



KATALOG INICJATYW EDUKACYJNYCH





MODUŁ II:
FIRMA MŁODZIEŻOWA - CZYLI JAK UCZYĆ WSPÓŁPRACY
Temat 3: Zastosowanie Firmy Młodzieżowej w praktyce -
Katalog inicjatyw edukacyjnych

Projekt Gry biznesowe innowacyjną metodą edukacji ekonomicznej i rozpoznawania predyspozycji uczniów realizowany jest z Narodowym Bankiem Polskim w ramach programu edukacji ekonomicznej

Wstęp

Katalog inicjatyw edukacyjnych stanowi zbiór inicjatyw zorganizowanych przez młodzież ze szkół podstawowych i średnich, którzy w 2019 roku uczestniczyli w projekcie „SzkolaPrzedsiębiorczosci.pl – edukacja ekonomiczna poprzez klasowe firmy symulacyjne. Edycja 2019” realizowanym z Narodowym Bankiem Polskim w ramach programu edukacji ekonomicznej.

Wybraliśmy 20 spośród 100 inicjatyw zrealizowanych przez młodzież, która pracowała przez trzy miesiące metodą firmy młodzieżowej na rzecz społeczności swojej szkoły.

We wspomnianym projekcie wszystkie inicjatywy dotyczyły ekonomii, przedsiębiorczości lub doradztwa zawodowego.

Na potrzeby Katalogu nadaliśmy im formę bardziej ogólną, abyście mogli podzielić się tymi pomysłami ze swoimi współpracownikami, a przede wszystkim uczniami.

Katalog zawiera opis, jak krok po kroku przenieść dany pomysł na sytuację szkolną i na co zwrócić uwagę planując inicjatywę. Mamy nadzieję, że tak opisane przykłady inicjatyw będą pomocne zarówno nauczycielom przedmiotów ścisłych (matematyka, fizyka), jak i humanistycznych (język polski), artystycznych czy języków. Z zebranych metod mogą również skorzystać szkolni pedagodzy psychologzy proponując działania dotyczące np. emocji, zdrowego odżywiania itp.

Wierzymy, że zebrane przez nas inicjatywy spotkają się z Waszym uznaniem i wspólnie z uczniami stworzycie wiele angażujących przedsięwzięć edukacyjnych, a zdobywanie wiedzy stanie się dla niesamowitą przygodą.



Konkurs plastyczny

Konkursy plastyczne to chyba jedna z najbardziej znanych i najbardziej lubianych form pracy w polskich szkołach. Mogą służyć nie tylko kształtowaniu ekspresji twórczej uczniów, ale też poruszać ważne społecznie tematy, np. przemoc czy bezpieczeństwo w ruchu drogowym. Mogą też sprawdzać wiedzę waszych uczniów. Jest bardzo wiele tematów, które można przedstawić w formie plastycznej, np. obieg wody w przyrodzie, znani polscy naukowcy, historia pieniądza itp. Po konkursie w szkole można zrobić profesjonalny wernisaż, gdzie zaprezentowane będą zwycięskie prace, oraz te, które komisja konkursowa zakwalifikuje do wernisażu. Podczas uroczystego wernisażu jest czas na uhonorowanie laureatów.



Przebieg przygotowania i realizacji inicjatywy:

Krok 1

Ustalenie tematu przewodniego konkursu i atrakcyjnego tytułu.
Uzgodnienie pomysłu z dyrekcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

Ustalenie grupy odbiorców, np. wszyscy uczniowie lub klasy 4 – 8.

Krok 3

Przygotowania:

- opracowanie regulaminu konkursu np. (podział na kategorie wiekowe);
- promocja konkursu w szkole;
- wybór i zaproszenie członków komisji konkursowej;
- przygotowanie wystawy pokonkursowej;
- wybór osoby do prowadzenia wernisażu i wręczenia nagród;
- przygotowanie nagród/dyplomów dla wygranych.

Krok 4

Realizacja:

- wywieszenie plakatów o konkursie w widocznych miejscach w szkole;
- przekazanie kadrze szkoły informacji o konkursie z prośbą o zainteresowanie nim uczniów;
- zbieranie prac konkursowych przez wyznaczone osoby, w określonym miejscu i czasie;
- zebranie komisji konkursowej i rozstrzygnięcie konkursu;
- przygotowanie wystawy;
- przygotowanie i realizacja wernisażu (w tym wręczenie nagród laureatom).



