



Pionierzy z centralnej Polski – why not?

AGNIESZKA DĄBROWSKA
PIOTR ADAMCZEWSKI

Sportowa Szkoła Podstawowa nr 3 w Aleksandrowie Łódzkim to pierwsza w regionie publiczna placówka, która 15 lutego 2021 roku wprowadziła 123 iPady do systemu nauczania. Celem jest zmiana tradycyjnego systemu edukacji na twórczą, kreatywną i samodzielną pracę ucznia. Dzięki wsparciu finansowemu od władz gminnych i rodziców, a także środkom własnym, pierwsze urządzenia trafiły do uczniów klas I-III, którzy poprzez zabawę przyswajają nowe wiadomości. Nie przez przypadek iPady pojawiły się w najmłodszych klasach – dyrekcji szkoły zależy, by nowe pokolenie od początku sukcesywnie poznawało taki właśnie model nauki. To dopiero początek drogi. Szkoła precyzyjnie rozpisła strategię działania na najbliższe lata – cele strategiczne i operacyjne, finansowanie zakupu urządzeń, harmonogram szkoleń dla nauczycieli i strategię STEAM.

WYZWANIE

Era innowacyjności w publicznej Sportowej Szkole Podstawowej nr 3 w Aleksandrowie Łódzkim nastąpiła 1 września 2019 roku wraz z objęciem stanowiska dyrektora przez Piotra Adamczewskiego. Na przekór przyjętym w Polsce standardom stery przejął nie dyrektor-nauczyciel, a dyrektor-manager z 20-letnim stażem pracy w korporacjach, myśleniem biznesowym, umiejętnością budowania zespołu i strategii. Wyzaczył sobie cel nadrzędny – zmienić model nauczania z wykładów, suchych faktów i regułek na metody poznawcze i angażujące kadrę pedagogiczną i uczniów. Do tego niezbędna okazała się technologia.

AGNIESZKA DĄBROWSKA PIOTR ADAMCZEWSKI

ROZWIĄZANIE

Jeszcze przed wdrożeniem nauczania zdalnego, w marcu 2019 roku szkoła stała się użytkownikiem narzędzi Microsoft 365 Education i uzyskała certyfikat „Szkoła w chmurze Microsoft”. Jednak to wciąż było za mało. – *Poszukując inspiracji natrafiałem w sieci na artykuł „Apple School – why not?”, który prezentował model działania jednej z amerykańskich szkół. Pokazywał korzyści z wdrożenia technologii w proces nauczania oraz jej wpływ na zaangażowanie dzieci i nauczycieli, a miernikiem tych wszystkich działań był wzrost poziomu edukacji o określoną wartość. Pomyślałem: skąd jako szkoła publiczna mamy wziąć środki na zakup sprzętu dla ponad 500 uczniów i 60 nauczycieli? Nie byłbym jednak sobą, gdybym odpuścił!* – Piotr Adamczewski, dyrektor szkoły wspomina załączki koncepcji, która narodziła się w czasie wakacji 2020 roku.

Pokonując drogę od nauczycieli-liderów zmiany, przez radę rodziców po władze gminy, dyrektor usłyszał: TAK. Warunkiem była partycypacja kosztów trzech stron. Dzięki tej synergii placówka pozyskała na start łącznie 123 iPady – 40 kupiła, a 83 wzięta w leasing z firmy iSpot, przedstawiciela Apple w Polsce.

By mądrze przejść przez proces wdrożenia technologii w edukacji, nawiązaliśmy współpracę z marką iSpot. Tamtejsi eksperci wspierają nas, szkoląc nauczycieli (m.in. z obsługi Apple School Manager czy Mobile Device Management), dając dostęp do webinarów, konferencji i materiałów szkoleniowych, co ułatwia proces samokształcenia. Chcemy podpisać umowę o długofalową współpracę – potwierdził Piotr Adamczewski.

