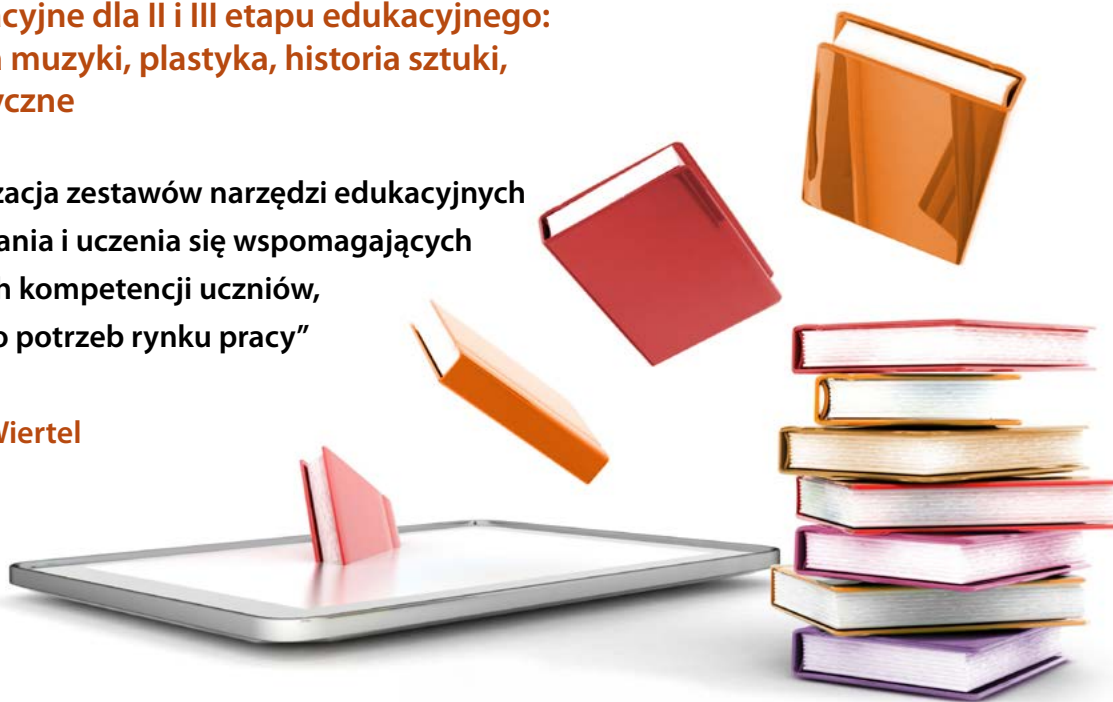


PRZEWODNIK PO NARZĘDZIACH EDUKACYJNYCH DO PRZEDMIOTÓW ARTYSTYCZNYCH

narzędzia edukacyjne dla II i III etapu edukacyjnego:
muzyka, historia muzyki, plastyka, historia sztuki,
wychowanie fizyczne

Projekt „Popularyzacja zestawów narzędzi edukacyjnych
oraz metod nauczania i uczenia się wspomagających
rozwój kluczowych kompetencji uczniów,
dostosowanych do potrzeb rynku pracy”

Oprac. Zbigniew Wiertel



Materiał powstał w ramach projektu niekonkurencyjnego pn.: **Popularyzacja zestawów narzędzi edukacyjnych oraz metod nauczania i uczenia się wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów, dostosowanych do potrzeb rynku pracy**, dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego

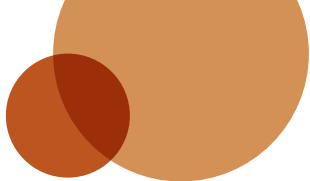


Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



SPIS TREŚCI

Ogólne informacje o zestawach narzędzi edukacyjnych	2
Narzędzia edukacyjne jako inwestycja w kapitał ludzki – rozwijanie kompetencji kluczowych warunkiem sukcesu na rynku pracy	3
O projekcie	5
Integracja sztuki i nauki. Kreatywne podejścia do programów nauczania, poradników metodycznych i scenariuszy zajęć	8
Scenariusze interdyscyplinarnych projektów edukacyjnych jako praktyczna ilustracja nauczania interdyscyplinarnego wspierającego holistyczny rozwój ucznia	18
Mierzenie trudno dostrzegalnego. Narzędzia pomiaru i ewaluacji kompetencji kluczowych	22
Nowe horyzonty edukacji. Eksploruj Zintegrowaną Platformę Edukacyjną	23

OGÓLNE INFORMACJE O ZESTAWACH NARZĘDZI EDUKACYJNYCH

Cel ogólny

Głównym celem jest wdrożenie w procesie nauczania zestawów narzędzi edukacyjnych oraz metod nauczania i uczenia się wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów, dostosowanych do potrzeb rynku pracy.

Adresaci projektu

Projekt skierowany jest do pracowników systemu oświaty, w tym w szczególności do doradców metodycznych i nauczycieli konsultantów zatrudnionych i zamieszkujących na terenie całego kraju, którzy jako przyszli liderzy będą popularyzować lub implementować w środowiskach dydaktycznych nowe metody nauczania i narzędzia edukacyjne zawarte w zestawach edukacyjnych.

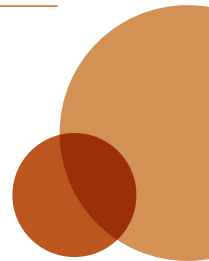
Przedmioty w zestawie narzędzi edukacyjnych

W grupie przedmiotów artystycznych znalazły się narzędzia edukacyjne dla drugiego i trzeciego etapu edukacyjnego: muzyka, historia muzyki, plastyka, historia sztuki, wychowanie fizyczne.

Struktura zestawu narzędzi edukacyjnych

W skład zestawu narzędzi edukacyjnych wchodzi programy nauczania, poradniki metodyczne, scenariusze zajęć, scenariusze interdyscyplinarnych projektów edukacyjnych oraz narzędzia pomiaru i ewaluacji kompetencji kluczowych.

