

Instrukcja do modelu innowacji

Edukacyjna gra planszowa dla nauczycieli i uczniów pt.

**„Alternatywna wersja historii o kolonizacji Ameryki, czyli co by było,
gdyby empatia wzięła górę”**

Numer umowy grantowej: 18/POPO/2020

Autorzy:

Joanna Fąfara, Arkadiusz Nepelski, Michał Wietecha

Spis treści

Problem, na jaki odpowiada innowacja	3
Perspektywa uczniów	3
Perspektywa nauczycieli.....	3
Innowacja	5
Elementy składowe innowacji	5
Gra planszowa	5
Nagrania	11
Skrypt dla prowadzącego	13
Podsumowanie najważniejszych informacji na o empatycznej komunikacji	13
Zeszyt ćwiczeń	13
Narzędzia do pomiaru kompetencji	13
Użytkownicy i odbiorcy innowacji	13
Jak pracować z innowacją	14
Oczekiwane efekty	15
Zmiany po stronie uczniów.....	15
Zmiana po stronie nauczyciela	15

Problem, na jaki odpowiada innowacja

Perspektywa uczniów

Prowadząc od kilku lat warsztaty dla młodzieży z obszaru umiejętności miękkich, doradztwa zawodowego i efektywnej nauki mieliśmy swoje hipotezy na temat tego, jakie są potrzeby tej grupy. Okazało się jednak, że nie braliśmy pod uwagę zagadnienia, które generuje najwięcej tarć i najsilniej ze wszystkich wpływa na efekty edukacyjne. Relacje w szkole – to przestrzeń, która była najczęściej wymieniana przez młodych ludzi jako generująca najwięcej napięć i trudnych emocji.

Cytując Alberta Einsteina - „Czasem jest tak, że to, co się liczy, nie da się policzyć, a to, co daje się policzyć – nie liczy się”. Relacji nie da się policzyć, ale (z perspektywy uczniów, a także badań naukowych i naszych obserwacji) to właśnie one liczą się w edukacji najbardziej.

Nie od dziś wiadomo, że relacja ucznia z nauczycielem to jeden z najważniejszych czynników wpływających na efektywność nauczania. Potwierdziły to także badania, które w swoich metaanalizach przywołuje John Hattie – profesor Uniwersytetu Melbourne. Uczniowie, którzy lubią swojego nauczyciela i czują jego życzliwy do nich stosunek – uczą się szybciej i bardziej skutecznie. Pozytywne relacje z nauczycielem są nawet ważniejsze od liczebności klasy czy wiedzy merytorycznej nauczycieli. Również wygłaszający prelekcję na konferencji „Budząca się szkoła – motywacja, relacje, uczenie się” profesor Joachima Bauer podkreślił, że „w szkole odpowiednia relacja jest najważniejsza, ważniejsza nawet od przekazywania materiału”.

Perspektywa nauczycieli

Na pierwszy plan wybija się przeciążenie, jakie odczuwają osoby wykonujące zawód nauczyciela. Presja społeczna, spadający prestiż zawodu oraz nagonka spowodowana niedawnymi strajkami skutkuje wysokim poziomem stresu doświadczanego przez nauczycieli. Z jednej strony odpowiadają oni przed dyrekcją, z drugiej zaś każde ich „uchylenie” zgłoszone rodzicom przez ucznia może skończyć się zgłoszeniem skargi do kuratorium oświaty. Ponadto wymaga się od nauczycieli nieustannego podnoszenia swoich kwalifikacji, choć nie dofinansowuje się różnych form rozwijania kompetencji i zdobywania wiedzy. Wynagrodzenie za pracę nauczyciela – zważywszy na wymagane kwalifikacje, wymagający charakter pracy i ww. czynniki również pozostawia wiele do życzenia. Nauczyciele zwracają również uwagę na pomijanie ich potrzeb w zakresie opieki psychologicznej i troski o ich umiejętność radzenia sobie z trudnymi emocjami, stresem i wypaleniem zawodowym. Jednym z głównych zastrzeżeń był również nadmiar dokumentacji, którą muszą uzupełniać i tworzyć, co z kolei przekłada się na **mniej czasu i energii na budowanie relacji z uczniami**. Nawiązanie więzi utrudnia również przeładowana podstawa programowa oraz wysokie wymagania, którym muszą sprostać uczniowie na testach czy maturze. Zarówno my, jak i nauczyciele zgodnie uważamy, że studia nauczycielskie nie przygotowują do pracy w szkole – jej specyfika wymaga nie tylko wiedzy z danego przedmiotu, którą zdobywa się na studiach, ale również umiejętności organizacji własnej pracy, odnalezienia się w meandrach systemu oraz umiejętności miękkich, których edukacja jest pomijana na etapie przygotowywania studenta do wykonywania jego przyszłego zawodu. To właśnie deficyt w

