



# Miłość od pierwszego biznesu

MAŁGORZATA GASIĆ

**Janusz, król biznesu, hodowca świń i ziemniaków, oraz Jessica Roxia Gucci, influencerka z pięcioma milionami followersów na koncie, zawierają znajomość za pomocą aplikacji randkowej, a ich romans toczy się w rytmie disco na oczach publiczności spragnionej dramatu. Tak rozpoczyna się krótkometrażowy film – współczesna historia „Żony modnej” na podstawie satyry Ignacego Krasickiego, który przygotowali uczniowie klasy VIIb Szkoły Podstawowej w Starych Proboszczewicach w ramach Akademii STEAM. Z kolei ich koledzy ze Szkoły Podstawowej nr 20, wspólnie z Władysławem Broniewskim, zakochali się w Mazowszu.**

Akademia STEAM to projekt wspierający nauczycieli we wdrażaniu innowacyjnych rozwiązań w ramach edukacji polonistycznej, przyrodniczej, historycznej, językowej, matematycznej i edukacji wczesnoszkolnej. Realizowany był w płockim Wydziale MSCDN. Dzięki udziałowi w Akademii nauczyciele dowiedzieli się, czym jest edukacja STEAM i jakie korzyści daje wdrożenie tego modelu w szkole. W kreatywnych zespołach projektowali lekcje STEAM, związane z ich przedmiotem, z wykorzystaniem nowoczesnych technologii.

Akademia STEAM doskonale wpisana się również w inicjatywę edukacyjną Laboratoria Przyszłości, realizowaną przez Ministerstwo Edukacji i Nauki we współpracy z Centrum GovTech w Kancelarii Prezesa Rady Ministrów. Jej celem jest wsparcie wszystkich szkół podstawowych w budowaniu wśród uczniów kompetencji przyszłości z tzw. kierunków STEAM (nauka, technologia, inżynieria, sztuka oraz matematyka).

## MIŁOŚĆ OD PIERWSZEGO BIZNESU

*Nasza przygoda ze STEAM rozpoczęła się jakiś czas temu. Już wcześniej realizowaliśmy różne przedsięwzięcia STEAM-owe, które cieszyły się dużym zainteresowaniem nauczycieli, i właśnie one stały się inspiracją do stworzenia oferty w ramach Akademii – opowiada **Anna Krusiewicz**, koordynator projektu. – Widzieliśmy potrzebę zmiany wśród nauczycieli, chęć poszukiwania nowych rozwiązań. Ale trzeba podkreślić, że tych rozwiązań poszukują także uczniowie – tak wynika z naszych doświadczeń. Realizując różne projekty, widzimy, jak chętnie dzieci się angażują, jeśli zapewni im się tę przestrzeń do realizacji własnych pomysłów, jak chętnie coś wymyślają, planują, konstruują. Nagrywają filmy, podcasty, projektują gry.*

I właśnie tak szerokie pole do popisu zapewnił zarówno uczniom, jak i nauczycielom udział w Akademii. Na wstępie projekt kompleksowo wprowadził nauczycieli w metodę STEAM, od poznania jej podstawowych założeń, poprzez samodzielne przygotowanie scenariuszy zajęć aż po zastosowanie w praktyce. Uwzględnił specyfikę pracy szkoły opartą o system klasowo-lekcyjny. Na projekt składał się kurs pod nazwą Akademia STEAM oraz część praktyczna polegająca na opracowaniu i realizacji STEAM-owego scenariusza zajęć. Kurs składał się z 5 modułów realizowanych w części podstawowej (ogólnej) i w części przedmiotowej. Część ogólną realizowali wspólnie wszyscy nauczyciele, a następnie przeszli do ścieżki przedmiotowej. Część ogólna realizowana była online, natomiast część przedmiotowa stacjonarnie (w warunkach pandemii online lub hybrydowo). Uczestnicy projektu mieli możliwość skorzystania z konsultacji ekspertów. Uzupełnieniem projektu była część technologiczna realizowana przy wsparciu partnera. Efektem końcowym były zrealizowane w szkołach i placówkach STEAM-owe zajęcia.

