

FORUM EDUKACYJNE

Szanowni Państwo!

Redakcja „Edukacji” postanowiła udostępnić łamy swojego czasopisma praktykom, dla których edukacja to nie tylko kwestia refleksji naukowej, ale konkretna codzienna praca i misja realizowana w różnych instytucjach. Z pracą tą i wypełnianiem misji wiąże się szereg problemów, których rozpoznanie i zdiagnozowanie może umykać naukowcom, a które warto zaprezentować i poddać dyskusji. Dlatego dział zatytułowany „Forum edukacyjne” dostępny jest dla wszystkich, którzy w dowolnej formie akceptowalnej jako spójny tekst, zechcą się podzielić z czytelnikami swoimi doświadczeniami, przemyśleniami czy propozycjami rozwiązań. Teksty nie będą poddawane recenzji naukowej, a jedynie korekcie stylistycznej i formalnej. Nie będą zatem posiadały odrębnego numeru DOI i nie będą traktowane jako teksty naukowe, ale jako głos różnych środowisk związanych z szeroko rozumianą edukacją – przedszkolną, szkolną i pozaszkolną. Zapraszamy do publikowania własnych tekstów!

SŁAWOMIR MROZEK

W jaki sposób zainteresować młodzież historią własnego regionu, wykorzystując przy tym najnowsze narzędzia i aplikacje internetowe?

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 jako społeczeństwo informacyjne. Czym zatem jest społeczeństwo informacyjne? Żeby odpowiedzieć na tak postawione pytanie, posłużę się wyjaśnieniem socjologa Kazimierza 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.

Z TI korzystają zatem nie tylko nauczyciele informatyki. Od niedawna stosowanie TI na lekcjach jest nawet wskazane. Technologię informacyjną można z powodzeniem wykorzystać na lekcjach historii. W ramach tego przedmiotu TI można zastosować do:

a) rozwijania umiejętności pozwalających na samodzielną pracę intelektualną z materiałem historycznym,

¹ Po raz pierwszy w historii, terminu społeczeństwo informacyjne użył w 1963 r. Japończyk Tadao Umemesamo. W 1964 r. Herbert M. McLuhan nazwał „globalną wioską” zjawisko kurczenia się ziemi w wyniku zmasowanego przepływu informacji, Społeczeństwo informacyjne i informatyczne to wcale nie to samo (2004). Pobrano z <https://naukawpolsce.pl/aktualnosci/news%2C18136%2Cspoleczenstwo-informacyjne-i-informatyczne-wcale-nie-samo.html>.

- b) uczenia rzetelności badawczej,
- c) rozwijania umiejętności poszukiwania, porządkowania, wykorzystania i przechowywania różnego rodzajów informacji².

Dla nauczycieli, którzy podejmą się wprowadzania technologii informacyjnej do dydaktyk własnych przedmiotów dostępna jest szeroka oferta oprogramowania użytkowego i edukacyjnego³ do pobrania na dysk komputera czy smartfona (np. na stronie internetowej Instytutu Pamięi 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, ale także kształcą swoje umiejętności⁴.

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. Szczególnie mocno filmy 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, a także 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 szczegółowe. 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 r., wymusiła na nas korzystanie z TI w ramach zdalnego nauczania (on-line). Większość nauczycieli do 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 pobrać bezpłatnie na smartfona – tak jak powyższe.

Ministerstwo Edukacji Narodowej uruchomiło wtedy m.in. platformę edukacyjną dla nauczycieli – Zintegrowana Platforma Edukacyjna (zpe.gov.pl), na 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 Wszechnica⁵.

Na lekcji historii warto skorzystać z zasobów zpe.gov.pl, np. wyświetlając uczniom na ekranie mapę historyczną omawianego tematu lub ciekawą fotografię.

Do narzędzi internetowych wykorzystywanych przez nauczycieli i uczniów zaliczamy także, oprócz wspomnianych wcześniej komunikatorów i aplikacji do komunikowania się

² H. Batorowska (2001). *Technologia informacyjna w kształceniu ogólnym: wybrane zagadnienia dla dyrektorów, nauczycieli i bibliotekarzy szkolnych*. Kraków: Wydawnictwo i Poligrafia Zakonu Pijarów, s. 35.

³ *Ibidem*, s. 36.

⁴ A. Ausz i M. Ausz (2011). Metody nauczania historii a multimedia: Możliwości zastosowania komputera w metodzie projektów – teoria i praktyka. *Wiadomości Historyczne: czasopismo dla nauczycieli*, 3, s. 21.

⁵ Wszechnica jest wspólną inicjatywą pozarządowej organizacji Fundacja Wspomagania Wsi i wyższej uczelni Collegium Civitas, które wspólnie pragną pomóc mieszkańcom wsi i małych miast.

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, Google Slides, Canva), programy graficzne (np. GIMP, Inkscape) i aplikacje Google (m.in. Google Drive – wirtualny dysk, Google Classroom).

