



(Nie)zwykłości najbliższej okolicy

Sonia Gogulla
Grażyna Skirmuntt

Scenariusz interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego do przyrody dla II etapu edukacyjnego – szkoła podstawowa

opracowany w ramach projektu:

„Tworzenie zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Redakcja merytoryczna: Piotr Mazur, Grażyna Wiśniewska
Redakcja językowa i korekta: Eduexpert sp. z o.o.
Projekt graficzny i projekt okładki: Eduexpert sp. z o.o.
Redakcja techniczna i skład: Eduexpert sp. z o.o.

Weryfikacja i odbiór niniejszej publikacji: Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie

w ramach projektu: *Weryfikacja i odbiór zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy*

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
ore.edu.pl



Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).
creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl

1. Temat projektu edukacyjnego

(Nie)zwykłości najbliższej okolicy

2. Czas trwania projektu

6 jednostek dydaktycznych (6 x 45 min)

3. Odbiorcy projektu

Uczniowie klasy IV szkoły podstawowej, uczący się w szkole masowej, a także w klasach inkluzyjnych

4. Cele projektu

4.1. Cel ogólny

Poznanie krajobrazu oraz środowiska przyrodniczego i antropogenicznego najbliższej okolicy szkoły.

4.2. Cele szczegółowe/oczekiwane efekty

Uczeń:

- wykorzystuje poznane wcześniej sposoby dochodzenia do konsensusu podczas ustalania zasad kontraktu,
- odczytuje informacje z mapy i planu,
- wyjaśnia różnicę pomiędzy mapą a planem,
- posługuje się skalą,
- rysuje plan swojej drogi ze szkoły do domu,
- wyznacza przebieg trasy za pomocą kompasu i/lub gnomona,
- analizuje i opracowuje zgromadzone przez siebie informacje,
- dokonuje samooceny i oceny koleżeńskiej opracowanych questów.

4.3. Kompetencje kluczowe

Realizacja projektu edukacyjnego umożliwi rozwijanie wszystkich ośmiu kompetencji kluczowych ustanowionych przez Radę Unii Europejskiej jako zbiór umiejętności złożonych, których wszystkie osoby potrzebują do samorealizacji i rozwoju osobistego, bycia aktywnym obywatelem, integracji społecznej i zatrudnienia, a w szczególności:

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji,
- kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii,
- kompetencje cyfrowe,
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się,
- kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

Scenariusz przewiduje realizację treści zgodnych z podstawą programową z przyrody. Realizowany będzie na lekcjach przyrody, ze względu na fakt, iż jest to przedmiot interdyscyplinarny, łączący wiedzę i umiejętności z różnych dyscyplin. Projekt *(Nie)zwykłości najbliższej okolicy* nawiązuje do treści z języka polskiego, matematyki, informatyki i plastyki.

5. Program nauczania

Scenariusz projektu edukacyjnego powstał w oparciu o program nauczania przyrody dla szkoły podstawowej *Rozumiem przyrodę* (PDF, 1,07 MB; dostęp 11.01.2023) autorstwa Joanny Borgensztajn według następujących działów (numery działów i tematów podano w nawiasach):

Orientacja w terenie. Uczeń:

- wykonuje i opisuje szkic okolicy szkoły (V.5);
- odczytuje informacje z planu i mapy, posługując się legendą (V.6);
- wskazuje na planie i mapie miejsce obserwacji i obiekty w najbliższym otoczeniu szkoły (V.7);
- korzysta z planu i mapy wielkoskalowej podczas planowania wycieczki (V.8).

Środowisko antropogeniczne i krajobraz najbliższej okolicy szkoły. Uczeń:

- charakteryzuje współczesny krajobraz najbliższej okolicy (VII.4);
- wyjaśnia pochodzenie nazwy własnej miejscowości (VII.7);
- wskazuje miejsca występowania obszarów chronionych, pomników przyrody, obiektów zabytkowych w najbliższej okolicy, uzasadnia potrzebę ich ochrony (VII.8);
- ocenia krajobraz pod względem jego piękna oraz dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego małej ojczyzny (VII.9).

6. Cele kształcenia

(Cyframi oznaczono numery działów podstawy programowej – PP).

6.1. Przedmiot I – przyroda

Dział I: Wiedza.

- Poznanie planów i map jako źródeł informacji geograficznych (I.3).
- Poznanie przyrodniczych i antropogenicznych składników środowiska (I.5), rozumienie prostych zależności między tymi składnikami.
- Poznanie cech i zmian krajobrazu w najbliższej okolicy szkoły (I.6).

Dział II: Umiejętności i stosowanie wiedzy w praktyce.

- Analizowanie, dokonywanie opisu, porównywanie, klasyfikowanie, korzystanie z różnych źródeł informacji (np. własnych obserwacji, badań, doświadczeń, tekstów, map, tabel, fotografii, filmów, technologii informacyjno-komunikacyjnych) (II.3).

Dział III: Kształtowanie postaw – wychowanie.

- Doskonalenie umiejętności w zakresie komunikowania się, współpracy i działania oraz pełnienia roli lidera w zespole (III.6).

6.2. Przedmiot II – język polski

Dział II: Kształcenie językowe.

- Rozwijanie rozumienia twórczego i sprawczego charakteru działań językowych oraz formowanie odpowiedzialności za własne zachowania językowe (II.2).
- Kształcenie umiejętności poprawnego mówienia oraz pisania zgodnego z zasadami ortofonii oraz pisowni polskiej (II.5).

Dział III: Tworzenie wypowiedzi.

- Rozwijanie umiejętności wypowiedziania się w określonych formach wypowiedzi ustnych i pisemnych (III.2).
- Rozwijanie umiejętności stosowania środków stylistycznych i dbałości o estetykę tekstu oraz umiejętności organizacji tekstu (III.5).

Dział IV: Samokształcenie.

- Rozwijanie szacunku dla wiedzy, wyrabianie pasji poznawania świata i zachęcanie do praktycznego zastosowania zdobytych wiadomości (IV.1).
- Rozwijanie umiejętności samodzielnego docierania do informacji, dokonywania ich selekcji, syntezy oraz wartościowania (IV.2).

6.3. Przedmiot III – matematyka

Dział I: Sprawność rachunkowa.

- Wykonywanie nieskomplikowanych obliczeń w pamięci lub w działaniach trudniejszych pisemnie oraz wykorzystanie tych umiejętności w sytuacjach praktycznych (I.1).

Dział II: Wykorzystanie i tworzenie informacji.

- Odczytywanie i interpretowanie danych przedstawionych w różnej formie oraz ich przetwarzanie (II.1).

