

„Europejski Fundusz Rolny na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich: Europa inwestująca w obszary wiejskie”
„Instytucja Zarządzająca Programem Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014–2020 – Minister Rolnictwa i Rozwoju Wsi”
„Operacja współfinansowana ze środków Unii Europejskiej w ramach Schematu II Pomocy Technicznej
„Krajowa Sieć Obszarów Wiejskich” Programu Rozwoju Obszarów Wiejskich na lata 2014–2020”
Materiał przygotowany na zlecenie Kujawsko-Pomorskiego Ośrodka Doradztwa Rolniczego w Minikowie



Gospodarstwo edukacyjne - innowacyjna forma przedsiębiorczości na obszarach wiejskich
szkolenie pedagogiczne

Zarządzanie grupą. Zarządzanie procesem grupowym. Praca zespołowa. Budowanie relacji.

Mariola Kędzierska - Centrum Doskonalenia Nauczycieli RAZEM LEPIEJ

70.01.-01.02.2023

KPODR Minikowo

Integracja zespołu

• 1. POZNAJMY SIĘ

- ✓ Jestem..., mam..., lubię....
- ✓ Rundka z powtarzaniem.
- ✓ Kto tak jak ja.
- ✓ Cebula.
- ✓ Karta osobowa.
- ✓ Układanka.
- ✓ Puzzle.
- ✓ Mój styl życia.



"Gospodarstwo edukacyjne - innowacyjna forma przedsiębiorczości na obszarach wiejskich"

1. Jestem..., mam..., lubię....

Prosimy uczestników o przedstawienie się zgodnie z zaproponowanym schematem. Może to być coś standardowego, lecz zachęcamy, by wychodzili poza schematy.

2. Rundka z powtarzaniem

Wymieniamy swoje imiona po kolei, każda kolejna osoba musi wymienić imiona wszystkich osób, które przedstawiały się przed nią. Można ten sposób urozmaicić poprzez dodanie gestu lub epitetu

zaczynającego się na literę imienia (mądra Maja). Kolejne osoby powtarzają nie tylko imiona, lecz także gesty lub epitety.

3. Kto tak jak ja

Wszyscy siedzą na swoich krzesłach. Dla jednej osoby brakuje krzesła i stoi ona w środku. Osoba ta podaje jakąś właściwość (Kto tak jak ja ma czerwone skarpetki...) i wszystkie osoby, które się nią charakteryzują zmieniają miejsce. Osoba, która nie miała miejsca, zajmuje wolne krzesło, a na środku pozostaje inna osoba. Zabawę powtarzamy kilka razy.

4. Cebula

Uczestnicy stoją w parach, tworząc koncentryczne dwa koła. Na sygnał prowadzącego przez minutę opowiadają na zadany temat. Na sygnał prowadzącego np. środkowy krąg przesuwa się o trzy miejsca w lewo, ten znów podaje temat : następuje rozmowa przez minutę.

Przykładowe tematy :

Moje pierwsze wrażenie, kiedy cię zobaczyłam/ łem...

Od grupy oczekuję... Co bym zrobiła gdybym wygrała milion złotych... Mój największy sukces Moim...

5. / 6./ 7./ 8.

Zdjęcia kart umieszczone są w prezentacji. Warto stworzyć na wzór własne karty.

Budowanie zaufania

- ✓ Tratwa ratunkowa.
- ✓ Ślepe samochody.
- ✓ Jurty.
- ✓ Zgadnij, kto to powiedział.
- ✓ Stonoga.
- ✓ Prezenty.

A jakie Ty znasz
sposoby na budowanie
zaufania w zespole?



"Gospodarstwo edukacyjne - innowacyjna forma przedsiębiorczości na obszarach wiejskich"

1. Tratwa ratunkowa

Cel: zaktywizowanie uczestników, wzmocnienie współpracy w grupie

Czas trwania: 10-15 minut

Materiały: koc

Na środku sali leży koc, który symbolizuje tratwę. Uczestnicy zostają zaproszeni w podróż tratwą tzn. wchodzi na tratwę. Zazwyczaj optymalna liczba osób na tratwie to 15-16 osób. Jeśli grupa jest większa, można stworzyć dwie tratwy. Podczas podróży osoby stojące na tratwie mają za zadanie przewrócić koc na drugą stronę. Nie mogą przy tym używać rąk oraz dopuścić do tego, by ktokolwiek spadł z tratwy-koca.

