



Wzorcowe materiały dydaktyczne w zakresie:  
**KOMPETENCJE KLUCZOWE**

Część III

**POZIOM – SZKOŁA PODSTAWOWA  
i SZKOŁA PONADPODSTAWOWA**

*„Na nic zda się nasza wiedza teoretyczna,  
jeśli nie potrafimy przekształcić jej w czyn.”*

Mikołaj Gogol

Sabina Furgoł

## Wstęp

Oddajemy w Państwa ręce kompendium dla nauczycieli szkoły podstawowej oraz ponadpodstawowej, którzy są przekonani o tym, że warto w szkole kształtować i rozwijać kompetencje kluczowe uczniów, zwłaszcza te społecznie uważane często za mniej ważne, ponieważ związane m.in. z wartościami, relacjami społecznymi. Opracowanie niniejsze nie jest tutorialiem, który krok po kroku może poprowadzić za rękę do szybkiego sukcesu, bo byłaby to czcza obietnica: materia procesu uczenia się jest bogata i złożona. Raczej ma posłużyć jako inspiracja i punkt wyjścia do pracy z uczniami, w której to oni są głównymi aktorami na scenie w teatrze, jakim jest szkoła.

Metody nauczania, które zostały zaproponowane w poradniku, wskazują na nabywanie umiejętności podstawowych poprzez uczenie się m.in. społeczne i emocjonalne, oraz poprzez obcowanie ze sztuką. Wspieranie rozwoju kompetencji kluczowych musi nastąpić poprzez wybór odpowiedniej metodyki uczenia. Jak wskazują autorzy dokumentu „Kompetencje kluczowe w procesie uczenia się przez całe życie”: *Metodyki uczenia się, na przykład oparte na samodzielnych poszukiwaniach lub projektach, mieszane, oparte na sztuce i na grach, mogą wzmocnić motywację do uczenia się i zaangażowanie w uczenie się*<sup>1</sup>. Metody takie jak: metoda projektu, metoda WebQuest, metody problemowe, storytelling, komiks, drama, przedstawienie teatralne, muzyczne, twórcze działanie ucznia, animacja poklatkowa, wycieczka wirtualna, ekspedycyjne nauczanie i uczenie się, wizyta w teatrze, kinie, galeriach, muzeach, obiektach sakralnych, pracowniach twórców, udział w koncertach, wernisażach, spotkania z przedsiębiorcami, politykami, radnymi, dyskusja, debata z definicji różnią się od zwykłych zadań szkolnych swoją unikalnością efektów nauczania. Warto podkreślić, że metody te wzajemnie się przenikają i uzupełniają, ponieważ posiadają niewątpliwie wspólne cechy. Istotnymi wspólnymi cechami przywołanych metod jest m.in. położenie nacisku na kształtowanie osobowości ucznia, jego wrażliwości, poczucia estetyki, cech charakteru, ale i umiejętności oceny różnych zjawisk, które obserwuje wokół siebie. Praca tymi metodami wpływa na kształtowanie umiejętności komunikowania się, budowanie relacji również tych międzypokoleniowych, pozwala na twórczą kreatywność, wspiera samodzielność myślenia.

Wiem także z własnego doświadczenia, że projekty, WebQuesty i, szerzej, metody problemowe i eksponujące, które wykorzystują pracę w grupach, interakcje społeczne uczniów, system wartości to materia trudna, wymagająca od nauczyciela otwartości i zaangażowania, profesjonalizmu, i to profesjonalizmu szerszego niż tylko przedmiotowo-dydaktycznego. Wymagają budowania silnej relacji z uczniami, opartej na etyce, wartościach i zaangażowaniu, stwarzania możliwości do naśladowania nauczyciela, budowania jego autorytetu, ale także przestrzeń do wyrażania przedsiębiorczości i kreatywności. Ale nade wszystko – cierpliwości i zaufania: i do siebie, i do swoich uczniów. Nabycie wprawy w stosowaniu metod problemowych, ekspozycyjnych, by praca nimi przynosiła pożądane efekty, wymaga nakładu energii i czasu. Ale jeżeli dać i uczniom, i sobie czas na spokojne nabieranie wprawy, to w rękach dobrego nauczyciela, nawet w mało sprzyjającym środowisku organizacyjnym dzisiejszej szkoły, zaproponowane metody potrafią uczynić cuda.

Tempo rozwoju technologii cyfrowej w połączeniu z upowszechnieniem narzędzi globalnej komunikacji, a zwłaszcza Internetu, wywołuje w ostatnim okresie głębokie zmiany społeczne, gospodarcze i kulturowe, a także mentalne, widoczne zwłaszcza w odniesieniu do pokolenia ludzi młodych. W dziejach ludzkości pojawienie się nowych technologii o kluczowym znaczeniu zawsze pociągało za sobą zmiany cywilizacyjne. Wskutek coraz szybszych zmian, które w wielu dziedzinach przekraczają tempo adaptacji jednostek i zespołów ludzkich, świat przestaje być wyobraźalny. Wszechobecna, ciągła, permanentna zmiana wywołuje u współczesnego człowieka brak poczucia bezpieczeństwa, stabilizacji. Z jednej strony powszechnie akceptujemy szybki postęp: nawet osoby dalekie od entuzjazmu wobec „nowinek” – w istocie oczekują ich, choćby w postaci nowych technologii ratowania życia i zdrowia, zmniejszania głodu i ubóstwa, łagodzenia wielu innych dostrzeganych przez siebie problemów lokalnych i globalnych. Z drugiej strony ciągłe zmiany są uciążliwe: mimo stałego uczenia się, adaptacji, wciąż od nowa pojawia się poczucie braku kompetencji wobec nowych narzędzi, zjawisk, sytuacji, wymogów otoczenia zawodowego i społecznego. Wydaje się jednak, że dzięki nowym technologiom więcej zyskujemy niż tracimy jako jednostki i społeczeństwo.

<sup>1</sup> Zalecenia Rady w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie. <https://www.prawo.pl/akty/dz-u-ue-c-2018-189-1,69055843.html>. Dostęp: 3.12.2019.

Zyskujemy m.in. dostęp do takich obszarów, których bez technologii moglibyśmy nigdy nie zobaczyć, np. wirtualne zwiedzanie muzeów, udostępnianie własnej twórczości i działalności artystycznej za pomocą stron www, blogów, portali społecznościowych. Możliwa jest również dzięki Internetowi zdecydowanie intensywniejsza wymiana myśli i komunikacja między ludźmi, możliwa jest szersza dyskusja, debata, polemika m.in. na forach dyskusyjnych czy portalach społecznościowych. Technologia pozwala na przekraczanie granic, zarówno tych realnych, jak i mentalnych, zwielokrotnienie kontaktów międzyludzkich, w tym społecznych i gospodarczych, globalizację usług. W takiej sytuacji możliwa jest, ale i niezmiernie potrzebna nauka języków obcych, która umożliwia nie tylko kontakty społeczne i gospodarcze, wymianę myśli, ale wzbogaca nas kulturowo.

## Kompetencje kluczowe – co to takiego?

Kompetencje kluczowe zostały określone w Zaleceniach Rady z dnia 22.05.2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (2018/C 189/01, a opublikowane w Dz.U. UE C z dnia 4 czerwca 2018 r.<sup>2</sup>) określają osiem kluczowych kompetencji. Kompetencje kluczowe opisują potrzebną i niezbędną wiedzę, umiejętności i postawy człowieka dorosłego, by mógł on swobodnie funkcjonować w otaczającej i ciągle zmieniającej się rzeczywistości XXI wieku. W uzasadnieniu do dokumentu można przeczytać: „*W gospodarce opartej na wiedzy zapamiętywanie faktów i procedur jest kwestią kluczową, lecz nie wystarcza, by zapewnić postęp i sukcesy. W naszym szybko zmieniającym się społeczeństwie istotniejsze niż kiedykolwiek wcześniej są takie umiejętności, jak umiejętność rozwiązywania problemów, krytycznego myślenia, zdolność do współpracy, umiejętność kreatywnego myślenia, myślenia komputacyjnego i samoregulacji. Są to narzędzia pozwalające to, czego się nauczono, wprowadzać w życie w czasie rzeczywistym, by generować nowe idee, nowe teorie, nowe produkty i nową wiedzę.*”

Biorąc pod uwagę m.in. dynamikę zmian społecznych, rynku pracy, rozwoju nowych technologii, wyłonionych zostało 8 kompetencji kluczowych:

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;
- kompetencje w zakresie wielojęzyczności;

- kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii;
- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się;
- kompetencje obywatelskie;
- kompetencje w zakresie przedsiębiorczości;
- kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

Autorzy dokumentu zalecają wszystkim państwom członkowskim Unii Europejskiej, aby w ramach własnych wewnętrznych systemów edukacji kierowali uwagę na kształtowanie kompetencji kluczowych, zwłaszcza w czasie edukacji formalnej, w trakcie której można uzyskać realny wpływ na ich rozwijanie. Zatem rolą systemów edukacyjnych, a właściwie nauczycieli jest rozwijanie uczniowskich kompetencji kluczowych, rozumianych jako połączenie wiedzy, umiejętności i postaw, wykraczających poza koncepcję skupiania się na samej „wiedzy” (akademickiej). Posiadane/uzyskane kompetencje, tzw. transversal-skills, niezbędne na rynku pracy będą decydowały o jakości życia. Ważna jest więc świadomość konieczności kształtowania kompetencji, obejmujących: umiejętności matematyczno-przyrodnicze, umiejętności posługiwania się językami obcymi (w tym język polski dla cudzoziemców i osób powracających do Polski oraz ich rodzin), posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną (ICT), umiejętność rozumienia (ang. literacy), kreatywność, innowacyjność, przedsiębiorczość, krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów, umiejętność uczenia się, umiejętność pracy zespołowej w kontekście środowiska pracy, jak również nauczania eksperymentalnego zwiększą szansę młodych ludzi w przyszłości na samorealizację i rozwój osobisty, zatrudnienie, włączenie społeczne i aktywne obywatelstwo. **Natomiast nie można zapomnieć i przenieść na drugi plan kształtowania tych kompetencji, które nie wpływają bezpośrednio na pozycję osoby na rynku pracy (decydując o dobrobycie materialnym) i nie przyczyniają się do pozycji zawodowej, ale decydują o jego człowieczeństwie, jakości życia, w tym duchowego (obszar piękna, dobra i prawdy).** Mam tu na myśli kompetencje w zakresie wielojęzyczności, w której ważny aspekt to otwartość na odmienne kultury, tolerancja, akceptacja różnorodności i odmienności,

<sup>2</sup> Zalecenia Rady w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie. <https://www.prawo.pl/akty/dz-u-ue-c-2018-189-1,69055843.html>. Dostęp: 3.12.2019.

kompetencje obywatelskie, kompetencje w zakresie przedsiębiorczości oraz kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

Mocno należy podkreślić, iż tak wskazane 8 kompetencji kluczowych nie ma układu hierarchicznego. Każda z tych kompetencji jest tak samo ważna i wpływa w podobny sposób na nasze życie w różnych wymiarach: osobistym, społecznym i zawodowym. Każdy z wymienionych wymiarów jest tak samo ważny. Kształtowane dziś kompetencje będą w przyszłości decydowały o jakości życia obecnych uczniów we wszystkich tych wymiarach i należy o nie zadbać. W dobie rozwoju technologii i automatyzacji coraz więcej czynności, które wykonuje obecnie człowiek, będzie zastępowane przez roboty, automaty, maszyny. Dlatego tak ważne jest, byśmy dziś zadbać o to, by młodzi ludzie mogli się realizować i rozwijać w obszarach niedocenianych w społeczeństwie industrialnym, np. zawody artystyczne, przedsiębiorczość oparta na kreatywności, postawy obywatelskie, mobilność, otwartość na nowości płynące z wielokulturowości i globalizacji.

W tabeli 1 został zawarty opis wybranych kompetencji kluczowych, ze szczególnym zwróceniem uwagi na te ich elementy, które mogą i powinny być kształtowane u każdego ucznia, który uczestniczy w edukacji formalnej na wszystkich etapach kształcenia.

### Kompetencje kluczowe w podstawie programowej szkoły podstawowej

Podstawa programowa kształcenia ogólnego stanowi jeden z najważniejszych fundamentów pracy szkoły i pracy nauczyciela. Analizując jej zapisy, można zauważyć bezpośrednie odniesienie do rozumienia sensu i znaczenia poszczególnych kompetencji kluczowych oraz możliwości ich kształtowania na danym etapie edukacyjnym. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej określa, że:

„Najważniejsze umiejętności rozwijane w ramach kształcenia ogólnego w szkole podstawowej to:

1. **sprawne komunikowanie się w języku polskim oraz w językach obcych nowożytnych;**
2. **sprawne wykorzystywanie narzędzi matematyki w życiu codziennym, a także kształcenie myślenia matematycznego;**
3. **poszukiwanie, porządkowanie, krytyczna analiza oraz wykorzystanie informacji z różnych źródeł;**
4. **kreatywne rozwiązywanie problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki, w tym programowanie;**
5. **rozwiazywanie problemów, również z wykorzystaniem technik mediacyjnych;**
6. **praca w zespole i społeczna aktywność;**
7. **aktywny udział w życiu kulturalnym szkoły, środowiska lokalnego oraz kraju<sup>3</sup>.**

Zadaniem nauczycieli jest stworzenie takiego środowiska uczenia się, by kompetencje kluczowe mogły być kształtowane adekwatnie do wieku rozwojowego uczniów. Służy temu m.in. opracowanie takich programów nauczania, które kładą nacisk na taką organizację procesu dydaktycznego, by służył on rozwijaniu tychże kompetencji, wykorzystując m.in. stosowne metody dydaktyczne i techniki pracy.