6.4. Przedmiot IV – informatyka

Dział IV: Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami.

6.5. Przedmiot V – plastyka

Dział II: Doskonalenie umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych.

7. Treści nauczania

7.1. Przedmiot I – przyroda

Dział I: Sposoby poznawania przyrody. Uczeń:

- opisuje sposoby poznawania przyrody, podaje różnice między eksperymentem, doświadczeniem a obserwacją (I.1);
- podaje nazwy przyrządów stosowanych w poznawaniu przyrody, określa ich przeznaczenie (lupa, kompas, taśma miernicza) (I.2);
- podaje przykłady wykorzystania zmysłów do prowadzenia obserwacji przyrodniczych (I.3);
- stosuje zasady bezpieczeństwa podczas obserwacji i doświadczeń przyrodniczych (I.4);
- wymienia różne źródła wiedzy o przyrodzie (I.5);
- korzysta z różnych źródeł wiedzy o przyrodzie (I.6).

Dział II: Orientacja w terenie. Uczeń:

- opisuje przebieg linii widnokrzęgu, wymienia nazwy kierunków głównych (II.1);

- wyznacza kierunki główne za pomocą kompasu oraz kierunek północny za pomocą gnomonu i wskazuje je w terenie (II.2);
- podaje różnice między planem a mapą (II.3);
- rysuje plan różnych przedmiotów (II.4);
- wykonuje i opisuje szkic okolicy szkoły (II.5);
- odczytuje informacje z planu i mapy, posługując się legendą (II.6);
- wskazuje na planie i mapie miejsce obserwacji i obiekty w najbliższym otoczeniu szkoły (II.7);
- korzysta z planu i mapy wielkoskalowej podczas planowania wycieczki (II.8);
- wyjaśnia zależność między wysokością Słońca a długością i kierunkiem cienia (II.9);
- opisuje zmiany w położeniu Słońca nad widnokreślem w ciągu doby i w ciągu roku (II.10);
- wskazuje w terenie oraz na schemacie (lub horyzontarium) miejsca wschodu, zachodu i górowania Słońca w ciągu dnia i w różnych porach roku (II.11).

Dział VII: Środowisko antropogeniczne i krajobraz najbliższej okolicy szkoły. Uczeń:

- wskazuje w terenie składniki środowiska antropogenicznego w najbliższej okolicy (VII.1);
- charakteryzuje współczesny krajobraz najbliższej okolicy (VII.4).

7.2. Przedmiot II – język polski

Dział II: Kształcenie językowe.

- Zróżnicowanie języka. Uczeń dostosowuje sposób wyrażania się do zamierzonego celu wypowiedzi (II.2.7).
- Ortografia i interpunkcja. Uczeń pisze poprawnie pod względem ortograficznym oraz stosuje reguły pisowni (II.4.1).

7.3. Przedmiot III – matematyka

Dział XII: Obliczenia praktyczne. Uczeń oblicza rzeczywistą długość odcinka, gdy dana jest jego długość w skali oraz długość odcinka w skali, gdy dana jest jego rzeczywista długość (XII.8).

7.4. Przedmiot IV – informatyka

Dział II: Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

- Przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane (II.3.2).

7.5. Przedmiot V – plastyka

Dział II: Doskonalenie umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych. Uczeń:

- Projektuje graficzne formy użytkowe (zaproszenie, okładka, plakat) (II.4).

8. Formy i metody realizacji projektu

8.1. Formy

- indywidualna,
- zespołowa (praca równym frontem w małych grupach).

8.2. Metody

- metoda projektu z wykorzystaniem:
 - spaceru dydaktycznego (wycieczka po najbliższej okolicy szkoły),
 - questingu.

Realizacja projektu jest możliwa w klasie inkluzyjnej z uwagi na elastyczność wymagań związanych z zadaniami projektowymi, których zakres i forma uwzględnia jednostkowe specyficzne potrzeby edukacyjne uczniów (SPE). Uczniowie sami decydują o sposobie opracowania i wykonania questu, zatem wykonują zadania na miarę swoich możliwości. Nauczyciel, dostrzegając potrzebę wydłużenia czasu realizacji projektu, może to zrobić poprzez zwiększenie odstępu czasowego pomiędzy zajęciami terenowymi a opracowaniem i oceną questu.

8.3. Realizacja projektu w formie hybrydowej

Realizacja projektu wymaga przeprowadzenia zajęć w terenie (spacer edukacyjny trwający 2 godz. lekcyjne). Ten element projektu może być zrealizowany wyłącznie poprzez fizyczną obecność uczniów na zajęciach terenowych. Pozostałe etapy realizacji projektu mogą odbywać się w trybie nauczania zdalnego z wykorzystaniem dostępnych dla nauczyciela i uczniów narzędzi cyfrowych (platformy edukacyjne, narzędzia synchronicznego i asynchronicznego kształcenia na odległość).

9. Realizacja projektu edukacyjnego

9.1. Etap 1 – Wprowadzenie do projektu (1 godz. dydaktyczna)

9.1.1. Temat

Dlaczego zespół ma moc?

9.1.2. Cele/oczekiwane osiągnięcia uczniów

Po lekcji uczeń:

- formułuje swoje oczekiwania związane z przebiegiem pracy zespołowej;
- aktywnie słucha wypowiedzi koleżanek i kolegów z zespołu;
- argumentuje i kontrargumentuje podczas uzgadniania zasad kontraktu;
- wykorzystuje poznane wcześniej sposoby dochodzenia do konsensusu.

9.1.3. Metody i formy pracy

- praca w 4-, 5-osobowych zespołach.

9.1.4. Materiały

- kserokopie kolorowanek dla dzieci przedstawiające np. motyla, żółwia, kwiat, traktor, samolot itp.;
- kredki;
- 4 kolorowe kartki A4 z bloku technicznego (każda w innym kolorze);

- połowa arkusza papieru pakowego (flipchart);
- kolorowe mazaki do flipcharta (grubo piszące).

9.1.5. Przebieg lekcji

1. Faza wprowadzająca

Przed lekcją nauczyciel przygotowuje tyle rodzajów szablonów do pokolorowania, ile zespołów uczniów planuje utworzyć, np. planując pracę uczniów w czterech pięcioosobowych zespołach przygotowuje po 5 kserokopii szablonów motylka, żółwia, traktora i samolotu. Kolorowanka powinna składać się z kilku wyraźnie od siebie oddzielonych elementów, tak aby uczniowie z łatwością mogli podzielić się elementami do pokolorowania (załącznik 1). Wszystkie kartki rozkłada na ławce obrazkiem do dołu.