obszarze umiejętności miękkich nauczycieli szczególnie zwrócić naszą uwagę w kontekście wypracowania innowacji społecznej.

W rozmowach z nauczycielami ujawniła się trudność w nawiązaniu empatycznej relacji z uczniami. Z racji na coraz szybciej zmieniającą się rzeczywistość i kolejne pokolenia (X, Y, Z, I-Gen) wkraczające w mury szkoły wielu nauczycielom coraz trudniej nawiązać nić porozumienia z młodzieżą, która dorastała w dynamicznie zmieniającym się świecie. Niedostosowanie tematyki nauczania oraz metod do potrzeb i preferencji uczniów generuje dodatkowe trudności.

Powodzenie sukcesu edukacyjnego – czyli nadrzędnego celu szkoły, tuż obok wychowawczej jej roli – zależy w głównej mierze od jakości relacji, jaką nauczyciel jest w stanie zbudować z uczniem. Okazuje się, że poza problemami systemowymi, na które nie sposób znaleźć rozwiązania projektując innowację społeczną, relacja nauczyciel–uczeń jest obszarem, którego zmiana może mieć dobroczynny wpływ na liczne z ww. problemów i wyzwań, przed którymi stoją nauczyciele.

Niesatysfakcjonujące relacje z uczniami przekładają się na brak wdzięczności za nauczycielski trud, co przekłada się na szybko spadającą motywację nauczyciela do starań wychowawczo-edukacyjnych. Złe relacje sprawiają również, że na wszelkie błędy i niedopatrzenia nauczyciela uczniowie nie spoglądają łaskawym okiem, co prowadzi do konfliktów i skarg. Ponadto, praca w napiętej atmosferze przyczynia się do powstawania stresu a w efekcie do wypalenia zawodowego. Również efekty uczniów są słabsze, za co wina również spada na nauczyciela. Ponadto, gdy kuleją relacje, zaniedbywana zostaje również dyscyplina oraz wstrzymany zostaje przepływ informacji zwrotnej, co uniemożliwia poprawę sytuacji.

Innowacja

Elementy składowe innowacji

W ramach naszej innowacji stworzyliśmy edukacyjną grę dotyczącą empatii i empatycznej komunikacji. Przetestowaliśmy ją wraz z pedagogami i trenerami, nauczycielami i uczniami podkarpackich szkół.

Gra ponadto posiada obudowę merytoryczną, na którą składają się nagrania dla prowadzącego i gracza, skrypt dla prowadzącego, narzędzie do pomiaru poziomu znajomości empatycznej komunikacji, materiały poszkoleniowe oraz podsumowanie najważniejszych informacji o empatycznej komunikacji.

Nasza innowacja łączy trzy aspekty:

- o edukacyjny – gra skierowana jest do pedagogów szkolnych, nauczycieli oraz uczniów
- o rozrywkowy – w pierwszej kolejności gra ma cieszyć, wciągać i bawić
- o metodyczny – gra ma za zadanie również uczyć empatii i empatycznej komunikacji

Gra planszowa

Nasz gra nosi tytuł: „**Alternatywna wersja historii o kolonizacji Ameryki, czyli co by było, gdyby empatia wzięła górę**”. Opowiada historię osadników, którzy przybywszy do wybrzeży Ameryki Północnej wiosną 1607 roku, zakładają Jamestown nad rzeką James, a następnie zajmują się badaniem zatoki Chesapeake oraz rzek Potomak i Rappahannock w nadziei znalezienia złota i drogi żeglownej na Pacyfik. Napotykają też na swej drodze miejscowych Indian. I tu pojawia się nasza gra – chcemy pokazać, jak mogłaby potoczyć się dalej historia, gdyby zarówno osadnicy, jak i Indianie potrafili komunikować się empatycznie.

