

**PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH**

**do kształcenia na odległość dla wychowawców** **oraz nauczycieli specjalistów (pedagog, psycholog)
szkół podstawowych**

Materiał opracowany w ramach grantu przez Małgorzatę Pruś
Niepubliczna Placówka Doskonalenia Nauczycieli „Twoja Strefa Rozwoju”

Spis treści

[**PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH** 1](#_Toc133522763)

[SCENARIUSZ 1 (Z 3) 3](#_Toc133522764)

[PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ 6](#_Toc133522765)

[BIBLIOGRAFIA 8](#_Toc133522766)

[NETOGRAFIA 9](#_Toc133522767)

[ZAŁĄCZNIK 10](#_Toc133522768)

[SCENARIUSZ 2 (Z 3) 11](#_Toc133522769)

[PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ 14](#_Toc133522770)

[BIBLIOGRAFIA 16](#_Toc133522771)

[NETOGRAFIA 17](#_Toc133522772)

[ZAŁĄCZNIK 18](#_Toc133522773)

[SCENARIUSZ 3 (Z 3) 19](#_Toc133522774)

[PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ: 22](#_Toc133522775)

[BIBLIOGRAFIA 24](#_Toc133522776)

[NETOGRAFIA 25](#_Toc133522777)

[ZAŁĄCZNIK 26](#_Toc133522778)

# SCENARIUSZ 1 (Z 3)

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA:** uczniów klas IV-VIII szkoły podstawowej

**PROWADZONYCH PRZEZ** wychowawców oraz nauczycieli specjalistów

**TEMAT:** Na skrzydłach fantazji – różne aspekty fantazjowania i kreatywności dla własnego rozwoju

**CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**

„Kształcenie ogólne w szkole podstawowej ma na celu:

1) wprowadzanie uczniów w świat wartości, w tym ofiarności, współpracy,

solidarności, altruizmu, patriotyzmu i szacunku dla tradycji, wskazywanie wzorców

postępowania i budowanie relacji społecznych, sprzyjających bezpiecznemu

rozwojowi ucznia (rodzina, przyjaciele);

2) wzmacnianie poczucia tożsamości indywidualnej, kulturowej, narodowej,

regionalnej i etnicznej;

3) formowanie u uczniów poczucia godności własnej osoby i szacunku dla godności

innych osób;

4) rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;

5) rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania,

argumentowania i wnioskowania;

6) ukazywanie wartości wiedzy jako podstawy do rozwoju umiejętności;

7) rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów oraz motywacji do nauki;

8) wyposażenie uczniów w taki zasób wiadomości oraz kształtowanie takich

umiejętności, które pozwalają w sposób bardziej dojrzały i uporządkowany

zrozumieć świat;

9) wspieranie ucznia w rozpoznawaniu własnych predyspozycji i określaniu drogi

dalszej edukacji;

10) wszechstronny rozwój osobowy ucznia przez pogłębianie wiedzy oraz zaspokajanie i rozbudzanie jego naturalnej ciekawości poznawczej;

11) kształtowanie postawy otwartej wobec świata i innych ludzi, aktywności w życiu

społecznym oraz odpowiedzialności za zbiorowość;

12) zachęcanie do zorganizowanego i świadomego samokształcenia opartego

na umiejętności przygotowania własnego warsztatu pracy;

13) ukierunkowanie ucznia ku wartościom”.

**TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**

„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) rozwiązywanie problemów, również z wykorzystaniem technik mediacyjnych;

6) praca w zespole i społeczna aktywność; 7) aktywny udział w życiu kulturalnym szkoły, środowiska lokalnego oraz kraju.

Szkoła ma stwarzać uczniom warunki do nabywania wiedzy i umiejętności potrzebnych do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i technik wywodzących się z informatyki, w tym logicznego i algorytmicznego myślenia, programowania, posługiwania się aplikacjami komputerowymi, wyszukiwania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, posługiwania się komputerem i podstawowymi urządzeniami cyfrowymi oraz stosowania tych umiejętności na zajęciach z różnych przedmiotów m.in. do pracy nad tekstem, wykonywania obliczeń, przetwarzania informacji i jej prezentacji w różnych postaciach. Szkoła ma również przygotowywać ich do dokonywania świadomych i odpowiedzialnych wyborów w trakcie korzystania z zasobów dostępnych w internecie, krytycznej analizy informacji, bezpiecznego poruszania się w przestrzeni cyfrowej, w tym nawiązywania i utrzymywania opartych na wzajemnym szacunku relacji z innymi użytkownikami sieci.

Szkoła dba o wychowanie dzieci i młodzieży w duchu akceptacji i szacunku dla drugiego człowieka, kształtuje postawę szacunku dla środowiska przyrodniczego, w tym upowszechnia wiedzę o zasadach zrównoważonego rozwoju, motywuje do działań na rzecz ochrony środowiska oraz rozwija zainteresowanie ekologią. Duże znaczenie dla rozwoju młodego człowieka oraz jego sukcesów w dorosłym życiu ma nabywanie kompetencji społecznych takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych lub indywidualnych oraz organizacja i zarządzanie projektami. Działalność wychowawcza szkoły należy do podstawowych celów polityki oświatowej państwa. Wychowanie młodego pokolenia jest zadaniem rodziny i szkoły, która w swojej działalności musi uwzględniać wolę rodziców, ale także i państwa, do którego obowiązków należy stwarzanie właściwych warunków wychowania. Zadaniem szkoły jest ukierunkowanie procesu wychowawczego na wartości, które wyznaczają cele wychowania i kryteria jego oceny. Wychowanie ukierunkowane na wartości zakłada przede wszystkim podmiotowe traktowanie ucznia, a wartości skłaniają człowieka do podejmowania odpowiednich wyborów czy decyzji”.

**METODY PRACY:**

* mini-wykład online
* prezentacja online
* metoda ćwiczeniowa online
* współpraca w grupie online
* współpraca w parach online
* praca zdalna na platformie
* informacja zwrotna online

**ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

* urządzenie ekranowe i Internet
* kamera, mikrofon, słuchawki
* program do zdalnej edukacji MS Teams
* Google Jamboard
* Google Slides
* Google Docs
* Google Gmail
* Google Chat
* Google Forms

**PRZEWIDYWANY CZAS:** 90 minut / dwie jednostki lekcyjne

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ**:**

**Część 1.** Osoba prowadząca zajęcia online wita się z uczniami i uczennicami biorącymi udział w spotkaniu na platformie do zdalnej edukacji. Następnie realizuje standardowe czynności organizacyjne i sprawdza obecność. Potem młodzież zostaje wprowadzona do problematyki warsztatów poświęconych sztuce kreatywności. Wychowawca lub specjalista zaprasza osoby uczące się, aby zgłaszały swoje potrzeby oraz oczekiwania związane z realizacją zajęć. Szczególną uwagę zwraca na uczniów i uczennice ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi, dostosowując aktywności do ich tempa uczenia się. Ponadto rozpoznanie potencjału każdego ucznia pozwala mu na optymalny dobór form indywidualizacji nauczania. Osoba prowadząca warsztaty dobiera zadania i sposób ich wykonania, aby nie przerastały możliwości uczniów i uczennic oraz nie powodowały obniżenia motywacji do radzenia sobie z wyzwaniami.

**Część 2.** Kluczową aktywnością, która pozwala na dobre rozpoczęcie zajęć online oraz zbudowanie pozytywnej atmosfery w wirtualnym zespole uczniów i uczennic jest integracja. Choć zdalna edukacja nakłada pewne ograniczenia, to jednak warto je przełamać i zaangażować młodzież w ćwiczenia integrujące zespół. Zbudowanie klimatu sprzyjającego życzliwej i przyjaznej współpracy oraz pozytywnej komunikacji w zespole to długotrwały proces, dlatego należy realizować go podczas każdego spotkania. W ramach integracji zespołu klasowego wychowawca lub specjalista prosi, aby każda osoba opowiedziała o sobie coś niezwykłego oraz odpowiedziała na pytanie: „Co sprawia, że czuję się fantastycznie?”. Odpowiedź zostaje przekazana w formie ustnej bądź pisemnej, albo jako wizualizacja za pomocą grafiki, ikony, rysunku przesłanego do wszystkich osób za pomocą Google Chat.

