

„EDUKACJA I KULTURA ZA PAN BRAT” CZYLI STEAM-owo O PROJEKCIE „OTWARCI NA KULTURĘ”

ALEKSANDRA BANACH



Konkurs interdyscyplinarny „Edukacja i kultura za pan brat” odbył się w ramach projektu „Otwarcie na kulturę. Edukacja kulturalna w mazowieckich szkołach i przedszkolach”, organizowanego przez Mazowieckie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli w partnerstwie z Teatrem Wielkim-Operą Narodową. Skierowany był do wychowanków przedszkoli i uczniów szkół podstawowych województwa mazowieckiego w latach 2021-2022. Przegląd miał charakter interdyscyplinarny i dotyczył tematyki związanej z szeroko pojmowanym uczestnictwem dzieci, młodzieży i nauczycieli w kulturze w formie stacjonarnej i online. Stał się inspiracją i drogowskazem do wartościowej edukacji i propagowania kultury oraz wychowania do wartości poprzez rozwijanie kreatywności i pracy zespołowej społeczności przedszkolnej i szkolnej. Interdyscyplinarność, promowanie kreatywności, możliwość twórczej ekspresji, praca zespołowa oraz nowe technologie to wyzwania modelu STEAM, które przyświecały założeniom konkursu „Edukacja i kultura za pan brat”.

Konkurs odbył się w trzech kategoriach wiekowych: przedszkola, edukacja wczesnoszkolna oraz drugi etap edukacyjny, tj. klasy IV-VIII szkoły podstawowej.

Tematyka przewodnia w kategorii wiekowej przedszkole i edukacja wczesnoszkolna, zatytułowana „Do stołu podano – Teatr na widelcu”, zakładała wykorzystanie lalki-pacynki w pracy zdalnej i stacjonarnej oraz włączanie wychowanków/uczniów w wykonanie elementów scenografii.

Na szczególną uwagę zasługuje Miejskie Przedszkole nr 34 im. Kubusia Puchatka i Jego Przyjaciół z Oddziałami Integracyjnymi w Płocku, które realizowało działania konkursowe pod hasłem: „Do stołu podano – Teatr na widelcu” w grupie dzieci 5-6-letnich (I miejsce, kategoria przedszkola).

ALEKSANDRA BANACH

Przebieg realizacji projektu pt. „Do stołu podano – Teatr na widelcu” z uwzględnieniem etapów oraz powiązań działań z nauką (S), technologią (T), inżynierią (E), sztuką (A) i matematyką (M):

Lp.	Działanie	Sposób realizacji	STEAM
1.	Mali zdobywcy sceny – warsztaty teatralne z pacynką w roli głównej	Koordinatorzy zorganizowały warsztaty teatralne z pacynką w roli głównej. Pacynka brała udział w filmikach i wcielając się w różne role, np.: dietetyczki, dziennikarki, nauczyciela, bibliotekarki. Spotkania służyły uatrakcyjnieniu zajęć oraz wzajemnej interakcji między dziećmi oraz ich wychowawcami.	S, T, E
2.	Teatrzyk pacynkowy – wykonanie własnej pacynki ze skarpetki	Wykonanie pacynki ze skarpetki. Podniesienie poziomu wiedzy nt. roli pacynki w edukacji. Wspólne stworzenie teatrzyku pacynkowego. Odgrywanie scenek z użyciem pacynki przez dzieci. Pacynka dzięki wyrazistości mimiki i gestu ułatwiała dzieciom identyfikację i nazywanie emocji swoich oraz innych osób, co pozytywnie wpłynęło na kształtowanie relacji interpersonalnych. Wykorzystanie pacynki w zabawie umożliwiło dzieciom pozostanie w świecie magii, a jednocześnie sprawiło, że poruszane tematy stały się odzwierciedleniem codziennego życia.	S, T, E, A, M
3.	Dzień Niepodległości – recytacja wiersza przez pacynkę	Recytacja wiersza przez pacynkę zwiększyła zdolność koncentracji i skupienia uwagi dzieci na treściach i zadaniach. Wykorzystanie pacynki pozwoliło wychowawcy otrzymać informację zwrotną na temat poziomu realizacji zamierzonego celu zajęć.	S, A
4.	Zimowe koncertowanie – pacynka zapowiada występ dzieci	Wychowawca użył pacynki jako zapowiadającej występ dzieci „Zimowe koncertowanie”. Nauczyciel nadał jej konkretną osobowość. Pacynka skupiała uwagę młodych odbiorców, dzieci wchodziły z nią w interakcje, rozmawiały na ważne tematy, które trudno byłoby im poruszać z dorosłym. Pacynka jednocześnie wprowadzała dzieci w świat fantazji i rozwijała ich wyobraźnię.	S, T, A
5.	Za co kochamy Babcię i Dziadka	Pacynka przeprowadzała wywiad z przedszkolakami, dotyczący relacji z babcią i dziadkiem, na tle scenografii przygotowanej przez dzieci wspólnie z nauczycielami. Pacynka prowadziła zabawy ze śpiewem oraz mówiła w melodyjny sposób. Wszystko to aktywizowało dzieci, które rozpoznawały rytm czy prostą melodię. Pacynka oczekiwała na odpowiedź dziecka, które potrzebowało więcej czasu na przetworzenie informacji i odpowiedź.	S, T, E, A, M
6.	Czytanie pod drzewkiem – pacynka czyta bajkę	Z inicjatywy koordynatora pacynka czytała dzieciom bajkę. Sukcesem wychowawcy jest „niewidzialność”, zejście na drugi plan oraz zwiększenie zainteresowania dzieci czytelnictwem.	S, A
7.	Program TV „Recepta na zdrowie” – gość pacynka-dietetyk	Koordinatorzy przeprowadziły wywiad z pacynką-dietetyk, stworzyły atrakcyjny materiał dotyczący zdrowego odżywiania, nagrywały film.	S, T, A
8.	Pacynka bierze udział w zajęciach tematycznych przedszkolaków	Wychowawca wykorzystywał każdorazowo pacynkę do podsumowania tego, o czym była mowa na zajęciach. Dzięki niej nauczyciel mógł na bieżąco korygować, modyfikować oraz wzmacniać zachowania dzieci.	S, T, E, A, M
9.	Międzynarodowy Dzień Teatru – zabawy muzyczno-ruchowe z pacynką	Dzieci razem z pacynką uczestniczyły w zabawach. Dzięki temu miały większą motywację do wykonywania zadań oraz satysfakcję z samego uczestnictwa w doświadczaniu nowych sytuacji.	S, A
10.	Rozdanie nagród i dyplomów dzieciom przez pacynkę za zajęcie I miejsca w ogólnopolskim konkursie literacko-teatralnym „Książeczka-bajeczka”	Wychowawca włączył pacynkę jako aktywnego uczestnika do życia przedszkolaków. Pacynka rozdawała dzieciom nagrody i dyplomy za zajęcie I miejsca w ogólnopolskim konkursie literacko-teatralnym „Książeczka-bajeczka”. Dzięki temu przedszkolaki traktowały ją jak „żywą”, kierującą się intencjami.	S, A

