

Poradnik wychow@wcy

Jak wykorzystać technologie cyfrowe
w pracy wychowawczej z uczniami

CyberMocn@Szkola

powered by
Fundacja Kronenberga
citi handlowy

Fundacja Kronenberga

citi handlowy


fundacja
stocznia

Autorzy:

Fundacja Stocznia (Anna Bartol, Marek Cywiński, Damian Jaworek, Maciej Onyszkiewicz, Aleksandra Pierścińska, Zuzanna Rokita, Paweł Sielczak)

Fundacja Citi Handlowy (Agnieszka Łukasiak, Paulina Zalewska)

Zespół nauczycieli testujących narzędzia:

Joanna Bawoł, Beata Depta, Dagmara Dębińska-Mazur, Ilona Grabarczyk, Iwona Jędral, Barbara Kowalewska, Karolina Kwaśniewska-Grela, Marta Łącka, Wiesław Mroczka, Rafał Podolewski, Mariola Rachubka, Anna Sawicka, Mariola Tłuchowska, Krzysztof Zalewski

Opieka merytoryczna:

Marta Florkiewicz-Borkowska

Korekta:

Lena Marciniak-Cąkała/Słowne Babki

Spis treści

<u>WSTĘP</u>	5
<u>O PROJEKCIE „CYBERMOCN@ SZKOŁA”</u>	7
<u>O PORADNIKU</u>	10
<u>PODZIĘKOWANIA</u>	14
<u>NARZĘDZIA – NAJWAŻNIEJSZE ZASTOSOWANIA I INSTRUKCJE OBSŁUGI</u>	16
NEARPOD – WSZYSTKO W JEDNYM	16
FLIPGRID – SZKOLNY TIKTOK	27
ESCAPE ROOM – GRUPOWE WYJŚCIE.....	37
<u>POMYSŁY NA ZASTOSOWANIE NARZĘDZI CYFROWYCH W PRACY WYCHOWAWCZEJ</u>	50
ROZWIĄZANIA SŁUŻĄCE MONITOROWANIU I POPRAWIE KONDYCJI PSYCHICZNEJ UCZNIÓW	50
ROZWIĄZANIA SŁUŻĄCE ZMOTYWOWANIU UCZNIÓW DO AKTYWNOŚCI FIZYCZNEJ	57
ROZWIĄZANIA SŁUŻĄCE INTEGRACJI UCZNIÓW I ODBUDOWIE GRUPY RÓWIEŚNICZEJ	59
<u>PROBLEMY W NAUCZANIU ZDALNYM – WNIOSKI Z BADANIA</u>	66
<u>PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE ZAJĘĆ Z WYKORZYSTANIEM NEARPODA, FLIPGRIDA I ESCAPE ROOMÓW</u>	74
SCENARIUSZE – DOBROSTAN PSYCHICZNY	74
SCENARIUSZE – RELACJE	88
SCENARIUSZE – AKTYWNOŚĆ FIZYCZNA	96
PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE LEKCJI PRZEDMIOTOWYCH	102

Wstęp

CyberMocn@Szkola

powered by
Fundacja Kronenberga
citi handlowy

Fundacja Kronenberga

 **citi handlowy**


**fundacja
stocznia**

WSTĘP

Chcemy zmieniać świat na lepsze. To leży u podstaw naszych działań biznesowych i społecznych. Tymczasem wraz z nadejściem pandemii stanęliśmy wobec wyzwania nie tyle zmiany świata na lepsze, ile ratowania go w wielu jego obszarach! Z taką misją weszliśmy w pierwsze miesiące pandemii, kierując swoje działania pomocowe do służby zdrowia, osób starszych i wszystkich tych, którzy byli szczególnie narażeni na negatywne skutki związane z rozprzestrzeniającym się wirusem.

Wiele rzeczy w tym czasie się zmieniło, przede wszystkim szkoła. Nauczyciele i dzieci stanęli przed nieoczekiwanym wyzwaniem nauki zdalnej, które wywróciło do góry nogami dotychczasowe systemy nauczania. Diametralnie zmieniło się także życie domowe oraz społeczne. Dla wielu to przeżycie pokoleniowe związane z lękiem, utrzymującą się niepewnością, czasem też życiowym dramatem.

Chcemy jednak wierzyć, że nawet tak graniczne doświadczenia, z których negatywnymi skutkami przyjdzie nam się jeszcze długo mierzyć, można przekuć w coś dobrego. Z taką intencją powstała ta publikacja. To efekt naszych rozmów z wieloma nauczycielkami/ nauczycielami – uczestniczkami/ uczestnikami programu „CyberMocn@ Szkoła”, którego celem jest wsparcie nauczycieli w nauczaniu online, jak również poszerzenie ich wiedzy w zakresie bezpieczeństwa w internecie oraz cyberzagrożeń, a wreszcie tego, jak wykorzystywać nowe technologie, by rozbudzać ciekawość, wzmacniać poczucie własnej wartości oraz dobre relacje wśród uczniów. Dotychczas w naszej „CyberMocnej Szkole” wzięło udział ponad 600 nauczycieli oraz ponad 2000 wolnych słuchaczy.

Poradnik wychow@wcy, który oddajemy w Wasze ręce, otwiera nowy etap w myśleniu o edukacji i wykorzystaniu w niej nowych technologii. To zbiór sprawdzonych i przetestowanych rozwiązań technologicznych, które mogą być stosowane podczas lekcji online oraz zajęć stacjonarnych, ale przede wszystkim to zestaw scenariuszy lekcji oraz inspiracji, u podstaw których leżą trzy aspekty: dobrostan psychiczny dzieci, ich kondycja fizyczna oraz rozwój społeczny, w tym najważniejsze – dobre relacje z rówieśnikami i integracja z klasą.

Bardzo dziękuję wszystkim, którzy przyczynili się do powstania tego kompendium. Dziękuję także Wam – nauczycielkom i nauczycielom – za Waszą codzienną troskę o nasze dzieci!

Życzę dobrej lektury i do zobaczenia w CyberMocnej Szkole!

Dorota Szostek-Rustecka

Prezes Zarządu Fundacji Citi Handlowy

O projekcie

CyberMocn@Szkola

powered by
Fundacja Kronenberga
citi handlowy

Fundacja Kronenberga

citi handlowy


**fundacja
stocznia**

O PROJEKCIE „CYBERMOCN@ SZKOŁA”

Czas pandemii wyrócił do góry nogami znany nam, ustalony porządek nauczania w szkołach. Nauczyciele i uczniowie stanęli przed wieloma wyzwaniami związanymi z edukacją zdalną i hybrydową. Badania wykazują, że obie te grupy znalazły się w nowej sytuacji bez należytego wsparcia z zewnątrz. Nauczycielom zabrakło narzędzi technologicznych i metodycznych do realizacji zadań w nieznanym dotąd formacie. Z kolei konieczność codziennego wykorzystywania sprzętu komputerowego przez dzieci i młodzież podczas lekcji online spowodowała, że młodzi ludzie jeszcze częściej przebywali w świecie wirtualnym. Ujawniło to wiele zagrożeń, na które nie byli oni przygotowani.

W odpowiedzi na zdiagnozowane obszary przygotowaliśmy program skierowany do nauczycieli, mający na celu wspieranie ich w codziennym wykonywaniu obowiązków zawodowych. Co ważne, proponowane rozwiązania zostały zaprojektowane w taki sposób, aby mogły być stosowane również po zakończeniu pandemii i po tym, jak nauczanie na dobre powróci do szkół.

Program wystartował w październiku 2020 roku. Rekrutacja do niego zakończyła się w pierwszych 24 godzinach. Fundacja otrzymała ponad pół tysiąca zgłoszeń i rozszerzyła zakładaną pulę „adresatów” projektu do niemal 600 uczestników. W 2020 roku odbyły się dwa wykłady otwarte z liczbą słuchaczy sięgającą niemal 2 tys. osób oraz dwa spotkania warsztatowe dla 13 grup nauczycieli.

Pierwsza edycja programu obejmowała trzy moduły skierowane do: nauczycieli nauczania wczesnoszkolnego, wychowawców klas IV–VIII i szkół ponadpodstawowych oraz do nauczycieli języka angielskiego. We wszystkich modułach znalazły się warsztaty, które miały na celu z jednej strony wyposażenie kadry pedagogicznej w narzędzia i rozwiązania techniczne usprawniające jej codzienną pracę z uczniami w trybie zdalnym, z drugiej zaś wyedukowanie, w jaki sposób bezpiecznie wprowadzać dzieci i młodzież w rzeczywistość wirtualną i ukazywać im zarówno szanse, jak i niebezpieczeństwa związane z życiem online.

NAUCZANIE WCZESNOSZKOLNE

- ✓ Umiejętność prowadzenia zajęć online – dostępne narzędzia, ciekawe rozwiązania.
- ✓ Zasady prowadzenia lekcji online, nowy kodeks ucznia.
- ✓ Zasady korzystania z urządzeń ekranowych podczas lekcji.
- ✓ Praca z rodzicami – skuteczna kontrola rodzicielska, niebezpieczne treści, zjawisko groomingu, reguły korzystania z urządzeń ekranowych w domu.

WYCHOWAWCY KLAS STARSZYCH (IV–VIII, SZKOŁY ONADPODSTAWOWE)

- ✓ Kontakt z uczniem w trybie online.
- ✓ Narzędzia do komunikacji w trybie online.
- ✓ Zasady korzystania z dostępnych narzędzi w kontaktach z uczniami.
- ✓ Niebezpieczeństwa i ryzykowne zachowania w sieci.
- ✓ Praca z rodzicami – możliwość przeprowadzenia zebrań i wywiadówek w trybie online, kontakt z rodzicami, reguły korzystania z narzędzi ekranowych w domu.
- ✓ RODO – regulacje, co można, a co jest ryzykowne lub zabronione z punktu widzenia regulacji prawnych.
- ✓ Praca online z uczniem przewlekle chorym.

NAUCZYCIELE JĘZYKA ANGIELSKIEGO – MODUŁ PRZYGOTOWANY W PARTNERSTWIE Z RENOMOWANĄ SZKOŁĄ JĘZYKOWĄ

- ✓ Jak atrakcyjnie poprowadzić zajęcia językowe przy wykorzystaniu dostępnych narzędzi.
- ✓ Jak wpleść w program zajęć elementy dotyczące *cybersecurity* (dla różnych przedziałów wiekowych).

Na zakończenie cyklu warsztatów uczestnicy otrzymali zaświadczenia o ukończeniu programu oraz scenariusze zajęć o tej tematyce dla innych nauczycieli w swoich placówkach. Udostępniono im również scenariusze pracy z dziećmi i młodzieżą, a także z rodzicami.

W maju 2021 roku odbyło się spotkanie online dla nauczycieli i rodziców „Restart – dobry powrót do szkoły”. Jak zapewnić uczniom bezpieczny i spokojny powrót do szkoły? Jak dobrze wykorzystać ostatnie dni roku szkolnego? Na te i inne pytania odpowiadali eksperci – psychologowie i pedagodzy. Materiał jest dostępny na kanale YouTube Citi Handlowy.

W październiku 2021 roku zostanie uruchomiona II edycja programu Cybermocn@ Szkoła.

O poradniku

CyberMocn@Szkola

powered by
Fundacja Kronenberga
citi handlowy

Fundacja Kronenberga

citi handlowy


fundacja
stocznia

O PORADNIKU

W *Poradniku wychow@wcy* przedstawiamy pomysły, jak za pośrednictwem narzędzi cyfrowych zadbać o dobrostan uczniów polskich szkół. Choć pisaliśmy go w dobie pandemii SARS-CoV-2 i w realiach nauczania zdalnego, znajdziesz w nim inspiracje użyteczne również na lekcjach prowadzonych stacjonarnie. Jesteśmy przekonani, że technologie, które pod presją rzeczywistości szturmem wdarły się do polskiej szkoły, nie powinny zniknąć z niej wraz z końcem pandemii. Nie chcemy, by okres, w którym uczniów i nauczycieli skazano na komunikację za pośrednictwem internetu, był wyłącznie bolesnym wspomnieniem. Wierzymy, że może stać się również lekcją, którą polska szkoła odrobi, a dzięki wykorzystaniu możliwości, jakie dają technologie, stanie się lepsza.

Dla kogo przeznaczony jest poradnik

Poradnik wychow@wcy skierowany jest do wszystkich nauczycieli **bez względu na wiek uczniów, których uczą, i przedmiot, który prowadzą**. Po części każdy nauczyciel jest (a przynajmniej powinien być) również wychowawcą, a szkoła, czy tego chce, czy nie, jest instytucją wychowawczą. Przede wszystkim jednak poradnik pomoże nauczycielom, którzy mają pod opieką klasy wychowawcze.

Poradnik przyda się każdemu nauczycielowi i wychowawcy, który chce...

- ✓ ...stworzyć bezpieczne i przyjazne warunki dla uczniów do rozmowy na trudne tematy;
- ✓ ...zachęcić uczniów do zabierania głosu na forum;
- ✓ ...zintegrować swoją klasę;
- ✓ ...nauczyć swoich uczniów pracy w zespole;
- ✓ ...wykorzystywać narzędzia, które są bliskie naturalnemu środowisku jego uczniów.

Choć w poradniku zachęcamy do korzystania w pracy z technologii cyfrowych, korzystanie z niego nie wymaga specjalnych kompetencji w tym obszarze. Wybrane przez nas narzędzia są bardzo intuicyjne i przyjazne. Przy niewielkim wysiłku poradzi sobie z nimi każdy z Was.

Co znajdziesz w poradniku

W poradniku zajmujemy się tym, jak zadbać o trzy aspekty dobrostanu uczniów:

- dobrostan psychiczny – satysfakcję i zadowolenie uczniów z życia, ich motywację do nauki oraz poczucie własnej wartości;
- dobrostan fizyczny – zachęcenie uczniów do ruchu i aktywnego spędzania czasu wolnego oraz odpoczynku od komputera;
- relacje interpersonalne – przede wszystkim dobre relacjami między rówieśnikami i klasową integracją.

Poradnik *wychow@wcy* podzielony jest na cztery części. W pierwszej opisujemy **trzy narzędzia cyfrowe, z których, naszym zdaniem, warto korzystać zarówno w edukacji zdalnej, jak i stacjonarnej** – Nearpod, Flipgrid i Google Forms (a właściwie jego szczególne zastosowanie – Escape Room z wykorzystaniem formularzy Google). Znajdziesz tam **opisy tych narzędzi i szczegółowe instrukcje, jak rozpocząć pracę z nimi**. Ta część przyda Ci się do realizacji celów wychowawczych i dydaktycznych. W drugiej części koncentrujemy się na kwestiach związanych z troską o dobrostan uczniów. Proponujemy **pomysły na to, jak zastosować nasze narzędzia w pracy wychowawczej**. W poradniku staramy się zaproponować Ci **kilka gotowych rozwiązań oraz wiele luźnych inspiracji**, które możesz zaadaptować do swoich potrzeb. W trzeciej części przedstawiamy wnioski z naszego własnego badania na temat problemów w edukacji zdalnej. Przeprowadziliśmy je na potrzeby pracy nad tym poradnikiem – żeby odpowiedzieć na prawdziwe problemy uczniów i nauczycieli. Na końcu znajdziesz **konkretne scenariusze zajęć i prac domowych dla Ciebie i Twoich uczniów**. Choć są to właściwie gotowe rozwiązania, zachęcamy do modyfikowania ich i poszukiwania wariantów dopasowanych do potrzeb Twoich podopiecznych.

Dlaczego dobrostan

Dlaczego postanowiliśmy poszukać rozwiązań odpowiadających na potrzeby uczniów akurat w obszarze dobrostanu i relacji? Z kilku powodów. Po pierwsze, badania pokazują, jak trudnym doświadczeniem dla psychiki uczniów były pandemia i wywołana nią izolacja. Większość uczniów wraca do szkół w znacznie gorszym stanie niż ten, w którym znajdowali się przed marcem 2020 roku. Po drugie, kolejne lockdowny odbiły się istotnie na stylu życia i zdrowiu uczniów. Wyraźnie spadła ich aktywność fizyczna, a wzrosła ilość czasu spędzanego przed komputerem. Po trzecie, co oczywiste, doświadczenie pandemii bardzo mocno odcisnęło się na relacjach. Trudno się dziwić, skoro szkoły były zamknięte, a „pozostanie w domu” i „zachowanie dystansu społecznego” stały się podstawowym przejawem troski o zdrowie swoje, swoich najbliższych i całego społeczeństwa. Większość uczniów ostatni rok spędziła w czterech ścianach. To musiało przynieść katastrofalne skutki.

Problemy polskich uczniów związane z ich dobrostanem, z niskim poziomem aktywności fizycznej, a nawet z relacjami rówieśniczymi wcale nie zaczęły się jednak wraz z zamknięciem szkół. Prowadzone już wcześniej badania dowodziły, że dla wielu polskich dzieci szkoła nie była przyjaznym miejscem. Dla zdecydowanej większości stanowiła przede wszystkim źródło stresu. Z kolei poziom aktywności fizycznej uczniów spadał, a ilość czasu spędzanego przed monitorem rosła regularnie od lat, jeszcze zanim rozpoczęła się pandemia. Szkoła nieco lepiej radziła sobie natomiast z integracją rówieśniczą, choć i tu występowało wiele problemów. Uczniowie przeważnie lubią swoich kolegów i koleżanki z klasy, niemniej bardzo wielu nierzadko pada ofiarą przemocy ze strony rówieśników.

Jednocześnie, jak pokazują nasze badania, polska szkoła skoncentrowana jest przede wszystkim na celach dydaktycznych i realizacji podstawy programowej. Mimo starań wielu z Was treści wychowawcze znajdują się w szkole na dalszym planie. Przyszedł czas, żeby to zmienić. Jak podkreślono w ekspertyzie przygotowanej przez Instytut Profilaktyki Zintegrowanej na zlecenie Ministerstwa Edukacji i Nauki, „działania wychowawcze, profilaktyczne i pomocowe na rzecz psychiki dzieci powinny stać się priorytetem systemu edukacji”¹. Wybierając temat naszego poradnika, podążyliśmy za tym wezwaniem.

Jak powstał poradnik i kto jest jego autorem

Wszystkie opisane pomysły pochodzą od nauczycieli. Przez kilka miesięcy pracowaliśmy z grupą piętnastu wspaniałych, zaangażowanych nauczycieli ze szkół w całej Polsce. To oni wymyślali, jak wykorzystać Nearpoda, Flipgrida i Google Forms w pracy wychowawczej. To oni testowali te pomysły w praktyce podczas swoich lekcji. To oni wreszcie udoskonalali je na podstawie wniosków wyciągniętych z testów. Nad wszystkim czuwała Marta Florkiewicz-Borkowska, Nauczycielka Roku 2017. Naszą rolą były jedynie koordynacja tego żmudnego procesu, wysłuchanie pomysłów nauczycieli i wreszcie spisanie ich w tym poradniku.

*

W *Poradniku wychow@wcy* posługujemy się przeważnie rodzajem męskim. Piszemy o uczniach i nauczycielach, a nie uczennicach i nauczycielkach. Zdajemy sobie sprawę, że większość spośród nauczycieli i nauczycielek to kobiety, a wśród uczniów i uczennic jest podobna liczba chłopców i dziewczyn. Z przyczyn praktycznych – dla czytelności i zwięzłości poradnika – zdecydowaliśmy się jednak na takie dalekie od doskonałości rozwiązanie.

¹ *Jak wspierać uczniów po roku epidemii. Wyzwania i rekomendacje z obszaru wychowania, profilaktyki i zdrowia psychicznego*, Instytut Profilaktyki Zintegrowanej na zlecenie Ministerstwa Edukacji i Nauki, Warszawa 2021.

Podziękowania

CyberMocn@Szkola

powered by
Fundacja Kronenberga
citi handlowy

Fundacja Kronenberga

citi handlowy


**fundacja
stocznia**

PODZIĘKOWANIA

Poradnik, który oddajemy w Twoje ręce, jest efektem pracy wielu osób, które w ciągu ostatnich kilku miesięcy poświęciły wiele godzin, by powstał materiał odpowiadający na rzeczywiste potrzeby uczniów i nauczycieli oraz zawierający pomysły sprawdzone w praktyce podczas prawdziwych lekcji. Dlatego wypada zacząć od podziękowań.

Przede wszystkim dziękujemy grupie wspaniałych nauczycieli z całej Polski, którzy wspólnie z nami pracowali nad *Poradnikiem wychow@wcy*. Najpierw specjalnie dla nas nauczyli się obsługi opisanych w poradniku narzędzi, potem wymyślili konkretne pomysły na ich wykorzystanie w pracy wychowawczej, a na koniec przetestowali je na swoich lekcjach. Jednocześnie znaleźli czas, by dzielić się z nami swoimi spostrzeżeniami podczas wielu rozmów i wywiadów badawczych. Mariolu R., Mariolu T., Wiesławie, Ilono, Barbaro, Beato, Rafale, Krzysztofie, Iwono, Marto, Karolino, Aniu, Dagmaro i Joanno, bardzo dziękujemy. Bez Was ten poradnik nigdy by nie powstał.

Dziękujemy też Marcie Florkiewicz-Borkowskiej, nauczycielce niemieckiego z Pielgrzymowic, świetnej trenerce edukacyjnej i Nauczycielce Roku 2017, za to, że czuwała merytorycznie nad naszą pracą. Pomimo wielu innych obowiązków zawsze znajdowała dla nas czas, by wesprzeć radą i odpowiedzieć na wiele dylematów, które pojawiły się w pracy nad *Poradnikiem wychow@wcy*. Marto, byłaś dla nas inspiracją i ogromnym wsparciem. Dziękujemy.

Narzędzia - najważniejsze zastosowania i instrukcje obsługi

NARZĘDZIA – NAJWAŻNIEJSZE ZASTOSOWANIA I INSTRUKCJE OBSŁUGI

DLACZEGO NEARPOD, FLIPGRID I ESCAPE ROOMY

Wybór najlepszych narzędzi cyfrowych spośród tak wielu aplikacji dostępnych w internecie może wydawać się trudny. Zależało nam na rozwiązaniach, które oferują trzy podstawowe funkcjonalności: pozwalają angażować i aktywizować uczniów, zindywidualizować pracę z nimi, a jednocześnie mają wiele zastosowań. Ważne było, aby wybrać narzędzia, dzięki którym uczniowie mogą w zróżnicowany sposób wyrażać siebie, angażując wszystkie zmysły i rozwijając różne kompetencje, a także takie, które sprawdzą się w pracy z uczniami najbardziej zaangażowanymi, a jednocześnie pozwolą uwolnić potencjał tych wycofanych, mało aktywnych i pozostających na uboczu. To wszystko oferowały Nearpod, Flipgrid oraz Escape Roomy w Google Forms.

Wybrane przez nas narzędzia są bezpłatne, intuicyjne w obsłudze zarówno dla nauczyciela, jak i dla ucznia. Przede wszystkim jednak umożliwiają wzmocnienie relacji, kreatywne działanie oraz integrację zespołu klasowego, co w obecnej sytuacji wszystkim jest bardzo potrzebne.

Marta Florkiewicz-Borkowska
Nauczycielka Roku 2017

NEARPOD – WSZYSTKO W JEDNYM

Masz dość instalowania kilku aplikacji, otwierania wielu programów i przesyłania linków, żeby przeprowadzić jedno zajęcie? Chcesz mieć wszystkie potrzebne narzędzia pod ręką, w jednym miejscu? Sięgnij po Nearpoda. To wszechstronna platforma łącząca w sobie funkcjonalności wielu innych narzędzi. Jednocześnie jest prosta w użyciu. Nearpod pomoże Ci zaktywizować uczniów nie tylko w ramach lekcji zdalnych, lecz także podczas zajęć odbywających się w szkołach.

W Nearpodzie możesz prezentować slajdy jak w programie PowerPoint, ale jego największą wartością jest możliwość **wzbogacenia lekcji o interaktywne ćwiczenia**. Przeprowadzisz angażujące uczniów aktywności: burze mózgów, rozwiązywanie quizów, oglądanie filmów z pojawiającymi się w trakcie pytaniami, wirtualne spacerki, rysowanie czy wypełnianie krótkich ankiet. Przy jego użyciu każdy uczeń może swobodnie wyrazić swoją opinię. Nearpod zapewnia naukę w czasie rzeczywistym poprzez doświadczenie, zabawę i interakcję. Dzięki temu z jednej strony możesz skupić się na uczniu, jako głównym odbiorcy treści, a z drugiej – zostawić mu przestrzeń, by sam był podmiotem działań.

Dlaczego warto skorzystać z Nearpoda

- ✓ **Nearpod to przede wszystkim bardzo dobre narzędzie do prowadzenia lekcji – nie tylko zdalnych, lecz także stacjonarnych.** Oferuje bardzo wiele funkcji (opiszemy je w tym rozdziale) i pozwala w łatwy sposób wpleść funkcje innych narzędzi cyfrowych (jak Padlet, Jamboard, Mentimeter, Kahoot, Quizizz czy Flipgrid). Dzięki temu będziesz mógł zrealizować atrakcyjną dla uczniów i angażującą lekcję.
- ✓ **Narzędzie pracuje w dwóch trybach: nauczycielskim i uczniowskim,** które dają dostęp do innych funkcji. W trybie nauczycielskim wyświetlasz prezentacje, decydujesz o realizowanych zadaniach oraz o tym, jakie treści widzą Twoi uczniowie. W trybie uczniowskim można brać udział w różnych aktywnościach zaproponowanych przez nauczyciela.
- ✓ **Możesz na bieżąco oglądać efekty pracy swoich uczniów.** Co więcej – narzędzie pozwala anonimowo pokazać całej klasie efekty pracy jednego ucznia (np. udostępniając wszystkim narysowany przez niego obrazek). Może to być wstęp do rozmowy (np. o samopoczuciu uczniów) albo pokazania klasie prawidłowego sposobu rozwiązania zadania. Dzięki temu, że masz ciągły kontakt z podopiecznymi, możesz reagować na ich potrzeby, spadki aktywności oraz emocje, pochwalić ich lub zwrócić uwagę na błędy.
- ✓ Uczniowie mają wgląd do swoich indywidualnych kart pracy oraz prezentowanych slajdów. Dzięki temu **mogą sami pracować nad zadaniami**, skupić się na nich i przeznaczyć na ich wykonanie tyle czasu, ile potrzebują. Praca w Nearpodzie aktywizuje uczniów, mobilizuje ich do myślenia o prezentowanych treściach, skłania do skupienia uwagi.
- ✓ **Nearpod jest łatwy i szybki w użyciu.** Pozwala szybko przygotować lekcję atrakcyjną dla uczniów, szczególnie że daje dostęp do bazy gotowych prezentacji tematycznych.
- ✓ **Nearpod jest dostępny bezpłatnie.** Możesz bezpłatnie zarejestrować się na platformie. W wersji darmowej każda zarejestrowana osoba ma do dyspozycji 100 MB przestrzeni dyskowej (co starcza na stworzenie kilkunastu prezentacji), na których może przechowywać swoje lekcje.
- ✓ **Uczniowie mają łatwy dostęp do Nearpoda.** Nie muszą zakładać konta na platformie internetowej ani w żadnej innej aplikacji, żeby uczestniczyć w zajęciach. Korzystać z Nearpoda mogą na komputerze stacjonarnym, laptopie, tablecie czy smartfonie (w przypadku korzystania z Nearpoda na smartfonie lub tablecie dobrze sprawdzi się jednak zainstalowana aplikacja – możesz pobrać ją bezpłatnie z Google Play lub App Store). Zajęcia mogą mieć formę otwartą – wtedy do zajęć dołączy każda osoba, która dostanie link. Forma zamknięta wymaga autoryzacji tożsamości osoby dołączającej do lekcji poprzez zalogowanie się za pomocą maila lub konta Google/Microsoft.

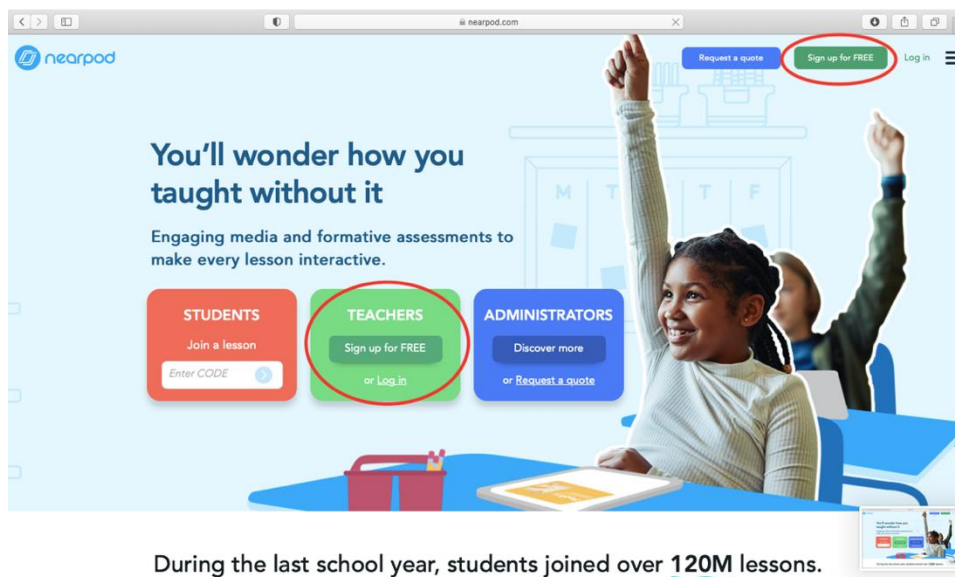
WARTO WIEDZIEĆ!

- **Nearpod dobrze sprawdza się w nauce stacjonarnej podczas lekcji przedmiotowych i wychowawczych. Możliwość wygodnego przyglądania się pracy uczniów jest wielką zaletą, z której warto korzystać też w nauczaniu na żywo.** Pytanie jednak, jak to zrobić. Żeby efektywnie wykorzystać Nearpoda podczas lekcji stacjonarnych, uczniowie powinni mieć dostęp do komputera, tabletu lub smartfona. Zatem gdy wrócimy do szkół, będzie to raczej narzędzie dla starszych uczniów lub lepiej wyposażonych szkół (np. mających swoje tablety). W dalszej części poradnika prezentujemy różne pomysły na to, jak wykorzystać Nearpoda do pracy z uczniami podczas lekcji stacjonarnych.
- Platforma Nearpod jest stworzona w całości w języku angielskim. Jeśli wolisz pracować na stronie internetowej w języku polskim, uruchom narzędzie poprzez przeglądarkę Google Chrome lub Microsoft Edge i skorzystaj z automatycznego tłumaczenia strony. Przycisk znajduje się po prawej stronie w polu wyszukiwania. **Bądź czujny – automatyczny tłumacz tłumaczy całą zawartość lekcji, przez co zdarzają się błędy! Warto sprawdzić opracowaną lekcję również w domyślnej wersji językowej Nearpoda.**
- W wersji darmowej w lekcji może uczestniczyć maksymalnie 40 osób, z wyłączeniem prowadzącej. Istnieje możliwość wykupienia abonamentu (w zależności od rozmiaru konta ceny wahają się od 120 do 349 dolarów rocznie), dzięki któremu wzrasta limit osób na zajęciach oraz przestrzeń dyskowa. Innym rozwiązaniem pozwalającym na zwiększenie limitów jest wykupienie licencji przez szkołę (w tym przypadku ceny negocjowane są indywidualnie).

Jak korzystać z Nearpoda?

Krok 1. Rejestracja i logowanie

- ✓ Wejdź na stronę nearpod.com.
- ✓ Kliknij *Sign up for free* i wypełnij arkusz rejestracyjny w celu utworzenia konta (zdjęcie 1).

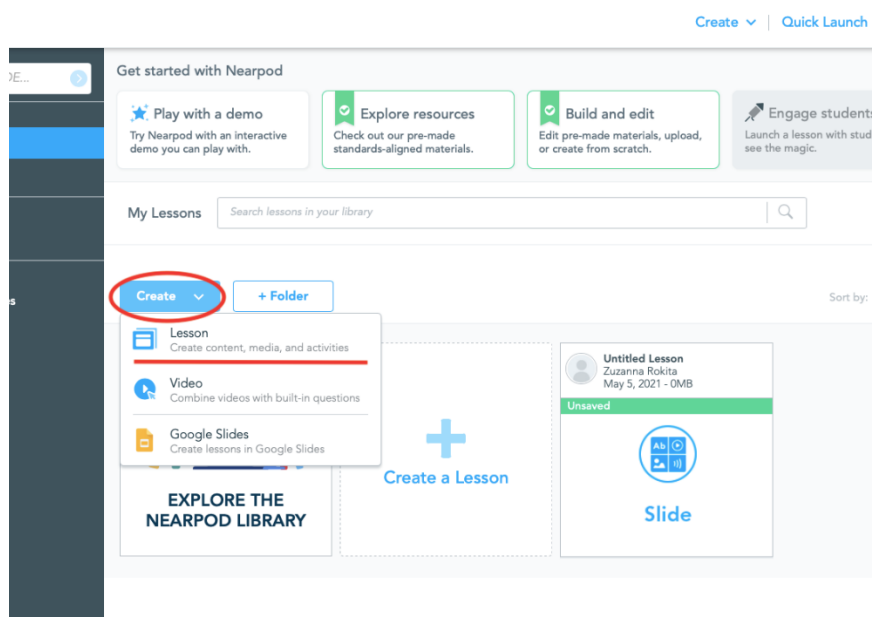


Zdjęcie 1. Logowanie do Nearpoda.