**Część 3.** Wychowawca lub specjalista przedstawia mit o Dedalu i Ikarze. W mini-wykładzie online nawiązuje do kontekstów i kontynuacji owego mitu, może podać między innymi opowiadanie Jarosława Iwaszkiewicza „Ikar”, obraz Pietera Bruegla „Pejzaż z upadkiem Ikara”, wiersz Tadeusza Różewicza „Prawa i obowiązki”, utwór Ernesta Brylla „Wciąż o Ikarach głoszą” lub tekst Zbigniewa Herberta „Dedal i Ikar”, i inne. Dzieła malarskie i teksty kultury są prezentowane uczniom i uczennicom z wykorzystaniem Google Slides.

Zadanie uczniów i uczennic polega na udzieleniu odpowiedzi na pytanie kluczowe: „Czym jest fantazja?”. Wybrane teksty kultury i dyskusja o nich stają się punktem wyjścia do sformułowania definicji fantazji i fantazjowania. Następnie osoby biorące udział w warsztatach piszą krótką notatkę na temat wartości fantazji i fantazjowania w życiu: „Lecę na skrzydłach z Ikarem, czy Dedalem?” z wykorzystaniem narzędzia do zdalnej współpracy Google Docs. W notatce mogą odwoływać się do własnych doświadczeń oraz wybranych tekstów kultury nawiązujących do antycznego mitu ikaryjskiego.

Wychowawca lub specjalista organizujący proces uczenia się na zajęciach uczniów i uczennic ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi powinien stosować się do zasad nauczania polisensorycznego, czyli używania pomocy dydaktycznych angażujących wszystkie zmysły zgodnie z zasadami, możliwościami oraz ograniczeniami edukacji zdalnej.

**Część 4.** Uczniowie i uczennice mają za zadanie na chwilę wyłączyć się z zajęć. Chodzi o to, aby zrelaksowali się i dali odpocząć swojemu mózgowi. Najlepiej jeśli zamkną oczy i ułożą się w wygodnej dla siebie pozycji. Następnie wyłapują krążące wokół ich głowy myśli, wrażenia, obrazy, marzenia, wyobrażenia, fantazje, pomysły. Równocześnie obserwują towarzyszące im odczucia.

Po zakończeniu ćwiczenia notują wszystko to, co zapamiętali współpracując online w parach na tablicy Google Jamboard. Jeśli istnieje taka możliwość, a uczniowie wyrażą taką potrzebę, wówczas mogą je powtórzyć kilka razy w ciągu dnia, albo za każdym razem, kiedy czują, że odpływają myślami od rzeczywistości. Osoby zaangażowane w opisaną aktywność mogą założyć sobie dziennik fantazjowania, jeśli tylko poczują taką potrzebę.

Pytanie kluczowe, na które uczniowie i uczennice próbują udzielić odpowiedzi w trakcie wykonywania zadania: „Co się dzieje, kiedy odpływamy myślami od rzeczywistości?”. Uczniowie i uczennice ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi powinni mieć w trakcie wykonywania zadania zapewnione odpowiednie warunki, w tym zminimalizowane lub całkowicie wyeliminowane elementy rozpraszające koncentrację i uwagę podczas zajęć zdalnych.

**Część 5.** Każdy posiada swój indywidualny wewnętrzny świat marzeń. Warto czasem bliżej przyjrzeć się własnym fantazjom i wyobrażeniom oraz sprawdzić, na ile są konkretne, możliwe do zwizualizowania oraz jakie odczucia rodzą: przyjemne lub nie. Pozytywne lub negatywne fantazje mogą wpływać na odczuwane emocje.

Uczniowie i uczennice współpracują online w parach z wykorzystaniem karty pracy zawierającej pytanie kluczowe: „Jak fantazjowanie wpływa na samopoczucie?”, która zostaje udostępniona w programie do zdalnej edukacji MS Teams. Zadanie polega na przedstawieniu i omówieniu razem z rówieśnikiem z pary kilku wybranych przez siebie wyobrażeń. Wspólnie zastanawiają się nad tym, jak ich wyobrażenia i fantazje wpływają na odczuwane przez nich emocje oraz dominujący nastrój. Próbują również powiązać je z uznawanymi przez siebie normami i zasadami, które są dla nich ważne w życiu.

Przykład: Adam wyobraża sobie, że jego chorujący pies po śmierci pójdzie do nieba. Odczuwa ulgę i spokój, bo wierzy, że zwierzęta podobnie tak jak ludzie posiadają nieśmiertelną duszę.

Wspieranie zaangażowania oraz motywacji do wykonywania zadania online przez uczniów i uczennice ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi polega między innymi na aktywizowaniu osób uczących się zdalnie do rozmowy przez wychowawcę lub specjalistę poprzez zadawanie prostych pytań, wskazywanie kluczowych słów, stosowanie umownych gestów lub mimiki twarzy.

**Część 6.** Uczniowie i uczennice wykonują ćwiczenie online, polegające na uzupełnieniu luk w zdaniu. Współpracując w parach odwołują się do przykładów z własnego doświadczenia. Potem wspólnie omawiają wyniki swojej pracy na forum zespołu. Zdanie z lukami: „Wymyślam, że … (o czym fantazjuję), ponieważ …. (z czego to zmyślanie wynika). Dzięki temu… (czego unikam, albo o co zabiegam)”.

Przykład 1.: „Wymyślam, że dostałam/em dobrą ocenę, ponieważ obawiam się konsekwencji w domu. Dzięki temu unikam niepotrzebnego konfliktu o złe oceny i odebrania kieszonkowego”. Przykład 2.: Wymyślam, że byłem/am w zoo, ponieważ marzę o zobaczeniu dzikich zwierząt, a moi rodzice nie zabierają mnie na żadne wycieczki. Dzięki temu zyskuję uznanie wśród rówieśników, którzy jeżdżą na wycieczki ze swoimi rodzicami.

Pytanie kluczowe, na które uczniowie i uczennice próbują udzielić odpowiedzi w trakcie wykonywania zadania: „Czemu może służyć fantazjowanie?”. Wspólnie zastanawiają się nad własnymi niespełnionymi potrzebami, które fantazje mogą zaspokoić oraz związanymi z tym pozytywnymi oraz negatywnymi konsekwencjami. Metoda ćwiczeniowa online realizowana z wykorzystaniem programu do zdalnej edukacji MS Teams.

Wychowawca lub specjalista, zarówno w trakcie wykonywania zadania, jak również po jego zakończeniu, powinien unikać niezapowiedzianego wyrywania do odpowiedzi uczniów i uczennic ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi, wcześniej uprzedzając konkretną osobę na przykład za pośrednictwem Google Chat, że poprosi ją do zaprezentowania wyników pracy na forum grupy z wykorzystaniem kamery oraz mikrofonu.

**Część 7.** Czasami zdarza się tak, że mijamy się z prawdą, chcąc zachować twarz, uniknąć negatywnych konsekwencji lub nie potrafiąc przyznać się otwarcie do błędu, nie radząc sobie z asertywnym wyrażaniem własnych potrzeb, i inne. Dlatego ważne jest, aby potrafić rozpoznawać i rozumieć powody własnego zachowania, myślenia, przyjętej postawy, sformułowanego komunikatu.

Uczniowie i uczennice wyobrażają sobie i zapisują prawdziwy oraz wymyślony powód, jaki wielu z nich prawdopodobnie podaje w przypadku jeśli nie mają zadania domowego, nauczyciel wpisał im uwagę z zachowania, albo otrzymali niedostateczną ocenę z matematyki. Pytanie kluczowe, na które uczniowie i uczennice próbują udzielić odpowiedzi współpracując online w grupach: „Co zrobić, aby nie mijać się z prawdą?”. Ustalone odpowiedzi wysyłają w wiadomości Gmail do wychowawcy lub specjalisty. Następnie na forum klasy omawiają efekty podjętych działań. Podejmują próbę ustalenia, co mogą zrobić, aby ich myśli, reakcje, zachowania, słowa były jak najbliższe prawdy, jednocześnie nie rezygnując z fantazji i fantazjowania.

Wychowawca lub specjalista organizujący proces uczenia się na zajęciach powinien na bieżąco monitorować stopień zrozumienia przez uczniów i uczennice ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi adresowanych do nich poleceń i instrukcji w ramach wykonywanego zdalnie zadania.

