



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Instrukcja do modelu innowacji

Numer umowy grantowej: 6/POPO/2021 z dnia 13.04.2021

Autorzy: Magdalena Kuriata, Krzysztof Kondracki,
Wojciech Grzybowski



SPIS TREŚCI

Po co RozeGRAJ Dobrą Lekcję?	[strona 2]
Opis innowacji	[strona 3]
Użytkownicy i odbiorcy innowacji	[strona 6]
Jak pracować z RozeGRAJ Dobrą Lekcją?	[strona 7]
Efekty innowacji	[strona 11]

Po co RozeGRAJ Dobrą Lekcję?

Dla kilkuletniego dziecka proces poznania to ekscytująca przygoda. Co zatem dzieje się, że dziesięć lat później szkoła dla wielu osób przeistacza się w przykry obowiązek? Czy uczenie się musi kojarzyć się z nudą i przymusem? Czy „zabawa to zabawa”, a „praca to praca”? Czy „szkoła to szkoła”, a „życie to życie”? Gdzie i kiedy gubi się poczucie sensu i powiązanie wiedzy z praktycznym działaniem, które przynosi korzyści? Kiedy uczenie się i rozwój na powrót staje się istotną wartością w życiu? Co powoduje, że rośnie motywacja do własnego rozwoju?

Zabawa i gra mogą być rozwojowe, mogą też realizować cele edukacyjne. Docenia to biznes. Gra czy symulacja uważane są za doskonały sposób przygotowania do konfrontacji z codzienną pracą, jak również realnymi zawodowymi problemami. To rodzaj laboratoryjnych i bezpiecznych warunków, w których można wypróbować nowe sposoby działania, popełniać błędy i uczyć się na błędach, które nie przynoszą negatywnych konsekwencji. Skoro tak uczą się ludzie w biznesie, może również uczniowie polskiej szkoły też tak mogą?

Idea uczenia się przez doświadczenia oraz uczenia się przez przeżywanie obecne są w szkole od lat. My chcemy dostarczyć narzędzia w postaci gier edukacyjnych, które pomogą nauczycielowi w ich urzeczywistnieniu. Narzędzia, które cechuje dostępność i prostota zastosowania. Informacje zwrotne od nauczycieli zaangażowanych w testowanie naszych gier, pozwalają nam powiedzieć, że spełniliśmy ten postulat.

Kolejnym ważnym dla nas założeniem jest budowanie poczucia sensu nabywanej wiedzy oraz nadawanie jej pragmatycznego charakteru. Przygotowując się do realizacji projektu, przeprowadziliśmy szereg rozmów z nauczycielami i uczniami. Jasno z nich wynikało, że kluczowe dla motywacji w uczeniu się jest odpowiedź na pytania „po co mi to?”. Brak przekonującej odpowiedzi przeważnie skutkuje spadkiem motywacji i zainteresowania. Dlatego staraliśmy skoncentrować się na tym co przydatne, sięgając po dobre praktyki i proste narzędzia biznesowe. Można założyć, że uczeń spotka się z nimi w przyszłości. Może jednak warto przyspieszyć to spotkanie i zachęcić do satysfakcjonującego ich stosowania już na aktualnym etapie. Skoro sprawdza się to w biznesie, to w życiu sprawdzi się również.

Chcemy też „odczarować” słowo „przedsiębiorczość”, aby kojarzyło się z postawą życiową i sposobem działania zamiast z niszowym szkolnym przedmiotem.

Opis innowacji

RozeGRAJ Dobrą Lekcję to łatwe w przygotowaniu i użyciu narzędzia dla nauczycieli, które służą prowadzeniu aktywnych lekcji z wykorzystaniem gier edukacyjnych. Innowacja obejmuje dwa bloki tematyczne. Na każdy z nich składa się pięć gier (zawierają opis celów, instrukcję, specyfikację produkcyjną i pliki produkcyjne) oraz opis zadań i kart pracy do treningu zadaniowego:

● GRAMy w Projekt



● GRAMy z Czasem.