Najciekawsze pomysły zostały zaprezentowane podczas podsumowującej konferencji. „STEAM – edukacja przyszłości”, która odbyła się w ptockim Wydziale MSCDN. Z powodzeniem można powiedzieć, że był to prawdziwy przegląd nieograniczonej wyobraźni uczniów i nauczycieli oraz ich potencjału edukacyjnego: morderstwo<sup>1</sup> w przydomowym garażu, konflikt matki i córki na miarę mitologii oraz wspomniana wyżej „Żona modna” w rytmie disco to tylko kilka przykładów, jak można realizować projekty STEAM w każdej szkole.

O tym, jak wyglądała realizacja oraz dlaczego STEAM jest edukacją przyszłości, opowiadają **Eliza Niedbała** i **Aneta Gromanowska**, nauczycielki ze Szkoły w Proboszczewicach.

**Małgorzata Gasik** *Wasza interpretacja „Żony modnej”, którą przygotowaliście w ramach projektu Akademia STEAM, jest bardzo współczesna, doskonale wkomponowana w trendy i mocno osadzona w internetowej (instagramowej) rzeczywistości, czyli świecie nastolatków. Kto był pomysłodawcą i jak wyglądała realizacja projektu? Jak odnaleźli się w niej uczniowie?*

**Eliza Niedbała** *Pomysłodawcą była pani Aneta – polonistka. Zaprosiła mnie, panią od muzyki, do realizacji projektu. Często współpracujemy ze sobą na co dzień w naszej szkole. Stworzyliśmy wspólnie wiele ciekawych przedstawień i inscenizacji szkolnych. Projekt „Żona modna” dziś to naturalna realizacja podstawy programowej. Grupy przygotowały kukietki, dekorację, muzykę oraz dialogi do współczesnej wersji utworu z uwzględnieniem wiedzy o dzisiejszym świecie (dwa domy pana Piotra, „stary” i „nowy”, przekład tekstu na język współczesny, dostosowanie elementów świata przedstawionego do dzisiejszych czasów, stworzenie instrumentalnych ilustracji dźwiękowych do tekstów literackich i obrazów w aplikacji GarageBand). Efektem końcowym był film – połączenie wszystkich elementów*

<sup>1</sup> Wspomniane morderstwo było wyłącznie inscenizacją filmową, której celem było zwrócenie uwagi na niebezpieczeństwa wynikające z bezrefleksyjnego nawiązywania znajomości w Internecie.

## MAŁGORZATA GASIK

w całość (tekst, muzyka, obraz), który opublikowaliśmy na stronie szkoły.

**Aneta Gromanowska** Zaczęło się od hasła „Żona modna’ dziś”, które pojawiło się w mojej głowie, kiedy szukałam pomysłu na lekcję STEAM. Było jak wytrych, który „otworzył” wyobraźnię uczniów. Podczas pierwszej dyskusji nasza wizja zaczęła nabierać konkretnych kształtów, uczniowie okazali się całkiem dobrymi obserwatorami świata i psychologami. Stereotypowy obraz niedobranego małżeństwa z XVIII wieku przenieśli do współczesnych mediów, bezbłędnie odnajdując analogie z dzisiejszymi stereotypami, których nie brakuje w portalach społecznościowych. Praca nad scenografią i lalkami dała wszystkim mnóstwo satysfakcji. Staraliśmy się nie ingerować w tekst scenariusza, pozwalając na niedoskonałości stylistyczne czy językowe. Nie chcieliśmy tłumaczyć kreatywności uczniów, to miało być ich dzieło. Efekt przeszedł nasze oczekiwania.