Internet to olbrzymi zasób informacji dostępny praktycznie dla każdego. Dzięki dostępowi do Internetu możemy, nie wychodząc z domu, napisać zadanie, esej, rozprawkę, korzystając z e-booków, a także zdigitalizowanych tradycyjnych publikacji papierowych (czasopism, książek, map, zdjęć etc.) 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 r. w Los Angeles⁶. W zasobach elektronicznych archiwum możemy znaleźć np. wideorelację ukazującą biecki sztetl przed wybuchem II wojny światowej. Omawiając tematykę historii Żydów, możemy ten krótki film wyświetlić uczniom, a tym samym zachęcić ich do sięgnięcia do tego typu źródła.

Internet jest nie tylko źródłem informacji, może również wpłynąć na rozwój nauczycieli, pobudzenie ich kreatywności, a tym samym przyczynić się do 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, na których prezentowaliby wydarzenia z przeszłości, okraszone wywiadem z lokalnym świadkiem historii. Jeśli temat byłby ogólnopolski i mieliby wystarczająco dużo subskrypcji, mogliby za swoje publikacje otrzymywać pieniądze, a następnie przeznaczyć je na realizację nowych pomysłów, innowacje i dalszy rozwój kanału historycznego.

Ostatnimi czasy modne stały się rajdy, gry miejskie i zajęcia terenowe. Instytut Pamięci Narodowej co jakiś czas na swojej stronie internetowej przedstawia propozycje takich gier (niektóre 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. Tam uczestnicy gry biorą udział w rywalizacji polegającej na wykonywaniu zadań sprawdzających wiedzę historyczną⁷.

Prawie w każdym dużym mieście organizowane są tego typu gry miejskie. Większość dotyczy wydarzeń z wojny polsko-bolszewickiej czy II wojny światowej, chociaż ostatnio pojawiły się i te związane z polską kulturą i nauką, m.in. z działalnością Ignacego

⁶ „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 r. założył w Los Angeles Fundację Zapisu Historii Ocalonych z Shoach. 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”. T. Urzykowski, Niezwykłe archiwum Stevena Spielberga w Muzeum Historii Żydów Polskich. *Gazeta Wyborcza* z 22.10.2013 r.

⁷ edukacja.ipn.gov.pl [odczyt z dnia 28.05.2022 r.].

Łukasiewicza – gra miejska „Tajemnica Łukasiewicza”⁸ oraz Wirtualny *escape room* „Historia przemysłu naftowego – Ignacy Łukasiewicz” (Biblioteka Pedagogiczna w Gorlicach)⁹.

W Nowym Sączu zorganizowano dwie gry miejskie i terenowe – „Tajemnica Nowego Sącza”¹⁰ oraz „Na tropie Bolesława Barbackiego” – z okazji 130. rocznicy urodzin i 80. rocznicy śmierci sądeckiego artysty (w 2021 r.)¹¹.

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 wychowanków historią naszego regionu czy 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 postaci historyczne, pomagają lepiej zrozumieć i niejako doświadczyć wydarzeń z przeszłości. Gry terenowe i miejskie przyczyniają się ponadto do integracji grupy (klasowej), która jednoczy się wokół wspólnego celu, w realizacji misji, wykonaniu konkretnego zadania.

Zastosowanie TI na lekcjach historii nie może zastąpić klasycznej lekcji, ale może ją urozmaicić i zaciekawić uczniów, pomóc w utrwaleniu wiadomości w przystępny sposób. Wszystko zależy od nauczyciela, grupy, z którą współpracuje, narzędzi TI, jakimi dysponuje, umiejętności pracy z aplikacjami internetowymi oraz pomysłu na realizację lekcji. Rozszerzając wachlarz naszych możliwości, możemy pobudzić naszą kreatywność, stając się wzorem dla wychowanków, którzy mogą znacznie się rozwinąć i włączyć w pielęgnowanie tradycji i kultury przodków, dzieląc się własnymi pomysłami i realizując wspólny cel – ocalenie od zapomnienia dla przyszłych pokoleń.

⁸ <http://gramiejska.pl/index.php?id=411&gra=2013-06-07> [odczyt z dnia 28.05.2022 r.].

⁹ <https://www.pbwnowysacz.pl/aktualnosci-gorlice/historia-przemyslu-naftowego-ignacy-lukasiewicz-konkurs/> [odczyt z dnia 28.05.2022].

¹⁰ https://www.kroczek.org/gry-miejskie-i-terenowe,292.html?miejsce_wyjazdu=1 [odczyt z dnia 28.05.2022 r.].

¹¹ <https://krakow.ipn.gov.pl/pl4/aktualnosci/152482,Nowy-Sacz-Gra-miejska-Na-tropie-Boleslawa-Barbackiego.html> [odczyt z dnia 28.05.2022 r.].