- Nauczyciel wita uczniów i prosi ich o wylosowanie kartki z szablonem do pokolorowania, a następnie dobrać się w zespoły zadaniowe, w których wszystkie osoby mają ten sam szablon. Nauczyciel upewnia się, że w obrębie powstałych zespołów zadaniowych wszyscy uczniowie mają ten sam szablon kolorowanki. Następnie wyjaśnia uczniom, na czym będzie polegało ich zadanie.
- Przykładowa informacja dla uczniów:
- Przyjrzyjcie się obrazkom, które wylosowaliście. Zwróćcie uwagę na kontury poszczególnych elementów. Umówcie się w zespole, kto będzie odpowiedzialny za pokolorowanie jakiej części obrazka (np. jeden uczeń będzie kolorował głowę, tułów i odwłok motyla, drugi uczeń prawe przednie skrzydło, kolejny prawe tylne skrzydło itd.). Wasze indywidualne zadanie będzie polegało na pokolorowaniu ustalonej części obrazka na szablonach wszystkich osób w zespole zadaniowym. Na każdym szablonie pokolorujcie element, za który jesteście odpowiedzialni, w sposób inny niż to zrobiliście na poprzednich szablonach. Puśćcie wodze fantazji, eksperymentujcie z kolorami i wzorami. Gdy pokolorujecie swoją część obrazka, przekazcie kolorowankę koledze/koleżance siedzącemu/siedzącej po lewej stronie, czyli zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy otrzymacie kolorowankę od kolegi/koleżanki siedzących po waszej prawej stronie, pokolorujcie wasz element i znowu przekazcie rysunek koledze/koleżance po lewej ręce. Postępujcie w ten sposób tak długo, aż kolorowanka każdej osoby z zespołu zadaniowego będzie w całości pokolorowana (czas trwania: 10 min).

2. Faza realizacyjna

- Gdy wszystkie zespoły zadaniowe ukończą kolorowanie, nauczyciel prosi, aby w obrębie zespołów dokonały oceny powstałych rysunków. Każdy uczeń ocenia wszystkie rysunki, przyznając im według własnego uznania od 1 do 3 punktów. Swoją ocenę zaznacza, stawiając na dole kartki z kolorowanką jedną, dwie lub trzy kreseczki. Następnie nauczyciel prosi, aby uczniowie zsumowali punkty przyznane poszczególnym rysunkom i ułożyli je na stoliku w kolejności od tego, który zebrał najwięcej punktów do tego, który ma ich najmniej (czas trwania: 5 min).
- Nauczyciel zachęca uczniów do zastanowienia się, co wpłynęło na jakość ich prac. Dlaczego wspólne dzieła są bardzo ładne albo mniej udane? Chętni uczniowie przedstawiają na forum klasy swoje refleksje związane z przebiegiem i jakością ich pracy (czas trwania: 2 min).

- Nauczyciel podsumowuje wypowiedzi uczniów. Odwołując się do słów konkretnych osób, mówi, że współpracując ze sobą podczas wykonywania złożonych zadań, możemy osiągnąć niezwykle efekty, lepsze niż gdybyśmy wykonywali je indywidualnie. W swojej wypowiedzi nauczyciel powinien pochwalić uczniów za pracę w zespołach, wyrazić swój podziw dla ich zdyscyplinowania i umiejętności współpracy w losowo ustalonym zespole oraz w kilku słowach wskazać mocną stronę każdego ucznia (czas trwania: 3 min).

Komentarz metodyczny:

Nauczyciel obserwuje uważnie zachowanie uczniów podczas wykonywania zadania zespołowego. W szczególności zwraca uwagę na zachowania, które są wspierające podczas pracy zespołowej. Stara się odnaleźć w zachowaniu każdego ucznia przynajmniej jedną cechę, którą następnie przedstawi jako mocną stronę tego ucznia.

Przykładowa wypowiedź nauczyciela do ucznia:

Bardzo mi się podobało, jak dbałeś/dbałaś o sprawne przekazywanie sobie kartek z kolorowanką. Dzięki temu wasza praca przebiegała harmonijnie i wykonaliście swoje zadanie przed wyznaczonym czasem. Myślę, że twoją mocną stroną jest umiejętność organizacji pracy w zespole.

- Nauczyciel mówi uczniom, że tym zadaniem, z którym sobie tak świetnie poradzili, rozpoczęli realizację projektu edukacyjnego pt. *(Nie)zwykłości najbliższej okolicy*. Następnie nauczyciel krótko wyjaśnia, co to znaczy pracować metodą projektu. Pyta uczniów, czy zgadzają się pracować w tych zespołach zadaniowych, w których wykonali zadanie z kolorowanką. Po uzyskaniu zgody proponuje uczniom, aby roboczo zespoły przyjęły nazwę związaną z tematem kolorowanki (czas trwania: 3 min).

Komentarz metodyczny:

Na ogół wykonanie ćwiczenia ze wspólnym kolorowaniem obrazków jest dla uczniów na tyle przyjemnym doświadczeniem, dodatkowo wzmocnionym odniesionym sukcesem, że uczniowie chcą pracować w takich grupach, w jakich pracowali z kolorowankami. Gdyby jednak były jakieś przeszkody (np. silny konflikt pomiędzy uczniami, specjalne potrzeby edukacyjne uczniów itp.), wówczas nauczyciel ma możliwość rozpoznania i rozwiązania sytuacji konfliktowej, np. poprzez zastosowanie jednego z narzędzi myślenia krytycznego – tzw. chmurki.

- Nauczyciel prosi, aby w obrębie zespołów zadaniowych uczniowie uzgodnili pomiędzy sobą reguły współpracy (tzw. kontrakt) obowiązujące w ich zespole podczas realizacji projektu edukacyjnego *(Nie)zwykłości najbliższej okolicy*. Wypracowane i uzgodnione reguły powinny zostać spisane (lub narysowane) na kartce A4 z bloku technicznego. Kontrakt powinien zawierać imiona i nazwiska uczniów, którzy go opracowali, oraz ich podpisy jako wyraz gotowości przestrzegania wypracowanych reguł współpracy.
- W czasie kiedy uczniowie w zespołach opracowują kontrakty, nauczyciel na arkuszu szarego papieru pakowego lub arkuszu z flipcharta zapisuje swoje oczekiwania – reguły kontraktu, który następnie uzgodni z całą klasą (czas trwania: 10 min).