MODUŁ II:
FIRMA MŁODZIEŻOWA - CZYLI JAK UCZYĆ WSPÓŁPRACY
Temat 3: Zastosowanie Firmy Młodzieżowej w praktyce -
Katalog inicjatyw edukacyjnych

Projekt Gry biznesowe innowacyjną metodą edukacji ekonomicznej i rozpoznawania predyspozycji uczniów realizowany jest z Narodowym Bankiem Polskim w ramach programu edukacji ekonomicznej

Krok 5

Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy konkursu plastycznego:

1. Patroni naszych ulic – kim byli – konkurs na komiks o patronach ulic w mieście (historia)
2. Nasza piękna Ojczyzna – klasy 1 – 3 (przyroda)
3. Obieg wody w przyrodzie (przyroda)
4. Kim był Pitagoras, czyli wielcy matematycy – konkurs na plakat (matematyka)



Gazetka ścienna



W każdej szkole znajdzie się tablica ogłoszeń. Być może uczniowie coraz rzadziej do niej zagląдают. Czemu nie wykorzystać tego miejsca jako narzędzia dydaktycznego? Zaplanujcie szkolny kącik np. o polskich naukowcach albo o nieznanymi miejscach czy zabytkach w waszym mieście. Możecie np. prowadzić ścienny tygodnik matematyczny, tj. przez miesiąc (lub dłużej) publikujecie kolejne numery, np. geometria w praktyce, do czego przyda nam się algebra. Gazetka jest uniwersalnym formatem, który z powodzeniem możecie stosować na różnych przedmiotach. Pamiętajcie o zagadkach i konkursach dla waszych czytelników.

Przebieg przygotowania i realizacji inicjatywy:

Krok 1

Ustalenie tematu przewodniego, zakresu materiału i atrakcyjnego tytułu.
Uzgodnienie pomysłu z dyrekcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

Ustalenie grupy odbiorców.

Krok 3

Przygotowania i realizacja:

- ustalenie częstotliwości publikacji gazetki;
- opracowanie tekstów do kolejnych numerów;
- graficzne przygotowanie gazetki;
- projekt i wykonanie gazetki;
- promocję gazetki w szkole -przekazanie społeczności szkoły informacji o gazetce - od kiedy będzie się ukazywać, czego będzie dotyczyć, jakie „atrakcje” się w niej znajdują, np. wywiad z panią Dyrektorem;
- opracowanie konkursów dla czytelników;
- przygotowanie nagród.

Przez cały czas istnienie waszej gazetki bądźcie systematyczni – publikujcie numery w ustalonym terminie, np. zawsze w środę kolejny numer. W ostatnim numerze poinformujcie czytelników o ostatnim numerze.

Krok 4

Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. Na szlacheckim dworze – tygodnik historyczny
2. Science – tygodnik chemiczno – fizyczny
3. W świecie gadów – ilustrowany tygodnik biologiczny



Milionerzy

To bardzo znany teleturniej z wiedzy ogólnej. Chyba nie ma osoby, która nie zna tego formatu telewizyjnego ☺ Jest to doskonały pomysł na przeprowadzenie szkolnego konkursu wiedzy ogólnej. Możecie np. zrobić eliminacje na poziomach poszczególnych klas, a potem rozgrywkę ogólnoszkolną. Do przygotowań mogą włączyć się nauczyciele różnych przedmiotów, np. w roli „przyjaciela” z koła ratunkowego lub ekspertów układających pytania. Jest naprawdę wiele inspiracji tym formatem.

Przebieg przygotowania i realizacji inicjatywy:

Krok 1

- Ustalenie tematu przewodniego, zakresu materiału.
- Uzgodnienie pomysłu z dyrekcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

- Ustalenie grupy odbiorców, np. wszyscy uczniowie szkoły (np. delegacje klasowe).

Krok 3

- Przygotowania:
- opracowanie regulaminu Milionerów;
 - ułożenie pytań (np. samodzielnie przez uczniów lub we współpracy z nauczycielami poszczególnych przedmiotów) - pamiętajcie o różnej trudności pytań;
 - promocja Milionerów w szkole;
 - wybór i przygotowanie osób prowadzących;
 - przygotowanie rekwizytów np. karteczki dla publiczności z literami a, b, c, d i tła muzycznego np. charakterystycznego dżingla przed każdym pytaniem;
 - przygotowanie nagród/dyplomów dla wygranych.