**Małgorzata Gasik** *Jakie jeszcze zrealizowaliście projekty STEAM-owe w swojej szkole? Jakie korzyści w kontekście nauki i współpracy między dziećmi, między nauczycielami różnych przedmiotów oraz między dziećmi i nauczycielami dostrzegacie na podstawie tych doświadczeń?*

**Eliza Niedbała** Bardzo ciekawy – wtedy jeszcze nie wiedzieliśmy, że to zajęcia STEAM-owe – był projekt edukacyjny „Baśnie w nutach zaklęte – czytamy’ Stanisława Moniuszkę”, który stworzyliśmy na potrzeby konkursu „Moniuszko w mazowieckich szkołach i przedszkolach”, organizowanego przez Teatr Wielki – Operę Narodową w Warszawie i MSCDN. Projekt był realizowany na przełomie roku 2019-2020. Uczniowie stworzyli między innymi grę planszową opartą na wiadomościach dotyczących życia i twórczości kompozytora, napisali i zilustrowali książkę (opowiadanie) na podstawie uwertury „Bajka”. Istotą zajęć nie był wynik aktywności dzieci, lecz sam proces tworzenia i czynności z nim związane. STEAM to przede wszystkim współpraca między nauczycielami, którzy wspólnie planują, dokładnie omawiają elementy projektu, które będą realizować na swoich lekcjach. Dzięki

temu zagadnienie jest przedstawione z szerszej perspektywy, nie tylko przedmiotowej. Relacja uczeń-nauczyciel również zyskuje na wartości. Uczniowie nie unikają nauczyciela, są bardziej otwarci, nie boją się mówić, odkrywają własne predyspozycje, poznają swoje mocne strony, podejmują różne role w projekcie. Poznają świat różnymi zmysłami. Dzieci na zajęciach STEAM były radosne i uśmiechnięte.

**Aneta Gromanowska** Sukces „Żony modnej’ dziś” sprawił, że odważyłam się zgłosić do projektu organizowanego przez firmę Samsung „Solve for Tomorrow” – znaleźliśmy się w gronie 26 półfinalistów z całej Polski, pracujemy nad akcją edukacyjną dotyczącą zdrowych posiłków. Tu obok STEAM pojawia się kolejne ważne pojęcie: *design thinking*, mówiąc bardzo skrótowo, proces projektowy poprzedzony empatycznym spojrzeniem na problemy naszego świata. STEAM to metoda pracy, która kształci tak zwane kompetencje przyszłości. Każda szkoła, która chce efektywnie uczyć, powinna ją wprowadzać. Dziś nie musimy przyswajać tomów encyklopedycznej wiedzy, znajdziemy ją w Internecie, musimy nauczyć dzieci wybierać z tego oceanu informacji to, co jest wartościowe, a potem jak to kreatywnie wykorzystać, połączyć. Nasi uczniowie prawdopodobnie nie będą wykonywać jednego zawodu przez całe życie, dlatego powinni być elastyczni. Dziś przedmioty w szkole to jakby oddalone od siebie wyspy, tu polski, tam matematyka, STEAM te wyspy łączy w jeden łód. Dzisiejsze problemy wymagają sprawnego poruszania się po różnych dziedzinach, to jest klucz do sukcesu.

**Małgorzata Gasik** *Szkoła w Proboszczewicach uczestniczy również w programie Laboratoria Przyszłości. Jakim obecnie dysponujecie sprzętem i jakie macie plany na jego wykorzystanie w pracy z dziećmi?*

**Eliza Niedbała** Nasze zasoby pomocy dydaktycznych zostały wzbogacone przez między innymi: drukarkę 3D, zestaw konstrukcyjny BeCreo z mikrokontrolerem, LEGO Education SPIKE Prime – zestawy klocków konstrukcyjnych, zestawy okularów

## MIŁOŚĆ OD PIERWSZEGO BIZNESU

ClassVR, klocki Gigo – zestawy do programowania S4A, kamerę przenośną ze statywem, mikrofony, zestaw oświetleniowy, stację lutowniczą, zestawy drutów dziewiarskich, pirograf – wypalarkę. Dzięki temu sprzętowi od września wielu nauczycieli może w ciekawy i innowacyjny sposób prowadzić zajęcia. Uczniowie przygotowywali już dekoracje jesienne za pomocą długopisów 3D i odbyli wirtualną podróż do miejsc świętych (gogle VR).