3. Faza podsumowująca

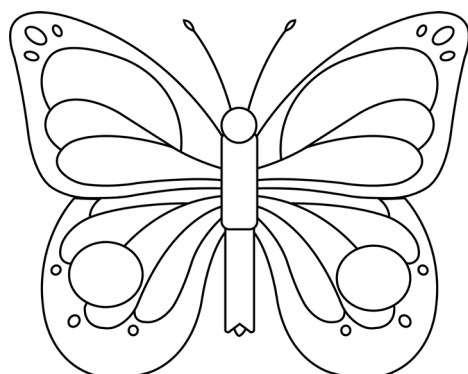
- Poszczególne zespoły przedstawiają wyniki swojej pracy – prezentują wszystkim opracowany kontrakt. Po prezentacji przyklejają swoją kartkę na arkusz papieru, na którym nauczyciel spisał swoje oczekiwania i wymagania. Po prezentacji wszystkich kontraktów nauczyciel odczytuje swoje zapisy i je objaśnia. Następnie pyta uczniów, czy mają propozycje zmian lub chcieliby któryś punkt uzupełnić. Po ich wprowadzeniu uczniowie podpisują się na arkuszu na znak, że kontrakt został zawarty i zobowiązują się do jego przestrzegania. Nauczyciel wywiesza arkusz z kontraktem w takim miejscu sali, aby był dla wszystkich widoczny i pozostawia go w tym miejscu aż do zakończenia realizacji projektu edukacyjnego (czas trwania: 10 min).

Zadanie domowe

Nauczyciel prosi, aby każdy uczeń wpisał do zeszytu przedmiotowego ustalenia kontraktu, które go obowiązują. Nauczyciel zachęca uczniów, aby, jeśli chcą, wymyślili nazwę dla swojego zespołu (czas trwania: 2 min).

9.1.6. Załączniki

- Załącznik 1 – przykładowy szablon do kolorowania



9.2. Etap 2 – Przygotowanie teoretyczne do wykonania questa (1 godz. dydaktyczna)

9.2.1. Temat

Dlaczego mapa i plan są potrzebne poszukiwaczom skarbów?

9.2.2. Cele/oczekiwane osiągnięcia uczniów

Po lekcji uczeń:

- odczytuje informacje z mapy i planu;
- wyjaśnia różnicę pomiędzy mapą a planem;
- posługuje się skalą;
- rysuje plan swojej drogi ze szkoły do domu.

9.2.3. Metody i formy pracy

- indywidualna praca z mapą;
- praca w parach.

9.2.4. Materiały

- mapa geograficzna Polski, Europy, świata;
- mapa historyczna Polski, świata;
- atlasy do przyrody;
- mapa Google w smartfonie (opcjonalnie);
- kserokopie planu miejscowości/najbliższej okolicy, w której mieści się szkoła (tyle kserokopii, ile par uczniów bierze udział w zajęciach);
- figurka (maskotka) przybysza z innej planety;
- tablica multimedialna (zestaw: komputer, rzutnik i ekran).

9.2.5. Przebieg lekcji

Przed lekcją nauczyciel wiesza w klasie mapy geograficzne (świata, kontynentów, państwa) i mapy historyczne.

1. Faza wprowadzająca

- Nauczyciel prosi uczniów o uważne przyjrzenie się informacjom, które znajdują na różnych mapach dostępnych w sali lekcyjnej i w atlasach z przyrody, a następnie o wyjaśnienie (np. przybyszowi z innej planety, na której nie ma map), czym jest mapa. Nauczyciel gra rolę tłumacza kosmity i, w jego imieniu, dopytuje o szczegóły, które w wypowiedziach uczniów są nieprecyzyjne lub nieprawidłowe.

Przykładowe pytania kosmity:

- Czym jest mapa?
- Do czego ludziom służą mapy?
- Dlaczego na mapach występują różne kolory?
- Co oznaczają symbole umieszczone na mapach?
- Skąd wiadomo, co na danej mapie oznaczają kolory i symbole?
- Czy na wszystkich mapach kolory i symbole zawsze są takie same? Dlaczego? (czas trwania: 5 min).

Komentarz metodyczny:

Proponowana lekcja została zaplanowana jako lekcja ćwiczeniowa lub utrwalająca wiedzę uczniów na temat planu i mapy oraz dla doskonalenia umiejętności posługiwania się nimi. Podczas realizacji projektu uczniowie, korzystając z posiadanej wiedzy, podręczników i materiałów edukacyjnych, zdobywają i doskonalą umiejętność korzystania z mapy i planu.

2. Faza realizacyjna

- Nauczyciel przypomina (lub wyjaśnia) uczniom, czym jest skala mapy (mówi o tym, ile razy przedstawiony obszar został pomniejszony). Następnie, na konkretnych przykładach, przedstawia na tablicy obliczenia ilustrujące informacje, które możemy uzyskać posługując się skalą, np. skala 1 : 1000000 oznacza, że 1 centymetr na mapie to 1000000 centymetrów w rzeczywistości, 1000000 cm to 10000 metrów (1 metr to 100cm), a ponieważ 1000 metrów to 1 kilometr, więc w rzeczywistości 1 cm na mapie odpowiada 10 kilometrom. Jeżeli odległość między wybranymi miastami wynosi np. 7 cm, to w rzeczywistości jest to 70 km (powiązanie z podstawą programową z matematyki). Uczniowie podążają za tym, co robi nauczyciel – mierzą

linijką odległość między wybranymi dwoma miastami na mapach o różnej skali (czas trwania: 10 min).

- Nauczyciel na tablicy multimedialnej (lub ekranie) wyświetla plan miejscowości/najbliższej okolicy, w której mieści się szkoła. Prosi uczniów o porównanie mapy i planu oraz wskazaniu różnic pomiędzy nimi – mniejsza skala, różnice w legendzie (czas trwania: 5 min).
- Nauczyciel rozdaje uczniom kserokopie planu najbliższej okolicy (miejscowości) i poleca im, aby w parach odszukali na planie konkretne, znane im obiekty. Uczniowie, pracując w parach, zadają sobie na przemian pytania związane z umiejętnością korzystania z planu oraz oceniają poprawność udzielanych odpowiedzi. Następnie planują, jaką trasą dojdą z punktu A do punktu B. Jeżeli szkoła znajduje się niedaleko miejsca zamieszkania uczniów (teren osiedla, dzielnicy), szkicują w zeszytach przedmiotowych plan swojej drogi do szkoły (czas trwania: 15 min).

3. Faza podsumowująca

- Nauczyciel prosi uczniów o krótkie podsumowanie efektów wykonanych przez nich ćwiczeń.

Przykładowe pytania:

- Jakie informacje odczytali z planu?
- W jaki sposób mogą zmierzyć odległość, jaką pokonają, wracając ze szkoły do domu?
- Czy na planie znajdują się jakieś ciekawe miejsca lub obiekty, które są warte uwagi? Jakże?
- Czy na planie nie zaznaczono jakiś ciekawych miejsc lub obiektów, które, zdaniem uczniów, powinno się w nim uwzględnić? Jakże to miejsca lub obiekty? Dlaczego powinny znaleźć się na planie miejscowości? (czas trwania: 8 min).