EFEKTY

Gdy 15 lutego iPady pojawiły się w najmłodszych klasach, nastąpiło wielkie WOW. Ale gdy pierwsze emocje opadły, dzieci oswoiły się z malowaniem rysikiem, pisaniem multimedialnego dyktanda i rozwiązywaniem quizów. Tuż przed Świętami

Wielkanocnymi czekała na nie niezła gratka – wirtualna wycieczka do Londynu! Za pomocą technologii Apple spotkały się na wideokonferencji z uczniami jednej z brytyjskich szkół, by wymienić się informacjami na temat zwyczajów wielkanocnych w obu krajach. Nauczyciele zabrali dzieci na spacer ulicami Londynu, pokazali najważniejsze zabytki, a dzieci zabrały niezwykle wspomnienia ze sobą do domu.

Jeszcze za wcześnie, by mówić o efektach. Zmiana podejścia do nauczania i uczenia się to proces, który wymaga czasu i zaangażowania wszystkich stron. Pytany o to, czy warto, Piotr Adamczewski odpowiada: – *Warto i to przez duże W! Jednym z naszych celów jest podniesienie wyników nauczania. Jeszcze nie mamy pewności, czy mierzyć to testami kompetencji, ale zależy nam, by ewaluacja następowała po krótkich okresach wdrożenia.*

STRATEGIA DŁUGOTERMINOWA

Chcąc wyposażyć dzieci w kompetencje przyszłości, trzeba być wizjonerem i patrzeć daleko poza horyzont. I tak też zrobił dyrektor pierwszej w regionie publicznej szkoły, już na początku drogi definiując cele strategiczne i operacyjne.

Cele strategiczne:

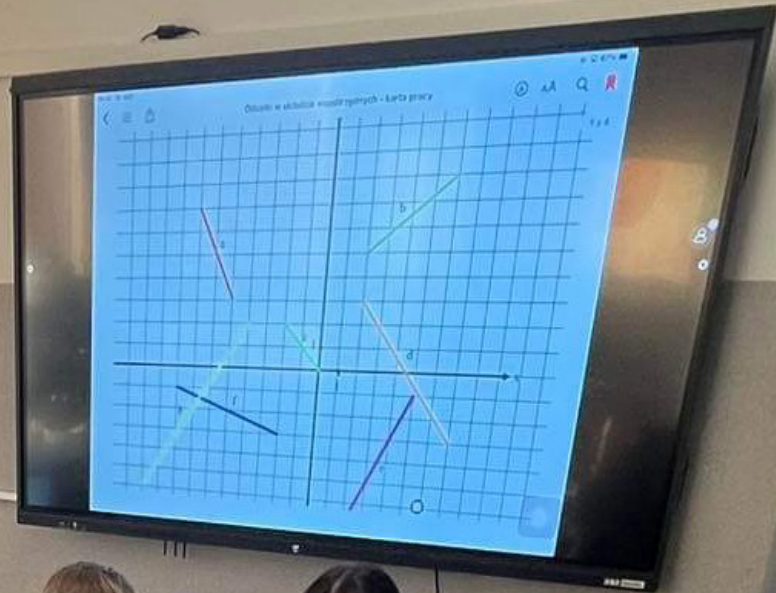
1. Osiągnięcie modelu pracy 1:1 (jedno urządzenie na jednego ucznia) w perspektywie 3 lat.
2. Dołączenie do grona najnowocześniejszych szkół na świecie: Apple Distinguished School.
3. Zdobycie prestiżowego tytułu Apple Distinguished Educator przez co najmniej 2 nauczycieli szkoły.

Cele operacyjne:

1. Zbudowanie strategii opartej na urządzeniach Apple i metodologii STEAM, której podstawę stanowi nauka projektowa łącząca 5 obszarów tematycznych: naukę (S – *science*), technologię (T – *technology*), inżynierię (E – *engineering*), sztukę (A – *art*) i matematykę (M – *math*).



$$804 = 937!$$



Matematyka 8



AGNIESZKA DĄBROWSKA PIOTR ADAMCZEWSKI

2. Promocja szkoły w Polsce jako nowoczesnej placówki kształcącej największe talenty sportowe.

Strategia STEAM została opracowana w 4 głównych obszarach funkcjonowania placówki:

1. Innowacyjne uczenie się i nauczanie;
2. Podnoszenie kwalifikacji zawodowych;
3. Zarządzanie jednostką;
4. Promocja szkoły.

