym pozytywnym aspektem jest rozwój umiejętności organizacyjnych i zarządzania czasem – uczniowie uczą się planowania i realizacji długoterminowych zadań.

Zespołowy escape room, czyli zagadki zgranej klasy

Jak sprawić, by uczniowie poczuli, że są zespołem? Jak nauczyć ich współpracy, logicznego myślenia i skutecznej komunikacji? Odpowiedź może kryć się w nietypowym pomysle – klasowym escape roomie.

Escape room (czyli pokój zagadek) to miejsce, w którym uczestnicy, działając zespołowo, muszą rozwiązać serię logicznych łamigłówek, aby osiągnąć określony cel – otworzyć tajemniczą skrynię, odnaleźć klucz lub wydostać się z zamkniętego pomieszczenia. Rozwiązując zagadki, uczniowie uczą się współpracy, kreatywnego myślenia i podejmowania decyzji pod presją czasu. Nie jest to zwykła gra – to wyzwanie, które stawia przed uczniami szereg zadań wymagających zaangażowania, logiki i umiejętności pracy zespołowej. Ma ona na celu:

- ✓ integrację klasy poprzez wspólne działanie i podejmowanie wyzwań,
- ✓ rozwijanie umiejętności logicznego myślenia i kreatywności,
- ✓ naukę współpracy i skutecznej komunikacji w grupie,
- ✓ budowanie odpowiedzialności i samodzielności uczniów w realizacji projektu,
- ✓ zwiększenie zaangażowania i motywacji do pracy zespołowej poprzez zabawę².

LEKCJA PROJEKTOWA NR 1

Od czego zacząć? Najpierw należy rozplanować czas na kilka godzin wychowawczych. Podczas pierwszej lekcji wychowawczej nauczycielka/ nauczyciel zabiera uczniów w świat escape roomów. Opowiada im wymyśloną historię, np. o detektywach rozwiązujących zagadkę tajemniczego morderstwa; o podróżnikach, którzy muszą odnaleźć klucz do sekretnej komnaty lub o grupie naukowców uwięzionych w laboratorium z groźnym wirusem. Po krótkim wprowadzeniu wychowawczynie/

wychowawca zachęca uczniów do wyboru tematu za pomocą „burzy mózgów”. Możliwości są nieograniczone, np.:

- ✓ Detektywistyczna sprawa kryminalna – klasa staje się zespołem śledczych, którzy muszą rozwiązać tajemnicę.
- ✓ Zamek zagadek – uczniowie wcielają się w poszukiwaczy skarbów uwięzionych w zamku średowiecznego władcy.

- ✓ Ostatni na Ziemi – grupa biologów musi ocalić sadzonki roślin, zanim skończy się tlen.

Po wyborze tematu uczennice i uczniowie dzielą się na zespoły, w ramach których samodzielnie dokonują podziału ról do następujących zadań:

- ✓ Projektanci zagadek – twórcy wyzwań, szyfrów i ukrytych wskazówek.
- ✓ Dekoratorzy i organizatorzy przestrzeni – osoby odpowiedzialne za scenografię i atmosferę pokoju.

- ✓ Mistrzowie gry – prowadzący, którzy będą nadzorować przebieg zabawy.

- ✓ Testerzy – osoby, które przetestują zagadki przed premierą gry, sprawdzając ich poziom trudności.

W obrębie grupy młodzi ludzie muszą też ustalić, co należy przynieść na kolejną lekcję (kartki do kodów, wydrukowane szyfry, kolorowe karteczki, kartony do aranżacji sali, farby, pudełko, skrzynka).

LEKCJA PROJEKTOWA NR 2

Na kolejnych zajęciach zaczyna się praca w zespołach. Uczennice i uczniowie pracują nad stworzeniem serii wyzwań, które uczestnicy gry będą musieli rozwiązać. Wymyślają szyfry, ukrywają wskazówki w książkach, kodują wiadomości w tajemniczych symbolach. Tymczasem dekoratorzy pracują nad tym, by zamienić zwykłą salę lekcyjną w zupełnie nową

przestrzeń. Z pomocą kartonów i innych rekwizytów tworzą magiczny świat, który wciągnie uczestników w zabawę. Zadaniem testerów jest sprawdzenie, czy zagadki są wystarczająco trudne, ale jednocześnie możliwe do rozwiązania; czy wszystkie wskazówki prowadzą do celu; czy koleżanki i koledzy będą musieli współpracować, by odnaleźć klucz do tajemnych drzwi. Jeśli trzeba, dokonują poprawek.

LEKCJA PROJEKTOWA NR 3

Następne zajęcia to czas na najważniejszy moment – finałową rozgrywkę. Grupa zaczyna szukać wskazówek. Każda odpowiedź prowadzi do kolejnej – trzeba otworzyć zamek, znaleźć zaszyfowaną wiadomość, odgadnąć kod. Tylko współpraca pozwoli na ukoń-

czenie wyzwania. Mistrzowie gry czuwają nad przebiegiem zabawy, udzielając wskazówek, gdy gracze utkną na dłużej. Jeśli grup projektowych jest kilka, należy przeznaczyć na rozgrywkę finałową kolejną lekcję, tak aby wszystkie zespoły mogły przedstawić swoje gry.

LEKCJA PROJEKTOWA NR 4

Warto pamiętać, by po zakończeniu gry przeznaczyć kolejne zajęcia na podsumowanie. Jest to moment na to, by porozmawiać z młodzieżą o tym, jakie umiejętności okazały się kluczowe, jakie towarzyszyły

im emocje, co im się podobało, a co nie. Z perspektywy wychowawcy jest to doskonały czas na to, by spojrzeć na swoich uczniów z innej perspektywy, zobaczyć, jak funkcjonują w grupie i w jaki sposób budują relacje.