LECH TARNAWCZYK

Gry antypedagogiczne. Sprawozdanie z realizacji stażu na stopień nauczyciela dyplomowanego**Wstęp**

Długo zastanawiałem się, jaka jest istota stażu na stopień nauczyciela dyplomowanego. Podążając za wskazówkami autorki „Vademecum awansu zawodowego nauczycieli” Beaty Rechnio-Kołodziej, doszedłem do wniosku, że w przeciwieństwie do stażu na stopień nauczyciela mianowanego, teraz muszę wykazać się nie tyle wywiązywaniem się z oczywistych obowiązków, ale czymś więcej – innowacją. Jako że jestem zafascynowany antypedagogiką i od lat tworzę gry planszowe i wyobraźni, postanowiłem, że to właśnie one staną się przedmiotem i swoistym celem mojego stażu. Kiedy jednak przyszło mi wpisywać formy realizacji poszczególnych zadań niezbędnych dla realizacji stażu w utarte oznaczone paragrafami table, uderzył mnie brak struktury. Brakowało między nimi synergii. Postanowiłem wtedy odrzucić stereotypową tabelę, za cel przyjąłem wynikające z Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 26 lipca 2018 r. w sprawie uzyskiwania stopni awansu zawodowego przez nauczycieli wymaganie – innowację (Gry – antypedagogika w konwencjonalnej szkole; § 8 3.4a), a pozostałe wymagania uczyniłem formami jej realizacji. Całość wpisałem w „zegar” i tak oto powstał mój okrągły plan rozwoju zawodowego. Staż rozpoczął się od „godziny 12” wewnątrzszkolnym szkoleniem dla rady pedagogicznej pod tytułem „Gry w antypedagogice”. Było to zarazem przedstawienie innowacji do zaopiniowania jej przez grono nauczycieli. Następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara nastąpić miało przeprowadzenie dwóch rocznych cykli warsztatów (w których każde zajęcia były lekcjami otwartymi) i wypożyczanie moich autorskich pomocy dydaktycznych, co spełnia wymaganie dzielenia się wiedzą i doświadczeniem z innymi nauczycielami (§ 8 3.2). By wywiązać się z pierwszej części wymagania – jakim jest wykorzystanie metod aktywizujących uczniów oraz narzędzi multimedialnych i informatycznych sprzyjających procesowi uczenia się (§ 8 3.1) – jako nadrzędną metodę aktywizującą, do mimochodem stosowanych podczas warsztatów: żartu, anegdoty, projektu, wolności, konsekwencji, zaskoczenia, spersonalizowania, oceniania np. oceną 7, zastosowałem innowacyjną metodę – grę. W zamyśle każdy uczestnik moich zajęć miał stworzyć z pomocą arkusza kalkulacyjnego mechanikę do własnej gry, a więc i ta informatyczna część wymagania została tutaj spełniona. „Około godziny 8:00” nadeszło podsumowanie cyklu warsztatów – poszerzenie zakresu działań szkoły (§ 8 3.3) – w formie turnieju, mojej najtrudniejszej z gier, jakie popełniłem. Cały staż zakończyć i zarazem podsumować miał zaś artykuł (§ 8 3.4d) opublikowany przez moją macierzystą uczelnię Akademię Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej. Plan, jaki sobie założyłem, zniweczyła jednak pandemia, a konkretnie lockdown, który nie pozwolił mi dotąd przeprowadzić ani jednego pełnego cyklu warsztatów. Przejście z nimi na formę zdalną byłoby zaprzeczeniem ich idei – spotkania. Moi podopieczni świetnie to zrozumieli i pod moim patronatem, wypożyczając pomoce, samodoskonalili się także poza murami szkoły. Uważam to za mój największy „antypedagogiczny” sukces. Nadmienić muszę, że ta sama grupa w niemal niezmiennym składzie już trzeci raz pomimo tych trudności wyraziła chęć udziału w zajęciach, co dobitnie odzwierciedliła przeprowadzona w ostatnim czasie ewaluacyjna ankieta.

Antypedagogikę wybrałem dlatego, że odczarowuje proces uczenia się. Jej głównym założeniem jest twierdzenie, że nikogo nie można niczego nauczyć ani też przekazać żadnych umiejętności. Wskazuje na to, że nauka jest procesem wewnętrznym i rolą nauczyciela nie jest magiczne wlewanie oleju do głowy, ale stworzenie dla tej nauki odpowiednich warunków. Nie każdy zdaje sobie z tego sprawę, ale szkoła w obecnej formie jest przesiąknięta antypedagogiką. To Maria Montessori wprowadziła do niej małe stoliki i krzeselka, z których obecnością w klasach nikt dziś nie polemizuje... Forma, jaką jest gra, wpisuje się w te założenia idealnie. Każda gra czegoś uczy, problem polega na tym, że nie zawsze tego, czego byśmy pedagogzy/rodzice chcieli. Dlatego zdecydowałem się na użycie na moich warsztatach głównie gier, które sam na ich potrzeby stworzyłem, lub co najmniej znam od podszewki. To w nie starałem się przelać to, czego chciałbym by uczestnicy moich zajęć się nauczyli, tj. wygrywania i przyjmowania porażek, dokonywania wieloczynnikowych ewaluacji, a także zarządzania ryzykiem. Wszystko to w bezpiecznej atmosferze śmiesznej, przygodowej lub nawiązującej do lubianego przez uczniów uniwersum gry.

