



UCZNIOWSKIE REKOMENDACJE

dotyczące gier i innych narzędzi edukacji
dla decydentów i ekspertów zajmujących się polską oświatą

Opracowanie powstało jako część projektu
"Europa: Nowe Rozdanie 1989-2019"
w ramach Programu Erasmus+.



Współfinansowano w ramach
programu Unii Europejskiej
Erasmus+

Drogi Czytelniku,

przygotowaliśmy dla Ciebie opracowanie zawierające uczniowskie rekomendacje dotyczące wykorzystywania gier, debat i innych innowacyjnych narzędzi edukacyjnych w polskich szkołach. W imieniu kilkuset uczniów i studentów z województwa małopolskiego, podkarpackiego oraz śląskiego uprzejmie prosimy o zapoznanie się z ich głosem i przemyśleniami. Będziemy bardzo wdzięczni za odniesienie się do opisanych poniżej pomysłów i uwag. Zachęcamy do odpowiedzi w formie mailowej lub listownej. Przekażemy Twoje odpowiedzi zainteresowanej młodzieży.

Adres mailowy:

kontakt@pospoliteruszenie.net

Adres do korespondencji:

Pospolite Ruszenie,
os. Oświecenia 33/66,
31-636 Kraków,
tel. 660 730 930

Ponadto zapraszamy do udziału w finale projektu w dniach 21-22 czerwca w Krakowie (Instytut Pamięci Narodowej – oddział w Krakowie, ul. Dunajewskiego 8). Zainteresowanych prosimy o zgłoszenia pod ww. adresem mailowym.

DO KOGO ADRESUJEMY REKOMENDACJE?

Do decydentów, polityków i ekspertów kształtujących polską oświatę:

- przedstawicieli Ministerstwa Edukacji i Nauki
- przedstawicieli samorządów, w tym jednostek odpowiedzialnych za edukację (dyrektorzy i kierownicy wydziałów)
- dyrektorów szkół
- nauczycieli
- przedstawicieli instytucji i organizacji wspierających rozwój nauczycieli
- kadry uniwersyteckiej zajmująca się kształceniem przyszłych nauczycieli
- członków organizacji pozarządowych pracujących z uczniami
- projektantów narzędzi dydaktycznych

SPIS TREŚCI

| | |
|--|----|
| I. Streszczenie..... | 4 |
| II. Przedstawienie projektu..... | 5 |
| III. Wpływ rozgrywki na postrzeganie współczesnego świata..... | 6 |
| IV. Rola gier w szkole..... | 8 |
| V. Znaczenie debat oksfordzkich..... | 10 |
| VI. Uczniowska aktywność..... | 11 |
| VII. Wnioski ogólne..... | 14 |
| VIII. Metodologia opracowania..... | 16 |

STRESZCZENIE

Opracowanie i rekomendacje powstały na bazie zajęć z młodzieżą, w ramach projektu "Europa: Nowe Rozdanie 1989-2019" realizowanego w ramach Programu Erasmus+. Projekt skupia się na zwiększaniu kompetencji i wiedzy odbiorców w zakresie współczesnego świata, przede wszystkim funkcjonowania europejskich państw i organizacji międzynarodowych. Głównym narzędziem wzmacniającym te kompetencje była wieloosobowa gra polityczna, w której uczestnicy na kilka godzin wchodzili

w role polityków kierujących państwami. Ważne jest również umożliwienie młodym obywatelom dialogu z decydentami w zakresie edukacji, w tym głównie wykorzystania w procesie kształcenia gier i innych narzędzi.

Informacje zbierane były podczas wstępnego badania online, wywiadu grupowego po zajęciach, ankiet ewaluacyjnych online i konsultacji.

Ocena projektu (w skali 1-5): 4,64

72%

badanych uznało, że posiada słabą lub co najwyżej przeciętną wiedzę o współczesnym świecie

93%

ankietowanych po rozgrywce chcieliby zagrać w kolejną grę wielkoformatową

94%

badanych chciało zwiększyć swoją wiedzę i zrozumienie współczesnych problemów

88%

ankietowanych uznało, że udział w debacie oksfordzkiej jest rozwijający

88%

ankietowanych uznało, że projekt zwiększył ich zainteresowanie polityką, historią najnowszą, stosunkami międzynarodowymi

73%

ankietowanych chcieliby spotkać się z politykiem lub ekspertem lub obserwować debatę z ich udziałem

98%

ankietowanych uważa, że gry powinny być wykorzystywane w szkołach

80%

ankietowanych chcieliby mieć wpływ na inicjowanie lub organizowanie projektów edukacyjnych w ich szkołach

PRZEDSTAWIENIE PROJEKTU

Stowarzyszenie Pospolite Ruszenie od 2019 roku realizuje projekt "Europa: Nowe Rozdanie 1989-2019" w ramach Programu Erasmus+.

Celami projektu są:

- zwiększenie wpływu młodzieży na nowoczesną edukację (polityka młodzieżowa)
- wzrost obywatelskiego zaangażowania w skali krajowej i kontynentalnej
- przybliżenie młodzieży problematyki europejskiej
- wzmocnienie umiejętności krytycznego myślenia

Cele te osiągnęte są poprzez unikatowe i atrakcyjne dla odbiorców działania. Najważniejszym z nich jest seria **12 dwudniowych seminariów**, które prowadzone były między listopadem 2021 a majem 2022 roku. Wzięło w nich udział ok. 400 uczniów ze szkół podstawowych i 90 studentów z 2 małopolskich uczelni.

