



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



SENSE



wielokropki

mentoring

dobrostan

kompetencje

środowisko

Prototyp

Zestaw dydaktyczny

Materiał powstał w ramach umowy o powierzenie grantu 10/POPO/2024,
realizowanej w projekcie „POPOJUTRZE 3.0 – KSZTAŁCENIE”
(FERS.05.01-IZ.00-0007/23)

Spis zawartości

Wymagania zgodne z WSiN

Komentarz autorek

Cel produktu

Grupa docelowa

Instrukcja

Produkty

Wymagania zgodne z WSiN

Prototyp Zestaw dydaktyczny (nanolearning w środowisku szkolnym) – min. jedna kostka z piktogramami i prostymi rysunkami, wzmacniające, komponenty wiedzowe i aktywizujące.

Umożliwiająca integrację zespołu grona pedagogicznego, a w dalszej perspektywie (2025/2026) zastosowanie dodatkowej instrukcji przeznaczonej do pracy z uczniami w zakresie dobrostanu, kompetencji kluczowych, w modelu edukacyjnego mentorstwa.

Komentarz autorek

W trakcie testów nauczycielki sugerowały potrzebę połączenia gry w modelu Print&Play z Zestawem dydaktycznym tak, aby osoba rozpoczynająca pracę z materiałami przygotowanymi w ramach innowacji, miała łatwiejszy wybór form (do czytania, do oglądania/słuchania, do działania).

W pierwszych ocenach wskazywane było, jako korzystne, zastosowanie gotowych kostek do gry (z kolorowymi kropkami, nawiązującymi do idei łączenia kropek), zamiast kostek przygotowywanych wyłącznie na potrzeby projektu (tj. z piktogramami).

Proponowany zestaw uwzględnia zmiany naniesione po testach (zob. załączniki 1-3).

Mając na uwadze komentarze osób testujących, zespół autorek podjął decyzję, aby w dalszych pracach połączyć materiały z dwóch kategorii (tj. gra Print&Play oraz Zestaw dydaktyczny) w jedną – nazwaną jako **Zestaw dydaktyczny** (choć de facto będą przygotowywane materiały wykoncypowane w ramach wstępnego zgłoszenia).

Jednocześnie autorki zaznaczają, że po przygotowaniu zestawu dydaktycznego, w fazie kolejnych testów, mogą zostać wprowadzone dalsze modyfikacje, będące wynikiem analizy wypowiedzi zarówno uczestników, jak i uwag ekspertów.

Cel produktu

Dostrzeganie znaczenia drobnych działań, jako składowych większych zmian. Nawiązanie do konceptu łączenia kropek – zarówno z jednego, jak i wielu obszarów.

Produkt sprzyja rozwijaniu refleksji nad własnymi aktywnościami, otaczającym środowiskiem i relacją między jednostką a środowiskiem. Wśród propozycji zastosowania znalazły się aktywności promujące współpracę i wspieranie kompetencji społecznych, z uwagnością na dobrostan połączony ze świadomością środowiskową.

W skład zestawu wchodzi elementy łatwe w uzyskaniu, niskokosztowe (np. materiały do samodzielnego wydruku lub standardowe kostki do gry, które można samodzielnie dostosować). Jednocześnie narzędzia umożliwiają zastosowanie zarówno zgodnie z proponowanymi instrukcjami, jak również zgodnie z własną inwencją użytkownika.

Grupa docelowa

Produkty przygotowywane w ramach Zestawu stanowią odpowiedź na potrzeby tych uczestniczek i uczestników, które preferują aktywną formę edukacji (learning by doing), a także dla osób ceniących indywidualne pomysły na wykorzystanie materiałów.

Instrukcja

Złącz kropkę

Cel gry

Wsparcie nauczycielek i nauczycieli w refleksji nad własną praktyką, dobrostanem, środowiskiem szkolnym i rozwijaniem kompetencji.

Co daje ta gra nauczycielom?

- Tworzy przestrzeń do refleksji nad własnym rozwojem i rolą w edukacji.
- Pomaga dbać o dobrostan w pracy zawodowej.
- Wspiera tworzenie pozytywnej atmosfery w szkole.