Zadanie domowe

Nauczyciel przypomina uczniom temat projektu, który realizują i prosi, aby podczas codziennej drogi do szkoły zwrócili uwagę na jakieś szczególne punkty, które mogą wykorzystać w swoim queście. Nauczyciel proponuje, aby podobne obserwacje uczniowie prowadzili podczas spacerów z dorosłymi, np. rodzicami, dziadkami (czas trwania: 2 min).

9.3. Etap 3 – Spacer dydaktyczny po najbliższej okolicy – zbieranie materiałów do questu (2 godz. dydaktyczne)

9.3.1. Temat

Na tropach niezwykłości naszej okolicy

9.3.2. Cele/oczekiwane osiągnięcia uczniów

Po lekcji uczeń:

- odczytuje informacje z planu okolicy;
- wyznacza przebieg trasy za pomocą kompasu i/lub gnomona;
- posługuje się skalą;
- projektuje trasę questu.

9.3.3. Metody i formy pracy

- praca zespołowa.

9.3.4. Materiały

- kserokopie planu miejscowości/najbliższej okolicy, w której mieści się szkoła;
- kompas;
- gnomon (opcjonalnie).

9.3.5. Przebieg lekcji

Przed planowanym spacerem dydaktycznym nauczyciel informuje uczniów, że na spacer warto zabrać ze sobą notatnik lub telefon komórkowy (robienie zdjęć lub nagrywanie spostrzeżeń na dyktafon), gdyż informacje pozyskane z obserwacji w trakcie spaceru będą im potrzebne do osiągnięcia celu, jakim w tym projekcie jest opracowanie questa.

1. Faza wprowadzająca

- Nauczyciel przypomina zasady obowiązujące podczas poruszania się chodnikiem, przejściem dla pieszych itd. Podczas przemieszczania się uczniowie będą poruszali się parami, w których będą nawzajem za siebie odpowiedzialni, natomiast w czasie przystanków uczniowie będą pracowali w zespołach zadaniowych nad opracowaniem questa (czas trwania: 5 min).

2. Faza realizacyjna

Nauczyciel objaśnia zasadę działania i demonstruje sposób wykorzystania kompasu i gnomonu. Uczniowie mogą je wykorzystać podczas wyznaczania trasy questa.

Spacer dydaktyczny ma na celu przyjrzenie się najbliższej okolicy szkoły pod kątem miejsc charakterystycznych, ważnych z punktu widzenia życia codziennego mieszkańców (komunikacja, usługi, gastronomia), orientacyjnych (unikatowych) i ciekawych (ze względów przyrodniczych, historycznych, ukształtowania terenu), związanych z legendą itp. Nauczyciel zachęca uczniów, aby starali się dostrzegać z pozoru nic nie znaczące szczegóły, jak np. liczba pasów na jezdni, liczba kominów na najwyższym domu czy kolor kory mijanego drzewa, liczbę huśtawek na placu zabaw itp.

Podczas spaceru nauczyciel zwraca uwagę uczniów na wybrane elementy krajobrazu, przyrody i architektury. Przedstawia je, opowiada o nich, prowadzi z uczniami rozmowę.

Nauczyciel robi przystanki w wybranych bezpiecznych miejscach (np. boisko szkolne, skwer, plac zabaw, plac kościelny, parking itp.). Podczas postojów uczniowie zaznaczają na planie drogę, którą przeszli (mierzoną np. w krokach), wyznaczają kierunki świata, zaznaczają punkty, które zamierzają wykorzystać w swoim queście. Dodatkowo uczniowie mogą robić dokumentację zdjęciową i dźwiękową (czas trwania: 75 min).

3. Faza podsumowująca

- Nauczyciel kończy spacer dydaktyczny przed szkołą. Pyta uczniów o wrażenia ze spaceru. Upewnia się, że zespoły zadaniowe zebrały materiały do opracowania questa (czas trwania: 8 min).

Zadanie domowe

Nauczyciel prosi uczniów o zapoznanie się z dowolnym questem (questy.org.pl; dostęp 11.01.2023) oraz zachęca uczniów do porozmawiania ze sobą w obrębie zespołów zadaniowych i zastanowienia się nad formą oraz zawartością quеста, nad którym będą pracować na kolejnej lekcji przyrody. Uczniowie mogą uzgodnić, które obiekty uwzględnią w swoim queście, w jaki sposób je przedstawią, jak opiszą trasę do przejścia itd.

9.4. Etap 4 – Opracowanie questa (1 godz. dydaktyczna)

9.4.1. Temat

(Nie)zwykłości naszej okolicy – praca nad questem

9.4.2. Cele/oczekiwane osiągnięcia uczniów

Po lekcji uczeń:

- odczytuje informacje z planu;
- posługuje się skalą;
- wyznacza trasę questa;
- korzysta z dokumentacji wykonanej podczas spaceru edukacyjnego;
- analizuje i opracowuje zgromadzone informacje.

9.4.3. Metody i formy pracy

- praca zespołowa.

9.4.4. Materiały

- dokumentacja i notatki wykonane podczas spaceru dydaktycznego;
- dodatkowe materiały (np. z internetu).

9.4.5. Przebieg lekcji

1. Faza wprowadzająca

- Nauczyciel upewnia się, że uczniowie rozumieją, na czym polega ich zadanie, następnie wspólnie z nimi redaguje instrukcję wykonania karty wyprawy i zapisuje ją na tablicy.

Przykładowa instrukcja dla uczniów

Ulotka waszego questa powinna zawierać:

- tytuł questa;
- wstęp – o czym jest quest – wprowadzenie w temat;
- miejsce, gdzie się quest znajduje – gdzie rozpoczyna się jego trasa i gdzie się kończy;
- czas, jaki jest potrzebny na przejście;
- kontakt do szkoły;
- treść właściwą (często rymowaną, ale nie jest to warunek konieczny, historię z zagadkami), w której dokładnie opisujemy, jak iść (kierunki, liczba kroków, przejścia dla pieszych, schody, itp.), by dojść do kolejnych punktów, w których musimy odgadnąć hasło z zagadki opisanej w ulotce, np. dochodzimy do lokalu gastronomicznego lub sklepu, hasłem będzie jego nazwa;
- mapkę (narysowaną odręcznie);
- miejsce na pieczęć (czas trwania: 10 min).