Seminaria składały się z **dwóch części**. Pierwszego dnia uczestnicy zapoznawani byli z założeniami projektu oraz zagadnieniem polityki młodzieżowej (w formie dyskusji). Następnie odbywała się rozgrywka w symulacyjną grę wieloosobową będącą unikatowym narzędziem do edukacji kompetencyjnej, w której jednocześnie mogło uczestniczyć nawet 45 osób. Rozgrywka poprzedzona była wprowadzeniem historycznym oraz nauką zasad. Zwieńczona była natomiast rozmową

z uczestnikami na temat ich wrażeń wyniesionych z gry i przemyśleń dotyczących historii najnowszej oraz stosunków międzypaństwowych we współczesnej Europie.

Drugiego dnia członkowie Krakowskiego Stowarzyszenia Mówców organizowali warsztaty retoryczne i prowadzili debatę oksfordzką. Jej teza związana była z wpływem uczniów na tworzenie podstawy programowej oraz zaangażowaniem uczniów w proces tworzenia podstawy programowej.

Pojedyncze seminarium trwało 8 godzin.

Podczas każdego seminarium wyłonieni zostali najbardziej aktywni uczestnicy oraz zwycięzcy rozgrywki. Zostali oni zaproszeni na finał przedsięwzięcia, który odbędzie się w dniach 21-22 czerwca w Krakowie. Gospodarzem będzie krakowski oddział Instytutu Pamięci Narodowej. Przeprowadzona zostanie wówczas finałowa rozgrywka w ww. grę oraz debata oksfordzka. Ponadto uczestnicy wezmą udział w warsztatach projektowania gier edukacyjnych, które następnie zaprezentują ekspertom. Spotkają się również z decydentami - politykami mającymi wpływ na kształtowanie polskiego systemu oświaty.

4,64 – to średnia ocena projektu w skali od 1 do 5 uzyskana w ankietach online. Uwaga: najniższa przyznana ocena to "3".



4,64

**średnia ocena projektu
w skali od 1 do 5 uzyskana
w ankietach online**

WPŁYW ROZGRYWKI NA POSTRZEGANIE WSPÓŁCZESNEGO ŚWIATA

Przed udziałem w projekcie nieco ponad połowa ankietowanych (54%) wskazywała, że ich wiedza na temat historii najnowszej i Unii Europejskiej jest przeciętna. Co piąty wskazywał, że poziom ten jest słaby lub bardzo słaby. Pozostali (ok. 28%) odpowiadali, że posiadają dobrą wiedzę na ten temat, ale nikt nie zdecydował się wybrać odpowiedzi "bardzo dobrze". Zrozumienie w stopniu co najmniej dobrym funkcjonowania państw i organizacji międzynarodowych wskazało natomiast 44% ankietowanych. Jest to zbieżne z wynikami pytania, w którym ankietowani decydowali, co ma dla nich większe znaczenie – faktografia czy rozumienie procesów. Blisko dwa razy więcej osób wybrało drugą odpowiedź.

TRZECH NA CZTERECH UCZNIÓW ZNA I ROZUMIE WSPÓŁCZESNY ŚWIAT "NIE NAJLEPIJ"

Aż 8 na 10 odpowiadających stwierdził, że rozumienie rzeczywistości politycznej i problemów współczesnego świata ułatwia planowanie własnej przyszłości (np. kariery).

Aż 94% odpowiadających uznało, że warto zwiększyć swoją wiedzę na powyższe tematy. Wśród najczęściej wybieranych form aktywności przyswajania wiedzy znalazły się gry, debaty i rozmowy z ekspertami, filmy oraz wykłady.

TO DLA MNIE WAŻNE!

Po rozgrywce aż 56% osób uznało, że ich przyrost wiedzy był duży, a 14%, że bardzo duży. Tylko 3% ankietowanych stwierdziło, że przyrost nie nastąpił. Odpowiednio 39% i 27% wskazało, że nastąpiła duża lub bardzo duża zmiana (in plus) zrozumienia funkcjonowania państw i problemów Europy.

70% WIEM WIĘCEJ

66% ROZUMIEM WIĘCEJ

88% ankietowanych uznało, że w choć niewielkim stopniu godziny spędzone nad planszą gry zwiększyły ich zainteresowanie współczesnym światem, w tym Europą.

W skali od 1 (brak zwiększonego zainteresowania) do 5 (duże zainteresowanie), najczęściej wybieraną oceną była "3" (30%) oraz "4" (28%).

88% POLITYKA I STOSUNKI MIĘDZYNARODOWE – TO INTERESUJĄCE!