Wspólnym dla nich celem jest rozwijanie przedsiębiorczości, innowacyjności oraz pragmatycznego i biznesowe podejście do realizacji celów, jakie stawiają przed sobą młodzi ludzie. Dotyczą one skutecznej realizacji planów życiowych i aspiracji, zarówno tych codziennych, jak i dalekosiężnych. Przenoszą dobre praktyki i narzędzia biznesowe na grunt życia codziennego oraz osobistych aspiracji.

Psychologowie motywację towarzyszącą zabawie określają jako „immanentną”, czyli mówiąc prościej – bawimy się dla samej zabawy, bo zabawa jest zabawna. Tworząc gry, które składają się na **RozeGRAJ Dobrą Lekcję**, staraliśmy się korzystać z tej reguły. Jednak gaming i bycie w roli gracza przestał być wyłącznie zabawą. Staje się częścią życia, a nawet ważnym narzędziem oddziaływania w marketingu czy zarządzaniu. Może zatem warto wprowadzić go również w procesy uczenia i wychowania.

GRAMy w Projekt koncentruje się na kompetencjach związanych z pracą projektową. Wyszliśmy z założenia, że wiele inicjatyw, jakie człowiek realizuje w swoim życiu to tak naprawdę mniejsze lub większe projekty: organizacja wycieczki szkolnej, studniówki lub (na dalszym etapie życia) wesela, remont własnego pokoju lub budowa domu dla swojej rodziny. Skala tych przedsięwzięć bywa różna, jednak za każdym razem źródłem sukcesu i satysfakcji są umiejętności dobrego zarządzania projektem.

GRAMy z Czasem skupia się na kompetencjach, które w biznesie określane są jako „zarządzanie sobą w czasie”. Dotyczy umiejętności skutecznego osiągania zakładanych celów, samoorganizacji i optymalnego wykorzystywania czasu. To obszar ważny w codziennym życiu, jak również w momentach decydujących, które wymagają silnej mobilizacji (np. przygotowanie do matury oraz rekrutacji na wyższe studia, starania o podjęcie pierwszej pracy).

Na każdy z modułów składa się pięć gier w wersji print&play oraz pomoce do realizacji treningu zadaniowego. O ile gry służą aktywnemu uczeniu się przez zabawę, to trening zadaniowy jest pomostem ku rzeczywistości i praktyce. Składa się z serii zadań wyznaczających proces osiągnięcia jakiegoś celu. Pomocą w realizacji tych zadań są karty do samodzielnej pracy uczniów. O ile zadania wyznaczają pewien proces działania i dają narzędzia, to cel do osiągnięcia wyznaczają sobie sami uczniowie.

Sposób korzystania z elementów składających się na poszczególne moduły zależy od samego nauczyciela. Rekomendujemy realizację danego modułu jako cyklu zajęć połączonych z treningiem zadaniowym. Można jednak z powodzeniem wykorzystywać również wybrane gry lub elementy treningu – zależnie od zakładanych przez nauczyciela celów.

Zależy nam na dobrym osadzeniu naszego rozwiązania w realiach szkoły i wymaganiach, jakie stawia nauczycielom i uczniom. Dlatego staraliśmy się wpisać je w kształtowanie kompetencji kluczowych stanowiących połączenie wiedzy, umiejętności i postaw uważanych za niezbędne dla potrzeb samorealizacji i rozwoju osobistego, aktywnego obywatelstwa, integracji społecznej oraz zatrudnienia:

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;
- kompetencje językowe;
- 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.