Cel gry

Nasza gra jest grą edukacyjną, więc grając w nią, nabywa się nową wiedzę i umiejętności. Dzięki zdobytym wiadomościom i umiejętnościom lepiej poradzimy sobie z wyzwaniami, które nas na co dzień spotykają. Nie tylko Indianie i osadnicy nie potrafili się dogadać – my też nie zawsze potrafimy powiedzieć o tym, co w nas w taki sposób, by inni nas zrozumieli i nas wsparli. Stąd pomysł, by nauczyć się skuteczniej komunikować w świecie Indian i kolonistów, a następnie wykorzystać te umiejętności w naszej codzienności.

Informacje ogólne

W grę może grać jednocześnie od dwóch do czterech graczy. Rozgrywka trwa około 90 minut.

Celem gry jest zdobycie piętnastu punktów – pięciu za wykonanie misji i praktykowanie wzajemności, pięciu za odwagę i pięciu za empatię. Komu pierwszemu się to uda – wygrywa grę.

Elementy składowe gry

Gra składa się następujących elementów:

Planszy głównej

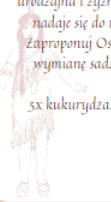
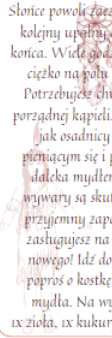
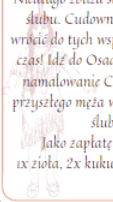
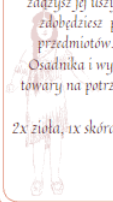
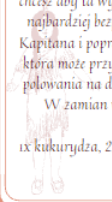


Żetonów zasobów – kukurydza, skóra, zioła, nauka, narzędzia, pszenica (po 20 żetonów każdego rodzaju)

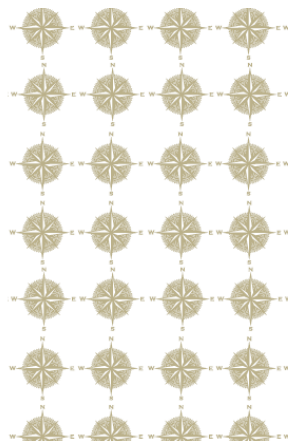
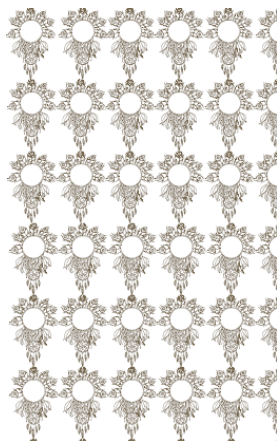




Czterech kart graczy oraz pięciu kart misji danej postaci (poniżej Córka Wodza i jej misje)

Córka Wodza Dobre Serduszeko Każda karta porozumienia kosztuje Cię jeden surowiec mniej. 	Osadnicy przywieźli ze sobą sadzonki i nasiona nieznanych Ci roślin. Akurat na polu kukurydzy zostało trochę miejsca, w którym ziemia jest urodzajna i żyzna. Idealnie nadaje się do uprawy. Zaproponuj Osadnikom wymianę sadzonek za 5x kukurydza, 1x ziola 	Słońce powoli zaczyna zachodzić, kolejny upalny dzień dobiega końca. Wiele godzin pracowałaś ciężko na polu kukurydzy. Potrzebujesz chwili relaksu i porządku kapieli. Podpatrzyłaś jak osadnicy myją ręce pieniącym się i pachnącym z daleka mydłem. Roślinne wywary są skuteczne i mają przyjemny zapach, lecz dziś zasługujesz na coś zupełnie nowego! Idź do Kapitana i poproś o kostkę pachnącego mydła. Na wymianę weź 1x ziola, 1x kukurydza, 2x skóra 	Zauważyłaś jak jeden z osadników maluje krajobraz otaczający wioskę. Używa do tego papieru i precyzyjnego ołówka. Ma talent! Dokładnie odwzorowuje otaczającą go przestrzeń. Niedługo zbliży się dzień Twojego ślubu. Cudownie byłoby móc wrócić do tych wspomnień za jakiś czas! Idź do Osadnika i poproś o namalowanie Ciebie i Twojego przyszłego męża w dniu Waszego ślubu. Jako zapłatę weź ze sobą 1x ziola, 2x kukurydza, 1x skóra 	Chcesz uszyć sukienkę z płótna na uroczystość z okazji narodzin dziecka znajomej Indianki. Potrzebujesz igły, kolorowych tasiemek i materiału od osadników. Martwisz się, że nie zdążysz jej uszyć jeśli dziś nie zdobędziesz potrzebnych przedmiotów. Udaj się do Osadnika i wymień poniższe towary na potrzebne Ci rzeczy. 2x ziola, 1x skóra, 1x kukurydza 	Twój ojciec chce wyruszyć na polowanie. Nie jest już mężczyzną w sile wieku lecz wchodzi w okres starości. Zdając sobie sprawę z niebezpieczeństw, które czekają w gęstym lesie chcesz aby ta wyprawa była jak najbardziej bezpieczna. Idź do Kapitana i poproś o broń palną, która może przydać się podczas polowania na dziką zwierzynę. W zamian weź ze sobą 1x kukurydza, 2x skóra, 1x ziola 
---	---	--	--	--	---