I znów oddajmy głos dyrektorowi szkoły:

Specjalnie powołany zespół nauczycieli, którzy są liderami we wdrażaniu zmian we wszystkich zespołach tematycznych i przedmiotowych funkcjonujących w szkole, opracował bardzo dokładne i szczegółowe działania, których efektem ma być realizacja celów strategicznych w określonym horyzoncie czasowym. Strategia została przyjęta wiosną 2021 i od tego czasu jest sukcesywnie wdrażana, a ja z przyjemnością sprawdzam realizację poszczególnych etapów oraz osiągnięcia „kamieni milowych” na osi czasu.

Aby wdrożyć innowacyjne metody pracy z uczniami, metody i formy pracy, które będą dla nich atrakcyjne oraz mocno aktywizujące, w pierwszej kolejności musiałem postawić na kompleksowy i – mogę powiedzieć – wszechstronny rozwój kompetencji nauczycieli oraz proces stałego podnoszenia przez nich kwalifikacji zawodowych. Oczywiście w pierwszej fazie stawiałem na szkolenia stacjonarne, w trakcie których omówione były poszczególne elementy, ogólne założenia, metodologia pracy. Ale każdy nauczyciel chce zrealizować określone cele w inny sposób, zakładając inny scenariusz, dlatego podjąłem decyzję o stosowaniu form samokształcenia przez każdego nauczyciela. Ja wskazuję ciekawe, atrakcyjne tematy szkoleń online, pozycje literatury, a nauczyciele poszukują w nich inspiracji. I to działa najlepiej. Kolejną formą, która pomaga wdrożyć metodologię STEAM oraz wykorzystać najnowsze i najlepsze technologie, jest wymiana doświadczeń w formie

kaskadowania wiedzy przez nauczycieli. Przy tym projekcie ogromną rolę odgrywa praca zespołowa, współpraca i wymiana doświadczeń. Nauczyciele, którzy nie mają takich umiejętności, nie są w stanie realizować strategii STEAM – bo to nie jest projekt indywidualny, tylko zespołowy. Ale na szczęście ja takich przypadków nie mam i jestem przekonany, że z tym wyjątkowym zespołem nauczycieli cała strategia zostanie zrealizowana. Już czuję, że wszystkie cele strategiczne są na wyciągnięcie ręki ;-)

W takim projekcie, w którym konieczna jest zmiana mentalności i przyzwyczajień, nie można stosować zbyt dużego nacisku i wywierać mocnej presji. Nauczyciele sami muszą zrozumieć korzyść z wprowadzanych zmian, przekonać się do nowego podejścia i wtedy realizacja zadań staje się przyjemnością.

Dużo czasu poświęciłem na usprawnienie procesów zarządzania placówką, aby nie marnować czasu swojego i współpracowników na rzeczy zbędne. Dzięki wykorzystaniu nowoczesnych technologii i sprzętu skrócony został w znacznym stopniu czas podejmowania decyzji, przepływu informacji oraz dostępności do tej informacji. Dzięki wdrożonym rozwiązaniom nauczyciel koncentruje się na tym, co jest jego głównym zadaniem, a nie na poszukiwaniu informacji, przesiadywaniu na zebraniach i radach. W szkole, której mam ogromną przyjemność być dyrektorem, stosuję systemy i procesy zarządcze, które funkcjonują w najlepszych organizacjach biznesowych – proszę mi wierzyć, że w placówkach oświatowych można to wdrożyć – tylko trzeba chcieć zmian i spojrzeć niestereotypowo.