**EWALUACJA ZAJĘĆ**

W podsumowującej fazie zajęć online wychowawca lub specjalista planuje ich ewaluację. Uczniowie i uczennice wspólnie ustalają odpowiedzi na pięć kluczowych pytań uwzględnionych w przebiegu zajęć: „Czym jest fantazja?”, „Co się dzieje, kiedy odpływamy myślami od rzeczywistości?”, „Jak fantazjowanie wpływa na samopoczucie?”, „Czemu może służyć fantazjowanie?”, „Co zrobić, aby nie mijać się z prawdą?”. Efekty swojej współpracy online udostępniają w formularzach Google Forms. Osoba prowadząca na bieżąco wspiera motywację oraz zaangażowanie uczniów i uczennic ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi do wykonywania zadania online. Czyni to w formie udzielanej ustnej bądź pisemnej konstruktywnej informacji zwrotnej online z wykorzystaniem narzędzia Google Chat.

## BIBLIOGRAFIA

1. Biela A., (2015), *Trening kreatywności*, Warszawa: Wydawnictwo Edgard.
2. Bubrowiecki A., (2008), *Popraw swoją kreatywność*, Warszawa: Wydawnictwo MUZA S.A.
3. De Bono E., (2011), *Umysł kreatywny. 62 ćwiczenia rozwijające intelekt*, Warszawa: Wydawnictwo Studio EMKA.
4. Goldberg E., (2018), *Kreatywność*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
5. Grandin T., (2018), *Rozwiń swoją wyobraźnię. Myśl i twórz jak wynalazca*, Kraków: Wydawnictwo Insignis.
6. Honore C., (2011), *Pod presją. Dajmy dzieciom święty spokój*, Warszawa: Wydawnictwo Drzewo Babel.
7. Kleon A., (2020), *Rób swoje! 10 sposobów na kreatywność w każdym czasie*, Gliwice: Wydawnictwo Sensus.
8. Kowalski S., (2022), *Niepokorny mózg. Geniusz, buntownik*, Warszawa: Wydawnictwo Zwierciadło.
9. Krzywoń D., Hetmańczyk H., (2019), *Kraina kreatywności - warsztat twórczego pedagoga w pracy z dziećmi*, Sosnowiec: Wyższa Szkoła Humanitas.
10. Minge N., Minge K., (2011), *Jak kreatywnie wspierać rozwój dziecka?*, Warszawa: Wydawnictwo Edgard.
11. Nęcka E., (2019), *Trening twórczości*, Sopot: Wydawnictwo Smak Słowa.
12. Ostby H., (2022), *Dlaczego marzyciele uratują świat, czyli co nauka o mózgu mówi na temat kreatywności*, Warszawa: Wydawnictwo Marginesy.
13. Robinson K., Aronica L., (2020), *Kreatywne szkoły. Oddolna rewolucja, która zmienia edukację*, Kraków: Wydawnictwo Element.
14. Sternberg R.J., Grigorenko E.L., Jarvin L., (2018), *Mądrość, inteligencja i twórczość w nauczaniu. Jak zapewnić uczniom sukces*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
15. Szmidt K.J., (2010), *ABC kreatywności*, Warszawa: Wydawnictwo Difin.
16. Szmidt K.J., (2013), *Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych*, Gliwice: Wydawnictwo Helion.
17. Szmidt K.J., (2016), *Sesje twórczej pomysłowości dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych*, Gliwice: Wydawnictwo Helion.

## NETOGRAFIA

1. [Co nam podpowie fantazja? Piszemy opowiadanie fantastyczne](https://zpe.gov.pl/b/co-nam-podpowie-fantazja-piszemy-opowiadanie-fantastyczne/PrDncRR96), artykuł w serwisie: <https://zpe.gov.pl/b/co-nam-podpowie-fantazja-piszemy-opowiadanie-fantastyczne/PrDncRR96>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
2. [Doświadczamy fantazji w różny sposób – od niego zależą korzyści z fantazjowania](https://psychologia.edu.pl/obserwatorium-psychologiczne/1598-doswiadczamy-fantazji-w-rozny-sposob-od-niego-zaleza-korzysci-z-fantazjowania.html), artykuł w serwisie: <https://psychologia.edu.pl/obserwatorium-psychologiczne/1598-doswiadczamy-fantazji-w-rozny-sposob-od-niego-zaleza-korzysci-z-fantazjowania.html>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
3. [Fantazja pomaga dziecku otwierać się na samego siebie i innych ludzi](https://hellomama.pl/przedszkolak/o-dzieciecej-wyobrazni-opowiada-psycholog-angelika-szelagowska-mironiuk/), artykuł w serwisie: <https://hellomama.pl/przedszkolak/o-dzieciecej-wyobrazni-opowiada-psycholog-angelika-szelagowska-mironiuk/>, dostępny online [dostęp: 25.04.2023].
4. [Gdy dziecko zmyśla. Bujna fantazja](https://www.sosrodzice.pl/gdy-dziecko-zmysla-bujna-fantazja/?cn-reloaded=1), artykuł w serwisie: <https://www.sosrodzice.pl/gdy-dziecko-zmysla-bujna-fantazja/?cn-reloaded=1>, dostępny online [dostęp: 25.04.2023].
5. [Jak pobudzać uczniów do bycia kreatywnymi, czyli o jednej z najradośniejszych form psychoedukacji](https://www.czasopismopolonistyka.pl/artykul/jak-pobudzac-uczniow-do-bycia-kreatywnymi-czyli-o-jednej-z-najradosniejszych-form-psychoedukacji), artykuł w serwisie: <https://www.czasopismopolonistyka.pl/artykul/jak-pobudzac-uczniow-do-bycia-kreatywnymi-czyli-o-jednej-z-najradosniejszych-form-psychoedukacji>, dostępny online [dostęp: 25.04.2023].
6. [Po co nam fantazja?](https://zpe.gov.pl/a/po-co-nam-fantazja/D3S2A5sx), artykuł w serwisie: <https://zpe.gov.pl/a/po-co-nam-fantazja/D3S2A5sx>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
7. [Po co nam kreatywność?](https://www.edunews.pl/edukacja-na-co-dzien/edukacja-przez-zycie/4594-po-co-nam-kreatywnosc), artykuł w serwisie: <https://www.edunews.pl/edukacja-na-co-dzien/edukacja-przez-zycie/4594-po-co-nam-kreatywnosc>, dostępny online [dostęp: 22.04.2023].
8. [Siła wizualizacji](https://charaktery.eu/artykul/sila-wizualizacji), artykuł w serwisie: <https://charaktery.eu/artykul/sila-wizualizacji>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
9. [Toksyczne bujanie w obłokach. Kiedy marzenia stają się ucieczką od realnego życia](https://www.hellozdrowie.pl/toksyczne-bujanie-w-oblokach-kiedy-marzenia-staja-sie-ucieczka-od-realnego-zycia-mowi-dr-monika-kornacka/), artykuł w serwisie: <https://www.hellozdrowie.pl/toksyczne-bujanie-w-oblokach-kiedy-marzenia-staja-sie-ucieczka-od-realnego-zycia-mowi-dr-monika-kornacka/>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
10. [Umiejętności, czyli opis lodówki nie zamrozi kostek lodu](https://www.edunews.pl/badania-i-debaty/opinie/338-umiejetnosci-czyli-opis-lodowki-nie-zamrozi-kostek-lodu), artykuł w serwisie: <https://www.edunews.pl/badania-i-debaty/opinie/338-umiejetnosci-czyli-opis-lodowki-nie-zamrozi-kostek-lodu>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].

## ZAŁĄCZNIK

## Karta pracy: Jak fantazjowanie wpływa na samopoczucie? Obiekt graficzny przedstawia cztery kolorowe kolumny złożone z mniejszych prostokątów z polami tekstowymi zawierającymi cztery hasła: fantazja, emocje, nastrój, normy pomagające w sformułowaniu odpowiedzi na pytanie kluczowe stanowiące tytuł karty pracy.

Karta pracy: Jak fantazjowanie wpływa na samopoczucie?. Źródło: opracowanie własne z wykorzystaniem programu Canva.com. Grafika pochodzi z zasobów Canva.com.