**Aneta Gromanowska** Mnie się marzy profesjonalna sesja fotograficzna mody literackiej, taki literacki „Top Model”, można by też zaprojektować i zbudować makietę budowli czy miejsca, które uczniowie chcieliby mieć w swojej miejscowości. A może biuro wirtualnych podróży? Ciekawe, co by powiedział J. Verne na „W 80 dni dookoła świata” w goglach VR?

**Małgorzata Gasik** *Gdybyście mogły Panie odpowiedzieć jednym zdaniem – dlaczego warto pracować metodą STEAM w swojej szkole?*

**Eliza Niedbała** Warto pracować metodą STEAM, bo wyzwala ona naturalny potencjał uczniów. Powtórzę za Konfucjuszem: *Powiedz mi, a zapomnę. Pokaż mi, a zapamiętam. Pozwól mi zrobić, a zrozumiem.*

**Aneta Gromanowska** STEAM to najlepszy sposób, jeśli chcemy dobrze przygotować nasze dzieci do mierzenia się z wyzwaniami współczesnego świata, ale i tymi jeszcze nieznanymi, które pojawią się w przyszłości.

Akademia STEAM była również realizowana w Szkole Podstawowej nr 20 w Płocku. Realizatorką projektu, **Adrianna Brzezińska**, zrealizowała projekt o polskim, pochodzącym z Płocka pisarzu, Władysławie Broniewskim. Temat pozornie „oklepany” okazał się strzałem w dziesiątkę – wystarczyło nieszablonowe podejście, by uczniowie odkryli potencjał twórczości Pana Władysława.

**Małgorzata Gasik** *Pierwsze pytanie zadam trochę przekornie: Dlaczego Broniewski inaczej? Nie można było tak zwyczajnie – życie i twórczość Władysława Broniewskiego z podręcznika, przeczytajcie wiersze, napiszcie, co poeta miał na myśli, potem sprawdzian, ocena i kolejny poeta jako temat lekcji...?*

**Adrianna Brzezińska** Wierzę, że nauka może być przygodą. Zależy mi, żeby szkoła była miejscem przyjaznym dla ucznia, takim, do którego chce przychodzić i w którym dobrze się czuje. Codziennie obserwuję dzieci przytłoczone nadmiarem nauki, przemęczone i zrezygnowane. Nie mam wpływu na to, jak wygląda system edukacji, ale mam wpływ na to, co będzie się działo w mojej klasie. Staram się tak planować jednostki lekcyjne, by były interesujące dla odbiorcy. Stąd pomysł na STEAM-ową lekcję o Broniewskim, patronie mojej szkoły. Projekt „Zakochany w Mazowszu” zrealizowali uczniowie. Sami poszukali informacji o życiu twórcy, a następnie stworzyli grę miejską po Płocku Broniewskiego, w trakcie której za pomocą fragmentów jego wierszy i przygotowanych zadań pokazali odbiorcom miejsca bliskie poecie. Muszę przyznać, że obserwowanie, jak moi podopieczni angażują się w pracę, sprawia mi olbrzymią przyjemność. Jestem przekonana, że taką lekcję zapamiętają na dłużej. Nie neguję jednak tych „zwyczajnych” lekcji. Myślę, że też są potrzebne, chociażby po to, żeby docenić te inne :-)

**Małgorzata Gasik** *A propos „zwyczajnych” lekcji – czy według Pani doświadczeń uczniowie lepiej odnajdują się w doskonale znanym im, przewidywalnym, ale jednocześnie bezpiecznym, schemacie nauki (lekcja, temat, powtórka, sprawdzian), czy jednak wolą „naukę z niespodzianką”, czyli pracę projektową, która wymaga jednak innego zaangażowania, czasem wręcz więcej wysiłku?*

**Adrianna Brzezińska** Wszyscy jesteśmy inni, więc nie da się jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie. Z moich obserwacji wynika jednak, że większość uczniów lubi, gdy zajęcia toczą się w niestandardowy sposób. Dodatkowym atutem jest zawsze element rywalizacji. Rzeczywiście jest tak,

## MAŁGORZATA GASIK

że te prace projektowe wymagają własnego wkładu pracy, kreatywności, logicznego sposobu myślenia, planowania, poszukania informacji w różnych źródłach, więc zmuszają ucznia do wykonania bardzo wielu czynności, ale mam wrażenie, że ten proces sam się napędza, że uczestnicy są tak skupieni na celu, który chcą osiągnąć, że nie analizują tego, ile pracy muszą włożyć, by zrealizować zadanie. I to jest fascynujące.