Wskazówka:

Po zakończonej zabawie podsumuj z uczestnikami tę grę. Zapytaj uczestników, co było dla nich największą trudnością. W jaki sposób dotarli do sposobu, który pozwolił im zrealizować cel, wykonać zadanie.

Pytania te pozwolą Ci zdiagnozować współpracę w grupie.

2. Ślepe samochody

Uczestnicy tworzą pary, wyszukując partnerów mniej więcej tego samego wzrostu. W parach stają jeden za drugim, zwróceniem w tę samą stronę. Osoba stojąca z przodu – samochód – ma ręce wyciągnięte do przodu, dłonie uniesione do góry, tak że są one jakby zderzakami, i zamknięte oczy. Osoba z tyłu – kierowca – prowadzi samochód. Za kierownicę służą ramiona partnera. Po kilku minutach należy zamienić się rolami.

3. Jurty

Ćwiczenie to pomaga budować wzajemne zaufanie. Uczestnicy tworzą duże koło i stojąc w odległości na wyciągnięcie ręki jeden od drugiego trzymają się za ręce. Odliczamy do dwóch.

Na dany znak jedynki powoli, lecz zdecydowanie wychylają się do przodu, a dwójki do tyłu (bez zginania się w pasie). Pozycję taką należy przez chwilę utrzymać, po czym ćwiczenie powtórzyć, zamieniając się rolami.

4. Zgadnij, kto to powiedział

Cel: przekazywanie i otrzymywanie pozytywnych informacji zwrotnych o sobie

Osoby siedzą w kręgu i kiedy jedna z nich opuszcza pokój pozostałe ustalają jej pozytywną charakterystykę. Po powrocie osoba zgaduje, kto mógł powiedzieć o niej dane zdanie. Grę kontynuujemy dla wszystkich osób w grupie.

5. Stonoga

Cel: budowanie zaufania, zabawa.

Ustaw osoby w kręgu w formie kolejki jedna za drugą, z prawym ramieniem zwróconym do środka. Poproś o zaciśnięcie kręgu tak aby osoby stykały się z osobami za i przed sobą. Następnie wydaj polecenia: Złapcie w tali osobę stojącą przed wami. Zegnijcie kolana do momentu, w którym

poczujecie, że opieracie się na kolanach osoby za Wami. (Wszyscy muszą zrobić to jednocześnie). Jeśli się to uda, spróbujcie zrobić jeden, dwa kroki.

Kiedy opisane powyżej ćwiczenie grupa opanuje możesz im zaproponować lekkie pochylenie się do środka i podniesienie lewej nogi; podniesienie przez wszystkich jednocześnie rąk; wspólne kroczenie razem. Po zakończeniu ćwiczenia dokonaj podsumowania – rundka.

6. Prezenty

Cel: budowanie zaufania przekazywanie pozytywnych informacji o osobie.

Materiały: kartki papieru, długopisy.

Na tablicy lub dużej kartce papieru prowadzący pisze imiona uczestników. Następnie podchodzi do kartki każda osoba z grupy i wpisuje pod każdym imieniem prezent, jaki chciałaby ofiarować danej osobie. Ma to być coś, co ktoś chciałby dostać. Na zakończenie wszyscy odczytują swoje prezenty.

Łączenie w zespoły

Podstawą uczenia się we współpracy są niewielkie grupy, liczące od 3 do 5 osób. Taka liczebność zespołów daje szansę na najbardziej efektywną pracę i współpracę.

- ✓ Odliczanie.
- ✓ Klasyfikowanie według nazw (pory roku, znaki zodiaku, sporty, kształty, gatunki...)
- ✓ Układanie puzzli.
- ✓ Rodzina.
- ✓ Kolorowe kartoniki, naklejki, guziki, cukierki...
- ✓ Mapa świata.
- Warto powiązać sposób łączenia w zespoły z tematyką zajęć, charakterystyką/ specyfiką gospodarstwa.



"Gospodarstwo edukacyjne - innowacyjna forma przedsiębiorczości na skrajach wiejskich"

! Szablony do łączenia w grupy: rodzina, mapa świata, zwierzęta gospodarskie – umieszczone zostały do pobrania na czacie spotkania.

Instrukcja

Jeśli praca w zespole ma być efektywna, przygotuj instrukcję, dzięki której grupie łatwiej będzie zorganizować pracę i osiągnąć cel. Z instrukcją zapoznaj uczestników zajęć, zanim połączysz ich w zespoły.