Metody pracy na tym etapie projektu i realizacji strategii nauczyciel dobiera samodzielnie, bo musi się w niej dobrze czuć. Metodologia STEAM, co ważne, pozwala popełniać błędy, pracować nad ich rozwiązaniem oraz ciągłym udoskonalaniem. Uczniowie też mają różne dni w szkole. Dzięki STEAM można dostosować się do danej sytuacji w sposób bardzo szybki, optymalny i atrakcyjny dla uczniów. A w tym pomaga technologia oraz sprzęt, z którego korzystamy – iPady.

PIONIERZY Z CENTRALNEJ POLSKI – WHY NOT?

STEAM w „sportowej trójce” jest wdrażany na wszystkich poziomach edukacji. Zaczynamy już od klas edukacji wczesnoszkolnej, kiedy uczniowie realizują wiele projektów, miniprojektów i zajęć związanych z każdym typem edukacji: polonistycznej, społecznej, matematycznej, przyrodniczej.

Drugi etap edukacji to już działania bardziej trwałe i, można powiedzieć, skomplikowane. Uczniowie korzystają ze sprzętu i metodologii na lekcjach języka angielskiego, matematyki, przedmiotach przyrodniczych, ścisłych, a na przedmiotach artystycznych już jest to rutyna. Podnosimy poprzeczkę i dokładamy do STEAM-u również metodę dotychczas stosowaną wyłącznie w korporacjach – design thinking.

Ważną rzeczą, która gwarantuje sukces we wdrożeniu STEAM-u i korzystaniu z nowoczesnych technologii i sprzętu, jest wdrożenie takiego rozwiązania z profesjonalnym dostawcą tego typu systemów. My od samego początku postawiliśmy na zespół iSpot. Jego profesjonalizm, dostępność, kreatywność przyczyniła się do naszego sukcesu. Bez jego wiedzy, kompetencji nie byłibyśmy na takim etapie, na jakim obecnie się znajdujemy. Włączcie do projektu partnera, który jest w stanie pomóc, sama szkoła nie wdroży pełnej funkcjonalności, jakie dają rozwiązania Apple, a iSpot Authorized Education Specialist jest w tym najlepszy.

Metodologia STEAM moim zdaniem pozwoli uczniom rozwinąć kompetencje społeczne i komunikacyjne, a w przyszłości zaowocuje, niezależnie od wybranej profesji.

STEAM to sukces, STEAM to motywacja do nauki, STEAM to rozwój kompetencji kadry pedagogicznej, STEAM to nowoczesnie zarządzana placówka oświatowa – STEAM to przyszłość, która może zmienić wymiar edukacji w każdej szkole.

REKOMENDACJE DLA SZKÓŁ

1. Pozyskaj sojuszników przedsięwzięcia – nauczycieli, rodziców, lokalne władze.
2. Pokonuj obawy językiem korzyści.
3. Wyznacz liderów zmiany, którzy jako pierwsi zostaną przeszkoleni, odbędą wizyty studyjne, a następnie staną się wewnętrznymi trenerami.
4. Dywersyfikuj źródła finansowania przedsięwzięcia i miej plan – ci, którzy mają plan, wiedzą, dokąd zmierzają.
5. Zaczynij metodą małych kroków – 5 iPadów w szkole to mały początek dużych zmian.
6. Znajdź partnera – specjalistów w obszarze technologii w edukacji, którzy będą wsparciem na każdym etapie wdrożenia.
7. Bądź otwarty na zmiany.
8. Ucz się od innych, którzy zaczęli wcześniej i są dalej. Bądź inspiracją.
9. Zbuduj strategię działania i osiągnij kolejne cele.
10. Bądź prekursorem – odważni ludzie zmieniają świat! •

AGNIESZKA DĄBROWSKA – Business & Education Development Lead iSpot.

PIOTR ADAMCZEWSKI – dyrektor Sportowej Szkoły Podstawowej nr 3 im. Józefa Jaworskiego w Aleksandrowie Łódzkim.