# SCENARIUSZ 2 (Z 3)

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA:** uczniów klas IV-VIII szkoły podstawowej

**PROWADZONYCH PRZEZ** wychowawców oraz nauczycieli specjalistów

**TEMAT:** Pobujajmy sobie w obłokach – pożytki płynące z fantazjowania i kreatywności do wzmacniania własnego potencjału

**CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**

„Kształcenie ogólne w szkole podstawowej ma na celu:

1) wprowadzanie uczniów w świat wartości, w tym ofiarności, współpracy,

solidarności, altruizmu, patriotyzmu i szacunku dla tradycji, wskazywanie wzorców

postępowania i budowanie relacji społecznych, sprzyjających bezpiecznemu

rozwojowi ucznia (rodzina, przyjaciele);

2) wzmacnianie poczucia tożsamości indywidualnej, kulturowej, narodowej,

regionalnej i etnicznej;

3) formowanie u uczniów poczucia godności własnej osoby i szacunku dla godności

innych osób;

4) rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;

5) rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania,

argumentowania i wnioskowania;

6) ukazywanie wartości wiedzy jako podstawy do rozwoju umiejętności;

7) rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów oraz motywacji do nauki;

8) wyposażenie uczniów w taki zasób wiadomości oraz kształtowanie takich

umiejętności, które pozwalają w sposób bardziej dojrzały i uporządkowany

zrozumieć świat;

9) wspieranie ucznia w rozpoznawaniu własnych predyspozycji i określaniu drogi

dalszej edukacji;

10) wszechstronny rozwój osobowy ucznia przez pogłębianie wiedzy oraz zaspokajanie i rozbudzanie jego naturalnej ciekawości poznawczej;

11) kształtowanie postawy otwartej wobec świata i innych ludzi, aktywności w życiu

społecznym oraz odpowiedzialności za zbiorowość;

12) zachęcanie do zorganizowanego i świadomego samokształcenia opartego

na umiejętności przygotowania własnego warsztatu pracy;

13) ukierunkowanie ucznia ku wartościom”.

**TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**

„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) rozwiązywanie problemów, również z wykorzystaniem technik mediacyjnych;

6) praca w zespole i społeczna aktywność; 7) aktywny udział w życiu kulturalnym szkoły, środowiska lokalnego oraz kraju.

Szkoła ma stwarzać uczniom warunki do nabywania wiedzy i umiejętności potrzebnych do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i technik wywodzących się z informatyki, w tym logicznego i algorytmicznego myślenia, programowania, posługiwania się aplikacjami komputerowymi, wyszukiwania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, posługiwania się komputerem i podstawowymi urządzeniami cyfrowymi oraz stosowania tych umiejętności na zajęciach z różnych przedmiotów m.in. do pracy nad tekstem, wykonywania obliczeń, przetwarzania informacji i jej prezentacji w różnych postaciach. Szkoła ma również przygotowywać ich do dokonywania świadomych i odpowiedzialnych wyborów w trakcie korzystania z zasobów dostępnych w internecie, krytycznej analizy informacji, bezpiecznego poruszania się w przestrzeni cyfrowej, w tym nawiązywania i utrzymywania opartych na wzajemnym szacunku relacji z innymi użytkownikami sieci.

Szkoła dba o wychowanie dzieci i młodzieży w duchu akceptacji i szacunku dla drugiego człowieka, kształtuje postawę szacunku dla środowiska przyrodniczego, w tym upowszechnia wiedzę o zasadach zrównoważonego rozwoju, motywuje do działań na rzecz ochrony środowiska oraz rozwija zainteresowanie ekologią. Duże znaczenie dla rozwoju młodego człowieka oraz jego sukcesów w dorosłym życiu ma nabywanie kompetencji społecznych takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych lub indywidualnych oraz organizacja i zarządzanie projektami. Działalność wychowawcza szkoły należy do podstawowych celów polityki oświatowej państwa. Wychowanie młodego pokolenia jest zadaniem rodziny i szkoły, która w swojej działalności musi uwzględniać wolę rodziców, ale także i państwa, do którego obowiązków należy stwarzanie właściwych warunków wychowania. Zadaniem szkoły jest ukierunkowanie procesu wychowawczego na wartości, które wyznaczają cele wychowania i kryteria jego oceny. Wychowanie ukierunkowane na wartości zakłada przede wszystkim podmiotowe traktowanie ucznia, a wartości skłaniają człowieka do podejmowania odpowiednich wyborów czy decyzji”.

**METODY PRACY:**

* metoda ćwiczeniowa online
* infografika online
* współpraca w grupie online
* współpraca w parach online
* praca zdalna na platformie
* informacja zwrotna online

**ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

* urządzenie ekranowe i Internet
* kamera, mikrofon, słuchawki
* program do zdalnej edukacji MS Teams
* Google Jamboard
* Google Slides
* Google Docs
* Google Chat
* Google Forms
* Google Gmail

**PRZEWIDYWANY CZAS:** 90 minut / dwie jednostki lekcyjne

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ**:**

**Część 1.** Osoba prowadząca zajęcia online wita się z uczniami i uczennicami biorącymi udział w spotkaniu na platformie do zdalnej edukacji. Następnie realizuje standardowe czynności organizacyjne i sprawdza obecność. Potem młodzież zostaje wprowadzona do problematyki warsztatów poświęconych sztuce kreatywności. Wychowawca lub specjalista zaprasza osoby uczące się, aby zgłaszały swoje potrzeby oraz oczekiwania związane z realizacją zajęć. Szczególną uwagę zwraca na uczniów i uczennice ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi, dostosowując aktywności do ich tempa uczenia się. Ponadto rozpoznanie potencjału każdego ucznia pozwala mu na optymalny dobór form indywidualizacji nauczania. Osoba prowadząca warsztaty dobiera zadania i sposób ich wykonania, aby nie przerastały możliwości uczniów i uczennic oraz nie powodowały obniżenia motywacji do radzenia sobie z wyzwaniami.

**Część 2.** Kluczową aktywnością, która pozwala na dobre rozpoczęcie zajęć online oraz zbudowanie pozytywnej atmosfery w wirtualnym zespole uczniów i uczennic jest integracja. Choć zdalna edukacja nakłada pewne ograniczenia, to jednak warto je przełamać i zaangażować młodzież w ćwiczenia integrujące zespół. Zbudowanie klimatu sprzyjającego życzliwej i przyjaznej współpracy oraz pozytywnej komunikacji w zespole to długotrwały proces, dlatego należy realizować go podczas każdego spotkania. W ramach integracji zespołu klasowego wychowawca lub specjalista prosi, aby każda osoba opowiedziała o sobie coś niezwykłego oraz odpowiedziała na pytanie: „O czym niezwykłym marzę, o czym jeszcze nikt nie wie?”. Odpowiedź zostaje przekazana w formie ustnej bądź pisemnej, albo jako wizualizacja za pomocą grafiki, ikony, rysunku przesłanego do wszystkich osób za pomocą Google Chat.

**Część 3.** Wychowawca lub specjalista prosi uczniów i uczennice, aby narysowali spontanicznie na slajdach Google Slides kilka kropek, a następnie połączyli je w obrazek. Ćwiczenie online wykonują współpracując w parach. Następnie dzielą się ze sobą spostrzeżeniami na temat tego, jakie skojarzenia przywołuje rysunek w nich samych, a jakie refleksje nasuwają się koledze/koleżance.

Pytanie kluczowe, na które uczniowie i uczennice próbują udzielić odpowiedzi w trakcie wykonywania zadania: „Czym są skojarzenia?”. Podczas pracy korzystają z narzędzia do pracy zdalnej Google Docs. Zaangażowanie oraz motywowanie uczniów i uczennic ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi podczas wykonywania zadania odbywa się dzięki umożliwianiu im współpracy online w parach oraz korzystania ze wsparcia i kompetencji rówieśników.

**Część 4.** Chętne osoby mogą opowiedzieć na forum zespołu o wyobrażonym przez siebie przedmiocie. Na podstawie opisu słownego pozostali uczniowie i uczennice próbują zwizualizować fantastyczny obiekt. Następnie omawiają wyniki pracy. Zastanawiają się wspólnie, na ile wyobrażenia rówieśników są zgodne z wizją autora. Kolejny etap ćwiczenia online wykonywanego na platformie do zdalnej edukacji MS Teams polega na wymyśleniu tytułu, podpisu oraz opisu do wybranego rysunku, który zdaniem osoby opisującej przedmiot najlepiej go prezentuje.