Instrukcja:

- ✓ powinna składać się maksymalnie z 6- 8 kroków,
- ✓ w pierwszym kroku zawiera zestaw potrzebnych materiałów,
- ✓ kolejne kroki to poszczególne etapy działania,
- ✓ ostatni krok pokazuje wynik końcowy.

! Instrukcję powtórz 3 razy.



"Gospodarstwo edukacyjne - innowacyjna forma przedsiębiorczości na obszarach wiejskich"

Instrukcja

- ✓ Dostosuj instrukcję do wieku uczestników zajęć, członków grupy.
- ✓ W wersji papierowej zadбай o atrakcyjność przekazu.
- ✓ **Dobra instrukcja jest:**
 - ✓ jasna,
 - ✓ konkretna,
 - ✓ prosta,
 - ✓ uczy patrzeć i działać,
 - ✓ uczy organizacji pracy,
 - ✓ rozwija komunikację i język,
 - ✓ wizualizuje proces.



"Gospodarstwo edukacyjne - innowacyjna forma przedsiębiorczości na obszarach wiejskich"



Drodzy Uczniowie!

U stóp góry Wypowiedzenie leży małe miasteczko Zdanie. Mieszka w nim pięcioro przyjaciół. Każdy z mieszkańców ma własny domek, ale najwięcej radości sprawia im wspólna zabawa.

Przed Wami podróż do miasteczka Zdanie.

Każda grupa złoży wizytę innemu mieszkańcowi. Waszym zadaniem będzie odkrycie tajemnic gospodarza.

Otrzymaliście bilet wstępu do miasta. Na podstawie opisów, które znajdują się na stronie 161 oraz 164 w podręczniku, zdecydujcie przy jakiej ulicy mieszka bohater, którego macie odwiedzić.

Następnie, korzystając z informacji w podręczniku (lub w innych źródłach), kierując się wskazówkami umieszczonymi na wybranym domu, zapiszcie, co kryje się za jego zamkniętymi drzwiami i oknami.

Po powrocie z wyprawy przedstawicie szczegółowy raport!

Podróż będzie trwała dwie godziny lekcyjne.

Powodzenia!

Nieidealna polonistka

Przykładowe metody służące pracy zespołowej

- ✓ lapbook
- ✓ stacje zadaniowe
- ✓ tajne misje,
- ✓ podchody
- ✓ gamifikacja
- ✓ edukacyjny spacer
- ✓ escape room
- ✓ **projekt**



"Gospodarstwo edukacyjne - innowacyjna forma przedsiębiorczości na obszarach wiejskich"

1. Lapbook

Lapbook (w wolnym tłumaczeniu "książka na kolana") to własnoręcznie wykonany zbiór informacji na określony temat i usystematyzowany w sposób zaproponowany przez autora. Przypomina edukacyjne portfolio. Zbudowany jest z grubszej teczki, w środku której przykleja się papierowe książeczki, kieszenie, harmonijki pozwalające na duże uporządkowanie informacji.

Celem tak tworzonego lapbooka jest porządkowanie i utrwalanie wiadomości i umiejętność z omawianego zakresu tematycznego.

Podczas pracy nad lapbookiem uczniowie pomagają sobie wzajemnie, wymieniają między sobą zgromadzone materiały, są zachęceni do zadbania o estetykę wykonywanych prac

Lapbook swoim wyglądem przypomina książkę z mnóstwem sekretów i mobilnych elementów.

Właśnie te elementy są dla dzieci atrakcyjne. Sprawiają, że nauka staje się ciekawsza, pełna niespodzianek, zagadek. Tworzenie lapbooka uczy również, jak organizować sobie pracę i jak wykorzystać wiedzę już zdobytą lub jak skutecznie po nią sięgać.



2. Stacje zadaniowe

Cel: Umożliwienie uczniom wyboru ćwiczonych umiejętności i kolejności wykonywania zadań; stworzenie przestrzeni do uczenia się od siebie nawzajem.

Zasady: Uczniowie w małych grupach (2-4 osoby) wędrują po klasie, rozwiązując zadania powtórkowe lub utrwalające rozłożone na ławkach w klasie/na boisku/na korytarzu/ w terenie. Warto zadbać, aby zadania na stacjach były urozmaicone (wymagały różnych aktywności ucznia) i aby było ich więcej niż grup. Zadania mogą się powtarzać, ale stacje z tymi samymi zadaniami należy odpowiednio oznaczyć, np. kolorami lub numerami A1, A2.