„EDUKACJA I KULTURA ZA PAN BRAT”, CZYLI STEAM-owo O PROJEKCIE „OTWARCI NA KULTURĘ”



Program TV „Recepta na zdrowie” – gość pacynka dietetyk. „Do stołu podano – Teatr na widelcu”. Miejskie Przedszkole nr 34 im. Kubusia Puchatka i Jego Przyjaciół z Oddziałami Integracyjnymi w Płocku. Źródło: Materiały projektowe

Kolejnym nagrodzonym projektem z elementami modelu STEAM jest projekt „Kulturalna zerówka.

W świecie teatru”, zrealizowany przez Przedszkole nr 71 w Warszawie (II miejsce, kategoria przedszkola), które wystawiło przedstawienie „Królowna Śmieszka i Ekoludki”. Sztuka ta przybliżała najmłodszym temat ekologii. Dzieci wraz z wychowawcą przygotowały rekwizyty, lalki teatralne, dekoracje. Większość inscenizacji i rekwizytów powstała przy wykorzystaniu materiałów uzyskanych z recyklingu. Przedszkolaki brali udział w szeregu zajęć i warsztatów edukacyjnych poświęconych teatrowi. Poznawały świat teatru i terminy z nim związane. Dowiedziały się, jak powstaje sztuka teatralna, kostiumy i rekwizyty oraz jak należy zachowywać się podczas spektaklu.

Na wyróżnienie zasługuje również STEAM-owy projekt „Fiku miku w teatrzyku”, realizowany w ramach konkursu przez Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 3 w Radomiu (II miejsce, kategoria przedszkola).

Wśród różnorodnych działań projektowych na uwagę zasługuje: teatr cieni, w którym każde dziecko miało za zadanie narysować swój ulubiony przedmiot, wyciąć go, a następnie przedstawić za pomocą cienia. Dzięki teatrowi cieni dzieci poznały nową technikę inscenizowania utworu. Innym pomysłem zastosowanym przez koordynatora był *storytelling*, czyli technika pobudzania wyobraźni dzieci za pomocą opowiadania. Przedszkolaki miały okazję tworzyć własne zakończenia opowiadań i bajek w ramach działania projektowego „Za górami, za lasami...”, czyli *storytelling* wśród przedszkolaków”.

Uczestnicy projektu „Do stołu podano – Teatr na widelcu”. Miejskie Przedszkole nr 34 im. Kubusia Puchatka i Jego Przyjaciół z Oddziałami Integracyjnymi w Płocku. Źródło: Materiały projektowe



ALEKSANDRA BANACH



Projekt „Teatr” – Przedszkole nr 2 w Gostyninie. Źródło: Materiały projektowe



Teatr cieni w projekcie „Fiku miku w teatrzyku” – Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 3 w Radomiu. Źródło: Materiały projektowe

„Teatr” to nazwa projektu realizowanego przez Przedszkole nr 2 z Oddziałami Integracyjnymi w Gostyninie (III miejsce, kategoria przedszkola). Tym razem na uwagę zasługuje różnorodność pacynek wykorzystanych w działaniach projektowych. Dzieci czynnie uczestniczyły w zabawach teatralnych. Najmłodszy wcielali się w role bohaterów inscenizowanych bajek z użyciem pacynek paluszkowych. Ponadto przedszkolaki samodzielnie wykonały kukietki z drewnianych tyłek oraz pacynki z torebek papierowych. Pięknie wprowadziły je w grupowym teatrzyku, samodzielnie prowadząc dialogi.