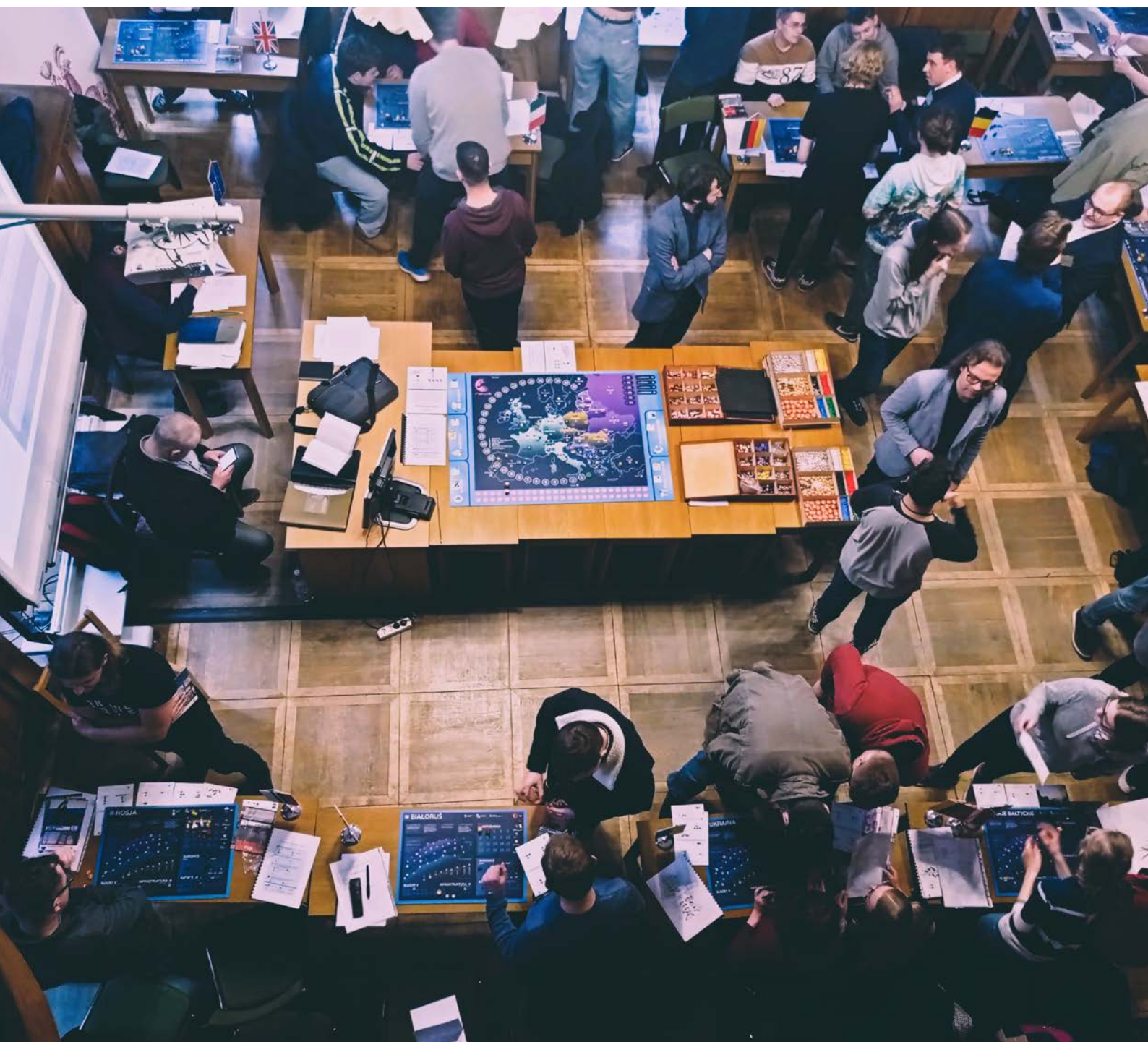
CO KONKRETNIE LEPIJ ZROZUMIELI I PRZYSWOILI SOBIE UCZESTNICY?

Wydarzenia i zjawiska

- Znaczenie dywersyfikacji energetyki dla bezpieczeństwa państwa.
- Miejsce energetyki odnawialnej w miksie energetycznym (jej koszty i zalety) i jej znaczenie w polityce klimatycznej.
- Znaczenie dla polityki wewnętrznej ułożenia relacji pomiędzy mniejszościami narodowymi (np. na Bałkanach lub na Ukrainie).
- Rola Rosji w destabilizacji pokoju w Europie w ostatnich dziesięcioleciach.
- Trudna i złożona historia współczesnych Włoch.
- Problemy i wyzwania, z jakimi mierzyły się państwa Europy środkowej i wschodniej podczas transformacji ustrojowej i ekonomicznej (prywatyzacja, Pierestrojka).
- Zobrazowanie licznych i nierzadko nieoczywistych powiązań pomiędzy niemal wszystkimi państwami Europy.

Polityka ogólnie

- Zarządzanie niedoborami i walka z kryzysami w państwie.
- Mnogość spraw, którymi muszą zajmować się decydenci.
- Wpływ cenzury czy ograniczania wolności na zarządzanie społeczeństwem.
- Świadomość, że aktywne uczestnictwo w organizacjach międzynarodowych to zarówno korzyści, jak i poświęcenie na rzecz wspólnego dobra.
- Idea koncepcji business as usual stosowana w praktyce.
- Przekonanie się, że nie ma idealnych rozwiązań.
- Konieczność przewidywania konsekwencji swoich działań – planowanie długofalowe przy jednoczesnej gotowości na przyjęcie niespodziewane kryzysów.