- ✓ Jeżeli masz już konto, kliknij *Log in*, w polu *email* wpisz swój adres e-mail, którego użyłeś przy rejestracji, a w polu *password* wpisz hasło.
- ✓ Następnie możesz przejść do stworzenia swoich zajęć.

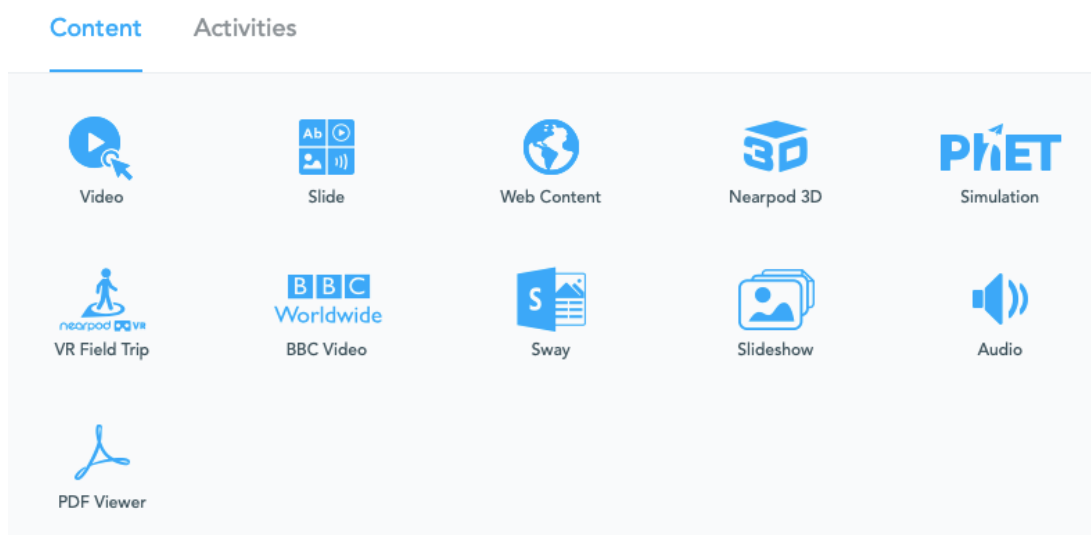
Krok 2. Tworzenie lekcji multimedialnej – co, gdzie i jak?

- ✓ Aby utworzyć lekcję, kliknij *Create*, a następnie wybierz *Lesson* (zdjęcie 2).



Zdjęcie 2. Dodawanie nowej lekcji.

- ✓ Następnie rozpocznij dodawanie treści (zdjęcie 3) – **pamiętaj, żeby korzystać z różnorodnych aktywności w ramach jednej lekcji**. Przy konstruowaniu zajęć weź też pod uwagę potrzeby i możliwości Twoich uczniów.



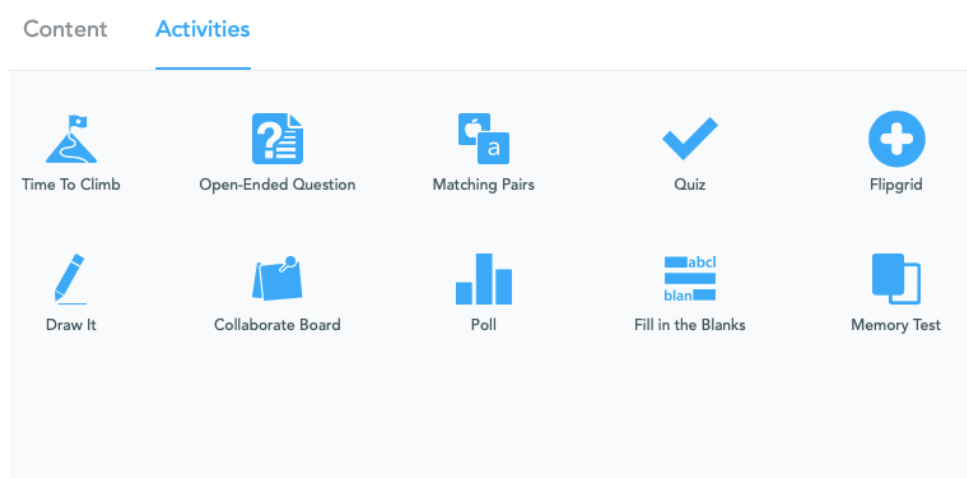
Zdjęcie 3. Dodawanie treści do lekcji.

- Gdy wybierzesz *video*, możesz wstawić film z YouTube'a, dysku lokalnego, dysku Google czy Dropboxa. Film pojawi się wtedy w slajdzie i możesz go odtwarzać z poziomu prezentacji, bez potrzeby klikania w dodatkowe linki lub przechodzenia do oddzielnej karty.
- Gdy klikniesz w opcję *Slide*, możesz dodać slajd tak, jak w każdym innym edytorze prezentacji multimedialnych.
- *Web Content* pozwala na umieszczenie w prezentacji dowolnej strony internetowej i jej zawartości. Mogą to być: filmy (np. z YouTube'a), obrazy, GIF-y, strony z ćwiczeniami interaktywnymi (np. Padlet, Jamboard). Zamieszczona treść pojawia się bezpośrednio w oknie prezentacji, bez przenoszenia nas do oddzielnego okna przeglądarki internetowej.
- *Nearpod 3D* jest biblioteką obrazów 3D, w której możesz znaleźć interesujące obiekty, od przekroju Ziemi po modele starożytnych budowli.
- Klikając w *Simulation*, możesz skorzystać z jednego z gotowych modeli przedstawiających symulacje matematyczne i naukowe.
- Wybór *VR FieldTrip* pozwoli Ci zabrać uczniów na wirtualny spacer po jednym z miejsc dostępnych w bazie programu (można obejrzeć np. zachód słońca przy Tadź Mahal lub Wielkiego Sfinksa w Gizie).
- Gdy klikniesz *BBC Video*, możesz dołączyć do prezentacji wybrany film produkcji BBC dotyczący środowiska, kwestii społecznych, technologii czy historii (w języku angielskim).

- *Sway* umożliwia zaimportowanie prezentacji z platformy *Sway*.
- *Slideshow* pozwala na dodanie dowolnej gotowej prezentacji w postaci pokazu slajdów.
- Po kliknięciu *Audio*, możesz wstawić dowolny plik audio z dysku komputera.
- *PDF Viewer* pozwala na wstawienie pliku PDF bez dzielenia go na poszczególne strony.

Brawo! Udało Ci się stworzyć prezentację! Póki co to Ty jesteś osobą wykonującą wszystkie czynności na slajdach. Spróbuj teraz skorzystać z **najciekawszych funkcji Nearpada. Dodaj do swoich zajęć aktywności dla uczniów i oglądaj na bieżąco efekty ich pracy** (zdjęcie 4).

Krok 3. Tworzenie aktywności dla uczniów

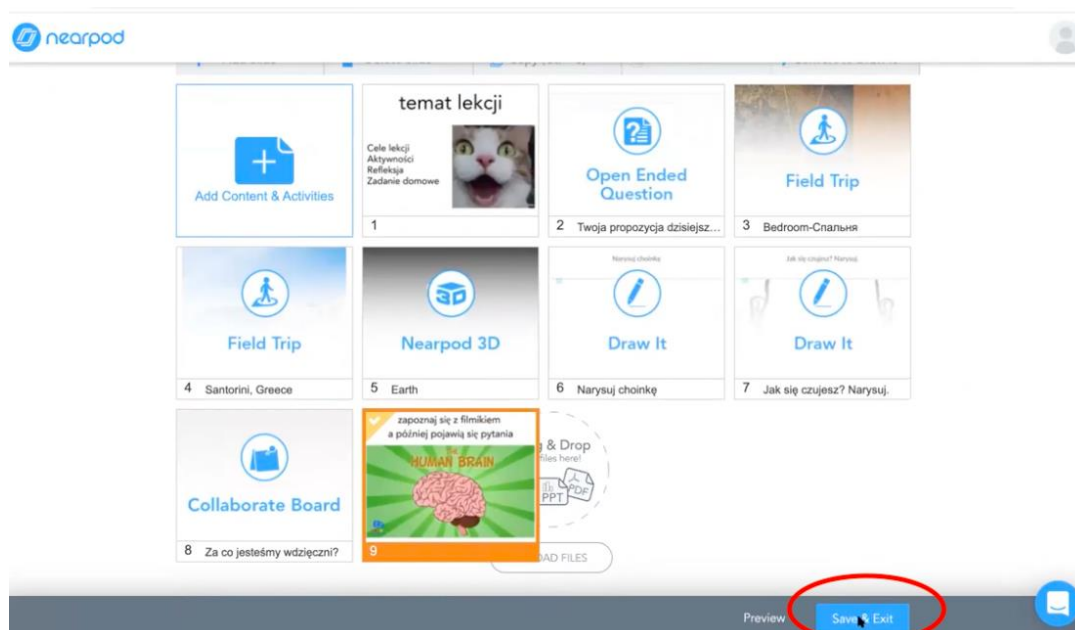


Zdjęcie 4. Dodawanie aktywności dla uczniów.

- *Time to climb* – umożliwia tworzenie quizów w formie gry. Uczniowie rywalizują ze sobą o to, komu pierwszemu uda się wejść na szczyt góry. Punkty, które dają zwycięstwo, uzyskuje się, udzielając poprawnych odpowiedzi na pytania w quizie.
- *Open-ended question* – umożliwia zadanie uczniom pytań otwartych, na które mogą odpowiadać w specjalnym polu tekstowym pojawiającym się na ich pulpitych. Pytanie możesz zadać w formie pisemnej albo zamieszczając nagranie audio lub wideo. Możesz też załączyć plik PDF, obrazek bądź stronę internetową i do nich ułożyć zagadnienie. Uczniowie mogą odpowiadać pisemnie lub zamieszczając nagranie. *Open-ended question* świetnie się sprawdzi, gdy chcesz w szybkim czasie uzyskać odpowiedzi od wszystkich uczniów. Możesz wtedy nie tylko sprawdzić ich wiedzę, lecz także aktywność. To doskonała okazja, żeby zaktywizować i poprosić o wypowiedź nawet największych introwertyków.
- *Matching pairs* – gra edukacyjna, w której uczniowie łączą ze sobą pary typu: obrazek – słowo, definicje – pojęcia, tytuł utworu – bohater.

Świetnie sprawdzi się przy tworzeniu ćwiczeń, np. z języków obcych, gdzie musimy połączyć słowo z obrazkiem, który je opisuje.

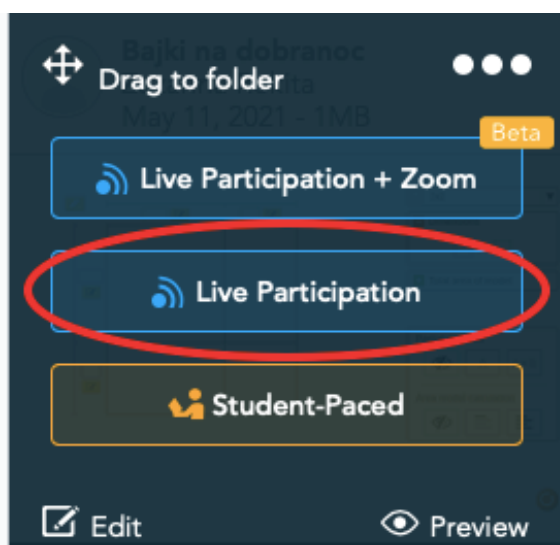
- *Quiz* – dzięki temu ćwiczeniu możesz w łatwy sposób sprawdzać wiedzę i umiejętności uczniów, zadając im serię pytań jedno- lub wielokrotnego wyboru.
 - *Flipgrid* – aplikacja, za pośrednictwem której możesz inicjować aktywność uczniów w formie krótkich filmików nagrywanych za pomocą kamerek internetowych lub smartfonów. Więcej o Flipgridzie, jego funkcjach i zastosowaniu możesz przeczytać w dalszej części poradnika.
 - *Draw it* – polega na udostępnianiu uczniom zestawu narzędzi do rysowania. Tłem może być pusta kartka lub obrazek, na którym należy coś dorysować, zaznaczyć lub dopisać. Każdy uczeń pracuje samodzielnie na swojej karcie pracy. Rysunek sprawdza się jako chwila przerwy od merytorycznych treści albo na początku i końcu zajęć, gdy uczniowie rysują bądź kolorują fragmenty obrazu, które są wyrazem ich samopoczucia. Rysunki mogą też być podstawą do dyskusji na forum.
 - *Collaborate board* – dzięki współdzielonej tablicy wszyscy uczniowie mogą wspólnie pracować na jednym dokumencie. Aktywność ta jest dobrym sposobem np. na przeprowadzenie burzy mózgów.
 - *Poll* – pozwala przeprowadzić ankiety, żeby sprawdzić potrzeby, oczekiwania i opinie uczniów. W ankietach, w przeciwieństwie do testów i quizów, nie ma dobrych ani złych odpowiedzi.
 - *Fill in the blanks* – polega na uzupełnianiu luk w tekście. Uczniowie widzą na dole ekranu słowa lub frazy, którymi mogą uzupełniać dany tekst. Za każdą poprawną odpowiedź zdobywają punkty. Natychmiast po wypełnieniu luki widzą, czy zaznaczyli dobrą, czy złą odpowiedź. Aktywność sprawdzi się np. przy utrwalaniu i powtórkach materiału.
 - *Memory test* – gra polegająca na dopasowywaniu do siebie określonej liczby par słów lub obrazów umieszczonych na kartach przykrywających obrazek. Może być formą zabawy w przerwie od pracy na lekcji albo formą edukacji przez zabawę, kiedy wymaga np. odnalezienia dwóch kart z tego samego okresu historycznego.
- ✓ Po dodaniu wszystkich aktywności i zakończeniu edycji prezentacji kliknij *Save and Exit* w celu zapisania lekcji (zdjęcie 5).



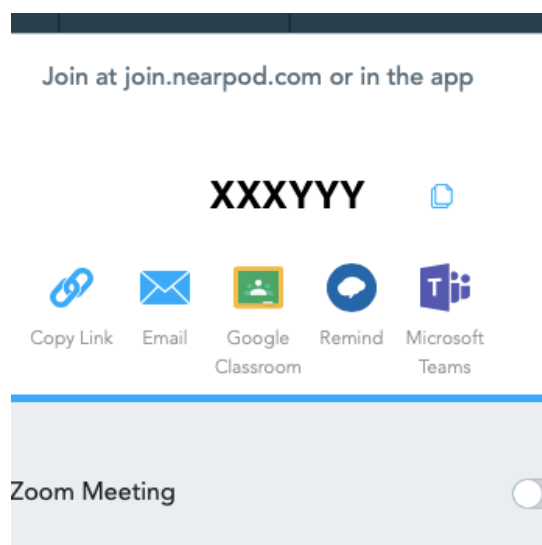
Zdjęcie 5. Zapisywanie lekcji.

Krok 4. Udostępnianie lekcji uczniom

- ✓ Żeby udostępnić lekcję uczniom:
 - zaloguj się do swojego Nearpada;
 - na stronie głównej, w swojej bibliotece, najedź kursorem myszki na lekcję, którą chcesz udostępnić. Będziesz mieć do wyboru trzy opcje: (1) *Live Participation + Zoom*, czyli udostępnienie lekcji w czasie rzeczywistym z opcją synchronizacji prezentacji ze spotkaniem na Zoomie; (2) *Live Participation*, czyli udostępnienie prezentacji w czasie rzeczywistym (wykorzystaj ten wariant, jeżeli korzystasz z innej platformy niż Zoom – np. Microsoft Teams); (3) *Student-Paced*, czyli możliwość zadania pracy domowej.
- ✓ Żeby udostępnić lekcję do prowadzenia w czasie rzeczywistym, kliknij na *Live Participation*:



Zdjęcie 6. Udostępnianie lekcji w czasie rzeczywistym.

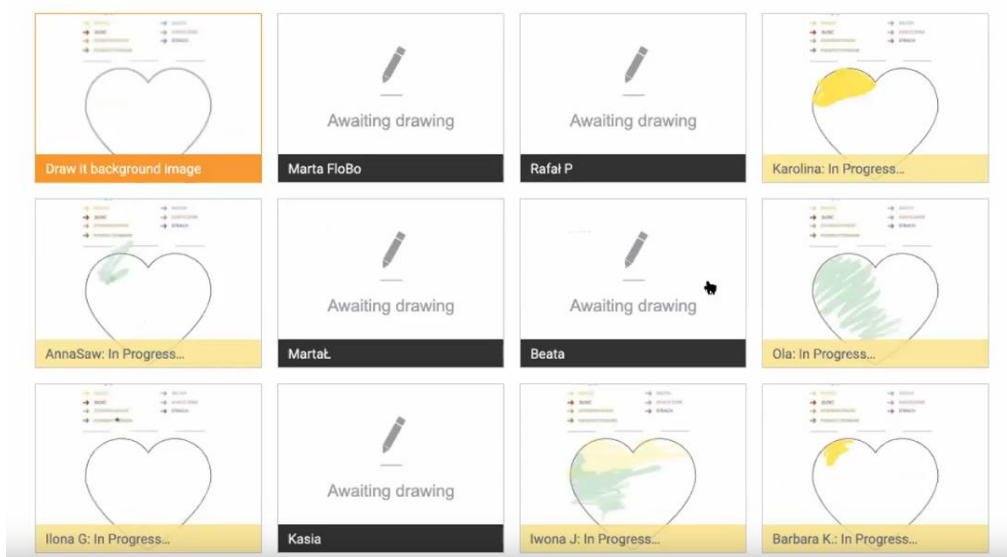


Zdjęcie 7. Okno z kodem zajęć.

- pojawi się wtedy okno z kodem zajęć;
- możesz skopiować ten kod lub pobrać link do spotkania, klikając w ikonę *Copy Link*;
- wyślij link lub kod swoim uczniom;
- jeżeli wysyłasz uczniom link przez Zooma lub Teamsy, to uprzedź ich, że lekcja otworzy się w nowym oknie.

Krok 5. Dzielenie się wynikami pracy indywidualnej podczas zajęć

- ✓ Możesz **na bieżąco obserwować, jak idzie uczniom wykonywanie poszczególnych zadań, lub sprawdzać poprawność udzielanych przez nich odpowiedzi** na zadane pytania.
- ✓ Po rozpoczęciu aktywności na Twoim ekranie pojawią się karty pracy uczniów wykonujących ćwiczenie. Będziesz mieć możliwość śledzenia w czasie rzeczywistym, co piszą/ rysują uczestnicy lekcji (zdjęcie 8).



Zdjęcie 6. Karty pracy uczniów.

- ✓ Gdy zobaczysz, że **któraś z wypowiedzi wymaga komentarza, możesz ją udostępnić na forum** w taki sposób, że pojawi się w oknie Nearpoda u każdego ucznia. Będziesz mógł wtedy **podyskutować z uczniami o zaprezentowanej treści**.
- ✓ Przed udostępnieniem takiej treści zadбай o komfort osoby, której wypowiedź chcesz udostępnić, szczególnie jeżeli zależy Ci na analizie samego zadania, a nie wywołaniu ucznia do tablicy. W tym celu przed udostępnieniem wypowiedzi odkliknij przycisk *Show Students Names*, który znajduje się w prawym dolnym rogu ekranu (zdjęcie 9). Dzięki temu zamiast imion i nazwisk pojawią się gwiazdki, tym samym **poszczególne odpowiedzi będą anonimowe**.

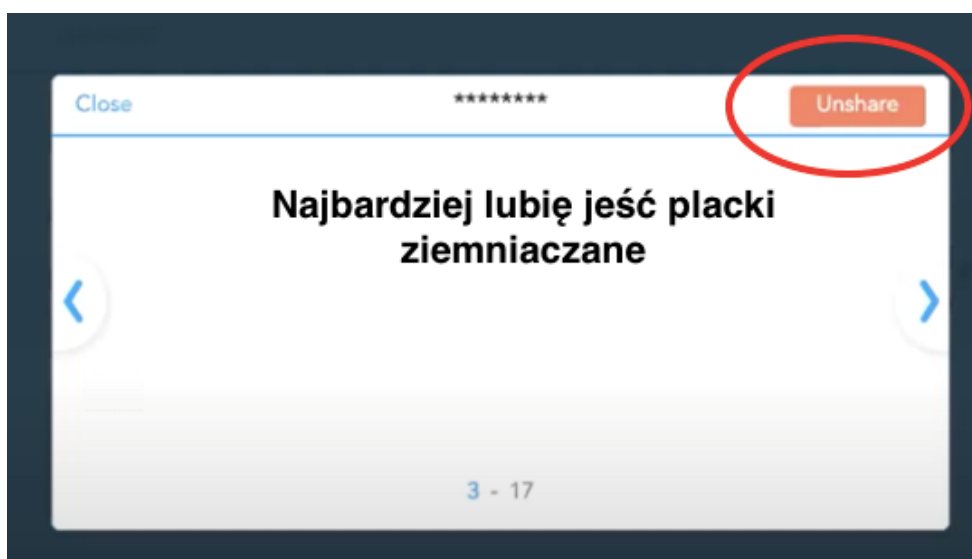
Co Cię ostatnio wkurzyło?
Coś wywało Twój smutek?
A może coś Cię trapi? ...

Student	Answer	PARTICIPATION 18%
*****	NO ANSWER	
*****	NO ANSWER	
*****	Ostatnio wkurzył mnie jeden z rodziców. A zasmuciłam się, bo boli mnie gardło, a nie chcę si...	Share
*****	NO ANSWER	
*****	NO ANSWER	
*****	NO ANSWER	
*****	Przymusowa izolacja domowa	Share
*****	NO ANSWER	
*****	NO ANSWER	

17 15 of 47 Show Student Names

Zdjęcie 7. Ukrywanie imion i nazwisk uczniów.

- ✓ Procedurę wyłączania widoczności imion stosuj również, gdy udostępniasz ekran z widokiem nauczyciela przez Zooma, Teamsy lub dowolny inny komunikator.
- ✓ Gdy już ukryjesz imiona i nazwiska, możesz przystąpić do udostępnienia treści, którą chcesz pokazać na forum. W tym celu kliknij na okrągły czerwony napis *Share*.
- ✓ Gdy chcesz przestać udostępniać daną treść, naciśnij przycisk *Unshare*, który znajduje się w prawym górnym rogu okna udostępniania (zdjęcie 10).

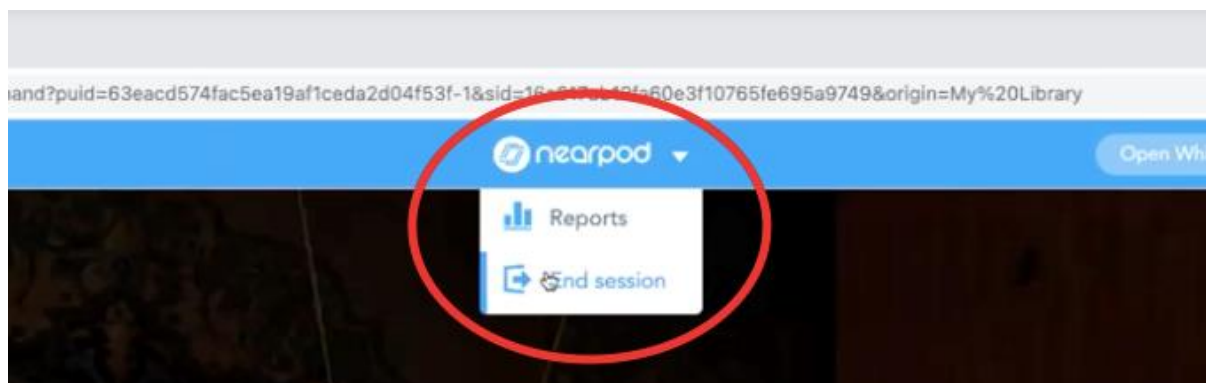


Zdjęcie 8. Zakończenie udostępniania odpowiedzi ucznia.

- ✓ Procedurę udostępniania możesz wykorzystywać przy każdej aktywności.

Krok 6. Zakończenie zajęć

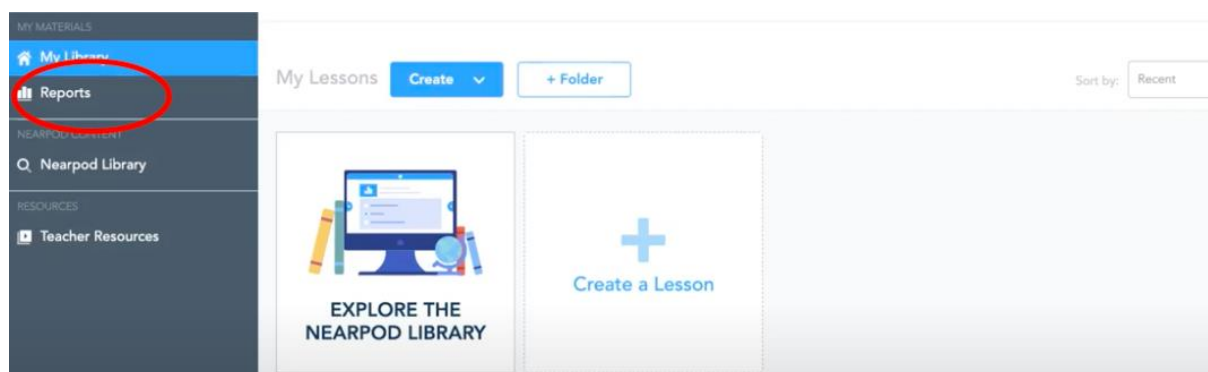
- ✓ Po zakończeniu lekcji nie zamykaj karty przeglądarki internetowej, w której był otwarty Nearpod.
- ✓ Skieruj kursor myszki na górę strony na napis *Nearpod*, a następnie kliknij *End session*. Dzięki temu wszyscy uczniowie zostaną wylogowani z zajęć (zdjęcie 11).



Zdjęcie 9. Zakończenie zajęć.

Krok 7. Podsumowanie lekcji

- ✓ Nearpod umożliwia również generowanie raportów z każdej lekcji. Raport zawiera dane ze wszystkich aktywności. Możesz w nim sprawdzić zestawienia aktywności uczniowskiej w danym ćwiczeniu (ile osób wypełniło daną ankietę, ukończyło zadanie, odpowiedziało na pytanie), indywidualne wyniki każdego ucznia oraz graficzne przedstawienia efektów ich pracy. Raport pozwala sprawdzić, na ile uczniom udało się zrozumieć treści przekazywane w trakcie zajęć, w których obszarach potrzebują wsparcia i co należy poprawić przy prowadzeniu kolejnej prezentacji. Zbiorczy raport dla całej klasy lub indywidualny dla pojedynczego ucznia możesz pobrać w formacie PDF.



Zdjęcie 10. Generowanie raportu.


Krok 8. Praca domowa




- ✓ Po zakończeniu tworzenia prezentacji i jej zapisaniu możesz udostępnić uczniom i uczennicom lekcję w trybie pracy domowej – może to być cała prezentacja lub wygenerowane jedno zadanie, np. quiz lub *Fill in the blanks*.
- ✓ Link do pracy domowej wysyłasz analogicznie jak link do prezentacji: poprzez najechanie kursorem na lekcję w swojej bibliotece głównej.
- ✓ Tym razem wybierz opcję *Student-Paced*.
- ✓ Na ekranie pojawi się wtedy okno z kodem do pracy domowej. Możesz tam również ustawić, ile czasu mają uczniowie i uczennice na wykonanie zadań. Wystarczy kliknąć na kalendarz i ustawić termin zakończenia.
- ✓ Następnie udostępnij pracę domową poprzez kliknięcie przycisku *Share* (zdjęcie 13).

This lesson has more than one active session.
What would you like to do?

 Launch new Student-paced lesson

Or share any of these active sessions

Launched on	CODE	Expires in
May 11 at 8:34 pm	5XIE6	29 days remaining 

Zdjęcie 11. Udostępnianie pracy domowej.

FLIPGRID – SZKOLNY TIKTOK

Twoi uczniowie znają TikToka albo Snapchata? Chcesz ich zaangażować i pobudzić do pracy? Sięgnij po Flipgrida. To darmowa platforma edukacyjna, w której Ty i Twoi uczniowie możecie tworzyć filmiki i się nimi dzielić. Przy użyciu Flipgrida uczniowie mogą samodzielnie wyrażać swoje zdanie na wybrane tematy, uczestniczyć w dyskusjach, komentować aktywności i pracę innych osób. Mogą też dzielić się z Tobą osobistymi sprawami w naturalnej, mówionej formie, a jednocześnie w bezpiecznym i kontrolowanym przez siebie formacie. A wszystko za pomocą nagrań wideo. Z narzędzia możecie korzystać zarówno na komputerze, jak poprzez darmową aplikację na smartfona. Ze względu na swoją formę Flipgrid często jest porównywany do Snapchata, co sprawia, że staje się on niezwykle interesującą platformą dla młodzieży.

Dlaczego warto korzystać z Flipgrida

- ✓ **Narzędzie pomoże rozgadać i rozruszać uczniów.** Flipgrid ułatwia swobodne wypowiedzianie się na forum klasy. Uczniowie, nagrywając swoje wypowiedzi, sami decydują o formie nagrania oraz o tym, co znajdzie się w filmie. Mogą dowolną liczbę razy powtarzać ujęcia i wybrać tę wersję filmiku, która najbardziej im odpowiada. Mają również opcję ukrycia swojej twarzy za emotikonką, co pomaga przełamać obawę przed pokazaniem się szerszej grupie.
- ✓ **Narzędzie jest proste w obsłudze i intuicyjne,** nie wymaga żadnej zaawansowanej wiedzy z zakresu montażu ani instalowania dodatkowych aplikacji. Stworzenie zadania we Flipgridzie nie wymaga od Ciebie dużego przygotowania. Wystarczy mieć inspirujący pomysł na zajęcia.
- ✓ **Narzędzie jest atrakcyjne i angażujące uczniów.** Kiedy Twoi uczniowie zaczną coś robić we Flipgridzie, czują się jak w naturalnym dla nich środowisku mediów społecznościowych i innych aplikacji, których na co dzień używają. Dlatego nie powinni mieć problemów z korzystaniem z tego narzędzia. Jeśli je napotkają, szybko sobie z nimi poradzą.
- ✓ **Narzędzie z powodzeniem można wykorzystywać w ramach każdego nauczanego przedmiotu** szkolnego, od lekcji językowych po zajęcia z wychowania fizycznego. Wystarczy tylko znaleźć ciekawy temat do dyskusji lub wymyślić emocjonującą aktywność.
- ✓ **Flipgrid pobudza kreatywność uczniów.** W odpowiedziach pisemnych uczniowie często udzielają zdawkowych, niepogłębionych odpowiedzi. Nagranie minutowego filmu zmusza ich do wypowiedzi złożonej przynajmniej z kilku pełnych zdań. Pozwala przećwiczyć różne pomysły, zbudować konwencję, przemyśleć swoją rolę w filmie. Dla uczniów ważne jest, jak wypadną przed swoimi kolegami, zależy im na pozytywnych, emocjonalnych reakcjach. Dlatego twórczo podchodzą do swoich nagrań, które traktują jak wyzwanie.
- ✓ **Filmy nakręcone za pomocą Flipgrida pozwalają wychowawcom nawiązać z uczniami bliższy kontakt.** Uczniowie w nagraniach zwracają się bezpośrednio do nauczycieli. Jest to szczególnie ważne w przypadku nauczania zdalnego, kiedy nauczyciele mogą zobaczyć, jak ich uczniowie wyglądają i się zmieniają. A w przypadku kontaktu z cichszymi uczniami Flipgrid jest też użyteczny w nauczaniu stacjonarnym – pozwala im „za zasłoną” kamery, w swoim pokoju zwrócić się bezpośrednio do wychowawcy, np. z różnymi problemami, o których woleli nie mówić na forum klasy.
- ✓ **Narzędzie daje nauczycielom kontrolę nad aktywnością uczniów.** We Flipgridzie to nauczyciele inicjują dyskusję, wymyślają temat pracy lub gry edukacyjnej i tworzą listę uczestników aktywności. Uczniowie biorą w niej udział, kręcąc krótkie filmiki, które wygrywają na wspólną platformę. Następnie nauczyciele akceptują nagrania i komentarze, i decydują, które z uczniowskich filmików i wypowiedzi zostaną udostępnione całej grupie, a do których będą mieli dostęp tylko oni.