Na stacjach warto wykorzystać (obok tradycyjnych kartek z zadaniami) QR cody, szyfry, krzyżówki kości story cubes, karty Dixit, karty emocji, Grę na emocjach....

3. Tajne misje, podchody

Podchody to ponadczasowa gra, która łączy pokolenia.

W najpopularniejszej postaci polega na tym, że dzieci dzieli się na dwie grupy. Jedna z nich ucieka i chowa się gdzieś w lesie/ gospodarstwie/ szkole..., zostawiając po drodze strzałki i wskazówki do celu oraz zadania do wykonania, które wcześniej przygotowała. Druga grupa musi ją odszukać i rozwiązać zadania.

Inna wersja jest nieco bardziej skomplikowana (tajna misja) Organizator gry (zwykle jest to osoba dorosła) wymyśla przeróżne zadania, zagadki i łamigłówki, które muszą rozwiązać uczestnicy,

aby dotrzeć do celu. Wykonanie każdego zadania należy udokumentować. Na mecie na dzieciaki czekać może jakaś nagroda!

Zabawa w podchody ma mnóstwo zalet. Przede wszystkim zmusza dzieciaki do aktywności fizycznej na świeżym powietrzu. Ponadto skłania do myślenia i główkowania, uczy współpracy w grupie i odpowiedzialności. Zajęcia na łonie przyrody pobudzają ciekawość dzieciaków i tworzą poczucie łączności z naturą.

4. Gamifikacja

Polega na wykorzystaniu mechanizmów stosowanych w grach (fabularnych, komputerowych) do zwiększenia zaangażowania uczestników (np. uczniów).

Opiera się na motywacyjnym działaniu szeregu różnych czynników motywacyjnych takich, jak np. współpraca i rywalizacja, pokonywanie wyzwań, kolejnych, osiągalnych poziomów trudności, kolekcjonowanie punktów.

Zachęcam do wysłuchania wystąpienia Wojciecha Glaca – Gamifikacja w edukacji

https://youtu.be/O_DvbOtxBTQ

Jak zaplanować gamifikację? (prosty schemat na początek)

1. Określ ostateczny cel (np. umiejętność, jaką mają osiągnąć uczniowie).
2. Określ listę działań, które pomogą uczniom rozwinąć tę umiejętność.
3. Pogrupuj działania w poziomy o rosnącym stopniu zaawansowania, tak żeby kolejne wyzwania, przed którymi uczniowie stają, były coraz trudniejsze.
4. Uwaga: Każdy poziom powinien oferować wyzwania o zróżnicowanej trudności, żeby każda grupa miała szansę zebrać wymaganą liczbę punktów.
5. Ustal dla każdego poziomu łączną wartość punktową, którą trzeba uzyskać, aby awansować na wyższy poziom.
6. Kolejny poziom ma pozostawać niedostępny, dopóki uczestnicy nie zbiorą wymaganej liczby punktów.
7. Przygotuj widoczne dla wszystkich uczniów miejsce do zapisywania osiągnięć (punktów oraz poziomów).
8. Grupa „wygrywa grę”, gdy zgromadzi wszystkie wymagane punkty, również z ostatniego poziomu.

5. Edukacyjny spacer

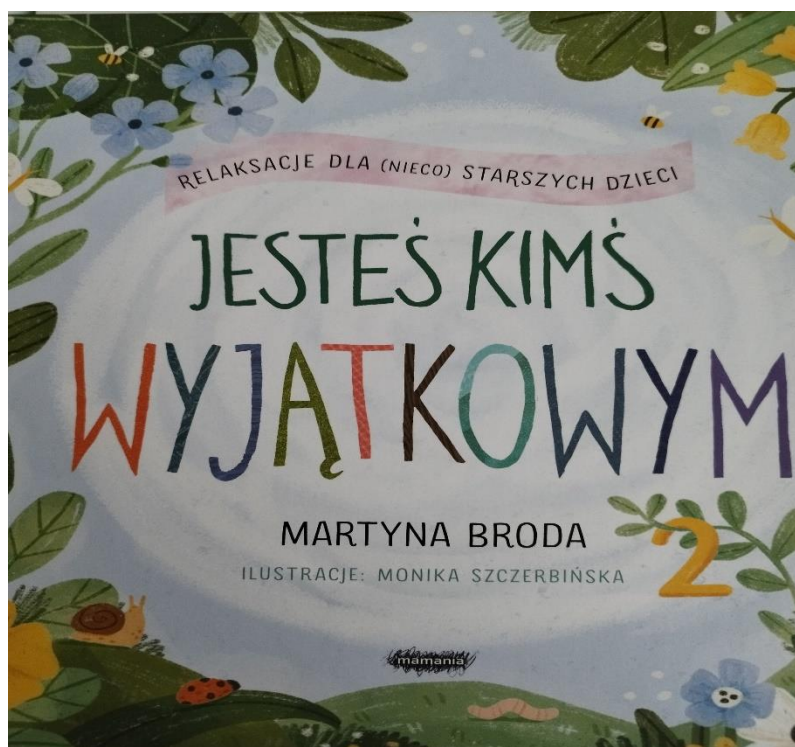
Założeniem spaceru jest zachęcanie do tworzenia i przechodzenia podróży edukacyjnych nastawionych na:

- a) uważność i dogłębną obserwację, dotykanie, słuchanie i „widzenie” oraz refleksję własną ucznia,
- b) wzajemne poznawanie przestrzeni, wymianę kulturową, współpracę.
- c) autentyczne zainteresowanie, ciekawość i doświadczanie.

Uczniowie zwiedzają okolicę (np. gospodarstwo edukacyjne i jego okolice), czynią uważne obserwacje, dokumentują je zdjęciami, odpowiadają na pytania z karty spacerowej.

Następnie grupy tworzą własne mapy zwiedzanego miejsca (może to być mapa malowana, mogą wykorzystać do zadania materiały pochodzące z recyklingu, znalezione w okolicy), które są opowieściami o wyjątkowości tegoż miejsca.

! Podpowiedź - do spaceru edukacyjnego warto włączyć zajęcia - ćwiczenia relaksacji i wizualizacji – „Wystarczy zacząć od paru spokojnych, głębokich oddechów...” . Poszukajcie inspiracji. Ja podrzucam swoje :





6. Escape room

Celem gry jest rozwiązanie zagadki w określonym czasie. W odkodowaniu zadania pomagają kolejne łamigłówki, rekwizyty stanowią wskazówki.

Co kształcimy, wykorzystując tę metodę pracy:

- współpracę i komunikację – aby osiągnąć cel, trzeba dzielić się zadaniami i wymieniać informacje,
- koncentrację – nie ma czasu na rozpraszacze,
- kreatywność – gdy utarte schematy nie działają odkrywamy w sobie pomysłowość i inwencję,
- rozwiązywanie problemów – robimy to, stosując wiedzę i umiejętności z różnych dziedzin,
- zdolności przywódcze – często grupa ma lidera, który zarządza zadaniami,
- myślenie krytyczne – przetwarzanie informacji, znajdowanie związków przyczynowo – skutkowych.



Ojoj, zasypało chatkę hobbita! Bilbo nie może znaleźć drogi do domu! Pomóżcie mu, proszę, rozszyfrować kod do pudełeczka prezentowego, w którym ukryta jest mapa. Gotowi na przygodę? Dobrze zabawy!

Zadanie 1. Hobbit zapomniał, w jakiej kolejności przytrafiły mu się przygody. Zapiszcie punkty planu w porządku chronologicznym.

1. Pożegnanie Ostatniego Przyjaznego Domu.
2. Ucieczka Bilba z pierścieniem.
3. Pomoc Gandalfa w tunelach goblinów.
4. Wyruszenie przez hobbita na wyprawę.
5. Zagadki z Golluma.
6. Odpoczynek u Elronda.
7. Przybycie krasnoludów do domu hobbita.
8. Spotkanie z trollami.
9. Atak goblinów.
10. Znalezienie pierścienia przez Bilba.

Policzcie, ile rzeczowników jest w punkcie 2. Cyfra ta będzie pierwszą w kodzie.



Zadanie 2. Zapiszcie słowa kluczowe – motywy, które pomogą Wam przywołać lekturę w różnych sytuacjach.

Przykład: walka dobra ze złem

Policzcie, ile samogłosek jest w wyrazie **klucze**. Cyfra ta będzie drugą w kodzie.

Zadanie 3. Co by było, gdybyście... Jakie poważne problemy współczesnego świata i w jaki sposób rozwiązałybyście, gdybyście zostali posiadaczami magicznego pierścienia? Zapiszcie swój pomysł.

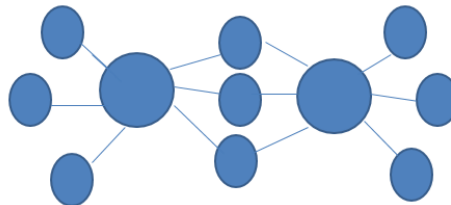
Policzcie, ile w poleceniu jest czasowników. Cyfra ta będzie trzecią w kodzie.