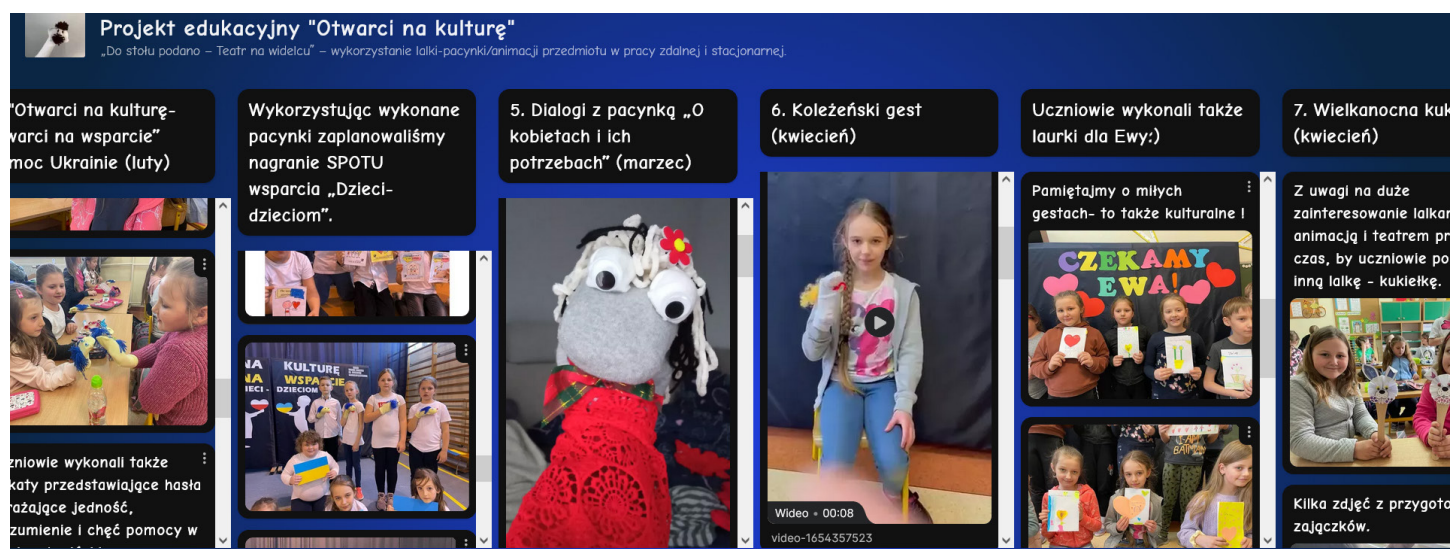
Kolejnym projektem zawierającym elementy STEAM-owe był projekt „Bajecznie niekoniecznie – kulturalnie zawsze fajnie”, realizowanym w Publicznej Szkole Podstawowej im. Kornela Makuszyńskiego w Natolinie (I miejsce, kategoria edukacja wczesnoszkolna). Działania projektowe realizowano w klasach II, niektóre we współpracy z uczniami klas I-III. Wszystkie przedsięwzięcia zaprezentowane zostały w ciekawej formie PAD-LETU (padlet.com/asiakrolicka/pnrpgz5qiemzubo8).

„EDUKACJA I KULTURA ZA PAN BRAT”, CZYLI STEAM-owo O PROJEKCIE „OTWARCI NA KULTURĘ”

Przebieg realizacji projektu „Bajecznie niekoniecznie – kulturalnie zawsze fajnie” z uwzględnieniem etapów oraz powiązań działań z nauką (S), technologią (T), inżynierią (E), sztuką (A) i matematyką (M):

