

Autorzy: Silvia Barlogová, Ľudmila Jakubová, Adriana Halčáková, Iveta Timárová

Szkoła: Szkoła Podstawowa Dneperská, Koszyce, Słowacja

Tytuł lekcji:

Questing – Tajemnice jeziora / część 1

Przedmiot/dyscyplina:

Geografia, Biologia, Wiedza o społeczeństwie (Edukacja obywatelska), Historia, Informatyka (Technologie Informacyjno-Komunikacyjne - TIK)

Kluczowe zagadnienia:

Questing (edukacyjna gra terenowa)

Grupa docelowa / wiek:

- 12-15 lat

Poziom złożoności:

- Jednostka zaprojektowana tak, aby wykorzystać atuty miejsca i nawiązane partnerstwa społeczne.

Typ jednostki i czas trwania:

Sześć kolejnych lekcji po 45 minut; może być zrealizowane jako program całoninowy.

Cele i rezultaty:

● **Cel:**

Uczniowie badają obszar jeziora w pobliżu szkoły. Poznają jego historię, ekosystem, różnorodność biologiczną oraz usługi oferowane przez ten teren. Projekt koncentruje się na wykorzystaniu metody nauczania opartego na miejscu (Place-Based Learning), która łączy edukację z rzeczywistym środowiskiem życia uczniów. Uczniowie starszych klas szkoły podstawowej badają wybraną trasę w dzielnicy Jazero w Koszycach przez pryzmat kilku przedmiotów – geografii, biologii, historii i wiedzy o społeczeństwie. Podczas lekcji terenowych i działań badawczych gromadzą informacje o warunkach przyrodniczych, rozwoju historycznym, różnorodności biologicznej i życiu obywatelskim tego obszaru. Następnie przekształcają zdobytą wiedzę w stworzenie interaktywnej gry edukacyjnej – questingu – która służy jako narzędzie do sprawdzania wiedzy, a także promuje uczenie się przez doświadczenie dla innych uczniów i społeczeństwa. Celem projektu jest nie tylko rozwijanie powiązań interdyscyplinarnych, ale także budowanie zainteresowania lokalnym środowiskiem i zachęcanie młodych ludzi do zaangażowania obywatelskiego.

● **Rezultaty:**

- Uczniowie gromadzą konkretne informacje o obszarze jeziora w pobliżu szkoły – jego historii, ekosystemie i usługach, jakie oferuje ten teren.
- Uczniowie wyznaczają trasę wokół jeziora.

- o Uczniowie identyfikują kilka miejsc na trasie, które nadają się do wykonania zadań w ramach questu.

Zarys działań / opis planu lekcji

Działania	Wykorzystanie metody	Czas trwania	Materiały / zasoby
1. Działanie 1 (Mapowanie obszaru jeziora)	Praca w grupach	45 minut	Długopisy, ołówki, notatniki, telefony lub tablety i aplikacja mapy.cz
2. Działanie 2 (Wizyta w lokalnym urzędzie dzielnicy/gminy)	Praca w grupach	90 minut	Długopisy, ołówki, notatniki
3. Zakończenie i refleksja		25 minut	Brak

Szacowany czas całkowity: 160 minut

Notatka nauczyciela:

Ważne jest, aby uwzględnić czas potrzebny na przemieszczanie się między poszczególnymi lokalizacjami.

Uczniowie powinni zostać podzieleni na grupy w taki sposób, aby każda grupa była w stanie pracować samodzielnie.

Opis poszczególnych działań:

Działanie 1: Mapowanie obszaru jeziora

Czas trwania: cztery lekcje po 45 minut

Lokalizacja: teren jeziora

Materiały: długopisy, ołówki, notatniki, telefony lub tablety i aplikacja mapy.cz

Opis działania: Zalecamy podzielenie klasy na małe zespoły (po ok. 4-5 uczniów). Każdy zespół otrzymuje notatnik i tablet. Uczniowie przejdą się po okolicy jeziora i zbadają ją. Będą badać występujące tam rośliny i zwierzęta, a także inne ciekawe miejsca i robić zdjęcia. Identyfikują odpowiednie lokalizacje do stworzenia zadań do questu. Korzystając z aplikacji, zaznaczają trasę i wyznaczone punkty na mapie.

Działanie 2: Wizyta w lokalnym urzędzie dzielnicy

Czas trwania: dwie lekcje po 45 minut

Lokalizacja: lokalny urząd dzielnicy/gminy

Materiały: długopisy, ołówki, notatniki

Opis działania: Uczniowie będą badać historię tego obszaru. Przed samą wizytą w lokalnym urzędzie konieczne jest umówienie się na spotkanie z pracownikiem urzędu, który przybliży uczniom historię tego miejsca. Ponadto uczniowie przygotowują pytania, które chcą zadać na temat historii i usług oferowanych przez ten obszar. Podczas prezentacji uczniowie robią notatki. Należy przypomnieć uczniom, że po powrocie do klasy wykorzystają swoje ustalenia do stworzenia zadań w Questingu.

Wymagania wstępne i możliwe minilekcje uzupełniające

Przed realizacją minilekcji upewnij się, że uczniowie posiadają podstawową wiedzę na temat questingu.

Gra ta wywodzi się ze Szkocji i Anglii, gdzie ma długoletnią tradycję i jest znana jako "letterboxing". Pod nazwą "questing" jest rozpowszechniona w USA. Tekst questu prowadzi graczy po określonej trasie, przedstawiając im różne zagadki, których rozwiązanie ostatecznie prowadzi do skarbu.