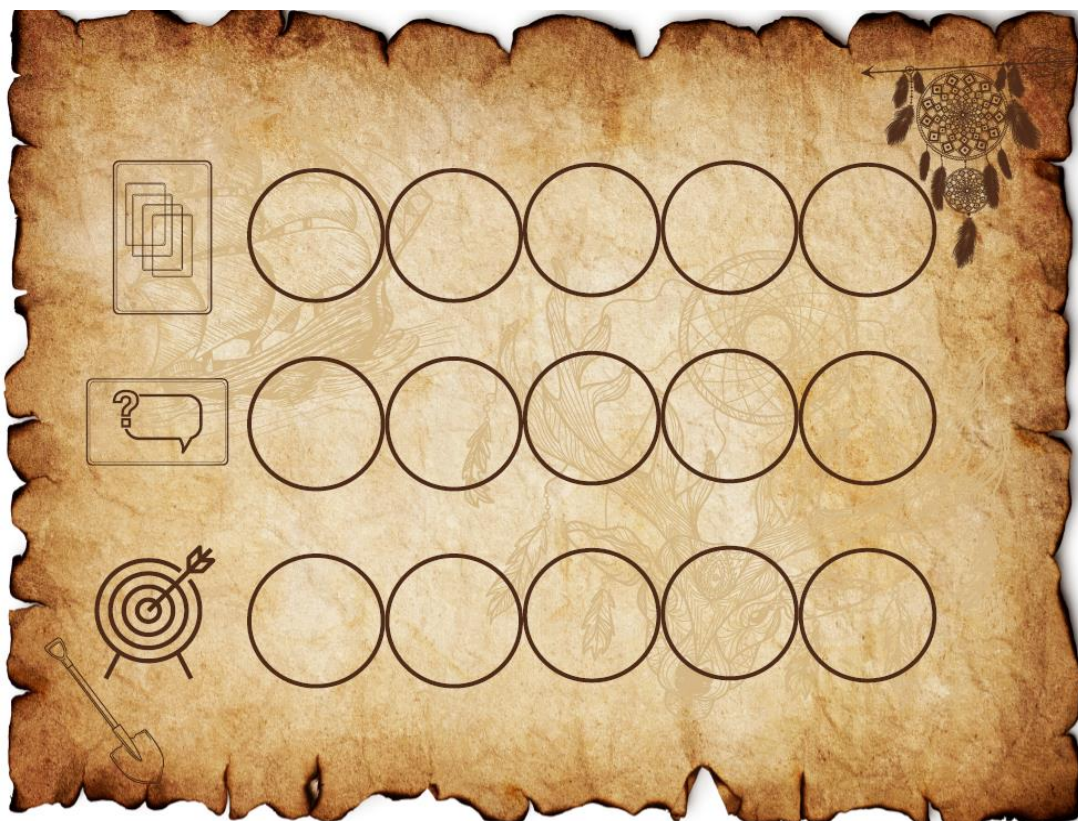
Czterech rodzajów kart porozumienia (po cztery każdego rodzaju)



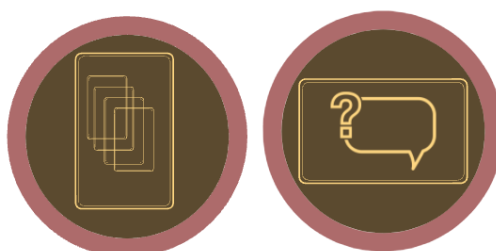
Dwudziestu kart nieprzewidzianych zdarzeń