Lp.	Działania	Sposób realizacji	STEAM
1.	Praca z lekturą szkolną	Realizację działań projektowych rozpoczęto od omawiania lektury „Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek” Justyny Bednarek – inspiracji do wykonania wspólnie z dziećmi pacynek ze skarpetek. Każdy z uczniów wykonał według instruktażu nauczyciela ulubionego bohatera skarpetkowego, którego zaprezentował przed klasą. Tym sposobem poprzez zabawę dzieci z tatwością mogły przypomnieć sobie wygląd i usposobienie każdego z bohaterów lektury szkolnej.	S, T, E, A, M
2.	Dzień Pluszowego Misia	Uczniowie szyli z tej okazji pacynki z filcu, ćwiczyli tym samym umiejętność krawieckie. Następnie każdy z uczniów zaprezentował swoje umiejętności aktorskie, wcielając się w postać maskotki. Ciekawe wypowiedzi dzieci zostały uwiecznione na nagraniach umieszczonych na Padlecie.	S, T, E, A
3.	Bożonarodzeniowe Jasełka z wykorzystaniem pacynki	Koordynatorzy wykorzystali do tego przedsięwzięcia gotowe lalki-pacynki przedstawiające świętych oraz własnoręcznie wykonane przez dzieci pacynki anioły. W działanie zaangażowani byli wszyscy uczniowie z klas I-III, a także przedszkolaki. Z powodu ograniczeń związanych z pandemią i braku możliwości wystąpienia przed szerszą publicznością w szkole, uroczystość została profesjonalnie sfilmowana i udostępniona na szkolnym kanale YouTube oraz Facebooku.	S, T, E, A, M
4.	SPOT wsparcia dla dzieci z Ukrainy „Dzieci – dzieciom”	W ramach działań projektowych zaplanowano nagranie spotu wsparcia „Dzieci – dzieciom”. Każde dziecko wykonało ukraińską pacynkę w kolorach flagi Ukrainy. Uki, bo tak nazwany został pacynkowy bohater, wystąpił w spocie razem z dziećmi. Uczniowie zamieścili krótki wzruszający przekaz do ukraińskich rówieśników i wykonali piosenkę „Czy wojna jest dla dzieci?”.	S, T, E, A, M
5.	Dialogi z pacynką „O kobietach i ich potrzebach”	Z okazji Dnia Kobiet, tych małych i tych dużych, uczniowie poznali pojęcie dialogu. Następnie, wykorzystując wykonane wcześniej pacynki, tworzyli w parach humorystyczne scenki „O kobietach i ich potrzebach”. To było bardzo wesołe zadanie, zarówno dla dzieci, jak i nauczyciela.	S, T, E, A, M
6.	Wielkanocna kukietka	Podczas omawiania tematyki Świąt Wielkanocnych na zajęciach technicznych dzieci poznały kukietkę. Wykonana była na drewnianej tyżce i przedstawiała wielkanocnego zająca, który przed przerwą świąteczną składał wszystkim życzenia.	S, T, E, A, M
7.	Poznanie przez uczniów instytucji kulturalnych	Wprowadzenie dzieci w szeroko rozumianą kulturę poprzez odwiedzenie instytucji kulturalnych: teatru, muzeum, kina i biblioteki szkolnej. Uczniowie kształtowali wrażliwość estetyczną poprzez aktywny odbiór sztuki teatralnej, filmowej i udział w spektaklu online. Poznawali dziedzictwo kulturowe małej ojczyzny.	S, T, E, A, M

ALEKSANDRA BANACH



Materiały projektowe w formie padletu. Publiczna Szkoła Podstawowa im. Kornela Makuszyńskiego w Natolinie. Projekt „Bajecznie niekoniecznie – kulturalnie zawsze fajnie”.



Pacynka Fraszka – bohaterka projektu „Spotkajmy się w jednym miejscu” realizowanym w Szkole Podstawowej im. Władysława Jagiełły w Czerwińsku nad Wisłą

Wśród ciekawych projektów konkursowych realizujących założenia steampowe należy wyróżnić działania Szkoły Podstawowej im. Władysława Jagiełły w Czerwińsku nad Wisłą (II miejsce, pierwszy etap edukacyjny) pt. „Spotkajmy się w jednym miejscu”. Były one skierowane do uczniów

klas I, a realizowane w bibliotece szkolnej. Innowacyjność projektu polegała na wykorzystaniu pacynki o imieniu Fraszka. Imię pacynki zostało dobrane tak, aby kojarzyło się z biblioteką i książkami. Fraszka wprowadzała treści edukacyjne dotyczące serii książek „Nela mała reporterka”. Prezentowała je w formie nagranych filmików ze swoim udziałem, który uczniowie oglądali w czasie spotkań w bibliotece. Ponadto na zajęciach dzieci pracowały z mapą i globusem, głośno odczytywały fragmenty książki, wykorzystywały aplikację See More, dzięki której można było skanować ukryte w książce tajne kody, a następnie oglądały na tablecie czy telefonie, co się pod nimi kryje. Na poszczególnych spotkaniach uczniowie wykonywali prace plastyczne, np. makiety, prezentowali autorskie książeczki Leporello. Uczestniczyli aktywnie w zabawach sensorycznych, ruchowych oraz grach terenowych.

Kolejny interesujący projekt pt. „Kulturalne menu” zrealizowali uczniowie z Zespołu Szkolno-Przedszkolnego im. Noblistów Polskich w Lesznowoli (III miejsce, kategoria pierwszy etap edukacyjny). Na tle innych nadesłanych projektów wyróżnił się oryginalnością. Jak sugeruje tytuł, składa się z czterech smacznych części:

- Przystawka – podczas zajęć uczniowie zastanawiali się, co łączy te trzy miejsca: teatr, filharmonię i operę. Oglądali zdjęcia budynków różnych warszawskich teatrów, Filharmonii Narodowej i Teatru Wielkiego. Korzystali z aplikacji interaktywnych, prezentacji multimedialnych. Podczas nauki zdalnej kukietka Krasnalek Wokalek odkrywała przed uczniami tajemnice opery, korzystając z zasobów multimedialnych Teatru Wielkiego-Opery Narodowej w Warszawie. Dzięki temu poznali zasady zachowania się i dopasowania właściwego stroju do koncertu, spektaklu, wystawy.
- Zupa – podczas zajęć uczniowie poznali wybitne postaci związane z muzyką, filmem, teatrem i operą. Wzięli udział w wycieczce do Żelaznej Woli i Brochowa. Na podstawie lektury „Fryderyk Chopin i jego świat” uczniowie wykonali lapbooki. Uczestniczyli również w koncertach Filharmonii Narodowej.