Pytanie kluczowe, na które uczniowie i uczennice próbują udzielić odpowiedzi w trakcie wykonywania zadania: „Jak fantazje różnią się od siebie?”. Podczas pracy korzystają z narzędzia do pracy zdalnej Google Jamboard. Wychowawca lub specjalista powinien wspierać uczniów i uczennice ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi we właściwym określaniu celów, planowaniu oraz realizowaniu zadania z wykorzystaniem jak najbardziej optymalnej dla nich strategii działania w ramach zdalnej edukacji.

**Część 5.** Osoby uczestniczące w zdalnych warsztatach układają krótki wiersz pod tytułem „Nieznana kraina fantazji” poświęcony fantazjowaniu. Przedstawiają w nim wyobrażone przez siebie postaci, obiekty, sytuacje, zdarzenia i inne historie, które wprowadzą czytelnika do stworzonej przez nich krainy fantazji. W tym celu mogą wykorzystać przykładowe rymy do wyrazów: Anastazja, okazja, perswazja, emocji, dyskusji, perfekcji, marzenie, pragnienie, wyobrażenie, i inne.

Pytanie kluczowe, na które uczniowie i uczennice próbują udzielić odpowiedzi w trakcie współpracy online w grupach: „Z czym rymuje się fantazja?”. Podczas pracy korzystają z narzędzia do pracy zdalnej Google Docs. Uczniowie i uczennice ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi otrzymują od wychowawcy lub innego specjalisty możliwość wydłużenia czasu przeznaczonego na pracę z tekstem metodą ćwiczeniową online.

**Część 6.** Znana jest anegdota, zgodnie z którą sen może pomóc w zapamiętaniu wiadomości potrzebnych na sprawdzianie. Pewien uczeń zapytał swego dziadka, co może zrobić żeby tak bardzo nie stresować się na sprawdzianie. „Włóż swój zeszyt pod poduszkę i zasypiając wyobrażaj sobie, że rozwiązujesz wszystkie zadania”. Dokładnie tak zrobił i dostał piątkę. Ale nie wiadomo, czy sposób dziadka jest niezawodny i zawsze się sprawdza (nie potwierdzają go żadne badania).

Uczniowie i uczennice otrzymują karty pracy. Współpracując online w grupach ustalają, w jaki sposób może pomóc im fantazja i fantazjowanie w takich obszarach jak: nauka, zabawa, relacje, relaks. Po ich wypełnieniu przesyłają karty osobie prowadzącej zajęcia w wiadomości Gmail. Następnie wspólnie omawiają efekty pracy na forum zespołu klasowego. Pytanie kluczowe, na które uczniowie i uczennice odpowiadają w trakcie zadania: „Kiedy fantazjowanie może pomóc?”. Podczas pracy korzystają z narzędzia do pracy zdalnej Google Jamboard. Wychowawca lub specjalista dba o możliwość stosowania różnorodnych form pracy wspomagających rozumienie poprzez odwoływanie się do wcześniej nabytych umiejętności, które osoby ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi wykorzystają do rozwiązania zadania w tracie edukacji zdalnej.

**Część 7.** Laureat Nagrody Nobla w dziedzinie fizyki za 1921 rok Albert Einstein miał powiedzieć, że „wyobraźnia jest ważniejsza od wiedzy. Wiedza jest ograniczona, a wyobraźnia otacza cały świat”. „Dlaczego wyobraźnia jest ważniejsza od wiedzy?” – to pytanie kluczowe, na które uczniowie i uczennice starają się udzielić odpowiedzi współpracując online w grupach. Zadanie, które mają wykonać polega na przedstawieniu myśli Einsteina w formie infografiki. Podczas pracy korzystają z narzędzia do zdalnej współpracy Google Slides lub innej aplikacji do grafiki online.

Uczniowie i uczennice ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi powinni mieć w trakcie zajęć zdalnych zapewniony czas na wypoczynek pozwalający na odwrócenie oczu od urządzenia ekranowego; zadanie online zaplanowane przez wychowawcę lub specjalistę nie powinno angażować receptorów wzroku ucznia i uczennicy dłużej niż przez kwadrans.

**EWALUACJA ZAJĘĆ**

W podsumowującej fazie zajęć online wychowawca lub specjalista planuje ich ewaluację. Uczniowie i uczennice wspólnie ustalają odpowiedzi na pięć kluczowych pytań uwzględnionych w przebiegu zajęć: „Czym są skojarzenia?”, „Jak fantazje różnią się od siebie?”, „Z czym rymuje się fantazja?”, „Kiedy fantazjowanie może pomóc?”, „Dlaczego wyobraźnia jest ważniejsza od wiedzy?”. Efekty swojej współpracy online udostępniają w formularzach Google Forms. Osoba prowadząca na bieżąco wspiera motywację oraz zaangażowanie uczniów i uczennic ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi do wykonywania zadania online. Czyni to w formie udzielanej ustnej bądź pisemnej konstruktywnej informacji zwrotnej online z wykorzystaniem narzędzia Google Chat.

## BIBLIOGRAFIA

1. Biela A., (2015), *Trening kreatywności*, Warszawa: Wydawnictwo Edgard.
2. Bubrowiecki A., (2008), *Popraw swoją kreatywność*, Warszawa: Wydawnictwo MUZA S.A.
3. De Bono E., (2011), *Umysł kreatywny. 62 ćwiczenia rozwijające intelekt*, Warszawa: Wydawnictwo Studio EMKA.
4. Goldberg E., (2018), *Kreatywność*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
5. Grandin T., (2018), *Rozwiń swoją wyobraźnię. Myśl i twórz jak wynalazca*, Kraków: Wydawnictwo Insignis.
6. Honore C., (2011), *Pod presją. Dajmy dzieciom święty spokój*, Warszawa: Wydawnictwo Drzewo Babel.
7. Kleon A., (2020), *Rób swoje! 10 sposobów na kreatywność w każdym czasie*, Gliwice: Wydawnictwo Sensus.
8. Kowalski S., (2022), *Niepokorny mózg. Geniusz, buntownik*, Warszawa: Wydawnictwo Zwierciadło.
9. Krzywoń D., Hetmańczyk H., (2019), *Kraina kreatywności - warsztat twórczego pedagoga w pracy z dziećmi*, Sosnowiec: Wyższa Szkoła Humanitas.
10. Minge N., Minge K., (2011), *Jak kreatywnie wspierać rozwój dziecka?*, Warszawa: Wydawnictwo Edgard.
11. Nęcka E., (2019), *Trening twórczości*, Sopot: Wydawnictwo Smak Słowa.
12. Ostby H., (2022), *Dlaczego marzyciele uratują świat, czyli co nauka o mózgu mówi na temat kreatywności*, Warszawa: Wydawnictwo Marginesy.
13. Robinson K., Aronica L., (2020), *Kreatywne szkoły. Oddolna rewolucja, która zmienia edukację*, Kraków: Wydawnictwo Element.
14. Sternberg R.J., Grigorenko E.L., Jarvin L., (2018), *Mądrość, inteligencja i twórczość w nauczaniu. Jak zapewnić uczniom sukces*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
15. Szmidt K.J., (2010), *ABC kreatywności*, Warszawa: Wydawnictwo Difin.
16. Szmidt K.J., (2013), *Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych*, Gliwice: Wydawnictwo Helion.
17. Szmidt K.J., (2016), *Sesje twórczej pomysłowości dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych*, Gliwice: Wydawnictwo Helion.