Liczba graczy

[grafika] Wariant gry indywidualnej

Elementy gry

- **sześcioboczna kostka** do gry z umieszczonymi na ściankach kolorowymi kropkami (zob. załącznik 1.)
- **zestaw kart z pytaniami i wyzwaniem** – każda karta należy do jednej z kategorii (zob. załącznik 2. a–b)

Zasady gry

1. Nauczycielka lub nauczyciel kolejno wykonuje cztery rzuty kostką.
2. Na podstawie koloru wskazanego przez kostkę, następuje **wybór** kart z obszaru oznaczonego danym kolorem.

Uwaga: w sytuacji wylosowania koloru czarnego lub białego nauczyciel może wybrać dowolną kartę.

3. Rzut kostką i losowanie trwa do uzyskania czterech kart, których narożniki można połączyć w jedną kropkę.

Uwaga:: o ile pierwszą kartę można wylosować, to kolejne karty można dobierać zgodnie ze strategią umożliwiającą zamknięcie kropki. Wylosowany kolor wskazuje z którego obszaru wybieramy kartę, jednak o tym, która to będzie karta może zdecydować gracz.

4. Po wylosowaniu karty następuje faza bezpośredniej aktywności – nauczyciel udziela odpowiedzi w ramach autorefleksji lub samodzielnie realizuje postawione w karcie wyzwanie.

Złączcie kropki

Cel gry

Wsparcie nauczycielek i nauczycieli w refleksji nad własną praktyką, dobrostanem, środowiskiem szkolnym i rozwijaniem kompetencji. Pomoc w budowaniu społeczności nauczycieli wzajemnie wspierających się w rozwoju.

Co daje ta gra nauczycielom?

- Wzmacnia współpracę i buduje społeczność nauczycieli.
- Pomaga dbać o dobrostan w pracy zawodowej.
- Wspiera tworzenie pozytywnej atmosfery w szkole.
- Tworzy przestrzeń do refleksji nad własnym rozwojem i rolą w edukacji.

Liczba graczy

[grafika] Wariant gry dla zespołu 2–4 osób lub rada pedagogiczna.

Elementy gry

- **sześcioboczna kostka** do gry z umieszczonymi na ściankach kolorowymi kropkami (zob. załącznik 1.)
- **zestaw kart z pytaniami i wyzwaniami** – każda karta należy do jednej z kategorii (zob. załącznik 2. a–b)
- **opcjonalnie: tablica postępu lub mapa edukacyjna** – nauczyciele zbierają punkty i łączą „kropki” między obszarami edukacji.

Zasady gry

W grze uczestniczy zespół 2-4 osób. Gra może być realizowana także przez całą radę pedagogiczną. W przypadku zaangażowania większej liczby osób należy zwielokrotnić wydruk kart tak, aby jeden zestaw był dostępny dla każdego z 2-4 osobowych zespołów.

1. Kolejno osoby w zespole wykonują rzut kostką.
2. Na podstawie wylosowanego koloru, następuje wybór karty z obszaru oznaczonego danym kolorem.

Uwaga: w sytuacji wylosowania koloru czarnego nauczyciel musi powtórzyć rzut kostką, a w przypadku wskazania koloru białego – nauczyciel może wybrać dowolną kartę.

3. Rzut kostką i losowanie trwa do uzyskania czterech kart, których narożniki można połączyć w jedną kropkę.

Uwaga: o ile pierwsza karta może zostać wylosowana, to kolejne karty nauczyciele muszą dobierać tak, aby zebrać narożniki umożliwiające złączenie kolorowych ćwiartek w kropkę.

Wylosowany kolor wskazuje z którego obszaru wybieramy kartę, jednak o tym, która to będzie karta decydują wspólnie gracze.

5. Po wylosowaniu karty następuje faza bezpośredniej aktywności, która – w przypadku gry zespołowej – polega na wspólnym realizowaniu skompletowanych zadań.

Po wykonaniu poleceń z kart następuje krótka rozmowa i wymiana myśli.