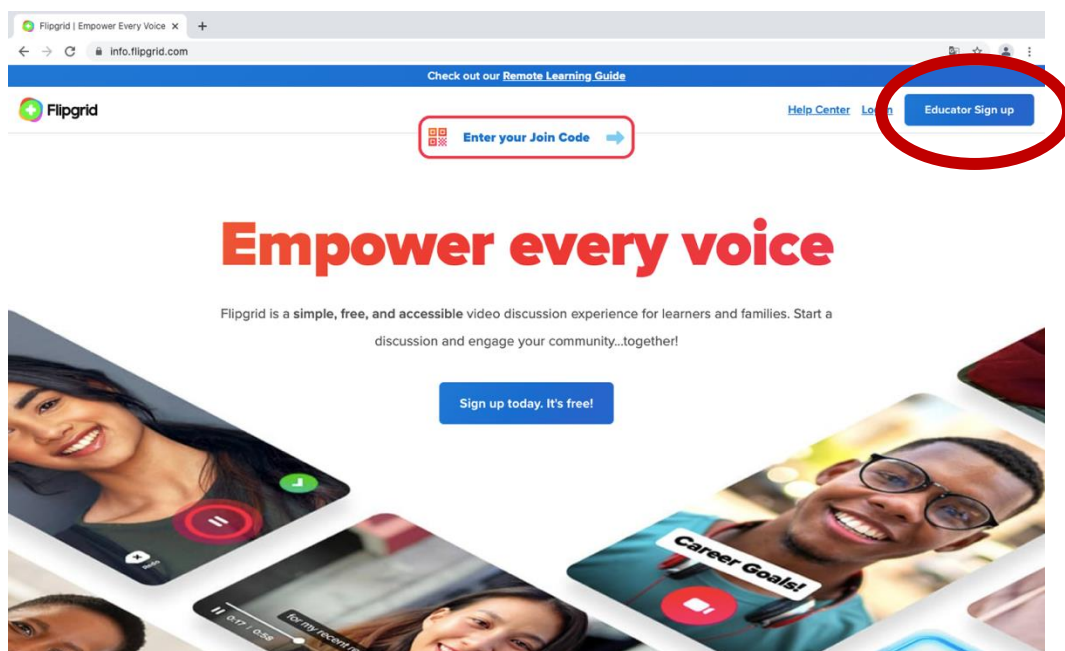
WARTO WIEDZIEĆ!

- Flipgrid jest aplikacją stworzoną w całości po angielsku, przy czym podobnie jak w przypadku Nearpoda, można poradzić sobie z barierą językową poprzez korzystanie ze strony za pośrednictwem przeglądarek internetowych, takich jak Google Chrome lub Microsoft Edge, które mają funkcję automatycznego tłumaczenia stron. Dzięki temu będzie można korzystać z Flipgrida z polskim interfejsem.
- Flipgrid ma dużo zastosowań w nauczaniu zdalnym i hybrydowym, ale też stacjonarnym. Może być formą pracy domowej dla uczniów pozwalającą realizować cele, których nie da się w pełni osiągnąć w przypadku tradycyjnych sposobów nauczania. O konkretnych pomysłach zastosowań Flipgrida piszemy w dalszej części poradnika.
- Bądź przygotowany na to, że oswojenie uczniów z Flipgridem może trochę potrwać. Na początek warto dodatkowo zachęcić uczniów do wypowiedzi, dopiero z czasem zabieranie głosu we flipgridowej dyskusji może stać się dla nich czymś naturalnym.

Jak korzystać z Flipgrida (perspektywa nauczyciela)

Krok 1. Rejestracja i logowanie

- ✓ Wejdź na stronę www.flipgrid.com.
- ✓ Kliknij *Educator Sign Up* (zdjęcie 14):



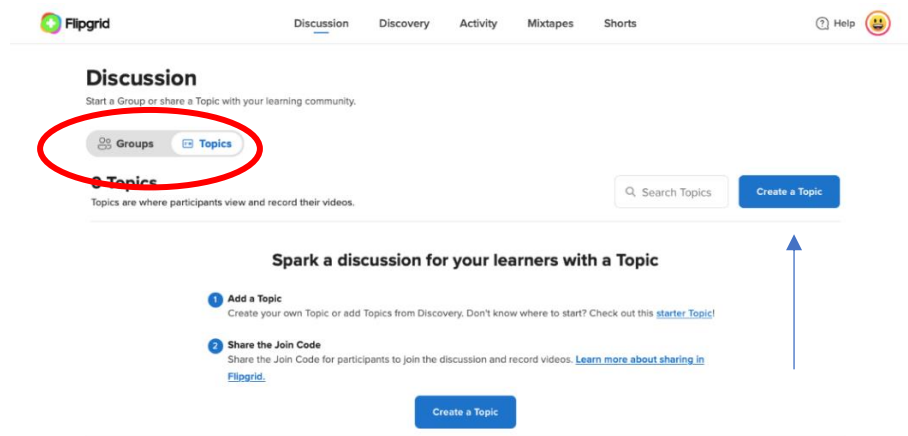
Zdjęcie 12. Rejestracja konta we Flipgridzie.

- po kliknięciu zostaniesz przeniesiony do okna rejestracji, której możesz dokonać za pomocą konta Google lub Microsoft (jeżeli nie masz konta w żadnym z tych serwisów, będziesz musiał je założyć);

- następnie musisz podać swój adres e-mail oraz kilka informacji o sobie i możesz swobodnie korzystać z Flipgrida.
- ✓ Jeżeli masz już konto, kliknij *log in*, w polu *email* wpisz swój adres e-mail, który został użyty przy rejestracji, a w polu *password* – hasło.
- ✓ Jeżeli wolisz korzystać z Flipgrida przez swojego smartfona, pobierz aplikację z Google Play lub App Store i postępuj zgodnie z wcześniej opisanymi wskazówkami.

Krok 2. Tworzenie aktywności i tematów do dyskusji

- ✓ Po zalogowaniu się lub rejestracji Flipgrid automatycznie przeniesie Cię do Twojego konta – widok strony głównej znajdziesz na zdjęciu 15.



Zdjęcie 13. Widok strony głównej.

- ✓ Na stronie początkowej zobaczysz dwie opcje *Topics* (tematy) i *Groups* (grupy).
 - *Topics* – to miejsce, w którym tworzysz tematy do dyskusji i aktywności dla uczniów;
 - *Groups* – możesz tu tworzyć grupy, odpowiadające np. klasom, które uczysz.
- ✓ Aby stworzyć nową aktywność (temat do dyskusji) dla uczniów, kliknij *Topics*, a następnie *Create a Topic*:
 - zobaczysz okno, w którym będzie można stworzyć aktywność (tematy do dyskusji) dla uczniów (zdjęcie 16);

Create a New Topic

Topics are the prompts you create for your learning community. They can be a class assignment, a fun ice-breaker or more. Visit [Discovery](#) to explore shared Topics from around the world!

Details

Details
Permissions
Essentials

* Title

Add a title for your Topic 0/35

* Prompt

Ask a question to start your discussion 0/1000

Media

Add a media resource.

More Options Cancel Create Topic

Zdjęcie 14. Tworzenie nowego tematu.


- w polu *Title* wpisz temat dyskusji lub ćwiczenia;
- w miejscu *Prompt* (*podpowiedź*) dodaj opis zadania i instrukcję, jak je wykonać. Możesz to zrobić na dwa sposoby: wpisać tekst lub stworzyć filmik wprowadzający do aktywności, w którym zachęcisz uczniów do udzielenia odpowiedzi – film możesz nagrać poprzez kliknięcie w okrągłą czerwoną ikonkę kamery. Do instrukcji możesz również dodać zdjęcia, GIF lub emotikon.


Krok 3. Określanie zasad udostępniania treści

- ✓ Przejdź do pola *Permission* (*pozwolenie*), które pozwoli Ci określić, komu i na jakich zasadach będziesz udzielać dostępu do stworzonego przez Ciebie zadania (zdjęcie 17).
- ✓ Kliknij ikonkę z kopertą *Student Email*, która pozwoli Ci na określenie formy udostępniania zadania – będziesz mieć dwie opcje (zdjęcie 17):
 - opcja nr 1 – w polu tekstowym wypisz maile WSZYSTKICH uczniów, których chcesz włączyć do Flipgrida. Opcja ta daje Ci pewność, że żadna osoba trzecia nie będzie miała dostępu do Waszych aktywności;
 - opcja nr 2 – w pole tekstowe wpisz domenę mailową, np. gmail.com. Dzięki temu wszystkie osoby mające maila w danej domenie będą mogły brać udział w stworzonej przez Ciebie dyskusji. Pamiętaj, że ta opcja wymaga od Ciebie upewnienia się, czy każdy uczeń ma maila z określoną domeną!

*** Permissions**

Add your students
Give access to your Topic by adding specific email addresses or creating usernames. Keep your community secure by only giving access to intended participants. [Learn more about permission types.](#)


Student Email


Student Username

Students join using a Microsoft or Google email
Enter email domains or individual email addresses to add them to this Topic. Use our example [template](#) to [upload a CSV file](#). [Learn more.](#)

Guest password (Optional)
Add a password for families and guests to join the Topic.

Zdjęcie 15. Okno zasad udostępniania treści.

Krok 4. Ustalanie szczegółów zadania

- ✓ Po określeniu zasad udostępniania przejdź do okna *Essentials* (podstawa/kwestie niezbędne), żeby ustalić szczegóły techniczne zadania (zdjęcie 18).
 - Kliknij w opcję *Topic Moderation* (moderowanie tematu), dzięki niej będziesz mieć możliwość zarządzania zamieszczanymi przez uczniów treściami – zobaczysz je przed wszystkimi innymi i zdecydujesz, czy udostępniać dany film lub komentarz na forum; o tym, jak zarządzać treściami uczniowskimi, opowiemy w dalszej części instrukcji.
 - Następnie w polu *Recording time* (czas nagrania) wybierz długość, jaką mają mieć filmiki uczniowskie, możesz wybrać czas od 15 sekund do 10 minut.
 - W sekcji *Comments* (komentarze) możesz zdecydować, czy uczniowie będą mogli komentować nawzajem swoje filmy. Możesz wybrać, czy będą to robić, pisząc komentarze lub/i nagrywając wideo. Interakcje, w które wchodzić uczniowie, są główną wartością Flipgrida. Pamiętaj o włączeniu tej funkcji!
 - Ostatnia sekcja *Closed Captions* (napisy) umożliwia generowanie automatycznych napisów. Najlepiej wyłączyć tę opcję, ponieważ obsługuje ona wyłącznie język angielski.

Essentials

Topic Moderation
Only video responses and comments you've approved will be shared. [Learn more.](#)

Recording Time
1 minute 30 seconds
15 seconds
30 seconds
45 seconds
1 minute
1 minute 30 seconds
2 minutes

Comments
Allow comments on video responses.
Video and Text Comments

Closed Captions
English (United States)

Cancel Create Topic

Zdjęcie 16. Okno szczegółów technicznych zadania.

Krok 5. Zapisywanie ćwiczenia i udostępnianie go uczniom

- ✓ Po spisaniu instrukcji i określeniu szczegółów zadania możesz przejść do jego zapisania. W tym celu ponownie kliknij w przycisk *Create Topic* (zdjęcie 18).
- ✓ Na Twoim ekranie wyświetli się link, za pomocą którego możesz udostępnić zadanie (temat do dyskusji) uczniom (zdjęcie 19). Wystarczy, że skopiujesz link i wyślesz go mailem lub przez wybrany komunikator.

Your Topic is ready!
Copy and share the link to invite people to respond to your Topic.

fligrid.com/1113333 Copy

QR code, Person, Code, Speech bubble, Twitter

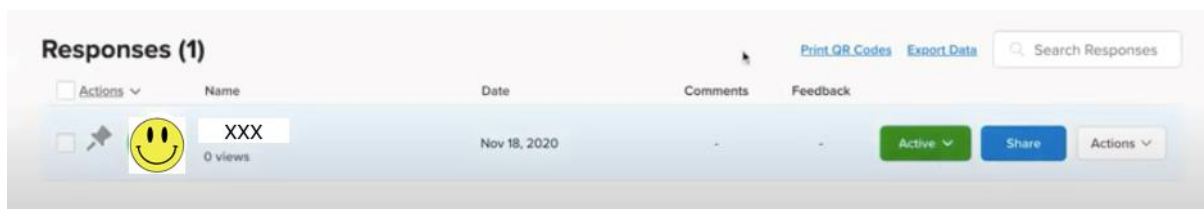
Tekst All Set!

Zdjęcie 17. Okno udostępniania topicu (tematu) uczniom.

- ✓ Swój *topic* możesz też udostępnić, podając kod *Join code* – kod to cyfry i/lub litery z linku występujące po ukośniku (zdjęcie 19).
 - Kod będzie potrzebny uczniom w przypadku logowania się do Flipgrida przez aplikację w smartfonie lub stronę główną Flipgrid.com.
- ✓ Klikając przycisk *All set* (wszystko gotowe), zapisujesz swoje zadanie i tym samym otwierasz dyskusję.

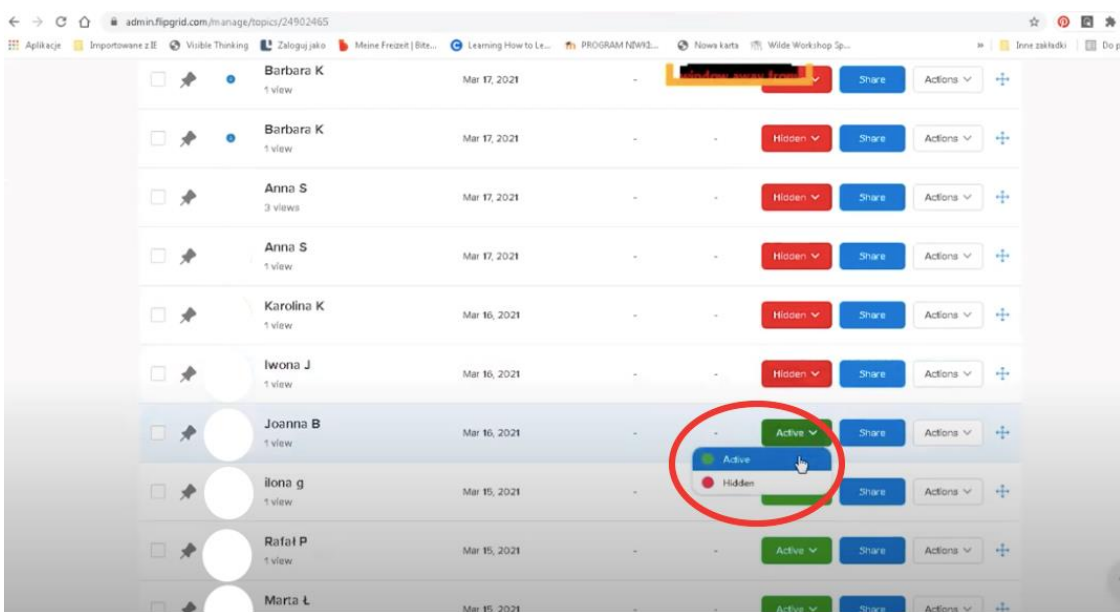
Krok 6. Śledzenie postępów pracy uczniów i udostępnianie filmików innym osobom

- ✓ Teraz Twoi uczniowie mogą nagrywać i dodawać do dyskusji swoje filmy. Możesz na bieżąco śledzić ich postępy. Wejdź w zakładkę *Topics* na swoim koncie we Flipgridzie, a następnie kliknij w temat, w którym chcesz sprawdzić aktywności uczniów (zdjęcie 20). O tym, jak wygląda praca z Flipgridem z ich perspektywy, przeczytasz w kolejnej części poradnika.



Zdjęcie 18. Widok odpowiedzi uczniów.

- ✓ Po kliknięciu wybranego tematu zobaczysz wszystkie wgrane do tej pory na platformę filmy Twoich uczniów. Jeżeli w „Kroku 4” wybrałeś opcję *Topic Moderation*, widok Twojej tablicy powinien wyglądać jak na zdjęciu 19.



Zdjęcie 19. Widok odpowiedzi uczniów - aktywowania nagrań tak, by były widoczne dla całej klasy.

- ✓ Wszystkie filmiki uczniów powinny być oznaczone czerwoną kategorią *hidden* – oznacza to, że jesteś jedyną osobą, która może oglądać to nagranie.
- ✓ Jeżeli chcesz pokazać dany filmik na forum, tak aby każda osoba mogła go obejrzeć i skomentować, naciśnij przycisk *hidden* (ukryty) i z menu wybierz opcję *active* (aktywny).
- ✓ Każdy aktywny filmik, który pojawi się na forum, będzie mógł być odtwarzany i komentowany przez pozostałych uczniów.
- ✓ Pamiętaj, że w funkcji *Topic Moderation* także każdy nowo dodany komentarz będzie wymagał Twojej akceptacji.

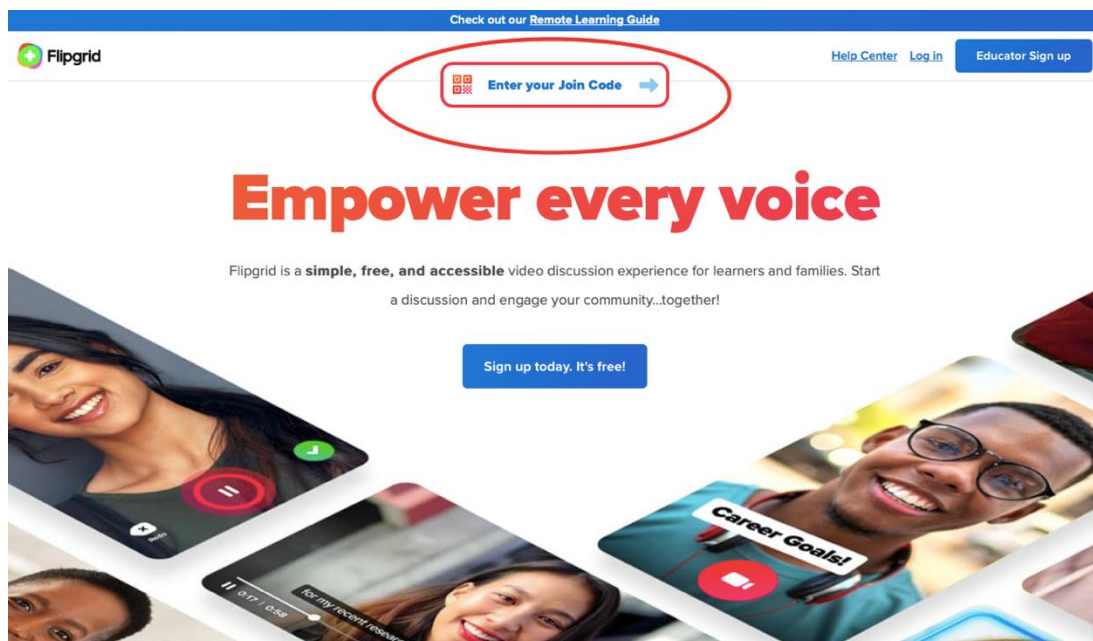
Krok 7. Tworzenie grup

- ✓ *Groups* (grupy) – jeżeli chcesz pracować z jedną klasą przy różnych tematach, warto założyć klasową grupę na platformie Flipgrid. Po utworzeniu grupy kiedy dodajesz do niej tematy, nie musisz za każdym razem wysyłać uczniom nowego linku lub kodu do dyskusji. Wystarczy, że wyślesz link do samej grupy, a wszystkie nowe zadania będą się tam pojawiać automatycznie.

Jak korzystać z Flipgrida (perspektywa ucznia)

Krok 1. Logowanie uczniów do Flipgrida

- ✓ Uczniowie mogą korzystać z Flipgrida na dwa sposoby: z poziomu przeglądarki internetowej lub poprzez aplikację Flipgrid na swoim telefonie (aplikację można bezpłatnie pobrać z Google Play lub App Store).
- ✓ Uczniowie mogą logować się do platformy Flipgrid poprzez wysłany im link lub kod.
 - **Jeżeli wysłałeś swoim uczniom link** do utworzonego przez siebie tematu, wystarczy, że klikną w niego, a zostaną automatycznie przeniesieni do ćwiczenia, które dla nich stworzyłeś.
 - **Jeśli wysłałeś swoim uczniom kod** do tematu, muszą oni otworzyć aplikację Flipgrid (jeżeli korzystają z telefonu) lub wejść na stronę <https://info.flipgrid.com> (jeśli korzystają z komputera). Aby dostać się do zadania, uczniowie (korzystający z aplikacji lub komputera) muszą wpisać kod dostępu, który im podałeś. Należy wpisać go w rubryce *Enter your Join Code* (zdjęcie 7). Więcej na temat udostępniania uczniom *Topiców* (tematów) znajdziesz w „Kroku 5” instrukcji dla nauczyciela.



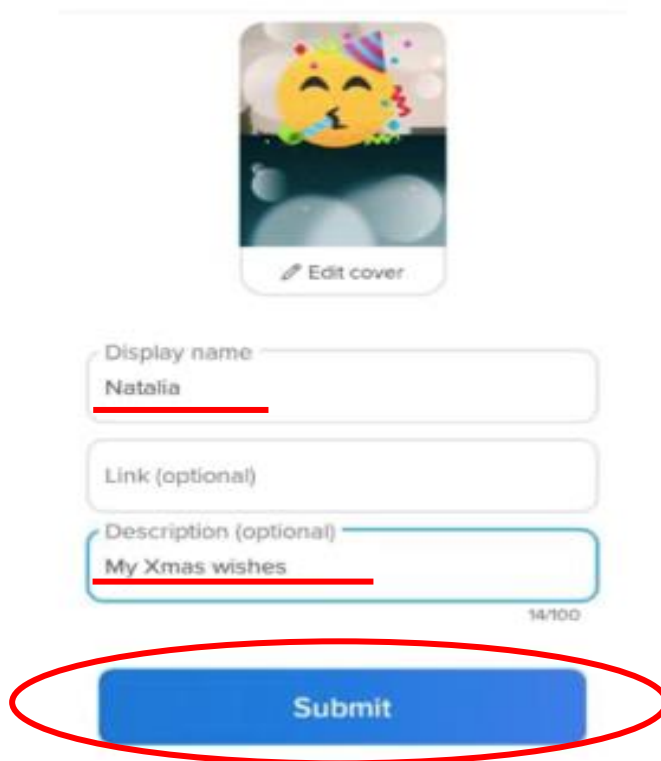
Zdjęcie 20. Okno logowania do Flipgrida z perspektywy ucznia.

- ✓ Po wykonaniu tych czynności uczniowie zostaną automatycznie przeniesieni do aktywności, którą mają wykonać. Teraz mogą zapoznać się ze

stworzonym przez Ciebie zadaniem – odtworzyć nagrany przez Ciebie film lub przeczytać napisaną instrukcję.

Krok 2. Nagrywanie odpowiedzi przez uczniów

- ✓ Aby nagrać swój film, uczniowie muszą kliknąć ikonę czerwonej kamerki.
 - Przed rozpoczęciem nagrywania mają możliwość wyboru efektów specjalnych, które pojawiają się w ich filmach, np. emotikonu, który może się pojawić w miejscu ich twarzy.
 - Po kliknięciu w *Options* (opcje) mogą załadować plik z dysku, dodać notatki, a także wybrać możliwość nagrania jedynie ścieżki audio (opcja *Mic only* – tylko mikrofon, która pozwala im nagrać jedynie swój głos, bez obrazu).
 - Uczniowie mogą również obejrzeć swój film i edytować go przed wysłaniem.
- ✓ Po zakończeniu nagrania i edycji swojego filmu uczniowie zobaczą ekran taki, jak ten na zdjęciu 23. Aby wysłać film, muszą wpisać swoje imię w miejscu *Display name* (przedstaw się) oraz nacisnąć niebieski przycisk *Submit* (wyślij). Mogą też dodać pisemny komentarz do swojego nagrania (pozycja *Description* – opis).



Zdjęcie 21. Okno wysyłania filmu.

- ✓ Uczniowie mogą dodawać swoje filmy nie tylko w odpowiedzi na zapytanie (temat) stworzony przez nauczyciela, lecz także jako komentarze do nagrań zamieszczonych przez innych. W ten sposób wchodzą ze sobą w interakcje.

ESCAPE ROOM – GRUPOWE WYJŚCIE

Myślisz o zaangażowaniu uczniów do wspólnej i integrującej pracy online? Szukasz aplikacji, która pomoże Ci w angażujący sposób powtarzać z uczniami materiał z lekcji? Wypróbuj Escape Room, czyli pokój zagadek. To interaktywna zabawa, w której uczestnicy znajdują się w zamkniętym, wirtualnym pomieszczeniu. Aby się z niego wydostać, muszą rozwiązać serię zagadek logicznych lub zadań opartych na wiedzy przedmiotowej. W tym celu wspólnie poszukują wskazówek i wykonują zadania. Wszystkie aktywności są ze sobą powiązane nicią fabularną, a ich wykonanie w odpowiednim czasie pozwala odnaleźć klucz do wyjścia.

Escape Room najczęściej kojarzy się z aktywnością stacjonarną, my jednak proponujemy wersję online, która jest prostsza i szybsza w przygotowaniu. Internetowy Escape Room motywuje uczniów do myślenia poza utartymi schematami i pobudza ich do nauki. **Świetnie sprawdzi się w integrowaniu klasy i dbaniu o relacje pomiędzy uczniami.** Escape Roomy można tworzyć z wykorzystaniem różnych platform (np. *Genially*), w naszym poradniku proponujemy jednak najprostszą dla nauczyciela i dla uczniów opcję tworzenia ich w Google Forms.

Jakie są zalety Escape Roomu

- ✓ **Escape Room to przydatne narzędzie w nauczaniu przedmiotowym.** Podobnie jak Flipgrid, Escape Room z powodzeniem można wykorzystywać w ramach każdego przedmiotu szkolnego. Może on posłużyć do utrwalania i rozwijania konkretnej wiedzy oraz umiejętności. Świetnie sprawdza się jako powtórka (np. przed sprawdzianem) cyklu lekcji o konkretnym temacie (np. krzyżówka o układzie pokarmowym) czy lekturach (np. mitologiczny pokój zagadek o mitach greckich). Dodatkowo rozwiązywanie zagadek uczy logicznego myślenia.
- ✓ **Escape Room pozwala uczyć się poprzez grę i zabawę.** Narzędzie pozwoli Ci przenieść zadania z podręcznika do pokoju zagadek i nadać im bardziej atrakcyjną formę. Dzięki grywalizacji uczniowie wciągają się w naukę i sprawniej przyswajają materiał. Wystarczy mieć odpowiedni pomysł na grę i zagadki, które zmotywują ich do przechodzenia przez kolejne treści. Co ważne – Escape Room sprawia, że uczniowie łatwo mogą zanurzyć się w świecie, którego lekcja dotyczy, ponieważ stają się częścią przedstawianej fabuły. Przykładowo Escape Room dotyczący omawianej lektury nie tylko sprawdza jej znajomość, lecz także może pozwolić uczniom znaleźć się w świecie książki, wczuć się w sytuację jej bohaterów.
- ✓ **Escape Room jest przede wszystkim bardzo dobrym narzędziem do integracji i nawiązywania współpracy między uczniami.** Daje swobodę wyboru formy pracy – indywidualnej lub zespołowej. **Szczególnie praca w grupie jest dużą wartością tego narzędzia.** Możesz tworzyć zagadki, które będą zakładały aktywną rolę każdego członka zespołu i wymuszały współpracę wszystkich na każdym etapie Escape Roomu. Zadania mogą też wymuszać lepsze poznanie się uczniów poprzez rozmowy (np. konieczność

wpisania faktów dotyczących członków grupy) lub wspólne działania. Taka formuła pomaga zwłaszcza osobom cichym, którym trudniej odnaleźć się w dużej grupie i które nikną na tle najbardziej przebojowych kolegów i koleżanek. Tutaj mogą mieć swoje pięć minut – wykazać się wiedzą z tematu, który znany jest tylko im, poczuć, że ich rola w osiągnięciu wspólnego sukcesu jest ważna.

✓ ***Narzędzie doskonale sprawdzi się w edukacji stacjonarnej do realizacji celów dydaktycznych i integracyjnych.***

- Możesz przeprowadzić lekcję przedmiotową w formie Escape Roomu, który rozgrywa się fizycznie w klasie, na terenie szkoły lub innego dowolnego miejsca. Jako mistrz gry komunikujesz się z uczniami poprzez Google Forms, w którym rozpisane są fabuła i zadania do wykonania. Natomiast tradycyjne elementy gry zawierające wskazówki lub odpowiedzi mogą być rozmieszczone w danej przestrzeni. Uczniowie muszą je znaleźć, żeby móc rozwiązać zagadkę i przejść do kolejnej. Odpowiedzi wpisują na komputerze, laptopie lub smartfonie. Część zadań może wymagać aktywności fizycznej, a część pogłównkowania lub znalezienia informacji w internecie. Takie hybrydowe rozwiązanie może uatrakcyjnić lekcję, ożywi uczniów w klasie, a Tobie przysporzy mniej pracy, niż zajęłoby wymyślanie od A do Z ciekawego stacjonarnego Escape Roomu.
- Możesz również przeprowadzić lekcję z wykorzystaniem Escape Roomu przy użyciu jednego urządzenia – wtedy stawiasz na integrację i współpracę całej klasy, która ma przed sobą wspólny cel i razem dąży do rozwiązania zagadek. Możesz także podzielić uczniów na zespoły rywalizujące ze sobą o jak najszybsze wyjście z pokoju. W takim przypadku na jeden zespół powinno przypadać jedno urządzenie (komputer, tablet lub smartfon).

WARTO WIEDZIEĆ!

- Escape Room przynajmniej na początku jest pracochłonnym narzędziem, wymagającym trochę więcej czasu na przygotowanie atrakcyjnych zajęć niż Nearpod i Flipgrid. Dlatego gdy będziesz zaczynać pracę nad Escape Roomem, zarezerwuj sobie czas na swobodne wymyślenie fabuły, dodanie treści przedmiotowych i zagadek.
- Uczniowie często przechodzą przez Escape Room szybciej, niż spodziewa się tego nauczyciel. Aby zminimalizować takie ryzyko, warto tworzyć zadania zróżnicowane pod względem trudności i czasu ich wykonania.
- Warto też przetestować gotowy pokój zagadek z „testowym uczestnikiem”, np. kimś znajomym. Całość nie powinna trwać dłużej niż 30 minut, żeby zachować kwadrans na omówienie i podsumowanie lekcji z uczniami (przy 45-minutowej lekcji).

Jak rozpocząć pracę nad Escape Roomem

Krok 1: Określenie celu

Na początku musisz określić cele, jakie będzie miał Twój Escape Room.

Escape Room, w zależności od potrzeb Twoich oraz uczniów, może służyć integracji społeczności klasowej, być związany z celebracją ważnego dla szkoły wydarzenia (np. dnia patrona), nawiązywać do ciekawego wydarzenia kulturalnego czy społecznego (np. Światowego Dnia Różnorodności Kulturowej) lub skupiać się wokół celów dydaktycznych związanych z konkretnym przedmiotem szkolnym, np. sprawdzać znajomość omawianej lektury.

Określenie celu jest bardzo ważnym etapem, który pomoże Ci później w stworzeniu fabuły i zagadek.

Krok 2: Stworzenie listy zagadnień i treści tematycznych

Po określeniu celów tworzonej przez Ciebie gry dydaktycznej zastanów się, jakie tematy chcesz w niej poruszyć. W tym kroku musisz sobie zadać pytanie: jakie treści powinny się znaleźć w moim Escape Roomie? Przykładowo, jeżeli zdecydujesz, że Twój Escape Room będzie skupiony wokół danego zagadnienia przedmiotowego, np. wybranego okresu historycznego, określ, który okres chcesz omówić, które postaci historyczne wybierzesz jako bohaterów Twojej gry i które zagadnienia przedstawiś.

Krok 3: Tworzenie fabuły i scenariusza gry

To kluczowy element tworzenia wciągającego Escape Roomu. Stwórz zarys fabularny swojej gry. Wymyśl bohaterów i treść „przygody”, w której będą uczestniczyć uczniowie (odnalezienie skradzionego przedmiotu, zdobycie składników na miksturę lub lek, odnalezienie zaginionej osoby itd.). Skup się na dokładnym opracowaniu wstępu oraz zakończenia. Pamiętaj, że fabuła musi się opierać na trzech podstawowych zasadach, powinna być spójna, intrygująca oraz angażująca.

Przy planowaniu tego kroku możesz poszukać inspiracji na facebookowej grupie „Escaperoom w edukacji”, na której nauczyciele dzielą się ze sobą swoimi zagadkami i scenariuszami Escape Roomów:

<https://www.facebook.com/groups/797701987331000>.

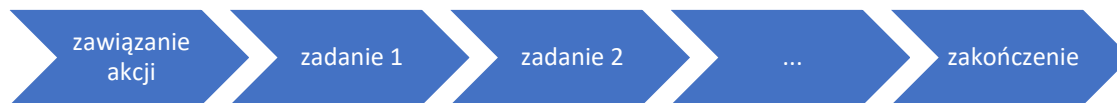
Krok 4: Przygotowanie poszczególnych aktywności i zagadek

Zaplanuj liczbę zagadek oraz aktywności i określ formę każdej z nich. Przy tworzeniu zadań proponujemy skorzystać z narzędziownika – zestawu aplikacji i narzędzi online pomocnych w tworzeniu łamigłówek, który wymieniamy na końcu rozdziału.

Krok 5: Opracowywanie aktywności i ich wzajemnych powiązań

Zastanów się, w jaki sposób wymyślane przez Ciebie zagadki mają się ze sobą łączyć, żeby stworzyć spójną fabułę gry. Masz do wyboru dwie opcje. Możesz

stworzyć Escape Room o powiązaniu łańcuchowym, polegającym na tym, że rozwiązanie jednego zadania prowadzi do drugiego (rysunek 1).