Krok 4

- Realizacja:
- aranżacja jednej sali szkolnej np. sali gimnastycznej na studio Milionerów;
 - przeprowadzenie Milionerów.

Krok 5

- Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. Matematyczni Milionerzy
2. Milionerzy dla humanistów
3. Biologiczni Milionerzy



Podchody z kodami QR



Przypomnijmy, czym jest kod QR?

To graficzny kod w formie biało-czarnego kwadracika zawierający zaszyfrowaną informację, którą można odczytać za pomocą komórki/tabletu z właściwą aplikacją. Za pomocą kodu możemy zaszyfrować: wiadomość SMS lub e-mail, wizytówkę, numer telefonu, fragment tekstu, adres strony www, dostęp do sieci WiFi, współrzędne geolokacyjne. Do szyfrowania informacji można użyć darmowych generatorów kodów, dostępnych w Internecie. Można wybrać rodzaj szyfrowanej wiadomości, a także jakość i rozmiar kodu QR, a następnie wygenerować kod i zapisać go na swoim komputerze jako plik .jpg (zdjęcie) lub .pdf. Można go także wydrukować. Aby odczytać zaszyfrowane zadanie uczniowie muszą pobrać specjalną aplikację. Uczniowie włączają aplikację i kierują kamerą na kwadracik, a po chwili na ich ekranie wyświetla się to, co dla nich zakodowaliśmy. Wymagany jest przy tej operacji włączony internet.

Przebieg przygotowania i realizacji inicjatywy:

Krok 1

Ustalenie tematu przewodniego, zakresu materiału i atrakcyjnego tytułu.

Uzgodnienie pomysłu z dyrekcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

Ustalenie grupy odbiorców, może być to np. inna klasa lub uczestnicy indywidualni z przeprowadzonej rekrutacji.

Krok 3

Przygotowania:

- ustalenie regulaminu podchodów;
- przygotowanie wskazówek dla grających, jak dotrzeć do kodów – zdjęcia fragmentu miejsca, gdzie jest stacja;
- ułożenie pytań i zakodowanie ich, wydrukowanie kodów;
- projekt i wykonanie karty zadań, mapek, przygotowanie nagród/dyplomów dla wygranych;
- promocja podchodów w szkole;
- wybranie osób do opieki nad punktami podczas gry (np. czy ktoś nie zerwał kodu);
- przygotowanie nagród np. voucher na dzień wolny od pytania - dla całej zwycięskiej drużyny.



MODUŁ II:
FIRMA MŁODZIEŻOWA - CZYLI JAK UCZYĆ WSPÓŁPRACY
Temat 3: Zastosowanie Firmy Młodzieżowej w praktyce -
Katalog inicjatyw edukacyjnych

Projekt Gry biznesowe innowacyjną metodą edukacji ekonomicznej i rozpoznawania predyspozycji uczniów realizowany jest z Narodowym Bankiem Polskim w ramach programu edukacji ekonomicznej

Krok 4

Realizacja:

- rozlokowanie kodów w szkole;
- przeprowadzenie gry – rozdanie uczestnikom, podzielonym na drużyny, karty zadań oraz mapki z fragmentami zdjęć a następnie czuwanie nad realizacją. Zadaniem każdej drużyny jest zeskanowanie kodu i udzielenie odpowiedzi na odczytane zadanie. Wygrywa drużyna, która najlepiej odpowie na wszystkie pytania
- rozdanie nagród.

Krok 5

Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. Zdrowe odżywianie (biologia)
2. Geometria (matematyka)



MODUŁ II:
FIRMA MŁODZIEŻOWA - CZYLI JAK UCZYĆ WSPÓŁPRACY
Temat 3: Zastosowanie Firmy Młodzieżowej w praktyce -
Katalog inicjatyw edukacyjnych

Projekt Gry biznesowe innowacyjną metodą edukacji ekonomicznej i rozpoznawania predyspozycji uczniów realizowany jest z Narodowym Bankiem Polskim w ramach programu edukacji ekonomicznej

Monopoly

Monopoly to znany format gry ekonomicznej. Chyba nie ma osoby, która nie zna tej gry. Bardzo trudno nie skojarzyć jej z kształtowaniem postawy przedsiębiorczej. Podczas szkolnego Monopoly młodzież uczy się podejmować decyzje biznesowe, inwestować zarobione pieniądze i rywalizować na wolnym rynku.