„EDUKACJA I KULTURA ZA PAN BRAT”, CZYLI STEAM-owo O PROJEKCIE „OTWARCI NA KULTURĘ”



Projekt „Kulturalne menu”. Zespół Szkolno-Przedszkolny im. Noblistów Polskich w Lesznowoli. Źródło: Materiały własne

- Danie główne – przygotowanie własnych przedstawień. Uczniowie wymyślili scenografię, napisali scenariusz oraz wykonali kukietki i pacynki. Powstało też mnóstwo zdjęć i kilka filmów, które udokumentowały efekty ich pracy.
- Deser – uczniowie uczestniczyli w spotkaniu z prawdziwymi aktorami, na prawdziwej scenie, w prawdziwym teatrze oraz obserwowali profesjonalną animację lalek. Wizyta w teatrze dała im możliwość wykorzystania zdobytej wiedzy, m.in. dotyczącej właściwego zachowania podczas spektaklu.

Zacytujmy Joannę Królicką, koordynatorkę projektu w Szkole Podstawowej w Natolinie: *Animacja lalkami i wcielanie się w rolę aktora-lalkarza były dużą atrakcją dla dzieci. Włączenie jej do realizacji różnych zadań, omawianej tematyki na lekcjach i wartościowych akcji było wspaniałym pomysłem. Mały kolorowy przedmiot o bujnej czuprynie, z uśmiechem, potrafi „zrobić” wiele dobrego i na długo zachować istotę działań w dziecięcej pamięci.* Jak dodają koordynatorka Paulina Cholewińska oraz Marta Markiewicz i Bogna Karpińska z Miejskiego Przedszkola nr 34 w Płocku, *wykorzystanie pacynek umożliwia dziecku pozostać w świecie bajki, fantazji, magii, a jednocześnie pozwala poruszane problemy przenosić na życie codzienne pełne obowiązków,*

nerwowych zachowań, niespodziewanych reakcji swoich oraz innych ludzi. W poczuciu bezpieczeństwa, które zapewniają pacynki, dziecko staje się bardziej samodzielne w podejmowanych działaniach oraz pewniejsze w nowych dla niego sytuacjach. Weronika Bilińska z Przedszkola nr 71 w Radomiu wyraża nadzieję, że teatralne zainteresowania dzieci, dzięki działaniom w STEAM-owym komponencie „Do stołu podano – Teatr na widelcu”, przerodzą się w prawdziwą pasję.

Rozwijanie aktywności twórczej, wyobraźni, umiejętności manualnych oraz zapoznanie uczniów z rodzajem teatru, w którym głównym środkiem wyrazu jest lalka, to nie jedyne z działań konkursowych. •

ALEKSANDRA BANACH – nauczyciel konsultant przedmiotów artystycznych w Mazowieckim Samorządowym Centrum Doskonalenia Nauczycieli Wydział w Płocku. Plastyk, florysta, autorka szkoleń i projektów dla nauczycieli w zakresie działań artystycznych. Tworzy i realizuje zajęcia STEAM-owe w Deltaklubie: „Roboty i sztuka”, „Roboty w podróży” oraz „Kreatywne misje robotów”. Koordynator projektu edukacyjnego „Otwarcie na kulturę – edukacja kulturalna w mazowieckich szkołach i przedszkolach”. Prywatnie miłośniczka książek i myślenia wizualnego.