Rysunek 1. Schemat Escape Roomu – powiązania łańcuchowe.

Możesz również stworzyć grę składającą się z oddzielnych zadań, które można wykonywać w różnej kolejności. W tym wypadku dopiero zebranie i porównanie ze sobą wszystkich wyników poszczególnych zagadek daje efekt końcowy (schemat takiej gry przedstawia rysunek 2).



Rysunek 2. Schemat Escape Roomu – brak powiązań między zadaniami.

Pamiętaj o różnorodności zagadek oraz o zróżnicowanym poziomie ich trudności. Ważne jest zachowanie odpowiednich proporcji w przygotowywaniu zadań, tak aby Escape Room nie stał się monotony. Proponujemy następujący podział: 30% zadań (układanki, labirynty), 40% łamigłówek, 30% gier towarzyskich.

Krok 6: Rozplanowanie zagadek, treści i czasu

- ✓ Zdecyduj o kolejności zagadek. Pamiętaj, by przeplatać zagadki o różnym stopniu trudności. Żeby nie zniechęcić uczniów do przechodzenia przez Escape Room, dobrą praktyką jest umieszczenie łatwiejszej zagadki na początku gry.
- ✓ Określ czas trwania zagadek. Pamiętaj, że Escape Room oprócz walorów rozrywkowych pełni funkcje edukacyjne, dlatego nie planuj gry na całą godzinę lekcyjną.

Rekomendujemy tworzenie gry nie dłuższej niż 30 minut (przy 45-minutowej lekcji). Dzięki temu będziesz mógł omówić ją z uczniami – to da Ci możliwość poznania ich opinii i wrażeń. Pomoże Ci to sprawdzić, w czym uczniowie potrzebują dodatkowego wsparcia i nad którymi umiejętnościami powinniście jeszcze pracować (np. czytanie ze zrozumieniem, logiczne myślenie), oraz stworzy okazję do rozmowy o współpracy w zespole.

Krok 7: Stworzenie wskazówek, podpowiedzi i narzędzi nawigacji

Twoja rola w trakcie gry będzie równie aktywna co Twoich uczniów. Twoim zadaniem będzie sprawdzanie, jak idzie im rozwiązywanie zadań, i pomaganie im w przewycięzaniu trudności, które napotkają w trakcie gry. Na początku gry powinienes zasygnalizować, że uczniowie mogą się z Tobą kontaktować, gdyby mieli problem z rozwiązaniem zagadek.

Możesz naprowadzać uczniów na poprawne odpowiedzi, kiedy będą mieć kłopot z przejściem dalej, ale unikaj dawania im gotowego rozwiązania. Przy tworzeniu zagadek zastanów się nad możliwymi trudnościami, i na bieżąco zapisuj sobie propozycje pytań naprowadzających.

Weź też pod uwagę, że uczniowie często rozwiązują zagadki i kończą całą grę szybciej, niż to zaplanowałeś.

Krok 8: Stworzenie Escape Roomu w Google Forms

Kiedy masz już cały scenariusz, przenieś swój Escape Room do Google Forms. Szczegółowy poradnik, jak to zrobić, znajdziesz na kolejnych stronach.

Krok 9: Przetestowanie Escape Roomu

Po stworzeniu całej gry poproś o zagranie w nią kilka osób. Przetestowanie gry pozwoli dostrzec ewentualne błędy (np. w quizach lub rebusach) oraz sprawdzić, czy stworzony przez Ciebie Escape Room nie jest zbyt trudny lub zbyt łatwy.

Krok 10: Udostępnienie uczniom Escape Roomu

- ✓ Udostępnij uczniom link do swojego Ecsape Roomu mailowo albo poprzez Zooma bądź Teamsy.
- ✓ Zdecyduj, czy uczniowie mają rozwiązywać zagadki samodzielnie, czy w grupach. Polecamy Escape Room do pracy zespołowej – to bardzo dobra forma integracji!
- ✓ Przypomnij uczniom, aby po wykonaniu ostatniego zadania kliknęli w przycisk *Submit* lub *Zakończ*, aby zakończyć i zapisać swoją grę.

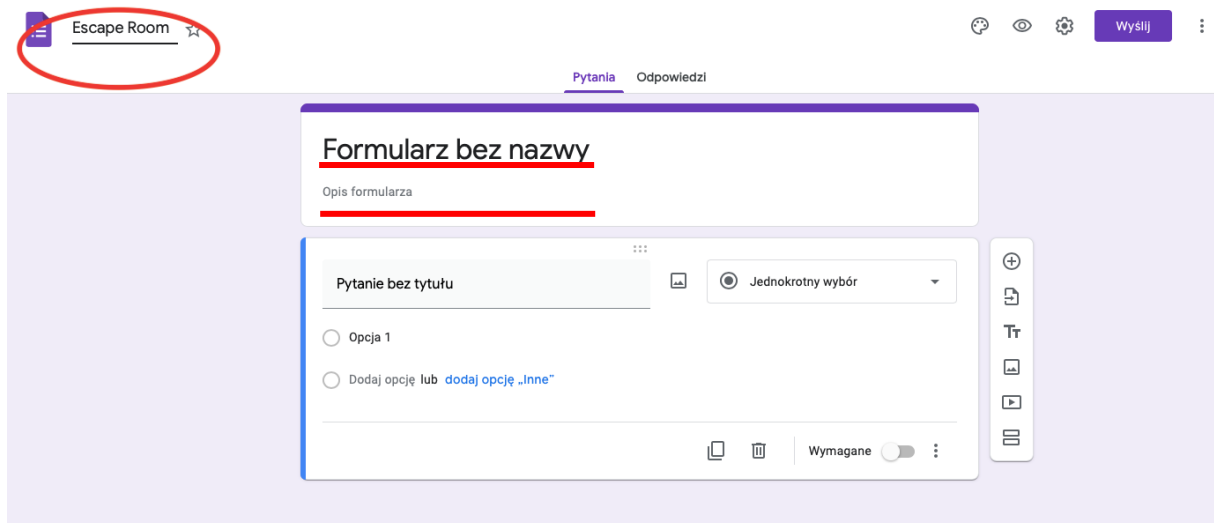
Jak stworzyć Escape Room i korzystać z niego w Google Forms

Poniżej przedstawiamy krótką instrukcję, jak krok po kroku stworzyć Escape Room i korzystać z niego w Google Forms.

Krok 1. Tworzenie formularza w Google Forms

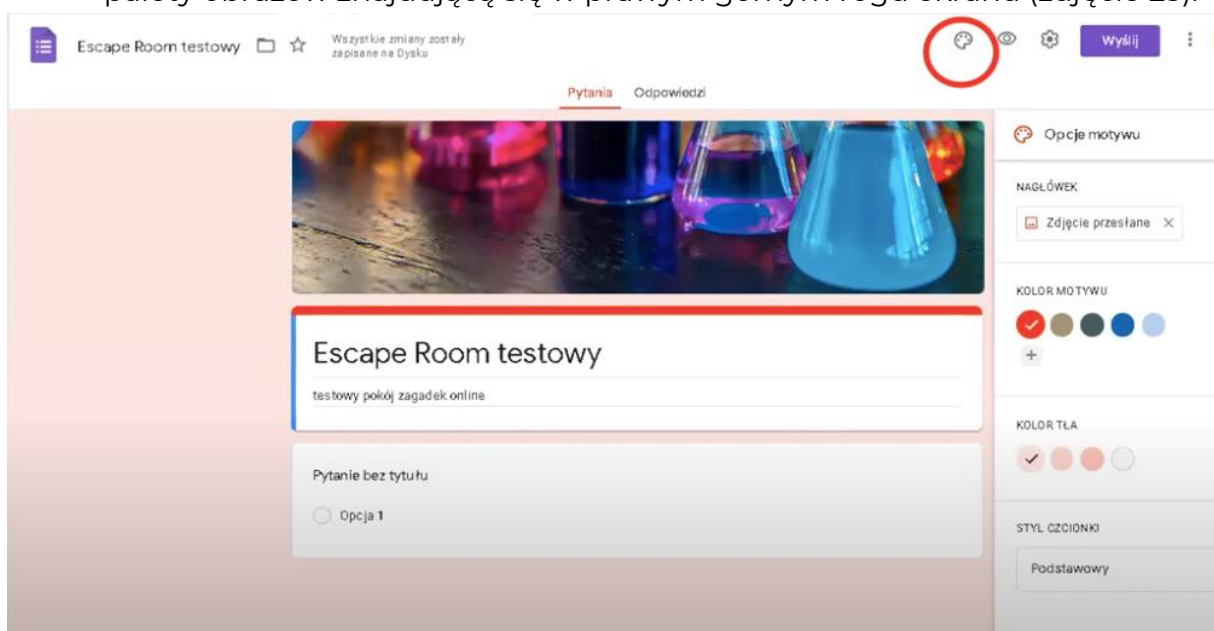
- ✓ Zaloguj się na swojego maila na Gmailu.
- ✓ Kliknij 9 kropeczek w prawym górnym rogu i wejdź na swój dysk Google Drive.
- ✓ Gdy jesteś na dysku, kliknij ikonę po lewej stronie *Nowy +* i wybierz *Formularz Google*. Jeżeli nie widzisz opcji formularza od razu po kliknięciu, wybierz opcję *więcej*.
- ✓ Teraz powinienes widzieć formularz, w którym możesz rozpocząć tworzenie swojego Escape Roomu.

- ✓ Nadaj nazwę formularzowi w lewym górnym rogu, np. *Escape Room*. W ten sposób automatycznie zapiszesz plik na swoim dysku (zdjęcie 22).



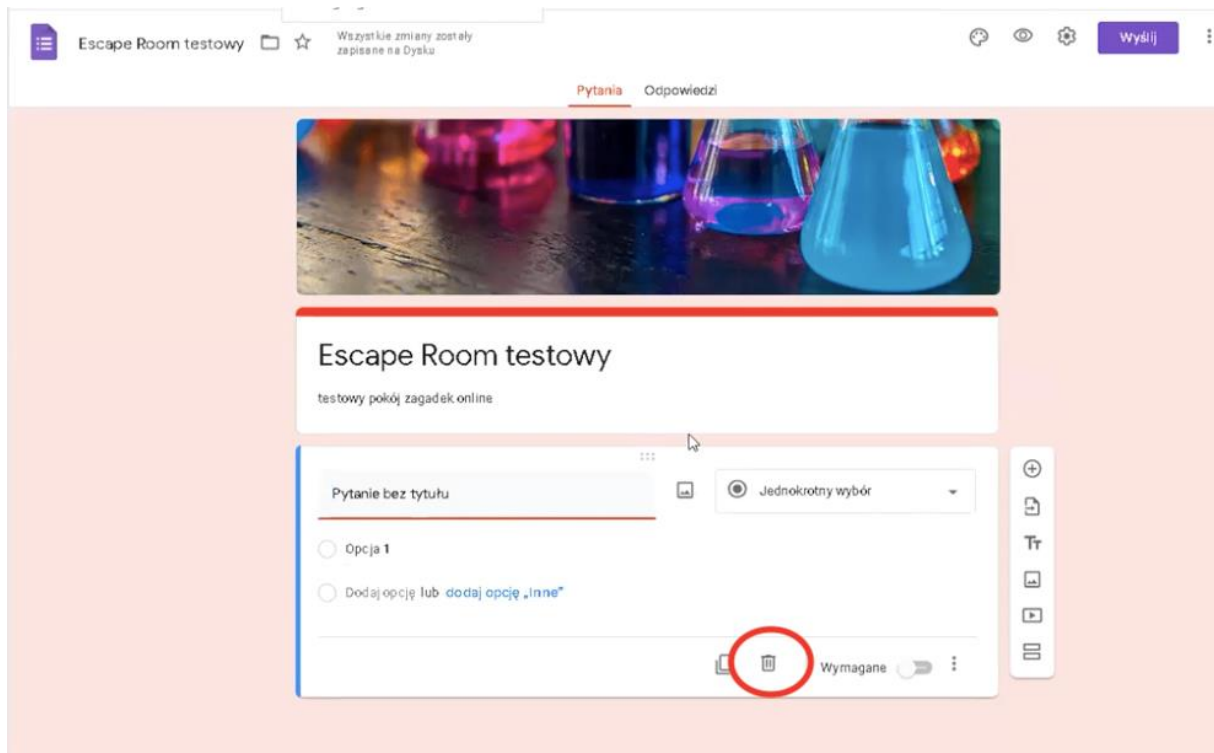
Zdjęcie 22. Tworzenie nowego formularza.

- ✓ Teraz wpisz tytuł swojej gry w miejscu *Formularz bez nazwy* i napisz wstęp do gry lub zaproszenie do niej w miejscu *Opis formularza* (zdjęcie 22).
- ✓ Możesz edytować wygląd swojego formularza – zmienić jego kolor i dodać powiązane z tematem Escape Roomu zdjęcie w tle. W tym celu kliknij ikonę palety obrazów znajdującą się w prawym górnym rogu ekranu (zdjęcie 23).



Zdjęcie 23. Okno edycji wyglądu formularza.

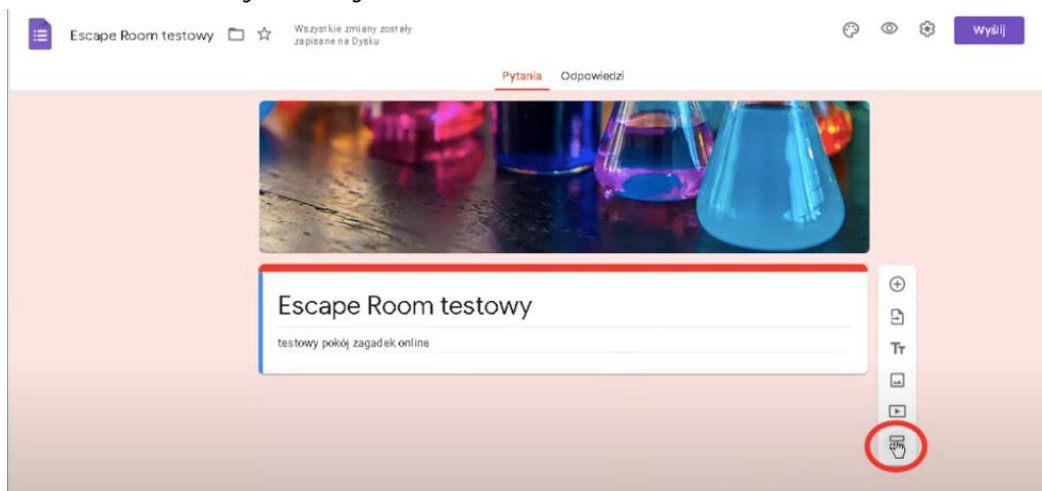
- ✓ Po stworzeniu formularza na Twojej tablicy wyświetli się od razu gotowe *Pytanie bez tytułu* – usuń je, nie będzie teraz potrzebne. W tym celu kliknij na pytanie, a następnie naciśnij ikonę kosza na śmieci, która znajduje się w prawym dolnym rogu (zdjęcie 24).



Zdjęcie 24. Usuwanie zbędnych pytań.

Krok 2. Tworzenie sekcji

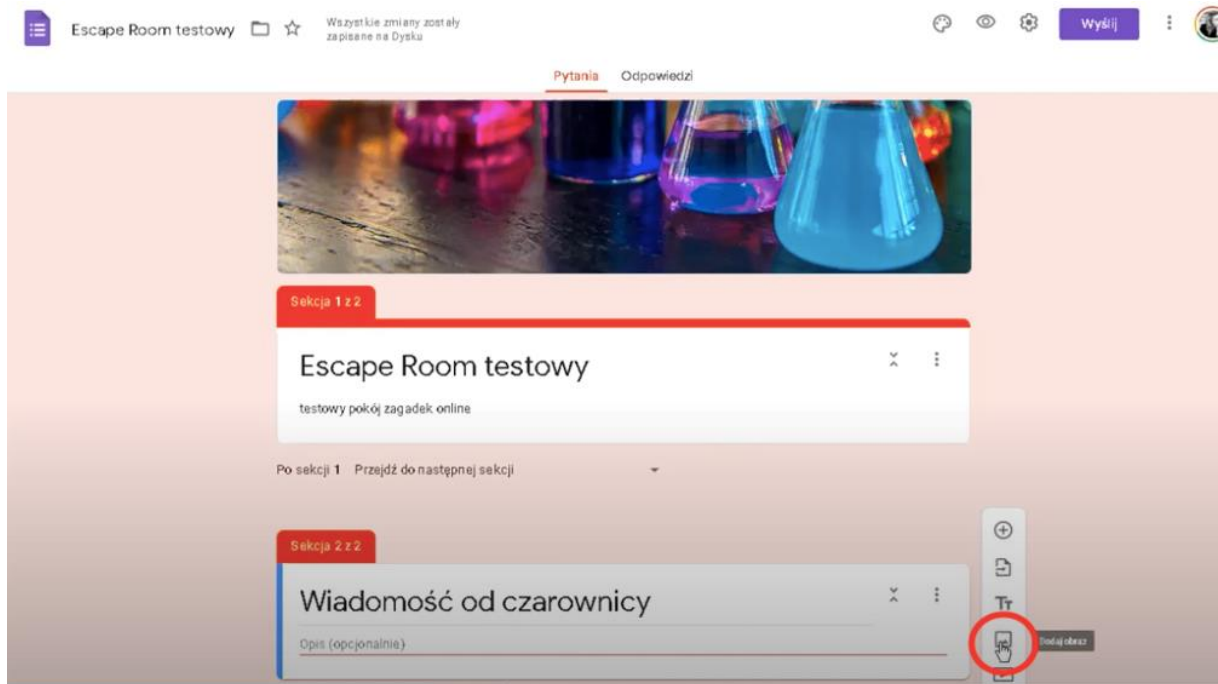
- ✓ Zapamiętaj najważniejszą zasadę tworzenia Escape Roomu w Google Forms – KAŻDĄ ZAGADKĘ TWORZYSZ W NOWEJ SEKCJI!
- ✓ Aby stworzyć nową sekcję, kliknij ikonę dwóch pasków znajdującą się z prawej strony na pasku narzędzi (zdjęcie 25). Po kliknięciu jej pojawi się nowe okno *Sekcja bez tytułu*.



Zdjęcie 25. Dodawanie nowej sekcji.

- ✓ Nadaj sekcji tytuł, np. *Wiadomość od czarownicy* (zdjęcie 26). Dodaj również instrukcję w polu tekstowym poniżej tytułu. W tym miejscu możesz wpisać link do filmu, rebusu, gry na innej platformie czy nagrania głosowego, jeżeli wymaga tego wymyślone przez Ciebie zadanie.

- ✓ Pierwsza sekcja, którą stworzysz, powinna zawierać zawiązanie fabuły – informację, jaka jest sytuacja w świecie gry i jakie zadanie lub przygoda czeka uczniów.
- ✓ Możesz dodawać obrazki do poszczególnych sekcji. Aby dodać obrazek, wystarczy na pasku narzędzi wybrać opcję *dodaj obraz* (czerwone kółeczko na zdjęciu 26) – możesz wtedy ściągnąć dowolną grafikę ze swojego komputera lub wyszukać obrazek przez Google Grafika.

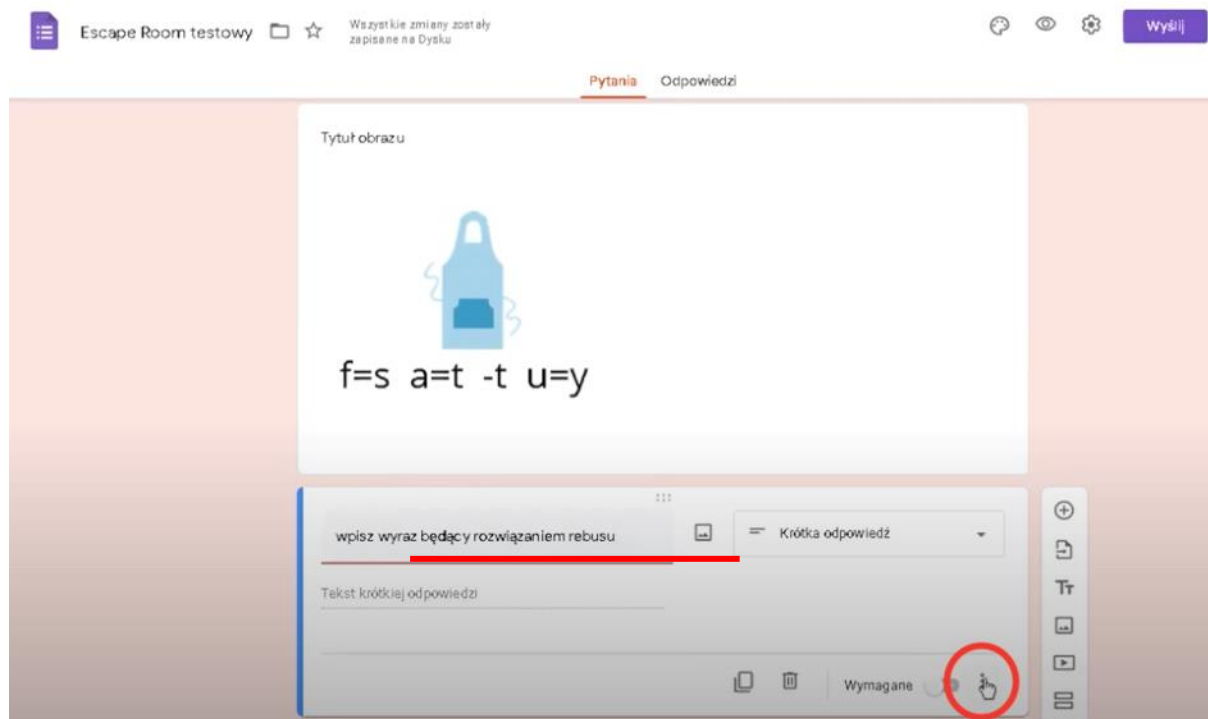


Zdjęcie 26. Dodawanie obrazu.

Krok 3. Tworzenie zagadek

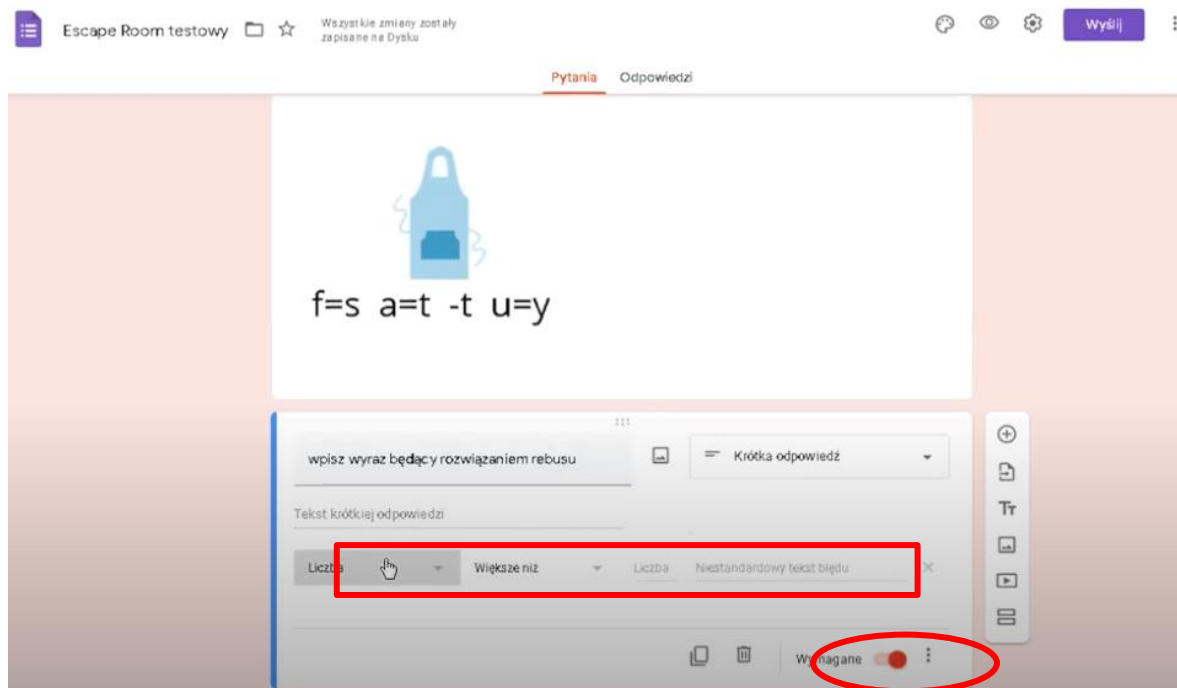
- ✓ Pamiętaj – jedna zagadka to jedna sekcja!
- ✓ Aby stworzyć zagadkę, skorzystaj z platform, które pozwolą Ci na wygenerowanie ciekawych zadań, rebusów, quizów itp. W tym celu polecamy zajrzeć do narzędziownika, który znajduje się na końcu rozdziału. Większość polecanych przez nas aplikacji pozwala na ściągnięcie zagadki na swój komputer w formacie JPG, czyli w formacie zdjęcia – zrób to. Dzięki temu możesz dodawać zagadki do swojego Escape Roomu na takich samych zasadach jak jakiegokolwiek inne zdjęcia (dodawanie obrazów zostało opisane w „Kroku 2”).
- ✓ Możesz też w opisie zadania wpisać link, który przeniesie uczniów na inną platformę, na której będą musieli rozwiązać przygotowane dla nich zadanie. Przypomnij im, że po rozwiązaniu zadania w innym oknie muszą wrócić do formularza Google i tam wpisać swoją odpowiedź!
- ✓ Po dodaniu zagadki w postaci zdjęcia lub linku stwórz przestrzeń, w której uczniowie będą mogli wpisać swoje odpowiedzi:
 - kliknij plusik na pasku narzędzi, czyli opcję *dodaj pytanie*;
 - zamień typ pytania z *jednokrotny wybór* na *krótka odpowiedź*;

- w miejscu *pytanie* opisz, w jaki sposób uczniowie mają wpisać rozwiązanie rebusu, np. *wpisz małymi literami wyraz będący rozwiązaniem rebusu* (zdjęcie 27);
- teraz musisz sprawić, żeby tylko dobra odpowiedź pozwalała przejść uczniom dalej. Kliknij ikonę trzech kropek (czerwone kółko na zdjęciu 27) i wybierz opcję *weryfikacja odpowiedzi*;



Zdjęcie 27. Okno wstawiania pytania.

- zobaczysz cztery okna (czerwony prostokąt na zdjęciu 31):
 - *liczba*,
 - *większe niż*,
 - pole tekstowe *liczba*,
 - pole tekstowe *niestandardowy tekst błędu*;



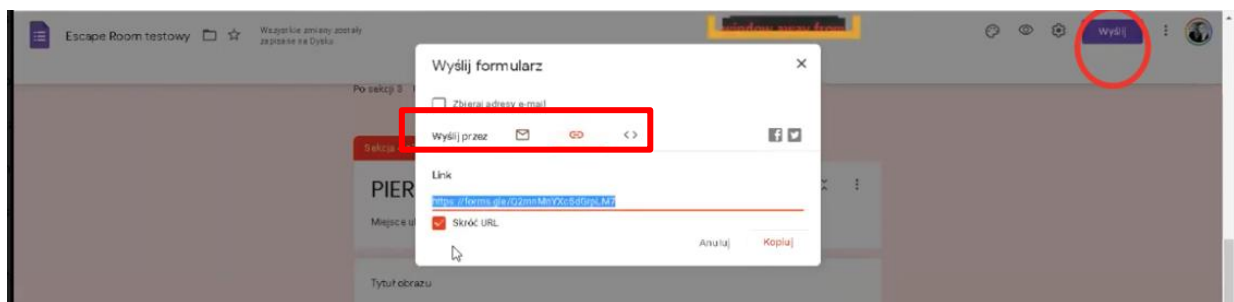
Zdjęcie 28. Okno weryfikacja odpowiedzi.

- jeżeli Twoi uczniowie mają udzielić odpowiedzi w formie liczbowej (np. kiedy zagadka jest równaniem), to:
 - w pierwszym oknie pozostaw opcję *liczba*,
 - w drugim oknie wybierz opcję *równa*,
 - w trzecim oknie (pole tekstowe) wpisz poprawny wynik liczbowy rebusu,
 - w czwartym oknie (pole tekstowe) wpisz samodzielnie formułę **ODPOWIEDŹ MUSI PASOWAĆ DO WZORCA**. To bardzo ważne, żeby wpisać dokładnie tak brzmiącą formułę – tej opcji nie da się wybrać, trzeba ją zapamiętać i zawsze wpisywać ręcznie!
- jeżeli Twoi uczniowie mają udzielić odpowiedzi tekstowej, to:
 - w pierwszym oknie wybierz opcję *tekst*,
 - w drugim oknie wybierz opcję *zawiera*,
 - w trzecim oknie (pole tekstowe) wpisz słowo lub słowa, które są odpowiedzią na zadaną przez Ciebie zagadkę, np. *czarna skrzynia*,
 - w ostatnim polu *niestandardowy tekst błędu* wpisz samodzielnie formułę **ODPOWIEDŹ MUSI PASOWAĆ DO WZORCA**.
- ✓ Na dole każdej sekcji zaznacz opcję *wymagane* (przycisk w prawym dolnym rogu sekcji – zdjęcie 28). Sprawi to, że uczniowie będą mogli przejść do kolejnej zagadki dopiero po wykonaniu wszystkich zadań wymaganych w danej sekcji.

- ✓ Pamiętaj o zakończeniu swojego Escape Roomu – poświęć na zakończenie całą ostatnią sekcję. Warto zamknąć w niej linię fabularną gry i pogratulować rozwiązania zagadek.

Krok 4. Udostępnienie formularza uczniom

- ✓ Ostatnim krokiem, jaki musisz wykonać, jest udostępnienie formularza z przygotowaną grą uczniom. W tym celu kliknij fioletowy przycisk *wyślij*, który znajduje się w prawym górnym rogu (czerwone kółeczko na zdjęciu 29).
- ✓ Zobaczysz okno zatytułowane *Wyślij formularz*. W miejscu *wyślij przez* (czerwony prostokąt na zdjęciu 29) wybierz środkową ikonę. W oknie pojawi się link do udostępniania formularza – skopiuj go i roześlij do uczniów przez wybrany komunikator lub mailowo.



Zdjęcie 29. Okno udostępniania formularza.

Narzędziownik – czyli gdzie szukać narzędzi do tworzenia zagadek i gier

1. **Aplikacja Festisite** – aplikacja umożliwiająca tworzenie labiryntów słów i rebusów: <https://www.festisite.com>.
2. **Learning Apps** – darmowa, prosta w obsłudze platforma do tworzenia narzędzi i gier edukacyjnych: <https://learningapps.org>. W Learning Apps możesz tworzyć następujące narzędzia: quizy jedno- i wielokrotnego wyboru, „milionerów”, wykreślanki słowne, puzzle, tabele, mapy, obrazki, memory w różnych wersjach, osie czasu, krzyżówki, tekst z lukami, uzupełnienie tabeli.
3. **Jigsaw Planet** – strona internetowa w języku polskim ułatwiająca tworzenie multimedialnych puzzli: <https://www.jigsawplanet.com>.
4. **Generator szyfrów** – strona, dzięki której możesz zdobyć różnego typu szyfry słowne i obrazkowe:
<http://luthorien.altervista.org/Tools/alphabets.htm?fbclid=IwAR20ggXbbruxCI-xjzCaZ9caZ3tU8uJ4BAGvJBHZG0r4GG4bNDkJhyQxjfo>.
5. **Generator do tworzenia łamigłówek** – oferuje zestawy gotowych łamigłówek – wykreślanki słowne, sudoku, sekretne mapy itp.:
<https://worksheetworks.com/puzzles.html>.
6. **Generator do tworzenia recept** – strona, która pomoże wygenerować podpowiedź do zagadki w postaci recepty. Aplikacja pozwala na samodzielne tworzenie treści: <http://www.prescriptionmaker.com>.

7. **Generator do tworzenia biletów** – w aplikacji możesz stworzyć bilety lotnicze, kinowe, teatralne, do komunikacji miejskiej, które mogą „znajdować” uczniowie jako wskazówki lub źródła odpowiedzi w toku fabuły. Aplikacja pozwala na samodzielne stworzenie treści biletu: <https://tickets.kadsoftwareusa.com>.
8. **Generator listów z żądaniem okupu** – aplikacja pozwala stworzyć kartę, która wygląda jak filmowy list z żądaniem okupu. Narzędzie umożliwia samodzielnie wpisanie treści listu, a następnie generuje tekst, w którym każde słowo składa się z liter wyciętych z różnych typów gazet, litery mają różne kształty, fonty i tła: <http://www.ransomizer.com>.
9. **Voicespice** – aplikacja umożliwiająca nagranie głosowe instrukcji lub zagadki: <https://voicespice.com/default.aspx>.
10. **Generator rebusów** – aplikacja pomagająca w tworzeniu rebusów. Wystarczy, że wprowadzisz słowo, wyrażenie lub krótkie zdanie, a aplikacja stworzy do niego rebus: <https://www.rebusy.edu.pl>.
11. **Karta postaci** – strona <https://bighugelabs.com> umożliwia tworzenie kart postaci.
W aplikacji można dodać zdjęcie, tło, opis postaci, a efektem końcowym jest karta jak z gry planszowej przedstawiająca biogram interesującej nas osoby, np. postaci historycznej czy książkowej lub fikcyjnego bohatera fabuły Escape Roomu.