Przebieg przygotowania i realizacji inicjatywy:

Krok 1

Ustalenie tematu przewodniego, zakresu materiału i atrakcyjnego tytułu.
Uzgodnienie pomysłu z dyrekcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

Ustalenie grupy odbiorców, może być to np. inna klasa lub zespół międzyklasowy.

Krok 3

Przygotowania:

- ustalenie regulaminu gry (mówiąc potocznie zasad gry);
- przygotowanie planszy, kart zadań, kart nieruchomości na wzór popularnego Monopoly (Plansza może być wykonana np. przy użyciu arkusza szarego papieru. Dużą kostkę można wykonać samodzielnie – powtórzenie z geometrii przestrzennej – siatki prostopadłościanów. Pytania na polach np. szans mogą dotyczyć przedsiębiorczości, finansów, planowania domowego budżetu. Na planszy można umieścić m.in. pola wstrzymujące kolejkę, przesuwające gracza o kilka pól do przodu lub do tyłu, pola z zadaniami);
- ułożenie pytań i zadań, np. karty pytań i karty zadań itp. Zadania zależą od tematu głównego;
- projekt i wykonanie kart zadań;
- promocja gry w szkole;
- przygotowanie nagród/dyplomów dla wygranych;
- wybranie prowadzącego.

Krok 4

Realizacja:

- gracze poruszają się po planszy na podstawie wyrzuconej liczby oczek i wykonują zadania przypisane do pola. W sytuacjach udzielenia przez gracza złej odpowiedzi na pytanie prowadzący może wytłumaczyć poprawną odpowiedź i wyjaśnić wątpliwości;
- w grze np. wygrywa ten gracz, który odpowie poprawnie na największą liczbę pytań i zbierze najwięcej pieniędzy;
- rozdanie nagród.

Krok 5

Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. Dawne szlaki handlowe (historia)
2. Biznes w ... (możecie wpisać nazwę miasta) (matematyka, przedsiębiorczość)



Tematyczny konkurs na aplikacji Kahoot

Kahoot jest znaną aplikacją edukacyjną wykorzystywaną zarówno podczas lekcji, jak i do realizacji projektów klasowych. Aplikacja ta umożliwia tworzenie quizów, dyskusji i ankiet. Tworzenie nowego quizu jest dość intuicyjne i polega na dodawaniu kolejnych pytań/zadań z możliwością wykorzystania obrazów. Następnie należy oznaczyć poprawne odpowiedzi, zapisać całość. Jest to bardzo ciekawe urozmaicenie lekcji, interesujące uczniów. Konkursy na Kahooce mogą mieć różną formę, np. powtórzenie materiału po warsztacie, ogólnoszkolny konkurs tematyczny, klasowa rywalizacja edukacyjna.

Przebieg przygotowania i realizacji inicjatywy:

Krok 1

Ustalenie tematu przewodniego, zakresu materiału i atrakcyjnego tytułu.
Ustalenie terminu z dyrekcją, uzyskanie jej zgody – jeśli jest wymagana.

Krok 2

Ustalenie grupy odbiorców, może być to np. inna klasa, indywidualni uczestnicy z rekrutacji do konkursu.

Krok 3

Przygotowania:

- ustalenie zasad konkursu, wybór prowadzących;
- przygotowanie zaplecza technicznego: sala z komputerem/projektorem i ekranem, konto na kahooce;
- ułożenie pytań i zadań, umieszczenie ich na quizie;
- przygotowanie sali: np. ustawienie krzesełek;
- przygotowanie nagród/dyplomów dla wygranych.

Krok 4

Realizacja:

Prowadzący tłumaczą, na czym polega konkurs, wyświetlają na dużym ekranie stronę internetową, na której znajduje się Kahoot wraz z pytaniami. Kolejno na platformie przełączają pytania. Strona podlicza trafność i szybkość udzielanych odpowiedzi, co ułatwi wyłonienie zwycięzcy.

Krok 5

Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. Związki frazeologiczne (język polski)
2. Krainy geograficzne w Polsce (geografia)
3. Najważniejsze bitwy w historii naszego kraju (historia)



Szkolny Lotek

Nic tak nie integruje społeczności uczniowskiej jak coś, w czym mogą wziąć udział wszyscy! Warto pomyśleć o ogólnoszkolnych inicjatywach. Sprawią one, że uczniowie powtórzą wiadomości z wybranego tematu, ale też wezmą udział we wspólnym zadaniu, będą też mieli okazję porywalizować ze sobą, wykazując się przy tym wiedzą. Ogólnoszkolne inicjatywy nie muszą być wcale pracochłonne.