**Małgorzata Gasik** *Jakie projekty, które Pani zrealizowała, najbardziej docenili uczniowie?*

**Adrianna Brzezińska** Na pewno dużym zainteresowaniem cieszy się projekt realizowany przeze mnie w ramach zajęć wiedzy o społeczeństwie zatytułowany „Wolność – kocham i rozumiem”. Zadaniem uczniów jest stworzenie filmu, w którym zaprezentują, czym jest dla nich to słowo. Od kilku lat efekty ich pracy tak mnie zaskakują, że niezmiennie tkwię przy tym pomysłu. Moi uczniowie dobrze przyjęli również innowację pedagogiczną „Bukspan – z lekturą przez świat”, której założeniem było nie tylko zachęcanie do czytania, ale również poszerzanie wiedzy o świecie. I tak przy omawianiu lektur poznajemy różne kraje i kultury. Z Ambrożym Kleksem zwiedzaliśmy Chiny, z Mary Lennox poznaliśmy Indie, a Staś Tarkowski przedstawił nam afrykańskie plemiona. Inne efekty podejmowanych działań też mnie zaskakują, na przykład w czasie nauki zdalnej realizowaliśmy zadanie „Twoja twarz wygląda znajomo” i dostałam od uczniów piękne zdjęcia, na których to wcielili się w różne postaci z książek. Cieszy mnie to, że moi podopieczni z takim entuzjazmem reagują na moje pomysły.

**Małgorzata Gasik** *Na edukacyjnym rynku mamy wiele metod nauczania i związanych z nimi projektów. Dlaczego akurat Akademia STEAM Panią zainteresowała?*

**Adrianna Brzezińska** Cały czas szukam nowych rozwiązań, a tu dostrzegłam potencjał. Od dawna uważam, że przyszłość edukacji jest w nauczaniu interdyscyplinarnym i że kształcenie różnych kompetencji kluczowych w ramach danego przedmiotu pozwala uczniom wszechstronnie się rozwijać. Mamy coraz lepiej wyposażone pracownie, a poza tym uczniowie mają w kieszeni „sprzęt”, który daje nauczycielowi możliwość zaplanowania zajęć w taki sposób, by łączyć ze sobą różne światy. Z klocków Lego może powstać Akademia pana Kleksa, a cytaty z lektur można zaszyfrować – ogranicza nas nasza kreatywność. I może jeszcze czas, którego brakuje, żeby wszystkie lekcje przygotować w ten sposób.

**Małgorzata Gasik** *Jakie jeszcze Pani projekty czekają na realizację?*

**Adrianna Brzezińska** W najbliższym czasie chciałabym stworzyć internetową gazetkę szkolną. Myślę o stałym zespole redakcyjnym, podziale na działy tematyczne. Liczę, że młodzież się zaangażuje. Chciałabym też zorganizować rodzinny konkurs recytatorski. Wiersze Brzechwy sprawdziłyby się doskonale. Mam nadzieję, że uda mi się do tego pomysłu przekonać rodziców, bo niektóre dzieci już się zgłosiły. Poza tym cały czas szukam inspiracji. Kiedy coś przyjdzie mi do głowy, konsultuję pomysł z uczniami. W końcu to oni mają na tym skorzystać.

Szczegółowe informacje znajdują się na stronie: <https://mscdn.pl/akademia-steam/> •

**MAŁGORZATA GASIK** – koordynator projektów eMOCje w twórczości, Filmowa Akademia Nauczyciela, specjalista ds. promocji informacji pedagogicznej MSCDN Wydział w Płocku.

## MIŁOŚĆ OD PIERWSZEGO BIZNESU







INSPIRUJĄCA PRAKTYKA