Opcjonalnie: w sytuacji realizowania wariantu gry z całą radą pedagogiczną można zaplanować wykonywanie zadań w dłuższym okresie czasu. Postępy poszczególnych zespołów – których skład może być zmienny – jest śledzony na tablicy postępu lub edukacyjnej mapie. Każda „wykonana” kropka zostaje odnotowana np. na plakacie Podróż bohatera (zob. załącznik 3.)

Rada pedagogiczna może także przygotować własną mapę czy plakat, na którym nauczyciele zaznaczają punkty za każdą ukończoną rundę, dążąc do „połączenia wszystkich kropek”, czyli pełnego zestawu refleksji nad każdym z obszarów.

Połącz Kropki

Cel gry

Gra wspiera nauczycieli w refleksji nad ich rolą, dobrostanem, środowiskiem szkolnym i kompetencjami poprzez losowe wyzwania oraz element współpracy. Czarna kostka dodaje nieprzewidywalny czynnik, który utrudnia lub urozmaica rozgrywkę.

Co daje ta gra nauczycielom?

- Zachęca do refleksji nad różnymi aspektami pracy nauczyciela.
- Tworzy przestrzeń do wymiany doświadczeń i inspiracji.
- Wprowadza element losowości zdejmując ciężar bycia liderem.
- Promuje współpracę, wspiera lepsze zrozumienie perspektywy osób z pracy.

Liczba graczy

[grafika] Wariant gry indywidualnej lub dla kilkusobowego zespołu

Elementy gry

- **sześcioboczna kostka** do gry z umieszczonymi na ściankach kolorowymi kropkami (zob. załącznik 1.)
- **sześcioboczna, tradycyjna kostka** z kropkami 1-6.
- **zestaw kart niewypełnionych pytaniami i zadaniami** – po cztery z każdej kategorii (zob. załącznik 2. a-b)
- **arkusz refleksji lub plansza postępu** – aby zaznaczać zdobyte kropki (materiał w przygotowaniu).

Zasady gry

1. Rzut kostkami

Gracz rzuca **dwiema kostkami**. Kolor wyrzuconej kostki wskazuje kategorię pytania lub wyzwania.

- mentoring, kolor niebieski;

- dobrostan, kolor żółty;
- środowisko szkolne, kolor zielony;
- kompetencje, kolor czerwony;

W przypadku wylosowania koloru białego nauczyciel może wybrać zadanie z dowolnego obszaru. W przypadku wylosowania koloru czarnego – kolejka przechodzi na następnego gracza, a w przypadku gry indywidualnej należy powtórzyć rzut.

2. Dobór karty

Gracz losuje kartę z obszaru wskazanego przez kolor wylosowany kostką. Liczba oczek na tradycyjnej kostce wpływa na sposób odpowiedzi, zgodnie z poniższą instrukcją, dodającą element interakcji lub zwiększającą trudność:

- **1 kropka** → **Dodatkowe wyzwanie** – Gracz losuje drugą kartę i musi połączyć oba tematy w jednej odpowiedzi.
- **2 kropki** → **Zmiana perspektywy** – Gracz musi odpowiedzieć z perspektywy ucznia.
- **3 kropki** → **Współpraca** – Wybiera innego uczestnika, który pomaga w odpowiedzi.
- **4 kropki** → **Ograniczenie czasu** – Gracz ma tylko 30 sekund na odpowiedź.
- **5 kropka** → **Refleksja grupowa** – Każdy uczestnik dodaje swoje przemyślenia do odpowiedzi gracza.
- **6 kropek** → **Przekazanie pytania** – Gracz może przekazać swoje pytanie innemu uczestnikowi.

3. Zakończenie gry

Zespół kończy rozgrywkę wraz z "połączeniem kropek" – czyli odpowiedzeniem na pytania z każdego obszaru co najmniej raz. Po uzyskaniu kompletnego zestawu kolorów nauczyciele dzielą się swoją największą refleksją z przebiegu.

Produkty

Załącznik 1. Kostki do gry

Sześcienne kostki do gry, opcjonalnie z zaokrąglonymi narożnikami, wykonane z plastiku lub drewna. Każda ścianka kostki została oznaczona jednym kolorem. Kropki zachowują kolorystykę zgodną z obszarami oddziaływania innowacji Wielokropki, tj.