Przebieg przygotowania i realizacji inicjatywy:

Krok 1

- Ustalenie tematu – z jakiego przedmiotu będzie konkurs, jaki będzie zakres materiału.
- Wymyślenie atrakcyjnego tytułu.
- Uzgodnienie pomysłu z dyrekcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

- Ustalenie grupy odbiorców –np. klasy 4 – 8.

Krok 3

Przygotowania:

- ustalenie zasad konkursu;
- przygotowanie stanowiska z lotkiem (widoczne miejsce, w centrum szkoły);
- ułożenie możliwie dużej liczby pytań (np. każdy uczeń z klasy układa po 10 pytań);
- przygotowanie listy do rankingowej do zapisu wyników;
- promocję lotka w szkole (plakaty, ulotki, ogłoszenia);
- wybór osób, które poprowadzą grę;
- przygotowanie nagród/dyplomów dla wygranych;
- wymyślenie „punktów”, które uczestnicy dostaną za dobrą odpowiedź (np. cukierki)
- pod koniec zabawy zsumujcie, kto zdobył najwięcej cukierkowych punktów;
- przygotowanie wydarzenia: kula do losowania pytań/ ozdobiony karton, itp.

Krok 4

Realizacja:

- rozstawienia stanowiska (stół, krzesła, plakaty z nazwą inicjatywy, kolorowymi ulotkami) – bądźcie widoczni w szkole! W kuli lub kartonie umieście przygotowane przez was pytania, a w woreczku, torebce cukierki – punkty;
- koordynacja - udział w Szkolnym Lotku może być możliwy przez cały dzień. Każdy uczeń może dowolną liczbę razy losować pytania. Za prawidłową odpowiedź otrzymuje cukierka i jest to zapisane na liście rankingowej.;
- ogłoszenie wyników.

Krok 5

Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. Bohaterowie szkolnych lektur (język polski)
2. Rośliny i zwierzęta mieszkające w Polsce (biologia/geografia)



Edukacyjne Taboo

Taboo to całkiem wiekowa (powstała w 1989 roku) gra towarzyska. Czy może być inspiracją dla firmy młodzieżowej? Zdecydowanie tak! Jest to gra drużynowa z bardzo prostymi zasadami. Zadanie polega na opisaniu hasła, które umieszczone jest na karcie, jednak nie można do opisu użyć żadnego ze słów, które widzi na swojej karcie. Jeden członek drużyny opisuje dane zagadnienie, a pozostałe osoby z drużyny odgadują hasło. Gra ćwiczy pamięć, myślenie, rozwija słownictwo.

W wersji edukacyjnej to również atrakcyjna metoda powtórzenia wiedzy.



Przebieg przygotowanie i realizacji inicjatywy:

Krok 1

Ustalenie tematu przewodniego gry atrakcyjnego tytułu.
Uzgodnienie pomysłu z dyrekcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

Ustalenie grupy odbiorców, może być to np. inna klasa, którą dzielicie na mniejsze zespoły.

Krok 3

Przygotowania i realizacja:
- ustalenie zasad gry;
- wymyślenie słów (hasła) do opisanie i słów zakazanych (po 4/5 do każdego hasła);
- promocję gry w szkole;
- prowadzenie rozgrywki, koordynację jej przebiegu;
- przygotowanie nagród/dyplomów dla wygranych.

Krok 4

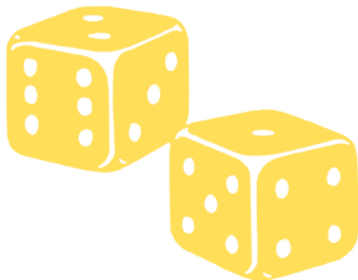
Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. Poeci polscy (język polski)
2. Polskie miasta (geografia)
3. Chemiczne taboo (chemia)
4. II Wojna Światowa (historia)



Wielkoformatowe gry planszowe



Gry wielkoformatowe są bardzo ciekawymi i angażującymi metodami edukacyjnymi. Nietypowa jest już sama forma: wielka plansza, uczniowie stają się częścią planszy, do tego wykonują wspólnie zadania i odpowiadają na pytania – zagadki. Gry wielkoformatowe są interesujące zarówno dla klasy, która ją przygotowuje (rozвивa kreatywność, zdolności twórcze), jak i dla grających.