Komentarz metodyczny:

Quest to edukacyjna gra terenowa, która łączy w sobie elementy zabawy i nauki, poszukiwań skarbu i radości odkrywania. Poznaje się przy tym najważniejsze atrakcje danej okolicy. Gra nie wymaga znakowanych szlaków turystycznych, ponieważ gracz kieruje się wskazówkami znajdującymi się na karcie wyprawy.

Podczas rozwiązywania możemy poczuć klimat miejsca, w którym jesteśmy i który poznajemy. Tematy questów są różnorodne, ale zawsze ściśle związane z danym terenem. Każde miasto czy region może się pochwalić czymś niezwykłym. Może być to legenda, ciekawe elementy krajobrazu, architektury lub niespotykane okazy fauny bądź flory.

Autorzy questa mogą zaplanować nagrodę dla osób, które go ukończą, np. może to być odebranie symbolicznego skarbu. Miejsce, w którym go znajdziemy, wskaże nam historia z karty wyprawy. Zwykle jest to pieczętka, ale może zdarzyć się tak, że otrzymamy jakiś drobny upominek.

Przykłady questów:

- **Od Gwiazd do Biblioteki - spacer dydaktyczny po śródmieściu Katowic z questem** (dostęp 11.01.2023);
- **Questy** (dostęp 11.01.2023);
- **Fundacja Questingu** (dostęp 11.01.2023).

3. Faza realizacyjna

- Uczniowie, pracując w zespołach zadaniowych, opracowują kartę wyprawy:
 - ustalają przebieg trasy swojego questu, z uwzględnieniem co najmniej 5 miejsc, do których będą dołączone zagadki;
 - wymyślają zagadki (np. gatunek drzewa, charakterystyczny głąz, nazwa rzeki, punktu gastronomicznego, rodzaj zakładu usługowego, liczba pasów na jezdni, kolor kory mijanego drzewa, liczba huśtawek na placu zabaw);
 - opisują dokładnie trasę w karcie wyprawy (karta wyprawy ma formę ulotki, zwykle w formacie A4, tekst umieszczony jest w 3–4 kolumnach);
 - publikują questa w uzgodnionym z nauczycielem miejscu, np. na padlecie założonym przez nauczyciela i udostępnionym uczniom z prawem do edycji oraz rodzicom uczniów – bez prawa do edycji (czas trwania: 30 min).

Komentarz metodyczny:

Opracowanie i wykonanie questa wymaga od uczniów wielu umiejętności. Warto nawiązać współpracę z nauczycielami:

- języka polskiego – konsultacje związane z redakcją tekstu questa;
- plastyki – konsultacje związane z estetyką i opracowaniem graficznym questa;
- informatyki – konsultacje związane z opracowaniem edytorskim questa i jego publikacją na padlecie.

Nauczyciele wymienionych przedmiotów mogą w ramach swoich lekcji przedmiotowych zrealizować wybrane zagadnienia ze swoich podstaw przedmiotowych na przykładzie uczniowskich questów.

3. Faza podsumowująca

- Poszczególne zespoły zadaniowe relacjonują przebieg pracy nad questem – co zamierzali zrobić, co zrobili, na jakim etapie jest ich projekt, co jeszcze trzeba zrobić, ile czasu im to zajmie, co sprawia trudność itp.
- Nauczyciel umawia się z poszczególnymi zespołami zadaniowymi na konsultacje, planując dla nich ilość czasu wynikającą z potrzeb sygnalizowanych przez uczniów. W szczególności zwraca uwagę na uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Dostosowuje formy prezentacji questu do możliwości tych uczniów, np. dając im dłuższy czas na wypowiedź, aktywizuje, zadając dodatkowe (proste) pytania, docenia osiągnięcia ucznia.
- Nauczyciel wspólnie z uczniami ustala datę lekcji, w czasie której odbędzie się prezentacja questów (czas trwania: 10 min).

9.5. Etap 5 – Prezentacja efektów projektu (1 godz. dydaktyczna)

9.5.1. Temat

(Nie)zwykłości naszej okolicy – nasze questy

9.5.2. Cele/oczekiwane osiągnięcia uczniów

Po lekcji uczeń:

- prezentuje wyniki swojej pracy;
- dokonuje wyboru najciekawszego questa.

9.5.3. Metody i formy pracy

- praca zespołowa;
- praca indywidualna.

9.5.4. Materiały

- opracowane i opublikowane na padlecie questy.

9.5.5. Przebieg lekcji

1. Faza wprowadzająca

- Nauczyciel gratuluje wszystkim uczniom ukończenia z sukcesem projektu. Następnie krótko przypomina przebieg realizacji projektu. Swoją wypowiedź może, a nawet powinien wzbogacić swoimi spostrzeżeniami poczynionymi podczas obserwacji uczniów w czasie pracy nad projektem. Wskazane jest, aby zaakcentować zaobserwowany u uczniów progres, np. związany z umiejętnością współpracy, ciekawymi pomysłami, obserwacjami, refleksjami itd. (czas trwania: 5 min).

2. Faza realizacyjna

- Każdy zespół zadaniowy przed lekcją przygotowuje po 4 kserokopie swojej karty wyprawy (ulotki), które na początku lekcji przekazuje nauczycielowi i pozostałym zespołom. Następnie poszczególne zespoły prezentują na forum klasy swoją kartę wyprawy i zachęcają pozostałych uczniów do podjęcia wyzwania (czas trwania: 15 min).
- Po wysłuchaniu wszystkich prezentacji i zapoznaniu się z wszystkimi kartami wyprawy uczniowie, nadal pracując w zespołach zadaniowych, dokonują oceny

koleżeńskiej questów wykonanych przez pozostałe 3 zespoły. W tym samym czasie nauczyciel ocenia wszystkie cztery questy. Zarówno uczniowie, jak i nauczyciel dokonują oceny metodą dwie gwiazdy – jedno życzenie (czas trwania: 10 min).

3. Faza podsumowująca

- Każdy zespół zadaniowy przedstawia pozostałym zespołom swoją ocenę koleżeńską. Dwie gwiazdy to walory opracowania, jedno życzenie – elementy wymagające poprawy. Nauczyciel także kieruje do każdego zespołu zadaniowego swoje dwie gwiazdy i jedno życzenie. Po otrzymaniu informacji zwrotnej zespoły zadaniowe zdecydują, czy będą dokonywały poprawek w swoim queście i do kiedy je wykonają. Jeśli zostanie czas, można poprosić chętnych uczniów o podzielenie się swoimi refleksjami dotyczącymi jakości współpracy z osobami z zespołu. To doskonała okazja, żeby podziękować za coś (słowo, zachowanie, wsparcie), co dla wypowiadającej się osoby było szczególnie pomocne w trudnym momencie pracy w zespole zadaniowym (czas trwania: 10 min).