## NETOGRAFIA

1. [Co nam podpowie fantazja? Piszemy opowiadanie fantastyczne](https://zpe.gov.pl/b/co-nam-podpowie-fantazja-piszemy-opowiadanie-fantastyczne/PrDncRR96), artykuł w serwisie: <https://zpe.gov.pl/b/co-nam-podpowie-fantazja-piszemy-opowiadanie-fantastyczne/PrDncRR96>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
2. [Doświadczamy fantazji w różny sposób – od niego zależą korzyści z fantazjowania](https://psychologia.edu.pl/obserwatorium-psychologiczne/1598-doswiadczamy-fantazji-w-rozny-sposob-od-niego-zaleza-korzysci-z-fantazjowania.html), artykuł w serwisie: <https://psychologia.edu.pl/obserwatorium-psychologiczne/1598-doswiadczamy-fantazji-w-rozny-sposob-od-niego-zaleza-korzysci-z-fantazjowania.html>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
3. [Fantazja pomaga dziecku otwierać się na samego siebie i innych ludzi](https://hellomama.pl/przedszkolak/o-dzieciecej-wyobrazni-opowiada-psycholog-angelika-szelagowska-mironiuk/), artykuł w serwisie: <https://hellomama.pl/przedszkolak/o-dzieciecej-wyobrazni-opowiada-psycholog-angelika-szelagowska-mironiuk/>, dostępny online [dostęp: 25.04.2023].
4. [Gdy dziecko zmyśla. Bujna fantazja](https://www.sosrodzice.pl/gdy-dziecko-zmysla-bujna-fantazja/?cn-reloaded=1), artykuł w serwisie: <https://www.sosrodzice.pl/gdy-dziecko-zmysla-bujna-fantazja/?cn-reloaded=1>, dostępny online [dostęp: 25.04.2023].
5. [Jak pobudzać uczniów do bycia kreatywnymi, czyli o jednej z najradośniejszych form psychoedukacji](https://www.czasopismopolonistyka.pl/artykul/jak-pobudzac-uczniow-do-bycia-kreatywnymi-czyli-o-jednej-z-najradosniejszych-form-psychoedukacji), artykuł w serwisie: <https://www.czasopismopolonistyka.pl/artykul/jak-pobudzac-uczniow-do-bycia-kreatywnymi-czyli-o-jednej-z-najradosniejszych-form-psychoedukacji>, dostępny online [dostęp: 25.04.2023].
6. [Po co nam fantazja?](https://zpe.gov.pl/a/po-co-nam-fantazja/D3S2A5sx), artykuł w serwisie: <https://zpe.gov.pl/a/po-co-nam-fantazja/D3S2A5sx>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
7. [Po co nam kreatywność?](https://www.edunews.pl/edukacja-na-co-dzien/edukacja-przez-zycie/4594-po-co-nam-kreatywnosc), artykuł w serwisie: <https://www.edunews.pl/edukacja-na-co-dzien/edukacja-przez-zycie/4594-po-co-nam-kreatywnosc>, dostępny online [dostęp: 22.04.2023].
8. [Siła wizualizacji](https://charaktery.eu/artykul/sila-wizualizacji), artykuł w serwisie: <https://charaktery.eu/artykul/sila-wizualizacji>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
9. [Toksyczne bujanie w obłokach. Kiedy marzenia stają się ucieczką od realnego życia](https://www.hellozdrowie.pl/toksyczne-bujanie-w-oblokach-kiedy-marzenia-staja-sie-ucieczka-od-realnego-zycia-mowi-dr-monika-kornacka/), artykuł w serwisie: <https://www.hellozdrowie.pl/toksyczne-bujanie-w-oblokach-kiedy-marzenia-staja-sie-ucieczka-od-realnego-zycia-mowi-dr-monika-kornacka/>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
10. [Umiejętności, czyli opis lodówki nie zamrozi kostek lodu](https://www.edunews.pl/badania-i-debaty/opinie/338-umiejetnosci-czyli-opis-lodowki-nie-zamrozi-kostek-lodu), artykuł w serwisie: <https://www.edunews.pl/badania-i-debaty/opinie/338-umiejetnosci-czyli-opis-lodowki-nie-zamrozi-kostek-lodu>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].

## ZAŁĄCZNIK

## Karta pracy: W czym może pomóc fantazja? Obiekt graficzny przedstawia cztery kolorowe kolumny złożone z mniejszych prostokątów z polami tekstowymi zawierającymi cztery hasła: nauka, zabawa, relacje, relaks pomagające w sformułowaniu odpowiedzi na pytanie kluczowe stanowiące tytuł karty pracy.

Karta pracy: W czym może pomóc fantazja?. Źródło: opracowanie własne z wykorzystaniem programu Canva.com. Grafika pochodzi z zasobów Canva.com.

# SCENARIUSZ 3 (Z 3)

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA:** uczniów klas IV-VIII szkoły podstawowej

**PROWADZONYCH PRZEZ** wychowawców oraz nauczycieli specjalistów

**TEMAT:** Odpłyńmy myślami daleko stąd – spontaniczne fantazjowanie kreatywnym sposobem na nudę i nie tylko

**CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**

„Kształcenie ogólne w szkole podstawowej ma na celu:

1) wprowadzanie uczniów w świat wartości, w tym ofiarności, współpracy,

solidarności, altruizmu, patriotyzmu i szacunku dla tradycji, wskazywanie wzorców

postępowania i budowanie relacji społecznych, sprzyjających bezpiecznemu

rozwojowi ucznia (rodzina, przyjaciele);

2) wzmacnianie poczucia tożsamości indywidualnej, kulturowej, narodowej,

regionalnej i etnicznej;

3) formowanie u uczniów poczucia godności własnej osoby i szacunku dla godności

innych osób;

4) rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;

5) rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania,

argumentowania i wnioskowania;

6) ukazywanie wartości wiedzy jako podstawy do rozwoju umiejętności;

7) rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów oraz motywacji do nauki;

8) wyposażenie uczniów w taki zasób wiadomości oraz kształtowanie takich

umiejętności, które pozwalają w sposób bardziej dojrzały i uporządkowany

zrozumieć świat;

9) wspieranie ucznia w rozpoznawaniu własnych predyspozycji i określaniu drogi

dalszej edukacji;

10) wszechstronny rozwój osobowy ucznia przez pogłębianie wiedzy oraz zaspokajanie i rozbudzanie jego naturalnej ciekawości poznawczej;

11) kształtowanie postawy otwartej wobec świata i innych ludzi, aktywności w życiu

społecznym oraz odpowiedzialności za zbiorowość;

12) zachęcanie do zorganizowanego i świadomego samokształcenia opartego

na umiejętności przygotowania własnego warsztatu pracy;

13) ukierunkowanie ucznia ku wartościom”.

**TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**

„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) rozwiązywanie problemów, również z wykorzystaniem technik mediacyjnych;

6) praca w zespole i społeczna aktywność; 7) aktywny udział w życiu kulturalnym szkoły, środowiska lokalnego oraz kraju.

Szkoła ma stwarzać uczniom warunki do nabywania wiedzy i umiejętności potrzebnych do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i technik wywodzących się z informatyki, w tym logicznego i algorytmicznego myślenia, programowania, posługiwania się aplikacjami komputerowymi, wyszukiwania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, posługiwania się komputerem i podstawowymi urządzeniami cyfrowymi oraz stosowania tych umiejętności na zajęciach z różnych przedmiotów m.in. do pracy nad tekstem, wykonywania obliczeń, przetwarzania informacji i jej prezentacji w różnych postaciach. Szkoła ma również przygotowywać ich do dokonywania świadomych i odpowiedzialnych wyborów w trakcie korzystania z zasobów dostępnych w internecie, krytycznej analizy informacji, bezpiecznego poruszania się w przestrzeni cyfrowej, w tym nawiązywania i utrzymywania opartych na wzajemnym szacunku relacji z innymi użytkownikami sieci.

Szkoła dba o wychowanie dzieci i młodzieży w duchu akceptacji i szacunku dla drugiego człowieka, kształtuje postawę szacunku dla środowiska przyrodniczego, w tym upowszechnia wiedzę o zasadach zrównoważonego rozwoju, motywuje do działań na rzecz ochrony środowiska oraz rozwija zainteresowanie ekologią. Duże znaczenie dla rozwoju młodego człowieka oraz jego sukcesów w dorosłym życiu ma nabywanie kompetencji społecznych takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych lub indywidualnych oraz organizacja i zarządzanie projektami. Działalność wychowawcza szkoły należy do podstawowych celów polityki oświatowej państwa. Wychowanie młodego pokolenia jest zadaniem rodziny i szkoły, która w swojej działalności musi uwzględniać wolę rodziców, ale także i państwa, do którego obowiązków należy stwarzanie właściwych warunków wychowania. Zadaniem szkoły jest ukierunkowanie procesu wychowawczego na wartości, które wyznaczają cele wychowania i kryteria jego oceny. Wychowanie ukierunkowane na wartości zakłada przede wszystkim podmiotowe traktowanie ucznia, a wartości skłaniają człowieka do podejmowania odpowiednich wyborów czy decyzji”.