### Kompetencje kluczowe w podstawie programowej szkoły ponadpodstawowej

Podstawa programowa kształcenia ogólnego stanowi jeden z najważniejszych fundamentów pracy szkoły i pracy nauczyciela. Analizując jej zapisy, można zauważyć bezpośrednie odniesienie do rozumienia sensu i znaczenia poszczególnych kompetencji kluczowych oraz możliwości ich kształtowania na danym etapie edukacyjnym. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia (Dz. U. z 2018 r. poz. 467), które weszło w życie z dniem 1.09.2018 r., określa, że:

„Do najważniejszych umiejętności zdobywanych przez ucznia w trakcie kształcenia ogólnego w liceum ogólnokształcącym i technikum należą:

<sup>3</sup> ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, s. 12.

Tabela 1. Niezbędna wiedza, umiejętności i postawy powiązane z wybranymi kompetencjami kluczowymi

Nazwa kompetencji kluczowej	Opis kompetencji kluczowej
kompetencje w zakresie wielojęzyczności	<p><b>Kompetencje te określają zdolność do prawidłowego i skutecznego korzystania z różnych języków w celu porozumiewania się.</b> Jeśli chodzi o zakres umiejętności, pokrywa się on zasadniczo z umiejętnością rozumienia i tworzenia informacji: <b>opiera się na zdolności rozumienia, wyrażania i interpretowania pojęć, myśli, uczuć, faktów i opinii w mowie i piśmie</b> (rozumienie ze słuchu, mówienie, czytanie i pisanie) <b>w odpowiednim zakresie kontekstów społecznych i kulturowych, w zależności od potrzeb lub pragnień danej osoby.</b> Kompetencje językowe zawierają w sobie wymiar historyczny oraz kompetencje międzykulturowe.</p> <p>....</p> <p>Kompetencje te wymagają znajomości słownictwa i gramatyki funkcjonalnej różnych języków oraz świadomości głównych rodzajów interakcji słownej i rejestrów języka. <b>Istotna jest również znajomość konwencji społecznych oraz aspektu kulturowego i zmienności języków.</b></p> <p>Zasadniczymi umiejętnościami w zakresie tej kompetencji są zdolność rozumienia komunikatów mówionych, podejmowania, podtrzymywania i kończenia rozmowy oraz czytania, rozumienia i tworzenia tekstów, z różnym poziomem biegłości w poszczególnych językach, odpowiednio do potrzeb danej osoby. Niezbędna jest zdolność do właściwego wykorzystywania narzędzi oraz do uczenia się języków w sposób formalny, pozaformalny i nieformalny przez całe życie.</p> <p><b>Pozytywna postawa obejmuje docenianie różnorodności kulturowej, a także zainteresowanie różnymi językami i komunikacją międzykulturową oraz ciekawość ich.</b> Mieści się w tym również poszanowanie indywidualnego profilu językowego każdej osoby, w tym <b>szacunek</b> zarówno dla języka ojczystego osób należących do mniejszości lub pochodzących ze środowisk migracyjnych, jak i docenianie języków urzędowych danego kraju jako wspólnych ram interakcji.</p>
kompetencje obywatelskie	<p><b>Kompetencje obywatelskie to zdolność działania jako odpowiedzialni obywatele oraz pełnego uczestnictwa w życiu obywatelskim i społecznym w oparciu o rozumienie pojęć i struktur społecznych, gospodarczych, prawnych i politycznych, a także wydarzeń globalnych i zrównoważonego rozwoju.</b></p> <p>Kompetencje obywatelskie opierają się na znajomości podstawowych pojęć i zjawisk dotyczących osób, grup, organizacji zawodowych, społeczeństwa, gospodarki i kultury.</p> <p>Kompetencje te obejmują zarówno znajomość spraw współczesnych, jak i krytyczne rozumienie głównych wydarzeń w historii narodowej, europejskiej i światowej.</p> <p>Niezbędna jest znajomość integracji europejskiej, jak również świadomość różnorodności i tożsamości kulturowych w Europie i na świecie. Obejmuje to rozumienie wielokulturowych i społecznoekonomicznych wymiarów społeczeństw europejskich, a także wkładu narodowej tożsamości kulturowej w tożsamość europejską.</p> <p><b>Umiejętności składające się na kompetencje obywatelskie odnoszą się do zdolności skutecznego angażowania się, wraz z innymi ludźmi, na rzecz wspólnego lub publicznego interesu, w tym na rzecz zrównoważonego rozwoju społeczeństwa. Obejmuje to krytyczne myślenie i całościowe rozwiązywanie problemów, a także umiejętność formułowania argumentów oraz konstruktywne uczestnictwo w działaniach społeczności i w procesach podejmowania decyzji na wszystkich szczeblach, od lokalnego i krajowego, po europejski i międzynarodowy. Obejmuje to również zdolność do dostępu do tradycyjnych i nowych form mediów, do ich krytycznego rozumienia i interakcji z nimi, a także znajomość roli i funkcji mediów w demokratycznych społeczeństwach.</b></p> <p>Fundamentem odpowiedzialnej i konstruktywnej postawy jest poszanowanie praw człowieka jako podstawy demokracji. Konstruktywne uczestnictwo obejmuje gotowość do udziału w demokratycznym procesie decyzyjnym na wszystkich szczeblach oraz w działalności obywatelskiej. Obejmuje ono popieranie różnorodności społecznej i kulturowej, równouprawnienia płci oraz spójności społecznej, zrównoważonego stylu życia, promowanie kultury pokoju i braku przemocy, gotowość do poszanowania prywatności innych osób oraz przyjmowania odpowiedzialności za środowisko. Zainteresowania wydarzeniami politycznymi i społeczno-gospodarczymi, naukami humanistycznymi i komunikacją międzykulturową są niezbędne w celu przygotowania się do tego, by przewyżżyć uprzedzenia i osiągać kompromisy tam, gdzie to potrzebne, oraz zapewnić sprawiedliwość społeczną i uczciwość.</p>

Nazwa kompetencji kluczowej	Opis kompetencji kluczowej
kompetencje w zakresie przedsiębiorczości	<p><b>Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości to między innymi zdolność wykorzystywania szans i pomysłów oraz przekształcania ich w wartość dla innych osób. Przedsiębiorczość opiera się na kreatywności, krytycznym myśleniu i rozwiązywaniu problemów, podejmowaniu inicjatywy, wytrwałości oraz na zdolności do wspólnego działania służącego planowaniu projektów mających wartość kulturalną, społeczną lub finansową i zarządzaniu nimi.</b></p> <p>Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości <b>wymagają świadomości istnienia różnych kontekstów i różnych możliwości pozwalających przekształcać pomysły w działanie w sferze osobistej, społecznej i zawodowej</b>, a także rozumienia procesu ich powstawania. <b>Niezbędna jest znajomość i rozumienie podejść do planowania i zarządzania projektami, obejmujących zarówno procesy, jak i zasoby.</b> Konieczne jest rozumienie procesów ekonomicznych oraz szans i wyzwań społecznych i gospodarczych stojących przed pracodawcą, organizacją lub społeczeństwem. <b>Niezbędna jest również świadomość zasad etycznych, wyzwań w zakresie zrównoważonego rozwoju, a także własnych atutów i słabości.</b></p> <p><b>Umiejętności w zakresie przedsiębiorczości opierają się na kreatywności – obejmującej wyobraźnię, myślenie strategiczne i rozwiązywanie problemów – oraz na krytycznej i konstruktywnej refleksji w ramach ewoluujących procesów twórczych i na innowacji.</b> Obejmują one zdolność pracy samodzielnej i zespołowej, mobilizowania zasobów (ludzi i przedmiotów) oraz prowadzenia działalności gospodarczej. Uwzględnia to również zdolność podejmowania decyzji finansowych związanych z kosztem i wartością. Kluczowe znaczenie ma zdolność skutecznego komunikowania się i negocjowania z innymi osobami, a także radzenia sobie z niepewnością, dwuznacznością i ryzykiem jako elementami procesu podejmowania świadomych decyzji.</p> <p><b>Postawa przedsiębiorcza charakteryzuje się zmysłem inicjatywy i poczuciem sprawczości, proaktywnością, otwartością na przyszłość, odwagą i wytrwałością w dążeniu do celów.</b> Obejmuje pragnienie motywowania innych osób i doceniania ich pomysłów, <b>odczuwanie empatii i troskę o innych ludzi i świat</b>, a także przyjmowanie odpowiedzialności i postaw etycznych w całym procesie.</p>
kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej	<p><b>Kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej obejmują rozumienie sposobów kreatywnego wyrażania i komunikowania pomysłów i znaczeń w różnych kulturach za pomocą różnych rodzajów sztuki i innych form kulturalnych, oraz poszanowanie dla tego procesu. Obejmują one angażowanie się w rozumienie, rozwijanie i wyrażanie własnych pomysłów oraz odczuwanie swojego miejsca lub roli w społeczeństwie na wiele różnych sposobów i w wielu kontekstach.</b></p> <p><b>Kompetencje te wymagają znajomości lokalnych, regionalnych, krajowych, europejskich i ogólnoświatowych kultur i sposobów ekspresji, w tym ich języków, dziedzictwa i tradycji oraz produktów kulturowych, a także zrozumienia, w jaki sposób te ekspresje mogą wpływać na siebie wzajemnie i na pomysły poszczególnych osób.</b> Obejmuje to rozumienie różnych sposobów przekazywania idei między twórcą, uczestnikiem i publicznością w tekstach pisanych, drukowanych i cyfrowych, teatrze, filmie, tańcu, grach, sztuce i wzornictwie, muzyce, rytuałach i architekturze, a także w formach hybrydowych. Wymaga to rozumienia własnej tożsamości twórczej i dziedzictwa kulturowego w świecie różnorodności kulturowej oraz tego, jak sztuka i inne formy kulturalne mogą być sposobem zarówno postrzegania, jak i kształtowania świata.</p> <p><b>Umiejętności obejmują zdolność empatycznego wyrażania i interpretowania figuratywnych i abstrakcyjnych idei, doświadczeń i emocji</b>, a także zdolność czynienia tego w ramach różnych rodzajów sztuki i innych form kulturalnych. Obejmują również zdolność identyfikowania i wykorzystywania możliwości uzyskania wartości osobistej, społecznej lub komercyjnej za pomocą sztuki i innych form kulturalnych oraz zdolność angażowania się w procesy twórcze, zarówno w sposób indywidualny, jak i zespołowy.</p> <p><b>Kluczowe znaczenie ma otwartość wobec różnorodności ekspresji kulturalnej i jej poszanowanie wraz z etycznym i odpowiedzialnym podejściem do własności intelektualnej i kulturowej.</b> Pozytywna postawa obejmuje również ciekawość świata, otwartość na wyobrażanie sobie nowych możliwości oraz gotowość do uczestniczenia w doświadczeniach kulturalnych.</p>

1. **myślenie** – rozumiane jako złożony proces umysłowy, polegający na tworzeniu nowych reprezentacji za pomocą transformacji dostępnych informacji, obejmującej interakcję wielu operacji umysłowych: wnioskowanie, abstrahowanie, rozumowanie, wyobrażanie sobie, sądzenie, rozwiązywanie problemów, twórczość. Dzięki temu, że uczniowie szkoły ponadpodstawowej uczą się równocześnie różnych przedmiotów, możliwe jest rozwijanie następujących typów myślenia: analitycznego, syntetycznego, logicznego, komputacyjnego, przyczynowo-skutkowego, kreatywnego, abstrakcyjnego; zachowanie ciągłości kształcenia ogólnego rozwija zarówno myślenie percepcyjne, jak i myślenie pojęciowe. Synteza obu typów myślenia stanowi podstawę wszechstronnego rozwoju ucznia,
2. **czytanie** – umiejętność łącząca zarówno rozumienie sensów, jak i znaczeń symbolicznych wypowiedzi, kluczowa umiejętność lingwistyczna i psychologiczna prowadząca do rozwoju osobowego, aktywnego uczestnictwa we wspólnocie, przekazywania doświadczeń między pokoleniami,
3. **umiejętność komunikowania się w języku ojczystym i w językach obcych**, zarówno w mowie, jak i w piśmie, to główna umiejętność społeczna, której podstawą jest znajomość norm językowych oraz tworzenie podstaw porozumienia się w różnych sytuacjach komunikacyjnych,
4. **kreatywne rozwiązywanie problemów** z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki, w tym programowanie,
5. **umiejętność sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi**, w tym dbałość o poszanowanie praw autorskich i bezpieczne poruszanie się w cyberprzestrzeni,
6. **umiejętność samodzielnego docierania do informacji, dokonywania ich selekcji, syntezy oraz wartościowania, rzetelnego korzystania ze źródeł**,
7. **nabywanie nawyków systematycznego uczenia się, porządkowania zdobytej wiedzy i jej pogłębiania**,
8. **umiejętność współpracy w grupie i podejmowania działań indywidualnych<sup>4</sup>**.