Zadanie domowe

Nauczyciel prosi, aby uczniowie podsumowali swoją naukę w czasie pracy nad questem krótką wypowiedzią będącą odpowiedzią na następujące pytania:

Podczas pracy nad questem:

- dowiedziałam/dowiedziałem się ...
- nauczyłam/nauczyłem się ...
- najbardziej zdziwiło mnie
- po raz pierwszy zrobiłam/zrobiłem ...
- na pewno zapamiętam ...

Komentarz metodyczny:

Biorąc udział w projekcie edukacyjnym, uczniowie powinni znać kryteria i formy oceny – wiedzieć, co konkretnie powinni zrobić, aby otrzymać daną ocenę oraz za pomocą jakich narzędzi będzie mierzona ich praca. Oceniane powinno być to, co jest istotne dla danego projektu lub zagadnienia, a nie to, co łatwo ocenić. Dotyczy to zarówno wiedzy, jak i umiejętności.

Dokonywanie oceny efektów projektów jest procesem trudnym i dla nauczyciela, i dla uczniów. Wytwory materialne pracy projektowej (w tym wypadku quest) są dziełami autorskimi i jako takie są unikatowe, a tym samym niepowtarzalne. Trudno opracować mierzalne i sprawiedliwe kryteria ich oceny. Warto rozważyć, czy powinno się je oceniać w tradycyjny, szkolny sposób. Projekt edukacyjny jest świetną metodą, która pozwala na rozwijanie u uczniów wszystkich umiejętności kluczowych, a dodatkowo może pomóc im w nadawaniu znaczenia własnej pracy, kształtowania adekwatnej samooceny i wewnętrznej motywacji do stawiania sobie celów edukacyjnych oraz ich realizowania. Udzielenie uczniom konstruktywnej informacji zwrotnej umocni ich poczucie sukcesu i zachęci do podejmowania kolejnych zespołowych aktywności edukacyjnych, pomimo kosztów emocjonalnych, które są nieuniknione podczas pracy zespołowej.

Proponowany projekt edukacyjny jest propozycją utrwalenia zdobytych wcześniej wiadomości teoretycznych i okazją do ich praktycznego wykorzystania oraz doskonałym

przygotowaniem uczniów do sprawdzianu/klasówki z zakresu wiadomości i umiejętności trenowanych przez nich podczas realizacji projektu.

Nauczyciel, obserwując uczniów podczas pracy zespołowej, może dostrzec takie aspekty ich funkcjonowania w systemie szkolnych, które podczas typowej lekcji nie są uwzględniane. Pożądane zachowania, np. cierpliwość wobec kolegów pracujących wolniej, uważność i udzielanie pomocy uczniom ze SPE, dbałość o dobrą jakość relacji w zespole powinny być wspierane pochwałami ze strony nauczyciela.

9.5.6. Proponowane kryteria oceny opracowanego questa

Wymagania formalne znane uczniom na wstępie realizacji projektu:

- format ulotki (karty wyprawy), rodzaj i wielkość czcionki, np. format A4, czcionka Arial 11 dla tekstu podstawowego i Arial 12–14 dla tytułów i śródtytułów;
- spełnienie wszystkich wymagań merytorycznych:
 - uwzględnienie w queście co najmniej 5 miejsc/obiektów w najbliższej okolicy;
 - opracowanie do każdego z wybranych miejsc/obiektów krótkiej zagadki;
 - czas przejścia całej trasy w celu rozwiązania questa nie może być dłuższy niż 30 min;
 - wskazanie miejsca rozpoczęcia questa;
 - ustalenie miejsca i formy zakończenia questa – zdobycia skarbu.
- poprawność językowa tekstu (gramatyczna, ortograficzna i stylistyczna);
- szata graficzna – czytelność, przejrzystość i estetyka ulotki zgodna z kryteriami poznanymi przez uczniów na lekcjach plastyki.

Spełnienie tych kryteriów można zmierzyć i wyrazić w skali punktowej, np. 3 punkty – pełne spełnienie danego kryterium, 2 punkty – dwie małe usterki lub jedna znaczna, 1 punkt – więcej niż dwie usterki, niezależnie od ich wagi. Całkowity brak spełnienia danego kryterium skutkuje brakiem punktów. Radzimy nie przyznawać 0 punktów, aby nie wywoływać nieprzyjemnych emocji związanych z negatywną oceną. Brak przyznanych punktów finalnie ma taki sam skutek, ale ciężar emocjonalny zostaje przeniesiony z oceny ucznia na oceniany wytwór, czyli ulotkę.

Stopień spełnienia tych kryteriów powinien stanowić podstawę oceny koleżeńskiej oraz nauczycielskiej. Ich mierzalność umożliwia dokonywanie porównań pomiędzy poszczególnymi opracowaniami. Uzyskanie oceny (sumy punktów) niesatysfakcjonującej dany zespół powinno być okazją do refleksji:

- Czy zgadzam się z oceną (liczbą punktów), którą otrzymał nasz quest? Jeśli nie, dlaczego?
- Czy wykonując ulotkę, sprawdzałem/sprawdzałam, czy jest zgodna z ustalonymi kryteriami? Jeśli nie, dlaczego?
- Czy miałem/miałam świadomość, że nasza wspólna praca nie spełnia wszystkich ustalonych kryteriów?
- Czy gdyby była możliwość cofnięcia czasu, to co zrobiłbym/zrobiłabym inaczej? Jak? Dlaczego?

Każdy wykonany quest ma także walory niemierzalne np.:

- graficzna oryginalność opracowania – wykorzystanie autorskich zdjęć, ciekawe ujęcia;
- niepowtarzalne, autorskie opracowanie zagadek, np. w wierszowanej formie;

- twórcze, nieschematyczne ujęcie tematu;
- żarty i anegdoty;
- specyficzne atrybuty pozwalające na rozpoznanie autorów (np. odręczny rysunek, styl wypowiedzi itp.).

Nauczyciel koniecznie powinien je odnaleźć w każdym wykonanym queście i odpowiednio docenić w informacji zwrotnej przekazanej uczniom.

Ocenie podlegają:

- oryginalność i pomysłowość opisu (np. wyżej oceniamy rymowane wskazówki lub zagadki) – oceniane przez nauczyciela i pozostałe grupy podczas prezentacji;
- wybór trasy i miejsc kluczowych dla questa – czas przejścia, np. 20–30 min, minimum 5 miejsc kluczowych;
- poprawność gramatyczna i ortograficzna questa – ocenia nauczyciel;
- szata graficzna ulotki – rozmieszczenie opisów, miejsc na wpisanie odgadniętych haseł, mapka;
- zaangażowanie wszystkich członków grupy w ustalenia grupy (każdy członek grupy pisze, co konkretnie zrobił w ramach projektu) – obserwacja nauczyciela.