**METODY PRACY:**

* mini-wykład online
* prezentacja online
* metoda ćwiczeniowa online
* kreatywne ćwiczenie online
* współpraca w grupie online
* współpraca w parach online
* praca zdalna na platformie
* informacja zwrotna online

**ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

* urządzenie ekranowe i Internet
* kamera, mikrofon, słuchawki
* program do zdalnej edukacji MS Teams
* Google Jamboard
* Google Slides
* Google Docs
* Google Chat
* Google Forms
* Google Gmail

**PRZEWIDYWANY CZAS:** 90 minut / dwie jednostki lekcyjne

## **PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ**:

**Część 1.** Osoba prowadząca zajęcia online wita się z uczniami i uczennicami biorącymi udział w spotkaniu na platformie do zdalnej edukacji. Następnie realizuje standardowe czynności organizacyjne i sprawdza obecność. Potem młodzież zostaje wprowadzona do problematyki warsztatów poświęconych sztuce kreatywności. Wychowawca lub specjalista zaprasza osoby uczące się, aby zgłaszały swoje potrzeby oraz oczekiwania związane z realizacją zajęć. Szczególną uwagę zwraca na uczniów i uczennice ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi, dostosowując aktywności do ich tempa uczenia się. Ponadto rozpoznanie potencjału każdego ucznia pozwala mu na optymalny dobór form indywidualizacji nauczania. Osoba prowadząca warsztaty dobiera zadania i sposób ich wykonania, aby nie przerastały możliwości uczniów i uczennic oraz nie powodowały obniżenia motywacji do radzenia sobie z wyzwaniami.

**Część 2.** Kluczową aktywnością, która pozwala na dobre rozpoczęcie zajęć online oraz zbudowanie pozytywnej atmosfery w wirtualnym zespole uczniów i uczennic jest integracja. Choć zdalna edukacja nakłada pewne ograniczenia, to jednak warto je przełamać i zaangażować młodzież w ćwiczenia integrujące zespół. Zbudowanie klimatu sprzyjającego życzliwej i przyjaznej współpracy oraz pozytywnej komunikacji w zespole to długotrwały proces, dlatego należy realizować go podczas każdego spotkania. W ramach integracji zespołu klasowego wychowawca lub specjalista prosi, aby każda osoba opowiedziała o sobie coś niezwykłego oraz odpowiedziała na pytanie: „Jakie niezwykłe rozwiązanie znajdę w związku ze stojącym przede mną nowym wyzwaniem?”. Odpowiedź zostaje przekazana w formie ustnej bądź pisemnej, albo jako wizualizacja za pomocą grafiki, ikony, rysunku przesłanego do wszystkich osób za pomocą Google Chat.

**Część 3.** Zadanie uczniów i uczennic polega na przedstawieniu siebie w trzech zdaniach. Przy czym dwa zdania zawierają wymyślone, nieprawdziwe informacje. Natomiast jedno zdanie przedstawia fakty zgodne z prawdą. Ćwiczenie online „Jedna prawda, dwie fantazje” zostaje zrealizowane w formie rundki bez przymusu na platformie do zdalnej edukacji MS Teams. Rówieśnicy mają za zadanie rozpoznać, które informacje są prawdziwe, a które stanowią wytwór fantazji kolegi lub koleżanki.

Pytanie kluczowe, na które uczniowie i uczennice próbują udzielić odpowiedzi po wykonaniu ćwiczenia: „Jak rozpoznać prawdę od fantazji?”. Podczas współpracy online w grupach korzystają z narzędzia do pracy zdalnej Google Jamboard. Wspieranie przez wychowawcę lub specjalistę zaangażowania oraz motywacji uczniów i uczennic ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi poprzez działania zachęcające ich do autorefleksji i samooceny w związku z aktywnościami podejmowanymi przez nich w ramach zdalnej edukacji.

**Część 4.** Jeśli uczniowie i uczennice powędrowali myślami do czasów średniowiecznych? Jeśli wasz kolega jest aktualnie rycerzem zdobywającym warownię wroga, a wasza koleżanka dzielną wojowniczką pokonującą złośliwe i niebezpieczne stwory broniące wejścia do skarbnicy wiedzy tajemnej? Osoby biorące udział w warsztatach online poświęconych fantazjowaniu puszczają wodze swojej fantazji, odpowiadając na pytanie kluczowe „Co by było, gdybyś był/a…?”.

Podczas współpracy online w parach korzystają z narzędzia do pracy zdalnej Google Forms. Uczniowie i uczennice ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi powinni mieć w trakcie zajęć zdalnych zapewnioną możliwość wykorzystywania umownych znaków porządkujących wykonywanie zadania, na przykład w formie piktogramów czy znaków z systemów komunikacji alternatywnej.

**Część 5.** Wychowawca lub specjalista proponuje osobom biorącym udział w zdalnych warsztatach kreatywne ćwiczenie online polegające na stworzeniu z barwnej plamy fantastycznej wizualizacji. Wyczarowany z plamy fantastyczny obraz powstaje jako efekt kreatywnej pracy z barwną plamą namalowaną na wirtualnej tablicy Google Slides lub w innym programie do tworzenia grafiki online.

Zadanie polega na dorysowaniu różnych elementów, tak aby powstał spójny projekt, dowolną techniką plastyczną w wersji cyfrowej lub tradycyjnej przez osoby współpracujące online w grupach. Potem następuje omówienie stworzonych wizualizacji na forum zespołu.

 Pytanie kluczowe, na które uczniowie i uczennice próbują udzielić odpowiedzi po wykonaniu ćwiczenia: „W jaki sposób zwizualizować to, co fantastyczne?”. Swoje pomysły wysyłają do osoby prowadzącej warsztaty online w wiadomości Gmail. Promowanie przez wychowawcę lub specjalistę metody małych kroków oraz jednozadaniowości jako form pracy wspierających uczniów i uczennice ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi podczas wykonywania zdalnie zadania, aby pomóc im w skupieniu się na wykonywaniu jednej czynności na raz oraz zapobiec nienadążaniu przez nich za tempem pracy pozostałych osób biorących udział w zdalnych zajęciach.

**Część 6.** Czasami, zamiast pogłębiać frustrację spowodowaną niezrealizowanymi potrzebami i wyobrażać sobie jakby to było, gdyby fantazje nagle się spełniły, warto zrobić listę spraw, którymi nie chcemy się zajmować. Taka checklista może zawierać tematy:

* sprawiające trudności, męczące, nielubiane lub w jakiś sposób ograniczające myślenie, działanie, planowanie lub realizowanie celów i marzeń.

Uczniowie i uczennice współpracując online w parach próbują stworzyć listę kontrolną, na której ujmują przykładowe ograniczające przekonania.

Pytanie kluczowe, na które młodzież próbuje udzielić odpowiedzi po wykonaniu ćwiczenia: „Jak pokonać ograniczenia?”. Podczas pracy korzystają z narzędzia do pracy zdalnej Google Jamboard. Uczniowie i uczennice ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi otrzymują od wychowawcy lub innego specjalisty możliwość stosowania różnorodnych form pracy wspomagających rozumienie poprzez wykorzystywanie wirtualnych checklists, karteczek, organizerów wspierających stopień oraz sposób wykonywania zadania na zajęciach zdalnych.

**Część 7.** Uczniowie i uczennice pracują z kartą pracy udostępnioną im przez wychowawcę lub specjalistę za pośrednictwem narzędzia Google Slides. Zadanie ich polega na sformułowaniu odpowiedzi na cztery pytania:

* „Jak myślę, że jest rzeczywiście?”,
* „Jak wyobrażam sobie, że jest?”,
* „Dlaczego tak nie jest, jak sobie wyobrażam?”,
* „Co zrobić, żeby było tak, jak sobie wyobrażam?”.

Współpracując online w parach omawiają znany im z własnego doświadczenia problem, który przedstawiają zarówno w realnym jak również wyobrażonym/fantastycznym wymiarze. Chodzi o to, aby opisali bliskie im zagadnienie, w szczególności takie jakie ono jest w rzeczywistości oraz jak mogłoby ono wyglądać inaczej, zgodnie z ich potrzebami, oczekiwaniami, marzeniami.