NARZĘDZIA EDUKACYJNE JAKO INWESTYCJA W KAPITAŁ LUDZKI – ROZWIJANIE KOMPETENCJI KLUCZOWYCH WARUNKIEM SUKCESU NA RYNKU PRACY



Cele poszczególnych części zestawów

Narzędzia edukacyjne odgrywają znaczącą rolę w rozwijaniu kompetencji kluczowych u uczniów. Narzędzia te, takie jak programy nauczania, poradniki metodyczne, scenariusze zajęć oraz scenariusze interdyscyplinarnych projektów edukacyjnych, stanowią fundament procesu nauczania i uczenia się, wspomagając zarówno nauczycieli, jak i uczniów. Poniżej zestawiono w sposób skondensowany ich rolę oraz korzyści płynące z ich wykorzystania.

- **Programy nauczania**

Programy nauczania stanowią strukturalne ramy, które pomagają nauczycielom w skutecznym planowaniu procesu nauczania, uwzględniając cele edukacyjne, treści programowe oraz metody dydaktyczne. Przez odpowiednie dostosowanie programu do potrzeb i możliwości uczniów nauczyciel może skutecznie rozwijać różnorodne kompetencje, takie jak umiejętności komunikacyjne, krytycznego myślenia czy współpracy.

- **Poradniki metodyczne**

Poradniki metodyczne dostarczają nauczycielom wskazówki dotyczące różnorodnych technik nauczania, metod oraz narzędzi dydaktycznych. Wykorzystanie odpowiednich metod nauczania na podstawie poradników metodycznych może sprzyjać rozwijaniu kompetencji kluczowych przez stymulowanie aktywności uczniów, angażowanie ich w proces uczenia się oraz rozwijanie umiejętności praktycznych.

- **Scenariusze zajęć**

Scenariusze zajęć są praktycznym narzędziem wspomagającym nauczycieli w planowaniu i realizacji lekcji. Dzięki gotowym scenariuszom nauczyciel może skoncentrować się na efektywnym przekazie wiedzy oraz rozwijaniu umiejętności i konkretnych kompetencji kluczowych swoich uczniów.

- **Scenariusze interdyscyplinarnych projektów edukacyjnych (SIPE)**

Scenariusze interdyscyplinarnych projektów edukacyjnych umożliwiają integrowanie różnych dziedzin w ramach jednego projektu, co sprzyja holistycznemu podejściu do nauki. Poprzez takie projekty uczniowie mają możliwość rozwijania szerokiego spektrum kompetencji kluczowych i miękkich, takich jak umiejętność pracy w zespole, rozwiązywania problemów czy kreatywności.

- **Narzędzia pomiaru i ewaluacji kompetencji kluczowych**

Narzędzia pomiaru i ewaluacji umożliwiają nauczycielom systematyczne monitorowanie postępów uczniów w poszczególnych obszarach kompetencji kluczowych. Dzięki temu nauczyciele mogą szybko zidentyfikować obszary, w których uczniowie potrzebują dodatkowej pomocy lub wsparcia. To pozwala na dostosowanie procesu nauczania do indywidualnych potrzeb uczniów. Nauczyciele mogą wykorzystać wyniki ewaluacji, aby lepiej dostosować materiał dydaktyczny oraz metody nauczania do poziomu oraz zainteresowań poszczególnych uczniów. Analiza wyników pomiaru i ewaluacji pozwala na identyfikację mocnych i słabych stron swojej praktyki nauczania. Dzięki temu nauczyciele mogą podejmować świadome działania mające na celu doskonalenie swoich metod i strategii dydaktycznych, co w konsekwencji prowadzi do poprawy jakości nauczania.

Wszystkie te korzyści przyczyniają się do bardziej skutecznego i efektywnego procesu nauczania i uczenia się, który lepiej odpowiada na potrzeby i oczekiwania uczniów oraz przygotowuje ich do osiągnięcia sukcesu w szkole i poza nią.

Korzystanie z odpowiednio dobranych narzędzi edukacyjnych pozwala nauczycielowi na bardziej efektywne i skuteczne prowadzenie lekcji oraz rozwijanie kompetencji kluczowych u uczniów.

Wykorzystanie narzędzi edukacyjnych, takich jak poradniki metodyczne czy scenariusze zajęć, sprawia, że nauczyciel działa bardziej profesjonalnie, mając solidne podstawy do planowania i realizacji zajęć. Narzędzia edukacyjne pozwalają na elastyczne dostosowanie procesu nauczania do indywidualnych potrzeb oraz możliwości uczniów. Dobrze zaplanowane zajęcia z wykorzystaniem narzędzi edukacyjnych mogą zwiększyć motywację uczniów do nauki poprzez angażujące metody i interesujące scenariusze.

Podsumowując, należy powiedzieć, że wyżej opisane narzędzia edukacyjne są niezwykle istotne w procesie nauczania i uczenia się, ponieważ skutecznie wspierają rozwój kompetencji kluczowych u uczniów, a jednocześnie ułatwiają pracę nauczyciela przez dostarczanie solidnych podstaw oraz inspirujących rozwiązań.

O PROJEKCIE

Projekt „Popularyzacja zestawów narzędzi edukacyjnych oraz metod nauczania i uczenia się wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów, dostosowanych do potrzeb rynku pracy” niesie wiele korzyści zarówno dla nauczycieli, jak i uczniów.

Korzyści dla nauczycieli

Zwiększenie efektywności nauczania

Dostęp do zestawów narzędzi edukacyjnych oraz metod nauczania dostosowanych do potrzeb rynku pracy umożliwia nauczycielom bardziej efektywne przygotowywanie i prowadzenie lekcji. Mając narzędzia o konkretnej wartości dla uczniów, nauczyciele mogą skuteczniej kształcić umiejętności, które są istotne z perspektywy przyszłego zatrudnienia.

Dostęp do aktualnych zasobów edukacyjnych

Projekt ten umożliwia nauczycielom dostęp do najnowszych narzędzi edukacyjnych oraz metod nauczania, które są zgodne z wymaganiami i oczekiwaniami współczesnego rynku pracy. To pozwala nauczycielom na bieżąco aktualizować swoje umiejętności i wiedzę. Wszystkie materiały dostępne są bezpłatnie na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej (ZPE).