Zadaniem nauczycieli jest stworzenie takiego środowiska uczenia się, by kompetencje kluczowe mogły być kształtowane adekwatnie do wieku roz-

wojowego uczniów. Służy temu m.in. opracowanie takich programów nauczania, które kładą nacisk na taką organizację procesu dydaktycznego, by służył on rozwijaniu tychże kompetencji, wykorzystując m.in. stosowne metody dydaktyczne i techniki pracy.

Należy również podkreślić, iż zgodnie z regulaminem konkursu, w ramach którego realizowany jest projekt „Dolnośląska Szkoła Ćwiczeń” i powstaje niniejsze opracowanie, „konieczne jest **zwiększenie wykorzystania przez szkoły i placówki edukacyjne innowacyjnych metod wspierających proces nauczania**. Zmiany wprowadzane w systemie oświaty stawiają przed dyrektorami szkół i kadrą pedagogiczną nowe zadania, dotyczące zarządzania zasobami ludzkimi i finansowymi szkoły dla zapewnienia wysokiej jakości usług edukacyjnych w zakresie kształtowania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych uczniów – zgodnych z wymaganiami współczesnej gospodarki. Istotne jest zatem zapewnienie szkołom dostępu do profesjonalnego systemu wspomagania ich pracy. Widoczne są także potrzeby związane ze zwiększeniem wykorzystania przez szkoły nowoczesnych treści, narzędzi i zasobów dydaktycznych oraz wzmocnieniem innowacyjnego podejścia do sposobu dydaktyki – **należy położyć większy nacisk na nauczanie praktyczne i eksperymentalne, a tym samym udzielić wsparcia nauczycielom w zakresie prowadzenia skutecznych metod pracy, rozwijających kompetencje kluczowe i umiejętności uniwersalne uczniów<sup>5</sup>**. Wykorzystywanie w szkołach przez nauczycieli innowacyjnych metod nauczania, położenie nacisku na metody praktyczne oraz eksperymentalne służy równocześnie skutecznemu i efektywnemu kształceniu przedmiotowemu, w tym przygotowaniu do egzaminów zewnętrznych oraz kształtowaniu kompetencji kluczowych.

#### **Kształtowanie kompetencji kluczowych u uczniów w kontekście podstawy programowej kształcenia ogólnego w szkole podstawowej**

Celem niniejszego opracowania jest przedstawienie wybranych innowacyjnych metod rozwijania wybranych kompetencji kluczowych w szkole podstawowej. Są to:

- kompetencje w zakresie wielojęzyczności,
- kompetencje obywatelskie,
- kompetencje w zakresie przedsiębiorczości,
- kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

<sup>4</sup> ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, s. 2–3.

<sup>5</sup> Regulamin konkursu POWER, Wsparcie tworzenia sieci szkół ćwiczeń. MEN.

Wymienione kompetencje kluczowe zostały zaliczone przez autorów podstawy programowej kształcenia ogólnego w szkole podstawowej do najważniejszych umiejętności kształtowanych w szkole. W tabeli 2 zestawiono wybrane kompetencje kluczowe z zapisami preambuły podstawy programowej kształcenia ogólnego w szkole podstawowej, w tabeli 3 szkoły ponadpodstawowej.

Wskazane kompetencje kluczowe zostały zaliczone przez autorów podstawy programowej kształcenia ogólnego w szkole podstawowej do najważniejszych umiejętności kształtowanych w szkole. W tabeli 2 zestawiono wybrane kompetencje kluczowe z zapisami preambuły podstawy programowej kształcenia ogólnego w szkole podstawowej.

Kształtowanie i rozwijanie u uczniów w szkole podstawowej i ponadpodstawowej poszczególnych kompetencji kluczowych nie może odbywać się na wybranych przedmiotach. Nie można również przypisać danej kompetencji kluczowej wybranemu przedmiotowi z planu nauczania, na którym będą kształtowane, np. nie można zakładać, że tylko na zajęciach z muzyki, plastyki kształtujemy kompetencję w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej, a kompetencje obywatelskie tylko na zajęciach z wiedzy o społeczeństwie. Kompetencje kluczowe definiowane jako wiedza, umiejętności i postawy wzajemnie się przenikają i są ze sobą nierozłącznie powiązane. Dlatego jeżeli traktuje się je holistycznie, całościowo, to można zauważyć, że każdą z nich należy kształtować interdyscyplinarnie, na każdym przedmiocie w szkole. Służyć temu powinna odpowiednia organizacja procesu dydaktycznego oraz celowy dobór metod dydaktycznych.

System edukacji nie może być systemem testocentrycznym, a jedynym wyznacznikiem i celem edukacji nie mogą być egzaminy zewnętrzne. Kompetencje kluczowe uczniów, zgodnie z podstawą programową kształcenia ogólnego, należy kształtować na każdym przedmiocie i na wszystkich etapach edukacyjnych, mimo iż nie będą one jako efekty nauczania weryfikowane na egzaminie i których nie można zbadać testami.

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej i ponadpodstawowej we fragmentach dotyczących warunków i sposobu realizacji poszczególnych przedmiotowych podstaw programowych bardzo często zawiera wskazania do wykorzystania przez nauczyciela konkretnych metod nauczania w procesie dydaktycznym na lekcji. W tabeli 4 i tabeli 5 przyporządkowano oraz zestawiono kompetencje kluczowe z wybranymi metodami sprzyjają-

mi kształtowaniu kompetencji kluczowych wskazanymi w warunkach realizacji przedmiotowych podstaw programowych kształcenia ogólnego w szkole podstawowej i ponadpodstawowej.

W procesie kształtowania kompetencji kluczowych u uczniów w szkole istotne jest odejście od metod podających i przejście do kształcenia opartego na działaniu ucznia. Najbardziej kształcącymi metodami nauczania są te, które aktywizują ucznia, umożliwiając mu konstruowanie własnej wiedzy poprzez samodzielne obserwowanie, doświadczenie, podejmowanie działań sprzyjających rozwiązywaniu problemów, indywidualnie i w grupie rówieśniczej podejmowane działania społeczne (np. wolontariat, samorządność szkolna), własne działania artystyczne. Ważne jest stosowanie różnego rodzaju aktywności nieszablonowych i niestandardowych, jak wycieczki, tworzenie wystaw prac własnych, klasowych i szkolnych, wymiana zagraniczna oraz wykorzystywanie portali, np. eTwinning, kontakt ze sztuką, artystami w różnorodnych formach (np. wystawy, lekcje w galeriach, muzeach, obiektach sakralnych, pracowniach twórców), ćwiczenia terenowe w przedsiębiorstwie, alternatywnie spotkania z przedsiębiorcami. Również ważne jest stosowanie metody projektu edukacyjnego, metody WebQuest, metody problemowej, dyskusji/debaty oraz innych metod aktywnych adekwatnych do rozwijania wybranych kompetencji kluczowych.

Zakres treści nauczania zawarty w podstawie programowej stwarza wiele możliwości pracy metodą projektu edukacyjnego (również o charakterze społecznym i artystycznym), w tym z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnej, np. praca metodą WebQuest. W pozyskiwaniu niezbędnych informacji, komunikowaniu się uczniów pomiędzy sobą, jak i z nauczycielami mogą okazać się przydatne urządzenia cyfrowe, np. komputer, tablet, smartfon z celowo dobranym oprogramowaniem, aplikacjami oraz dostępnymi w Internecie zasobami cyfrowymi. Szkoła ma za zadanie również przygotowywać uczniów do dokonywania świadomych i odpowiedzialnych wyborów w trakcie korzystania z zasobów dostępnych w Internecie, przestrzegania praw autorskich, bezpiecznego poruszania się w przestrzeni cyfrowej, w tym nawiązywania i utrzymywania opartych na wzajemnym szacunku relacji z innymi użytkownikami sieci. Należy zwrócić uwagę na zapis w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla szkół ponadpodstawowych: „Każda sala lekcyjna powinna mieć dostęp do Internetu, uczniowie i nauczyciele powinni mieć zapewniony dostęp do pracowni stacjonarnej



**Tabela 2. Zestawienie wybranych kompetencji kluczowych w odniesieniu do preambuły podstawy programowej kształcenia ogólnego w szkole podstawowej**

Lp.	Nazwa kompetencji kluczowej	Najważniejsze umiejętności rozwijane w ramach kształcenia ogólnego w szkole podstawowej
1.	kompetencje w zakresie wielojęzyczności	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ sprawne <b>komunikowanie się w językach obcych nowożytnych</b></li> </ul>
2.	kompetencje obywatelskie	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>kreatywne rozwiązywanie problemów z różnych dziedzin;</b></li> <li>▪ <b>rozwiązywanie problemów</b>, również z wykorzystaniem technik mediacyjnych</li> <li>▪ poszukiwanie, porządkowanie, <b>krytyczna analiza oraz wykorzystanie informacji z różnych źródeł</b></li> <li>▪ praca w zespole i <b>społeczna aktywność</b></li> </ul>
3.	kompetencje w zakresie przedsiębiorczości	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>rozwiązywanie problemów</b>, również z wykorzystaniem technik mediacyjnych</li> </ul>
4.	kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>aktywny udział w życiu kulturalnym</b> szkoły, środowiska lokalnego oraz kraju</li> </ul>

**Tabela 3. Zestawienie wybranych kompetencji kluczowych w odniesieniu do preambuły podstawy programowej kształcenia ogólnego w szkole ponadpodstawowej**

Lp.	Nazwa kompetencji kluczowej	Najważniejsze umiejętności rozwijane w ramach kształcenia ogólnego w szkole ponadpodstawowej
1.	kompetencje w zakresie wielojęzyczności	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ sprawne <b>komunikowanie się w językach obcych nowożytnych</b>, zarówno w mowie, jak i w piśmie, to podstawowa umiejętność społeczna, której podstawą jest znajomość norm językowych oraz tworzenie podstaw porozumienia się w różnych sytuacjach komunikacyjnych</li> </ul>
2.	kompetencje obywatelskie	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>kreatywne rozwiązywanie problemów z różnych dziedzin</b></li> <li>▪ <b>rozwiązywanie problemów</b>, również z wykorzystaniem technik mediacyjnych</li> <li>▪ poszukiwanie, porządkowanie, <b>krytyczna analiza oraz wykorzystanie informacji z różnych źródeł</b></li> <li>▪ w procesie kształcenia ogólnego szkoła kształtuje u uczniów postawy sprzyjające ich dalszemu rozwojowi indywidualnemu i społecznemu, takie jak: uczciwość, wiarygodność, odpowiedzialność, wytrwałość, poczucie własnej wartości, szacunek dla innych ludzi</li> <li>▪ w rozwoju społecznym bardzo ważne jest kształtowanie postawy obywatelskiej, postawy poszanowania tradycji i kultury własnego narodu, a także postawy poszanowania dla innych kultur i tradycji</li> </ul>
3.	kompetencje w zakresie przedsiębiorczości	<p>W procesie kształcenia ogólnego szkoła kształtuje u uczniów postawy sprzyjające ich dalszemu rozwojowi indywidualnemu i społecznemu, takie jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ciekawość poznawcza, kreatywność, przedsiębiorczość, kultura osobista</li> </ul>
4.	kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej	<p>W procesie kształcenia ogólnego szkoła kształtuje u uczniów postawy sprzyjające ich dalszemu rozwojowi indywidualnemu i społecznemu, takie jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ gotowość do uczestnictwa w kulturze, podejmowania inicjatyw oraz do pracy zespołowej.</li> </ul> <p>W rozwoju społecznym bardzo ważne jest kształtowanie postawy obywatelskiej, postawy poszanowania tradycji i kultury własnego narodu, a także postawy poszanowania dla innych kultur i tradycji</p>

**Tabela 4. Zestawienie – kompetencje kluczowe a wybrane metody sprzyjające kształtowaniu kompetencji kluczowych wskazane w warunkach realizacji przedmiotowych podstaw programowych kształcenia ogólnego w szkole podstawowej**