Przebieg przygotowanie i realizacji inicjatywy:

Krok 1

Ustalenie tematu gry i atrakcyjnego tytułu.

Uzgodnienie pomysłu z dyrekcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

Ustalenie grupy odbiorców, może być to np. inna klasa lub uczestnicy, którzy zgłosili się na podstawie ogłoszonej rekrutacji.

Krok 3

Przygotowania i realizacja:

- ustalenie zasad gry;
- opracowanie mechaniki planszy, np. pole wstrzymujące kolejkę, pole pytanie, pole zadanie, itp.;
- ułożenie pytań i zadań;
- projekt i wykonanie: planszy, kart zadań, pytań, grafiki do planszy – estetyka gry;
- promocja gry w szkole;
- prowadzenie gry, nadzór na prawidłowym przebiegu rozgrywki;
- przygotowanie nagród/dyplomów dla wygranych.

Krok 4

Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. W krainie Algebry (matematyka)
2. Polska Piastów (historia)
3. Jak działa świat (fizyka)



Audycje w szkolnym radiowęźle

Propozycja dla tych z Was, którzy mają siebie w szkole radiowęźle. Zaproponujcie uczniom przygotowanie cyklu audycji, które będą transmitowane przez szkolny radiowęzeł. Z pewnością w waszej klasie są osoby, które świetnie sprawdzą się w roli prezentera radiowego. Zaproponujcie uczniom wzbogacenie audycji o piosenki do głównego tematu audycji. Przy okazji uczniowie poćwiczą język angielski podczas wyszukiwania właściwych piosenek.



Przebieg przygotowanie i realizacji inicjatywy:

Krok 1

Ustalenie tematu przewodniego, zakresu materiału i atrakcyjnego tytułu.
Uzgodnienie pomysłu z dyrektcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

Ustalenie grupy odbiorców – wszyscy uczniowie szkoły.

Krok 3

Przygotowania i realizacja:

- ustalenie częstotliwości audycji;
- przygotowanie treści do kolejnych audycji (w tym, np. ciekawostki, humor, konkurs dla słuchaczy);
- wybór piosenek do audycji;
- promocję audycji w szkole;
- prowadzenie audycji;
- przygotowanie nagród dla zwycięzców konkursu.

Krok 4

Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. Emocje i my (biologia)
2. Sensacje XX wieku, czyli historia nieznana (historia)
3. Zabiorę cię właśnie tam, czyli Polska nie znana (geografia)



Szkolny questing



Szkolny questing to lubiana przez uczniów i angażująca forma zdobywania wiedzy. Tematem zabawy może być np. fragment wybranej lekcji, postać patrona szkoły czy ważne lokalne wydarzenie. Warto wybrać temat trudny lub nielubiany przez uczniów. Naszym celem w tym przypadku jest zbudowanie pozytywnych skojarzeń z tym niełatwym tematem, efektywna nauka i zmiana nastawienia ucznia do pracy nad wymagającą częścią programu.

Przebieg przygotowanie i realizacji inicjatywy:

Krok 1

Ustalenie tematu przewodniego, zakresu materiału i atrakcyjnego tytułu.
Uzgodnienie pomysłu z dyrekcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

Ustalenie grupy odbiorców, może być to np. inna klasa lub zespół międzyklasowy.

Krok 3

Przygotowania:

- ustalenie - zasad gry;
- wyznaczenie trasy questingu;
- ułożenie pytań i zadań, np. na jednym punkcie grupa układa puzzle, gdzie indziej rozwiązuje quiz, dopasowuje obrazki itp. Zadania zależą od tematu głównego. Jeśli questing jest matematyczny mogą to być zadania rachunkowe, przy grze z języka polskiego np. dopasowanie opisu do postaci literackiej.
- projekt i wykonanie karty zadań;
- promocję questingu w szkole;
- osoby odpowiedzialne za opiekę nad punktami na trasie;
- przygotowanie nagród/dyplomów dla wygranych;

Krok 4

Realizacja:

Każdej z grup uczestniczących w inicjatywie należy rozdać plan szkoły, w którym oznaczone są numery np. od 1 do 10 (liczba punktów z zadaniami, może być zmienna). Są to numery kolejnych punktów na trasie. Można ustalić, że drużyna nr 1 zaczyna od pktu 1, drużyna nr 2 od pkt. 2 itd. Oczywiście każda firma może mieć swoje pomysły na zasady szkolnego questingu.