Wybrałem antypedagogikę, ponieważ uważam, że szkoła nie uczy bardzo ważnej prawdy.

W przeciwieństwie do np. promowanych szeroko w szkole szachów, moje „antypedagogiczne” gry uzmysławiają bowiem, że nawet jeśli posiada się wszelkie wymagane środki, przewagę i predyspozycje, nadal można ostatecznie przegrać, lub wygrana przyniesie nam zwycięstwo jedynie pyrrusowe.

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 26 lipca 2018 r. w sprawie uzyskiwania stopni awansu zawodowego przez nauczycieli § 8 3.4a tj. Opracowanie i wdrożenie programu, innowacji lub innych działań dydaktycznych, wychowawczych, opiekuńczych lub innych związanych z oświatą, powiązanych ze specyfiką szkoły, w szczególności na rzecz uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Innowacja, jakiej się podjąłem, jest innowacją metodyczną mającą na celu „nauczenie” dzieci wygrywania, przyjmowania porażek, dokonywania wieloczynnikowej ewaluacji swoich strategii oraz zarządzania ryzykiem. Polega na zastosowaniu na warsztatach gry – jako metody aktywizującej do samodoskonalenia się w nabywaniu przemyślanych w moich pomocach dydaktycznych umiejętności. Jest skierowana do uczniów szkół podstawowych na każdym etapie edukacji.

Przygodę z grami zawsze zaczynam od przypomnienia uczestnikom, choć dla niejednego ucznia jest to nowością, starych gier logicznych rozgrywanych na zwykłych kartkach papieru. Okręty, piłkarzyki, cztery w rzędzie czy kropki dają się rozgrywać nawet na niedługiej przerwie między lekcjami, a fantastycznie wprowadzają w zagadnienia przewidywania kolejnych ruchów i zorientowania się w przestrzeni poprzez podawanie współrzędnych. Pierwszymi grami mojego autorstwa, które wprowadzam, są Śmiganka i Świetlicowa gra edukacyjna – bezmózgi w natarciu.

Śmiganka jest irytującą grą, w której do samego końca nie wiadomo, kto wygra. Rywalizację prowadzi się w zespołach (łatwiej w nich radzić sobie z przyjęciem ewentualnej porażki), w których każdy uczestnik drużyny ma swoje unikalne umiejętności i konkretną grupową funkcję, między innymi lidera. Bezmózgi są zaś prostą grą detektywistyczną, z bezmózgimi zombie w roli głównej, opartą na zasadach gry mafia, ale o zredukowanej losowości wymuszającej pewną dozę dedukcji i uczącą demokratycznego rozwiązywania

kwestii spornych. Jest to zdecydowanie gra, w której posiadanie mózgu jest dodatkowym atutem.

Następna jest (nie moja) gra Wilki i owca, która jest swoistym wstępem do gry w szachy. Uczy ona przewidywania ruchów, ale nie jednego przeciwnika, a całej formacji. Każdy uczestnik moich zajęć obowiązkowo musi opanować bezbłędną grę formacją wilków i jako pracę domową dostaje wyzwanie ogrania rodziców.

Po zmaganiach z wilczą sforą na tapet biorę pierwszą grę z zarządzaniem ryzykiem – Szermierkę. Pojedynki są krótkie, ale pod uwagę należy w nich brać kilka współczynników. W grze są to punkty walki, które zdobywa się poprzez bezbłędnie wykonane akcje w ataku (nawet jeśli przeciwnik nie został w ich wyniku raniony). Służą one zmniejszeniu trudności kolejnych wyprowadzonych ataków. Zdobyć można je także, stosując niezadające obrażeń akcje szermiercze. Kolejnym współczynnikiem jest przewaga – kto ją uzyska, staje się automatycznie atakującym w następnej turze, analogicznie do punktów walki inicjatywę przejmuje się w wyniku udanej akcji, ale w obronie. Tu także otrzymanie rany spowodowanej np. bardzo silnym ciosem przeciwnika, nie świadczy o tym, że akcja obronna nie była najlepszą możliwą.