Liczba punktów do poszczególnych kryteriów oraz ich przełożenie na oceny ustala nauczyciel.

10. Ewaluacja projektu edukacyjnego

Nauczyciel na zakończenie projektu dokonuje jego ewaluacji.

Podczas prowadzonej ewaluacji nauczyciel wykorzystuje informacje uzyskane z:

- ewaluacji uczniowskiej: samooceny uczniów, oceny koleżeńskiej;
- autoewaluacji nauczyciela.

10.1. Autoewaluacja nauczyciela

Przedmiotem autoewaluacji nauczyciela mogą być wybrane aspekty pracy metodą projektu.

Podczas realizacji przez uczniów projektu edukacyjnego nauczyciel większość czasu poświęca na obserwowanie przebiegu procesu uczenia się uczniów. Wnioski z wyników tej obserwacji powinny być podstawą autorefleksji nauczyciela, a ich wdrażanie, w celu poprawy jakości jego pracy, tak szybkie, jak tylko to możliwe.

Do autoewaluacji końcowej nauczyciel może posłużyć się analizą wypowiedzi uczniów w postaci zadania domowego po ostatniej lekcji projektowej (niedokończone zdania). Dokonując autoewaluacji swojej roli jako opiekuna projektu edukacyjnego, warto odpowiedzieć sobie na pytania:

- Czy uczniowie mieli dostatecznie dużo autonomii podczas pracy nad questem?
- Czy powstrzymałam/powstrzymałem się od sterowania pracą uczniów?
- Czy moja obecność nie była przytłaczająca i blokująca kreatywność uczniów?
- Jaka jest moja umiejętność ukazywania uczniom wartości błędów jako cennej informacji zwrotnej?
- Jaka jest moja umiejętność udzielania uczniom konstruktywnej, wspierającej i motywującej informacji zwrotnej?

- W jakim stopniu zrealizowałam/zrealizowałem zaplanowane cele edukacyjne?
- Co następnym razem zrobię inaczej? Jak? Dlaczego?

Załącznik nr 1. Przykładowy regulamin/kontrakt

Kontrakt to forma umowy zawierana pomiędzy osobami tworzącymi zespół zadaniowy na czas realizacji projektu edukacyjnego. Po zakończeniu projektu zespół zadaniowy się rozwiązuje i kontrakt wygasa (przestaje obowiązywać).

- I. Tytuł projektu: *(Nie)zwykłości najbliższej okolicy*
- II. Nazwa / numer zespołu zadaniowego:
- III. Skład zespołu zadaniowego (imiona i nazwiska uczniów, klasa):
 1. ...
 2. ...
 3. ...
- IV. Liderem zespołu jest:
- V. Realizacja projektu (konkretne daty):
- VI. Kryteria oceny opracowanego questa

Wymagania formalne znane uczniom na wstępie realizacji projektu:

- format ulotki (karty wyprawy), rodzaj i wielkość czcionki, np. format A4, czcionka Arial 11 dla tekstu podstawowego i Arial 12–14 dla tytułów i śródtytułów;
- spełnienie wszystkich wymagań merytorycznych:
 - uwzględnienie w queście co najmniej pięciu miejsc/obiektów w najbliższej okolicy;
 - opracowanie do każdego z wybranych miejsc/obiektów krótkiej zagadki;
 - czas przejścia całej trasy w celu rozwiązania questa nie może być dłuższy niż 30 min;
 - wskazanie miejsca rozpoczęcia guesta;
 - ustalenie miejsca i formy zakończenia questa – zdobycia skarbu.
- Poprawność językowa tekstu (gramatyczna, ortograficzna i stylistyczna);
- Szata graficzna – czytelność, przejrzystość i estetyka ulotki, zgodna z kryteriami poznanymi przez uczniów na lekcjach plastyki;
- Zasady współpracy obowiązujące w naszym zespole:
 1. Zwracamy się do siebie po imieniu.
 2. Jesteśmy wobec siebie uprzejmi i koleżeńscy.
 3. Podczas realizacji projektu pomagamy sobie nawzajem.
 4. Powierzone do wykonania zadania każdy z nas wykonuje:
 - a. w uzgodnionym terminie,
 - b. z należytą starannością,
 - c. na swoje 100%.
 5. Każdy z nas jest w takim samym stopniu odpowiedzialny za przebieg realizacji projektu i jego efekt (wynik, ocena).

6. Decyzje w zespole podejmujemy poprzez głosowanie. W przypadku remisu głos decydujący ma lider zespołu.
7. Sytuacje konfliktowe rozwiązujemy wspólnie poprzez rozmowę. Gdy nie uda się znaleźć satysfakcjonującego wszystkich rozwiązania, decyzję podejmuje lider zespołu, a reszta ją akceptuje bez zastrzeżeń.
8. W razie potrzeby i za zgodą całego zespołu możemy zmienić, uzupełnić i/lub dopisać zasady kontraktu.
9. Gdy nie uda nam się wspólnie rozwiązać jakiegoś problemu, wówczas zwracamy się do nauczyciela z prośbą o pomoc.

Data zawarcia kontraktu:

Podpisy członków zespołu zadaniowego:

Grażyna Skirmuntt – nauczycielka z wieloletnią praktyką zawodową w gimnazjum i liceum ogólnokształcącym oraz w pracy z osobami dorosłymi. Przez 16 lat pełniła funkcję nauczyciela doradcy metodycznego z biologii i przedmiotów pokrewnych w Zabrze. Obecnie konsultantka ROM-E Metis w Katowicach. Autorka podręczników do biologii, programów nauczania, scenariuszy lekcji i różnorodnych materiałów przydatnych nauczycielom w prowadzeniu zajęć. Na potrzeby prowadzonych przez siebie szkoleń dla nauczycielek i nauczycieli projektuje edukacyjne pokoje zagadek oraz grywalizuje dłuższe formy szkoleniowe.

Sonia Gogulla – nauczycielka historii w szkole podstawowej i konsultantka w Regionalnym Ośrodku Metodyczno-Edukacyjnym Metis w Katowicach, dyplomowana nauczycielka historii z długoletnim stażem. Ukończyła studia na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Śląskiego, studia podyplomowe na Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi, uzyskała certyfikat tutora Szkoły Tutorów Collegium Wratislaviense. Autorka scenariuszy lekcji z zakresu edukacji regionalnej, edukacji globalnej i ekologicznej. Prowadzi szkolenia dla dyrektorów i nauczycieli.