Użytkownicy i odbiorcy innowacji

Naturalnym medium dla przekazu tego typu wiedzy wydają się lekcje przedsiębiorczości. Jednak w naszym założeniu **RozeGRAJ Dobrą Lekcję** wykracza poza ramy szkolnych przedmiotów. Zmierza raczej ku uczeniu się interdyscyplinarnemu (tak samo jak interdyscyplinarny jest biznes) i wpisuje się w przygotowanie uczniów do dorosłości. To atrakcyjna i motywująca forma uczenia się, która angażuje uczniów, a równocześnie daje im poczucie celu i sensu uczenia się i kształtowania praktycznych kompetencji. Dlatego zachęcamy do wykorzystywania tych narzędzi na lekcjach wychowawczych, zajęciach świetlicowych, czy nawet na lekcjach przedmiotowych.

Zastosowanie widzimy również w aktywnościach pozaszkolnych kierowanych do młodzieży (np. harcerstwo lub inne formy animacji czasu wolnego).

Korzystając z podpowiedzi i wsparcia naszych pierwszych użytkowników – nauczycieli poszukujących wciąż nowych pomysłów na swoją pracę z uczniami – dołączamy również do każdego modułu materiał zawierający odniesienia do realizacji podstawy programowej kształcenia ogólnego.



Mamy nadzieję, że będzie on inspiracją w rozgrywaniu różnorodnych dobrych lekcji. To samo narzędzie może przecież realizować różne cele.

Zachęcamy też do zapoznania się ze studiami przypadku, które prezentują przebieg i sposób poprowadzenia lekcji z użyciem naszych gier.

Innowacją chcemy zainteresować także dyrekcje szkół, dla których priorytetem jest ciągłe podnoszenie atrakcyjności, konkurencyjności i adekwatności przekazywanej w ich szkołach wiedzy.

Jak pracować z RozeGRAJ Dobrą Lekcją?

Krok I. Przygotowanie do realizacji lekcji z wykorzystaniem gry

- Pliki konieczne do realizacji lekcji z wykorzystaniem gier są ogólnie dostępne w Internecie. Na każdy plik składa się:
 - Instrukcja realizacji gry.
 - Materiały produkcyjne wraz ze specyfikacją wydruku.
 - Karty pracy do treningu zadaniowego.
- Jakość w jakiej chcesz wyprodukować elementy gry zależy od Ciebie. Przeważająca część została przygotowana w sposób umożliwiający wydruk na standardowej drukarce w formacie A4 oraz samodzielnego przycięcia. Rekomendujemy jednak zlecenie przygotowania materiałów w profesjonalnym punkcie poligraficznym, który zapewni jakość umożliwiającą ich wielokrotne wykorzystywanie. Takie elementy jak kostki, pionki, znaczniki są powszechnie dostępne np. w sklepach z grami planszowymi.
- Zapoznaj się z dodatkowym materiałem opisującym cele gier i treningu zadaniowego oraz odwołaniami do podstawy programowej. Ułatwi to merytoryczny wybór narzędzia do celów dydaktycznych, jakie chcesz realizować z uczniami. Zachęcamy również do szukania innych, nowych zastosowań proponowanych przez nas gier. Jeżeli widzisz potrzebę i sens modyfikacji przebiegu gry, zmiany lub wprowadzenia dodatkowych zasad – rób to śmiało.
- Przed wprowadzeniem gry na lekcję przetestuj ją – zaproś do rozgrywki kolegów nauczycieli, znajomych lub rodzinę.
- Gry w ramach jednego bloku tematycznego możesz realizować w cyklu lub pojedynczo, w zależności od celów, jakie chcesz osiągnąć.
- Przygotowując lekcję z wykorzystaniem gry oszacuj liczbę pomocy (plansze, pionki itp.) odpowiednio do liczby zespołów, na które podzielisz klasę.
- Przed lekcją udostępnij uczniom link do filmu instruktażowego i poproś, aby zapoznali się z nim.