EWA PAWLIC-RAFAŁOWSKA

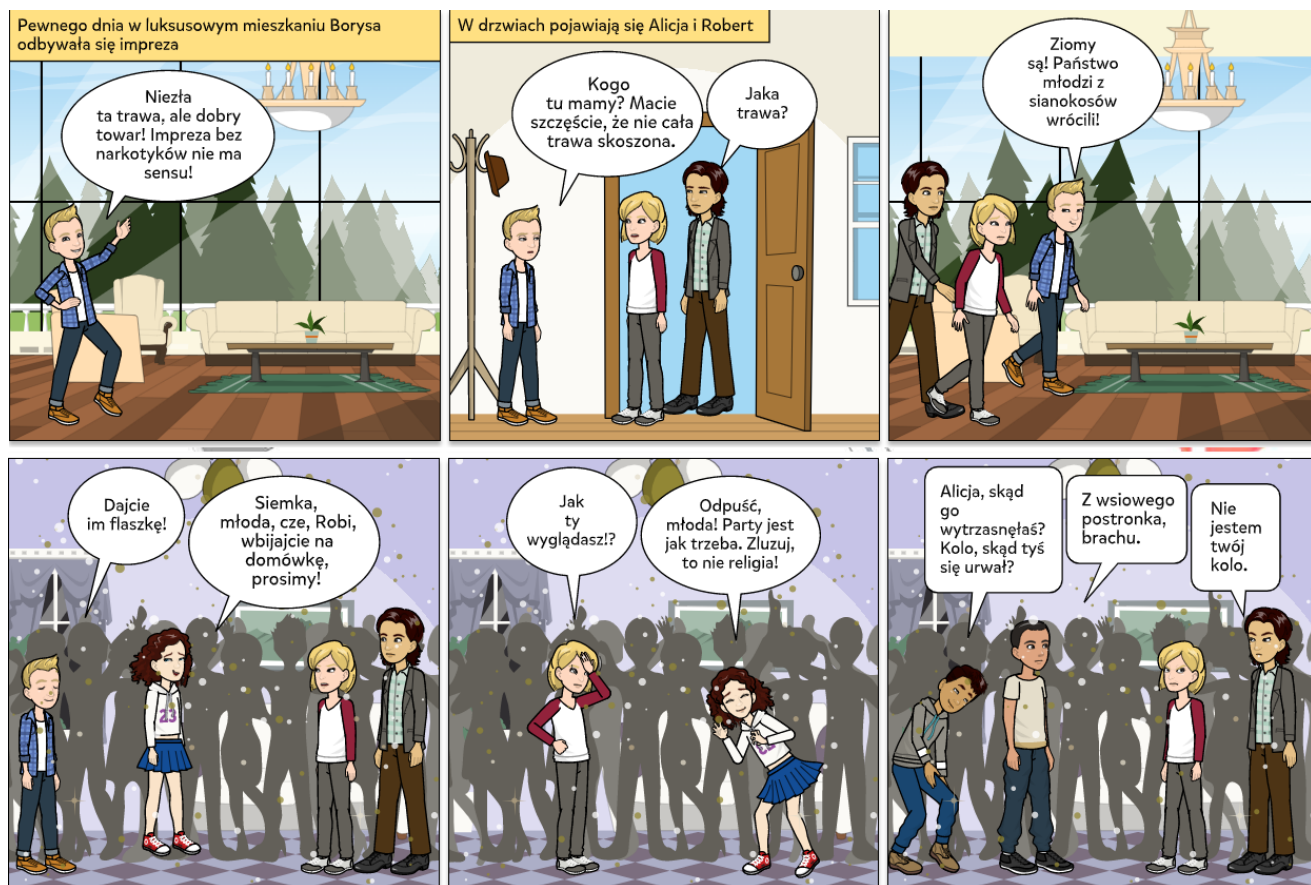
Tematykę przewodnią konkursu skierowanego do uczniów drugiego etapu edukacyjnego, tj. kl. IV-VIII zatytułowano „Teatr od kuchni”. Zadanie uczestników polegało na realizacji projektu edukacyjnego z zastosowaniem różnych form wizualnych służących przedstawieniu twórczej interpretacji tekstu literackiego w nauczaniu zdalnym i stacjonarnym. Nadesłane projekty potwierdziły, że praca metodą projektu, której jednym z celów jest wykorzystanie wiedzy w praktyce i zintegrowane podejście do nauczania poprzez łączenie treści z różnych dziedzin oraz stwarzanie przestrzeni do poznawania relacji między nimi, przynosi rezultaty nie do przecenienia. Spełniają one bowiem w pełni kryteria projektów STEAM-owych.

W zależności od możliwości organizacyjnych szkół projekty konkursowe realizowane były przez liczną grupę z różnych oddziałów reprezentującą całą społeczność uczniowską, zespół klasowy czy członków szkolnego koła teatralnego.

Na szczególne wyróżnienie zasługuje projekt „Ślodko-gorzki smak, czyli życie od kuchni” zrealizowany przez uczniów z klas VI-VIII Szkoły Podstawowej im. Kornela Makuszyńskiego w Natolinie (I miejsce, kategoria II etap edukacyjny). Według modelu STEAM prof. Marleny Plebańskiej¹ poziom realizacji tego typu przedsięwzięcia należy określić jako zaawansowany. Projekt ma charakter multiprzedmiotowy i wymagał współpracy nie tylko uczniów, ale i zespołu nauczycieli zaangażowanych w działania.

¹ M. Plebańska, K. Trojańska, *STEAM-owe lekcje*, eLitera, Warszawa 2018, s. 38.

„EDUKACJA I KULTURA ZA PAN BRAT”, CZYLI STEAM-owo O PROJEKCIE „OTWARCI NA KULTURĘ”



„Śłodko-gorzki smak, czyli życie od kuchni”, Publiczna Szkoła Podstawowa im. Kornela Makuszyńskiego w Natolinie.
Źródło: Materiały projektowe



EWA PAWLIC-RAFAŁOWSKA

Przebieg realizacji projektu „Słodko-gorzki smak, czyli życie od kuchni” z uwzględnieniem etapów oraz powiązań działań z nauką (S), technologią (T), inżynierią (E), sztuką (A) i matematyką (M).