ROLA GIER W SZKOLE

93% odpowiadających uznało, że doświadczenia z gry wieloosobowej 'Europa: Nowe Rozdanie 1989-2019' są na tyle interesujące, że chcieliby zagrać w inną grę, w której udział brać będzie cała klasa. Dodajmy, że dwóch na trzech ankietowanych wybrało opcję "zdecydowanie tak". Dopełnieniem tego będzie informacja, że aż 80% ankietowanych chciałoby wziąć udział w finale projektu, czyli m.in. raz jeszcze stanąć nad planszą naszej gry.

9 NA 10 PRAGNIE ZAGRAĆ W KOLEJNĄ GRĘ

Uwaga! Niemal wszyscy ankietowani uznali, że planszowe gry wieloosobowe mogą być narzędziem kształcenia wykorzystywanym w szkołach. Niemal, bo 2% nie ma co do tego pewności. Natomiast nikt nie zakwestionował tego pomysłu!

0% NIE DLA GIER W SZKOŁACH!

Nasza gra planszowa połączyła wiedzę, procesy i kompetencje z kilku przedmiotów i dziedzin: historii, wiedzy o społeczeństwie, ekonomii, przedsiębiorczości, socjologii, geografii, geopolityki. Poświęcona zaś była relatywnie krótkiemu cyklowi dziejów, czyli ostatnim 3 dekadom na kontynencie europejskim. Dodatkowo umożliwiłszy uczestnikom projektu wypowiedzenie się na temat gier, w które chcieliby zagrać – jakiej tematyce powinny być poświęcone, jakie problemy powinny poruszać, czego uczyć, co wyjaśniać? Informacje te zbierane były podczas dyskusji na gorąco po rozgrywce, w formie ankiet ewaluacyjnych oraz analizowane na podstawie rozmów online. Uczniowie wskazali, jakie tematy gier interesowałyby ich najbardziej. Wśród 68 pomysłów można wskazać najpopularniejsze:

- historia (21)
- polityka i geopolityka (po 8)
- geografia (6)
- gospodarka (5)

ZGAMIFIKOWAĆ HISTORIĘ!

Nierzadko, zwłaszcza podczas spotkań online, padały konkretne pomysły zawężające problematykę. Oto wybrane najciekawsze:

Okres Rozbicia Dzielnicowego (XII-XIII wiek) i gra, w której uczestnicy – w grupach – wcielają się w role poszczególnych piastowskich księstw.

Gra biologiczno-chemiczna, w której uczestnicy wcielają się w role naukowców walczących z pandemią

Gra biologiczna poświęcona ewolucji, w której gracze będą starali się tworzyć najlepiej przystosowane do życia organizmy. Na marginesie tego pomysłu pojawił się koncept gry poświęconej przyszłości ludzkości (transhumanizm)

Gra ucząca przedsiębiorczości i podstaw mikro i makroekonomii w realiach Polski lat 90-tych XX wieku. Motywem przewodnim miałyby być rozwój własnej firmy, a gracze zaczynaliby od handlu "z samochodowego bagażnika na bazarze".

Gra polityczno-społeczna o parlamencie i partiach politycznych (a przy okazji o zasadach funkcjonowania sejmu i senatu, organizacji wyborów i różnicach w poglądach politycznych).

Gra ekonomiczno-społeczna o zarządzaniu miastem i urbanistyką.

WADY I ZALETY GIER W SZKOLE

Poniższe zestawienie oparte jest na odpowiedziach otwartych w ankietach oraz zapisach rozmów online z uczestnikami projektu i zawiera listę najczęstszych opinii. Trzeba odnotować, że ze względu na wykorzystywany rodzaj gry (wieloosobowa gra planszowa) uczestnicy wypowiadali się głównie na temat gier planszowych. Wykazywali się jednak także znajomością gier fabularnych, terenowych i paragrafowych i innych.

| MOCNE STRONY | SŁABE STRONY |
|--|---|
| <p>RYWALIZACJA rodzi emocje. Te zaś wzmacniają skupienie i zaangażowanie, co znacząco podnosi efektywność nauki.</p> <p>Dobre gry rozbudzają CIEKAWOŚĆ, wciągają, intrygują, skłaniają w następstwie do SAMODZIELNEGO pogłębiania wiedzy.</p> <p>Gra to wciąż forma ZABAWY, która wprowadza do procesu nauki konieczny luz, humor, poczucie komfortu i bezpieczeństwa.</p> <p>Gry zazwyczaj wymagają WSPÓŁPRACY, ucząc dzięki temu kooperacji, pracy w grupie, przewodzenia zespołowi i jego zarządzania. Tym samym mają wielką moc INTEGRACJI.</p> <p>Wymagają AKTYWNOŚCI od każdego.</p> <p>Uczą PLANOWANIA, myślenia strategicznego, szacowania ryzyka, analizy danych, podejmowania decyzji w niesprzyjających warunkach.</p> <p>Rozwijają WYOBRAŹNIĘ i kreatywność dzięki immersji – wczuwaniu się w przygotowane role w określonych sytuacjach i konwencjach.</p> | <p>Zazwyczaj wymagają DUŻO CZASU – na zapoznanie się prowadzących z zasadami, na tłumaczenie ich uczniom i samą rozgrywkę.</p> <p>Prowadzący (nauczyciel, edukator) musi ZAANGAŻOWAĆ się już na etapie dobierania i poznawania gry – jej zasady musi poznać perfekcyjnie.</p> <p>Nierzadko złożone gry wymagają LICZNIEJSZEJ OBSŁUGI – 2 lub więcej prowadzących. ALE to też szansa do współpracy nauczyciela z uczniami, którzy zdecydują się współprowadzić zabawę.</p> <p>Zwykłe (nie wieloosobowe) gry planszowe wymagają WIELU EGZEMPLARZY, by wykorzystał je w 20 czy 30-osobowej klasie.</p> <p>Gra, będąca odstępstwem od tradycyjnej lekcji, może skłaniać jednostki do WYŁĄCZANIA SIĘ z pracy, nadmiernej relaksacji czy unikania udziału.</p> <p>Warto zwrócić uwagę, że zgłaszane przez młodzież obserwacje, pokrywają się z ustaleniami metodyków nauczania, co świadczy o dobrym rozeznaniu w potrzebach edukacyjnej i intuicji związanej z dynamiką procesu przyswajania wiedzy.</p> |