- mentoring, kolor niebieski;
- dobrostan, kolor żółty;
- środowisko szkolne, kolor zielony;
- kompetencje, kolor czerwony;

Dodatkowo dwie wolne ścianki zostały oznaczone:

- kolor biały, nawiązujący do połączenia różnych kolorów światła;
- kolor czarny, nawiązujący do połączenia różnych kolorów farb.



Załącznik 2.

Karty mają oznaczenia kolorystyczne w postaci narożników w jednej z czterech barw. Kolor narożnika oznacza dominujący obszar, którego dotyczy konkretne zadanie lub pytanie.

Przykłady:

a) **Mentoring:**

"Podziel się jedną wskazówką, która pomogła Ci wspierać uczniów w rozwoju."

"Podziel się jednym wspomnieniem, które dotyczy sytuacji pomocy jaką otrzymałeś od osoby, którą możesz nazwać mentorem"

b) **Dobrostan:**

"Jak dbasz o równowagę między pracą a życiem prywatnym?"

"Wykonaj jedno ćwiczenie zaproponowane w dziale dot. dobrostanu w Zasobniku"

c) **Środowisko szkolne:**

"Podaj jeden pomysł na budowanie pozytywnej atmosfery wśród nauczycieli."

"Podaj jeden pomysł na budowanie pozytywnej atmosfery w klasie"

d) **Kompetencje:**

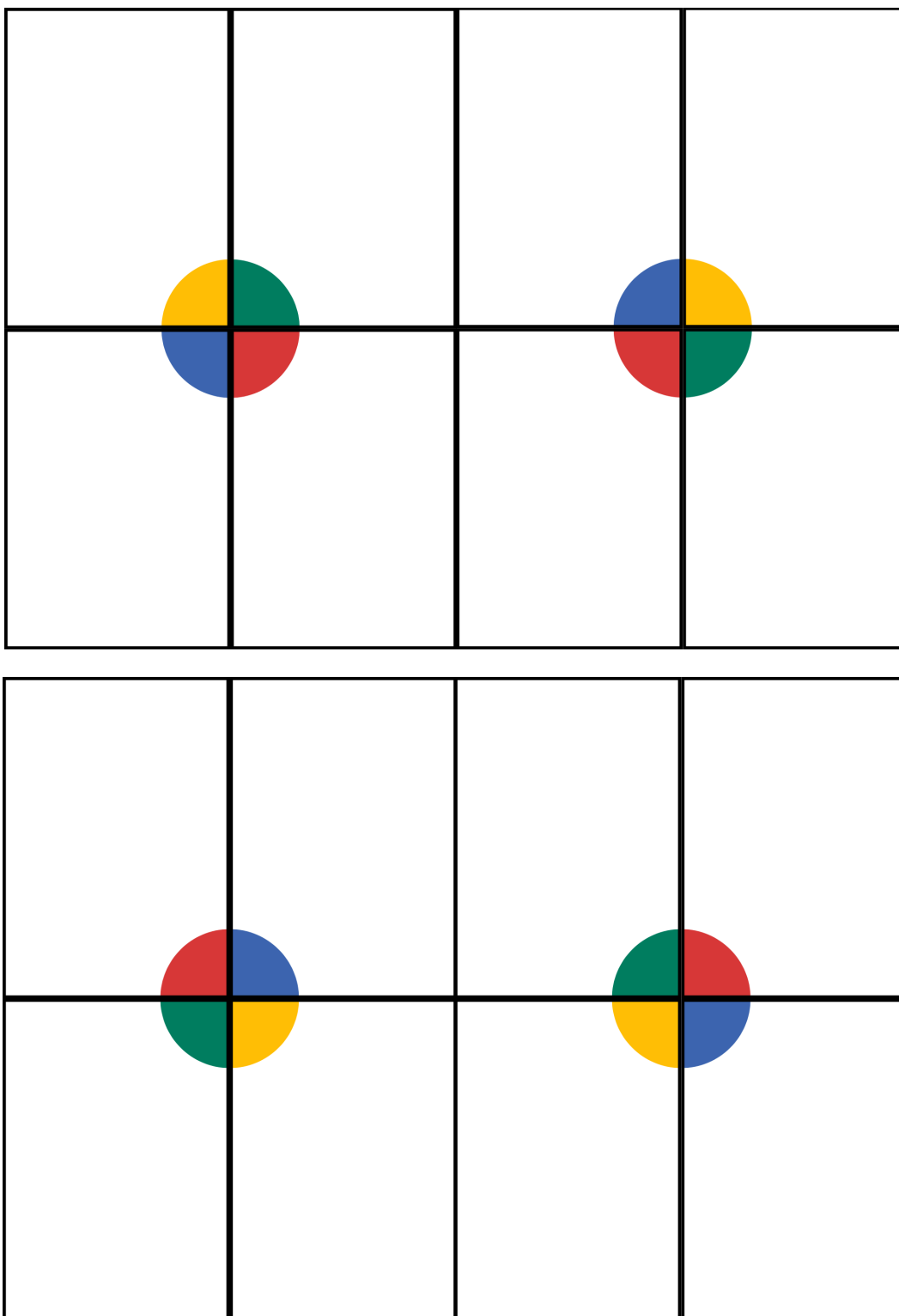
"Jaką nową metodę dydaktyczną chciałbyś wypróbować?"