Zespół wespół, czyli daj sobie pomoc

Jeśli wychowawczyni/wychowawca klasy nie czuje się jeszcze pewnie w pracy przy projektach, może wykorzystać rozwiązanie, jakim jest projekt interdyscyplinarny. Polega on na połączeniu sił z innymi nauczycielami. Jednym z takich projektów był ten, który łączył treści języka polskiego, języka niemieckiego i zajęć wychowawczych. Za

realizację pomysłu odpowiedzialne były nauczycielki języka polskiego i niemieckiego. Projekt trwał sześć miesięcy, a jego założeniem było zwrócenie uwagi na podstawowe wartości w życiu młodych ludzi oraz kształtowanie kompetencji miękkich i kluczowych. Zajęcia interdyscyplinarne odbywały się raz w miesiącu na wybranych lekcjach języka polskiego, niemieckiego i godzinie wychowawczej, zgodnie z określonymi wcześniej przez prowadzące

zagadnieniami i harmonogramem zajęć.

Jednym z zagadnień, nad którym się pochylono, był szacunek wobec drugiego człowieka okazywany za pomocą słów. Uczniowie nie zdają sobie sprawy z siły wypowiedzanego słowa – zarówno tej pozytywnej, jak i negatywnej. By porozmawiać na ten temat, nauczycielki opracowały cykl zajęć pt. „Słowa krzywdzą! Używaj z rozwagą!”. Aby przybliżyć temat

młodym ludziom poproszono ich o przeczytanie powieści C.S. Lewisa *Opowieści z Narnii. Lew, Czarownica i stara szafa*. Na lekcji podjęto temat relacji łączących rodzeństwo Pevensie, nawiązano do przykrych słów Czarownicy oraz konsekwencji wypowiedzi i zachowań Edmunda. Natomiast na języku niemieckim uczniowie poznali słownictwo związane z rodziną i odnieśli je do powiązań rodzinnych bohaterów powieści. Na zajęciach wychowawczych młodzi ludzie uczestniczyli w warsztatach, które polegały na uświadomieniu im, że słowa mają moc i mogą krzywdzić. Każdy uczeń otrzymał butelkę napętnioną wodą i brokatem, które symbolizowały ludzki mózg. Jeśli człowiek jest obrażany, czuje się szykanowany i nieakceptowany, to w jego głowie panuje chaos myśli – tak jak w „rozpędzonej” butelce, w której wiruje brokat. Jeśli jednak człowiekowi nikt nie dokucza, nie obraża go, to w jego głowie jest spokój, co symbolizuje brokat spokojnie pływający po dnie butelki. Ponadto uczniowie ćwiczyli również w praktyce umiejętność zachowa-

nia się w sytuacjach konfliktowych. Po realizacji całego projektu odbyły się rozmowy z uczniami na temat ich odczuć, refleksji i obszarów do ewentualnej zmiany. Informacje te zostały wykorzystane do poprawek przy konstruowaniu kolejnego projektu.

Przykłady te mogą być potwierdzeniem słów: „Jak się chce, to można”. Warto próbować zaprzysiężnić się z tym sposobem pracy, ponieważ całe pole działań i sprawstwa oddajemy w ręce młodych ludzi. To oni stają się odpowiedzialni za sukces całego przedsięwzięcia, a przecież właśnie o to nam chodzi.

Przypisy:

1. J.S. Bruner, *Kultura edukacji*, tłum. T. Brzostowska-Tereszkiewicz, Universitas, Kraków 2006.
2. K. Borowska-Kalbarczyk, *Escape room w edukacji. Innowacyjna metoda nauczania*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021.

Bibliografia:

1. Borowska-Kalbarczyk I., *Escape room w edukacji. Innowacyjna metoda*

nauczania, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021.

2. Bruner J.S., *Kultura edukacji*, tłum. T. Brzostowska-Tereszkiewicz, Universitas, Kraków 2006.
3. Dewey J., *Doświadczenie i edukacja*, tłum. Z. Kwieciński, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021.
4. Krajewski M., *Metoda projektu w edukacji*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
5. Kossakowska J., Witkowska A., *Gamifikacja w edukacji: Metody aktywizujące w nauczaniu*, Wyd. Difin, Warszawa 2021.
6. Król-Fijewska M., *Sztuka skutecznego porozumiewania się*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2012.
7. Nowak A., *Aktywne metody nauczania w szkole podstawowej i średniej*, Wydawnictwo Edukacyjne, Kraków 2020.
8. Szymańska M., *Zastosowanie escape roomów w edukacji – kształcenie umiejętności logicznego myślenia i współpracy*, Edukacja i Dialog, Warszawa 2021.

Isabella Bartol

Nauczycielka języka polskiego w Szkole Podstawowej nr 5 w Pile, socjoterapeutka, doradca metodyczny w pilijskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli. Swoim doświadczeniem dzieli się na blogu www.polskizklasa.pl. Członek grupy Superbelifrzy RP.

REKLAMA

Mega Misja

Krok po
MegaMoce



Dołącz do MegaMisji dla szkół!

**Rozwijaj kompetencje społeczne
i wspieraj dzieci w świecie pełnym ekranów.**

Wejdź na stronę i zgłoś się do **bezpłatnego**
programu edukacyjnego:



www.fundacja.orange.pl/megamisja

MegaMisja dla szkół to m.in.:

- gotowe scenariusze zajęć;
- nauka poprzez zabawę;
- angażujące metody pracy;
- webinary, inspiracje i społeczność zaangażowanych nauczycieli_ek;
- atrakcyjne nagrody dla szkół.

**Zgłoszenia do 25.04.2025 r.
godz. 12:00**