Pomysły na zastosowanie narzędzi cyfrowych w pracy wychowawczej

CyberMocn@Szkola

powered by
Fundacja Kronenberga
citi handlowy

Fundacja Kronenberga

citi handlowy


**fundacja
stocznia**

POMYSŁY NA ZASTOSOWANIE NARZĘDZI CYFROWYCH W PRACY WYCHOWAWCZEJ

Poznałeś już trzy polecane przez nas narzędzia, które możesz wykorzystywać w pracy z uczniami w nauczaniu zdalnym i stacjonarnym. Jak mają się one jednak do Twojej pracy w charakterze wychowawcy? W tym rozdziale chcemy zaproponować Ci pomysły na zastosowanie tych narzędzi w pracy wychowawczej w ramach godziny wychowawczej i lekcji przedmiotowych. Wszystkie proponowane rozwiązania stworzyli nauczyciele, których zaprosiliśmy do przetestowania Nearpoda, Flipgrida oraz Escape Roomów podczas ich pracy z uczniami. Niektóre z nich to gotowe pomysły na lekcje (lub aktywności pozalekcyjne), które możesz wykorzystać w niezmienionej formie (choć możesz je też dowolnie modyfikować) – te pomysły pokrótce opisaliśmy w tym rozdziale. Znajdziesz je również na końcu poradnika w formie gotowych scenariuszy i pomocy niezbędnych do ich wykorzystania (np. prezentacji w Nearpodzie). Inne to inspiracje, w jaki sposób rozmaite funkcje Nearpoda, Flipgrida i Escape Roomu mogą pomóc Ci w pracy wychowawczej.

Pomysły na rozwiązania prezentujemy w odpowiedzi na kluczowe wyzwania związane z dobrostanem uczniów, zidentyfikowane na podstawie pogłębionych rozmów z nauczycielami z różnych miejsc w Polsce, pracującymi z dziećmi i młodzieżą w różnym wieku. Inspiracje – podobnie jak problemy – uporządkowaliśmy w trzy wspomniane wcześniej obszary tematyczne: monitorowanie i poprawa kondycji psychicznej uczniów, motywowanie do aktywności fizycznej oraz zadbanie o integrację i relacje w zespołach klasowych.

ROZWIĄZANIA SŁUŻĄCE MONITOROWANIU I POPRAWIE KONDYCJI PSYCHICZNEJ UCZNIÓW

Diagnoza problemu

Izolacja w okresie pandemii dramatycznie wpłynęła na stan zdrowia psychicznego uczniów. Potwierdzają to badania realizowane wśród nauczycieli (np. raport *Rozmawiaj z Klasą* przygotowany przez Fundację Szkoła z Klasą) i uczniów (np. raport *Jak wspierać uczniów po roku epidemii* przygotowany przez Instytut Profilaktyki Zintegrowanej na zlecenie Ministerstwa Edukacji i Nauki). Według badań liczba uczniów odczuwających przygnębienie z powodu pandemii była wysoka od samego początku izolacji, ale także wyraźnie rosła w kolejnych miesiącach lockdownu. Pod koniec ubiegłego roku szkolnego połowa uczniów deklarowała, że czuje się psychicznie gorzej niż przed pandemią². Nauczyciele szkół podstawowych wskazywali, że najczęstszy problem uczniów stanowią zaburzenia koncentracji i zachowania agresywne, natomiast nauczyciele szkół średnich

² *Profilaktyka na czas epidemii. Potrzeby, priorytety i rekomendacje dotyczące działań w zakresie profilaktyki używania substancji psychoaktywnych oraz innych problemów dzieci i młodzieży w czasie epidemii COVID-19*, Instytut Profilaktyki Zintegrowanej, Warszawa 2020.

dostrzegali u swoich uczniów objawy depresji i stanów lękowych³. Z kolei nasze własne badania pozwoliły wydłużyć tę listę o niską motywację uczniów do nauki i innych aktywności oraz obniżone poczucie własnej wartości. Zapewne i Twoje doświadczenia oraz intuicja mówią Ci, że bardzo wielu uczniów wyszło z lockdownów w bardzo złym stanie psychicznym.

To, że temat kondycji psychicznej uczniów ostatnio staje się szczególnie głośny, nie oznacza jednak, że przed pandemią wszyscy uczniowie mieli się dobrze. Już wcześniej dla wielu z nich szkoła była miejscem, w którym nie czuli się pewnie i które wywoływało stres. Jeszcze w 2018 roku aż 30% uczniów stresowało się w szkole często lub zawsze. Jednocześnie co czwarty młody Polak czuł się osamotniony, a co piąty nie był zadowolony ze swojego życia⁴. Wprawdzie według danych NFZ w 2018 roku depresję rozpoznano u zaledwie 2% polskich nastolatków (to i tak dwukrotnie więcej niż pięć lat wcześniej)⁵, dane te są jednak z pewnością zaniżone – dotyczą bowiem wyłącznie zdiagnozowanych przypadków.

Zgodnie z rekomendacjami ekspertów⁶ priorytetem postpandemicznej szkoły powinny być działania profilaktyczne, wychowawcze i pomocowe na rzecz wsparcia psychicznego dzieci i młodzieży nawet kosztem dydaktyki i realizacji podstawy programowej. Wsparcie psychiczne powinno być skierowane do całej populacji dzieci i młodzieży, a nie tylko do uczniów znajdujących się w szczególnie złej kondycji psychicznej⁷. To wychowawcy są pierwszymi osobami, które stykają się z trudnościami psychicznymi swoich uczniów i powinny na nie reagować. Jednocześnie jednak niecałe 60% z nich sądzi, że potrafi zaobserwować problemy ucznia lub uczennicy, a 24% nie wie bądź wątpi, czy uczeń zgłosi się do nich w trudnej sytuacji życiowej⁸.

Zastosowanie opisywanych przez nas narzędzi nie pomoże rozwiązać tych wszystkich problemów. Cześć z nich, jak stany lękowe czy depresyjne, to poważniejsze sprawy, wymagające fachowego wsparcia terapeutycznego. Dzięki pomysłom opisanym w tym poradniku Twoja szkoła może jednak stać się miejscem, w którym uczniowie lepiej się czują i mogą w bezpieczniejszych niż dotąd warunkach rozmawiać o ważnych dla siebie tematach, dzielić się z Tobą swoimi problemami. Doświadczenie nauczycieli uczestniczących w testowaniu pokazują, że opisane narzędzia naprawdę pozwoliły im dotrzeć do swoich uczniów i zachęcić do szczerzej rozmowy.

³ *Rozmawiaj z Klasą. Zdrowie psychiczne uczniów i uczennic oczami nauczycieli i nauczycielek. Raport z badania*, Fundacja Szkoła z Klasą, Warszawa 2020.

⁴ *Młodzież 2018*, CBOS, Warszawa 2019.

⁵ *NFZ o zdrowiu. Depresja*, NFZ, Warszawa 2020.

⁶ Por. m.in. raport *Jak wspierać uczniów po roku epidemii*, dz. cyt.

⁷ *Profilaktyka na czas epidemii. Potrzeby, priorytety i rekomendacje dotyczące działań w zakresie profilaktyki używania substancji psychoaktywnych oraz innych problemów dzieci i młodzieży w czasie epidemii COVID-19*, dz. cyt.

⁸ *Rozmawiaj z Klasą. Zdrowie psychiczne uczniów i uczennic oczami nauczycieli i nauczycielek. Raport z badania*, dz. cyt.

Jak z pomocą opisywanych narzędzi stworzyć przyjazną przestrzeń do rozmowy z uczniami na trudne tematy

Nasze narzędzia pozwalają stworzyć przestrzeń, która umożliwi rozmowę w bezpiecznych dla uczniów warunkach. Dotyczy to też tematów trudnych, takich jak emocje, nastroje czy problemy osobiste. Dzięki Nearpodowi uczniowie podczas lekcji mogą się wypowiadać na forum, zachowując anonimowość przed kolegami i koleżankami z klasy. Flipgrid pozwala im zabierać głos za pośrednictwem filmu, który można nagrać w przyjaznej dla siebie przestrzeni, odpowiednio przygotować się do nagrania i w razie potrzeby wielokrotnie je powtarzać.

Nearpod

Funkcje Nearpoda doskonale nadają się, by poprowadzić lekcję wychowawczą, podczas której będziecie rozmawiać o trudnych tematach, takich jak: emocje, lęki, niepokoje, relacje w klasie i rodzinie, a także wiele innych (zależy to tylko od potrzeb uczniów i Twojej wyobraźni). Jak to zrobić?

- ✓ Nearpod pozwala uczniom odpowiadać na pytania zadane przez nauczyciela przy zachowaniu anonimowości przed resztą klasy. Możesz zapytać ucznia o dowolną rzecz (np. o nastrój), a jego odpowiedź trafi bezpośrednio do Ciebie. Wykorzystaj funkcje **open-ended question**, by zadać uczniom pytanie otwarte, lub **poll** i **quiz**, by poprosić o wybór jednego z podanych wariantów.
- ✓ Otwierające dla uczniów może być zadanie pytania nie wprost, ale za pośrednictwem metafory. Do tego możesz wykorzystać funkcję **draw it** – uczniowie, zamiast pisać, mogą odpowiedzieć w formie rysunkowej (np. „narysuj lub zaznacz na rysunku, jak się dziś czujesz”). Jak pokazuje doświadczenie nauczycieli testujących nasze narzędzia, taka forma anonimowych i metaforycznych odpowiedzi rzeczywiście zachęca uczniów do szczerości.
- ✓ Jeżeli chcesz przedyskutować na forum odpowiedź któregoś z uczniów, wykorzystaj funkcję **share it**. Wystarczy, że udostępnisz wszystkim zanonimizowaną odpowiedź (pisemną lub rysunkową), o której chciałbyś porozmawiać na forum klasy.

Jak taka lekcja mogłaby wyglądać? Wyobraź sobie, że zaobserwowałaś w klasie nastrój przygnębienia czy lęku i chcesz porozmawiać o tym z uczniami. Przygotuj w Nearpodzie dłuższą prezentację (jeżeli chcesz poprowadzić całą lekcję na dany temat) lub krótszą (jeśli chcesz poświęcić tematowi jedynie fragment lekcji). Możesz wykorzystać do tego całe bogactwo opisanych już wcześniej funkcji Nearpoda, teraz jednak chcemy omówić konkretne aktywności, jak *draw it* lub *open-ended question*. Wykorzystaj je w swojej prezentacji. Zadaj uczniom pytanie na temat, o którym chcesz z nimi porozmawiać, np. „zaznacz na rysunku (przedstawiającym emotikony wyrażające różne emocje), jak się dziś czujesz”, „narysuj, czym się dziś martwisz” albo po prostu „napisz, jak się dziś czujesz”. Podczas lekcji na wirtualnej tablicy lub na projektorze wyświetl swoją lekcję w Nearpodzie i zaproś uczniów do udziału (mogą korzystać z telefonu bądź tabletu). W odpowiedzi na przygotowane przez Ciebie pytania uczniowie mogą napisać albo

narysować odpowiedź – tylko Ty na bieżąco widzisz ich odpowiedzi. Jeżeli któraś z nich wydała Ci się interesująca, możesz porozmawiać o niej na forum klasy, nie zdradzając personaliów autora. Wykorzystaj funkcję *share it* i pokaż wszystkim uczniom wybraną odpowiedź. Teraz możecie spokojnie o niej porozmawiać. Co uczniowie sądzą na ten temat? Czy ktoś czuje się podobnie? Co radziliby autorowi odpowiedzi? W ten sposób nie tylko omówicie istotny dla Ciebie (i dla ucznia!) temat, lecz także udzielicie autorowi rysunku wsparcia bez niepotrzebnej stygmatyzacji przed resztą klasy.

Flipgrid

Z kolei Flipgrid sprawdzi się doskonale, gdy będziesz chciał zadać uczniom pytanie (lub temat wypowiedzi), na które będą mogli odpowiedzieć w domu. Dzięki temu narzędziu możesz zebrać ustne wypowiedzi od wszystkich uczniów.

- ✓ Wypowiedź werbalna za pośrednictwem Flipgrida daje uczniom poczucie bezpieczeństwa. Choć nagranie nawet krótkiego filmu z pewnością wymaga większej śmiałości niż odpowiedź pisemna, taka formuła jest łatwiejsza niż wypowiedź na żywo, na forum całej klasy. Przede wszystkim uczeń może nagrać swoją wypowiedź w przyjaznych i bezpiecznych okolicznościach, z dala od przysłuchujących mu się kolegów. Może też przygotować się do nagrania – zawnazu przemyśleć, co chce powiedzieć, oraz nagrywać kolejne wersje, jeżeli nie będzie zadowolony z pierwszej. Dodatkowo Flipgrid pozwala nałożyć na przesłane wideo filtr, który np. zakrywa twarz. Uczeń może również udostępnić jedynie ścieżkę dźwiękową nagrania.
- ✓ Odpowiednio zadane pytanie może być dla uczniów otwierające. Za pośrednictwem Flipgrida możesz zapytać uczniów nawet o trudne dla nich tematy (np. ich samopoczucie), lepiej jednak nie zadawać takiego pytania wprost. Możesz poprosić uczniów, by opowiedzieli o swoim nastroju za pośrednictwem metafory, np. meteorologicznej: „nakręć krótki film z opisem prognozy pogody na najbliższe kilka dni, gdzie różne zjawiska atmosferyczne (z jednej strony świecące słońce, a z drugiej – burze z piorunami) odpowiadają Twojemu samopoczuciu”.
- ✓ Możesz wykorzystać Flipgrida także na lekcjach przedmiotowych. Uczniowie mogą odpowiedzieć na zadane przez Ciebie pytanie za pośrednictwem nagrań przez siebie filmu. Taka forma z jednej strony dopuszcza do głosu wszystkich uczniów (nie tylko najbardziej przebojowych!), a z drugiej – z pewnością jest bardziej przyjazna niż „odpytka” przy tablicy.
- ✓ Flipgrid pozwala też uczniom wchodzić w interakcje pomiędzy sobą. Uczniowie mogą odpowiadać na swoje filmy, dodając komentarze w formie kolejnych nagrań. Taka forma dyskusji pozwala wypowiedzieć się również tym uczniom, którzy na co dzień mają problem, by dożyć do głosu, lub nie chcą spontanicznie wypowiadać się na forum.
- ✓ To Ty decydujesz, które nagrania widoczne są wyłącznie dla Ciebie, a do których mogą mieć dostęp wszyscy uczniowie. Niektóre nagrania (zwłaszcza te bardziej osobiste) mogą zostać między Tobą i konkretnym uczniem, a inne możesz udostępnić pozostałym. Na początku Waszej klasowej przygody z Flipgridem

warto zacząć od nagrywania filmów dostępnych tylko dla Ciebie, żeby uczniowie mogli nabrać zaufania do narzędzia.

Jak w praktyce może wyglądać wykorzystanie Flipgrida do rozmowy na ważne tematy? Zacznijmy od czegoś prostego. Wyobraź sobie, że zaczynasz pracę z nową klasą. Niewiele o sobie wiesz i chcielibyście lepiej się poznać. Obawiasz się jednak, że część uczniów nie otworzy się przed dużą grupą nieznajomych. Przygotuj pracę domową we Flipgridzie. Stwórz nowy *topic* (temat) i nagraj polecenie (np. „Nagraj filmik, w którym opowiesz o swojej ulubionej książce lub ulubionym filmie”). Zdecyduj, czy odpowiedzi uczniów będą widoczne tylko dla Ciebie, czy także dla całej klasy. Na dobry początek nagraj swoją odpowiedź na postawione przez Ciebie pytanie i udostępnij ją uczniom (więcej o tym, jak zacząć pracę z Flipgridem, w poprzednim rozdziale). Zadaniem uczniów będzie nagranie swoich filmów, w których odpowiadają na Twoje pytanie. Dzięki temu poznacie się lepiej, również z uczniami mniej śmiałymi i chętnymi do wypowiedzi na forum.

Teraz coś trudniejszego. Wyobraź sobie, że chcesz porozmawiać z uczniami o tym, jak czują się po roku spędzonym w izolacji. Podobnie jak w poprzednim przykładzie, przygotuj nowy *topic*, nagraj polecenie i swoją odpowiedź. Pamiętaj, że trudne tematy bezpieczniej jest poruszać nie wprost. Poproś uczniów, żeby opowiedzieli o swoich odczuciach za pośrednictwem metafory, np. „znajdź jakiś przedmiot w Twoim pokoju, który kojarzy Ci się z Tobą w postpandemicznej rzeczywistości, i nagraj film, w którym opowiesz, dlaczego wybrałaś właśnie ten przedmiot”. Dzięki temu uczniowie w przyjaznych dla siebie okolicznościach i za pomocą bezpiecznej symboliki będą mogli się „wygadać”, a Ty dowiesz się, co u nich słychać.

Flipgrida można też wykorzystać do dyskusji między uczniami. Wyobraź sobie, że chcesz poznać ich opinie o filmie, który razem obejrzelście. Żeby zacząć taką rozmowę, przygotuj *topic* i nagraj polecenie oraz pierwszy głos w dyskusji. Poproś uczniów o wyrażenie opinii na temat filmu. Tym razem udostępnij przesłane przez nich wypowiedzi do wglądu całej klasie (nie rezygnuj jednak z funkcji moderatora, która pozwoli ci zobaczyć nadesłane głosy przed resztą klasy – więcej o tym, jak ją ustawić, znajdziesz na stronie 22). Zadaniem uczniów będzie nie tylko nagranie swojej opinii, lecz także odniesienie się w krótkim nagraniu do wypowiedzi zamieszczonych przez pozostałych. W odpowiedzi na opinię jednego ucznia pozostali mogą odpowiadać swoim nagraniem. **Na początek warto dodatkowo zachęcić uczniów do udziału w dyskusji, dopiero z czasem zabieranie głosu we flipgridowej dyskusji może stać się dla nich czymś naturalnym.** W ten sposób możesz przeprowadzić dyskusję, w której głos zabierze cała klasa – również te osoby, którym na co dzień trudniej się wypowiadać.

Jak z pomocą naszych narzędzi diagnozować stan emocjonalny uczniów

- ✓ Dzięki opisanym na poprzednich stronach metodom animowania rozmowy w przyjaznych warunkach z pomocą naszych narzędzi możesz lepiej kontrolować stan, w jakim znajdują się Twoi uczniowie.
- ✓ Wykorzystaj opisane wyżej funkcje Nearpoda i Flipgrida, żeby dowiedzieć się, jak czują się Twoi uczniowie.

Jak to zrobić? Nie musisz poświęcać całej lekcji na rozmowę o nastrojach i emocjach uczniów. **Dobłą praktyką jest jednak regularne wplatanie w zajęcia (także przedmiotowe!) elementów, które pozwalają się dowiedzieć, jak czują się Twoi uczniowie.** Doskonale nadaje się do tego Nearpod. Na początek lub koniec lekcji możesz poprosić uczniów o odpowiedź za pośrednictwem Nearpoda na jedno pytanie, np. jak się dziś czujesz? Uczniowie, podobnie jak w opisanych wyżej przykładach, mogą napisać lub narysować odpowiedź. Bardzo prostą formułą pytania jest prośba o zaznaczenie swojego nastroju na obrazku (np. przedstawiającym termometr bądź emotikony wyrażające konkretne emocje). Dzięki temu dowiesz się, jak czują się Twoi uczniowie. Jeżeli w odpowiedziach coś zwróci Twoją uwagę, możesz porozmawiać z uczniami dłużej na temat niepokojących symptomów (ponownie możesz wykorzystać funkcję **share it**), możesz też jednak przejść do dalszej części zaplanowanej lekcji.

Również Flipgrid i opisane powyżej pomysły na zastosowanie tego narzędzia pozwolą Ci na lepsze rozeznanie w kondycji psychicznej Twoich uczniów. Wystarczy zadać odpowiednie pytanie i zachęcić uczniów do udziału w zabawie. Doświadczenie nauczycieli testujących nasze narzędzia pokazują, że właściwie zadane pytanie pozwala dotrzeć do zaskakujących informacji na temat stanu emocjonalnego uczniów.

Jak z pomocą opisywanych narzędzi dostrzegać i doceniać starania wszystkich uczniów

Opisywane narzędzia doskonale nadają się do tego, by aktywizować wszystkich uczniów, a nie tylko tych, którzy zazwyczaj są aktywni. Dzięki temu możesz przyjrzeć się pracy każdego z osobna – pozwoli Ci to zauważyć starania i postępy uczniów, którzy do tej pory byli dla Ciebie mniej widoczni.

- ✓ Nearpod pozwala nauczycielowi zebrać naraz odpowiedzi od wszystkich uczniów (funkcje **draw it**, **open-ended question**, **poll** i **quiz**). Nie musisz już polegać na tych uczniach, którzy dobrowolnie lub pod presją zgodzą się odpowiedzieć przed całą klasą. Możesz zadać pytanie całej klasie i na ekranie swojego komputera na bieżąco widzieć odpowiedzi wszystkich. Dzięki temu wiesz, jak z danym zadaniem radzi sobie każdy uczestnik lekcji. Pozwoli Ci to dostrzec efekty pracy uczniów, którzy przeważnie pozostawali bierni i dotąd mogli rzadko otrzymywać pochwały. Wykorzystaj to, by jak najczęściej chwalić różnych uczniów. Doceniaj ich starania i na bieżąco udzielaj informacji zwrotnej zarówno całej klasie, jak i poszczególnym osobom.
- ✓ Flipgrid spełnia podobną funkcję w przypadku prac domowych. Tu również kierujesz zadanie do wszystkich uczniów i każdy może zabrać głos. Koniecznie pamiętaj, żeby dać pozytywną odpowiedź na każde nadesłane nagranie (np. w formie miłego, konstruktywnego komentarza pod nadesłanym przez ucznia filmem).

Jak z pomocą naszych narzędzi motywować uczniów do aktywności

Wszystkie opisane przez nas narzędzia pozwalają na stworzenie lekcji wychowawczej albo przedmiotowej) lub zadania domowego, które są atrakcyjne dla uczniów. Jak pokazuje doświadczenie nauczycieli testujących nasze narzędzia, lekcje przygotowane w Nearpodzie, zadania domowe w formie nagrań na Flipgridzie czy same Escape Roomy są z perspektywy dzieci i młodzieży atrakcyjne, a przez to motywujące do zaangażowanego uczestnictwa, co z kolei przekłada się na dobrostan psychiczny uczniów.

- ✓ Nearpod wyposażony jest w wiele zróżnicowanych funkcji, które pozwalają urozmaicić lekcje. Po pierwsze, dzięki nim lekcja nie będzie monotonna ze względu na bogactwo zmieniających się rodzajów aktywności. Po drugie, nearpodowa lekcja może być bardzo interaktywna, dzięki czemu wszyscy uczniowie będą mogli aktywnie w niej uczestniczyć, co dalej motywuje do skupienia uwagi i aktywnego udziału. Pamiętaj, żeby **w każdą lekcję wplatać zarówno elementy podawcze (np. materiały filmowe, prezentacje), jak i elementy interaktywne, w których rola uczniów jest bardziej twórcza.** W lekcji przygotowanej w Nearpodzie możesz uwzględnić zadania do pracy indywidualnej (wspomniane już wielokrotnie *draw it, open-ended question, poll* czy *quiz*, ale też *matching pairs, memory pairs, fill in the blanks* czy *climb*) i zespołowej (jak np. *collaborate board*). Bogactwo dostępnych funkcji opisujemy w rozdziale z instrukcją użytkowania narzędzia (strona 11).
- ✓ **Escape Room to niezwykle angażująca forma nauki poprzez zabawę.** Po pierwsze, w stworzonym przez siebie Escape Roomie, podobnie jak w Nearpodzie, możesz wymyślić wiele zróżnicowanych zagadek, dzięki czemu unikniesz monotonii. W rozdziale poświęconym temu narzędziu wymieniamy wiele pomocnych stron, które ułatwią Ci przygotowanie atrakcyjnych i różnorodnych zagadek. Po drugie, Escape Room jest wciągający dzięki swojej fabule. Uczniowie mogą wczuć się w przypisane im role (np. detektywów prowadzących śledztwo kryminalne) – w ten sposób cele dydaktyczne lub wychowawcze lekcji ukryte są niejako pod płaszczykiem zabawy.
- ✓ Jedną z wielu zalet **Flipgrida jest jego podobieństwo do mediów społecznościowych**, z których na co dzień korzystają Twoi uczniowie. Nauczyciele testujący nasze narzędzia zwracali uwagę, że taka formuła (choć wymaga oswojenia uczniów z nową metodą pracy!) **sama w sobie stanowi dla uczniów dużą atrakcję i pomaga zmotywować ich do działania.**
- ✓ Dodatkową zaletą wszystkich narzędzi jest możliwość **włączenia w lekcję elementów grywalizacji.** Taka forma dodatkowo mobilizuje uczniów do pracy. W Nearpodzie można to zrobić za pośrednictwem quizów lub funkcji *climb*. W przypadku Escape Roomu zespoły lub pojedynczy uczniowie biorący udział w zabawie mogą rywalizować o to, kto pierwszy rozwiąże wszystkie zagadki. Z kolei w rozdziale poświęconym pomysłom na wykorzystanie naszych narzędzi do integracji uczniów opisujemy pomysły na klasowe gry integracyjne, które można realizować za pośrednictwem Flipgrida.

ROZWIĄZANIA SŁUŻĄCE ZMOTYWOWANIU UCZNIÓW DO AKTYWNOŚCI FIZYCZNEJ

Diagnoza problemu

Jeszcze przed wybuchem epidemii koronawirusa dane dotyczące stylu życia polskich uczniów były niepokojące. Od lat systematycznie spadał poziom ich aktywności fizycznej, a jednocześnie dzieci i młodzież spędzały coraz więcej czasu przed ekranem monitora. Jeszcze w 2013 roku Najwyższa Izba Kontroli ostrzegła, że 15% dzieci w klasach IV–VI, 23% w gimnazjach i aż 30% w szkołach średnich w ogóle nie bierze udziału w lekcjach wychowania fizycznego⁹. Zgodnie z zaleceniami WHO młodzież w wieku szkolnym powinna spędzać co najmniej godzinę dziennie na „aktywności fizycznej o umiarkowanym stopniu intensywności”. Tymczasem w 2014 roku tylko 25% polskich dzieci podejmowało aktywność fizyczną z częstotliwością zalecaną przez Międzynarodową Organizację Zdrowia¹⁰, a w 2018 roku było ich już jedynie 17%. Okres pandemii pogłębił tylko te problemy. Aktywność fizyczna dzieci spadła w tym czasie średnio o jedną trzecią – wzrosła liczba dzieci, które nie ruszają się w ogóle, a spadła liczba tych, które uprawiają sport częściej i dłużej¹¹.

Co oczywiste, w dobie nauczania zdalnego wzrosła również ilość czasu, jaki dzieci spędzają przed komputerem, który stał się dla nich podstawowym narzędziem pracy. Nie łudźmy się jednak, że powrót dzieci do szkół całkowicie rozwiąże ten problem. Już wcześniej większość polskich dzieci spędzała przed komputerem co najmniej dwie, a co czwarte – trzy godziny i więcej. Jeszcze w 2018 roku ponad połowa rodziców i opiekunów uważała, że ich podopieczni zbyt wiele czasu poświęcają na buszowanie w sieci¹². Z pewnością zatem problem nie zniknie wraz z końcem pandemii.

Może się wydawać, że stosowanie narzędzi cyfrowych nie rozwiąże opisanych wyżej problemów, a nawet je pogłębi. Wcale nie musi tak być! Narzędzia mobilne i aplikacje nie znikną nagle z życia dzieci, można jednak używać ich do tego, by zachęcać uczniów do ruchu i wyjścia z domu. Chcieliśmy zaproponować Ci kilka pomysłów na to, jak wykorzystać Flipgrida oraz Escape Roomy do zachęcenia uczniów do aktywności fizycznej.

⁹ *Wychowanie fizyczne i sport w szkołach publicznych i niepublicznych*, Najwyższa Izba Kontroli, Warszawa 2013.

¹⁰ *Zdrowie i zachowania zdrowotne młodzieży szkolnej w Polsce na tle wybranych uwarunkowań socjodemograficznych. Wyniki badań HBSC 2014*, Instytut Matki i Dziecka, Warszawa 2015.

¹¹ *Aktywność fizyczna i żywienie dzieci w czasie pandemii*, badanie Kantar dla Polskiego Związku Lekkiej Atletyki i Nestlé.

¹² *Dzieci i młodzież w internecie – korzystanie i zagrożenia z perspektywy opiekunów*, CBOS, Warszawa 2018.

Jak za pomocą opisywanych narzędzi zachęcić dzieci do ruchu w domu i poza nim

Flipgrid i Escape Room mogą pomóc Ci w przygotowaniu dla uczniów zadań, które skłonią ich do aktywności fizycznej. Możesz zachęcić uczniów do ruchu za pośrednictwem gier i zabaw z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.

- ✓ Tematy nagrań zamieszczane we Flipgridzie nie muszą ograniczać się do ustnych wypowiedzi na różne zagdania przedmiotowe lub wychowawcze. To narzędzie doskonale nadaje się też do tego, by zachęcić uczniów do ruchu na świeżym powietrzu. To, jakie polecenie zadasz uczniom, zależy tylko od Twojej wyobraźni.
 - Możesz zaproponować uczniom przygotowanie choreografii do ich ulubionego utworu.
 - Możesz zachęcić ich do pokazania swojej ulubionej trasy spacerowej, biegowej lub rowerowej.
 - Możesz poprosić ich o nagranie filmu, w którym pokażą swoje ulubione miejsce w Waszej miejscowości.
 - Osobom, które lubią rywalizację sportową, możesz też zaproponować grę w „wyzwania”, w której uczniowie zadają sobie nawzajem kolejne zadania sportowe do wykonania, np. pierwszy uczeń wykonuje i nagrywa ćwiczenie-wyzwanie przygotowane przez Ciebie (powiedzmy „zrób 30 pompek”), a po jego wykonaniu sam może nominować do wymyślonego przez siebie zadania kolejnych uczniów z Twojej klasy.
- ✓ Atrakcyjną dla uczniów propozycją może być stworzenie gry, w której dzieci zdobywają punkty za pojawienie się i nagranie w konkretnym miejscu. Jedną z takich propozycji może być gra „Kolorowe kamienie” opisana w formie scenariusza na końcu poradnika. Każdy uczeń maluje kamień na swój ulubiony kolor lub w wybrany przez siebie wzór, ukrywa go gdzieś w przestrzeni publicznej i nagrywa dla reszty klasy film zawierający podpowiedź dotyczącą miejsca, w którym schował kamień. Zadaniem uczniów będzie znalezienie ukrytych przez kolegów kamieni i nagranie się w miejscu swojego znaleziska. Wygra ten, kto znajdzie najwięcej kamieni. Jak pokazuje doświadczenie nauczycieli testujących wybrane narzędzia, to forma spędzania czasu na świeżym powietrzu naprawdę atrakcyjna dla uczniów w różnym wieku.
- ✓ Escape Room można także wykorzystać do zachęcenia uczniów do wyjścia z domu. Nie wszystkie zagadki muszą wiązać się z wysiłkiem czysto intelektualnym. Możesz stworzyć **zadania dla uczniów, które wymagają od nich przede wszystkim wyjścia z domu i znalezienia jakiejś informacji w przestrzeni publicznej**, np. „napisz, co znajduje się naprzeciwko ratusza” lub „jaki napis widnieje na frontowej ścianie dworca kolejowego”. Jeżeli chcesz, sam możesz „ukryć” w wielu miejscach w Waszej miejscowości różne podpowiedzi dla uczniów. Pamiętaj jednak, że każdy Escape Room powinien mieć swoją fabułę, do której mają nawiązywać wszystkie zagadki. Za przykład może posłużyć Escape Room poświęcony Waszej miejscowości.

ROZWIĄZANIA SŁUŻĄCE INTEGRACJI UCZNIÓW I ODBUDOWIE GRUPY RÓWIEŚNICZEJ

Diagnoza problemu

Rola, jaką relacje z rówieśnikami i socjalizacja odgrywają w wychowaniu młodych ludzi, nie wymaga większego uzasadnienia. To dzięki kontaktom z kolegami i koleżankami z klasy uczniowie nabywają kompetencji komunikacyjnych, uczą się norm obowiązujących w relacjach z innymi, a także zrozumienia oraz szacunku dla granic stawianych przez rówieśników. Mówiąc krótko, to dzięki relacjom rówieśniczym dzieci i młodzież uczą się funkcjonowania w społeczeństwie.

Dane dotyczące relacji rówieśniczych w szkołach przed pandemią są niejednoznaczne. Z jednej strony zdecydowana większość uczniów deklarowała, że lubi swoich kolegów i koleżanki z klasy, przeważnie sami inicjują kontakt z rówieśnikami i raczej unikają sytuacji konfliktowych¹³. Z drugiej strony niepokojąca była skala przemocy rówieśniczej. Jeszcze w 2018 roku ok. 25% uczniów deklaroowało, że przynajmniej raz lub dwa razy w ciągu miesiąca padło ofiarą zastraszania przez rówieśników, a 23% w ciągu roku uczestniczyło w co najmniej jednej bójce¹⁴.