Rozwój osobisty i zawodowy

Korzystanie z nowych narzędzi i metod nauczania wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów przyczyni się do rozwoju osobistego i zawodowego nauczycieli. Przez poszerzanie swoich umiejętności dydaktycznych i wdrażanie innowacyjnych rozwiązań nauczyciele mogą rozwijać się jako specjaliści w swojej dziedzinie.

Korzyści dla uczniów

Zwiększenie relewantności nauki

Dzięki wykorzystaniu narzędzi edukacyjnych i metod nauczania dostosowanych do potrzeb rynku pracy uczniowie będą mogli uczyć się umiejętności, które są bezpośrednio przydatne w przyszłym życiu zawodowym. To zwiększa ich motywację do nauki przez widoczne związki między tym, czego się uczą, a tym, co mogą osiągnąć w przyszłości.

Praktyczne umiejętności

Korzystanie z narzędzi opracowanych w ramach projektu może zapewnić uczniom możliwość rozwijania praktycznych umiejętności, które są wymagane na rynku pracy, takich jak umiejętności interpersonalne, umiejętność pracy w zespole czy zdolności analityczne. To przygotuje ich do skutecznego funkcjonowania w środowisku zawodowym.

Wspieranie indywidualnych predyspozycji

Dostęp do różnorodnych narzędzi edukacyjnych pozwala na lepsze uwzględnienie indywidualnych potrzeb i możliwości uczniów. Uczniowie mogą wybierać te metody nauki, które najlepiej odpowiadają ich stylowi uczenia się oraz celom zawodowym. Warto również zaznaczyć, że opracowane materiały zawierają również praktyczne wskazówki do pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE).

Zwiększenie szans na sukces zawodowy

Rozwijając kluczowe kompetencje zgodnie z oczekiwaniami rynku pracy, uczniowie zwiększają swoje szanse na osiągnięcie sukcesu zawodowego w przyszłości. Mając solidne podstawy i praktyczne umiejętności, są lepiej przygotowani do wejścia na rynek pracy i radzenia sobie w dynamicznym środowisku zawodowym.

Podsumowanie

Projekt „Popularyzacja zestawów narzędzi edukacyjnych oraz metod nauczania i uczenia się wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów, dostosowanych do potrzeb rynku pracy” stanowi istotne wsparcie dla nauczycieli i uczniów, pomagając w dostosowaniu procesu edukacyjnego do aktualnych wymagań społeczno-zawodowych oraz promując rozwój kompetencji niezbędnych dla sukcesu zawodowego. Projekt ten upowszechnia narzędzia edukacyjne, które powstały w ramach wcześniejszego projektu pn. „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”.

INTEGRACJA SZTUKI I NAUKI. KREATYWNE PODEJŚCIA DO PROGRAMÓW NAUCZANIA, PORADNIKÓW METODYCZNYCH I SCENARIUSZY ZAJĘĆ

W tym fragmencie publikacji ukazane zostaną charakterystyczne cechy programów nauczania oraz poradników metodycznych, które są ich rozszerzeniem. Warto podkreślić, że do wszystkich tych publikacji dołączone zostały także przykładowe scenariusze zajęć.



MUZYKA

Muzykobranie – program nauczania muzyki dla II etapu edukacyjnego

Program zakłada zwrócenie uwagi na aktywne słuchanie muzyki (**Active listening to music**). Nawiązuje do alternatywnych metod pochodzących z kręgu idei Nowego Wychowania (m.in. John Dewey, Maria Montessori, Friedrich Wilhelm Fröbel). Alternatywne metody wychowania z kręgu Nowego Wychowania kładą nacisk na aktywność ucznia, indywidualizację procesu nauczania oraz rozwój całej osobowości dziecka przez doświadczenie, samodzielność i harmonijny rozwój fizyczny, emocjonalny oraz intelektualny. Obejmują różnorodne podejścia edukacyjne, które integrują naukę z codziennym życiem, wspierają twórcze myślenie i stawiają na przyjazne, inspirujące środowisko edukacyjne. W programie nawiązano do myśli Johna Deweya: **Learning by doing** – uczenie przez działanie. Aktywne słuchanie muzyki oparte jest m.in. na metodzie Batii Strauss, według której słuchanie muzyki nie powinno mieć biernego charakteru. W programie znajdziemy także odniesienia do idei pedagogicznych Marii Przychodzińskiej, która była jedną z pionierek polskiej koncepcji edukacji muzycznej. W programie zwrócono również uwagę na wykorzystanie

treści międzyprzedmiotowych. W programie i scenariuszach zajęć wyszczególnione zostały treści uwzględniające kształcenie kompetencji kluczowych.

Szkolny music box – program nauczania muzyki dla II etapu edukacyjnego

Program został skonstruowany z uwzględnieniem kluczowych założeń pedagogiki Zoltána Kodály'a. Oprócz tego w programie zostały zastosowane teorie muzyczne, które wyróżniono z uwagi na ich ponadczasowe wartości – Carla Orffa, Emila Jaques-Dalcroze'a oraz „Teoria uczenia się muzyki” Edwina E. Gordona. Rekomendowane teorie podkreślają znaczenie aktywnego uczestnictwa ucznia w procesie nauki muzyki przez doświadczenie, działanie i twórczość, co sprzyja rozwijaniu pełnego zrozumienia i umiejętności muzycznych. Wartością ponadczasową w tych teoriach jest również akcentowanie integracji muzyki z innymi dziedzinami edukacji oraz rozwijanie zdolności wyrażania emocji i spostrzeżeń przez muzykę. Innowacyjność tego programu przejawia się również w elastycznym i spersonalizowanym podejściu do treści nauczania, które jest dostosowane do indywidualnych potrzeb uczniów oraz w szczególnym uwzględnieniu nowatorskich metod i technik nauczania. Zintegrowane treści międzyprzedmiotowe umożliwiają wszechstronny rozwój umiejętności uczniów. Program akcentuje nie tylko bezpośrednie doświadczenie muzyki w klasie i poza nią, lecz także rozwija umiejętności przydatne na rynku pracy, takie jak komunikatywność, organizacja pracy zespołowej i chęć rozwoju, umożliwiając uczniom eksplorację różnych ścieżek zawodowych inspirowanych muzyką.