W grze liczą się również siła ataku i obrony, których różnica w zależności od wybranej akcji szermierczej będzie mogła skutkować obniżeniem wytrzymałości przeciwnika. Gdy wytrzymałość przeciwnika spadnie do zera, pada on nieprzytomny i pojedynek uznaje się za zakończony. Jest to jednak dość rzadki sposób wygrywania... W grze są uniki i parowania, ciosy silne i precyzyjne, kontrataki, a także, możliwe w każdej turze, wymagające jednak wyrzucenia kością szóstki, skutkujące natychmiastowym zwycięstwem wytrącenia broni. Wszystko to sprawia, że turlanie kostek przy tej grze nie jest już czysto losową czynnością, a uczestnicy uczą się walczyć do końca.

Po dłuższych przerwach, np. spowodowanych feriami zimowymi, z reguły dla rozpędu robię dwa kroki wstecz i proponuję uczestnikom bardzo losową, ale niedającą tego po sobie poznać, grę Wojownicy z piwnicy, w której uczniowie wcielają się w narysowane przez siebie piwniczne stworzenia, które od niepamiętanych już przez pradziadka czasów toczą w czeluściach zakurzonej i zagrzybionej piwnicy zażarte pojedynki. Każda walka toczy się na szachownicy, ale za każdym razem w nieco innej scenerii porzucanych gratów. Podobnie jak w Szermierce, jest tu duży wybór możliwości ataków, a także sposoby w tym przypadku – przedmioty – zmniejszające nieco losowość. Są nimi słoń przedwojennych ogórków, przegniłe laczki, przerdzewiała łopata, wyszczerbione grabie, laska pradziadka i dziurawy garnek. Nagrodą w turnieju piwnicznych zakapiorów jest zaś przekazywany z honorami kolejnym zwycięzcom bezużyteczny artefakt – zaśniedziały klucz do pustej skrzyni. To bardzo ważna lekcja, gdyż pokazuje, że samo uczestnictwo, zabawa jest wystarczającą nagrodą nawet w rywalizacji. Wojownicy z piwnicy są więc przypomnieniem mechanik, które dzieci już poznały, ale zaproponowanych im w nowy, żartobliwy sposób i z dodatkową puentą. Następna w cyklu jest Piracka rozróżba. Jest to gra przygodowa, kryjąca w sobie mechaniki wymagające zarządzania dostępnymi zasobami. Wcielamy się w niej w rolę kapitana statku pirackiego i rywalizujemy z innymi dowódcami o skrawki mapy podającej lokalizację wielkiego skarbu. Nadrzędną zasadą, którą należy w niej szybko wykoncytować, jest fakt, że gdzie dwóch się bije, tam trzech korzysta. Jest też szereg sposobów, aby przeciwnika unieruchomić, nie uciekając się do śmiertelnie niebezpiecznego bezpośredniego starcia. Gra jest dość długa, zwłaszcza gdy szczęście nam nie dopisze, więc zawiera w sobie także mechanikę zapobiegającą odpadnięciu zbyt łatwo z rozgrywki przed ukończeniem zmagania przez wszystkich uczestników. Gdy kapitan kończy swój żywot z wielką dziurą w bebeczach,

zmienia się w straszną zjawę, a jego statek staje się okrętem widmo, jego załoga nie potrzebuje już jedzenia i podczas abordażu nie ginie... Gracz, którego spotka ten los, nie może już gry wygrać, ale stwarzając dosłownie potworne zagrożenie dla pozostałych, może skutecznie urozmaicić i znacznie utrudnić rozgrywkę. Mechanika ta przeciwdziała również sytuacji, w której kilku graczom przyszłoby na myśl uwzięcie się na jednym. Nikt przy zdrowych zmysłach nie chce bowiem mieć za przeciwnika prawie nieśmiertelnego kierowanego pragnieniem zemsty zakapiora. Ostatnią zamykającą cykl grą jest ewaluacyjna Haratanka. Jest ona symulacją gry zespołowej podobnej do piłki nożnej.

Gra zaczyna się jeszcze zanim pionki pojawią się na planszy. Najpierw pomiędzy cztery cechy każdego zawodnika należy rozdzielić 7 punktów, przy czym żadna cecha nie może wynosić 0. Sprawia to, że każdy zawodnik jest z czegoś lebiegą, co wymusza specjalizację. Dobry obrońca na przykład nie będzie potrzebował wielu punktów celności wymaganej do skutecznego strzelania goli, a u napastnika lepiej niż w drybling, wymagany do przejmowania piłki, właśnie w ową celność zainwestować. W samej rozgrywce, choć gra jest przeznaczona dla dwóch osób, premiowana jest gra zespołowa. Uświadamia to, jak istotna jest współpraca w drużynie widziana okiem lidera/trenera czy selekcjonera. Na zakończenie warsztatów przychodzi pora, by to uczestnicy tworzyli własne gry, spotykając się testowali na sobie nawzajem wypracowane mechaniki i wymieniali się pomysłami, jak udoskonalać swoje projekty.