Lp.	Nazwa kompetencji kluczowej	Wybrane metody kształtowania kompetencji kluczowych zawarte w warunkach i sposobach realizacji przedmiotowych podstaw programowych w SP
1.	kompetencje w zakresie wielojęzyczności	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ metoda projektu edukacyjnego</li> <li>▪ metoda WebQuest</li> <li>▪ ćwiczenia bazujące na pracy w parach lub w grupach</li> </ul>
2.	kompetencje obywatelskie	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ metoda projektu edukacyjnego</li> <li>▪ metoda WebQuest</li> <li>▪ metody problemowe</li> <li>▪ wolontariat</li> </ul>
3.	kompetencje w zakresie przedsiębiorczości	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ metoda projektu edukacyjnego</li> <li>▪ metoda WebQuest</li> <li>▪ metody problemowe</li> </ul>
4.	kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ udział w zespole muzycznym</li> <li>▪ formy zajęć, które uzupełniają lekcje muzyki:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) udział w koncertach, przedstawieniach i audycjach muzycznych</li> <li>2) lekcje w salach koncertowych, szkołach muzycznych, muzeach</li> <li>3) współtworzenie koncertów, prezentacji, imprez muzycznych</li> <li>4) organizowanie, propagowanie i udział w koncertach typu „dzieci – dzieciom”</li> <li>5) <b>udział w projektach interdyscyplinarnych klasowych i szkolnych</b></li> <li>6) spotkania z artystami</li> <li>7) poznawanie lokalnego folkloru muzycznego i jego twórców, w miarę możliwości współtworzenie kultury regionalnej w powiązaniu z instytucjami zajmującymi się upowszechnianiem kultury i sztuki</li> <li>8) udział w przeglądach, festiwalach i konkursach muzycznych.</li> </ol> </li> <li>▪ formy zajęć, które uzupełniają lekcje plastyki:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) lekcje w: galeriach, muzeach, obiektach sakralnych, pracowniach twórców</li> <li>2) wycieczki, w tym zajęcia plenerowe</li> <li>3) tworzenie wystaw prac własnych, klasowych i szkolnych</li> <li>4) zwiedzanie wystaw</li> <li>5) spotkania z artystami</li> <li>6) poznawanie zabytków i twórców regionu oraz, w miarę możliwości, współtworzenie kultury regionalnej w powiązaniu z instytucjami zajmującymi się upowszechnianiem kultury i sztuki</li> <li>7) udział w konkursach plastycznych</li> </ol> </li> </ul>

**Tabela 5. Zestawienie – kompetencje kluczowe a wybrane metody sprzyjające kształtowaniu kompetencji kluczowych wskazane w warunkach realizacji przedmiotowych podstaw programowych kształcenia ogólnego w szkole ponadpodstawowej**

Lp.	Nazwa kompetencji kluczowej	Wybrane metody kształtowania kompetencji kluczowych zawarte w warunkach i sposobach realizacji przedmiotowych podstaw programowych w PP
1.	kompetencje w zakresie wielojęzyczności	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ metoda projektu edukacyjnego</li> <li>▪ metoda WebQuest</li> <li>▪ ćwiczenia bazujące na pracy w parach lub w grupach – dyskusja/ debata</li> <li>▪ organizacja wydarzeń związanych z językami obcymi, np. konkursy, wystawy, seanse filmowe, spotkania czytelnicze, dni języków obcych, zajęcia teatralne, udział w programach europejskich typu eTwinning, umożliwiające uczniom kontakt z rodzimymi użytkownikami języka oraz innymi użytkownikami języka docelowego</li> </ul>
2.	kompetencje obywatelskie	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ metoda projektu edukacyjnego</li> <li>▪ metoda WebQuest</li> <li>▪ wolontariat</li> <li>▪ nauczanie problemowe</li> <li>▪ metody kształcące umiejętności społeczne, twórczego myślenia i rozwiązywania problemów (np. burza mózgów, drzewo decyzyjne, metaplan, analiza SWOT, symulacja i odgrywanie ról)</li> <li>▪ wycieczka edukacyjna (w tym wirtualna, wykorzystująca dedykowane aplikacje) do wybranych instytucji – zarówno krajowych, jak i międzynarodowych</li> </ul>
3.	kompetencje w zakresie przedsiębiorczości	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ metoda projektu edukacyjnego</li> <li>▪ metoda WebQuest</li> <li>▪ ćwiczenia terenowe w przedsiębiorstwie, alternatywnie, w przypadku braku możliwości wyjścia do przedsiębiorstwa, proponuje się zorganizowanie spotkania z przedsiębiorcą, w trakcie którego uczniowie mogą dyskutować na tematy związane z funkcjonowaniem przedsiębiorstwa</li> </ul>
4.	kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ metoda projektu edukacyjnego</li> <li>▪ udział uczniów w różnego rodzaju aktywnościach pozalekcyjnych i pozaszkolnych (np. zespołach muzycznych, występach solowych, happeningach, przeglądach, koncertach charytatywnych, konkursach, olimpiadach artystycznych)</li> <li>▪ obcowanie z muzyką „na żywo” poprzez udział uczniów w koncertach i spektaklach muzycznych, organizowanych w szkole i poza nią oraz publiczną prezentację umiejętności muzycznych uczniów</li> <li>▪ formy zajęć, które uzupełniają lekcje plastyki:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) lekcje muzealne</li> <li>2) wycieczki</li> <li>3) wykłady i prezentacje na temat sztuki w instytucjach zewnętrznych (np. muzea, galerie)</li> <li>4) zwiedzanie wystaw</li> <li>5) spotkania z wybitnymi artystami</li> </ol> </li> <li>▪ organizacja wystaw przez uczniów – uczniowie mogą zaprojektować własną „wirtualną” wystawę (tzw. muzeum wyobraźni) z uzasadnieniem doboru eksponowanych dzieł lub wystawę autentyczną, do której będą mogli przygotować oprawę plastyczną (zaproszenie, plakat)</li> </ul>

lub mobilnej oraz możliwość korzystania z własnego sprzętu. Wszystkie pracownie powinny być wyposażone w monitor interaktywny (z wbudowanym komputerem i oprogramowaniem) lub zestaw: komputer, projektor i tablica interaktywna lub ekran<sup>6</sup>. Szkoła jest instytucją, która nie może zabraniać korzystania z własnego sprzętu w procesie dydaktycznym. Jej zadaniem jest przygotowanie młodych ludzi do bezpiecznego korzystania z niego.

Wymienione w tabeli 4 i tabeli 5 metody dydaktyczne silnie wpływają na kształtowanie i rozwijanie osobowości uczniów, kształtowanie systemu wartości oraz postaw, poczucia piękna i estetyki, umiejętności nawiązywania relacji również w sytuacji odmienności kulturowej, aktywnego słuchania i skutecznego komunikowania się. Kształtują poczucie odpowiedzialności za siebie i innych ludzi, umiejętność organizowania i planowania swojej pracy, kreatywności i przedsiębiorczości.

Wszystkie kompetencje kluczowe powinny być kształtowane na wszystkich przedmiotach oraz na wszystkich etapach edukacyjnych, a także we wszystkich typach szkół. To, co będzie określało, którą z kompetencji kluczowych kształtuje się, to m.in. dobór treści w zadaniach oraz dobór adekwatnych metod dydaktycznych, które pozwalają na rozwijanie tzw. umiejętności miękkich uczniów. Umiejętności miękkie można kształtować jedynie poprzez metody aktywne, które pozwalają na interakcje społeczne w grupie rówieśniczej. Wykład, pogadanka, test itp. wykluczają możliwość kształtowania tychże kompetencji. Autorzy podstawy programowej kształcenia ogólnego kładą bardzo silny nacisk na wykorzystanie w procesie dydaktycznym metody projektu edukacyjnego na wszystkich przedmiotach oraz sięganie po metodę WebQuest. Obydwie metody pozwalają na kształtowanie kompetencji kluczowych w obszarze poznawczym (merytorycznym), społecznym (relacje), psychofizycznym i duchowym (etyka). Niemniej ważne są metody nauczania problemowego, skupiające uwagę na zaplanowaniu sposobu oraz drogi do rozwiązania problemu jako sposobu kształtowania m.in. kreatywności, przedsiębiorczości. Warto również podkreślić znaczenie metod eksponujących, np. film, sztuka teatralna, wystawa, wernisaż, które do tej pory były mało eksponowane jako ważne metody z punktu widzenia dydaktyki. One być może w niewielkim

stopniu wpływają na zakres wiedzy merytorycznej ucznia, za to kształtują jego osobowość, świat idei, wartości, poczucie estetyki.

Często podnoszonym argumentem, że nie sięga się po te metody, jest zewnętrzny egzamin i testowy jego charakter. W XXI wieku na rynku pracy w cenie są umiejętności miękkie, takie jak: współpraca, komunikacja, planowanie, organizowanie. Umiejętności tych nie można wykształcić, rozwiązując indywidualnie zadania, trzeba różne czynności wykonywać w zespole. Ważnym aspektem będzie również kształtowanie motywacji, samooceny, samodyscypliny, kreatywności, przedsiębiorczości. Zatem dobór metod dydaktycznych przez nauczyciela determinuje kształtowanie umiejętności i postaw, z których uczniowie będą korzystać w dorosłym życiu.

### Cele nauczania a dobór metod dydaktycznych

Zasadniczymi celami podającego modelu nauczania (strategii behawioralnej) oraz metod podających (np. opis, pogadanka, wykład, opowiadanie, odczyt, referat) jest transmisja wiedzy od nauczyciela do ucznia (np. w postaci przekazywania zasad, faktów, dat, definicji, procedur itp.). Inaczej w modelu konstruktywistycznym – tu celem zasadniczym jest tworzenie środowiska uczenia się, by uczeń samodzielnie konstruował wiedzę w swoim umyśle, zdobywając informacje oraz poszukując różnych dróg rozwiązania problemów w oparciu o własne doświadczenie. Poniżej zamieszczono różne klasyfikacje metod nauczania.

### Klasyfikacja metod nauczania<sup>7</sup>

Klasyfikacja metod nauczania według autorów wybranych opracowań pedagogicznych:

- wg K. Sośnickiego
  - podające
  - poszukujące
  - dyskusyjne
- wg Cz. Kupisiewicza oparte na:
  - słowie
  - obserwacji i pomiarze
  - działalności praktycznej
- wg B. Nawroczyńskiego
  - podające
  - poszukujące
  - laboratoryjne

<sup>6</sup> ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, s. 5.

<sup>7</sup> Francuz W. M.: *Dydaktyka przedmiotów zawodowych. Przewodnik metodyczny dla słuchaczy studiów pedagogicznych w wyższych uczelniach technicznych*. Politechnika Krakowska, Kraków 1995 s. 31.

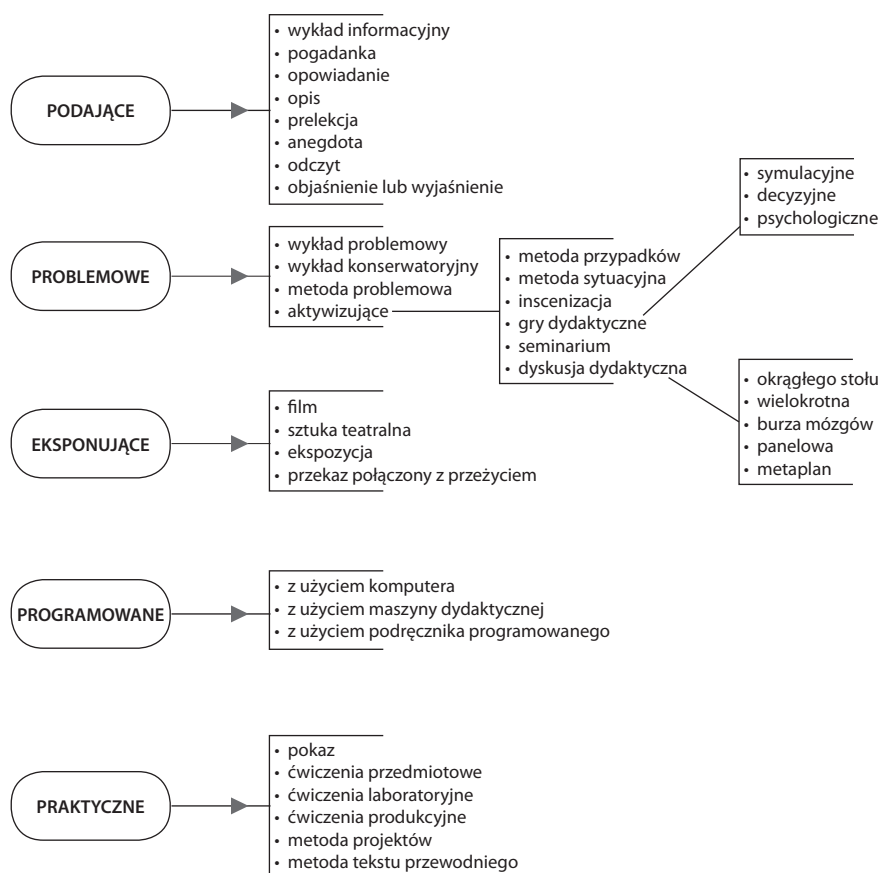
- wg Z. Wiatrowskiego
  - podające
  - poszukujące
  - kierowania samodzielną pracą uczniów
- wg K. Kruszewskiego
  - słowne
  - oglądowe
  - praktyczne
  - gier dydaktycznych
- wg J. Zborowskiego
  - służące opracowaniu nowego materiału
  - utrwalania
  - sprawdzania wyników nauczania
- wg W. Okonia
  - podające (uczenie się przez przyswajanie)
  - problemowe (uczenie się przez odkrywanie)
  - waloryzacyjne (uczenie się przez przeżywanie)
  - praktyczne (uczenie się przez działanie)
- wg T. Nowackiego
  - nauczania teoretycznego:

- wykład
- pogadanka
- dyskusja
- opis
- opowiadanie
- wyjaśnienie
- nauczania praktycznego:
- rozwijanie umiejętności
- pokaz
- ćwiczenie
- instruktaż
- inscenizacja

Spośród wszystkich metod nauczania metody aktywne są najbardziej skuteczne w procesie uczenia się.