Z muzyką w tle – program nauczania muzyki dla szkoły ponadpodstawowej

Program skupia się na wieloaspektowym, artystycznym i humanistycznym podejściu do edukacji muzycznej, przywiązując wagę do bezpośredniego kontaktu z muzyką przez muzykowanie, śpiewanie i eksplorację różnych form kontaktu z nią. Proponuje zarówno działania teoretyczne,

jak i praktyczne, które mają na celu rozwijanie wrażliwości na piękno muzyki oraz podkreślanie jej uniwersalnych wartości. Istotnym aspektem jest również wprowadzenie uczniów w tematykę ochrony dziedzictwa kulturowego i praw autorskich, promowanie poszanowania dla kulturowego dziedzictwa narodowego oraz podkreślanie wartości wspólnych dla ludzkości. Program bazuje na założeniach koncepcji Zoltána Kodály'a, Czesława Kupisiewicza oraz Benjamina Blooma, a także uwzględnia osiągnięcia neurodydaktyki.

Muzyczna podróż – poradnik metodyczny do programu nauczania muzyki dla II i III etapu edukacyjnego

Poradnik stanowi uzupełnienie wspomnianych programów oraz towarzyszących im scenariuszy lekcji o szczegółowe wskazówki dotyczące realizacji procesu kształcenia. Jego celem jest szerokie i dokładne omówienie zagadnień, do których odwołują się autorzy wyżej wspomnianych programów, włączając teorie nauczania, modele edukacji muzycznej, wybrane fragmenty podstawy programowej i prawa oświatowego oraz nowoczesne formy i metody pracy. Publikacja dostarcza nauczycielom propozycje rozwiązań oraz praktyczne wskazówki do realizacji zaleceń zawartych w programach, a także uzupełnia je o wytyczne dotyczące organizacji procesu nauczania w trybie zdalnym. Poradnik został rozszerzony o treści dotyczące oceniania kształtującego, neurodydaktyki, samoregulacji, kreatywności oraz nastawienia na rozwój. W poradniku promowany jest również konstruktivism, czyli teoria filozoficzna oraz podejście pedagogiczne, które zakłada, że uczeń aktywnie konstruuje swoją wiedzę przez osobiste doświadczenia, refleksję i interakcje z otoczeniem. Dodatkowo dokonano analizy prawa oświatowego, odnajdując w nim zapisy, które mogą istotnie ułatwić pracę nauczyciela i zmienić jego sposób myślenia o kształcie dzisiejszej edukacji. Poradnik jest napisany jasnym, przystępnym językiem, jednocześnie bogatym w wartościowe treści merytoryczne.



HISTORIA MUZYKI

Od dźwięku do ciszy – program nauczania historii muzyki dla szkoły ponadpodstawowej

W programie ujęte zostały idee Czesława Kupisiewicza, teoria inteligencji wielorakich Howarda Gardniera oraz zasady neurodydaktyki. Autor proponuje stosowanie klasyfikacji celów nauczania według Benjamin Blooma, która obejmuje sześć poziomów: pamięć, zrozumienie, zastosowanie, analizę, syntezę i ocenę. Mocną stroną tej klasyfikacji celów nauczania jest jej hierarchiczne podejście, które umożliwia nauczycielom precyzyjne określenie oczekiwanych wyników edukacyjnych oraz dostosowanie strategii nauczania do poziomu rozwoju intelektualnego uczniów. Przy opracowywaniu programu uwzględniono także „Mapę drogową UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) dla edukacji artystycznej”. Według wyników badań przedstawionych w tym dokumencie, zapoznanie się z procesami artystycznymi rozwija kreatywność, inicjatywę, wyobraźnię, inteligencję emocjonalną oraz zdolność do refleksji krytycznej, jednocześnie budując moralne i wolnościowe wartości. Program opiera się również na założeniach koncepcji Zoltána Kodály’a, która zakłada, że zrozumienie muzyki wymaga aktywnego doświadczania jej w praktyce, począwszy od przyswajania teoretycznej wiedzy, aż po praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy o muzyce. Program akcentuje również znaczenie korelacji międzyprzedmiotowej.

Zasłuchani – poradnik metodyczny do programu nauczania historii muzyki dla III etapu edukacyjnego (liceum ogólnokształcącego i technikum)

Treści zawarte w niniejszej publikacji mają na celu zainspirowanie nauczyciela do eksperymentowania z różnymi metodami pracy z uczniami. Głównym celem poradnika jest uzupełnienie wiedzy na temat dydaktyki historii muzyki oraz ukazanie różnych podejść do

kreatywnej pracy. Nowatorskim aspektem poradnika są elementy dotyczące kształcenia na odległość. Dla młodego nauczyciela stanowi on kompendium wiedzy na temat metod pracy oraz dostarcza konkretne przykłady ich zastosowania podczas zajęć. Dla doświadczonego nauczyciela natomiast może być wartościowym źródłem pogłębienia wiedzy z zakresu metodologii przedmiotu, poszukiwania innowacyjnych rozwiązań oraz refleksji nad własną praktyką pedagogiczną. Zarówno autor programu jak i autorka poradnika proponują metody aktywizujące oraz wysoki stopień indywidualizacji nauczania i oceniania, widząc nauczyciela jako przewodnika na drodze rozwoju ucznia oraz opierając się na rozwiązaniach kognitywnej teorii nauczania.



PLASTYKA

Uwolnij wyobraźnię – program nauczania plastyki dla szkoły podstawowej

Podstawą programu są elementy koncepcji wychowania estetycznego Bogdana Suchodolskiego i Ireny Wojnar, które zakładają wychowanie przez sztukę oraz do sztuki.