Gra jest nieco podobna do geocachingu, łącząc wędrówkę, nawigację w terenie i poszukiwanie skarbów. W przeciwieństwie do geocachingu nie wykorzystuje jednak GPS; zamiast tego polega na umiejętności poruszania się w terenie i podążania trasą na podstawie rozwiązywania różnych zadań.

Tworząc questing, ważne jest, aby dobrze znać prezentowaną lokalizację lub trasę. Trasa nie powinna być ani zbyt krótka, ani zbyt długa (idealnie 3–7 km). Powinna być osadzona w naturze, ale łatwo dostępna i prowadzić wyraźnie widoczną ścieżką. Wzdłuż trasy należy wybrać punkty przystankowe, w których uczestnicy wykonają zadania pomagające im dowiedzieć się czegoś o okolicy.

Mapa jest istotną częścią questu. Można użyć mapy turystycznej lub topograficznej, zaznaczając trasę, jej punkt początkowy i końcowy, poszczególne przystanki i ciekawe miejsca. Alternatywnie można narysować mapę ręcznie, tak jak w dawnych czasach wypraw odkrywczych.

Zalecamy pokazanie uczniom istniejących questów z innych miejsc (przykłady słowackie):

- https://huravon.sk/wp-content/uploads/2019/10/Eko_hladacka-GMH-Hnusta.pdf
- <https://huravon.sk/wp-content/uploads/2019/10/Cyklopotulky-po-Levickom-okrese.pdf>
- <https://huravon.sk/wp-content/uploads/2019/10/ZS-s-MS-R.Dilonga-Trstena.pdf>

Integracja miejsca i społeczności w minilekcji:

- Praca odbywa się w lokalnym obszarze, w którym uczniowie mieszkają lub chodzą do szkoły.
- Pracownik urzędu gminy/dzielnicy zapoznaje uczniów z historią obszaru i odpowiada na ich pytania.

Zastosowanie zasad i osiągnięte szczeble PBL (Nauczania Opartego na Miejscu):

- **Nauka w terenie:** Ponieważ nauka wykracza poza szkołę, społeczność i jej otoczenie stają się klasą lekcyjną.
- **Uczenie się O miejscu:** Wychodząc na zewnątrz, uczniowie dowiadują się nowych informacji o swojej społeczności i zyskują na nią nową perspektywę, zwłaszcza w kontekście lokalnych uwarunkowań.
- **Uczenie się POPRZEZ miejsce:** Uczniowie uczą się rozwijać zainteresowanie lokalnym środowiskiem i zachęcać młodych ludzi do zaangażowania obywatelskiego.
- **Uczenie się DLA miejsca:** Przedmiotowy efekt pracy uczniów, czyli Questing – Tajemnice jeziora, stanowi użyteczny wkład dla innych uczniów lub mieszkańców, pozwalając im dowiedzieć się więcej o obszarze, w którym żyją.
- **Przywiązanie do miejsca:** Minilekcja wspiera poznawanie nowych lokalnych miejsc i refleksję nad sposobami, w jakie społeczność jest przygotowana, aby lokalni mieszkańcy mogli wieść dobre życie. Minilekcja zwraca uwagę uczniów na potrzeby ich społeczności i lokalnych mieszkańców, dając tym samym okazję do budowania przywiązania do miejsca.
- **Dostosowanie do sytuacji lokalnej:** Proces uczenia się reaguje i jest dostosowany do lokalnych warunków i potrzeb.
- **Osobiste znaczenie:** Uczniowie uznają proces uczenia się za osobiście istotny, widzą, jak odnosi się on do ich własnego życia.
- **Aktywne zaangażowanie uczniów:** Temat tworzenia questingu daje ogromną szansę na aktywne zaangażowanie uczniów: mapowanie i badanie lokalnego obszaru, podsumowywanie i końcowa praca nad tworzeniem questu.
- **Partnerstwo ze społecznością:** Część związana z mapowaniem daje przestrzeń do partnerstwa ze społecznością poprzez zadawanie pytań pracownikowi urzędu. Działania następcze zapewniają dodatkowe możliwości promowania tej zasady.
- **Interdyscyplinarność:** Cały temat tworzenia questu jest interdyscyplinarny i międzyprzedmiotowy.
- **Pełnowartościowe narzędzie dydaktyczne:** Minilekcja integruje różne obszary programu nauczania.
- **Współpraca:** Nauka odbywa się w kontekście pracy grupowej, z zadaniami opartymi na pracy zespołowej.

Drabina Nauczania Opartego na Miejscu (PBL Ladder) (Szczebel osiągnięty przez minilekcję jest pogrubiony):

Szczebel 1: Lekcje są dostosowane poprzez dodanie lokalnych przykładów do istniejących jednostek lekcyjnych.

Szczebel 2: Lekcje są zaprojektowane tak, aby zawierały bezpośrednie doświadczenia miejsca (lub bezpośrednie doświadczenia miejsca są dodane do istniejących jednostek lekcyjnych).

Szczebel 3: Jednostka dydaktyczna jest zaprojektowana tak, aby wykorzystać atuty miejsca i nawiązać partnerstwo ze społecznością.

Szczebel 4: Zintegrowana jednostka dydaktyczna oparta na PBL, która obejmuje naukę poprzez działanie na rzecz społeczności (service learning) i silne partnerstwo ze społecznością.