ZNACZENIE DEBAT OKSFORDZKICH

Przypomnijmy, że blisko połowa osób wypełniających ankietę przed projektem wskazała na debaty jako formę przyswajania nowej wiedzy i wzmacniania kompetencji dotyczących rozumienia współczesnego świata. Następnie w debatach wzięło udział ok. 350 uczniów i studentów (o ok. 30% mniej niż w rozgrywkach). Dwie trzecie ankietowanych zadeklarowało chęć wzięcia po raz kolejny udziału w debacie oksfordzkiej (przy czym kolejne 23% wybrało opcję „nie wiem”, więc tylko 11% uznało, że to metoda nie dla nich).

66% **“BĘDĘ DEBATOWAŁ”**

Ten wskaźnik nie dziwi, jeśli weźmiemy pod uwagę to, że 88% ankietowanych stwierdziło, że aktywny udział w debacie (czy to z pozycji proponującego tezę czy oponentującego przeciw niej) ma pozytywny wpływ na przygotowanie do życia publicznego i obywatelskiego (choćby przez konieczność stworzenia argumentacji – co wiąże się z koniecznością samodzielnego rozszerzenia wiedzy w danych tematach).

88% **TO ROZWIJAJĄCE**

Trzy czwarte odpowiadających po uczestnictwie w projekcie chciałyby zorganizować w szkole debatę lub spotkanie z lokalnymi decydentami, politykami lub ekspertami związaną z polityką młodzieżową.

73% **SPOTKANIE Z POLITYKIEM**

Najczęściej wybierane tematy, a nawet sformułowane tezy (w pytaniach otwartych) wskazują na zainteresowania młodzieży oraz problemy, które ich niepokoją.

“Polak ma zagwarantowaną przyszłość w Polsce” – problem starzejącego się społeczeństwa i zjawisko nasilonej imigracji do Polski.

“Polska powinna wspierać Ukrainę w wojnie z Rosją”

“Alkohol jest bardziej szkodliwy od marihuany”

“Kara śmierci jest sprawiedliwą formą kary”

“Reforma edukacji dla roczników 2004/05 była korzystna”

Dodatkowo uczestnicy wyrazili chęć spotkania się i porozmawiania z osobami mającymi wpływ na nasz kraj. Wykorzystując pytanie wielokrotnego wyboru najbardziej zainteresowani byli decydentami, którzy kształtują politykę młodzieżową (50%), edukację (48%), politykę zagraniczną (39%) i kulturę (31%).

INTERESUJE MNIE:

- POLITYKA MŁODZIEŻOWA
- EDUKACJA
- POLITYKA ZAGRANICZNA
- KULTURA



UCZNIOWSKA AKTYWNOŚĆ

8 na 10 ankietowanych stwierdziło, że chciałoby mieć wpływ na inicjowanie i organizację innowacyjnych przedsięwzięć edukacyjnych w szkołach czy uczelniach. Podczas spotkań online uczestnicy wymieniali konkretne problemy, z jakimi się spotykają, szukali rozwiązań, ale dzielili się też także dobrymi praktykami stosowanymi w ich placówkach. Oto one:

Informowanie uczniów z wyprzedzeniem o możliwości udziału w projektach edukacyjnych (możliwość wybrania "oferty").

Tworzenie ankiety dla uczniów (np. raz na semestr), w której zaznaczaliby interesujące ich aktywności i tematy. Następnie po przeanalizowaniu wyników osoba odpowiedzialna w szkole wyszukiwałaby dostępne projekty i organizowała ich realizację dla danej klasy czy grupy.

Stworzenie i moderowanie portalu lub profilu w mediach społecznościowych, który gromadziłby informacje o możliwym udziale w pozaformalnych projektach edukacyjnych (np. takich jak "Europa: Nowe Rozdanie 1989-2019").

Tworzenie prostych gier przez uczniów (przy pomocy nauczycieli), które następnie są wykorzystywane w pracy z innymi klasami, rocznikami. Tworzenie szkolnych bibliotek uczniowskich gier i wymiana pomiędzy szkołami.

W rozgrywkach koniecznie powinien brać udział nauczyciel/wychowawca – to integruje i tworzy niezbędną dla wzajemnego zaufania więź.

Podczas rozgrywek warto zamienić się rolami: uczniowie prowadzą zabawę, a nauczyciel uczestniczy w rozgrywce.