Krok II. Realizacja gry na lekcji

- Zachęcamy do konstruowania lekcji zgodnie z cyklem aktywnego uczenia się Davida Kolba (doświadczenie – refleksja – teoria – pragmatyka). Gra może doskonale sprawdzić się na etapie doświadczenia. Inspiracją dla przygotowania pozostałych etapów są cele poszczególnych gier. Element pragmatyki dodatkowo wzmacniają narzędzia treningu zadaniowego.
- Mimo częstego oporu ze strony klasy, zespoły twórz losowo. Sprzyja to uczeniu się współpracy w różnych konfiguracjach, „rozrzedza” również klimat rywalizacji wywołany udziałem w grze.
- Weź pod uwagę, że w przypadku niektórych gier liczba osób w zespole jest z góry określona w instrukcji.
- Wyłaniając zespoły, bierz pod uwagę, że im więcej osób w grupie, tym trudniejsza jest komunikacja, jak również ryzyko wystąpienia zjawiska „próżniactwa społecznego”.
- Gdy pracujesz z liczną klasą wyznacz wśród uczniów osoby pełniące rolę „mistrzów gry” w mniejszych zespołach:
 - Określ z nimi rolę jaką mają pełnić – pilnowanie zasad i koordynowanie przebiegu rozgrywki w poszczególnych zespołach.
 - Przekaż im wcześniej materiały, aby mogli zapoznać się z zasadami danej gry.
- Przekazując instrukcję do gry możesz skorzystać z opisanych niżej dobrych praktyk:
 - Instrukcję przekazuj ustnie.
 - Mów, zamiast czytać.
 - Mówiąc pokazuj to, o czym mówisz (np. elementy występujące na planszy).
 - Demonstrowaj opisywane działania (np. akcje wykonywane w grze).
 - Na koniec instrukcji krótko podsumuj zasady i akcje wykonywane w grze.
 - Jeżeli gra jest wyposażona w kartę pomocy – wykorzystaj ją w podsumowaniu.
 - Po przekazaniu instrukcji poproś uczniów o pytania.
 - Powstrzymuj się od pytań typu: *Czy rozumiecie?*. Odpowiedź jest niemal zawsze twierdząca, bez względu na realny poziom zrozumienia.
 - Jeśli dostrzegasz brak zrozumienia, zamiast: *Czego nie rozumiecie?*, zapytaj: *Co wymaga jeszcze dodatkowych wyjaśnień? Co mam powtórzyć?*
- Obserwuj przebieg gry – zachowania poszczególnych graczy, interakcje między nimi, sposób działania i radzenia sobie w różnych sytuacjach, komunikację w grupie itp. Wykorzystuj swoje obserwacje w czasie omówienia.
- Weź pod uwagę, że pomimo tych samych reguł, rozgrywka może przebiegać różnie – w zależności od grupy, z którą pracujesz.

Krok III. Omówienie i wyciągnięcie wniosków z gry

- Omówienie gry dopełnia realizację jej celów i wpisuje się w proces uczenia się zgodnie z cyklem Kolba.
- Przeprowadź najpierw mówienie „na gorąco”, które polega na wymianie informacji i wniosków oraz podzieleniu się emocjami powstałymi w czasie gry. Sprawdzają się takie pytania jak np.:
 - Jakie są Wasze wnioski i refleksje „na gorąco” po zakończeniu gry?
 - Jakie wnioski nasuwają się Wam po grze?
 - Jak wam się współpracowało w czasie gry?
 - Co w czasie gry było łatwe a co trudne?
- Przeprowadź omówienie merytoryczne odnosząc się do celów gry i na ich bazie formułując pytania.
- Pomóż uczniom przełożyć doświadczenie na ich realność. Możesz przykładowo zadać pytania, takie jak:
 - Jak to, co wydarzyło się w grze, przekłada się na współpracę w klasie?
 - Co z gry przeniósłbyś/łabyś do własnych przygotowań do klasówki?