W opracowaniu uwzględniono również założenia teoretyczno-praktyczne dwóch koncepcji – Anny Trojanowskiej-Kaczmarskiej oraz Stefana Kościeleckiego. Pierwsza z nich podkreśla znaczenie ekspresji w rozwoju plastycznym dziecka, natomiast druga opowiada się za edukacją opartą na aktywnej percepcji oraz ćwiczeniu formy dzieła plastycznego. Program został oparty na „Mapie drogowej UNESCO dla edukacji artystycznej” i czerpie z przedstawionych w niej kierunków działań, takich jak studiowanie dzieł sztuki, bezpośredni kontakt z dziełami sztuki (np. koncerty, wystawy, książki, filmy) oraz zaangażowanie w działania artystyczne. Program ma charakter interdyscyplinarny i wspiera rozwój zarówno kompetencji kluczowych, jak i ponadprzedmiotowych.

Start! Startuj z plastyką – program nauczania plastyki dla szkoły ponadpodstawowej

W programie zwrócono uwagę na rozwijanie umiejętności teoretycznych i praktycznych w dziedzinie sztuki oraz na świadome postrzeganie i interpretowanie współczesnej sztuki przez różnorodne podejścia artystyczno-humanistyczne. Autor programu zachęca do krytycznego analizowania sztuki oraz bezpośredniego kontaktu z jej twórcami i instytucjami promującymi działania artystyczne. W programie kładziony jest nacisk na rozwijanie wrażliwości na estetykę, interpretowanie kontrowersyjnych zjawisk oraz kształtowanie szacunku dla dziedzictwa kulturowego.

Sztuka, twórczość, myślenie – poradnik metodyczny do programu nauczania plastyki dla szkół podstawowej i ponadpodstawowej

W poradniku znaleźć można nowoczesne strategie i metody nauczania oparte głównie na pedagogice humanistycznej i konstruktywistycznej, oraz szereg sprawdzonych praktyk. Duże znaczenie przywiązano do wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz świadomego stosowania modelu SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition). Podkreślono również rolę nauczyciela w kontekście realizacji założeń edukacji włączającej oraz znaczenie korelacji międzyprzedmiotowej. Poradnik prezentuje różnorodne strategie, takie jak rutyny widzialnego myślenia, odkrywanie przez dociekanie, **place-based learning, learning by doing**, nauka poza murami szkoły oraz myślenie wizualne. Dodatkowo omawia metodologię STEAM – Science (nauka), Technology (technologia), Engineering (inżynieria), Arts (sztuka) i Maths (matematyka). Polecane w poradniku rutyny widzialnego myślenia obejmują zbiór prostych instrukcji, aktywności oraz istotnych pytań otwartych, umożliwiających nauczycielowi śledzenie procesu myślenia uczniów, inspirujących ich do eksploracji tematu, analizy tekstów kultury, dzieł sztuki, własnej twórczości oraz treści medialnych. Kolejna rekomendowana strategia – **place-based learning** polega na integracji procesu nauki z otoczeniem, lokalną społecznością oraz wykorzystanie

miejscowych zasobów w praktyce edukacyjnej szkoły. Publikacja dedykowana jest zarówno młodym nauczycielom, którzy dopiero rozpoczynają pracę, jak i doświadczonym pedagogom, którzy ciągle poszukują inspiracji do dalszego rozwoju zawodowego.



HISTORIA SZTUKI

Sztuka o wielu twarzach – program nauczania historii sztuki dla szkoły ponadpodstawowej

W programie uwzględniono „Mapę drogową UNESCO dla edukacji artystycznej”, która podkreśla rolę edukacji artystycznej w rozwijaniu kreatywności i zwiększaniu świadomości kulturowej w XXI w. przez proces edukacyjny. W realizacji programu w zakresie rozszerzonym nie jest stosowane surowe określenie minimalnego i maksymalnego zakresu programowego, lecz możliwość wprowadzenia tzw. trzonu wspólnego (**core curriculum**). Zgodnie z koncepcją Hanny Komorowskiej, ta elastyczność programowa pozwala na pośrednie dostosowanie programu, co może mieć korzystny wpływ na rozwój ucznia i osiąganie pozytywnych wyników, szczególnie gdy uczeń decyduje się na realizację przedmiotu w zakresie rozszerzonym.

Postrzegać, odczuwać, rozumieć – poradnik metodyczny do programu nauczania historii sztuki dla III etapu edukacyjnego (liceum ogólnokształcącego i technikum)

Poradnik zawiera propozycje prowadzenia zajęć, pozostawiając nauczycielowi swobodę w wyborze metod, a jednocześnie udzielając wskazówek dotyczących kryteriów ich selekcji. Jest on skierowany do nauczycieli przedmiotu historia sztuki, niezależnie od ich stopnia doświadczenia zawodowego. Zawiera opis zasad projektowania uniwersalnego, rozwijania kompetencji kluczowych oraz umiejętności miękkich, a także pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. W poradniku, oprócz tradycyjnych metod, zaprezentowane są również propozycje wykorzystania

nowoczesnych technik, takich jak odwrócona klasa, gamifikacja, metoda JIGSAW, mapy mentalne, metoda przypadków oraz technika „żywego obrazu”. Wspomniana metoda JIGSAW to strategia pracy grupowej, gdzie uczniowie, którzy zgromadzili wiedzę na temat konkretnego fragmentu materiału, dzielą się nią z resztą grupy, aby w efekcie wszyscy opanowali całą tematykę. Ta metoda sprzyja samokształceniu uczniów, wymaga również umiejętności poszukiwania informacji. Dodatkowo poradnik wyróżnia nowatorskie podejście do organizacji procesu dydaktycznego, przedstawione w formie dwunastu szczegółowo opisanych zasad pracy na lekcji historii sztuki.