Krok 5

Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. Żołnierze Wyklęci (historia)
2. Wędrujemy po Polsce (geografia/biologia)
3. Mity Starożytnej Grecji i Rzymu (język polski)



Escape room w klasie szkolnej

Ciekawym pomysłem na inicjatywę edukacyjną jest escape room w klasie szkolnej. Escape room to zabawa przeniesiona z gier on-line do świata rzeczywistego. Jest ona coraz bardziej popularna – w wielu miastach istnieje wiele punktów, gdzie można się udać na tego typu godzinną rozrywkę. Gra bardzo mocno angażuje intelekt. W łatwy sposób można ją jednak przygotować w sali szkolnej, przy użyciu prostych materiałów. Zadania w Escape Roomie powinna wiązać spójna fabuła. Uczestnicy mają wówczas możliwość większego zaangażowania się w grę i większą satysfakcję z rozwiązania złożonej, skomplikowanej zagadki. Fabuła może być związana z określoną postacią historyczną, wycinkiem wiedzy, określoną dziedziną matematyki.

Przebieg przygotowanie i realizacji inicjatywy:

Krok 1

Opracowanie fabuły.

Uzgodnienie pomysłu z dyrekcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

Ustalenie grupy odbiorców, może być to np. inna klasa lub zespół międzyklasowy.

Krok 3

Przygotowania:

- ustalenie zasad gry;
- wymyślenie zagadek (zagadki powinny opierać się na elementach logicznego myślenia. Uczestnicy muszą umieć wykorzystywać szczątkowe informacje i łączyć je w całość. Jeżeli tworzymy Escape Room o określonej tematyce, w czasie jego trwania powinni zdobywać wiedzę, na której zależy prowadzącym);
- przygotowanie materiałów;
- promocję Escape Roomu w szkole;
- wybór osób odpowiedzialnych za opiekę nad grupą w trakcie gry;
- przygotowanie nagród/dyplomów dla wygranych.

Krok 4

Realizacja:

- aranżacja sali, wystrój powinien nawiązywać do tematyki escape roomu i tworzyć klimat zagadki
- czuwanie nad grupą w escape roomie, ew. udzielanie podpowiedzi.

Krok 5

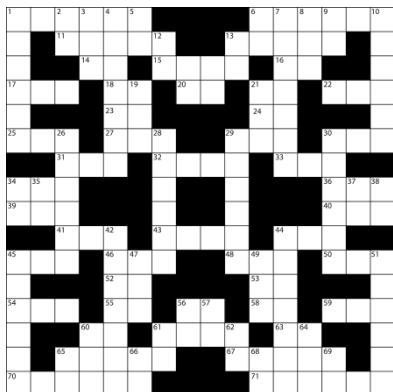
Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. List od Jana III Sobieskiego (historia)
2. Matematyczny Escape Room (matematyka)
3. Tajemniczy Mickiewicz (język polski)



Krzyżówki na każdy dzień



Kolejny pomysł na ogólnoszkolną inicjatywę. Krzyżówka jest znaną i powszechnie lubianą formą rozrywki. Jest to atrakcyjna forma zdobywania wiedzy zarówno dla twórców, jak i uczestników inicjatywy. Nie ma tu praktycznie żadnych ograniczeń tematycznych. Poniżej proponujemy cykl edukacyjnych krzyżówek, czyli krzyżówka na każdy dzień. Inicjatywa polega na codziennym (np. przez pięć dni, od poniedziałku do piątku) udostępnianiu uczniom szkoły nowych krzyżówek na wybrany przez temat.

Przebieg przygotowanie i realizacji inicjatywy:

Krok 1

Ustalenie tematu przewodniego.

Uzgodnienie pomysłu z dyrekcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

Ustalenie grupy odbiorców – wszyscy uczniowie szkoły.

Krok 3

Przygotowania:

- ustalenie regulaminu zabawy Krzyżówka na każdy dzień;
- wymyślenie formy krzyżówek i ułożenie do nich pytań;
- projekt i wykonanie karty z kolejnymi krzyżówkami;
- promocja zabawy w szkole;
- rozdawanie krzyżówek uczniom i nadzór nad urną na wypełnione krzyżówki;
- przygotowanie nagród/dyplomów dla wygranych.