Czterech planszetek gracza (po jednej dla każdego z graczy)



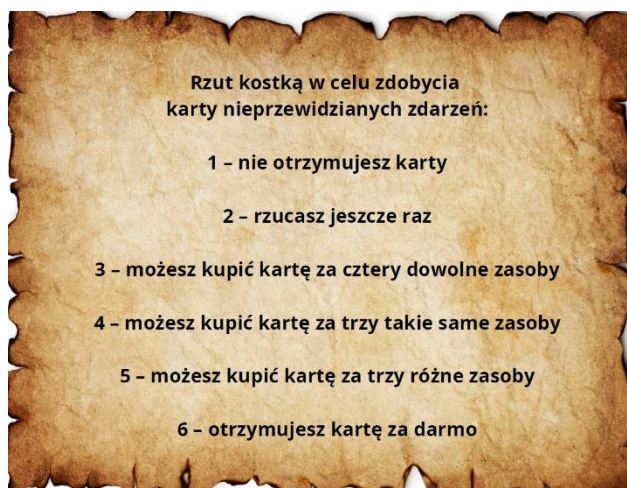
Żetonów do oznaczenia postępu na planszecie gracza (dwa w kolorze każdej postaci)



Żetony misji (po pięć dla każdego gracza w jego kolorze)



Kości oraz karty wyników rzutu kością



Wybór postaci

Na początku gry gracze rozlosowują między sobą (albo wybierają) postacie, którymi będą grać. Jest to dwójka Indian: Stary wódz i Młoda Indianka oraz dwójka kolonistów: Kapitan, oraz Osadnik. Każdy gracz otrzymuje również pięć misji (w kolorze swojej postaci) oraz pięć żetonów misji (w tym samym kolorze).

Na karcie opisany jest stały bonus, który posiada postać. Jest on aktywny przez całą grę. Bonus Osadnika działa jednorazowo na początku rozgrywki, pozostałe bonusy są aktywne przez całą grę.

Zasady naszej gry są bardzo proste.

W swoim ruchu gracz albo dobiera cztery **Żetony zasobów**, albo wykonuje **Akcję** i dobywa punkty.

Następnie ruch przechodzi na osobę po jego lewej.

W grze występuje sześć rodzajów **Żetonów zasobów**:

trzy wytwarzane przez Indian:

- kukurydza,
- zioła,
- skóry

trzy przywiezione przez osadników:

- narzędzia,
- nauka (europejski dorobek naukowy z obszaru m.in. matematyki, kartografii),
- pszenica.

Żetony zasobów są potrzebne do wykonania **Akcji**.

Akcje, które można wykonać w grze są następujące:

- Gracz wykonuje misję wymieniając się towarami z innymi graczami, przy okazji ucząc się wzajemności.
- Gracz kupuje kartę porozumienia i wykonuje opisane na niej zadanie, ucząc się empatycznej komunikacji.
- Gracz wykazuje się odwagą i rzuca kostką, aby zdobyć kartę nieprzewidzianych zdarzeń.

*(Gracz może też, jeśli zebrał cztery różne karty porozumienia stworzyć „Empatyczne porozumienie”. Więcej o tej akcji w dalszej części instrukcji.)

Ruch

W swoim ruchu gracz ma dwie możliwości – dobiera cztery żetony albo wykonuje akcję i zdobywa punkty.

Dobór żetonów: w swoim ruchu gracz dobiera cztery żetony – wszystkie zakryte, wszystkie odkryte bądź kombinacja jednych i drugich. Następnie uzupełnia żetony na kółka tak, by wciąż były tam cztery zakryte i cztery odkryte żetony.

Akcje:

Wykonanie misji: gracz odczytuje na głos treść swojej misji, płaci innemu graczowi koszt wykonania misji i w zamian otrzymuje żeton misji. Po jej wykonaniu kładzie żeton na torze punktacji misji na swojej planszeczce gracza.