Nieco więcej światła na relacje rówieśnicze w szkołach rzucają dane z wywiadów z uczniami i uczennicami. Uczestnicy badania zrealizowanego w 2015 roku przez Instytut Badań Edukacyjnych opowiadali w wywiadach, jak ich zdaniem powinny wyglądać relacje w „zgranej” klasie, a jak wyglądają w klasach „niezgranych” lub „mniej zgranych”. W „zgranej” klasie nie występują większe podziały i konflikty, a słabsi i mniej popularni uczniowie mogą liczyć na pomoc ze strony swoich kolegów i koleżanek z klasy. Uczniowie powinni interesować się swoimi problemami i pomagać sobie nawzajem. „Zgrane klasy” spędzają też wspólnie czas wolny. Choć oczywiście nawet w takich klasach uczniowie mogą dzielić się na grupki, które łączą np. wspólne zainteresowania, to jednak nie powinny one być skonfliktowane ani całkiem od siebie odizolowane. Na drugim biegunie znajdują się klasy „niezgrane”, w których uczniowie są ze sobą skłóceni. Gdzieś pomiędzy tymi skrajnościami są z kolei klasy mające trudności z integracją. Nie ma w nich bardzo wyraźnych konfliktów, większość uczniów nie utrzymuje jednak silniejszych i wykraczających poza mury szkolne relacji ani nie identyfikuje się z grupą. Istotnym aspektem związanym z integracją zespołów klasowych jest stosunek grupy do osób różniących się od większości. Zdarzają się wprawdzie szkoły, w których odmiennosc postrzegana jest jako zaleta, częściej jednak zdarza się, że osoby nietypowe spotyka jakaś forma odrzucenia – niekoniecznie stają się ofiarami przemocy (choć i tak się dzieje), ale spotyka je społeczna izolacja. Z pewnością zadaniem wychowawcy jest

¹³ J. Pyżalski, *Ocena systemu funkcjonowania oddziaływań profilaktycznych w Polsce*, raport fundacji „Masz szansę” dla Ministerstwa Edukacji Narodowej, Warszawa 2016.

¹⁴ *Zdrowie uczniów w 2018 roku na tle nowego modelu badań HBSC*, Instytut Matki i Dziecka, Warszawa 2018.

dążenie do tego, by jego klasa stanowiła właśnie taką „zgraną” grupę, która nie wyklucza nikogo ze swojego grona¹⁵.

W sposób oczywisty pandemia negatywnie wpłynęła na relacje rówieśnicze w szkole. Zapewne dziś mało która klasa jest rzeczywiście „zgrana” – nawet te, w których uczniowie przed pandemią byli ze sobą dobrze zintegrowani, zmieniły się w klasy „mające problemy z integracją”. Przez ponad rok z krótkimi przerwami uczniowie nie spotykali się na żywo. Niektórzy wprawdzie utrzymywali ze sobą kontakty towarzyskie, były to jednak spotkania w małych grupkach, a nie w gronie całej klasy. Takie doświadczenie musiało wpłynąć na to, jak uczniowie radzą sobie w kontaktach społecznych – w dużej mierze oduczyli się funkcjonowania w większej społeczności, a zatem zasad dobrego współżycia społecznego, obcowania z innością i ze zróżnicowanymi potrzebami członków klasowej społeczności. To doświadczenie musiało być szczególnie bolesne dla tych, którzy już wcześniej pozostawali na marginesie klasowej wspólnoty – nie byli popularni, a ich kontakty towarzyskie ograniczały się do minimum. Z ich perspektywy pandemia mogła doprowadzić nie tylko do ograniczenia, lecz właściwie do całkowitej rezygnacji z relacji towarzyskich.

Doświadczenie pandemii było szczególnie trudne dla roczników, które we wrześniu 2020 roku rozpoczęły naukę w klasach pierwszych – nie dotyczy to tylko podstawówki, lecz także szkół ponadpodstawowych. Nawiązywanie relacji w zupełnie nowej grupie stanowi trudne wyzwanie dla uczniów nawet w „zwykłych czasach”¹⁶, a co dopiero w trakcie edukacji zdalnej. Po roku wspólnej nauki uczniowie często prawie się nie znają i nie czują przynależności do zespołu klasowego.

Zapewne znasz opisane problemy z własnego doświadczenia. Twoja rola w procesie ponownej integracji klasy jest w tej sytuacji niezwykle istotna. To w dużej mierze od Ciebie zależy, w jakim stopniu proces ten się powiedzie. W tej części poradnika opisaliśmy pomysły na to, jak za pomocą opisywanych przez nas narzędzi sprawić, żeby Twoi uczniowie lepiej się poznali, nauczyli się ze sobą rozmawiać, robić coś razem (całą klasą i w mniejszych grupach) i wspólnie się bawić.

Jak za pomocą opisywanych narzędzi ułatwić uczniom poznanie się nawzajem

Flipgrid to doskonałe narzędzie pozwalające uczniom opowiedzieć innym o sobie. Autoprezentacja przed całą klasą może być stresująca dla wielu osób – już samo występowanie przed klasowym audytorium bywa dla niektórych wyzwaniem, a opowiadanie o sobie może być jeszcze trudniejsze. Jednocześnie przedstawienie się innym stanowi pierwszy i bardzo ważny krok w nawiązywaniu relacji. Dlatego warto skorzystać z Flipgrida, który pozwala przełamywać bariery związane

¹⁵ *Szkoła oczami uczniów: relacje z nauczycielami i kolegami oraz przemoc szkolna. Raport z badania jakościowego*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2015.

¹⁶ *Raport z badań jakościowych – Interwencja Edukacyjna Bliżej*, SWPS Uniwersytet Humanistyczno-społeczny, Katowice 2013–2015.

z występami na forum. Wykorzystaj go, żeby ułatwić uczniom poznanie siebie nawzajem.

- ✓ Za pośrednictwem Flipgrida możesz zadawać uczniom dowolne pytania dotyczące ich samych, np. „opowiedz o swoich zainteresowaniach”, „opowiedz o książce, którą ostatnio przeczytałeś”, „nakręć film, jak bawisz się ze swoim zwierzęciem domowym”. Pamiętaj jednak, żeby wprowadzać Flipgrida stopniowo. Gdy skorzystacie z niego pierwszy raz, poproś uczniów o nagranie filmu, który będzie dostępny tylko dla Ciebie. Dopiero w kolejnym kroku daj uczniom zadanie polegające na przygotowaniu nagrania, które udostępnisz całej klasie. Z czasem, gdy ta formuła przyjmie się w Twojej klasie, możesz zaprosić uczniów do tego, by sami zadawali pytania sobie nawzajem – konkretnej osobie lub całej klasie.
- ✓ Zadawanie uczniom pytań i zbieranie od nich odpowiedzi po pewnym czasie może stać się nudne. Dlatego możesz zaproponować uczniom udział w zabawie – zamieszczone przez Ciebie i przez nich nagrania mogą przyjąć formę zagadki, którą rozwiązują pozostali uczniowie. Mamy dla Ciebie dwie inspiracje, jak mogą wyglądać takie zabawy: „Trzy fakty o mnie” i „Zgadnij, kto to”. Ich bardziej szczegółowy opis znajdziesz na końcu tego poradnika w formie gotowych scenariuszy.
 - „Trzy fakty o mnie” to zabawa, w której nauczyciel i uczniowie zamieszczają krótkie filmy na swój własny temat. Każdy film powinien zawierać trzy informacje na temat autora – dwie zmyślane i jedną prawdziwą. Zadaniem uczniów (i nauczyciela!) będzie zgadywanie (i napisanie w komentarzu pod filmem), która z trzech podanych informacji jest prawdą. Przy okazji zabawy uczniowie dowiadują się czegoś o sobie. W „Trzy fakty o mnie” możesz grać zarówno z klasą, w której uczniowie nie znają się w ogóle, jak i z tą znającą się lepiej – w tym drugim przypadku Twoi uczniowie będą musieli wysilić się bardziej, żeby ich zagadka nie okazała się zbyt prosta dla reszty klasy.
 - „Zgadnij, kto to” przewidziane jest dla klas znających się nieco lepiej. W tej zabawie nauczyciel przygotowuje nagrania, w których opowiada o swoich uczniach (jeden uczeń – jedno nagranie). Zadaniem nauczyciela jest opowiedzenie czegoś miłego o wybranym uczniu, ale bez zdradzania imienia bohatera. Zadaniem uczniów będzie zgadnięcie (i napisanie w komentarzu pod filmem), o kim mówi nauczyciel. Podpowiedź nie może być zatem zbyt prosta, żeby uczniowie mieli zagwozdkę. Z czasem można zaprosić uczniów do przygotowania swoich filmów o pozostałych uczniach (musisz jednak zachować ostrożność, żeby nagrania nie okazały się złośliwe – dlatego powinieneś zobaczyć filmy wysłane przez uczniów, zanim udostępnisz je całej klasie). Warto jednak poprzedzić to lekcją wprowadzającą, jak udzielać informacji zwrotnej. „Zgadnij, kto to” to nie tylko gra integracyjna. Jej wielką zaletą jest także to, że daje okazję, aby docenić i pochwalić różne osoby w klasie.

- ✓ W klasie, która ma już jakąś wspólną historię (a zatem raczej od klasy drugiej wzwyż), możesz też wykorzystać Escape Room, jako narzędzie pozwalające grupie poznać się jeszcze lepiej. Ciekawym pomysłem może być przygotowanie Escape Roomu poświęconego Twojej klasie, w którym cała fabuła i konkretne zagadki dotyczą poszczególnych uczniów oraz Waszych klasowych wspomnień. W takim Escape Roomie oprócz zagadek możesz uwzględnić dodatkowe elementy integrujące, np. wymyślcie dla Waszej klasy nazwę lub motto.

Jak opisywane narzędzia pomagają uczniom rozmawiać ze sobą

Pisaliśmy już o tym, jak opisywane przez nas narzędzia pomagają stworzyć przestrzeń, w której każdy członek wspólnoty klasowej może zabrać głos w bezpiecznych dla siebie okolicznościach. Wspominamy o tym również w tym miejscu, żebyś pamiętał, że stworzenie dobrych warunków do rozmowy pomaga też lepiej zintegrować klasę.

- ✓ Opisywaliśmy funkcje Nearpoda, które pozwalają uczniom opowiadać o sobie i różnych trudnych dla siebie sytuacjach przy zachowaniu anonimowości przed resztą klasy, więc nie będziemy znów szczegółowo ich tutaj omawiać (więcej na stronach 38–39). Pamiętaj, że możesz wykorzystać te funkcjonalności, by porozmawiać z uczniami o relacjach panujących w Waszej klasie. Pozwoli Ci to zadać pytania i podrzucić tematy do dyskusji, które byłyby wrażliwe, gdyby dyskusja odbywała się na forum. Jak uczniowie postrzegają swoją rolę w grupie? Jak się w niej czują? Co chcieliby zmienić w Waszej klasie? Szczera dyskusja na te tematy w tradycyjnej formie jest właściwie niemożliwa. Dzięki Nearpodowi możesz zadać uczniom te pytania i podyskutować o ich odpowiedziach bez ujawniania konkretnych osób, które opowiedziały o swoich odczuciach.
- ✓ Pisaliśmy też już o funkcjach Flipgrida, które pozwalają uczniom wchodzić w interakcje i dyskusje ze sobą, oraz uzasadnialiśmy, dlaczego taka forma rozmowy będzie dla wielu z nich bezpieczniejsza niż wymiana opinii na forum. Pamiętaj jednak, że nie jest to wyłącznie trening umiejętności oratorskich czy konstruowania argumentacji. W takiej dyskusji uczniowie mogą poznać swoje opinie na różne tematy, a zatem i lepiej poznać siebie nawzajem – co więcej, będą mogli poznać opinię tych uczniów, którzy w innych okolicznościach niechętnie wypowiadają się na forum. To też sprzyja integracji.

Jak za pomocą opisywanych narzędzi zachęcić uczniów do wspólnych działań (w mniejszych grupach)

Escape Room bardzo dobrze sprawdzi się w pracy grupowej, niezależnie od przedmiotu, na którym go zastosujesz, czy tematu, który poruszysz. Zespołowe rozwiązywanie kolejnych, zróżnicowanych zagadek połączonych ze sobą nicią fabularną zachęca uczniów do zaangażowania i do współpracy w zespole. Wykorzystaj to, by integrować ze sobą tych uczniów i uczennice, którzy na co dzień mają ze sobą nieco mniej kontaktu.

- ✓ Choć Escape Room możesz wykorzystać do pracy zespołowej i indywidualnej, zdecydowanie zachęcamy do korzystania z niego przede wszystkim do nawiązywania współpracy między uczniami. Wspólna praca nad wydostaniem

się z pokoju zagadek będzie dla uczniów bardziej emocjonująca niż głównie nad typowymi zadaniami szkolnymi. A wspólnie przeżywane pozytywne emocje są bardzo dobrym spoiwem klasowej wspólnoty.

- ✓ Przy podziale klasy na zespoły staraj się rozdzielić osoby, które dobrze się znają. Warto przemieszać ze sobą przedstawicieli różnych klasowych grup – pozwoli to lepiej poznać się uczniom, którzy na co dzień mają ze sobą mniej kontaktu.
- ✓ Warto zaprojektować Escape Room w ten sposób, żeby każdy członek zespołu musiał mieć swój wkład w wykonanie zadania. Tworząc zagadki, myśl o tym, by rzeczywiście skłaniały uczniów do współpracy. Escape Room przewidziany do pracy zespołowej będzie nieco inny od tego przewidzianego do pracy indywidualnej. Zaplanuj zagadki tak, by współpraca pomagała uczniom w szybszym odkryciu rozwiązania (np. dodaj zadania wymagające rozwiązania kilku problemów lub łamigłówek jednocześnie).

Jak za pomocą opisywanych narzędzi zachęcić uczniów do wspólnych działań (w całej klasie)

Nic tak nie buduje wspólnoty jak podejmowane wspólnie wyzwania, np. stworzenie czegoś razem i dla kogoś. I w tym przypadku możesz z powodzeniem wykorzystać omawiane narzędzia do integracji klasowej.

- ✓ Korzystając z Flipgrida, wcale nie musisz ograniczać się do zebrania indywidualnych nagrań od wszystkich uczniów. Dzięki funkcji *Mixtape* możesz złożyć wszystkie nagrania uczniów w jedną całość i w ten sposób stworzyć Wasz klasowy film. Oczywiście w tym wypadku polecenie, które zadasz uczniom, będzie nieco inne niż w przypadku opisanych wcześniej pomysłów. Jeżeli chcesz, żeby film był interesujący i rzeczywiście spójny, a nie stał się jedynie eklektyczną składanką niepowiązanych ze sobą wypowiedzi, musisz wymyślić spoiwo łączące kolejne nagrania i zadbać o zachowanie odpowiedniej kolejności. Jednym z takich pomysłów jest zabawa „Crypasta – nasza klasowa opowieść”, której opis znajdziesz na końcu poradnika. W tym pomysle cała Wasza klasa układa jedną wspólną historię złożoną z kolejnych wypowiedzi wszystkich uczniów. Pierwszy film nagrywa nauczyciel (w tym celu należy stworzyć nowy *topic*). Nauczyciel rozpoczyna opowiadanie historii. Może urwać swoją opowieść w dowolnym momencie. Kolejna osoba (nominowana przez nauczyciela lub wylosowana) nagrywa następny film, będący kontynuacją historii rozpoczynającą się od miejsca, w którym skończył nauczyciel. Po nagraniu swojego filmu nagrywający nominuje kolejną osobę, która w określonym czasie (np. 24 godziny) powinna dograć swoją część. Gdy cała klasa nagra już swoje filmy, nauczyciel może złożyć je w całość za pośrednictwem funkcji *Mixtape*. W ten sposób możecie przygotować zabawne nagranie, które będzie efektem wspólnej pracy całej klasy.
- ✓ Nie tylko rozwiązywanie zagadek i przechodzenie przez Escape Room stanowią doskonałą i integrującą zabawę. Dużo satysfakcji i przyjemności może sprawić także samo tworzenie takiego pokoju zagadek. Jeśli pracujesz z nieco starszymi dziećmi lub młodzieżą, warto zaprosić Twoich uczniów, żeby sami przygotowali Escape Room dla rówieśników. Oczywiście najpierw powinienesz poinstruować

ich, jak coś takiego stworzyć – pamiętaj jednak, że Twoi uczniowie szybko chłoną nowe technologie i nie potrzebują szczegółowych instrukcji. Powinieneś za to poświęcić lekcję na wspólne wymyślanie fabuły łączącej kolejne zagadki. Gdy stworzycie już zarys pokoju zagadek, możecie podzielić się pracą. Do udziału w gotowym Escape Roomie możecie zaprosić uczniów innych klas w Waszej szkole.

Jak opisywane narzędzia pozwalają uczniom wspólnie się bawić

Wiele opisanych w tym rozdziale propozycji aktywności dla Twojej klasy przyjmuje formę gier i zabaw – quizów, zagadek, rebusów do rozwiązania czy wyzwań rzuconych uczniom za pośrednictwem Flipgrida. Taka forma pracy z uczniami może bardzo integrować klasę. Dotyczy to przede wszystkim zabaw we Flipgridzie, takich jak opisane wyżej „Zgadnij, kto to”, „Trzy fakty o mnie”, „Kolorowe kamienie” czy „Copypasta – nasza klasowa opowieść”. Gorąco zachęcamy do wymyślenia kolejnych, własnych propozycji gier i zapraszania do nich Waszych uczniów. Taka rozgrywka może stać się stałym elementem Waszej klasowej współpracy – rutyną, która pozwala Wam spędzać ze sobą czas nawet wtedy, kiedy jesteście daleko od siebie. To z pewnością pomoże też budować dobre relacje w Twojej klasie.

Problemy w nauczaniu zdalnym - wnioski z badania

CyberMocn@Szkola

powered by
Fundacja Kronenberga
citi handlowy

Fundacja Kronenberga

citi handlowy


**fundacja
stocznia**

PROBLEMY W NAUCZANIU ZDALNYM – WNIOSKI Z BADANIA

W tej części poradnika omawiamy najważniejsze wnioski z naszego badania na temat problemów uczniów i nauczycieli w dobie nauczania zdalnego. W ramach badania zrealizowaliśmy sześć zogniskowanych wywiadów grupowych z nauczycielami z różnych poziomów (wszystkich klas szkoły podstawowej i szkół ponadpodstawowych) oraz typów szkół (ogólnokształcących, branżowych i technicznych). Zebrany dzięki badaniu materiał pomógł nam w rozpoznaniu najważniejszych wyzwań, z którymi mierzą się nauczyciele i uczniowie. To właśnie wnioski z naszego badania były dla nas drogowskazem w dalszej pracy nad *Poradnikiem wychow@wcy*.

Chociaż podczas przeprowadzonych rozmów nauczyciele dostrzegali korzyści płynące z nauki zdalnej (np. „odkrycie” możliwości przesyłania uczniom ciekawych materiałów przez internet i specjalne platformy), niezaprzeczalny był jej negatywny wpływ na dobrostan psychiczny i fizyczny uczniów, a także ich relacje rówieśnicze.

Uczniowie w czasie nauczania zdalnego prowadzili niezdrowy tryb życia

W przypadku wielu uczniów okres nauki zdalnej oznaczał spędzanie większości czasu w zamkniętej przestrzeni i znaczne **ograniczenie aktywności fizycznej**. W dużej mierze uczniowie siedzieli lub leżeli cały dzień przed monitorem – komputer stanowił dla nich narzędzie pracy w czasie lekcji i po nich (do odrabiania zadań domowych), a wieczorami – przedmiot rozrywki i komunikacji.

One siedzą zamknięte w domach. Przez długi czas nie mogły nawet do 16 chyba wychodzić same, więc takie siedzenie i cały czas ta sama rutyna. Wstaje rano, nawet z łóżka nie wychodzę, odbębniam lekcje, zjem obiad. Siedzę w domu, pogram na komputerze, bo nie mam nic innego w zamian. I myślę, że to stąd się biorą tego typu problemy i takie właśnie nastawienie dzieci¹⁷.

Warto zwrócić uwagę, że brak konieczności wczesnego wstawania (uczniowie nierzadko budzili się na chwilę przed rozpoczęciem lekcji) i możliwość rozpoczynania zajęć w piżamie wpłynęły na **rozregulowanie trybu dnia i nocy**. Uczniowie do późnych godzin nocnych spędzali czas przed ekranem komputera lub telefonu. W efekcie spali krócej niż zwykle, a następnego dnia byli niewyspani, co przekładało się na mniejsze skupienie na lekcjach. Dodatkowo nie mogli efektywnie odpoczywać z powodu braku fizycznego zmęczenia organizmu i pogłębiającego się stresu.

Nauczanie zdalne było szczególnie dużym wyzwaniem dla nauczycieli wychowania fizycznego. Często ze względów bezpieczeństwa wuefiści nie mogli przeprowadzać zdalnie lekcji z elementami faktycznych ćwiczeń. Z kolei jeśli podejmowali próby

¹⁷ Ten i dalsze cytaty pochodzą z grup fokusowych prowadzonych w marcu 2021 roku z uczestnikami projektu Fundacji City Handlowy im. Leopolda Kronenberga „CyberMocn@ Szkoła”. W wywiadach grupowych wzięło udział 40 nauczycielek i nauczycieli z różnych regionów Polski, z różnym stażem i nauczających na wszystkich poziomach edukacji.

wspólnych ćwiczeń online, mieli poczucie, że większość uczniów wyłącza kamerki i nie uczestniczy w zajęciach. Wydaje się, że problem mniejszego zaangażowania w ćwiczenia ruchowe dotyczył szczególnie starszych klas. Część nauczycieli, aby zadbać o pogarszającą się sprawność fizyczną uczniów, starała się zachęcać uczniów do samodzielnych ćwiczeń – spacerów czy nauki kroków tanecznych – w ramach zadań domowych, które uczniowie mogli realizować we własnym zakresie. Dodatkowo pogoda w semestrze zimowym nie sprzyjała spacerom na świeżym powietrzu, a obiekty sportowo-rekreacyjne pozostawały zamknięte. Z kolei konieczność wystawiania ocen wymusiła na nauczycielach wprowadzenie zajęć teoretycznych, które zupełnie nie sprzyjały sprawności fizycznej (np. przygotowanie planu rozgrzewki czy opracowanie zagadnień z teorii sportu), ale dawały możliwość sprawdzenia pracy ucznia.

Nauczyciele dostrzegali też jeszcze jeden ważny dla dobrostanu fizycznego aspekt – w czasie nauczania zdalnego szkoła nie była w stanie realizować funkcji opiekuńczych, w tym również **nie zapewniała posiłków**. Część dzieci, która w szkole otrzymaby darmowy posiłek, w czasie edukacji zdalnej chodziła głodna.

W czasie edukacji zdalnej ucierpiał proces socjalizacji uczniów

Bezspornie jedną z największych wad edukacji zdalnej jest duże **ograniczenie możliwości budowania i podtrzymywania przez uczniów relacji z rówieśnikami**. W przypadku młodszych dzieci, które dopiero rozpoczynały edukację i jeszcze nie zdążyły się dobrze poznać, wytworzenie więzów i zintegrowanie grupy było niemal niemożliwe w przestrzeni wirtualnej. Z kolei w przypadku starszych roczników nauczyciele zgodnie dostrzegają pogorszenie relacji wewnątrzklasowych, szczególnie w tych klasach, w których jeszcze w czasie nauczania stacjonarnego istniały takie deficyty. Przyczyniło się to do spadku aktywności na lekcjach – uczniowie czuli się mniej pewnie w towarzystwie kolegów i koleżanek z klasy. Obawiali się negatywnej oceny z ich strony, rzadziej zabierali głos i włączali kamerki.

Budowanie relacji w grupie utrudniał fakt, że część uczniów logowała się na lekcje w ostatniej chwili i przez to nie wykorzystywała przerw między lekcjami na rozmowy z rówieśnikami. Nawet jeśli dzieci kontaktowały się ze sobą po lekcjach za pomocą wiadomości tekstowych, taka forma kontaktu nie rozwijała w pełni ich umiejętności interpersonalnych ani nie zaspokajała głodu relacji.

Wielu nauczycieli próbowało odpowiedzieć na ten problem, np. przeznaczając część godziny wychowawczej na rozmowy z koleżankami i kolegami:

Ja na godzinie wychowawczej na przykład dzielę ich na grupy, w te pokoje wkładam na Teamsach, żeby w mniejszych grupach ze sobą porozmawiali i beze mnie (...). Nie całą klasą, tylko po kilka osób.

W niektórych szkołach, żeby wesprzeć integrację między uczniami oraz podtrzymać relacje na linii uczniowie–kadra, nauczyciele starali się organizować spotkania także poza lekcjami. Przykładowo organizowali konkursy na przesłane

filmiki lub niepoświęcone nauce spotkania (np. świąteczne czy urodzinowe) na Teamsach.

W czasie spotkań na żywo w krótkich okresach powrotu do nauczania stacjonarnego nauczyciele dostrzegali bardzo **silny podział na grupki** i w wielu przypadkach **zanik wewnątrzklasowej integracji**. Zaznaczali, że uczniowie oduczyli się współpracy z osobami, z którymi nie są w serdecznych relacjach. **Ucierpiała również tolerancja na odmierności**, której siłą rzeczy trochę uczy szkoła tradycyjna – do jednej grupy (klasy) należą bardzo różne osoby, które spędzają razem przerwy i wspólnie uczestniczą w zajęciach. Uczniowie odzwyczaili się od kontaktu z osobami innymi niż oni sami oraz zapomnieli, że ludzie są różni, mają różne poczucie humoru, wyznają inne wartości. Szkoła stacjonarna jest miejscem ścierania się tych inności.

Dotkliwy był także **brak możliwości podzielenia się z rówieśnikami swoimi problemami** i odreagowania ciągłego przebywania z rodzicami – zwłaszcza dla uczniów w okresie dojrzewania, których relacje rodzinne nie układają się najlepiej. Dodatkowo sytuację pogarszało czasowe przeniesienie się niektórych rodzin z dziećmi np. na wieś. Uczniowie, którzy znaleźli się w takiej sytuacji, nie mieli możliwości spotkania się ze znajomymi, choćby chcieli.

(...) uczennica moja mówi: „Proszę pani, wyprowadziliśmy się na wieś, wszyscy moi znajomi są tam w mieście, (...) gdzie szkoła, ja tu jestem sama, jedynie kontakt taki właśnie za pomocą Messengera, za pomocą telefonu”, i jest to problem. Pojawiają się właśnie depresje. (...)

Nauczyciele zgłaszali też, że w późniejszym okresie edukacji zdalnej uczniowie ograniczali kontakty towarzyskie nie tylko z powodu obostrzeń związanych z pandemią. Wielu z nich doświadczyło także pogorszenia nastroju, co zniechęcało ich do pielęgnowania relacji nawet w mniejszych grupach i na świeżym powietrzu. Warto zauważyć również, że niektórzy uczniowie po prostu oduczyli się funkcjonowania w większej grupie osób. Sytuacje, w których spotyka się kilkoro uczniów (a co dopiero cała klasa!), napawają ich lękiem.

Wirtualna szkoła w dużej mierze pozwoliła uczniom doświadczającym przemocy w szkole na fizyczne odcięcie się od swoich oprawców. Jednakże zjawisko agresji nie tylko nie zniknęło w nauczaniu zdalnym, lecz wydaje się, że zostało ono dodatkowo wzmocnione przez pogorszone relacje rówieśnicze. Dodatkowo **przemoc**, jaką wobec siebie stosowali w sieci uczniowie, stała się jeszcze **mniej dostępna dla nauczycieli** – trudniej było im ją dostrzec, a jeszcze trudniej – interweniować.

Dziewczynka po prostu, na nią wywierana jest presja. Jest dokładna, zadaniowa, ma zespół Aspergera, ale jest dokładna w tym, co robi, rzetelna. I dzieciaki to wiedzą, wykorzystują, to znaczy, szantażują ją na zasadzie: „masz wysłać nam wszystkie odpowiedzi”, rozumiecie? I my na odległość niewiele możemy zrobić.

Problemy związane z dobrostanem psychicznym uczniów

Jednym z częstszych problemów dostrzeganych przez nauczycieli i nauczycielki był **brak motywacji do nauki** wśród dzieci, który przejawiał się nie tylko brakiem aktywności (a często też brakiem obecności) w czasie lekcji, lecz także **spadkiem ambicji**. Co ważne, problem ten dotyczył również uczniów, którzy podczas regularnego nauczania stacjonarnego byli aktywni na lekcjach.

I oni tak jakoś czują się, mają taką barierę, ten komputer, to, że, no, są u siebie, są w domu, w swoim azylu i tak dalej, więc nie czują się zmotywowani. I śmialiśmy się kiedyś, rozmawialiśmy luźno, że, no, już sztuką jest się ubrać w ogóle przed kompa, żeby w piżamie nie siedzieć i to już jest samo to, że nie ma tego, tej rutyny takiej, która rzeczywiście jest potrzebna i trzyma to wszystko w ryzach.(...) nawet dobrzy uczniowie, tacy, którzy naprawdę dawali radę w klasie, widzę, że w ciągu ostatniego miesiąca, półtora, po prostu zaczynają sobie odpuszczać.

Zdaniem nauczycieli na obniżenie motywacji do nauki wśród dzieci miało wpływ kilka czynników. Dotychczas szkoła pobudzała zaangażowanie uczniów za pomocą uzyskiwanych przez nich ocen, a nie poprzez rozwijanie wewnętrznej potrzeby i chęci zdobywania wiedzy. W trakcie nauki zdalnej tak zbudowany system motywacji nie spełnił swojego zadania. Dzieci przeważnie miały możliwość szybkiego znalezienia rozwiązań zadań w internecie lub otrzymania podpowiedzi ze strony kolegów i koleżanek w social mediach (a niekiedy również rodziców), o czym świadczy nagłe osiągnięcie wysokich wyników na sprawdzianach przez słabszych uczniów. Nauczyciele zauważyli, że jakimś rozwiązaniem było położenie większego nacisku na oceny za aktywność w czasie lekcji, a nie prace wykonywane samodzielnie (np. sprawdziany).

Nie można powiedzieć, że problem zaangażowania uczniów podczas zajęć pojawił się w czasie nauczania zdalnego – niewątpliwie jednak stał się bardziej widoczny. Nauczycielowi trudniej było ocenić, czym się zajmują poszczególni uczniowie lub uczennice, przez co nie był w stanie zareagować, kiedy przestawali się skupiać na lekcji. W sytuacji pracy zdalnej utrzymanie uwagi ucznia było tym trudniejsze, że podopieczni pracowali przy komputerze, który dotychczas był ich narzędziem rozrywki. Część z nich włączała w czasie lekcji naturalnie kojarzące im się z komputerem gry lub przeglądała treści dostępne w internecie. Regularne wykonywanie w czasie zajęć rzeczy niezwiązanych z nauką mogło pogłębić zaległości wiedzy uczniów i zwiększyć różnice edukacyjne.

Jedną z ważnych przyczyn spadku motywacji uczniów była nuda związana z lekcjami zdalnymi. Podawcza forma zajęć, która królowała w nauczaniu stacjonarnym, w warunkach domowych dla wielu uczniów nie była wystarczającą zachętą do pełnego uczestniczenia w lekcji. Nauczyciele często potrzebowali czasu, żeby nauczyć się prowadzić atrakcyjne zajęcia online. Jednocześnie wyłączone kamery sprawiały, że trudniej im było reagować na odbiór zajęć przez uczniów i poziom energii w klasie, a w konsekwencji – zadbać o to, by lekcje były dla nich ciekawe i zachęcały do większej aktywności. Nie potrafili też określić, które tematy

wzbudzały wśród dzieci szczególne zainteresowanie, co utrudniało im przygotowanie lekcji bardziej dostosowanych do danej grupy uczniów.

Dodatkowo sytuację pogarszała zanik rutyny dnia szkolnego – konieczności wstania na czas, ogarnięcia się i dotarcia do szkoły – które stanowiły dla uczniów ważny element motywacji. Podczas nauki zdalnej dla wielu uczniów każdy dzień wyglądał tak samo, a w pierwszych lekcjach uczestniczyli jeszcze w łóżkach.

Więc tak jak mówię, przede wszystkim człowiek się rozleniwia, tak, i to jest gdzieś tam ubranie się zwykłe, a nie tak jak uczniowie, jak mówicie, że siedzą w piżamach na lekcji (...) siedzi tylko po to, żeby to odbyć. Ja uważam, że też musimy stwarzać takie warunki, żeby on jednak się czuł ważny, dowartościowany i jakiś sens tego zyskał.

Wielu nauczycieli zwracało również uwagę na pogłębiające się kryzysy psychiczne **przemęczenie i przebudzcowanie uczniów**. Dzieci, podobnie jak dorośli, miały poczucie ciągłego bycia w pracy i braku rozgraniczenia czasu szkolnego od prywatnego. Jak już wyżej wspominaliśmy, te same urządzenia cyfrowe, które dotąd stanowiły narzędzie rozrywki i komunikacji z rówieśnikami, zaczęły dodatkowo zastępować sale lekcyjne i zeszyty do odrabiania zadań domowych. W wielu wypadkach stały się też jedynym kanałem utrzymywania jakichkolwiek relacji rówieśniczych. Do tego dochodził brak właściwego wypoczynku psychicznego spowodowany ograniczoną aktywnością fizyczną, która uniemożliwiała rozładowanie napięcia. Ponadto okres nauczania zdalnego wymagał od uczniów więcej samodzielnej pracy i samokontroli podczas zajęć niż w nauczaniu stacjonarnym, co stanowiło dla nich dodatkowe obciążenie.