WYCHOWANIE FIZYCZNE

Medal dla każdego (MDK) – program nauczania wychowania fizycznego dla szkoły podstawowej

Program zakłada nadrzędną rolę efektów kształcenia kompetencji kluczowych oraz korelację z innymi przedmiotami. W programie uwzględniono współczesne postulaty nauk o wychowaniu fizycznym, m.in. repedagogizacji wychowania fizycznego, równowagi pomiędzy kształceniem fizycznym a wychowaniem fizycznym, edukacyjnych konsekwencji związków aktywności fizycznej i sprawności fizycznej ze zdrowiem, rzeczywistego, a nie formalnego związku pomiędzy treściami edukacji a treściami życia. Ponadto w programie wykorzystano rozwiązania charakterystyczne dla „Modelu i7W”, zakorzenione w psychologicznej teorii samoukierunkowania oraz rekomendowane rozwiązania dotyczące organizacji, treści i metod pracy z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Model „i7W” (inspiruj – wyjaśniaj, wymagaj, wspieraj, wynagradzaj, wyróżniaj – wzrastam i wygrywam) został stworzony i przetestowany przez grupę badaczy, trenerów i nauczycieli związanych z Fundacją Sportu Pozytywnego. Jest on przeznaczony dla wszystkich, którzy pragną wspierać rozwój człowieka z pasją, aktywnie uczestniczącego w procesie edukacji oraz niezależnego w różnych aspektach życia: od współpracy i rywalizacji po aktywność społeczną czy poszukiwanie pracy.

Rusz się zdrowo na sportowo – program nauczania wychowania fizycznego dla szkoły podstawowej

Program został stworzony na bazie koncepcji holistycznej, personalistycznej, **health-related fitness** oraz własnych doświadczeń zawodowych autorki. Zwrócono uwagę na potrzeby edukacji globalnej, wprowadzono treści obejmujące gry i zabawy sportowe z różnych regionów świata, a także wykorzystanie nowoczesnych technologii informacyjnych. Program umożliwia uczestnictwo uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi w znacznej części zajęć związanych z aktywnością fizyczną, promując jednocześnie integrację grupową. Kładzie nacisk na indywidualne podejście do rozwoju fizycznego ucznia oraz przygotowanie go do zdobycia umiejętności organizacji czasu wolnego. Rekomendowana w programie **koncepcja health-related fitness** (zdrowotnej sprawności fizycznej) skupia się na różnych aspektach zdrowia fizycznego, które można poprawić przez regularną aktywność fizyczną i odpowiednie ćwiczenia. Obejmuje ona nie tylko kwestie kondycji fizycznej, lecz także inne elementy związane z ogólnym stanem zdrowia, łącznie z podejściem do zdrowego stylu życia.

Aktywność i zdrowie – poradnik metodyczny do programu nauczania wychowania fizycznego dla II etapu edukacyjnego

W poradniku przedstawiono różne metody nauczania wychowania fizycznego, obejmujące zarówno podejście tradycyjne, jak i zainspirowane nowymi tendencjami w dydaktyce. Podkreślono w nim rolę współczesnego nauczyciela w tworzeniu sytuacji edukacyjnych oraz rozwijaniu umiejętności samodzielnego uczenia się u uczniów, co staje się coraz bardziej istotne w związku z dynamicznymi zmianami na rynku pracy. Wskazano także na potrzebę posiadania przez uczniów różnorodnych umiejętności, w tym umiejętności pracy zespołowej. Poradnik akcentuje również naukę według zasady DI (Destination Imagination – wyobraźnia celu), współpracę, krytyczne myślenie oraz twórcze rozwiązywanie problemów. Autorzy podkreślają też istotną rolę motywacji wewnętrznej ucznia do aktywnego uczestnictwa w zajęciach wychowania fizycznego.

Zdrowie dla każdego (ZDK) – program nauczania wychowania fizycznego dla szkoły ponadpodstawowej

Program jest oparty na priorytecie rozwijania kompetencji kluczowych i promuje podejście interdyscyplinarne. Podkreślono w nim naturalne dla uczniów potrzeby samodzielności i umiejętności krytycznego myślenia oraz wyeksponowano znaczenie edukacji zdrowotnej. Ponadto oparto się na koncepcjach naukowych ujętych w programie „Medal dla każdego (MDK)”.

Aktywność, sprawność i zdrowie – program nauczania wychowania fizycznego dla szkoły ponadpodstawowej

Program kładzie nacisk na orientację zdrowotną w wychowaniu fizycznym, promując indywidualne podejście do ucznia przez realizację nowoczesnych form aktywności fitnessowych i terapeutycznych. Opiera się on na koncepcjach holistycznych, personalistycznych oraz **health-related fitness**, wspieranych własnym doświadczeniem zawodowym autorki. W odpowiedzi na potrzeby edukacji globalnej program wprowadza treści obejmujące gry i zabawy sportowe z różnych kultur oraz wykorzystuje nowoczesne technologie informacyjne. Ponadto umożliwia uczestnictwo uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi w szerokim zakresie aktywności zdrowotno-rekreacyjnej, wspierając ich integrację grupową. Istotnym elementem jest również indywidualne podejście do rozwoju fizycznego ucznia oraz przygotowanie do samodzielnego organizowania czasu wolnego.

W drodze po medal – poradnik metodyczny do programu nauczania wychowania fizycznego dla III etapu edukacyjnego

W poradniku zaznaczono, że nauczanie wychowania fizycznego przez aktywność ruchową i zdobycie wiedzy na temat „sportów na całe życie” przygotowuje uczniów do zachowania dobrej

kondycji fizycznej w przyszłości. W celu holistycznego podejścia do nauczania, uwzględniającego treści związane z innymi przedmiotami, wprowadzono projekt edukacyjny. Szczegółowo omówiono specyficzne metody nauczania wykorzystywane w wychowaniu fizycznym, obejmujące nauczanie ruchu, realizację zadań ruchowych, rozwijanie sprawności motorycznej oraz przekazywanie wiedzy w sposób wychowawczy, uwzględniając różnorodne podejścia. Przy omawianiu strategii nauczania – uczenia się sięgnięto po klasyczne formuły przedstawione przez Wincentego Okonia. W poradniku szczegółowo omówiono także metody kształtowania kompetencji kluczowych oraz nauczania interdyscyplinarnego. Dodatkowo zwrócono uwagę na projektowanie uniwersalne oraz nauczanie uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

SCENARIUSZE INTERDYSCYPLINARNYCH PROJEKTÓW EDUKACYJNYCH JAKO PRAKTYCZNA ILUSTRACJA NAUCZANIA INTERDYSCYPLINARNEGO WSPIERAJĄCEGO HOLISTYCZNY ROZWÓJ UCZNIA