Zakup karty porozumienia: gracz płaci do banku koszt zakupu (znajdujący się nad kartą na metce), a następnie wykonuje zadanie opisane na górnej części karty. Kartę zatrzymuje, gdyż jej dolna część przyda się mu do stworzenia „Empatycznego porozumienia”, gdy zgromadzi już wszystkie jego cztery elementy. Gracz potrzebuje zgromadzić karty porozumienia z czterema różnymi rewersami (łapacze snów, róże wiatrów, piórka, statki). Przesuwa też znacznik na torze porozumienia o jedno miejsce w prawo.

Rzut kością: gracz rzuca kością i w zależności od wyniku rzutu wykonuje odpowiednią akcję zgodnie z tabelą rzutów – nie otrzymuje karty, może kupić kartę za określoną ilość żetonów bądź otrzymuje kartę za darmo. Jeśli zdobył kartę, otrzymuje korzyść z karty. Oddziałuje ona również na pozostałych graczy. Zdobytą kartę zatrzymuje oraz przesuwa znacznik na torze odwagi o jedno miejsce w prawo.

***Stworzenie „Empatycznego porozumienia”:** gracz używając zdobytych kart porozumienia – po jednej z każdego rodzaju - wykonuje po kolei instrukcje znajdujące się na dolnej części kart. W kolejności zgodnej z numerami na dolnej części karty odczytuje każde zdanie i wykonuje zadania z kart nr 2, 3 oraz 4. Po wykonaniu „Empatycznego porozumienia” przesuwa swój znacznik porozumienia o jedno pole w prawo.

Po wykonaniu przez danego gracza akcji w ramach ruchu kolejka przechodzi na gracza po lewej.

Celem gry jest zdobycie piętnastu punktów – pięciu za wykonanie misji i praktykowanie wzajemności, pięciu za odwagę i pięciu za empatię. Komu pierwszemu się to uda – wygrywa grę.

Nagrania

Znaczna część treści merytorycznych znajduje się w przygotowanych przez nas nagraniach. Dzielą się one na nagrania dla gracza oraz nagrania dla prowadzącego. Nagrania dla gracza odtwarzane są podczas rozgrywki, z kolei nagrania dla prowadzącego stworzone są, by pomóc mu przygotować się do prowadzenia rozgrywki dla uczniów.

Nagrania dla prowadzącego

W ramach nagrań dla prowadzącego poruszane są poniższe zagadnienia:

- Dlaczego warto wykorzystać grę na lekcjach
- Obudowa merytoryczna
- Definicja empatii
- Dlaczego empatia jest ważna
- Empatyczna komunikacja
- Trzy płaszczyzny użycia empatycznej komunikacji
 - Wyrażanie siebie
 - Empatyczne słuchanie
 - Empatia dla samego siebie
- Metoda czterech kroków
 - Fakty
 - Uczucia
 - Potrzeby
 - Prośby
- Cztery możliwości
 - Zadbanie tylko o relacje
 - Zadbanie tylko o potrzeby
 - Niezadbanie ani o relacje ani o potrzeby
 - Zadbanie zarówno o potrzeby, jak i relacje
- Kontekst historyczny gry
- Elementy gry
- Mechanika gry

Nagrania dla gracza

W ramach nagrań dla gracza poruszane są poniższe zagadnienia:

- Jak działa gra
- Czego dotyczy
- Jak grać
- Jak wygrać
- Czego się można nauczyć
- Ile trwa gra
- Ile osób może w nią grać
- Definicja empatii
- Dlaczego empatia jest ważna
- Empatyczna komunikacja
- Trzy płaszczyzny użycia empatycznej komunikacji
 - Wyrażanie siebie
 - Empatyczne słuchanie
 - Empatia dla samego siebie
- Metoda czterech kroków
 - Fakty
 - Uczucia
 - Potrzeby
 - Prośby
- Cztery możliwości
 - Zadbanie tylko o relacje
 - Zadbanie tylko o potrzeby
 - Niezadbanie ani o relacje ani o potrzeby
 - Zadbanie zarówno o potrzeby jak i relacje
- Kontekst historyczny gry
- Elementy gry
- Mechanika gry

Skrypt dla prowadzącego

Znajdują się w nim wszystkie niezbędne informacje potrzebne do poprowadzenia rozgrywki.

Podsumowanie najważniejszych informacji na o empatycznej komunikacji

Są to materiały, które gracz otrzymuje po obejrzeniu nagrań i które są mu pomocne podczas rozgrywki.