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 26 lipca 2018 r. w sprawie użytkowania stopni awansu zawodowego przez nauczycieli §3.2. umiejętność dzielenia się wiedzą i doświadczeniem z innymi nauczycielami, w tym prowadzenia zajęć otwartych, w szczególności dla nauczycieli stażystów i kontraktowych, prowadzenia zajęć w ramach wewnątrzszkolnego doskonalenia zawodowego lub innych zajęć dla nauczycieli.

W ramach wewnątrzszkolnego doskonalenia nauczycieli przeprowadziłem szkolenie dla Rady Pedagogicznej „Gry – antypedagogika w konwencjonalnej szkole” i jednocześnie uzyskałem niezbędną dla mojego projektu jednogłośnie pozytywną opinię.

Zapowiedziałem też wówczas, że każde zajęcia w ramach moich warsztatów będą miały formę lekcji otwartych oraz że zachęcam do wypożyczania moich pomocy i korzystania z mojego doświadczenia. Niestety tylko jeden nauczyciel (pedagog specjalny) skorzystał z tego zaproszenia, ale szczęśliwie na warsztaty przyprowadził mi uczestnika, który rok później został niespodziewanie moim nowym podopiecznym (uczeń z orzeczeniem o potrzebie kształcenia specjalnego). Dzięki tej koincydencji udało mi się, nie łamiąc narzuconej sobie zasady dobrowolności uczestnictwa, zwerbować tego ucznia na warsztaty także w kolejnym roku szkolnym. Pozostałych uczestników pozyskałem w niecałą godzinę, wchodząc lekko zrezygnowany z ofertą do pierwszej lepszej klasy, co także okazało się szczęściem w nieszczęściu, jakim była możliwość pracy z hermetyczną, jednolitą grupą, podczas gdy obostrzenia nie pozwalały na podobne zajęcia przez wzgląd na mieszanie się dzieci. A obawiałem się, że nikt mi się nie zgłosi. Zawiódł Facebook, ogłoszenia na stronie szkoły i w dzienniku elektronicznym. Już zacząłem prosić o pomoc wychowawców świetlicy, by mi częściej tam dzieci „udostępnił”, już wpisałem świetlicę w plan rozwoju zawodowego, a tu taka niespodzianka. Lepiej trafić nie mogłem! Uczestnicy, którzy wzięli udział w warsztatach (obu pandemicznych cyklach), bardzo się zaangażowali i mimo przeszkód związanych z restrykcjami i brakiem możliwości uczestnictwa przez dłuższy czas w warsztatach

w budynku szkoły, wylewając miód na moje serce, zaczęli, jak już wspomniałem, w ramach nabywania umiejętności syntezy i analizy, przewidywania następstw i zarządzania ryzykiem, rozwijać się we wskazanym kierunku autonomicznie!

Gdy wprowadzone w szkole restrykcje nakazały, by część przerw dzieci spędzały w salach lekcyjnych, udostępniłem za pośrednictwem dziennika elektronicznego wszystkim nauczycielom opracowaną pomoc dydaktyczną w postaci gry detektywistycznej osadzonej w lubianym przez dzieci uniwersum. W klasie, której na co dzień towarzyszę, znacząco przyczyniło się to do zwiększenia na przerwach bezpieczeństwa.

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 26 lipca 2018 r. w sprawie uzyskiwania stopni awansu zawodowego przez nauczycieli §3. 1 umiejętność wykorzystywania metod aktywizujących oraz narzędzi multimedialnych i informatycznych sprzyjających procesowi uczenia się.

Na warsztatach jako nadrzędną – tą antypedagogiczną metodę – wykorzystuję grę. Mimochodem uciekam się do żartów, anegdot, metody projektu, zasady wolności i konsekwencji, wykorzystuję zaskoczenie, personalizację, a nawet ocenianie np. oceną „7”. Narzędziem multimedialnym, które rekomenduję na zajęciach jest arkusz kalkulacyjny, stosując go, tworzę własne pomoce i podpowiadam uczestnikom moich zajęć, jak wykorzystać jego potencjał, zwłaszcza gdy zaczynają już tworzyć własne gry.

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 26 lipca 2018 r. w sprawie uzyskiwania stopni awansu zawodowego przez nauczycieli §3. 3 poszerzenie zakresu działań szkoły, w szczególności dotyczących zadań dydaktycznych, wychowawczych lub opiekuńczych.

Jako formę realizacji tego wymagania zaplanowałem zorganizowanie na zakończenie każdego cyklu warsztatów otwartego turnieju gry pod zawiadackim tytułem Haratanka. Niestety z przyczyn związanych z panującą pandemią musiał on zmienić formę na zamkniętą, poza tym już dwa razy owo przedsięwzięcie nie doszło do skutku i udało się je zorganizować dopiero 17 listopada 2021 roku.