Współpraca dyrekcji, nauczycieli i samorządu szkolnego w zakresie organizacji w szkole zajęć z wykorzystaniem gier.

80% ZAANGAŻUJĘ SIĘ

GRY A UCZNIOWSKIE OCZEKIWANIA WZGLĘDEM SZKOŁY

Uczestników projektu, głównie podczas spotkań online, prosiliśmy o podzielenie się z nami ich oczekiwaniami wobec szkoły, wiedzy czy kompetencji, które chcieliby nabywać. Kilkaset zanotowanych refleksji posegregowaliśmy, połączyliśmy pokrewne, a następnie przedstawiliśmy w kilku kategoriach

Oczekiwania

1. Dotyczący tematów, programu

- Lekcje powinny dostarczać wiedzy i informacji aktualnych oraz "na czasie" (np. dotyczących bieżących wydarzeń).
- Nacisk na naukę umiejętności przydatnych (np. wystawiania się, argumentowania, prowadzenia dyskusji, wyszukiwania informacji).

2. Dotyczący metod, narzędzi i form,

- Najczęściej pojawiający się postulat wykorzystywania przez nauczycieli różnorodnych form i narzędzi edukacji – debaty, dyskusje, wycieczki.
- Pewne zjawiska można przedstawiać w formie symulacji (planszowych, fabularnych, debatanckich).
- Stale podkreślana potrzeba pracy w grupie (która wzmacnia kompetencje interpersonalne oraz przygotowuje do życia w społeczeństwie).
- Wprowadzenie lub rozbudowa zajęć dodatkowych, które rozbudowałyby pasje.



3. Dotyczące pogłębiania umiejętności, szczególnie kompetencji interpersonalnych

- Położenie większego nacisku na zrozumienie problemów i procesów aniżeli na faktografię (np. datach), potrzeba odkrycia znaczenia pewnych wydarzeń i ich aktualizacji.
- Uczniowie chcą rozwijać zdolności poznawcze, wzmacniać własną kreatywność, uczyć się argumentacji.
- Doświadczać bardziej immersyjnie (np. poprzez kontakt ze sztuką lub uczestnictwa w pewnych wydarzeniach).

4. Dotyczących relacji z nauczycielem

- Pozytywne i radosne nastawienie nauczyciela i wychowawcy, zaufanie do uczniów, nawiązanie przyjaznych relacji.
- Lekcje z poczuciem humoru.
- Wskazanie, że ważne są dobre wspomnienia z lekcji, dzięki którym dany przedmiot i zagadnienia nie będą się w przyszłości (dorosłym życiu) źle kojarzyły.

Badaliśmy też w toku rozmowy, czy potrzeby te mogą być w jakimś stopniu zaspokajane przez

nowatorskie metody edukacyjne takie jak gry czy debaty. W jakim stopniu młodzież analizuje związki pomiędzy nimi a efektem edukacyjnym?

1

- a. Debaty łatwo dostosować do tematów nośnych lub aktualnych. Możemy się wykazać budowaniem argumentacji na podstawie łatwo dostępnych informacji.
- b. Rywalizacja w zakresie argumentacji sprzyja znalezieniu związków przyczynowo – skutkowych.
- c. Dzięki grom można na jedne zagadnienia spojrzeć dużo szerzej, a inne poznać bardziej szczegółowo.

2

- a. Gry pobudzają, zmuszają do myślenia i aktywnego udziału w lekcji, przez co nasze uczenie się jest efektywniejsze.
- b. Gry uczą zdrowej rywalizacji i motywują do wyczerpanego wysiłku celem zwycięstwa.
- c. Wykłady nie angażują emocji.
- d. Rozgrywki stawiają na pierwszym miejscu umiejętności interpersonalne – przekonywanie, blefowanie, tworzenie sojuszy.

3

- a. Jeśli gry pokazywałyby skutki podejmowanych przez nas działań, to lepiej byśmy zapamiętywali pewne zjawiska i szybciej rozumieli ich sens.
- b. Gry ćwiczą charakter w kontekście zwycięstwa i porażki – umiemy je przeżywać, dzielić się emocjami, pocieszać i wspierać innych.
- c. Gry pozwalają wczuwać się w określone sytuacje lub postacie i stawiają nas przed trudnymi, ale życiowymi wyborami – przygotowujemy się na nie w komfortowych warunkach (dotyczy to np. gier paragrafowych i fabularnych).

4

- a. Wspólne uczestnictwo w grze uczniów i nauczycieli skraca dystans, tworzy wspólne, pozytywne doświadczenia, ułatwia integrację.
- b. Nauczyciel, prowadząc debatę lub rozgrywkę, staje się przewodnikiem, który wskazuje reguły, a nie narzuca jedyną możliwą interpretację.
- c. Razem z nauczycielem w roli przewodnika wyzwala się większa kreatywność.

Przedstawione przez młodzież postulaty i oczekiwania nie odchodzą wcale znacząco od założeń podstaw programowych. Można bez wahania wyciągnąć wniosek, że podstawy są pod tym względem tylko deklaratywne – w codziennej pragmatyce szkolnej nie ma wiele przestrzeni na dodatkowe aktywności, wykraczające poza agregację i późniejszą ewaluację wiedzy podręcznikowej. Warto też zwrócić uwagę, że deklaracje młodzieży wpisują się w postulaty Edukacji 2.0 – czyli opartej o umiejętności, a nie wiedzę.