Zeszyt ćwiczeń

Na zakończenie rozgrywki każdy z graczy otrzymuje zeszyt ćwiczeń, który wraz z „Podsumowaniem najważniejszych informacji o empatycznej komunikacji” stanowi zestaw, dzięki któremu uczeń będzie mógł ćwiczyć używanie empatycznej komunikacji w codziennych sytuacjach.

Narzędzia do pomiaru kompetencji

Zestaw ankiet pre i post, dzięki którym prowadzący może sprawdzić przyrost wiedzy w obszarze empatycznej komunikacji.

Użytkownicy i odbiorcy innowacji

Odbiorcami naszej innowacji są uczniowie, poczynając od szóstych klas szkoły podstawowej, po ostatek klasy szkół ponadpodstawowych.

Z kolei użytkownikami innowacji są nauczyciele, pedagodzy i psycholodzy szkolni, a także szkolni doradcy zawodowi.

Użytkownikiem innowacji mogą być również akredytowane jednostki doskonalenia nauczycieli, firmy szkoleniowe, a także Poradnie psychologiczno-pedagogiczne oraz Ochotnicze Hufce Pracy.

Jak pracować z innowacją

Przygotowując naszą grę oraz dołączone do niej materiały dużą wagę przyłożyliśmy do intuicyjności i łatwości korzystania zarówno z gry, jak i z elementów dodatkowych.

1. Pierwszym krokiem jest obejrzenie nagrań dla prowadzącego. Dzięki nim możemy zapoznać się z elementami innowacji, nabyć podstawy merytoryczne empatycznej komunikacji oraz poznać mechanikę i fabułę gry. Ich czas trwania to około pół godziny.

2. W kolejnym kroku drukujemy wszystkie elementy z folderu „Dokumenty”. Druk na zwykłym papierze. Każdy z elementów jest oznaczony – podane jest czy wydruk ma być jednostronny czy dwustronny.

2. Następnie należy wydrukować elementy gry. Zachęcamy do wydrukowania ich na grubszym papierze, gdyż gra się wygodniej tak przygotowanymi elementami. Każdy z elementów jest oznaczony – podane jest czy wydruk ma być jednostronny czy dwustronny.

3. Następnie należy wyciąć żetony oraz karty, a także skleić składającą się z dwóch połówek planszę główną. Będziemy potrzebować również jednej kości do gry.

Postępując zgodnie z powyższymi instrukcjami, otrzymamy jeden egzemplarz gry, pozwalający rozegrać partię dla od dwóch do czterech osób.

Stąd jeśli chcemy, by w grę zagrało więcej osób, potrzebujemy dla każdej kolejnej czwórki wydrukować kolejny egzemplarz.

2-4 graczy – 1 egzemplarz

5-8 graczy – 2 egzemplarze

9-12 graczy – 3 egzemplarze

... i tak dalej.

4. Następnie należy zapoznać się ze skryptem dla prowadzącego. Dzięki temu gra oraz empatyczna komunikacja nie będzie miała przed nami (prawie) żadnych tajemnic.

5. Zachęcamy również do zapoznania się „Podsumowaniem najważniejszych informacji o empatycznej komunikacji” oraz „Zeszytem ćwiczeń”. To materiały, które przed rozgrywką („Podsumowanie...”) oraz po rozgrywce („Zeszyt ćwiczeń”) otrzymuje gracz.

5. W kolejnym kroku zachęcamy gorąco do rozegrania partii z domownikami/znajomymi/innymi nauczycielami. Zachęcamy do wcielenia się w jednego z graczy i doświadczenie rozgrywki od środka.

Przed rozpoczęciem rozgrywki odtwarzamy nagrania dla gracza oraz rozdajemy każdemu jeden egzemplarz „Podsumowania najważniejszych informacji o empatycznej komunikacji”. Następnie postępujemy zgodnie z instrukcją. Po zakończeniu rozgrywki wręczamy każdemu z graczy „Zeszyt ćwiczeń”.

6. Czas na refleksję. Co Cię zaskoczyło, co było trudne bądź niezrozumiałe dla innych graczy, co byś zrobiła/zrobił inaczej? Refleksja jest ważna, byś nabrał/a pewności siebie.