Krok IV. Wykorzystanie narzędzi treningu zadaniowego

- Trening zadaniowy służy poszerzeniu, wzmocnieniu oraz przełożeniu na realne i praktyczne działania kompetencji ćwiczonych poprzez gry. Kompetencje te opisane są w celach gry oraz powiązanej z nią częścią treningu zadaniowego.
- Trening zadaniowy polega na podjęciu przez uczniów skoordynowanych działań nastawionych na:
 - realizację konkretnego celu i zrealizowanie go w postaci projektu (GRAMy w Projekt)
 - lub
 - przygotowanie i wprowadzenie w życie indywidualnego planu działania np. przygotowań do matury (GRAMy z Czasem).
- Istotne, aby cel realizowany przez uczniów:
 - został wykreowany przez nich,
 - miał praktyczny charakter i był powiązany z ważną dla nich sprawą,
 - był realistyczny, a zarazem ambitny i angażujący.Z grubsza kryteria te pokrywają się z metodą SMART.
- Poniższe wskazówki dotyczące realizacji treningu zadaniowego z uczniami są ramowe. Potraktuj je jako inspirację dla własnych pomysłów na realizację treningu.
 - zadania układają się w logiczny proces, który zmierza do osiągnięcia celu - warto wprowadzać je kolejno, dając czas na ich realizację,
 - uczniowie realizują zadania poza zajęciami lekcyjnymi,
 - systematycznie omawiaj z uczniami postępy w pracy, w ramach lekcji znajdź czas na:
 - wprowadzanie kolejnych zadań i związanych z nimi narzędzi,
 - doradztwo oraz informację zwrotną.
- Jeżeli widzisz taką potrzebę, sięgaj po wiedzę biznesową i udostępniaj ją również uczniom. Warto skorzystać np. z takich źródeł jak:
 - <http://www.quickmba.com/> - anglojęzyczna strona internetowa zawierająca kompendium wiedzy na temat popularnych narzędzi i koncepcji zarządzania,
 - <https://mfiles.pl/> - polskojęzyczna internetowa encyklopedia zarządzania.
- Zachęcamy też do zapoznania się z popularną literaturą biznesową. Lektury, które bardzo sobie cenimy to np.: „7 nawyków skutecznego działania” S. R. Covey’a, „Zjedz tę żabę” oraz „Nawyki warte miliony” B. Tracy, „Jednominutowy menedżer” K. Blanchard’a oraz książek J. Adair’a.

Efekty innowacji

- Wyposażenie szkoły w nowoczesne narzędzie realizacji lekcji oraz uatrakcyjnienie oferty szkoły, a w efekcie zwiększenie konkurencyjności szkoły.
- Stworzenie lepszych warunków do rozwoju przedsiębiorczości i projektowego myślenia ucznia.
- Możliwość wykorzystania nowych doświadczeń w prowadzeniu lekcji przedsiębiorczości do projektowej realizacji innych interdyscyplinarnych tematów i przedsięwzięć na terenie placówki oraz w lokalnym środowisku.
- Pozyskanie nowego narzędzia budującego autorytet oraz relacje z uczniami.
- Wdrożenie atrakcyjnych form uczenia się poprzez grę i doświadczanie, co może skutkować łatwiejszą absorpcją wiedzy i wzbudzeniem zainteresowania.
- Wyposażenie ucznia w wiedzę, umiejętności i postawy z obszaru przedsiębiorczości, ale mających również przełożenie na inne obszary, także te związane z planowaniem życia zawodowego i osobistego.
- Położenie nacisku na kwestie przedsiębiorczości, dotychczas marginalizowane w szkole, a niezbędne, aby świadomie kształtować swoją przyszłość.
- Lepsze przygotowanie merytoryczne do wejścia na wymagający rynek pracy – treści z wykorzystaniem studium przypadków i praktycznych metod wykorzystywanych w realnym środowisku biznesowym.
- Utrwalenie nawyków związanych z myśleniem i działaniem projektowym samego nauczyciela.
- Poszerzenie charakterystycznej dla projektów, interdyscyplinarnej i synergicznej współpracy w gronie pedagogicznym.
- Efektem wprowadzenia gier edukacyjnych do programu zajęć będzie nauka bez presji, pojawienie się pozytywnych emocji, ciekawości, współpracy i elementów rywalizacji.