Lp.	Działanie	Sposób realizacji	STEAM
1.	Zapoznanie uczniów z tematyką projektu, głównymi celami, planem działań; przydział zadań	Koordynatorki projektu zapoznały uczniów z głównymi celami konkursu oraz regulaminem. Następnie wspólnie z uczniami opracowano koncepcję realizacji projektu. Wyznaczono grupy projektowe i wybrano utwór literacki, który dzieci uznały za wartościowy i atrakcyjny – książkę „Pożłaczana rybka” Barbary Kosmowskiej.	S, T, E, A, M
2.	Stworzenie strony internetowej	Uczniowie z grupy informatyczno-dźwiękowej stworzyli stronę internetową na potrzeby projektu, na której umieszczono m.in. blog głównej bohaterki przedstawienia, komiks oraz prezentację multimedialną dokumentującą działania projektowe. Grupa pracowała również nad promocją działań. Uczniowie wykonali folder promujący projekt, afisz teatralny, zaproszenia oraz dobrali muzykę.	S, T, E, A, M
3.	Tworzenie lapbooków oraz garderoby lekturowej, czyli książek na wieszaku	Uczniowie z grupy plastyczno-technicznej, korzystając z różnych źródeł informacji, dokonali selekcji materiału, który wykorzystali do stworzenia lapbooków oraz książek na wieszaku. Prace były wykonywane w parach.	S, T, E, A, M
4.	Przygotowanie scenografii do przedstawienia	Uczniowie wykonali, m.in., tort ze styropianu, który został ozdobiony kwiatami w kolorystyce symbolizującej wartości, latawiec, elementy ludowe oddające klimat wiejskiej chaty.	S, E, A, M
5.	Przygotowanie sali przed nagrywaniem przedstawienia	Uczniowie z grupy fotograficzno-rekwizytorskiej zgromadzili niezbędne rekwizyty oraz kostiumy dla aktorów, przygotowali sprzęt nagłaśniający oraz oświetlenie sali.	S, T, A, M
6	Dokumentowanie prac projektowych	Część uczniów z grupy fotograficzno-rekwizytorskiej zajmowała się fotograficzną dokumentacją na różnych etapach projektu i przesyłaniem jej do lidera grupy informatycznej, która prowadziła stronę internetową projektu.	S, T, A, M
7.	Prezentacja – nagranie	Uczniowie z grupy teatralno-aktorskiej stworzyli autorski scenariusz na podstawie utworu Barbary Kosmowskiej „Pożłaczana rybka”, uwzględniając w nim elementy <i>storytellingu</i> . Ponadto stworzyli autorską piosenkę (tekst i muzykę) na potrzeby przedstawienia oraz pracowali nad wystawieniem spektaklu, uczestnicząc w wielu próbach (od prób czytanych po premierowy występ). Całość przedstawienia została nagrana.	S, T, E, A, M

Kolejny ciekawy projekt konkursowy, spełniający wymogi działań STEAM-owych, nosi tytuł „Zamieszanie w krainie bajek” (II miejsce, kategoria II etap edukacyjny). Został on przygotowany przez uczniów z klasy VII Szkoły Podstawowej im. Jana Pawła II w Dębinkach. Działania realizowane były przez zespół klasowy, a rezultaty zostały upublicznione całej społeczności szkolnej i lokalnej.

„EDUKACJA I KULTURA ZA PAN BRAT”, CZYLI STEAM-owo O PROJEKCIE „OTWARCI NA KULTURĘ”

Przebieg realizacji projektu „Zamieszanie w krainie bajek” z uwzględnieniem etapów oraz powiązań działań z nauką (S), technologią (T), inżynierią (E), sztuką (A) i matematyką (M).

Lp.	Działanie	Sposób realizacji	STEAM
1.	Zapoznanie uczniów z tematyką projektu, głównymi celami, planem działań; przydział zadań	Koordynatorka projektu przedstawiła uczniom cele konkursu. Wspólnie ustalono koncepcję realizacji przedsięwzięcia – przygotowanie przedstawienia „Zamieszanie w krainie bajek” dla najmłodszych uczniów oraz opracowano harmonogram działań. Po opracowaniu scenariusza zmieniono formę i postanowiono nagrać film.	S, T, E, A, M
2.	Opracowanie scenariusza	Wspólne opracowanie scenariusza, przydział ról – uwzględnienie wyborów uczniów.	S, T, A
3.	Przygotowanie kostiumów i rekwizytów	W przygotowanie kostiumów dla młodych aktorów zaangażowani byli nie tylko uczniowie, ale i rodzice, którzy chętnie wspomogli dzieci, m.in. szyjąc kostiumy dla wybranych postaci (gdy nie można było ich zastąpić dostępną garderobą).	S, T, E, A, M
4.	Nagrywanie scen do filmu	Uczniowie indywidualnie przygotowywali swoje role i ćwiczyli układy choreograficzne. Następnie nagrywali je na Green Screenie i przesyłali do koordynatora. Użycie Green Screena było niezbędne. Bez niego nie byłoby możliwe wstawienie tła.	S, T, E, A, M
5.	Przygotowanie scenografii i muzyki do przedstawienia	Uczniowie, korzystając ze źródeł informacji, wybierali zdjęcia, które mogłyby stanowić tło do poszczególnych scen i przesyłali je do koordynatorki, która czuwała nad montażem filmu. Uczniowie byli również zaangażowani w dobór podkładu muzycznego i efektów specjalnych.	S, T, E, A, M
6.	Prezentacja – nagranie	Utrwalony efekt realizacji projektu (nagranie) został wzbogacony o nagranie dotyczące kulis przedstawienia, w którym uczniowie dzielą się swoimi refleksjami z pracy nad realizacją projektu. Dotyczą one m.in. gry aktorskiej, trudnych momentów na konkretnym etapie realizacji projektu, odkrywania nowych dróg – swoich mocnych stron.	S, T, E, A, M