Warto przyrzeć się zmodyfikowanej klasyfikacji metod nauczania zaproponowanej przez F. Szloska, ponieważ zwraca on uwagę na metody eksponujące. Przywraca rangę metodom dydaktycznym, które bazują na przeżyciu artystycznym, uczuciach, emocjach, wrażliwości, estetyce.

### Zmodyfikowany podział metod nauczania<sup>8</sup> za F. Szloskiem



<sup>8</sup> E. Goźlińska: *Słowniczek nowych terminów w praktyce szkolnej*. Wydawnictwa CODN, Warszawa 1997, s. 65.

## Specyfika metod eksponujących

Do metod nauczania o charakterze eksponującym może zostać zaliczona:

- sztuka teatralna (spektakl teatralny),
- film,
- koncert,
- ekspozycja, wystawa, wernisaż.

Wszystkie wymienione metody pozwalają na kontakt młodego człowieka z wymiarem niematerialnym, czymś ulotnym, opartym na indywidualnym odbiorze, ekspresji i impresji. Kiedy powstawała niniejsza klasyfikacja, uczeń był traktowany jedynie jako odbiorca sztuki i to sztuki „wysokiej”. Dziś, dzięki technologii, uczeń może stać się i często jest twórcą. Nowe formy sztuki, takie jak graffiti, murale, nie najnowszy już hip-hop, rap to często obszar, w którym młodzi ludzie wyrażają swoje emocje, wrażenia, uczucia. Dziś wyrażają je również dzięki cyfrowym mediom, portalom społecznościowym, aplikacjom smartfonowym. Instagram, Facebook, blogi, grafika komputerowa czy aplikacja TikTok to tylko pojedyncze przykłady możliwości wyrażania myśli w formach artystycznych. Często formą wyrazu artystycznego są tworzone przez uczniów w różnych dostępnych online cyfrowych narzędziach plakaty, komiksy, animacje poklatkowe, storytelling, czyli snucie opowieści, nakręcane smartfonem filmiki (w odróżnieniu od filmów). Przywołane przykłady twórczości artystycznej nierozdzielnie związane są z kreatywnością i przedsiębiorczością. Często wymagają znajomości języków obcych.

## Metody z pogranicza metod eksponujących

### Drama

Warto zwrócić uwagę na metodę dydaktyczną, jaką jest drama. Mimo że nie jest zaliczana do metod eksponujących, jest metodą teatralną czy filmową, w której uczeń przyjmuje pewne role do odegrania. Drama, inaczej nazywana metodą ról, jest inscenizacją wzbogaconą rekwizytami i scenografią, ilustrującą wybrany temat. Uczniowie występują w określonych rolach, interpretując je we własny osobisty sposób poprzez utożsamianie się z odgrywaną postacią. Metoda ta wykorzystuje wyobraźnię, ruch, mowę ciała, angażuje zmysły i uczucia, które pozwalają na przeżycie emocji odgrywanej postaci. Jej celem jest postawienie uczniów w sytuacji kogoś innego i próba przeżycia określonych sytuacji, problemów. Dzięki temu uczniowie podejmują próbę zrozumienia cudzych zachowań i intencji, siebie i innych na poziomie emocji i uczuć. Próba ta może, a nawet powinna zaowocować potwierdzeniem lub zmianą oceny sytuacji prob-

lemowej przez uczestników, wzbudzeniem refleksji, empatii. Nieistotne są zaś zdolności aktorskie uczestników dramy. W dramie ważne jest, aby nie przedstawiać gotowych wzorców, scenariuszy. Powinna dominować naturalna aktywność i spontaniczność. Istotny dla dramy jest moment zakończenia, stanowiący wyjście z roli. Powinien on być wyraźnie zaakcentowany, a nawet związany z elementami rytuału (np. klaśnięcie w dłoń, wypowiedzenie formuły, przejście przez przedmiot). Uczniowie wtedy wychodzą z pełnionych ról i mogą dokonać podsumowania, podzielić się refleksją, ocenić siebie, sformułować wnioski.

Etapy realizacji zajęć dramowych:

- instruktaż nauczyciela (krótko omawiamy temat),
- przygotowanie się zespołu do realizacji zadania (dyskusje, ustalenia, aranżacja wnętrza, scenografia, rekwizyty),
- przedstawienie efektu pracy zespołowej (gra – właściwa drama),
- omówienie dramy przez wykonawców i ewentualnie obserwatorów (refleksja).

Należy pamiętać o jednym ważnym aspekcie tej metody – **istotą dramy jest konflikt**. Zatem dobór tematu dramy do pracy z uczniami powinien zależeć od owego kryterium. Lekcje dramy powinny być przyjazne, sympatyczne, pełne ciepłych relacji między uczestnikami. Na tych lekcjach nie ma złych ocen ani złych odpowiedzi. Drama nie może podlegać ocenie szkolnej. Każdy uczestnik ma prawo głosu, nikt nie jest krytykowany ani źle osądzany. Prowadząc zajęcia metodą dramy, należy pamiętać o ustaleniu pewnych ćwiczeń przed jej rozpoczęciem. Powinny być to ćwiczenia wyciszające, głosowe, rozluźniające, gry dramatyczne.

Przykłady tematów dramy w szkole podstawowej:

- Scenki i odgrywanie ról można wykorzystać na wielu lekcjach niezależnie od tematu, np.: wcielając się w postacie historyczne, literackie, przedstawiciele różnych zawodów, nawet w nietypowych warunkach – rozmowa Leonarda da Vinci z Albertem Einsteinem, Twoja rozmowa z Marią Skłodowską-Curie.
- Do ćwiczeń można wykorzystać sytuacje literackie i te codzienne, np.: „Rozmowa Julii i Romea z rodzicami 2005 roku”. Rozmowa dziecka z rodzicem na temat: „O której godzinie można najpóźniej wrócić do domu”, „Wygląd człowieka decyduje o wszystkim”.

Przykłady tematów dramy w szkole ponadpodstawowej:

- Scenki i odgrywanie ról można wykorzystać na wielu lekcjach niezależnie od tematu, np.: wcielając się w postacie historyczne, literackie, przedstawiciele różnych zawodów, nawet w nietypowych warunkach – rozmowa Leonarda da Vinci z Albertem Einsteinem, Twoja rozmowa z Marią Skłodowską-Curie.
- Do ćwiczeń można wykorzystać sytuacje literackie i te codzienne, np.: „Rozmowa Julii i Romea z rodzicami 2005 roku”. Rozmowa dziecka z rodzicem na temat: „O której godzinie można najpóźniej wrócić do domu”, „Wygląd człowieka decyduje o wszystkim”, „Warto być..., bo są z tego duże pieniądze”.
- Tworzenie pomników zbiorowych wyrażających emocje, np. złość, zachwyty, brak tolerancji. Zadaniem jest takie ustawienie swojego ciała i wyrazu twarzy, aby wyrażały wybraną emocję.

### Metoda sześciu myślowych kapeluszy Edwarda de Bono

Metoda sześciu myślowych kapeluszy de Bono polega na odgrywaniu przyjętej roli w wypowiedzianiu się na dany temat. Przyjmowanie roli pozwala na dystans, pozwala pozbyć się mentalności chronienia siebie w wypowiedzianiu własnego zdania. Świadomość odgrywania roli sprawia, że jest przyzwolenie na mówienie rzeczy, które zazwyczaj byłyby niewypowiedziane. Dzięki sześciu kolorom kapeluszy, które otrzymujemy losowo, możemy ukierunkować naszą uwagę na określony sposób myślenia oraz w bardzo prosty i wygodny sposób przechodzić od jednego stanu myślenia do drugiego (o znaczeniu kolorów kapeluszy w kontekście sposobu myślenia poniżej).

*Zakładasz kapelusz i odgrywasz związaną z nim rolę. Obserwujesz siebie podczas odgrywania tej roli. Swoją rolę odgrywasz najlepiej jak tylko potrafisz. Kiedy zmieniasz kapelusz myślowy, musisz wraz z nim zmienić odgrywaną przez siebie rolę. Każda rola powinna być wyraźnie określona.*<sup>9</sup>

De Bono zaproponował sześć kolorów kapeluszy, do których można przypisać sześć rodzajów wypowiedzi:

- **kolor biały** – obiektywny – uczestnik wypowiada się o faktach, prezentuje dane i liczby, wypowiedź neutralna i obiektywna,
- **kolor czerwony** – emocjonalny – uczestnik mówi o swoich emocjach, wyraża emocjonal-

ny punkt widzenia (obawy, radość, entuzjazm), niemniej nie uzasadnia własnych emocji,

- **kolor żółty** – entuzjasta – uczestnik wskazuje tylko zalety danej propozycji, myśli konstruktywnie, tworzy propozycje i pozytywnie je uzasadnia,
- **kolor czarny** – pesymista – uczestnik krytykuje jakieś aspekty danej propozycji, wypowiedź jest negatywna, ale nie emocjonalna,
- **kolor zielony** – kreator – uczestnik podsuwa własne pomysły, rozwiązania, uzupełnia, szuka nowego podejścia, wymaga szukania najlepszej alternatywy, a nie zadowalania się pierwszym rozwiązaniem,
- **kolor niebieski** – prowadzący – uczestnik porządkuje wypowiedzi, nadzoruje używanie kapeluszy; porządkowa rola niebieskiego kapelusza to także:
  - określenie tematów i problemów poruszanych w procesie myślenia,
  - dyscyplina i żądanie koncentracji na wskazanych kwestiach,
  - formułowanie pytań pomocniczych lub naprowadzających,
  - rejestracja myśli i podjętych decyzji,
  - przegląd sytuacji, synteza informacji i konkluzja.

Dzięki tej metodzie ustanawia reguły i z łatwością uczy się ich przestrzegania. Sześć kapeluszy różnych kolorów ma pomóc w stosowaniu się do określonych reguł. Celem tej metody jest dążenie do wprowadzenia porządku w procesie myślenia poprzez wyznaczenie sposobów myślenia, a w efekcie wyznaczenie jednego, którym należy w danym momencie się posługiwać, a w konsekwencji wypowiadać publicznie. Pozwala to uniknąć myślenia rozproszonego, wielokierunkowego (jak np. w burzy mózgów), co ma przełożyć się na stworzenie swego rodzaju mapy, kierunków rozwiązań i wybór najlepszego rozwiązania. Tworzenie mentalnej mapy sytuacji ma wymusić zaprzestanie stosowania argumentacyjnego sposobu myślenia, które broni status quo oraz nasz punkt widzenia.

Wpływ metody na umiejętności uczniów to zapewne pobudzenie kreatywności, rozwój elastyczności w myśleniu, umożliwienie postrzegania problemu z różnych perspektyw i oderwania się od osobistego punktu widzenia.

<sup>9</sup> <http://o-historii.pl/metoda-szesciu-kapeluszy-myslowych-edwarda-de-bono-omowienie-metody-z-przykladowa-realizacja-na-zajeciach-prawo-archiwalne/>

## Storytelling

Storytelling – nauka przez opowiadanie. Metoda dydaktyczna nowa i jednocześnie stara. Bo czymże jest snucie opowieści, których chętnie słuchamy, ponieważ, jak mówi dr Marek Kaczmarzyk, nasz mózg kocha słuchać opowieści. W historiach jest chronologia, zwroty akcji, są związki przyczynowo-skutkowe, logika wydarzeń. Dlatego jest to metoda, po którą sięga edukacja, ponieważ w miejsce suchych faktów, teorii, definicji oraz schematów można wpleść narrację i emocje. Lekcja natychmiast będzie ciekawsza. Kiedy słuchamy opowieści, nauka staje się dużo ciekawsza, przyjemniejsza i skuteczniejsza. Storytelling to nic innego jak umiejętność opowiadania ciekawych historii na różnych przedmiotach, nie tylko na historii czy języku polskim. Dobrze opowiedziane historie są więc odpowiedzią na potrzeby uczniów, a raczej ich mózgów – są zarówno proste w przekazie, łatwe do zapamiętania, jak i inspirują ich do rozwoju i działania. Dlaczego tak się dzieje? Ponieważ u uczniów zostaje uruchomiona wyobraźnia (uczeń wyobraża sobie to, co słyszy), emocje (uczeń odczuwa, współodczuwa, ale też pojawia się zainteresowanie) oraz myślenie (uczeń zaczyna zastanawiać się i zadawać sobie pytania). Świetne przykłady podaje Renata Myczka:

*„Wyobraźmy sobie np. lekcję historii. Nauczyciel mówi o chrzcie Polski, podaje datę (14 kwietnia 966 r.) oraz związane z nią fakty (Mieszko I przyjmuje chrzest itd.) i wymaga, by te informacje zostały zapamiętane przez uczniów. O ile dla niego, jeśli jest rzeczywistym pasjonatem historii, wszystko, co mówi, może być bardzo interesujące, o tyle dla wielu podopiecznych jest to tylko data, którą należy „zakuć, zdać i zapomnieć”. A jakby to było, gdyby zamiast tradycyjnego przekazu nauczyciel pokusił się o opowiadanie? Mogłoby ono wyglądać np. następująco: „Wyobraźmy sobie, że mamy możliwość przenosić się w czasie. Że wciskam ten oto czerwony guzik i przenosimy się do roku 966. Rozejrzyjcie się dobrze. Miejsce, do którego się właśnie przenieśliśmy, jest pod panowaniem wyjątkowego władcy – Mieszka I. Patrzcie właśnie na księcia, który wolno porusza się po swojej komnacie i marszczy czoło. Ma bowiem ogromny dylemat. Pod swoim panowaniem ma mnóstwo plemion wyznających różne religie. Aby stworzyć jedno państwo, zlikwidować podziały, a przede wszystkim zapewnić bezpieczeństwo, mógłby przyjąć chrześcijaństwo...”*