"Podczas kolejnej przerwy podejść do osoby z twojego zespołu, z którą masz najmniej kontakt. Zainicjuj rozmowę i wysłuchaj uważnie wypowiedzi."

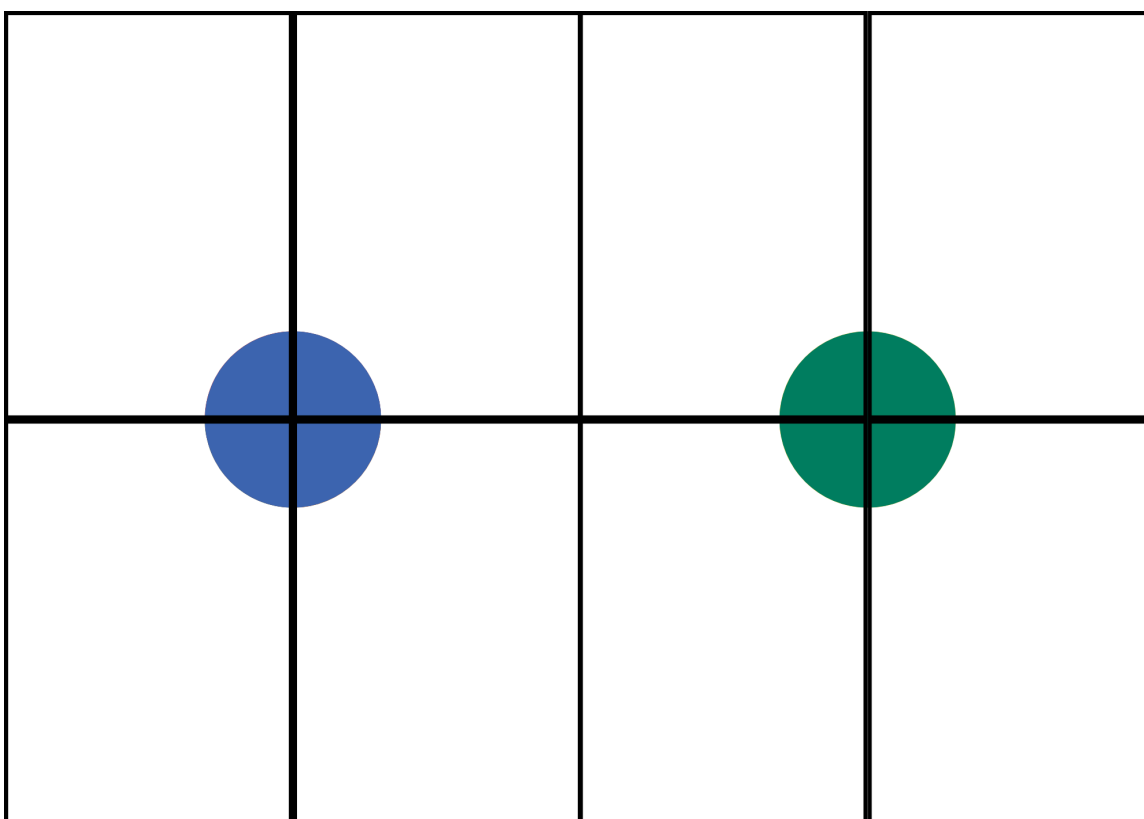
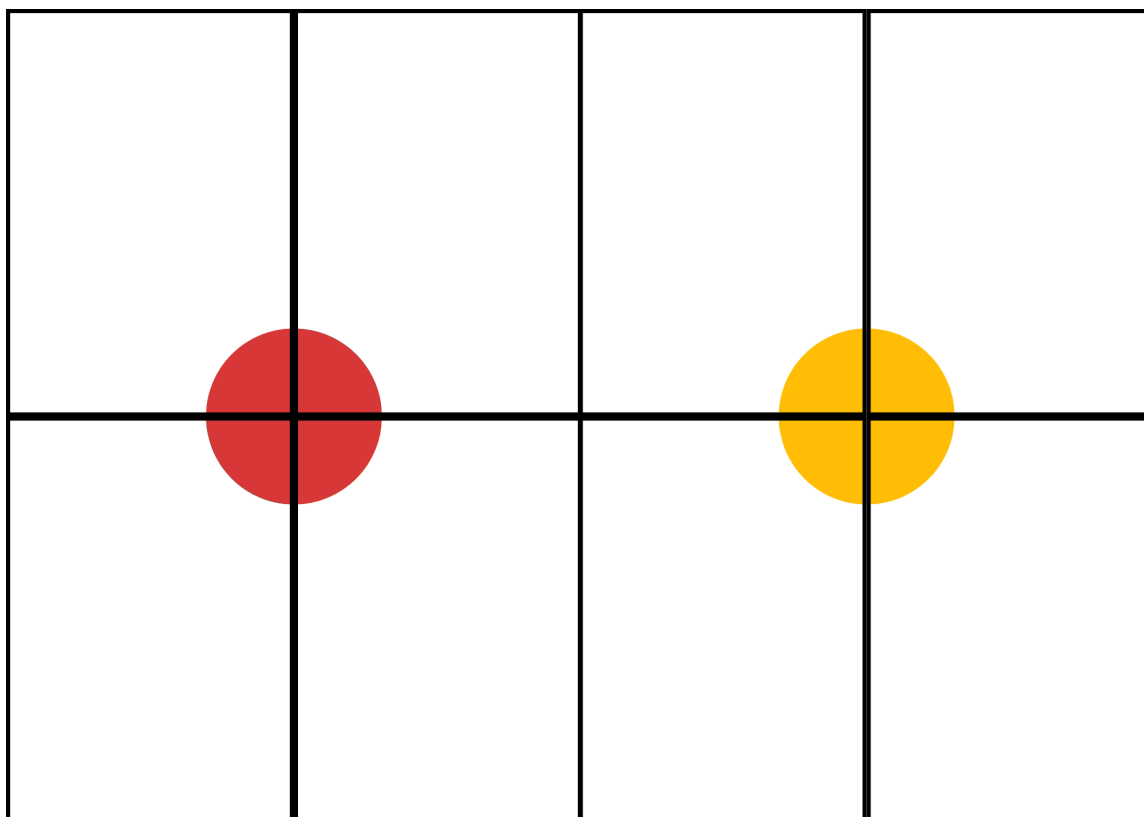
Zestaw zawiera łącznie 16 kart, po cztery karty z każdego z czterech kolorów bazowych.

Sekwencja kolorowych narożników umożliwia łączenie kart z zachowaniem jednokolorowej kropki, powstającej z zestawienia czterech kart z jednego obszaru (zob. Zał. 2b) lub kropek wielokolorowych, w przypadku łączenia kart o różnych narożnikach (np. zob. Zał. 2a).