6. Teraz Droga Prowadząca/Drogi Prowadzący jesteś gotowa/gotowy do poprowadzenia rozgrywki dla uczniów.

Oczekiwane efekty

Zmiany po stronie uczniów

Nasza innowacja stawia sobie za cel poprawę relacji między nauczycielami, uczniami oraz nauczycielami a uczniami. Z racji na to, że relacje są jednym z najważniejszych czynników wpływających na efektywność nauczania, ich poprawa ma diametralny wpływ na osiągnięcia edukacyjne uczniów i ich satysfakcję z uczęszczania do szkoły. Pojawia się przestrzeń, w której każdy czuje się ważny, doceniony i uwzględniony. Gdy relacje traktowane są jako najważniejsze narzędzie edukacyjne, zmienia się nastawienie oraz wyniki. Nauczyciel z „przełożonego” – gdyż często jest tak odbierany – staje się autorytetem, który z szacunkiem i mądrością prowadzi uczniów po zakamarkach przedmiotu i niczym mentor wprowadza uczniów w dorosłe życie. W efekcie spada absencja na lekcjach, w miejsce wrogości pojawia się życzliwość i zrozumienie oraz rośnie motywacja do nauki. Doświadczając troski i uwagi ze strony nauczyciela, rośnie w uczniach poczucie własnej wartości, gdyż dzieci uczą się traktować siebie tak, jak traktują je ważne dla nich osoby. Tworzy się atmosfera bezpieczeństwa i zaufania, reguły są przestrzegane nie dlatego, że tak trzeba bądź z racji na konsekwencje, ale dlatego, że panuje zrozumienie korzyści, jakie płyną dla wszystkich z ich przestrzegania. U uczniów wzrasta poziom kreatywności, inicjatywy i przedsiębiorczości, gdyż przyjazna atmosfera uwalnia drzemiący w nas potencjał. A nawet gdy coś pójdzie nie tak, życzliwe otoczenie sprzyja udzielaniu sobie informacji zwrotnej, co pozwala na powrót na właściwe tory.

Nasza innowacja pozwoli uczniom w empatyczny sposób podejść do nauczycieli, dzięki czemu będą mogli oni zobaczyć, że uczniom zależy na poznaniu ich perspektywy i potrzeb. Pozwoli to na nawiązanie kontaktu i zbudowanie relacji.

Zmiana po stronie nauczyciela

Umiejętność budowania trwałych, satysfakcjonujących relacji między nauczycielami a uczniami jest palącą potrzebą polskiego systemu edukacji. Poprawa ww. obszaru wpływa pozytywnie na poziom stresu odczuwanego przez nauczycieli. Jakość naszych relacji bezpośrednio przekłada się na poziom naszego zadowolenia. Ponadto lepsze relacje z uczniami zmniejszą ilość skarg i zażaleń, które składają oni do dyrekcji bądź za pośrednictwem rodziców do kuratorium oświaty. Dzięki poprawie stosunków z uczniami wzrasta motywacja nauczycieli do rozwijania swoich kompetencji, gdyż efekty podopiecznych zachęcają do doskonalenia swojego warsztatu pracy. Poprawa relacji wpływa również na zmniejszenie ilości trudnych emocji w pracy, co w dłuższej perspektywie zmniejszy ryzyko wypalenia zawodowego. Lepsze wyniki edukacyjne uczniów wpływają również na poprawę samooceny nauczycieli, dzięki czemu wzrasta odporność psychiczna i zadowolenie z pracy. Nauka kompetencji miękkich jest również odpowiedzią na braki w edukacji nauczycieli, gdzie ten obszar jest pomijany lub uwzględniany jedynie w minimalnym zakresie. Z racji na dynamicznie zmieniającą się rzeczywistość i kolejne pokolenia (X, Y, Z, I-Gen) wkraczające w mury szkoły nauczyciel potrzebuje medium, którym dotrze do diametralnie różniących się od niego uczniów. Empatia jest takim medium. Pozwoli to na efektywniejszą pracę z dziećmi i nastolatkami z pokoleń Z i I-Gen. Dzięki temu nauczyciel będzie potrafił dostosować swoje metody i przerabiany materiał pod potrzeby i preferencje uczniów. Prawidłowe relacje przekładają się również na poprawę dyscypliny w klasie oraz większą otwartość w udzielaniu informacji zwrotnej, co skutkuje możliwością poprawy nieskutecznych działań.