*W takiej historii wykorzystujemy wszystkie daty i fakty, które uczeń powinien zapamiętać, ale nadajemy całemu*

*opowiadaniu ton realności. Dołączamy do tego emocje, obraz, dylematy. Słowem, z nieco mitycznej postaci księżę Mieszko I staje się postacią dużo bliższą do poznania, zrozumienia, a zatem i do zapamiętania. Oczywiście, przygotowanie historii wymaga znajomości tematu, pogłębionej analizy problemu. Należy przy tym również wziąć pod uwagę cel wypowiedzi i wiek uczniów. Możliwości pokierowania fabułą są jednak nieograniczone.*

*A teraz wyobraźmy sobie, że nauczycielka języka angielskiego przekonuje od dwóch semestrów uczniów, że warto uczyć się języka, że trzeba powtarzać słówka itd. Wszystko, co mówi, niestety trafia w próżnię. Dzieci są nieprzygotowane do zajęć, nie mają motywacji do nauki. Zamiast złościć się na brak dojrzałości uczniów i na ich lenistwo, można przekierować ich uwagę na nieco inne tory. Nauczycielka może np. opowiedzieć o tym, że sama nie miała motywacji, by się uczyć, ale pewnego wiosennego dnia, na wycieczce szkolnej w pobliżu Balatonu, poznała chłopaka – Węgry z pochodzenia, w którym szaleńczo się zakochała i to stanowiło ogromny bodziec do nauki. Dzięki temu stanie się dużo bardziej wiarygodna w oczach uczniów, niż gdyby nieustannie stosowała morały i upomnienia. Opowiadanie o sobie zwiększa bowiem naszą autentyczność. Wzrasta również zainteresowanie ze strony słuchaczy”<sup>10</sup>.*

Opowiadanie czy snucie opowieści to nie są nowe metody, znamy je ze starożytności, z czasów Homera. W dawnych czasach trubadurzy, śpiewacy wędrowali i opowiadali, a ludzie przekazywali sobie te opowieści ustnie. Opowiadania mają moc, o czym świetnie wiedzą etnografowie, kulturoznawcy, którzy od dawna wykorzystują opowiadania ludzi w swoich badaniach. Słuchając historii przekazywanych przez najbliższych, stajemy się bardziej empatyczni, wzrasta poczucie więzi i wspólnoty. Rozwija się kultura słowa, wzbogaca się słownictwo, kształtuje wyobraźnia, rozwija się umiejętność formułowania myśli, wzrasta również wiedza o świecie i innych ludziach. Uczymy się mówić publicznie, autoprezentować.

Storytelling jako metoda świetnie wpisuje się w kształtowanie kompetencji w zakresie wielojęzyczności poprzez:

- trening umiejętności komunikacji (aktywnego słuchania i mówienia) i współpracy w różnych środowiskach kulturowych, właściwego reagowania w różnych kontekstach kulturowych,
- poznawanie oraz badanie podobieństw i różnic pomiędzy kulturami, językami,

<sup>10</sup> R. Myczka: Nauka przez opowiadanie. Storytelling. <http://edukacjananowo.pl/13291-2/> Dostęp: 28.03.2020.



- konfrontacja i refleksja nad kwestiami związanymi z tolerancją, różnorodnością kulturową, akceptacją odmienności kulturowych, tożsamością, relatywizmem kulturowym, stereotypami i uprzedzeniami,
- możliwość zaprezentowania i analizy doświadczeń wynikających z uczestnictwa w różnych kulturach i kręgach językowych.

Storytelling jako metoda nauczania i uczenia się może bazować na tworzeniu, prezentowaniu i udostępnianiu narracji przy wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi TIK i materiałów multimedialnych, tj.: grafika, video, audio, animacja.

Storytelling jako metoda nauczania pozwala rozwijać umiejętność pracy z tekstem, wpływa na rozwój kompetencji wizualnych i medialnych uczniów. Pozwala kształtować umiejętności odczytywania i interpretowania różnych rodzajów treści, w tym komunikatów symbolicznych oraz tekstów kultury. Wspiera zdolność uczenia się, rozumienie i zapamiętanie poprzez dostosowanie sposobu przedstawiania treści do stylu uczenia się uczniów. Jednocześnie storytelling jako metoda uczenia się rozwija umiejętność pracy zespołowej, planowania i organizacji, zarządzania czasem, umiejętność wyszukiwania informacji z różnych źródeł oraz treści multimedialnych, przetwarzania ich i krytycznej analizy, zdolności refleksji i autorefleksji w analizie własnego życia i otaczającej rzeczywistości, a także doskonali umiejętności posługiwania się narzędziami cyfrowymi. Niewątpliwie wyzwala kreatywność i pomysłowość.

W metodzie, jaką jest storytelling, można wyróżnić 5 etapów pracy ucznia, które muszą zostać poprzedzone informacją na temat:

- wyboru tematu,
- wyboru formy pracy (indywidualna/zespołowa),
- określenia ram czasowych i organizacyjnych pracy uczniów,
- określenia metody i kryteriów oceny.

Etapy pracy są następujące:

1. planowanie/projektowanie historii/opowiadania:
  - określenie celu opowieści,
  - zaproponowanie tytułu,
  - wykreowanie bohatera i postaci opowieści,
  - określenie kontekstu opowieści,
  - rozwój i rozwiązanie akcji opowieści,
  - dobór narzędzia do opowiedzenia historii, w tym narzędzia cyfrowego,
  - wyznaczenie aspektów technicznych, np. limit czasu,
2. gromadzenie i organizowanie materiałów,
3. tworzenie scenariusza/scenopisu,

4. produkcja i postprodukcja,
5. prezentacja i ewaluacja, w tym kryteria oceny pracy uczniów:

– kryterium merytoryczne:

- Czy historia jest logiczna i zrozumiała?
- Czy bohaterowie są przekonujący (czy łatwo się z nimi utożsamić lub ich zrozumieć)?
- Czy przebieg wydarzeń jest interesujący/wciągający?
- Czy historia pozwala na wyciągnięcie wniosków/morału?

Można inaczej zbudować kryteria oceny:

- Czy temat opowieści został wyjaśniony lub czy wynika z przebiegu historii?
- Czy cel stworzenia opowieści jest oczywisty po obejrzeniu lub wysłuchaniu historii?
- Czy imię lub nazwisko twórcy zostało wspomniane/zaprezentowane?
- Czy odbiorcy opowieści zrozumieli oglądaną lub wysłuchaną historię? (projekty językowe)
- Czy sposób prezentacji wydarzeń w opowieści jest przejrzysty i logiczny?
- Jeśli opowieść zawiera narrację – czy jest ona łatwa do usłyszenia i zrozumienia? (projekty językowe)
- Jeśli opowieść zawiera muzykę lub fragment filmu – czy elementy te faktycznie wzbogacają historię?
- Czy opowieść zawiera informacje, które mają dla Ciebie wartość edukacyjną?

I jeszcze inaczej:

- Interesujący i angażujący przekaz treści opowieści.
- Jakość wykorzystanych narzędzi i materiałów.
- Atrakcyjność formy opowieści.
- Wartość poznawcza opowieści (czy historia pozwala na dowiedzenie się/nauczenie się czegoś nowego)?

Kryterium – wartość zebranych materiałów:

- Czy wykorzystano różnorodne źródła materiałów?
- Czy zgromadzone materiały odpowiadają tematowi i konwencji opowieści?
- Czy zgromadzone materiały uwierzytelniają historię?

Kryterium – realizacja projektu:

- Czy projekt ma dokumentację (plan, harmonogram, sprawozdania)?
- Czy stworzono scenariusz/scenopis opowieści?

- Czy proces pracy nad projektem został poddany refleksji i ewaluacji?

Kryterium – aspekty techniczne realizacji projektu:

- Czy opowieść mieści się w limicie czasu?
- Czy wybrane media odpowiadają charakterowi i konwencji opowieści?
- Czy jakość wybranych materiałów wizualnych jest zadowalająca?
- Czy jakość materiałów dźwiękowych jest zadowalająca?

Dla młodych ludzi, uczniów storytelling jest interesującą i angażującą metodą dydaktyczną, jeżeli wykorzystuje się cyfrowe media, w tym specjalnie dedykowane programy i aplikacje do tego celu. Najbardziej popularny, bezpłatny i w języku polskim to program Storybird. W istocie jest to *darmowa platforma, na której można tworzyć elektroniczne książki, bajki czy ilustrowane opowieści. Tworząc swoją opowieść, mamy do dyspozycji ogromną bazę ilustracji profesjonalnych ilustratorów i grafików. Książeczki w języku polskim są dostępne na prywatnych kontach, a w języku angielskim są publikowane przez portal. Jest to proste, kreatywne narzędzie dla wszystkich, którzy kochają książki i czytanie*<sup>11</sup> – tak opisują program na stronie www, gdzie jest dostępny. Na stronie zamieszczona jest również instrukcja obsługi programu w języku polskim. Można też skorzystać z tutorialu dla nauczycieli<sup>12</sup>. Inne popularne programy, które można wykorzystać do storytellingu, to np. Microsoft Photo Story 3, StoryJumper oraz anglojęzyczny Capzles.

Przykłady tematów w szkole podstawowej:

- Opowieści wykorzystujące ponadkulturowe wątki, motywy, postaci, np. popularnych baśni – o Kopciuszku, Królowej Śniegu, Czerwonym Kapturku itp., legend, literackich, historycznych; popularne motywy pojawiające się w opowieściach: podróż, przemiana, zakazana miłość.
- Osobiste historie uczniów dotyczące określonych wydarzeń lub doświadczeń – opowieści uczniów o ich spotkaniach z innymi językami, kulturami, zwyczajami, opowieści o tradycjach świątecznych, wywiady uczniów z ich rówieśnikami z innych krajów/kultur, historie rodzinne uczniów dotyczące ich korzeni, pochodzenia, tradycji, wydarzeń.
- Opowieści dotyczące problemów i zjawisk

wspólnych dla różnych kultur i języków: alfabet, liczby i liczenie, powiedzenia, znaczenie imion, zapożyczenia i kalki językowe, „fałszywi przyjaciele” itp.

- Opowiedz mi bajkę ...
- Opowiedz mi historię ...
- Opowiedz mi losy ...

Z kształcenia na języku obcym:

1. Ja i moi bliscy (rodzina, przyjaciele).
2. Moje miejsce zamieszkania (mój dom, moja miejscowość..
3. Moja szkoła.
4. Popularne zawody.
5. Mój dzień, moje zabawy.
6. Jedzenie.
7. Sklep.
8. Mój czas wolny i wakacje.
9. Święta i tradycje, mój kraj.
10. Sport.
11. Moje samopoczucie.
12. Przyroda wokół mnie.
13. Świat baśni i wyobraźni

Z wiedzy o społeczeństwie:

1. Wykorzystuje informacje do tworzenia własnej wypowiedzi na temat wydarzeń z życia społecznego, w tym publicznego,
2. Argumentuje zasadność postaw obywatelskich – m.in. odpowiedzialności, troski o dobro wspólne i tolerancji.
3. Rozpoznaje problemy najbliższego otoczenia i szuka ich rozwiązań.

Przykłady tematów w szkole ponadpodstawowej:

- Opowieści wykorzystujące ponadkulturowe wątki, motywy, postaci np. popularnych bohaterów filmowych, literackich, historycznych; popularne motywy pojawiające się w opowieściach: podróż, przemiana, zakazana miłość.
- Osobiste historie uczniów dotyczące określonych wydarzeń lub doświadczeń – opowieści uczniów o ich spotkaniach z innymi językami, kulturami, zwyczajami, opowieści o tradycjach świątecznych, wywiady uczniów z ich rówieśnikami z innych krajów/kultur, historie rodzinne uczniów dotyczące ich korzeni, pochodzenia, tradycji, wydarzeń.
- Opowieści dotyczące problemów i zjawisk wspólnych dla różnych kultur i języków: alfabet, liczby

<sup>11</sup> Storybird – jak prosto i efektywnie stworzyć rysunkowe historie: <http://szkolamedialna.pl/storybird-jak-prosto-i-efektywnie-stworzyc-rysunkowe-historie>. Dostęp: 28.03.2020.

<sup>12</sup> Jak korzystać z serwisu Storybird? Instrukcja/tutorial dla nauczycieli, <https://www.youtube.com/watch?v=QodloaEB5yk>. Dostęp: 28.03.2020.

i liczenie, powiedzenia, znaczenie imion, zapożyczenia i kalki językowe, „fałszywi przyjaciele” itp.