Na pogorszenie kondycji psychicznej uczniów miał również wpływ fakt odbywania lekcji zdalnych w domu, w towarzystwie rodziny. Zarówno młodsze dzieci, którym podczas lekcji często towarzyszyli rodzice, jak i starsze, które musiały dzielić przestrzeń do nauki z innymi członkami rodziny (np. starszym rodzeństwem), zdaniem nauczycieli często **traciły poczucie komfortu psychicznego w czasie zajęć**. W przypadku młodszych uczniów problemem byli rodzice, którzy ingerowali w pracę dzieci. Chcąc, by dziecko otrzymało jak najwyższą ocenę, wywierali na nie presję, nie dostrzegając, że część ich działań ma wręcz charakter przemocy psychicznej. Z jednej strony naciskali oni na uczniów, by zabrali głos podczas lekcji, nawet jeśli czuli duże opory psychiczne (np. z powodu nieśmiałości i niskiego poczucia własnej wartości). Z drugiej strony uczyli dzieci nieuczciwości, np. podpowiadając czy nawet pisząc za nie sprawdziany. Takie zachowania rodziców **ograniczały samodzielność dzieci**. Takie postępowanie opiekunów może też umocnić w dzieciach przekonanie, że oceny (nie wiedza!) są tak ważne, że oszukiwanie jest usprawiedliwione. Jednocześnie podejście rodziców, nastawionych wyłącznie na wyniki dziecka, nakreślało niezdrową **rywalizację i porównywanie się z innymi uczniami**, co szkodziło dodatkowo nadszarpniętym przez utrudnione kontakty relacjom wewnątrzklasowym.

Zdaniem nauczycieli onieśmielająco na uczniów wpływała świadomość, że lekcjom przysłuchują się rodzice kolegów i koleżanek z klasy. Rodzicom zdarzały się

oceniające komentarze np. na temat wiedzy i umiejętności poszczególnych uczniów. To negatywnie wpływało **na poczucie własnej wartości** dzieci i zniechęcało je do aktywności w czasie lekcji. Zarówno młodszych, jak i starszych uczniów dotyczył jeszcze jeden problem – **duży stres** związany z ocenianiem nie tylko przez nauczyciela. Uczniowie mieli świadomość tego, że kiedy odpowiadają na pytania zadawane przez nauczyciela, słyszą ich nie tylko koledzy i koleżanki z klasy, lecz także członkowie ich własnych rodzin (rodzice czy rodzeństwo) i rodziny pozostałych uczniów. Poczucie, że każda wypowiedź jest oceniana przez duże grono (również obcych) osób skutkowało dużym obciążeniem psychicznym i stopniowym **zamykaniem się uczniów**. Nauczyciele dzielili się wrażeniem, że uczniowie w czasie nauczania zdalnego stali się małomówni, a rozmowy z nimi były trudniejsze.

Wszystkie powyższe czynniki nauczania zdalnego – izolacja i ograniczenie kontaktów rówieśniczych, ciągle przebywanie w zamkniętej przestrzeni, stres, przemęczenie psychiczne przy braku możliwości i motywacji do rozładowania napięcia – przyczyniły się do dostrzeganego przez wielu nauczycieli **ogólnego obniżenia nastroju** wśród uczniów, a w niektórych przypadkach **depresji**.

Coraz więcej, zwłaszcza młodzieży, trafia do psychiatry. U nas w szkole jest to fala. Ósmoklasiści, mimo to że robią bardzo dobrą minę do złej gry, teraz mają konsultacje, tak, przedegzaminowe. Korzystają z opieki psychologa. To jest tak naprawdę naklejanie plastra na strup, ja na to mówię, bo, no te dzieciaki zaczynają w taki marazm popadać. (...) Więc oni są przebodźcowani, są przemęczeni. Popadają w marazm, i my jako placówka ponieśliśmy największe jarzmo we wrześniu, uczennica nam popełniła z ósmej klasy samobójstwo.

Nauczyciele przyznawali, że kiedy zostali pozbawieni codziennego offline'owego kontaktu z uczniami, trudniej było dostrzec w zachowaniu dzieci, że w ich życiu dzieje się coś niedobrego, i zareagować na ich problemy. W nauczaniu zdalnym nauczyciele mogli dowiedzieć się o problemach dziecka tylko tyle, ile uczeń im powiedział, tymczasem bariera dla rozmowy była większa. Niemożliwe było niezobowiązujące podejście na korytarzu, a sama relacja uczeń–nauczyciel również uległa pogorszeniu w wyniku braku kontaktu twarzą w twarz. Z pomocą niekiedy przychodzili rodzice, którzy zauważywszy problem, zgłaszali się do pedagoga szkolnego. Niestety, o części przypadków, szczególnie dzieci z domów, w których relacje rodzinne nie należą do najlepszych, nauczyciele się nie dowiadywali i nie mieli szans na interwencję.

Cześć nauczycieli, by chociaż trochę rozładować napięcie, starała się wprowadzać żartobliwe elementy podczas lekcji i częściej poruszać tematy niezwiązane z realizacją podstawy programowej. Liczyli, że w ten sposób uda im się poprawić uczniom humor i zachęcić ich do swobodniejszej rozmowy.

Podsumowanie

W oczach nauczycieli uczniowie wychodzą ze zdalnego nauczania w gorszej kondycji fizycznej i psychicznej i z nadszarpniętymi umiejętnościami

interpersonalnymi. Z pewnością ważną lekcją, którą wynieśli z pandemii zarówno wychowawcy, jak i nauczyciele przedmiotowi, jest większe zrozumienie w kwestiach emocji i zdrowia psychicznego podopiecznych. Dostrzegli też oni konieczność wprowadzenia zmian w systemie motywowania dzieci – powinno się ono odbywać nie za pośrednictwem ocen, lecz poprzez nadanie sensu działaniom uczniów. Niektórzy nauczyciele wyrazili też nadzieję, że po powrocie do klas uczniowie spojrzą na szkołę stacjonarną jak na wspólne dobro i dostrzegą w niej nie tylko codzienny przymus.

Wśród naszych rozmówców dominowało poczucie, że dzieci oduczyły się funkcjonowania jako klasa i współpracy z osobami spoza najbliższego kręgu znajomych (szczególnie tymi, których nie darzą sympatią). W związku z tym powrót do szkoły stacjonarnej oznacza konieczność ponownej integracji wewnątrzklasowej i kształcenia kompetencji dzieci w zakresie pracy zespołowej.

Przykładowe scenariusze zajęć z wykorzystaniem Nearpoda, Flipgrida i Escape Roomów

CyberMocn@Szkola

powered by
Fundacja Kronenberga
citi handlowy

Fundacja Kronenberga

citi handlowy


**fundacja
stocznia**

PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE ZAJĘĆ Z WYKORZYSTANIEM NEARPODA, FLIPGRIDA I ESCAPE ROOMÓW

SCENARIUSZE – DOBROSTAN PSYCHICZNY

MOJE SAMOPOCZUCIE – AUTODIAGNOZA UCZNIÓW I DYSKUSJA NA PODSTAWIE PRZYJAZNEGO FORMULARZA ONLINE

Opis zajęć: Scenariusz lekcji w Nearpodzie poświęcony samopoczuciu uczniów oraz diagnozie ich mocnych i słabych stron. Podczas lekcji uczniowie odpowiadają na pytania dotyczące ich nastrojów w ostatnim czasie.

Narzędzie pracy: Nearpod

Autorka: Mariola Rachubka

Przedmiot	Godzina wychowawcza
Dla kogo?	Szkoła podstawowa klasy VII–VIII, szkoła ponadpodstawowa
Cel ogólny lekcji	Diagnoza stanu emocjonalnego uczniów
Cele szczegółowe lekcji	<ul style="list-style-type: none"> • Uświadomienie uczniom ich stanu emocjonalnego. • Zdiagnozowanie przez nauczyciela problemów psychicznych, z którymi borykają się uczniowie. • Pozyskanie od uczniów informacji na temat tego, co w największym stopniu ma wpływ na ich obecne samopoczucie. • Pozyskanie od uczniów informacji na temat tego, co mogłoby poprawić ich samopoczucie. • Sprawdzenie, czy uczniowie nie borykają się z niskim poczuciem własnej wartości (jaki jestem – jaki chciałbym być).
Metoda i forma pracy	<ul style="list-style-type: none"> • Burza mózgów i dyskusja. • Praca indywidualna na lekcji z wykorzystaniem platformy Nearpod. • Materiały audiowizualne.
Czas trwania lekcji	Dwie godziny lekcyjne
Szczegółowy opis przebiegu lekcji	<p><u>Wprowadzenie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Podanie przez nauczyciela tematu i celu zajęć. • Burza mózgów: uczniowie podają różne rodzaje samopoczucia i definiują samopoczucie, nauczyciel podaje swoją definicję. Można wykorzystać funkcję <i>Collaborate Board</i> w Nearpodzie.

	<ul style="list-style-type: none"> • Nauczyciel zachęca, by każdy z uczniów uświadomił sobie, jakie uczucia towarzyszą mu od rana i co ma na to wpływ (co się działo od rana: w domu, na zajęciach, co było przyjemne, co ich zdenerwowało). Chętni mogą opowiedzieć o tym na forum. <p><u>Część główna</u> <i>Zadania dla uczniów w Nearpodzie:</i> https://share.nearpod.com/e/7XSHnRC7Agb</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podanie uczniom linku do Nearpoda. • Udzielenie instrukcji – uczniowie będą wypełniać zadania indywidualnie na platformie Nearpod. Odpowiedzi będą widoczne tylko dla nauczyciela. • Realizacja poszczególnych slajdów pod nadzorem nauczyciela, który zachęca i motywuje do pracy. • Kiedy odpowiedzi będą wskazywać na jakiś problem albo będą warte skomentowania, nauczyciel może nawiązać do odpowiedzi uczniów i rozpocząć dyskusję. Może w tym celu wykorzystać funkcję <i>share</i> i udostępnić ciekawą wypowiedź klasie po ukryciu danych uczestników – tak żeby autor pozostał anonimowy. <p><u>Podsumowanie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Uświadomienie uczniom, jak ważne jest dobre samopoczucie i jak duży wpływ ma ono na jakość naszego życia (pracy, nauki, wypoczynku). • Rozmowa o wpływie własnej samooceny i poczucia własnej wartości na samopoczucie.
<p><i>Na co jeszcze zwrócić uwagę? Jak przygotować się do lekcji?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Warto poświęcić na te zajęcia tyle czasu, ile będą potrzebować uczniowie. To bardzo cenne, jeśli będą chcieli rozmawiać – warto to wykorzystać i jeżeli będzie taka potrzeba, rozciągnąć zajęcia na dłużej niż dwie godziny lekcyjne, podążając za rytmem dyskusji i potrzebami uczniów. • Przydatna może być definicja samopoczucia – przykładowa mówi, że jest to „stan psychiczny i fizyczny odczuwany przez daną osobę”.

JAK ROZMAWIAĆ O EMOCJACH – INTERAKTYWNA LEKCJA O ROZPOZNAWANIU EMOCJI I O TYM, JAK O NICH ROZMAWIAĆ

Opis zajęć: Scenariusz lekcji w Nearpodzie. Podczas zajęć uczniowie rysują swoje emocje, odpowiadają na pytania i wspólnie z nauczycielem rozmawiają o tym, jak pandemia (ew. powrót do szkoły lub nauczania hybrydowego) wpływa na ich nastrój i jak sobie z tym radzić.

Narzędzie pracy: Nearpod

Autorka: Dagmara Dębińska-Mazur

Przedmiot	Godzina wychowawcza/edukacja wczesnoszkolna
Dla kogo?	Szkoła podstawowa klasy I–III (w szczególności klasa III)
Cel ogólny lekcji	Rozpoznawanie swoich emocji, nauka rozmowy o uczuciach
Cele szczegółowe lekcji	<ul style="list-style-type: none"> • Umiejętność poprawnego nazywania swoich emocji. • Uczniowie dowiedzą się, z kim mogą porozmawiać o swoich problemach. • Uczniowie uświadomią sobie, że w trudnych i nietypowych sytuacjach (np. w czasie nauczania zdalnego) nasze emocje mogą się różnić i możemy czuć się gorzej. • Uczniowie z lekcji wyjdą z wiedzą, że o każdym problemie mogą z kimś (np. nauczycielem) porozmawiać, a emocje, które czują w stresujących momentach, są normalne.
Metoda i forma pracy	<ul style="list-style-type: none"> • Praca indywidualna oraz grupowa – dyskusja i praca na wspólnej tablicy. • Forma pracy mieszana – pogadanka i miejsce na aktywności różnego rodzaju na platformie Nearpod – napisz, narysuj, nagraj odpowiedź itp.
Czas trwania lekcji	Dwie godziny lekcyjne
Szczegółowy opis przebiegu lekcji	<p><u>Wprowadzenie</u></p> <p>Rozmowa na temat tego, co czeka nas w trakcie lekcji. Rozmowa z uczniami o tym, co czują, czy są gotowi do aktywnego udziału i narysowania swojego samopoczucia.</p>

	<p><u>Część główna</u></p> <p>Zadania dla uczniów w Nearpodzie:</p> <p>https://share.nearpod.com/e/nUwY3Tx7Agb</p> <p>Na początku prosimy uczniów o narysowanie, jak się czują.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Indywidualna i grupowa refleksja uczniów na temat emocji w Nearpodzie, połączona z dyskusją: <ul style="list-style-type: none"> ○ spojrzenie na sytuacje na poziomie faktów, emocji i refleksji: widzę – myślę – zastanawiam się; ○ mapa myśli dotycząca emocji. ● Pogadanka o emocjach w trakcie stresujących okresów (w przykładowym materiale: w czasie nauczania zdalnego) + praca grupowa – co myślisz o sytuacji, której obecnie doświadczasz? ● Odpowiedzi na ankietę + rozmowa na temat negatywnych emocji oraz tego, z kim można o tym rozmawiać. ● Jak rozmawiać o emocjach: <ul style="list-style-type: none"> ○ pokaz rysunków z różnymi emocjami i dyskusja („Jak możemy porozmawiać z osobą, która się tak czuje?”); ○ koło fortuny z różnymi sytuacjami – jakie emocje wtedy odczuwamy? Co chcielibyśmy wtedy usłyszeć? ● Z kim możemy porozmawiać o emocjach – praca na wspólnej tablicy. ● Co możemy zrobić, kiedy czujemy się źle – praca grupowa w Jamboardzie. <p><u>Podsumowanie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ważne jest przygotowanie uczniowi bezpiecznej strefy, w której będzie mógł opisać swoje przemyślenia, swój problem, zostawić swoje emocje po zakończonych zajęciach.
<p><i>Na co jeszcze zwrócić uwagę? Jak przygotować się do lekcji?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Nadrzędnym celem jest rozmowa z uczniami w bezpiecznych warunkach, dzięki czemu zachęcamy dzieci do otwartości i wyrażania swoich uczuć i emocji. Rozmowa zawsze może potoczyć się w nieprzewidzianym kierunku i należy w elastyczny sposób dostosowywać się do jej biegu. ● Przykładowa prezentacja odnosi się do okresu edukacji zdalnej – w edukacji stacjonarnej można miejsca dotyczące nauczania zdalnego zastąpić wyzwaniem aktualnie dotyczącymi uczniów (np. odnieść się do powrotu do szkoły).

JAK SIĘ DZISIAJ CZUJESZ? – ZESTAW KRÓTKICH „WEJŚCIÓWEK” MONITORUJĄCYCH SAMOPOCZUCIE UCZNIÓW

Opis zajęć: Zbiór prostych scenariuszy do wykorzystania na początku lekcji. Rodzaj wejściówki, w której nauczyciel pyta uczniów o ich nastrój na początku lekcji. Odpowiedzi uczniów powinny być pretekstem do krótkiej rozmowy na temat ich nastroju.

Narzędzie pracy: Nearpod, Escape Room

Autorka: Dagmara Dębińska-Mazur

Przedmiot	Lekcje przedmiotowe (wszystkie przedmioty), godzina wychowawcza
Dla kogo?	Wszystkie klasy szkoły podstawowej i ponadpodstawowej
Cele aktywności	Diagnoza stanu emocjonalnego uczniów
Metoda i forma pracy	<ul style="list-style-type: none"> Praca indywidualna uczniów na kartach pracy w aplikacji. W razie stwierdzenia problemu warto przedyskutować wyniki aktywności na forum – w przypadku godziny wychowawczej może się to stać głównym tematem zajęć.
Czas trwania aktywności	10 minut
Szczegółowy opis przebiegu aktywności	Na początku lekcji w ramach aktywności rozluźniającej/ poprawiającej atmosferę nauczyciel proponuje uczniom ćwiczenie polegające na zaznaczeniu z wykorzystaniem funkcji <i>Draw It</i> , odpowiedzi na pytanie otwarte lub zamknięte w Nearpodzie i określenie swojego samopoczucia. Uczniowie zaznaczają, jak się czują.
Materiały pomocnicze	<p>Gotowe karty pracy do szybkiej diagnozy samopoczucia uczniów:</p> <ul style="list-style-type: none"> https://share.nearpod.com/e/rV1lcon8Agb https://share.nearpod.com/e/eVDmyWp8Agb https://share.nearpod.com/e/gVa9MQr8Agb https://share.nearpod.com/e/tWalZxA8Agb https://share.nearpod.com/e/Ui6JcMC8Agb https://share.nearpod.com/e/ehK4GLt8Agb https://share.nearpod.com/e/gQhs8Qv8Agb https://share.nearpod.com/e/7ZooRry8Agb <p>Ćwiczenia dla najmłodszych dzieci (po modyfikacji do wykorzystania także w starszych klasach):</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • https://share.nearpod.com/e/27wcJxI8Agb • https://share.nearpod.com/e/xTXFEJK8Agb
<p><i>Na co jeszcze zwrócić uwagę? Jak przygotować się do aktywności?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nadrzędnym celem są monitorowanie i wzięcie pod uwagę samopoczucia klasy. Kiedy duża część uczniów zgłasza obniżone samopoczucie lub innego typu problemy, warto po szybkiej diagnozie poświęcić dodatkowy czas na rozmowę z uczniami. • Krótsze aktywności sprawdzają się dobrze także w nauczaniu początkowym, w którym cała lekcja o emocjach nie zawsze będzie dobrym narzędziem do bieżącego monitorowania stanu samopoczucia ze względu na ograniczoną umiejętność wypowiedzi najmłodszych dzieci. • Aktywność warto przeprowadzać regularnie, żeby na bieżąco monitorować nastroje w klasie, każdorazowo wykorzystując nieco inne karty pracy, by uniknąć monotonii i zwiększyć aktywność. • Monitorowanie samopoczucia uczniów jest szczególnie istotne w sytuacjach stresowych, np. w trakcie egzaminów, pod koniec semestru, kiedy w klasie są napięcia personalne. Przykładowe karty odnoszące się do okresu nauczania zdalnego można łatwo przerobić tak, aby dotyczyły innego stresującego lub ważnego doświadczenia.

MOJA ENERGIA – INTERAKTYWNA LEKCJA O ROZPOZNAWANIU WŁASNYCH ZASOBÓW ENERGETYCZNYCH

Opis zajęć: Scenariusz interaktywnej lekcji w Nearpodzie służącej diagnozie własnych zasobów energetycznych uczniów.

Narzędzie pracy: Nearpod

Autorka: Marta Florkiewicz-Borkowska

Przedmiot	Godzina wychowawcza
Dla kogo?	Wszystkie klasy szkoły podstawowej i ponadpodstawowej
Cel ogólny lekcji	Rozwijanie samoświadomości uczniów w kontekście dbania o siebie i zarządzania własną energią.
Cele szczegółowe lekcji	<ul style="list-style-type: none"> • Uczniowie poddają refleksji słowo „energia” w kontekście dbania o siebie. • Uczniowie stają się bardziej świadomi siebie w kontekście zarządzania własną energią. • Uczniowie rozumieją, że wiele zależy także od nich samych.
Metoda i forma pracy	<ul style="list-style-type: none"> • Praca indywidualna podczas lekcji. • Refleksja na forum. • Forma warsztatowa z elementami arte. • Prezentacja na platformie Nearpod.
Czas trwania lekcji	Jedna godzina lekcyjna
Szczegółowy opis przebiegu lekcji	<p><u>Wprowadzenie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Uczniowie logują się na lekcję w Nearpod, następnie nauczyciel wyjaśnia im, na czym polega zadanie. <p><u>Część główna</u> <i>Zadania dla uczniów w Nearpodzie (link do podglądu):</i> https://share.nearpod.com/07Q5btk4zgb</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nauczyciel pyta uczniów o skojarzenia ze słowem „energia” (aktywność <i>Collaborate Board</i> na Nearpodzie). W wersji offline mogą to być karteczki (post-ity), które uczniowie przyklejają do tablicy w klasie. • Nauczyciel czyta wszystkie skojarzenia i komentuje. Ewentualnie dopytuje uczniów, jeśli pojawia się potrzeba doprecyzowania odpowiedzi. • Jeżeli w odpowiedziach nie pojawiło się skojarzenie z energią życiową, nauczyciel stara się naprowadzić uczniów, zadając im dodatkowe pytania. Jeśli natomiast to skojarzenie się pojawiło,

	<p>wówczas informuje uczniów, że właśnie dzisiaj tej energii spróbujemy się przyjrzeć, i podaje temat, wyświetlając slajd: Moja energia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • W kolejnym etapie lekcji nauczyciel prosi uczniów, aby zastanowili się, ile energii mają w sobie. Nauczyciel wyświetla lub pokazuje pustą baterię i informuje uczniów, że za chwilę ich zadaniem będzie artystyczna wizualizacja tej baterii w kontekście ich energii lub samopoczucia. Nauczyciel pyta uczniów, czy czują w sobie moc, czy raczej są wyczerpani albo może potrzebują doładowania. Odwołuje się do baterii w smartfonie i prosi uczniów o wykonanie zadania. Na platformie Nearpod jest to aktywność <i>Draw it</i>. W wersji offline nauczyciel może rozdać każdemu uczniowi kartkę z pustą baterią i mazaki. • Po tej aktywności nauczyciel komentuje wyniki. Udostępnia uczniom poszczególne prace. Gdy realizujemy lekcję w wersji offline, możemy na podłodze zrobić prezentację baterii i je omówić/skomentować/poddać refleksji. Nauczyciel zachęca uczniów do podzielenia się refleksją, ale stara się nie zmuszać i nie wywoływać po imieniu. • Po omówieniu poziomu naszej baterii nauczyciel prosi uczniów o zastanowienie się, na co zużywają swoją energię, na jakie aktywności/działania/elementy życia ją tracą. Co zabiera im najwięcej energii? Może późne chodzenie spać? A może kłótnie z bratem lub z siostrą? A może zbyt duża aktywność fizyczna? A może zadania domowe? Uczniowie mogą zapisywać sobie odpowiedzi sami dla siebie, ale też można wykorzystać aktywność <i>open-ended question</i> i poprosić uczniów o wpisanie odpowiedzi. Nauczyciel krótko podsumowuje odpowiedzi, czytając je wszystkie i starając się nie powtarzać. • Kolejną aktywnością jest ponownie <i>draw it</i> na platformie Nearpod. W wersji offline – kartka z pustą baterią. Tym razem nauczyciel prosi uczniów, aby podzielili swoją baterię na tyle części, ile wymienili elementów zużywających im energię. Uczniowie mogą w poszczególne części wpisać, co to jest, a mogą też stworzyć kolorową legendę i pokolorować każdy element innym kolorem. • Podczas podsumowania aktywności nauczyciel pyta uczniów, czy mogą coś zrobić, aby w jakiś sposób zminimalizować te elementy, które zużywają najwięcej ich energii. Tutaj można zaproponować uczniom pracę w grupę – krótką rozmowę, a potem zapisanie wniosków na tablicy <i>Collaborate Board</i> na platformie Nearpod albo jako plakat na kartce A4.
--	---

	<p><u>Podsumowanie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Na koniec lekcji nauczyciel pyta uczniów, co z dzisiejszej lekcji zabierają ze sobą.
<p><i>Na co jeszcze zwrócić uwagę? Jak przygotować się do aktywności?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lekcja może się przeciągnąć – wszystko zależy od klasy, z jaką pracujemy. Możemy ją rozplanować na dwie godziny. Pierwsza lekcja to praca do momentu zamalowania energii w postaci samopoczucia i porozmawiania o tym. Druga część jest poświęcona konkretnym rzeczom, które nam tę energię zabierają. • Lekcja możliwa do zrealizowania online z wykorzystaniem narzędzia Nearpod, ale też całkowicie w wersji offline. Polecam także hybrydowe zastosowanie z wykorzystaniem pracy w grupach. • Pracując w wersji offline, uczniowie mogą też sami narysować ikonkę pustej baterii.

WZMACNIAJĄCE SŁOWA – INTERAKTYWNA LEKCJA O TYM, JAK DOWARTOŚCIOWAĆ SAMEGO SIEBIE

Opis zajęć: Scenariusz interaktywnej lekcji w Nearpodzie służącej znalezieniu pozytywnych słów, za pomocą których uczniowie będą wzmacniać samych siebie oraz swoich kolegów i koleżanki.

Narzędzie pracy: Nearpod

Autorka: Marta Florkiewicz-Borkowska

Przedmiot	Godzina wychowawcza
Dla kogo?	Szkoła podstawowa klasy IV–VIII
Cel ogólny lekcji	Wzmocnienie poczucia własnej wartości. Refleksja nad znaczeniem słów w naszym życiu
Cele szczegółowe lekcji	<ul style="list-style-type: none"> • Uczniowie zastanowią się nad znaczeniem słów w naszym życiu. • Uczniowie zrozumieją, jak ważne są komunikaty wypowiedziane w pozytywny sposób. • Uczniowie stworzą własny zestaw wzmacniających ich słów.
Metoda i forma pracy	<ul style="list-style-type: none"> • Praca indywidualna podczas lekcji. • Refleksja na forum. • Forma warsztatowa z elementami arte. • Praca z materiałem wideo. • Prezentacja na platformie Nearpod.
Czas trwania lekcji	Jedna godzina lekcyjna
Szczegółowy opis przebiegu lekcji	<p><u>Wprowadzenie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Uczniowie logują się na lekcję w Nearpodzie, następnie nauczyciel wyjaśnia im, na czym polega zadanie. <p><u>Część główna</u></p> <p>Zadania dla uczniów w Nearpodzie (link do podglądu):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nauczyciel pyta uczniów, jakie pozytywne lub wzmacniające słowa ostatnio usłyszeli (aktywność <i>open-ended question</i> w Nearpodzie). W wersji offline mogą to być karteczki post-ity, które uczniowie przyklejają do tablicy w klasie. • Nauczyciel czyta wszystkie odpowiedzi i komentuje. Ewentualnie dopytuje uczniów, jeśli pojawia się potrzeba doprecyzowania odpowiedzi. Można dopytać uczniów, czy łatwo było im sobie to przypomnieć. • Następnie nauczyciel zaprasza uczniów do kolejnej aktywności. Tym razem mają napisać, jakie

	<p>wzmacniające lub pozytywne słowa sami komuś ostatnio powiedzieli (aktywność <i>open-ended question</i> w Nearpodzie). W wersji offline mogą to być karteczki post-ity, które uczniowie przyklejają do tablicy w klasie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nauczyciel ponownie odczytuje odpowiedzi, komentuje, spina w jedną całość. Jeśli jest taka konieczność, można dopytać lub doprecyzować odpowiedzi. • Nauczyciel zaprasza uczniów do obejrzenia krótkiego filmiku: „Obejrzyjcie film uważnie. Skupcie się na emocjach i myślach, jakie pojawiają się w was podczas oglądania. Po obejrzeniu podzielcie się swoją refleksją z resztą klasy”. • Po obejrzeniu filmu nauczyciel prosi uczniów o refleksję. W wersji offline – na forum klasy. Na platformie Nearpod wykorzystujemy ponownie aktywność <i>open-ended question</i>. • W kolejnym etapie nauczyciel prosi uczniów, aby w grupach spróbowali wypisać różne wzmacniające słowa. Mogą stworzyć plakat, jeśli pracujemy w wersji offline, natomiast na platformie Nearpod mogą wpisać odpowiedzi na <i>Collaborate Board</i>. • W kolejnym etapie lekcji nauczyciel prosi uczniów, aby zastanowili się, jakie wzmacniające słowa każdy z nich chciałby właśnie teraz usłyszeć: „Teraz wyobraź sobie, że stoisz przed lustrem. Zastanów się, jakie wzmacniające słowa chciałbyś teraz usłyszeć. Zapisz je w miejscu karteczek. To mogą być pojedyncze słowa lub zdania”. • Uczniowie wypisują na karteczkach swoje WZMACNIAJĄCE SŁOWA. Wykorzystujemy do tego aktywność <i>draw it</i> na platformie Nearpod. Jeśli realizujemy lekcję w wersji online, możemy wyświetlić ten slajd uczniom i poprosić o przerysowanie go. Dodatkowo możemy zaproponować uczniom napisanie tych słów i zdań na karteczkach samoprzylepnych i przyklejenie do lustra w domu, aby widzieć te słowa codziennie. • Nauczyciel prosi uczniów o podzielenie się refleksją po tej aktywności. Pyta uczniów także o towarzyszące im emocje. <p><u>Podsumowanie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Na koniec lekcji nauczyciel pyta uczniów, co z dzisiejszej lekcji zabierają ze sobą.
<p>Na co jeszcze zwrócić uwagę? Jak przygotować się do aktywności?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lekcja może się przeciągnąć – wszystko zależy od klasy, z którą pracujemy. Należy o tym pamiętać i przeprowadzić lekcję z uważnością na każdego ucznia i na refleksję. • Lekcja możliwa do zrealizowania online z wykorzystaniem narzędzia Nearpod, ale też całkowicie w wersji offline. Polecam także hybrydowe zastosowanie z wykorzystaniem pracy w grupach. • Pracując w wersji offline, uczniowie mogą też sami narysować lustro z karteczkami.

MOJA PROGNOZA POGODY – ROZMOWA O EMOCJACH PRZEZ METAFORĘ

Opis zajęć: Lekcja dotycząca stanu psychicznego uczniów wykorzystująca Flipgrid i pracę z metaforą. Uczniowie dostają za zadanie nakręcenie krótkiego filmu w konwencji prognozy pogody. Pogoda ma ilustrować ich nastrój w ciągu poprzednich trzech dni i przewidywania dotyczące kolejnych kilku dni. Podczas lekcji przeprowadzonej na podstawie zebranych filmów (dostępnych tylko nauczycielowi) nauczyciel prowadzi rozmowę o nastrojach uczniów, pozostając jednak w konwencji prognozy pogody – informacje o nastrojach wszystkich uczniów można np. pokazać na mapie Polski podzielonej na regiony (tylko regionów, ilu jest uczniów).

Narzędzie pracy: Flipgrid

Autorka: Iwona Jędral

Przedmiot	Godzina wychowawcza
Dla kogo?	Szkoła podstawowa klasy V–VIII
Cel ogólny lekcji	Spojrzenie z perspektywy na emocje swoje i innych. Wykorzystanie zjawisk pogodowych do próby opisu przez uczniów własnego stanu psychicznego i nastroju emocjonalnego.
Cele szczegółowe lekcji	<ul style="list-style-type: none"> • Autorefleksja. • Próba nazwania swoich emocji i określenia, jaki wpływ mają na postrzeganie siebie i innych. • Budowanie poczucia wspólnoty.
Metoda i forma pracy	<ul style="list-style-type: none"> • 1. etap – praca domowa. • 2. etap – pogadanka/prezentacja. • 3. etap – praca indywidualna.
Czas trwania lekcji	Trzy dni zadania domowego + jedna godzina lekcyjna na omówienie
Szczegółowy opis przebiegu lekcji	<p><u>Przygotowanie</u></p> <p>Przed przedstawieniem uczniom zadania należy przygotować <i>topic</i> we Flipgridzie – nagrać filmik jako wprowadzenie i stworzyć przestrzeń roboczą dla uczniów.</p> <p>Nauczyciel nagrywa film zachęcający do obserwacji swoich emocji przez najbliższe trzy dni; uczniowie swoim emocjom próbują przyporządkować zjawiska atmosferyczne; na tej podstawie układają prognozę pogody dla swojego kraju.</p> <p><u>Wprowadzenie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeżeli wcześniej go nie używali, nauczyciel zapoznaje uczniów z Flipgridem.

- Zadaniem uczniów jest obserwacja swoich uczuć i nastrojów przez trzy kolejne dni. Uczniowie każdemu z tych odczuć przyporządkowują zdarzenia atmosferyczne – na tej podstawie ustalają prognozę długoterminową wg klucza: 1. dzień obserwacji – prognoza na pierwszy dzień itd. Swoje prognozy nagrywają we Flipgridzie.