Przyczyna takiego stanu rzeczy jest złożona, ale na pierwszy plan wybija się (wielokrotnie diagnozowane przez środowiska nauczycielskie) tzw. przeładowanie podstaw programowych oraz brak ich elastycznego dostosowania do zmieniającego się otoczenia edukacji.

Kreowanie rzeczywistości programowej jest wyłączną kompetencją administracji rządowej, a jej przestrzeganie surowo kontrolowane przez wojewódzkie organy administracji zespolonej. Zatem istnieje **potrzeba pogłębionego dialogu pomiędzy stronami zainteresowanymi: uczniami, nauczycielami, urzędnikami, politykami**, który w oparciu o najlepsze doświadczenia płynące z innych krajów, zwiększy potencjał całego systemu.

Potrzeba dialogu jest tym większa, że w ankietach (ale też w rozmowach, jak i obserwacjach lekcyjnych) przebija się brak większej chęci do zadawania pytań decydentom (osobom odpowiedzialnym za polityki młodzieżowe, także w zakresie edukacji). Jednocześnie połączone jest to z relatywnie wysokim poziomem chęci zorganizowania interakcji z decydentem (typu debata). Wsnuć z tego można wniosek, że **młodzież nie czuje się kompetentna, nie nabyła śmiałości w prezentowaniu swoich oczekiwań**.

Zebrane dane z pytań otwartych pozwalają także wnioskować, że młodzież ma poczucie, że kontakt z decydentami:

- jest utrudniony
- jeżeli nawet jest możliwy, to młodzież nie będzie miała wpływu na działania decydenta
- jest bezsensowny, gdyż nie zostaną wysłuchani.

Ten brak wiary w zmianę indukowany jest przez ogólną niechęć do polityki, ogólną nieśmiałość i diagnozowany brak przebojowości. Stąd we własnej samoocenie nie czują się na siłach, aby merytorycznie i konstruktywnie rozmawiać z kimś kto ma wpływ na ich interesy. Jednocześnie mamy tu do czynienia z sytuacją błędnego koła – brak kontaktów z decydentami nie buduje poczucia własnej wartości i powstania kompetencji, więc tym bardziej zniechęca do interakcji.



WNIOSKI OGÓLNE

Zmiany w systemie edukacji stawiają nowe wyzwania wszystkim jego uczestnikom. Przemiany społeczne, łatwy dostęp do informacji (wręcz nieustające podpięcie pod strumień danych) powoduje, że nowe pokolenia uczniów nie są skłonne do bezkrytycznego, jednowymiarowego przyjmowania wiedzy. Skoro jest ona łatwo dostępna (i łatwa do zweryfikowania lub podania w wątpliwość), uczniowie intuicyjnie chcą móc rozumieć zjawiska, a nie o nich wiedzieć. Dlatego też chcą mieć lepszą orientację w tematach aktualnych – tych które dzieją się na ich oczach, ale pozostawiają ich w pewnej konfuzji, co do ich znaczenia.



Przyzwyczajenia współczesnej młodzieży i zmiany w ich percepcji rzeczywistości, zmuszają do uatrakcyjnienia lekcji, tak aby wygrać batalię o uwagę ucznia.

Wydaje się, że gry i debaty odpowiadają na zapotrzebowanie tego nowego typu odbiorców. Szczególnie, że tzw. gamifikacja procesu nauczania (nauka przez grę – od ang. game) jest coraz powszechniejsza. To rozwinięcie starej zasady „bawiąc uczy, ucząc bawi”, wykorzystanie naturalnej skłonności ludzkiego mózgu do rozrywki, konkurowania oraz poczucia uczestnictwa. Zastosowanie gamifikacji daje pozytywny bodziec

w postaci np. wygranej, a przy okazji wciąga ucznia w temat, budząc jego zainteresowanie. Przy tym tworzy interakcje między uczniami, którzy próbują uzyskać swój indywidualnie określony cel – co jeszcze bardziej wzmacnia ich zaangażowanie w temat. Jednocześnie są oni świadomi, że gry wymagają nakładu pracy, zarówno ze strony edukatorów jak i uczestników.

Zainteresowanie młodzieży budzą także debaty, ze szczególnym uwzględnieniem sformalizowanych systemów, takich jak: debata oksfordzka lub parlamentarna (czego dowodem są liczne kluby debaty powstające w szkołach średnich i uczelniach). Narzucają one określony schemat, sposób wypowiedzania się (co nawet u młodzieży licealnej, wbrew pozorom, jest bardzo ważne), a jednocześnie dają pole do ekspresji, wyrażania swoich poglądów w atmosferze kulturalnej i nastawionej na porozumienie. Przy okazji mogą dać satysfakcję z odniesionego w drodze intelektualnej „zwycięstwa”.

Jednocześnie uczniowie mają poczucie, że wzbogacają swój język i uwrażliwiają się na poglądy innych. Wzmacniają swoje umiejętności interpersonalne, negocjacyjne, lepiej definiują potrzeby i tworzą rzetelne struktury pracy zespołowej. Dzięki temu stają się lepszymi uczestnikami życia społecznego i obywatelami.