Z wiedzy o społeczeństwie:

1. Krytycznie analizuje przekazy medialne i porównuje przekazy różnych mediów dotyczące tych samych wydarzeń czy procesów; formułuje własną opinię w oparciu o poznane fakty; rozpoznaje przejawy nieetycznych zachowań dziennikarzy.
2. Rozpoznaje przejawy patologii życia publicznego i wykazuje ich negatywny wpływ na życie publiczne; przedstawia mechanizmy korupcji i analizuje – z wykorzystaniem materiałów medialnych – jej udowodniony przykład.
3. Interpretuje wyniki badań opinii publicznej; porównuje wyniki sondaży z rzeczywistymi postawami lub zachowaniami (np. sondaży przedwyborczych oraz rezultatów wyborów) i formułuje hipotezy dotyczące przyczyn różnic przekraczających wartość błędu statystycznego.

### Story Cubes

Story Cubes – myślę, że wielu nauczycielom, zwłaszcza języków obcych, znana pomoc dydaktyczna. Kostka (sześciątka), która na swoich ściankach ma różnego rodzaju obrazki bądź początki zdań. Takie kostki możemy sami wykonać. Jak grać? Osoba, która np. losuje kostkę z konkretnymi obrazkami, na ich podstawie buduje swoją opowieść w oparciu o zawarte na kostce obrazki.

Taką grą możemy osiągnąć wiele celów językowych i pozajęzykowych zarówno na lekcjach języka ojczystego, jak i na lekcjach języków obcych, m.in.:

- integracja grupy,
- rozwijanie wyobraźni i umiejętności kreatywnego myślenia,
- wprowadzanie przyjemnych skojarzeń z nauką języka,
- umiejętności wypowiadania się oraz przełamywanie obawy przed mówieniem,
- ćwiczenie konkretnych struktur (np. czasu teraźniejszego, przeszłego, (przyszłego)
- ćwiczenie narracji.

Co z błędami? Są dwa podejścia do reagowania na błędy uczniów:

1. Przerywamy i poprawiamy błąd od razu.
2. Notujemy błędy i poprawiamy później.

Zdecydowanie polecam to drugie rozwiązanie. Nie wybijamy ucznia z rytmu wypowiedzi, a na poprawianiu błędów po zakończonej wypowiedzi może skorzystać więcej osób. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy błąd powtarza się wielokrotnie i inni uczestnicy gry również go powtarzają.

Przykłady tematów w szkole ponadpodstawowej, które można realizować metodami polegającymi na opowiadaniu, będą wynikały z poziomu opanowania języka przez uczniów oraz zakresu treści z podstawy programowej przyjętym do realizacji. Praktycznie wszystkie treści można realizować metodą storytellingu, komiksu, animacji poklatkowej, nagrywanych filmików oraz za pomocą Story Cubes:

1. Człowiek (np. dane personalne, okresy życia, wygląd zewnętrzny, cechy charakteru, rzeczy osobiste, uczucia i emocje, umiejętności i zainteresowania, społeczny i osobisty system wartości, autorytety, poczucie tożsamości).
2. Miejsce zamieszkania (np. dom i jego okolica, pomieszczenia i wyposażenie domu, prace domowe, wynajmowanie, kupno i sprzedaż mieszkania, przeprowadzka, architektura).
3. Edukacja (np. szkoła i jej pomieszczenia, przedmioty nauczania, uczenie się – w tym uczenie się przez całe życie, przybory szkolne, oceny szkolne, życie szkoły, zajęcia pozalekcyjne, system oświaty).
4. Praca (np. zawody i związane z nimi czynności i obowiązki, miejsce pracy, praca dorywcza, kariera zawodowa, rynek pracy, warunki pracy i zatrudnienia, mobilność zawodowa).
5. Życie prywatne (np. rodzina, znajomi i przyjaciele, czynności życia codziennego, określanie czasu, formy spędzania czasu wolnego, święta i uroczystości, styl życia, konflikty i problemy).
6. Żywnienie (np. artykuły spożywcze, posiłki i ich przygotowywanie, nawyki żywieniowe – w tym diety, zaburzenia odżywiania, lokale gastronomiczne).
7. Zakupy i usługi (np. rodzaje sklepów, towary i ich cechy, sprzedawanie i kupowanie, finanse, promocja i reklama, korzystanie z usług – w tym usług bankowych i ubezpieczeniowych, reklamacja, prawa konsumenta).
8. Podróżowanie i turystyka (np. środki transportu i korzystanie z nich, orientacja w terenie, baza noclegowa, wycieczki, zwiedzanie, awarie i wypadki w podróży, ruch uliczny, bezpieczeństwo w podróży).
9. Kultura (np. dziedziny kultury, twórcy i ich dzieła, ochrona praw autorskich, uczestnictwo w kulturze, tradycje i zwyczaje, media).
10. Sport (np. dyscypliny sportu, sprzęt sportowy, obiekty sportowe, imprezy sportowe, uprawianie sportu, pozytywne i negatywne skutki uprawiania sportu, problemy współczesnego sportu).
11. Zdrowie (np. tryb życia, samopoczucie, choroby – w tym choroby cywilizacyjne, ich objawy i leczenie).

- nie, niepełnosprawność, uzależnienia, pierwsza pomoc w nagłych wypadkach).
12. Nauka i technika (np. ludzie nauki, odkrycia naukowe, wynalazki, korzystanie z urządzeń technicznych i technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz szanse i zagrożenia z tym związane, korzyści i zagrożenia wynikające z postępu naukowo-technicznego).
  13. Świat przyrody (np. pogoda, pory roku, klimat, rośliny i zwierzęta, krajobraz, zagrożenia i ochrona środowiska naturalnego, katastrofy ekologiczne, klęski żywiołowe, przestrzeń kosmiczna).
  14. Państwo i społeczeństwo (np. wydarzenia i zjawiska społeczne, struktura państwa, urzędy, organizacje społeczne i międzynarodowe, polityka, gospodarka, problemy współczesnego świata, prawa człowieka, religie, ideologie).

## Komiks

Komiks to zjawisko literackie, nie jest zapewne metodą dydaktyczną. Niemniej, kiedy przyjrzeć się komiksowi, okaże się, że jest bliski metodzie, jaką jest storytelling. Komiks można zdefiniować jako historię obrazkową w sekwencjach, często z dodanym tekstem w dymkach (chmurkach). Jak wykorzystać komiks w szkole? W jakich celach wykorzystać? Można pracować z uczniami nad opracowaniem adaptacji tekstu literackiego, sposobem prowadzenia akcji w komiksie, z jej dynamiką i jej biegiem, przekształcaniem fabuły na dialog, a także przedstawieniem wydarzeń. Polecane narzędzia cyfrowe do tworzenia komiksów to: anglojęzyczny Comic Master, Pixton, ToonDoo.

## Animacja poklatkowa

Animacja to technika filmowa, w której wykorzystuje się kształty, rysunki, wycinanki czy kukielki do tworzenia obrazu. Dosłownie „animować” oznacza ożywiać i to właśnie dzięki filmowi przedmioty martwe mogą „ożyć” i stworzyć film animowany. Animacja to obecnie jednak znacznie szerszy termin, który wykracza już poza klasyczną, filmową definicję i odnosi się m.in. do gier komputerowych.

Animacja poklatkowa, zwana inaczej stop-motion, to metoda rejestracji obrazu wykorzystywana głównie w klasycznym filmie animowanym oraz w filmach naukowych (za jej pomocą rejestruje się np. wzrost roślin, ruch ciał niebieskich, zmiany zachodzące w organizmie; proces, który w rzeczywistości trwa kilka

dni lub tygodni, zostaje skrócony do kilkudziesięciu sekund). Animacja poklatkowa, czyli tak naprawdę filmik, składa się z sekwencji osobnych rysunków/zdjęć przygotowanych na potrzeby animacji. Aby stworzyć wrażenie ruchu, animator przesuwając nieznacznie obiekty na każdej z fotografowanych klatek, które połączone w jeden ciąg dają wrażenie ruchu.

Jak stworzyć poklatkową animację? – technika realizacji, kolejne kroki.

## Etapy przygotowania filmiku:

1. Stworzenie scenariusza
 

Na początku zadajemy sobie pytania:

  - Co chcemy przekazać widzom?
  - Co widzowie powinni odczuwać po obejrzeniu animacji?
  - Kto jest głównym bohaterem?; wokół kogo lub czego będziemy budować historię?

Następnie opracowany scenariusz najlepiej spisać w formie tabeli z następującymi kolumnami:

  - Sekwencje** – nazywamy poszczególne sekwencje
  - Treść** – sceny – komentarz, co mówi lektor?
  - Obraz** – jakie grafiki wykorzystujemy
  - Scenopis** – opis ujęć, ujęcie po ujęciu (posłuży do przygotowania rysunków do animacji)
  - Dźwięk** – podkład dźwiękowy
2. Przygotowanie rysunków lub zdjęć:
  - przygotowanie rysunków lub zdjęć zgodnie ze scenariuszem (mogą to również być grafiki komputerowe),
  - najlepiej wykonać rysunki na papierze technicznym.
3. Przygotowanie stanowiska fotograficznego i zrobienie zdjęć:
  - przyklejenie taśmą białego tła do stałego podłoża np. biurka, tak, aby było stabilne,
  - przygotowanie oświetlenia tła,
  - zamocowanie aparatu fotograficznego tak, by był nieruchomy, zrobienie zdjęć do animacji.
4. Montaż
  - wybór programu do montażu animacji,
  - montaż filmiku.

Najpopularniejsze programy do przygotowania animacji poklatkowej to np. Pivot<sup>13</sup>, Windows Movie Maker, iMotion, Panolapse.

Niezbędne akcesoria do produkcji poklatkowej animacji:

  - aparat fotograficzny (np. może być ze smartfona),

<sup>13</sup> Tworzenie animacji poklatkowej w programie Pivot. <http://scholaris.pl/zasob/106756>. Dostęp: 28.03.2020.

- statyw (jeśli jest dostępny dla nas),
- pomysł i wyobraźnia,
- tło (białe – może być prześcieradło, ekran, ściana),
- rekwizyty (adekwatnie do pomysłu),
- światło (w miarę możliwości takie samo przez cały czas trwania sesji zdjęciowej),
- komputer,
- program do animacji lub edycji video,
- cierpliwość :)

Animacja poklatkowa to – tak jak storytelling – opowieść o kimś/czymś, historia kogoś/czegoś. Może być to opowieść o bohaterach literackich, postaciach historycznych, naukowcach. To opowieść o otaczającej rzeczywistości, o krainach geograficznych, o relacjach międzyludzkich, polityce, wolontariacie, postawach obywatelskich. Może być to również dokumentacja zjawisk przyrodniczych. Zatem tematyka animacji poklatkowej jest nieograniczona. Ograniczenia mogą wynikać jedynie z umiejętności i możliwości technicznych wykonawców, czyli uczniów.

### **Ekspedycyjne nauczanie i uczenie się**

Na świecie istnieją Szkoły Ekspedycyjnego Uczenia Się (Expeditionary Learning Schools) wykorzystujące specyficzne projekty edukacyjne – ekspedycje naukowe, aby angażować swych uczniów w interdyscyplinarne, dogłębne studia (badania) nad interesującymi ich problemami i zagadnieniami, podczas których pracują w grupach w celu przygotowania publicznych prezentacji i własnego portfolio. Metoda ekspedycyjnego nauczania wyrasta z metodyki nauczania problemowego oraz wykorzystania w dydaktyce metody projektu. Uczenie się ekspedycyjne oznacza brać udział w ekspedycji w wymiarze edukacyjnym. Metoda ta często kojarzona jest z edukacją przygodową, odbywającą się w środowisku naturalnym i uczeniem się przez doświadczenie (adventure education, outdoor education, environmental education, experiential education), wiąże się ją z doświadczeniem wynikającym z podróżowania i eksploracji. Realizatorzy międzynarodowego projektu piszą o nauczaniu i uczeniu się ekspedycyjnym w ten sposób: *Często wykorzystuje się różnego rodzaju wyzwania, przygodę, elementy przywództwa i badań naukowych. Uczenie się ekspedycyjne może odbywać się w różnego rodzaju sytuacjach i miejscach – na odludziu i w miastach, na zewnątrz i w klasach lub w przestrzeni wirtualnej.*

*Uczenia się ekspedycyjnego nie należy całkowicie utożsamiać z edukacją przygodową, nie zawsze wymaga dalekich podróży, wystarczy, aby można było powiązać cele i treści edukacyjne z eksploracją i badaniami w stylu ekspedycyjnym. Na świecie istnieją Szkoły Ekspedycyjnego Uczenia Się (Expeditionary Learning Schools) wykorzystujące specyficzne projekty edukacyjne – ekspedycje naukowe, aby angażować swych uczniów w interdyscyplinarne, dogłębne studia (badania) nad interesującymi ich zagadnieniami, podczas których pracują w grupach w celu przygotowania publicznych prezentacji i portfolio. W tych szkołach pracuje się dla utrwalenia podstawowych dla nich wartości: pierwszeństwa samopoznania, tworzenia wspaniałych pomysłów, odpowiedzialności za uczenie się, empatii i troski, sukcesu i porażki, współpracy i współzawodnictwa, różnorodności i inkluzji, samotności i refleksji, służby i współczucia, uwagi dla natury. Uczenie się ekspedycyjne może odbywać się podczas kilkudniowej ekspedycji albo też podczas jednej godziny lekcyjnej. Niezależnie od długości wydarzenia uczestniczymy w ekspedycji.<sup>14</sup> Każda ekspedycja przechodzi przez podobne etapy projektowania, realizacji oraz podsumowania.*

Nauczanie ekspedycyjne ma na celu:

- a. uczenie (się) oparte o rzeczywiste problemy życia i zatrudnienia,
- b. dbałość o zaangażowanie wszystkich uczniów w naukę, któremu towarzyszy dobre samopoczucie,
- c. uczenie się przez doświadczenie, które zachodzi dzięki refleksji na temat tego, czego doświadczyliśmy osobiście w jakimkolwiek działaniu, podczas sprawdzania założonej hipotezy, realizacji jakiegoś zadania czy też próby osiągnięcia założonego celu; każde doświadczenie powinno wzbudzać refleksję, która prowadzi do kolejnych sytuacji, w których doświadczamy czegoś nowego i poddajemy owo doświadczenie refleksji. W ten sposób proces ten staje się procesem cyklicznym: konkretne doświadczenie dzięki krytycznej refleksji i ogólnym wnioskom staje się przyczynkiem do kolejnego eksperymentowania (doświadczenia/działania),
- d. budowanie systemowej kultury organizacyjnej, wspieranie rozwoju całej szkoły i uczenia się instytucjonalnego, umożliwiając interdyscyplinarne podejście do nauki w szkole, roz-

<sup>14</sup> Ekspedycyjne nauczanie i uczenie się. <http://expedition.org.pl/94-23-247-26.www2.visualnet.pl/index.php/pl/ekspedycje>. Dostęp: 28.03.2020.

wiązywanie problemów i dzielenie odpowiedzialności za uczenie się uczniów i nauczycieli z wieloma podmiotami.

