

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

Szkoła: Szkoła Podstawowa Dneperská, Koszyce, Słowacja

Tytuł lekcji:

Questing – Tajemnice jeziora / część 2

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 dydaktyczna zaprojektowana tak, aby wykorzystać atuty miejsca; nawiązano partnerstwa ze społecznością.

Typ jednostki i czas trwania:

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

Cele i rezultaty:

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. Na podstawie informacji zebranych na temat okolic jeziora w pobliżu szkoły, uczniowie tworzą różnorodne zadania do questingu. Dyskutują i wybierają najbardziej odpowiednie zadania do ostatecznej wersji gry terenowej.

Rezultaty (Outputs):

- Uczniowie podsumowują zebrane informacje o obszarze jeziora.
- Uczniowie tworzą różnorodne zadania do questingu.
- Uczniowie dyskutują i wybierają najbardziej odpowiednie zadania do ostatecznej wersji questu.

Zarys działań / opis planu lekcji

Działania	Wykorzystanie metody	Czas trwania	Materiały / zasoby
1. Działanie 1 (Podsumowanie zebranych informacji)	Praca w grupach	30 minut	Tablica, markery
2. Działanie 2 (Tworzenie zadań do questingu)	Praca w grupach	360 minut*	Mapa trasy, długopisy, kredki i kolorowe markery, notatnik, dostęp do zdjęć zrobionych podczas eksploracji
3. Działanie 3 (Dyskusja i wybór ostatecznych zadań)	Ćwiczenie symulacyjne	75 minut	Mapa trasy, zadania
4. Zakończenie i refleksja		25 minut	Brak

Szacowany czas całkowity: 490 minut

**Uwaga tłumacza: W tabeli w oryginale podano 360 minut dla Działania 2, jednak w opisie szczegółowym poniżej widnieje informacja o "czterech lekcjach po 45 minut" (180 min). Wartość 360 minut sugeruje bardzo rozbudowany warsztat lub błąd w oryginale.*

Notatka nauczyciela:

Czas przeznaczony na tworzenie zadań do questingu jest odpowiedni dla uczniów, którzy mają już doświadczenie w nauczaniu metodą projektów. W przeciwnym razie konieczne jest przeznaczenie większej ilości czasu na tworzenie zadań.

Działanie zostało przeprowadzone jako całodniowy blok zajęć. Jeśli organizacja nauczania na to nie pozwala, blok można podzielić na kilka części.

Opis poszczególnych działań:

Działanie 1: Podsumowanie zebranych informacji

Czas trwania: 15 - 30 minut

Lokalizacja: klasa szkolna

Materiały: tablica, markery

Opis działania: Po powrocie do szkoły zespoły na zmianę prezentują fakty, które zebrały podczas zwiedzania okolic jeziora i wizyty w lokalnym urzędzie dzielnicy, i wypisują je na tablicy.

Działanie 2: Tworzenie zadań do questingu

Czas trwania: cztery lekcje po 45 minut

Lokalizacja: klasa szkolna

Materiały: mapa trasy, długopisy, kredki i kolorowe markery, notatnik, dostęp do zdjęć zrobionych podczas zwiedzania okolic jeziora

Opis działania: Zalecamy podzielenie klasy na małe zespoły (po ok. 4-5 uczniów); każdy zespół stworzy zadania z różnych przedmiotów – geografii, biologii, historii, wiedzy o społeczeństwie.

Uczniowie wykorzystują zdjęcia zrobione podczas zwiedzania okolic jeziora do tworzenia zadań.

Działanie 3: Dyskusja i wybór ostatecznych zadań

Czas trwania: 60 - 75 minut

Lokalizacja: klasa szkolna

Materiały: mapa trasy, zadania

Opis działania: Zakończ debatą, w której uczniowie (w zespołach, indywidualnie lub wspólnie) podsumują swoją pracę zespołową i indywidualnie zastanowią się nad następującymi aspektami: Stwórz zadania dotyczące różnych tematów związanych z miejscem – rozwój historyczny miejsca, bioróżnorodność (rośliny i zwierzęta żyjące w okolicy jeziora), życie obywatelskie i usługi oferowane przez ten obszar.

Stwórz zadania, które dostarczają nowych informacji o miejscu.

Wymagania wstępne i możliwe minilekcje uzupełniające:

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

(Opis questingu jest tożsamy z częścią 1)

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... W przeciwieństwie do geocachingu nie wykorzystuje GPS, lecz polega na nawigacji w terenie i rozwiązywaniu zadań.

Tworząc questing, ważne jest dobre poznanie lokalizacji. Trasa (3-7 km) powinna być w naturze, ale łatwo dostępna.

Mapa jest kluczowym elementem (turystyczna, topograficzna lub rysowana ręcznie).

Zalecamy pokazanie uczniom istniejących questów (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:

Fakty zebrane na temat lokalnego obszaru, w którym uczniowie mieszkają lub chodzą do szkoły.

Zastosowanie zasad 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 mieć 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 pracownikom urzędu. Działania następcze zapewniają dodatkowe możliwości promowania tej zasady.
- **Interdyscyplinarność:** Cały temat tworzenia questingu 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) (Szczelbel osiągnięty przez minilekcję jest pogrubiony):

- **Szczelbel 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.





9 min **2,6 km**

Pozícia na mape → Pozícia na mape