Krok 4

Realizacja:

Każdego dnia (np. od poniedziałku do piątku) uczniowie rozdają swoim kolegom krzyżówki „na każdy dzień”. Wypełnione karty z krzyżówką zbierane są w specjalnie przygotowanej i oznaczonej urnie ustawionej w widocznym miejscu w szkole. Każdy uczeń np. może wypełnić i wrzucić do urny jedną krzyżówkę danego dnia.

Krok 5

Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. Epoki literackie (język Polski)
2. Wielcy Polacy (różne przedmioty)
3. Patron naszej szkoły



Gra terenowa



Gry terenowe są bardzo angażującą metodą, którą lubią uczniowie. Metoda ta łączy w sobie elementy przygody, rozwiązywania zagadki oraz ma walory edukacyjne. Możecie zastosować tę metodę do utrwalenia posiadanej już przez uczniów wiedzy lub nabycia nowej. Do gry wykorzystajcie teren wokół szkoły, np. boisko, tereny zielone. W formie gry terenowej możecie np. opowiedzieć o ważnych rocznicach historycznych.

Przebieg przygotowanie i realizacji inicjatywy:

Krok 1

Ustalenie tematu przewodniego i atrakcyjnego tytułu.
Uzgodnienie pomysłu z dyrekcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

Ustalenie grupy odbiorców, np. klasy czwarte.

Krok 3

Przygotowania:

- ustalenie zasad gry;
- opracowanie trasy gry (zadania wewnątrz i na zewnątrz szkoły);
- ułożenie pytań i zadań dla graczy – pamiętajcie, żeby były zróżnicowane i angażowały całą drużynę;
- projekt i wykonanie karty zadań i mapki szkoły;
- promocja gry w szkole;
- wybór osoby odpowiedzialnej za opiekę nad punktami na trasie;
- przygotowanie nagród/dyplomów dla wygranych.

Krok 4

Realizacja:

Wspólnie z uczniami najpierw przejdźcie się wokół szkoły, obejrzyjcie teren pod kątem atrakcyjności dla gry. Zaplanujcie gdzie będą punkty z zadaniami, kto będzie na poszczególnych punktach. Dopasujcie kostiumy do tematu waszej gry. Ustalcie szczegółowo przebieg gry, np. każda drużyna zaczyna od innego punktu na mapie. Omów z uczniami w jaki sposób będą się ze sobą komunikować podczas rozgrywki (np. telefony).

Krok 5

Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. Unia Lubelska (historia)
2. Odzyskanie niepodległości (historia)
3. Ślady Renesansu (język polski)
4. Co wy wiecie o sobie? (biologia)



Przedstawienie teatralne (inscenizacja)



Przedstawienie teatralne jest zadaniem, do którego z łatwością zaangażujecie całą klasę. Bez problemu zgłoszą się osoby chcące grać na scenie, takie, które przygotują kostiumy i scenografię, dla „opornych” możecie zaproponować dział techniczny 😊. Tematy do waszego przedstawienia mogą być bardzo zróżnicowane: możecie przygotować spektakl oparty na poezji wybranej epoki, może to być fragment lektury, ale możecie też przedstawić scenki dotyczące biografii znanych matematyków, mogą to być scenki dotyczące zdrowego odżywiania, możecie też przedstawić w ten sposób przedstawić ważne wydarzenia historyczne.

Przebieg przygotowania i realizacji inicjatywy:

Krok 1

Ustalenie tematu przedstawienia.

Uzgodnienie pomysłu z dyrektcją i pozyskanie jej akceptacji.

Krok 2

Ustalenie grupy odbiorców.

Krok 3

Przygotowania:

- opracowanie scenariusza spektaklu;
- obsługa techniczna spektaklu;
- podział i przygotowanie poszczególnych ról;
- przygotowanie kostiumów i scenografii;
- promocja spektaklu w szkole.

Krok 4

Realizacja:

Przy tym zadaniu duża część pracy będzie wykonywana przez uczniów w domu, np. nauka ról, projektowanie kostiumów. Zaplanuj czas na próby, pilnuj, by odbywały się one systematycznie, np. w czwartki po lekcjach. To wymagająca inicjatywa. Może warto zaplanować spotkania indywidualne z działami?

Krok 5

Podsumowanie, najlepiej na forum całej klasy ze szczegółowym omówieniem realizacji zadań i efektów.

Przykładowe tematy:

1. Posiedzenie stronnictw – ustanowienie Unii Lubelskiej (historia)
2. Biografie polskich naukowców (chemia, fizyka, matematyka)
3. Poezja Młodopolska (język polski)