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 26 lipca 2018 r. w sprawie uzyskiwania stopni awansu zawodowego przez nauczycieli §3.4d tj. opracowanie autorskiej pracy z zakresu oświaty lub rozwoju dziecka opublikowanej w czasopiśmie branżowym lub w formie innej zwartej publikacji.

Decyzję o napisaniu niniejszego artykułu jako podsumowania podjąłem od razu gdy planowałem staż. Wybrałem się do mojej macierzystej uczelni i wypytałem, czy mógłbym opublikować w niej moje antypedagogiczne przedsięwzięcie. Spotkałem się z zainteresowaniem, więc decyzja zapadła ostatecznie. W zamyśle chciałem w nim opisać dwa cykle warsztatów z innymi uczestnikami w każdym. Zebrać dane do analiz, przedstawić tezy i wnioski. Niestety z wskazanych wyżej przyczyn ode mnie niezależnych udało mi się w ramach ewaluacji przeprowadzić jedynie badanie przydatności moich warsztatów w formie ankiety dla nauczycieli, którzy wzięli udział w moim szkoleniu lub/i lekcjach otwartych; i wśród uczestników moich zajęć. Wyniki pokrywają się z moimi obserwacjami i rozmowami, które odbyłem z psychologami i terapeutami w ciągu ostatniego roku. Wynika z nich, że po

powrocie dzieci do szkoły na lekcje stacjonarne warsztaty takie jak moje będą potrzebne jeszcze bardziej niż były przed pandemią oraz że potrzebny będzie pretekst (np. właśnie w formie gry), by odbudować poprawne relacje i pozwolić w bezpiecznej przestrzeni dzieciom spotkać się i doświadczać zwycięstw i porażek, konfliktów i sojuszy.

Bilans

Przez cały okres stażu, a nawet dużo dłużej, bo gry zacząłem robić początkowo dla moich hospicyjnych podopiecznych zanim rozpocząłem studia pedagogiczne, szlifowałem mój warsztat, wzbogacając mój repertuar pomocy dydaktycznych, zarówno jeśli chodzi o ilość, jak i ich jakość. Nabrałem przez ten czas doświadczenia w prowadzeniu warsztatów. Dwa lata temu, rozpoczynając staż, obrałem konkretny cel i mimo przeszkód realizuję moje założenia. Zyskałem też dużo pewności siebie. Szkoła natomiast, dzięki mojemu poświęceniu i zaangażowaniu przez dwa lata miała poszerzoną ofertę pomocy dydaktycznych i zajęć dodatkowych.

Nauczyciele również skorzystali z mojego doświadczenia. Byli to głównie wolontariusze, współorganizujący mój turniej Haratanki, niemniej ich wnioski są dla mnie szczególnie cenne, gdyż świadczą o praktycznym zastosowaniu jednej z moich pomocy. Ich opinie załączam poniżej.

Haratanka okiem nauczyciela wychowania fizycznego to doskonała gra pozwalająca poznać piłkę nożną, jej zasady oraz elementy techniczne i taktyczne.

Zasada jest prosta: kto strzela bramkę, ten wygrywa, czyli tak jak w prawdziwym meczu piłki nożnej. Samo ustawienie i przemieszczanie się zawodników to już elementy techniczno-taktyczne, czyli również jak w prawdziwym meczu piłki nożnej ustawienie drużyny w zależności od jej potencjału.

Grający stają się nie tylko zawodnikiem, ale również trenerem. Sam ustala ustawienie zawodników, szybkość ich poruszania się, drybling, precyzję, siłę i w końcu celność strzału.

Ta gra właśnie zapoznaje z taktyką, której trudno jest nauczyć wszystkich uczniów, bo nie każdy lubi piłkę nożną. Poza tym większość grających uznaje zasadę wszyscy do piłki. A taka szamotanina czy wręcz bałagan na boisku niczego nie uczy. Na planszy Haratanki jest inaczej, bo tu wszystko zależy od kreatywności i pomysłowości graczy. Z całą pewnością taką grę mogę polecić jako wprowadzenie do zasad piłki nożnej i elementów techniczno-taktycznych na lekcjach wf.

Nauczyciel wychowania fizycznego

Łukasz Kowalski

Gra Haratanka to świetna, wciągająca i przede wszystkim mądra zabawa, zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych.

Gra wymaga nieustannego porównywania i zliczania, analizy wielu danych równocześnie. Tylko wtedy gracz może podjąć racjonalne decyzje, które prowadzą do wygranej. Grając, ciągle analizujemy, jakie możliwości ma przeciwnik, próbując przewidzieć jego ruchy.

Obserwując rozgrywki uczniów szkoły podstawowej, rozmawiając z graczami, zastanawiałam się, czy Haratanka wspomaga naukę matematyki. Wszystko to, co potocznie nazywamy „logicznym myśleniem”, czyli m.in. analiza danych i wyciąganie z nich poprawnych wniosków, czy optymalizacja działań jest zawarte w celach ogólnych nauczania matematyki. Nie zawsze w szkole się o nich pamięta, próbując zrealizować przeładowaną podstawę programową.