Współczesne wyzwania wymagają od edukacji podejścia interdyscyplinarnego, które integruje wiedzę z różnych dziedzin nauki. Interdyscyplinarne projekty edukacyjne stanowią innowacyjną odpowiedź na tę potrzebę, umożliwiając uczniom holistyczne zrozumienie świata. Ich główną zaletą jest to, że przekraczają granice poszczególnych przedmiotów, pozwalając uczniom na postrzeganie problemów z perspektywy wielu dyscyplin. Dzięki temu uczą się elastyczności myślenia oraz zdolności do rozwiązywania skomplikowanych problemów. Interdyscyplinarne podejście stymuluje kreatywność, ponieważ zachęca do eksploracji różnych perspektyw i poszukiwania nowatorskich rozwiązań. Dodatkowo integruje wiedzę w sposób praktyczny, co ułatwia zrozumienie abstrakcyjnych koncepcji przez ich zastosowanie w realnym kontekście. Tego rodzaju projekty sprzyjają również rozwojowi umiejętności interpersonalnych, ponieważ wymagają współpracy i komunikacji z osobami o różnych

zainteresowaniach i poglądach. Dzięki interdyscyplinarnym projektom edukacyjnym uczniowie mogą lepiej zrozumieć złożoność rzeczywistości, przygotowując się tym samym do skutecznego funkcjonowania w dynamicznym i zmiennym środowisku społecznym i zawodowym.

Opracowane w ramach projektu scenariusze interdyscyplinarnych projektów edukacyjnych nie tylko służą jako narzędzia dydaktyczne, lecz także stanowią kompleksowe rozwiązania edukacyjne, które integrują aspekty z różnych dziedzin nauki. Dzięki temu uczniowie mogą poszerzać swoją wiedzę, eksplorując ją w kontekście realnych sytuacji życiowych.

Poniżej przedstawiono streszczenia wybranych projektów SIPE, które w pełnym zestawie są opublikowane na ZPE.

Wywiad, recenzja czy reportaż? Muzyczni dziennikarze w akcji (muzyka, II etap edukacyjny)

Projekt interdyscyplinarny „Wywiad, recenzja czy reportaż? Muzyczni dziennikarze w akcji” stanowi unikalną okazję do eksploracji różnych obszarów nauki przez praktyczne działanie. Głównym celem projektu jest zainicjowanie procesu tworzenia pierwszego numeru szkolnego pisma muzycznego, co może być inspiracją do regularnego wydawania gazetki o tej samej tematyce. Warto podkreślić, że projekt ten nie tylko umożliwia uczniom pogłębianie wiedzy z muzyki, lecz także rozwija ich umiejętności polonistyczne dzięki tworzeniu, redagowaniu i korekcie tekstów. Dodatkowo, za sprawą działań plastycznych, uczniowie mają okazję wyrażenia swojej wrażliwości artystycznej przez projektowanie szaty graficznej, ilustracji oraz logo, co wpływa na rozwój ich zdolności plastycznych i umiejętności informatycznych. Projekt przyczynia się też do rozwijania kompetencji kluczowych:

- w zakresie rozumienia i tworzenia informacji (analizowanie źródeł, tworzenie własnych tekstów);
- w zakresie przedsiębiorczości (współpraca, podział zadań);
- cyfrowych (obróbka materiałów graficznych i edycja tekstu, wykorzystywanie oprogramowania i sprzętu, poszukiwanie informacji w Internecie);
- w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej (treść artykułów).

Różnorodność zadań i ról w projekcie gazetki szkolnej umożliwia każdemu uczniowi pełny i aktywny udział, niezależnie od jego indywidualnych potrzeb i zainteresowań. Dzięki szerokiemu wyborowi form i metod pracy, każdy uczeń może znaleźć sposób działania odpowiadający jego preferencjom i umiejętnościom. Projekt pozytywnie wpływa na zaangażowanie i integrację uczniów z różnych grup, umożliwiając im wykorzystanie mocnych stron oraz wzajemne wsparcie. Praca nad projektem dostarcza uczniom satysfakcji oraz sprzyja budowaniu relacji społecznych, jednocześnie umożliwiając eksponowanie i rozwijanie różnych umiejętności, takich jak pisanie, fotografia, projektowanie graficzne czy działalność reporterska.

Timeline dla mojej miejscowości (plastyka, II etap edukacyjny)

Projekt kieruje się dwoma kluczowymi celami, które wyróżniają go jako innowacyjną inicjatywę edukacyjną. **Po pierwsze** – stawia sobie za zadanie dostarczenie uczniom fascynującej wiedzy na temat historii lokalnej i regionalnej. W obliczu wzmożonego zainteresowania grami planszowymi i karcianymi, projekt doskonale wpisuje się w trend, wykorzystując gry jako narzędzie edukacyjne. Dzięki temu, że granie staje się również emocjonalnie angażującym doświadczeniem, przyswajanie wiedzy jest bardziej efektywne i atrakcyjne dla uczniów. Ponadto samodzielne tworzenie gier to nie tylko sposób na zdobywanie wiedzy, ale również doskonały przykład nauki przez działanie, co sprzyja rozwijaniu umiejętności twórczych i praktycznych.

Po drugie – projekt zapewnia uczniom praktyczne zrozumienie zasad myślenia projektowego, które odgrywa istotną rolę w dzisiejszym świecie. **Design thinking**, wykorzystywany nie tylko w przemyśle, ale także w architekturze, technologii, informatyce czy nauce, stanowi kluczowe narzędzie dla rozwoju kreatywności i innowacyjności. Poprzez samodzielne przygotowanie kart do gry Timeline, uczniowie mają szansę przejść przez cały proces projektowania, zdobywając w ten sposób poczucie własnej sprawczości i celowości swoich działań. Stworzone przez nich karty mogą być wykorzystywane wielokrotnie na lekcjach, podczas turniejów czy prezentowane jako

ich osobiste osiągnięcie, co pozwala obserwować, jak efektywnie są wykorzystywane do celów edukacyjnych i rozrywkowych. Projekt integruje treści plastyki, geografii, historii i informatyki.