Część główna

- Uczniowie przez trzy dni obserwują, w jaki sposób ich nastroje się zmieniały, jakie emocje im towarzyszyły, jaką miały intensywność, i opowiadają o swoich obserwacjach przez odniesienia do zjawisk atmosferycznych. Prognoza uczniów powinna obejmować trzy kolejne dni.
- Zadaniem nauczyciela na tym etapie są aktywne zachęcanie uczniów do udziału i zadbanie o ich komfort w dzieleniu się swoimi przeżyciami przez pozytywne komentarze i zapewnienie anonimowości.

Podsumowanie

- Na podstawie zebranych od uczniów prognoz nauczyciel przedstawia prognozę na najbliższe dni dla całego kraju – w tej części nie używamy imion uczniów.
- Przygotowane prognozy uczniów odpowiadają poszczególnym regionom kraju – czy dzieci rozpoznają, który region jest inspirowany ich prognozą?
- Analiza podobieństw i różnic – jak mogą się czuć mieszkańcy w danych regionach? Dyskusja na forum.
- Prognoza dla całego kraju jest punktem wyjścia do dyskusji o uczuciach i nastrojach, jakim podlegają wszyscy ludzie, w tym właśnie młodzież. O ich zmienności i wpływie na otoczenie.
- Do animowania rozmowy na lekcji lub wsparcia indywidualnej refleksji w ramach pracy domowej można wykorzystać Nearpoda (funkcję *draw it*)
 - Ocena zmian atmosferycznych – czy pogoda się utrzymuje? Co można zrobić, aby się zmieniła? Kto ma na to wpływ?
 - Uczniowie mogą nanieść na mapę swoje odpowiedzi.
 - Czy świadomość prognoz innych osób ma wpływ na to, jak postrzegają swoje przewidywania?

<p><i>Na co jeszcze zwrócić uwagę? Jak przygotować się do lekcji?</i></p>	<ul style="list-style-type: none">• Przydatna może się okazać wiedza o zjawiskach atmosferycznych, która może pomóc uczniom nazwać więcej emocji. Warto rozważyć włączenie wiedzy z przedmiotów przyrodniczych dotyczących pogody.• Ważne, aby przesłanie było skierowane przez nauczyciela, który cieszy się zaufaniem uczniów.
--	---

SCENARIUSZE – RELACJE

MOJA KLASA – WSPÓLNA REFLEKSJA Z WYKORZYSTANIEM NEARPODA

Opis zajęć: Zajęcia służą rozmowie o rolach i pozycji uczniów w grupie klasowej. Na rysunku przedstawiającym postaci wykonujące różne czynności uczniowie (anonimowo) zaznaczają siebie – w którym miejscu grupy się znajdują i w którym chcieliby się znaleźć. Jest to przyczynek do rozmowy na temat klasy i tego, jak czują się jej członkowie. Celem zajęć jest uświadomienie uczniom, że każdy z nich jest wyjątkowy, a ich uczucia i emocje są istotne.

Narzędzie pracy: Nearpod

Autorka: Karolina Kwaśniewska-Grela

Przedmiot	Godzina wychowawcza
Dla kogo?	Szkoła podstawowa klasy IV–VIII, szkoła ponadpodstawowa
Cele ogólne lekcji	<ul style="list-style-type: none">• Uświadomienie uczniom, że każdy z nich jest wyjątkowy, a ich uczucia i emocje są ważne.• Pogłębienie wiedzy nauczyciela o uczniach.
Cele szczegółowe lekcji	<ul style="list-style-type: none">• Uczniowie potrafią nazwać swoje emocje.• Uczniowie potrafią nazwać emocje swoich kolegów i koleżanek z klasy.• Uczniowie wiedzą, że to, co czują, jest ważne.• Zdiagnozowanie, kto w klasie ewentualnie potrzebuje dodatkowego wsparcia.• Integracja klasy poprzez wspólną rozmowę na istotny dla uczniów temat.
Metoda i forma pracy	Praca indywidualna na lekcji z wykorzystaniem Nearpada oraz rozmowa z uczniami.
Czas trwania lekcji	Dwie godziny lekcyjne
Szczegółowy opis przebiegu lekcji	<p><u>Wprowadzenie</u></p> <p>Zadanie dla uczniów w Nearpodzie: https://share.nearpod.com/e/WaVmkuiaBgb</p> <p>Uczniowie logują się na lekcję w Nearpod, następnie nauczyciel wyjaśnia im, na czym polega zadanie.</p> <p><u>Część główna</u></p> <p>Każdy z uczniów ma sobie wyobrazić, że rysunek, który pojawia im się na lekcji, przedstawia kolegów i koleżanki z ich klasy. Zadaniem uczniów jest zaznaczenie na rysunku niebieskim kolorem, gdzie się znajdują, oraz zielonym kolorem, gdzie chcieliby się znaleźć. Po wykonaniu tego zadania nauczyciel wybiera rysunki niektórych uczniów (nie pokazując</p>

	<p>ich danych) i rozmawiamy na temat tego, jak dana osoba się czuje, co to oznacza, że tutaj właśnie zaznaczyła swoje miejsce. Nauczyciel pozwala uczniom na swobodę wypowiedzi – osoby, których rysunki przedstawiono, mogą się wypowiedzieć, jeśli chcą, ale nie powinny być zmuszane.</p> <p><u>Podsumowanie</u></p> <p>Podziękowanie uczniom za ich zaangażowanie w lekcję. Na kolejnej lekcji można wrócić do tych rysunków i jeszcze z nimi porozmawiać, a także kontynuować tę dyskusję poprzez zadanie dwóch pytań – dlaczego właśnie to miejsce zaznaczyli na niebiesko, co powoduje, że tam się znajdują, oraz dlaczego właśnie to miejsce zaznaczyli na zielono, co sprawia, że chcieliby się tam znaleźć.</p>
Materiały pomocnicze	Rysunek góra emocji (https://pin.it/3D00dzw)
Na co jeszcze zwrócić uwagę? Jak przygotować się do lekcji?	<ul style="list-style-type: none"> • Najważniejszą częścią scenariusza jest moment podsumowania i wspólnej rozmowy na lekcji. Należy pamiętać o tym, że celem lekcji jest danie przestrzeni uczniom do wypowiedzenia się i wyrażenia swoich uczuć. • Ważne, by uczniowie mieli bezpieczną przestrzeń do rozmowy, ponieważ bardzo wiele można się dowiedzieć o tym, co czują i jak myślą w zwyczajnej rozmowie. • W zależności od klasy może się okazać, że dwie godziny lekcyjne to zbyt mało czasu i trzeba będzie rozłożyć scenariusz na trzy godziny lekcyjne. • Dobrą praktyką jest przygotowanie otwartych pytań zachęcających i ułatwiających uczniom rozmowę o własnych emocjach i uczuciach. Pytania te mogą zostać umieszczone w prezentacji Nearpod. • Lekcję można zrealizować na początku roku szkolnego oraz pod koniec, aby zaobserwować i przeanalizować zmianę u uczniów.

TRZY FAKTY O MNIE – ZABAWA DYSKUSYJNA INTEGRUJĄCA KLASĘ I POZWALAJĄCA UCZNIOM POZNAĆ SIĘ NAWZAJEM

Opis zajęć: Zabawa dla uczniów we Flipgridzie. Nauczyciel nagrywa filmik, w którym przedstawia trzy informacje na swój temat – tylko jedna z nich ma być prawdziwa, a pozostałe dwie zmyślone. Zabawa polega na tym, żeby uczniowie zgadywali i pisali w komentarzu pod filmem, które informacje są prawdziwe. W instrukcji należy zawrzeć polecenie dla uczniów, żeby oni sami również zamieścili filmiki na swój temat (analogiczne do tego nauczycielskiego – trzy informacje na swój temat).

Narzędzie pracy: Flipgrid

Autorka: Marta Florkiewicz-Borkowska

Przedmiot	Godzina wychowawcza
Dla kogo?	Szkoła podstawowa klasy I–VIII, szkoła ponadpodstawowa
Cel ogólny lekcji	Budowanie więzi i poczucia wspólnoty w klasie
Cele szczegółowe lekcji	<ul style="list-style-type: none"> • Uczniowie poznają siebie nawzajem. • Uczniowie czują większą przynależność do klasowej wspólnoty.
Metoda i forma pracy	Dyskusja online w aplikacji poza godzinami lekcyjnymi
Czas trwania lekcji	Poza lekcjami – ewentualnie jedna godzina lekcyjna na omówienie aktywności z uczniami
Szczegółowy opis przebiegu lekcji	<p>Jest to pomysł na zabawę integracyjną z uczniami zrealizowaną przez Flipgrid. Zabawa toczy się poza godzinami lekcyjnymi.</p> <p><u>Przebieg zabawy:</u> Nauczyciel zakłada nowy temat na Flipgridzie i zaprasza do niego uczniów. Jako <i>topic</i> nauczyciel nagrywa filmik, w którym wyjaśnia uczniom zasady zabawy, a wewnątrz <i>topicu</i> wrzuca film, w którym przedstawia trzy informacje na swój temat – tylko jedna z nich ma być prawdziwa, a pozostałe dwie zmyślone. Zabawa polega na tym, żeby uczniowie zgadywali w komentarzach pod filmem, które informacje są prawdziwe, a które – fałszywe. Można nagrywać komentarze filmowe lub pisać odpowiedzi na film z telefonu oraz z komputera stacjonarnego. W instrukcji należy zawrzeć polecenie dla uczniów, żeby oni sami również zamieścili filmiki na swój temat (analogiczne do nauczycielskiego – zawierające trzy informacje na ich temat). W kolejnym kroku ich</p>

	<p>koledzy i koleżanki z klasy mogą odpowiadać na ich filmiki, zgadując, który fakt jest zmyślony.</p>
<p><i>Na co jeszcze zwrócić uwagę? Jak przygotować się do lekcji?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Do udziału w zabawie można zaprosić również rodziców uczniów – mogą zgadywać i pomagać uczniom w przygotowaniu ich filmów. • W przypadku młodszych klas (I–III SP) można się ograniczyć do filmów zamieszczanych przez nauczyciela. Starszych zdecydowanie warto zaprosić do zamieszczania własnych nagrań. • Konieczna jest moderacja tematu – w ten sposób nauczyciel ma kontrolę nad komentarzami uczniów i nadsyłanymi przez nich filmikami.

ZGADNIJ, KTO TO – ZGRYWALIZOWANA INTEGRACJA DAJĄCA OKAZJĘ DO PODBUDOWANIA U UCZNIÓW POCZUCIA WŁASNEJ WARTOŚCI

Opis zajęć: Zabawa dla uczniów we Flipgridzie. Nauczyciel nagrywa filmik o każdym z uczniów z jego klasy (może hurtem o wszystkich lub można rozłożyć zabawę na kilka tygodni). Każdy film jest rodzajem zagadki – nauczyciel ma za zadanie opowiedzieć o pozytywnych cechach ucznia, nie zdradzając, o kim mówi. Klasa zgaduje, kto jest bohaterem filmu, i wpisuje imię w komentarzu we Flipgridzie. Zabawę można przeprowadzić na początku lekcji wychowawczej lub całkowicie poza godzinami zajęć (w tym przypadku autor filmu zamieszcza po określonym czasie prawidłową odpowiedź w formie komentarza – najlepiej filmu, w którym wymienia osoby, które podały właściwą odpowiedź).

Narzędzie pracy: Flipgrid

Autor: Maciej Onyszkiewicz

Przedmiot	Godzina wychowawcza
Dla kogo?	Szkoła podstawowa klasy I–VIII, szkoła ponadpodstawowa
Jakiego problemu dotyczy lekcja?	Docenianie uczniów przez nauczycieli i rówieśników
Cel ogólny lekcji	Przekazanie uczniom pozytywnej i wzmacniającej informacji zwrotnej na ich temat
Cele szczegółowe lekcji	<ul style="list-style-type: none"> • Uczniowie czują się dowartościowani. • Uczniowie lepiej znają swoje zalety i mocne strony. • Uczniowie lepiej poznają siebie nawzajem. • Nauczyciel lub wychowawca urefleksyjnia swoją opinię o uczniach.
Metoda i forma pracy	Forma zabawy do przeprowadzenia na początku lekcji wychowawczej (lub innej) bądź do realizacji zdalnej poza lekcjami. Można uwzględnić omówienie aktywności w formie moderowanej dyskusji na godzinie wychowawczej.
Czas trwania lekcji	10 minut (cyklicznie w kolejnych tygodniach) lub jedna godzina lekcyjna (np. raz w miesiącu) Możliwa także praca indywidualna poza godzinami lekcyjnymi
Szczegółowy opis przebiegu lekcji	Nauczyciel zakłada nowy temat we Flipgridzie. Jako wprowadzenie nauczyciel nagrywa filmik, w którym wyjaśnia uczniom zasady zabawy, a wewnątrz <i>topicu</i> wrzuca filmy o każdym z uczniów z jego klasy. Każdy film jest rodzajem zagadki – nauczyciel ma za zadanie opowiedzieć o pozytywnych cechach jednego z uczniów, nie zdradzając, o kim mówi. Klasa zgaduje, kto jest bohaterem filmu, i wpisuje imię w komentarzu we Flipgridzie. Zabawę można

	<p>przeprowadzić np. na początku lekcji wychowawczej lub całkowicie poza godzinami zajęć (w tym przypadku autor filmu zamieszcza po określonym czasie prawidłową odpowiedź w formie komentarza – najlepiej filmu, w którym wymienia osoby, które podały prawidłową odpowiedź).</p> <p>Zabawa może mieć dwa warianty:</p> <p><u>Wariant I:</u> Wszystkie filmy zamieszczone są w tym samym momencie. To z jednej strony dodaje nauczycielowi pracy, a z drugiej urozmaica zabawę.</p> <p><u>Wariant II:</u> Kolejne filmy mogą pojawiać się stopniowo w następnych tygodniach (np. co poniedziałek). Można zacząć od jednego do trzech filmików. Wadą tego rozwiązania jest to, że z czasem zagadka staje się coraz prostsza, bo większość osób będzie już zidentyfikowana.</p>
<p>Na co jeszcze zwrócić uwagę? Jak przygotować się do lekcji?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Filmy na temat uczniów powinny być skonstruowane tak, żeby rzeczywiście opisywały konkretnego ucznia, a jednocześnie nie były zbyt proste do odgadnięcia. • Żartobliwa konwencja nie zaszkodzi, ale najważniejsze jest przekazanie uczniowi pozytywnego komunikatu. • Ważny jest dobór opisywanych uczniów – na początku warto uwzględnić osoby zarówno mniej doceniane w klasie, jak i te bardziej popularne (żeby uczniowie nie wyczuli, że zabawa skierowana jest przede wszystkim do klasowych outsiderów). • Z czasem można zaprosić uczniów, żeby oni również przygotowywali filmy o swoich kolegach i koleżankach – w tym wypadku jednak warto poprzedzić to lekcją na temat zasad przekazywania informacji zwrotnej. <p><i>Scenariusz przygotowany z myślą o wychowawcach, znających już swoją klasę.</i></p>

COPYPASTA – TWORZENIE WSPÓLNEJ KLASOWEJ OPowieści

Opis zajęć: Zabawa dla uczniów we Flipgridzie. COPYPASTA to tekst przypominający opowiadanie, kopiowany i rozpowszechniany przez internautów. Ma charakter internetowego mema i zazwyczaj jest formą humorystycznego utworu składającego się z fragmentów tworzonych przez poszczególne osoby. W ramach tego scenariusza klasa przygotowuje własne opowiadanie w formie wideo, którego poszczególne części tworzą pojedynczy uczniowie (lub małe zespoły).

Narzędzie pracy: Flipgrid

Autor: Paweł Sielczak

Przedmiot	Godzina wychowawcza/dowolny przedmiot
Dla kogo?	Szkoła podstawowa klasy VI–VIII, szkoła ponadpodstawowa
Cel ogólny lekcji	Budowanie więzi i poczucia wspólnoty w klasie
Cele szczegółowe lekcji	<ul style="list-style-type: none">• Uczniowie poznają się poprzez wspólne tworzenie nagrania.• Tworzenie klasowej pamiętki.• Uczniowie czują większą przynależność do klasowej wspólnoty.• Uczniowie uczą się kreatywnie wykorzystywać nowe technologie.• Uczniowie nabywają pewności w obliczu występów publicznych.
Metoda i forma pracy	<ul style="list-style-type: none">• Pogadanka w klasie – prezentacja założeń projektu.• Praca indywidualna za pomocą narzędzia Flipgrid.• Prezentacja całego filmu.
Czas trwania lekcji	Jedna godzina lekcyjna na wprowadzenie + co najmniej tydzień na realizację zadania + jedna godzina lekcyjna na podsumowanie
Szczegółowy opis przebiegu lekcji	<p><u>Przygotowanie</u> Przed przedstawieniem uczniom zadania należy przygotować <i>topic</i> we Flipgridzie – nagrać filmik jako wprowadzenie i stworzyć przestrzeń roboczą dla uczniów. Nauczyciel powinien nagrać też pierwszą część klasowej opowieści i nominować kolejnego ucznia do swojego nagrania.</p> <p><u>Wprowadzenie do zadania</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Jeżeli wcześniej go nie używali, nauczyciel zapoznaje uczniów z Flipgridem.• Zadaniem klasy jest stworzenie nagrania wspólnej klasowej opowieści. Po kolei każdy z uczniów będzie nagrywał swoją część historii – każde nagranie będzie kontynuacją opowieści od miejsca,

	<p>w którym skończył poprzedni uczeń. W ten sposób ma powstać wspólna klasowa opowieść.</p> <ul style="list-style-type: none"> • W zależności od planowanych założeń lub tematyki zajęć nauczyciel może wprowadzić jakieś stałe ramy w tworzonej opowieści, np. „w każdej opowieści musi znaleźć się jakiś element odnoszący się do aktualnie omawianej lektury”. <p><u>Część główna</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Wyznaczony przez nauczyciela uczeń nagrywa filmik będący kontynuacją opowieści nauczyciela (w tym samym, złożonym przez nauczyciela <i>topicu</i>) i nominuje następną osobą. Kolejni uczniowie dogrywają swoje części i nominują następne osoby. Nominowany ma 24 godziny na przygotowanie swojego nagrania. • Po nagraniu ostatniego filmu nauczyciel, korzystając z funkcji <i>Mixtape</i> we Flipgridzie układa wszystkie filmy wg odpowiedniej kolejności. <p><u>Podsumowanie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prezentacja stworzonej przez uczniów opowieści.
<p>Na co jeszcze zwrócić uwagę? Jak przygotować się do lekcji?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Należy zapewnić komfort pracy wszystkim uczestnikom zabawy. Jeżeli któryś z uczniów ma problem z pokazaniem się na filmiku, może skorzystać z dostępnych w Flipgridzie filtrów, np. grafik nakładanych na twarz w czasie nagrywania filmu. • Prowadzący musi kontrolować kolejność nagrywanych filmów przez uczniów, by całość ułożyła się w spójną opowieść. • Należy uświadomić uczniom, że ich indywidualne zaangażowanie wpływa na całość zadania i bez zrealizowanego przez nich fragmentu nie powstanie cała produkcja. • Uczniowie powinni mieć limit czasu na przygotowanie swojego filmu, ponieważ zmobilizuje ich to do zrealizowania zadania.

SCENARIUSZE – AKTYWNOŚĆ FIZYCZNA

PUNKTY NA MAPIE – AUDIOWIZUALNA OPowieść UCZNIÓW O ICH ULUBIONYM PUNKCIE W MIEJSCOWOŚCI

Opis zajęć: Scenariusz lekcji poświęconej miejscom, które są dla uczniów ważne. Uczniowie zastanawiają się, gdzie czują się „u siebie”, co sprawia, że lubią te miejsca. Clue stanowi jednak praca domowa. Zadaniem uczniów będzie nakręcenie filmu i przesłanie go we Flipgridzie. Film ma powstać w konkretnym, wybranym przez danego ucznia miejscu na jego osiedlu albo w jego mieście. W krótkim filmiku uczniowie mają opowiedzieć o tym miejscu oraz o tym, dlaczego je wybrali. Wybrane miejsca można wprowadzić na mapę (np. Google Maps), żeby pokazać sentymentalną mapę klasy.

Narzędzie pracy: Flipgrid

Autorka: Marta Łącka

Przedmiot	Godzina wychowawcza
Dla kogo?	Szkoła podstawowa klasy VII–VIII, szkoła ponadpodstawowa
Cel ogólny lekcji	Zmobilizowanie uczniów do aktywności fizycznej i wyjścia z domu w czasie wolnym od lekcji
Cele szczegółowe lekcji	<ul style="list-style-type: none">• Uczeń podejmuje refleksję na temat swojej relacji z miejscem, w którym mieszka, przebywa – buduje samoświadomość.• Uczeń poznaje swoją najbliższą okolicę i wartościuje pozytywnie jej wybrane elementy.• Uczeń dostrzega, że pewne elementy otoczenia wpływają pozytywnie na jakość życia, a inne nie.• Uczeń spędza czas na świeżym powietrzu.
Metoda i forma pracy	<ul style="list-style-type: none">• 1. etap – praca grupowa na lekcji.• 2. etap – indywidualna praca domowa.
Czas trwania lekcji	Jedna godzina lekcyjna na wprowadzenie + tydzień zadania domowego
Szczegółowy opis przebiegu lekcji	<p><u>Przygotowanie</u></p> <p>Przed przedstawieniem uczniom zadania należy przygotować <i>topic</i> we Flipgridzie – nagrać filmik jako wprowadzenie i stworzyć przestrzeń roboczą dla uczniów.</p> <p>Nauczyciel nagrywa film zachęcający uczniów do wyjścia z domu i przygotowania krótkiego nagrania na temat swojego ulubionego miejsca w mieście lub na wsi. Nauczyciel powinien przygotować również swoje własne nagranie na zadany temat.</p>

	<p><u>Wprowadzenie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeżeli wcześniej go nie używali, nauczyciel zapoznaje uczniów z Flipgridem. <p><u>Część główna</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Praca w grupach. Uczniowie zastanawiają się nad następującymi kwestiami: <ul style="list-style-type: none"> ○ pomyśl o miejscu, w którym czujesz się „u siebie”. Co decyduje o tym, że czujesz się związany z tym miejscem? ○ pomyśl o miejscu, do którego lubisz wracać. Dlaczego lubisz tam wracać? ○ pomyśl o miejscach, które są chętnie odwiedzane przez turystów – co wzbudza zazwyczaj ludzkie zainteresowanie? Co rekomendują przewodniki, foldery, reklamy? <p>Uczniowie zapisują swoje refleksje na wspólnej karcie pracy (na dużej kartce w przypadku lekcji stacjonarnej lub na Jamboardzie w przypadku lekcji zdalnej)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zadanie ma funkcję integrującą i pobudzającą do refleksji, ma też stanowić podpowiedź, czym uczniowie mogą się zająć na etapie pracy samodzielnej. <p><u>Podsumowanie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Podsumowująca rozmowa na forum. • Przedstawienie uczniom zadania domowego. <p><u>Zadanie domowe</u></p> <p>Po lekcji zadaniem uczniów będzie nagranie siebie w wybranym przez siebie miejscu w okolicy, w której przebywają, oraz opowiedzenie o nim. Uczeń powinien uzasadnić swój wybór i opowiedzieć o tym miejscu. Warto zachęcić uczniów do stworzenia własnej opowieści o ich indywidualnych wyborach (np. ulubiona ławka w parku; murek, na którym dziecko lubi przysiąść; ścieżka rowerowa, plac zabaw itp.).</p>
<p><i>Na co jeszcze zwrócić uwagę? Jak przygotować się do lekcji?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Warto samemu nagrać filmik z instrukcją w miejscu, o którym możemy coś opowiedzieć. • Można też nagrać instrukcję w drodze do tego miejsca, a swoje nagranie z miejscem pokazać uczniom później. • Pomysł można również zmodyfikować pod kątem literatury „Małych ojczyzn”. • Dodatkową atrakcją może być naniesienie wskazanych przez uczniów miejsc na Google Maps i stworzenie sentymentalnej mapy całej klasy, dzięki czemu inni będą mogli poznać bliżej swoją okolicę z perspektywy pozostałych uczniów.

KOLOROWE KAMIENIE – GRA TOWARZYSKA ZACHĘCAJĄCA DO WYJŚCIA Z DOMU

Opis zajęć: Praca domowa, która stanowi propozycję pozalekcyjnej rozrywki klasowej. W ramach zabawy każdy z uczniów chowa w różnych miejscach w swojej miejscowości pomalowany na kolorowo kamień, a we Flipgridzie zamieszcza film z podpowiedzią, gdzie kamień został ukryty. Pozostali uczniowie, korzystając z podpowiedzi, mogą poszukiwać i znajdować ukryte kamienie. Osoba, która znajdzie kamień, zamieszcza filmowy komentarz pod filmem z podpowiedzią. Wygrywa ten uczeń, który znajdzie najwięcej kamieni.

Narzędzie pracy: Flipgrid

Autorka: Anna Sawicka

Przedmiot	Godzina wychowawcza
Dla kogo?	Szkoła podstawowa klasy IV–VIII, szkoła ponadpodstawowa
Cel ogólny lekcji	Zmobilizowanie uczniów do aktywności fizycznej i wyjścia z domu w czasie wolnym od lekcji
Cele szczegółowe lekcji	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń spędza czas na świeżym powietrzu. • Integracja uczniów w klasie.
Metoda i forma pracy	Indywidualna praca domowa
Czas trwania lekcji	Jedna godzina lekcyjna na wprowadzenie + tydzień zadania domowego
Szczegółowy opis przebiegu lekcji	<p><u>Przygotowanie</u></p> <p>Przed przedstawieniem uczniom zadania należy przygotować <i>topic</i> we Flipgridzie – nagrać filmik jako wprowadzenie i stworzyć przestrzeń roboczą dla uczniów.</p> <p>Nauczyciel nagrywa film zawierający instrukcję dla uczniów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zbierz dowolne kamyki. Nie mogą być zbyt małe ani zbyt duże. • Pomaluj je farbami lub lakierem do paznokci w dowolny sposób. • Pomalowane kamyki porozkładaj w wybranych przez siebie miejscach w waszej miejscowości (park, osiedle, szkoła, klub sportowy, kino itp.). • Nagraj filmik z pokazanymi kamykami i podpowiedzią, gdzie je umieścisz. Postaraj się, by podpowiedź pozwoliła innym osobom odnaleźć przedmiot, ale jednocześnie była na tyle ciekawa, aby zaintrygować osoby poszukujące kamyka, np. podaj współrzędne geolokalizacyjne, nagraj film na tle budynku, obok którego ukryłeś

	<p>przedmiot, i powiedz, ile kroków trzeba przejść i w jakim kierunku.</p> <ul style="list-style-type: none"> Osoba, która odnajdzie twój kamyk, umieszcza komentarz ze zdjęciem pod twoim filmem. <p><u>Wprowadzenie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Jeżeli wcześniej go nie używali, nauczyciel zapoznaje uczniów z Flipgridem. <p><u>Część główna</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Uczniowie wykonują zadanie – przygotowują swoje kamienie, ukrywają je i nagrywają odpowiedź dla pozostałych. Uczniowie szukają kamieni ukrytych przez pozostałych. Jeśli znajdą ukryty kamień, nagrywają w komentarzu film potwierdzający ich znalezisko. <p><u>Podsumowanie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> W ramach podsumowania zabawy warto pochwalić na forum zwycięzców (osoby, które znalazły najwięcej kamieni).
<p><i>Na co jeszcze zwrócić uwagę? Jak przygotować się do lekcji?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Gra w niezmienionej formie sprawdzi się, jeżeli wszystkie dzieci mieszkają w okolicy. Jeśli jest inaczej, warto ograniczyć obszar zabawy, np. do terenu szkoły i okolic. Zamiast kamyków można wykorzystać figurki, małe przedmioty, np. klocki. Należy zwrócić uwagę, by najbardziej aktywne i zaangażowane dzieci w grupie nie zdominowały gry. Można wprowadzić zasadę ograniczenia liczby odnalezionych przedmiotów, tak by wszystkie dzieci miały możliwość udziału w zabawie.

WYPRAWA NA „DACH ŚWIATA” – INTERAKTYWNA LEKCJA I WYZWANIE RUCHOWE DLA UCZNIÓW

Opis zajęć: Lekcja wychowania fizycznego zrealizowana w Nearpodzie poświęcona himalaizmowi. Podczas zajęć uczniowie zdobywają wiedzę na temat himalaizmu i poznają jego historię w atrakcyjnej, interaktywnej formie. Lekcja kończy się zadaniem domowym – ćwiczeniem ruchowym polegającym na pokonaniu łącznego dystansu 8848 metrów (wysokość Mount Everest) i przesłaniu nauczycielowi „dowodu” w formie rzutu ekranu z aplikacji do monitorowania aktywności fizycznej.

Narzędzie pracy: Nearpod

Autorka: Ilona Grabarczyk

Przedmiot	Wychowanie fizyczne/godzina wychowawcza
Dla kogo?	Szkoła podstawowa V–VIII
Cel ogólny lekcji	Zmobilizowanie uczniów do aktywności fizycznej i wyjścia z domu w czasie wolnym od lekcji
Cele szczegółowe lekcji	<ul style="list-style-type: none"> • Zachęcenie uczniów do podejmowania aktywności fizycznej na świeżym powietrzu po zakończonych lekcjach. • Ukazanie, że sport kształtuje nie tylko ciało, lecz przede wszystkim siłę i charakter. • Zachęcanie uczniów, aby wyznaczali sobie cele, które przełożą się na poprawienie ich kondycji fizycznej oraz psychicznej. • Propagowanie zdrowego trybu życia, aktywnego wypoczynku.
Metoda i forma pracy	<ul style="list-style-type: none"> • 1. etap – prezentacja w Nearpodzie podczas lekcji. • 2. etap – indywidualna praca domowa w formie wyzwania dla uczniów.
Czas trwania	Jedna godzina lekcyjna na wprowadzenie + tydzień zadania domowego
Szczegółowy opis przebiegu lekcji	<p><u>Wprowadzenie</u> Zadania dla uczniów w Nearpodzie: https://share.nearpod.com/e/cX9QabnbBgb</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podanie uczniom linku do Nearpada. • Krótka rozmowa z uczniami na temat następującego cytatu: <i>Bo Everest przyciąga jak magnes. Przyciąga, hipnotyzuje, ośniewa i onieśmiela. Jest wyzwaniem, które kusi zaprawionych w boju himalaistów i nas – miłośników gór wysokich.</i>

	<p><u>Część główna</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaktywna prezentacja na temat himalaizmu i Mount Everestu. Całość znajdziesz pod linkiem do lekcji w Nearpodzie. • Podczas lekcji uczniowie wykonują interaktywne ćwiczenia uwzględnione w prezentacji. <p><u>Podsumowanie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Przedstawienie zadania domowego. <p><u>Praca domowa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Uczniowie mają za zadanie pokonać w dowolny sposób (spacer, bieg, rower) dystans 8848 metrów i udokumentować to za pomocą aplikacji do pomiaru ruchu (np. Strava; RunKeeper).
<p>Materiały pomocnicze</p>	<p>Krótki film ukazujący Nepal: https://www.youtube.com/watch?v=ut-U-4m42aQ Krótki filmik pokazujący drogę na Mount Everest: https://www.youtube.com/watch?v=v5tVFOCzVPA</p>
<p>Na co jeszcze zwrócić uwagę? Jak przygotować się do lekcji?</p>	<p>Przed rozpoczęciem lekcji warto zapoznać się z historią, kulturą oraz tradycjami Nepalu.</p>

PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE LEKCJI PRZEDMIOTOWYCH

TAJEMNICZA CHOROBA – ESCAPE ROOM UCZĄCY O ZALETACH PRACY ZESPOŁOWEJ

Opis zajęć: Tematyczny Escape Room poświęcony powtórce materiału z Lalki Bolesława Prusa.

Narzędzie pracy: Google Forms

Autorka: Marta Łącka

Przedmiot	Język polski
Dla kogo?	Szkoła ponadpodstawowa
Cel ogólny lekcji	Powtórka materiału – <i>Lalka</i> Bolesława Prusa
Cele szczegółowe lekcji	<ul style="list-style-type: none">• Uczniowie podejmują refleksję na temat filozofii pozytywizmu.• Uczniowie wzmacniają kompetencje związane ze współpracą w zespole.• Integracja klasy.
Metoda i forma pracy	Praca grupowa w ramach lekcji
Czas trwania lekcji	Jedna godzina lekcyjna
Szczegółowy opis przebiegu lekcji	<p><u>Wprowadzenie:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Poinformowanie uczniów, że dzisiaj przenosimy się w czasie do XIX-wiecznej Warszawy, którą trapi straszna choroba.• Ustalenie zasad pracy oraz kwestii technicznych związanych z prowadzoną lekcją. <p><u>Link do Escape Roomu:</u> https://docs.google.com/forms/d/1A5YWU9sVZInYQsZALvk3zq_lw49unKuvQrfGI1GkWY8/edit?usp=sharing (Uwaga, jest to wersja bez możliwości edycji i podglądu efektów pracy uczniów!)</p> <p><u>Część główna:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Praca zespołowa nad rozwiązywaniem zagadek zawartych w Escape Roomie dostępnym pod linkiem. <p><u>Podsumowanie:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Rozmowa z uczniami na temat wrażeń z wykonanego zadania.

Poradnik przygotowała:

Fundacja Kronenberga

 handlowy


fundacja
stocznia