Pytanie kluczowe, na które uczniowie i uczennice próbują udzielić odpowiedzi w trakcie wykonywania zadania: „Co zrobić, aby urzeczywistnić to, co wyobrażone?”. Podczas pracy korzystają z narzędzia do pracy zdalnej Google Docs. Wychowawca lub specjalista organizujący proces uczenia się na zajęciach powinien na bieżąco monitorować stopień zrozumienia przez uczniów i uczennice ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi adresowanych do nich poleceń i instrukcji w ramach wykonywanego zdalnie zadania.

**EWALUACJA ZAJĘĆ**

W podsumowującej fazie zajęć online wychowawca lub specjalista planuje ich ewaluację. Uczniowie i uczennice wspólnie ustalają odpowiedzi na pięć kluczowych pytań uwzględnionych w przebiegu zajęć: „Jak rozpoznać prawdę od fantazji?”, „Co by było, gdyby?”, „W jaki sposób zwizualizować to, co fantastyczne?”, „Jak pokonać ograniczenia?”, „Co zrobić, aby urzeczywistnić to, co wyobrażone?”. Efekty swojej współpracy online udostępniają w formularzach Google Forms. Osoba prowadząca na bieżąco wspiera motywację oraz zaangażowanie uczniów i uczennic ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi oraz możliwościami psychofizycznymi do wykonywania zadania online. Czyni to w formie udzielanej ustnej bądź pisemnej konstruktywnej informacji zwrotnej online z wykorzystaniem narzędzia Google Chat.

## BIBLIOGRAFIA

1. Biela A., (2015), *Trening kreatywności*, Warszawa: Wydawnictwo Edgard.
2. Bubrowiecki A., (2008), *Popraw swoją kreatywność*, Warszawa: Wydawnictwo MUZA S.A.
3. De Bono E., (2011), *Umysł kreatywny. 62 ćwiczenia rozwijające intelekt*, Warszawa: Wydawnictwo Studio EMKA.
4. Goldberg E., (2018), *Kreatywność*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
5. Grandin T., (2018), *Rozwiń swoją wyobraźnię. Myśl i twórz jak wynalazca*, Kraków: Wydawnictwo Insignis.
6. Honore C., (2011), *Pod presją. Dajmy dzieciom święty spokój*, Warszawa: Wydawnictwo Drzewo Babel.
7. Kleon A., (2020), *Rób swoje! 10 sposobów na kreatywność w każdym czasie*, Gliwice: Wydawnictwo Sensus.
8. Kowalski S., (2022), *Niepokorny mózg. Geniusz, buntownik*, Warszawa: Wydawnictwo Zwierciadło.
9. Krzywoń D., Hetmańczyk H., (2019), *Kraina kreatywności - warsztat twórczego pedagoga w pracy z dziećmi*, Sosnowiec: Wyższa Szkoła Humanitas.
10. Minge N., Minge K., (2011), *Jak kreatywnie wspierać rozwój dziecka?*, Warszawa: Wydawnictwo Edgard.
11. Nęcka E., (2019), *Trening twórczości*, Sopot: Wydawnictwo Smak Słowa.
12. Ostby H., (2022), *Dlaczego marzyciele uratują świat, czyli co nauka o mózgu mówi na temat kreatywności*, Warszawa: Wydawnictwo Marginesy.
13. Robinson K., Aronica L., (2020), *Kreatywne szkoły. Oddolna rewolucja, która zmienia edukację*, Kraków: Wydawnictwo Element.
14. Sternberg R.J., Grigorenko E.L., Jarvin L., (2018), *Mądrość, inteligencja i twórczość w nauczaniu. Jak zapewnić uczniom sukces*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
15. Szmidt K.J., (2010), *ABC kreatywności*, Warszawa: Wydawnictwo Difin.
16. Szmidt K.J., (2013), *Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych*, Gliwice: Wydawnictwo Helion.
17. Szmidt K.J., (2016), *Sesje twórczej pomysłowości dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych*, Gliwice: Wydawnictwo Helion.

## NETOGRAFIA

1. [Co nam podpowie fantazja? Piszemy opowiadanie fantastyczne](https://zpe.gov.pl/b/co-nam-podpowie-fantazja-piszemy-opowiadanie-fantastyczne/PrDncRR96), artykuł w serwisie: <https://zpe.gov.pl/b/co-nam-podpowie-fantazja-piszemy-opowiadanie-fantastyczne/PrDncRR96>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
2. [Doświadczamy fantazji w różny sposób – od niego zależą korzyści z fantazjowania](https://psychologia.edu.pl/obserwatorium-psychologiczne/1598-doswiadczamy-fantazji-w-rozny-sposob-od-niego-zaleza-korzysci-z-fantazjowania.html), artykuł w serwisie: <https://psychologia.edu.pl/obserwatorium-psychologiczne/1598-doswiadczamy-fantazji-w-rozny-sposob-od-niego-zaleza-korzysci-z-fantazjowania.html>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
3. [Fantazja pomaga dziecku otwierać się na samego siebie i innych ludzi](https://hellomama.pl/przedszkolak/o-dzieciecej-wyobrazni-opowiada-psycholog-angelika-szelagowska-mironiuk/), artykuł w serwisie: <https://hellomama.pl/przedszkolak/o-dzieciecej-wyobrazni-opowiada-psycholog-angelika-szelagowska-mironiuk/>, dostępny online [dostęp: 25.04.2023].
4. [Gdy dziecko zmyśla. Bujna fantazja](https://www.sosrodzice.pl/gdy-dziecko-zmysla-bujna-fantazja/?cn-reloaded=1), artykuł w serwisie: <https://www.sosrodzice.pl/gdy-dziecko-zmysla-bujna-fantazja/?cn-reloaded=1>, dostępny online [dostęp: 25.04.2023].
5. [Jak pobudzać uczniów do bycia kreatywnymi, czyli o jednej z najradośniejszych form psychoedukacji](https://www.czasopismopolonistyka.pl/artykul/jak-pobudzac-uczniow-do-bycia-kreatywnymi-czyli-o-jednej-z-najradosniejszych-form-psychoedukacji), artykuł w serwisie: <https://www.czasopismopolonistyka.pl/artykul/jak-pobudzac-uczniow-do-bycia-kreatywnymi-czyli-o-jednej-z-najradosniejszych-form-psychoedukacji>, dostępny online [dostęp: 25.04.2023].
6. [Po co nam fantazja?](https://zpe.gov.pl/a/po-co-nam-fantazja/D3S2A5sx), artykuł w serwisie: <https://zpe.gov.pl/a/po-co-nam-fantazja/D3S2A5sx>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
7. [Po co nam kreatywność?](https://www.edunews.pl/edukacja-na-co-dzien/edukacja-przez-zycie/4594-po-co-nam-kreatywnosc), artykuł w serwisie: <https://www.edunews.pl/edukacja-na-co-dzien/edukacja-przez-zycie/4594-po-co-nam-kreatywnosc>, dostępny online [dostęp: 22.04.2023].
8. [Siła wizualizacji](https://charaktery.eu/artykul/sila-wizualizacji), artykuł w serwisie: <https://charaktery.eu/artykul/sila-wizualizacji>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
9. [Toksyczne bujanie w obłokach. Kiedy marzenia stają się ucieczką od realnego życia](https://www.hellozdrowie.pl/toksyczne-bujanie-w-oblokach-kiedy-marzenia-staja-sie-ucieczka-od-realnego-zycia-mowi-dr-monika-kornacka/), artykuł w serwisie: <https://www.hellozdrowie.pl/toksyczne-bujanie-w-oblokach-kiedy-marzenia-staja-sie-ucieczka-od-realnego-zycia-mowi-dr-monika-kornacka/>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].
10. [Umiejętności, czyli opis lodówki nie zamrozi kostek lodu](https://www.edunews.pl/badania-i-debaty/opinie/338-umiejetnosci-czyli-opis-lodowki-nie-zamrozi-kostek-lodu), artykuł w serwisie: <https://www.edunews.pl/badania-i-debaty/opinie/338-umiejetnosci-czyli-opis-lodowki-nie-zamrozi-kostek-lodu>, dostępny online [dostęp: 24.04.2023].

## ZAŁĄCZNIK



Karta pracy: Co zrobić, aby urzeczywistnić to, co wyobrażone?. Źródło: opracowanie własne z wykorzystaniem programu Canva.com. Grafika pochodzi z zasobów Canva.com.