W metodzie ekspedycyjnego nauczania i uczenia się można wyróżnić trzy etapy.

### **Etap I – przygotowanie/projektowanie**

Etap wstępny – przygotowanie warunków dla uczniów do autentycznego uczenia się i współpracy w trakcie ekspedycji. Etap ten można podzielić na kilka zadań, które mają na celu wzbudzenie zainteresowania wyprawą. W tym celu warto zainteresować uczniów miejscem, zagadnieniem, zastanowić się, co jest ciekawego w danym miejscu, postawić kilka ciekawych problemów i pytań, wprowadzić do danego zagadnienia. W tym czasie warto również poszukać i dokonać selekcji materiałów, przydatnych informacji dla poznania tematu. Bliższe poznanie się uczestników i ustalenie lub wypracowanie reguł współpracy to drugie zadanie niezbędne do zbudowania warunków dla autentycznego uczenia się. Można wtedy przeprowadzić ćwiczenia, gry i symulacje, które ułatwiają integrację grupy, usprawniają komunikację i samo późniejsze prowadzenie badań. Zadanie trzecie w I etapie to planowanie działań, stawianie pytań, na które chcemy poznać odpowiedzi w drodze procesu badawczego, poznawanie i dobór konkretnych metod i technik, które wykorzystane zostaną w trakcie ekspedycji, myślenie o tym, co zrobić, aby z sukcesem przeprowadzić badania. Zadanie to obejmuje również tworzenie narzędzi badawczych. Istotne jest, aby uczący się byli jak najbardziej zaangażowani. Problemy badawcze mogą pochodzić z obszaru społecznego, kulturowego itp. i pod tym kątem należy wyposażać uczniów w niezbędne metody ich pracy jako badaczy, czyli metody badań terenowych (np. analiza dokumentów, obserwacja, wywiady). Równocześnie należy zadbać, by uczniowie potrafili obsłużyć urządzenia wykorzystywane podczas zbierania danych, np. użycie kamer, aparatów fotograficznych, dyktafonów i komputerów oraz dokumentowania samego procesu badawczego, np. fotografowanie, rysowanie, malowanie, prowadzenie notatek tekstowych i graficznych. Przed rozpoczęciem badań w terenie uczestnicy powinni też zostać przygotowani do ekspedycji w obszarze komunikacji. Charakter proponowanych ćwiczeń w okresie przygotowawczym powinien zachęcać uczestników do kontaktów z lokalną społecznością, do zadawania pytań, obserwacji reakcji, obserwacji najbliższego środowiska w poszukiwaniu znaków, symboli, tak zwanych miejscowych historii – sposobów, w jaki to, czego szukamy, jest widoczne

w otaczającym nas świecie. Proces ten przygotowuje uczniów do bycia bardziej wymagającymi, dynamicznymi i spójnymi w przyszłych działaniach. Podczas trwania procesu wymaga się od uczestników zbierania i analizowania informacji, proponowania i sprawdzania hipotez oraz wzajemnego wspierania się podczas tych czynności. Dlatego uczniowie muszą mieć do siebie zaufanie, brać wspólnie odpowiedzialność za podejmowane działania. W takiej sytuacji mają również możliwość uczenia się od siebie wzajemnie. Natomiast różnorodność sytuacji, w jakich się znajdują i którym będą musieli sprostać, wpływa na rozwój ich możliwości intelektualnych. Nie tylko więcej się uczą, ale doświadczają uczuć, emocji. Nauka opiera się na relacjach, otrzymują sygnał, że są szanowani, ale też, że są inne osoby, którym zależy na tym, żeby ktoś inny wysłuchał tego, co mają do powiedzenia, co czują, chcą przedstawić swój punkt widzenia.

### **Etap II – lokalne badania**

Grupy badaczy wyruszają w teren, najlepiej w mniejszych zespołach i próbują znaleźć informacje, które są niezbędne do wykonania zadania. Warto przygotować badaczy do tego, by dostrzegali wymiar lokalny problemu, ale równocześnie nie zapominali o szerszej perspektywie każdego badanego zjawiska czy wycinka rzeczywistości. Uczestnicy powinni zostać do nich przygotowani. W czasie trwania ekspedycji, pracując w grupach, uczestnicy mają za zadanie znaleźć odpowiedzi na przygotowane wcześniej pytania badawcze. To zadanie jest interdyscyplinarne, wymaga różnych umiejętności i zastosowania różnych podejść. Praca w grupie badawczej wymaga od uczestników korzystania z różnorodnych źródeł informacji: np. zasobów bibliotek, archiwów, Internetu. Uczestnicy powinni być zachęceni do szukania informacji także poza tymi tradycyjnymi miejscami – rozmawiając z innymi ludźmi, robiąc wycieczki do innych miejscowości, instytucji. Ten proces wymaga dużej elastyczności zarówno od uczestników, jak i od nauczycieli i ciągłego szlifowania takich umiejętności, jak: komunikacja, podejmowanie decyzji, dyskusja, samokształcenie.

### **Etap III – analiza, refleksja, prezentacja, implementacja**

Jak w każdym badaniu, ważny jest ostatni etap analizy, wyciągnięcia wniosków, ewentualnie sformułowania rekomendacji oraz podsumowania badania. Refleksja powinna towarzyszyć każdemu etapowi ekspedycji. Pierwszym momentem, którego nie wolno pominąć, jest powrót z badań. Przede wszystkim

trzeba zaprezentować zgromadzone informacje czy dane jakościowe oraz ilościowe. Ważna jest również informacja zwrotna o samym procesie zbierania danych, pozyskiwania informacji badawczych. Wiedza na ten temat pozwoli nam zweryfikować prawdziwość danych. I najważniejszy etap podsumowania to wnioski i ich logiczne zaprezentowanie. To jednak nie wszystko. Koniecznie musi paść pytanie: I co dalej? Co z tym zrobimy? W ten sposób zachęcamy uczestników wyprawy do zastanowienia się, w jaki sposób zastosują pozyskaną wiedzę czy nowo nabyte umiejętności. Udział uczniów w takim procesie badawczym to przygotowanie ich do życia w demokratycznym społeczeństwie.

### Zakończenie

Celem niniejszego opracowania było przedstawienie wybranych innowacyjnych metod rozwijania kompetencji kluczowych w szkole ponadpodstawowej w zakresie:

- kompetencje w zakresie wielojęzyczności,
- kompetencje obywatelskie,
- kompetencje w zakresie przedsiębiorczości,

- kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

Omówione w opracowaniu wybrane metody nauczania, m.in. takie jak drama, storytelling, komiks, animacja poklatkowa, ekspedycyjne nauczanie i uczenie się, nie rozwijają jednej wybranej kompetencji kluczowej u uczniów, a równocześnie kształtują wszystkie kompetencje kluczowe. Każda z omówionych metod pozwala na współpracę w zespole, uczy umiejętności planowania, zarządzania sobą i innymi, buduje relacje społeczne, a także kreatywność, przedsiębiorczość, co sprzyja rozwijaniu kompetencji osobistych, społecznych, obywatelskich. Metody te sprzyjają również rozwijaniu kompetencji w zakresie wielojęzyczności oraz w zakresie świadomości ekspresji kulturalnej. Stosując w pracy dydaktycznej każdą z tych metod, można wykorzystać w procesie uczenia się zarówno programy/aplikacje cyfrowe, jak i zasoby sieci, rozwijając kompetencje cyfrowe, równocześnie czyniąc proces uczenia się atrakcyjnym. Zdobyte mimochodem umiejętności cyfrowe zostaną zapewne wykorzystane w innych obszarach uczniowskich aktywności.

## Bibliografia:

1. Zalecenia Rady w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie. <https://www.prawo.pl/akty/dz-u-ue-c-2018-189-1,69055843.html>. Dostęp: 3.12.2019.
2. ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu miarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej.
3. Regulamin konkursu POWER, Wsparcie tworzenia sieci szkół ćwiczeń. MEN.
4. Blikle A.: II Ogólnopolski Kongres Tutoringu: Motywowanie godnościowe. Wykład, <https://vimeo.com/183518970>. Dostęp: 7.12.2019.
5. Metoda sześciu kapeluszy myślowych Edwarda de Bono. Omówienie metody z przykładową realizacją na zajęciach. <http://o-historii.pl/metoda-szesciu-kapeluszy-myslowych-edwarda-de-bono-omowienie-metody-z-przykladowa-realizacja-na-zajeciach-prawo-archiwalne/>. Dostęp: 28.03.2020.
6. Myczka R.: Nauka przez opowiadanie. Storytelling. <http://edukacjananowo.pl/13291-2/>. Dostęp: 28.03.2020.
7. Czeka-Kotyń K.: Digital storytelling jako narzędzie edukacji wielojęzycznej. [http://www.dpm.san.edu.pl/wgrane-pliki/value\\_szkolenie-dst.pdf](http://www.dpm.san.edu.pl/wgrane-pliki/value_szkolenie-dst.pdf). Dostęp: 28.03.2020.
8. Szczecińska J.: wspólne opowieści Europy. <https://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/narzedzia-edukacyjne/2341-wspolne-opowiesci-europy>. Edunews. Dostęp: 28.03.2020.
9. Storytelling w edukacji. <https://blogiceo.nq.pl/dlatolerancji/2014/10/22/storytelling-w-edukacji/>. Dostęp: 28.03.2020.
10. Storybird – jak prosto i efektywnie stworzyć rysunkowe historie. <http://szkolamedialna.pl/storybird-jak-prosto-i-efektywnie-stworzyc-rysunkowe-historie/>. Dostęp: 28.03.2020.
11. Jak korzystać z serwisu Storybird? Instrukcja/tutorial dla nauczycieli, <https://www.youtube.com/watch?v=QodloaEB5yk>. Dostęp: 28.03.2020.
12. Jak zrobić stop-motion? Animacja poklatkowa krok po kroku, <https://fotodokwadratu.pl/jak-zrobic-stop-motion/>. Dostęp: 28.03.2020.
13. Jak zrobić edukacyjny filmik z animacją poklatkową [zrób to sam] <https://cdw.edu.pl/jak-zrobic-edukacyjny-filmik-z-animacja-poklatkowa/>. Dostęp: 28.03.2020.
14. Tworzenie animacji poklatkowej w programie Pivot. <http://scholaris.pl/zasob/106756>. Dostęp: 28.03.2020.
15. Ekspedycyjne nauczanie i uczenie się. <http://expedition.org.pl/94-23-247-26.www2.visualnet.pl/index.php/pl/ekspedycje>. Dostęp: 28.03.2020.
16. Goźlińska E.: Słowniczek nowych terminów w praktyce szkolnej. Wydawnictwa CODN, Warszawa 1997, s. 65.
17. Dweck C.: Siła wiary, że można się zmienić. [https://www.ted.com/talks/carol\\_dweck\\_the\\_power\\_of\\_believing\\_that\\_you\\_can\\_improve?language=pl](https://www.ted.com/talks/carol_dweck_the_power_of_believing_that_you_can_improve?language=pl). Dostęp: 7.12.2019.
18. Kaczmarzyk M.: Film: Kij i marchewka. O niesymetrycznej naturze motywacji kar i nagród. <https://www.youtube.com/watch?v=VQ5-9M6ddQ4&feature=youtu.be>. Dostęp: 7.12.2019.
19. Kaczmarzyk M.: Zielony mem. <http://www.obradzionkow.robina.pl/uploaded3/zmniejszone/pdfy/1624.pdf>. Dostęp: 28.03.2020.
20. Klasyfikacja umiejętności myślowych oparta jest na koncepcji R. J. Marzano (1992), A different kind of classroom: Teaching with dimensions of learning. Alexandria VA: Association for Supervision and Curriculum Development.