Już na etapie projektu można było zaobserwować, że oddanie przestrzeni do działania uczniom przyniosło dobre efekty, szczególnie w zakresie inicjatywy. Dlatego też z uznaniem podkreślamy, że ponad 20% wszystkich uczestników seminariów (rozgrywek i debat), czyli 110 osób, zdecydowało się na wypełnienie ankiety ewaluacyjnej (wymagająca poświęcenia ok. 15-30 minut). Jeszcze więcej osób wzięło udział w nieobowiązkowych, realizowanych zazwyczaj wieczorami (ok. 19:00-20:00) konsultacjach online i stacjonarnych, które trwały przeciętnie 45-90 minut. Chętnie rozmawiali o swoich potrzebach

edukacyjnych, stawiali tezy i diagnozy, dzielili się refleksjami. Oznacza to, że młodym obywatelom leży na sercu poprawa czy unowocześnianie metod kształcenia.

Zdecydowanie prowadzi to do wniosku, że należy tworzyć przestrzenie do konsultacji młodzieży z decydentami i ekspertami, tak aby mogli realizować swoją inicjatywę. Wspierać ich przy tym w dążeniu do kształtowania zdolności humanistycznych, sprawności językowej, umiejętności samodzielnego poszukiwania wiedzy i korzystania z różnorodnych źródeł informacji oraz formułowania i wypowiedzania własnych opinii.

Należy postulować odejście od roli nauczyciela jako „pasa transmisyjnego”, na rzecz uczenia rozwiązywania konkretnych problemów, skłonności do autorefleksji i osobistego rozumienia. W takim wydaniu nauczyciel zmienia się w przewodnika, inicjatora dialogu, a jego postawę nazwać można

humanistyczną. Może dzięki temu odejść od zarządzania klasą, w stronę zadań rozwojowych poszczególnych uczniów, którzy przeżywają kryzysy, popełniają błędy, czerpią wsparcie od innych. Uczeń sam dochodzi do rozwiązań (ze wsparciem nauczyciela), zamiast zinternalizować gotowy przekaz.

Spełnienie tych oczekiwań nie tylko wzmocni skuteczność systemu, ale pozwoli upodmiotowić uczniów, uczynić ich obywatelami rozumiejącymi rzeczywistość, potrafiących powiązać przeszłość z aktualną sytuacją geopolityczną i gospodarczą.



METODOLOGIA OPRACOWANIA

Powyższe opracowanie, w tym przede wszystkim rekomendacje uczestników, zostało sporządzone na podstawie czterech głównych źródeł:

- danych zgromadzonych w **badaniu wstępnym online** wypełnianym w formie ankiety przed uczestnictwem w seminarium (55 odpowiedzi w ankiecie składającej się z 13 merytorycznych pytań jedno i wielokrotnego wyboru)
- informacji zebranych podczas **wywiadu grupowego** po rozgrywce w grupie ok. 500 uczniów i studentów podczas 12 seminariów.
- informacji zgromadzonych w **ankiecie ewaluacyjnej online** po rozgrywce i debacie. Ankietę poprawnie wypełniło 110 uczestników (47 kobiet, 62 mężczyzn, 1 wynik bez przyporządkowania) w wieku od 15 do 25 roku życia (średnia: 17)
- stenogramów rozmów z uczestnikami podczas **konsultacji online** (8) i stacjonarnych (1) prowadzonych po rozgrywce i debacie (wzięło w nich udział ok. 100 uczestników).



ODPOWIEDŹ DLA MŁODZIEŻY

A series of horizontal dotted lines for writing answers.

Opracowanie jest wynikiem współpracy z młodzieżą – uczniami i studentami z 12 szkół i uczelni z woj. małopolskiego, podkarpackiego i śląskiego, którzy wzięli udział w projekcie “Europa: Nowe Rozdanie 1989-2019”.

Zespół Szkół im. Ojca Świętego Jana Pawła II w Niepołomicach
Zespół Szkół w Świątnikach Górnych
IV Liceum Ogólnokształcące w Olkuszu
Liceum Ogólnokształcące w Miechowie
Zespół Szkół Zawodowych w Bieczu i Liceum Ogólnokształcące w Bieczu
Zespół Szkół nr 1 w Bochni
XX Liceum Ogólnokształcące w Krakowie
Instytut Historii Uniwersytetu Jagiellońskiego
Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie
Śląskie Centrum Wolności i Solidarności w Katowicach
Zespół Szkół im. ks. dra Jana Zwierza w Ropczycach
IV Liceum Ogólnokształcące w Rybniku i Stowarzyszenie Działań Lokalnych Spichlerz

Autorzy opracowania: Łukasz Wrona, Marek Piwoński

Ze strony młodzieży szczególny wkład wnieśli:

Julia Miciek, Kinga Raksa, Filip Nał, Adrian Musiał, Kacper Wykurz, Przemysław Juszczyk, Izabela Jarosińska, Bartosz Szopa, Kacper Nowak, Jakub Bazarnik, Nikodem Matuszyk,
Łukasz Żurek, Artur Hojna, Kacper Kuliński,

Opracowanie graficzne i skład: Anna Sowińska

Pospolite Ruszenie

2022

www.nowerozdanie.eu

www.pospoliteruszenie.net

kontakt@pospoliteruszenie.net

tel. 660 730 930