Są to ważne, życiowe umiejętności, które zupełnie jak sport, wymagają treningów.

Jestem przekonana, że Haratanka jest bardzo dobrą formą takich umysłowych treningów.

Nauczyciel matematyki
Anna Szrajner

Oprócz wiadomych walorów rozrywkowych, integracyjnych, przyjemnej dla oka estetyki gra mobilizuje graczy do kreatywnego myślenia, przewidywania, kalkulowania, dobierania odpowiedniej strategii.

Wspomaga rozwój funkcji poznawczych. Z uwagi na posługiwanie się drobnymi elementami, wycinanie niektórych części pozwala ćwiczyć małą motorykę, głównie chwyt pęsetowy. Haratanka jest grą wymagającą skupienia i koncentracji – trzeba jednocześnie kontrolować kilka czynności.

Oprócz zajęć rewalidacyjnych i kształtujących kompetencje emocjonalno-społeczne, na których można z powodzeniem ją wykorzystać, widzę jej zastosowanie w czasie zajęć świetlicowych, zajęć kształtujących kreatywne myślenie.

Jej wykorzystanie widzę również w czasie godzin wychowawczych, kiedy chcemy poprawić komunikację i integrację w zespole klasowym lub pomóc w adaptacji nowemu uczniowi w klasie (np. dziecku cudzoziemskiemu).

Jest też fajnym pomysłem na lekcje wf-u, kiedy z różnych przyczyn nie mogą się odbyć zajęcia ruchowe, lub w czasie zastępstwa.

Warto, aby była zakupiona w ramach wyposażenia świetlicy i biblioteki. A także poza środowiskiem szkolnym, np. w domach kultury, hufcach harcerskich, świetlicach socjoterapeutycznych, ogniskach szkolno-wychowawczych, domach dziecka, ośrodkach opiekuńczych.
Pedagog specjalny

Anna Chmielewska

Haratanka to bardzo atrakcyjna, zarówno wizualnie, jak i merytorycznie, edukacyjna gra planszowa. Gra, oprócz tego, że zapewnia wspaniałą rozrywkę, podnosi sprawność umysłową i jest wspaniałym pomysłem na spędzenie wolnego czasu, może uczyć wielu ważnych umiejętności. Gra wspiera prawidłowy rozwój. Podczas haratankowych rozgrywek mózg pracuje na wysokich obrotach, gracz ciągle myśli, planuje swoje działania, tym samym rozwija się jego inteligencja. Ponadto Haratanka pozwala ocenić tak naprawdę nasze własne umiejętności, zwiększa naszą determinację.

Haratanka wymaga dużej dozy strategicznego myślenia. Gracz musi nauczyć się przewidywania ruchów przeciwnika, by w pewnym momencie zaskoczyć go. Umiejętności wzięte z rozgrywek, można przełożyć na świat rzeczywisty i je wykorzystać. Niwelujemy swoje ograniczenia, pracujemy nad nimi sukcesywnie, by przekształcić je w coś lepszego. Gra w Haratankę rozwija wyobraźnię, kształtuje umiejętności pracy w zespole, oraz pomaga łatwiej znosić porażki i cieszyć się wygraną. Gra umożliwi poznawanie nowych ludzi. Podczas haratankowych turniejów, gracze mają możliwość w krótkim czasie nawiązać kontakt z wieloma osobami. Planszówkowa pasja i wspólne zainteresowania, stanowią dobrą podstawę do rozwijania znajomości.

Gra w Haratankę daje niesamowitą satysfakcję. Wygrana nawet pojedynczej rozgrywki cieszy, podwyższa samoocenę i wiarę we własne umiejętności. Angażowanie dzieci w zabawę przy użyciu gier planszowych nie tylko ćwiczy ich młode mózgi i pozwala na

bliski kontakt z rówieśnikami czy rodziną, ale przede wszystkim odrywa wzrok najmłodszych od wszechobecnych ekranów.

Psycholog

Anna Jaczyńska-Bury

Haratanka to wspianała piłkarska przygoda. Ciekawie, starannie wykonana, co zachęca do gry. Mogą w nią grać zarówno młodszy, jak i starsi uczniowie. Uczy zdrowej, prawidłowej rywalizacji. Ćwiczy funkcje wzrokowo-przestrzenne. Wzmacnia koncentrację uwagi, cierpliwość. Rozwija umiejętność logicznego myślenia oraz zdolność strategicznego planowania. Zwycięstwo jest bowiem uzależnione od koncepcji i stylu, jaki obiorą gracze w ograniczonym czasie. Dlatego można grać w nią wiele razy i świetnie się przy tym bawić.

Terapeuta pedagogiczny

Marta Plewczyńska