Wróżki. Projekt „Zamieszanie w krainie bajek”, Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Dębinkach.
Źródło: Materiały projektowe

EWA PAWLIC-RAFAŁOWSKA

Ciekawy projekt „Przygody Tomka Sawyera. Książka o chłopięcych marzeniach” zrealizowali uczniowie ze Szkoły Podstawowej im. Władysława Jagiełły w Czerwińsku nad Wisłą (III miejsce, kategoria II etap edukacyjny).



Projekt „Słodko-gorzki smak, czyli życie od kuchni”. Szkoła Podstawowa im. Kornela Makuszyńskiego w Natolinie.
Źródło: Materiały projektowe

W ramach wspólnie zaplanowanych działań uczniowie wykonali lapbooka, który zaprezentowali na forum klasy. Uczestniczyli także w grze terenowej inspirowanej lekturą oraz opracowali scenariusz scenek dramatycznych na podstawie fragmentu utworu Marka Twaina „Przygody Tomka Sawyera”. Ponadto stworzono pacynkę, której przyporządkowano rolę. Uczniowie samodzielnie wykonali również niezbędne rekwizyty, zadbali o kostiumy, by podkreślić charakter postaci. Następnie przystąpiono do prób, by na zakończenie zaprezentować koleżankom i kolegom efekt swojej pracy.

Oprócz znakomitych prezentacji finalnych w projektach konkursowych szczególnie ważne jest to, co działo się pomiędzy etapem wstępnym a prezentacją końcową. Udział w takich przedsięwzięciach ma wpływ zarówno na uczniów, jak i nauczycieli. Potwierdzają to słowa koordynatorek projektu ze szkoły w Natolinie – Małgorzaty Rochowskiej oraz Edyty Wiosny: *Nasz projekt stał się metodą*

integrującą wiedzę z różnych przedmiotów i kształtującą liczne umiejętności. Był inspiracją do uczenia się w sposób wielostronny. Praca nad projektem przyniosła wiele wymiernych korzyści całej społeczności szkolnej. Dla nauczycieli było to wyzwanie dające możliwość pobudzenia w uczniach kreatywności i pracy z wykorzystaniem nietypowych metod i technik nauczania. Dla uczniów była to ciekawa podróż do świata bohaterów literackich, ale także świata, który jest im dobrze znany.

Na inne aspekty zwraca uwagę koordynatorka projektu „Zamieszanie w krainie bajek” Emilia Kwiatkowska: *Podczas nagrań uczniowie (...) nabyli większej odwagi. Rozwinęli swoją kreatywność, spostrzegawczość, uważność. Wykazali się działalnością twórczą i chętnie ją podejmowali. Udział w projekcie w znaczący sposób przyczynił się do integracji zespołu klasowego, współistnienia w twórczej, partnerskiej zabawie.*

„EDUKACJA I KULTURA ZA PAN BRAT”, CZYLI STEAM-owo O PROJEKCIE „OTWARCI NA KULTURĘ”



Projekt „Przypadki Tomka Sawyer. Książka o chłopięcych marzeniach”. Szkoła Podstawowa im. Władysława Jagiełły w Czerwińsku nad Wisłą. Źródło: Materiały projektowe

Powyższe opinie potwierdzają, że szkolne i przedszkolne projekty konkursowe, podobnie jak projekt „Otwarcie na kulturę – edukacja kulturalna w mazowieckich szkołach i przedszkolach”, w ramach którego odbył się konkurs, to działania STEAM-owe zachęcające do innowacji, eksperymentowania, angażujące wszystkich uczestników, dające im poczucie sprawczości i poczucia sukcesu. •

EWA PAWLIC-RAFAŁOWSKA – nauczyciel konsultant ds. edukacji polonistycznej w Mazowieckim Samorządowym Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Warszawie. Wieloletni doradca metodyczny w zakresie języka polskiego, edukator, glottodydaktyk, egzaminator OKE w Warszawie. Autorka szkoleń dla nauczycieli i dyrektorów szkół. Koordynator projektów edukacyjnych, m.in. „Moniuszko w mazowieckich szkołach i przedszkolach”, „Otwarcie na kulturę – edukacja kulturalna w mazowieckich szkołach i przedszkolach”.