Załącznik 2.a) Komplet kart w ułożeniu zróżnicowanego zestawu aktywności



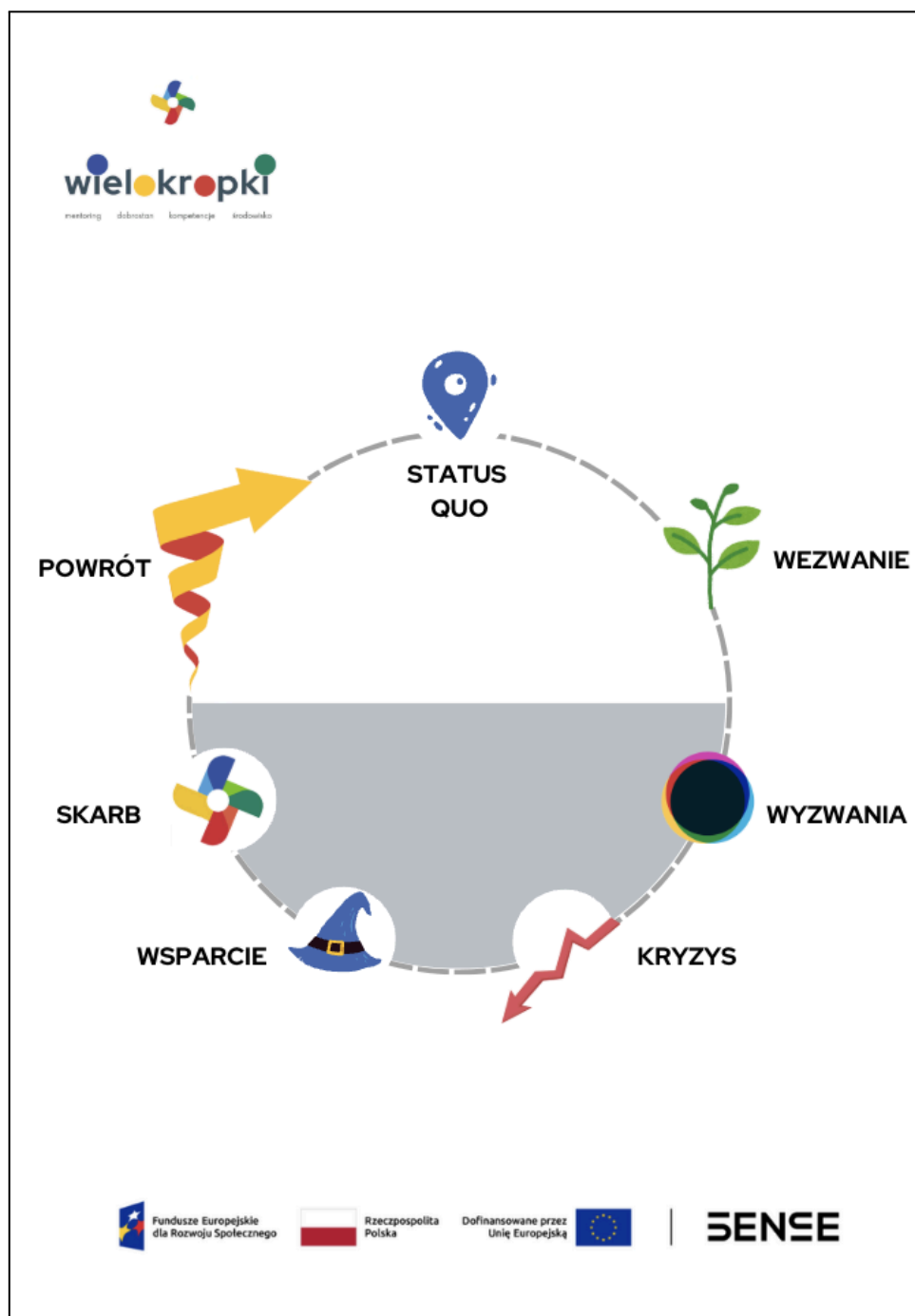
Załącznik 2.b) Komplet kart w ułożeniu aktywności z jednego obszaru