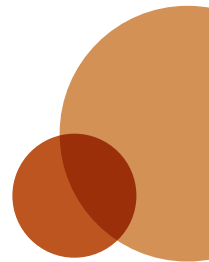
Jak sprawność z muzyką się brata? (wychowanie fizyczne, III etap edukacyjny – LO, technikum)

Projekt ma na celu przygotowanie układu ruchu (takiego jak taniec, aerobik, układ gimnastyczny) oraz stworzenie odpowiedniego podkładu dźwiękowego do tego układu. Jest to okazja dla uczniów do wyrażenia się przez kompozycję i wykonawstwo muzyki, a także do tworzenia układów tanecznych lub ćwiczeń ruchowych. Projekt wspiera rozwój kreatywności i umiejętności improwizacji zarówno w dziedzinie ruchu, jak i muzyki. Dodatkowo umożliwia uczniom zainteresowanym nagrywaniem i obróbką dźwięku przy użyciu technologii komputerowej oraz uczniom grającym na instrumentach wykorzystanie ich umiejętności. Inni uczniowie mogą zaangażować się w przygotowanie prezentacji projektu, tworząc oprawę wizualną, zaproszenia czy pliki dźwiękowe z podkładem muzycznym.

Należy zauważyć, że uczniowie z obniżoną sprawnością ruchową również mogą uczestniczyć w projekcie, gdyż nie ma przeciwwskazań do tańca lub ćwiczeń o umiarkowanej intensywności. Dla nich udział w projekcie stanowi szansę na poprawę koordynacji ruchowej, harmonii i estetyki ruchu, a także rozwój poczucia rytmu i ekspresji ruchowej. Wsparcie takiej inicjatywy może zachęcić osoby ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi do aktywności fizycznej, która korzystnie wpływa na zdrowie fizyczne i psychiczne, przynosząc odprężenie i relaks.

Prezentacja projektu może odbyć się przy udziale publiczności podczas lekcji wychowania fizycznego lub poza nimi, być może w ramach większego wydarzenia szkolnego lub lokalnego, takiego jak festyn środowiskowy, w którym uczestniczy lokalna społeczność. Projekt integruje treści z zakresu wychowania fizycznego, muzyki i informatyki, co dodatkowo wzmacnia jego wartość edukacyjną i integracyjną.

MIERZENIE TRUDNO DOSTRZEGALNEGO. NARZĘDZIA POMIARU I EWALUACJI KOMPETENCJI KLUCZOWYCH



Narzędzia pomiaru i ewaluacji kompetencji kluczowych stanowią integralną część procesu kształcenia, jednakże niekiedy ich skonstruowanie może być dużym wyzwaniem. Kompetencje kluczowe oraz umiejętności miękkie, tak istotne na współczesnym rynku pracy, są trudne do jednoznacznego zdefiniowania i pomiaru. Wielu z nich, np. kompetencji obywatelskich, w zakresie przedsiębiorczości, w zakresie świadomości kulturalnej, umiejętności pracy w zespole, kreatywności czy komunikacji, nie da się ocenić jedynie poprzez tradycyjne testy czy egzaminy. Stanowią one jednak nieodłączny element sukcesu zawodowego i osobistego, co czyni ich posiadanie pożądanym przez pracowników na współczesnym rynku pracy.

Podczas tworzenia zestawu narzędzi pomiaru dla autorów ważne stało się uwzględnienie tej trudności oraz potrzeby dokładnego zrozumienia i oceny kompetencji kluczowych oraz miękkich. Ewaluacja tych umiejętności nie tylko pozwala na ocenę postępów uczniów, lecz także dostarcza informacji zwrotnej dla nauczycieli, umożliwiając dostosowanie dalszych działań dydaktycznych w celu jak najlepszego wsparcia rozwoju każdego ucznia.

W kontekście współczesnego rynku pracy kompetencje kluczowe i umiejętności miękkie są coraz bardziej pożądane przez pracodawców. Zdolność do pracy w zespole, elastyczność, umiejętność szybkiego uczenia się czy efektywna komunikacja stają się kluczowymi czynnikami decydującymi o sukcesie zawodowym. Dlatego narzędzia pomiaru i ewaluacji kompetencji kluczowych odgrywają niezwykle istotną rolę w procesie edukacji, ale także w przygotowaniu uczniów do wyzwań, jakie stawia przed nimi współczesny rynek pracy.

Cechą charakterystyczną wszystkich narzędzi pomiaru i ewaluacji kompetencji kluczowych w projekcie jest podkreślenie roli oceniania kształtującego, samooceny, oceny koleżeńskiej oraz konstruktywnie sformułowanej informacji zwrotnej jako kluczowych czynników wzmacniających

rozwój kompetencji kluczowych i umiejętności miękkich. Te elementy nie tylko odgrywają istotną rolę w szkolnej społeczności, lecz także przygotowują uczniów do wyzwań, jakie stawia przed nimi przyszłość na rynku pracy. Dzięki nim uczniowie uczą się oceniać własny postęp, rozwijać umiejętność pracy w zespole, efektywną komunikację oraz elastyczność, co jest kluczowe dla ich sukcesu zarówno w szkole, jak i w przyszłej karierze zawodowej.

NOWE HORYZONTY EDUKACJI. EKSPLORUJ ZINTEGROWANĄ PLATFORMĘ EDUKACYJNĄ

Wszystkie proponowane w tej publikacji narzędzia edukacyjne znajdują się na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej. Do każdego programu nauczania i poradnika metodycznego dedykowane są autorskie scenariusze zajęć. W bazie materiałów znajdują się również SIPE (scenariusze interdyscyplinarnych projektów edukacyjnych) oraz narzędzia pomiaru i ewaluacji kompetencji kluczowych.

Zapraszamy: Zestawy Narzędzi Edukacyjnych: przedmioty artystyczne
<https://zpe.gov.pl/a/zestawy-narzedzi-edukacyjnych/DdkFeif7i>



Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
tel. 22 345 37 00, fax 22 345 37 70
email: sekretariat@ore.edu.pl

www.ore.edu.pl