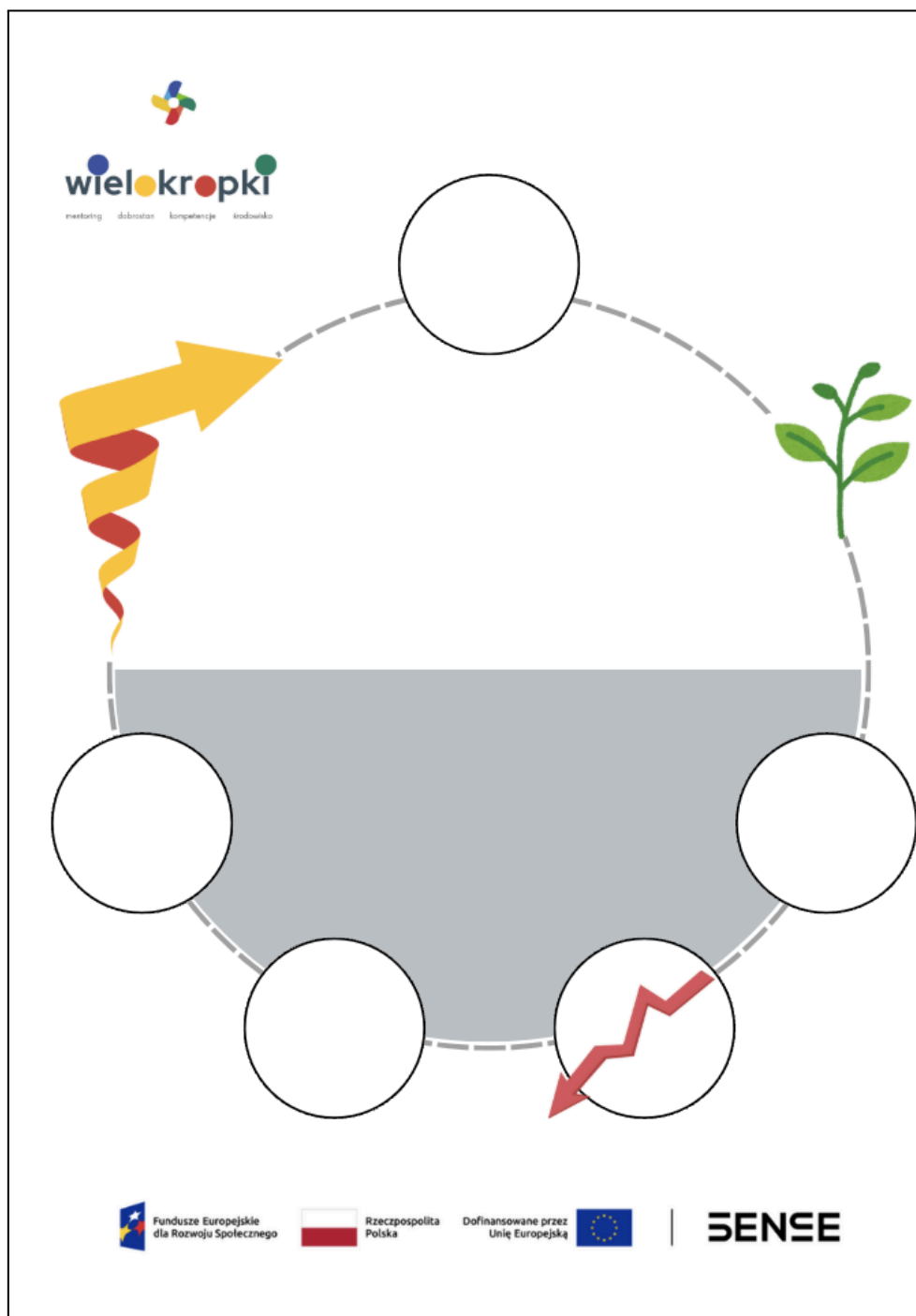
Załącznik 3. Plakat podróży bohatera

Plakat może zostać wykorzystany zarówno w grze Złączenie kropki, jak również do aktywności związanych z projektowaniem zmian w środowisku szkolnym (w opracowaniu). Format A4, z możliwością wydruku A3 lub A2.

Załącznik 3a) Plakat w wersji kolorowej - podróż bohatera, wariant podstawowy.



Załącznik 3b) Plakat w wersji kolorowej – podróż bohatera, wariant do samodzielnego uzupełnienia..



Załącznik 3c) Plakat w wersji ekonomicznej, druk w skali szarości – podróż bohatera, wariant do samodzielnego uzupełnienia.