Zadanie 4. Jeden bardzo pożyteczny gatunek zwierząt, na które natknęliście się w gospodarstwie **Begonia**, jest szczególnie zagrożony. Narysujcie przedstawiciela tego gatunku i uzasadnijcie, dlaczego jest niezwykle ważny dla ludzkości.

Liczba głosek w nazwie zwierzęcia to czwarta cyfra z kodu.



Zadanie 5. Wykorzystując rutynę myślenia krytycznego **double-bubble** (jej opis znajduje się na tablicy, a schemat poniżej), zapiszcie podobieństwa i różnice między krasnoludami i elfami.



W poleceniu jest przymiotnik, znajdźcie go i policzcie w nim litery. Liczba ta będzie piątą w kodzie.

Zadanie 6. Zapiszcie najważniejsze, Waszym zdaniem, przesłanie książki Tolkiena (utóście 2-3 zdania).

Dodajcie cyfry z polecenia, nowa cyfra będzie szóstą w kodzie.

Kod:

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

Sprawdźcie, czy możecie otworzyć pudełko i wyjąć z niego mapę potrzebną hobbitowi. Może ktoś ukrył w nim też inne niespodzianki?

1. **Stwórz własną bazę materiałów** – podziały na grupy, instrukcje, karty zadań – laminuj je, by można było z nich korzystać wielokrotnie.
2. **Korzystaj z narzędzi, aplikacji, które ułatwiają tworzenie atrakcyjnych materiałów:**
 - a) darmowe zdjęcia i grafiki znajdziesz: <https://pixabay.com/pl/>
 - b) instrukcje, karty pracy, ulotki, fiszki i wiele innych rzeczy stworzysz dzięki: https://www.canva.com/pl_pl/login/?shouldClearGotAutoSelect
 - c) listy gończe, karty, rebusy: <https://www.festisite.com/#>
 - d) qr-kody: <https://www.qrcode-monkey.com/>
 - e) szyfry : <https://www.szyfry.matw.pl/>
 - f) trimina: <https://schule.paul-matthies.de/Trimino.php>
 - g) krzyżówki: <https://www.krzyzowki.edu.pl/generator.php>
3. **Inspiruj się:**
 - a) książki - wydawnictwo „Jedność” wydało serię książek: Edukacja przyrodnicza - Życie bez granic - <https://www.jednosc.com.pl/dla-dzieci-14>

- b) gry planszowe, na wzór których można stworzyć grę edukacyjną dla swojego gospodarstwa lub które można wykorzystać przy tworzeniu gier terenowych, pokojów zagadek, stacji zadaniowych (Dixit, Sen, Tajniacy, story cubes, double, Gra na emocjach, Sagrada, Czółko, ...)

| Kryteria samooceny udziału w pracy grupowej | Tak | Średnio | Nie |
|--|-----|---------|-----|
| Czy wykonałem moje zadania najlepiej jak umiałem? | | | |
| Czy prosiłem o pomoc, gdy jej potrzebowałem? | | | |
| Czy słuchałem tego, co mówią inni? | | | |
| Czy pomagałem innym członkom grupy, kiedy tego potrzebowali? | | | |

| Kryteria samooceny udziału w pracy grupowej | Tak | Średnio | Nie |
|--|-----|---------|-----|
| Czy wykonałam moje zadania najlepiej jak umiałam? | | | |
| Czy prosiłam o pomoc, gdy jej potrzebowałam? | | | |
| Czy słuchałam tego, co mówią inni? | | | |
| Czy pomagałam innym członkom grupy, kiedy tego potrzebowali? | | | |

KARTA SAMOOCENY WSPÓŁPRACY W GRUPIE

Zespół:

| Kryteria samooceny | TAK | ŚREDNIO | NIE |
|--|-----|---------|-----|
| Czy – jako grupa – wykonaliśmy nasze zadania? | | | |
| Czy pomagaliśmy sobie nawzajem? | | | |
| Napisz, co można poprawić we współpracy twojej grupy | | | |

| Kryterium | TAK | CZASEM | NIE | Komentarz |
|--|-----|--------|-----|-----------|
| 1. Czy każdy z członków zespołu aktywnie uczestniczył w jego pracy? | | | | |
| 2. Czy każdy członek zespołu miał przydzielone zadanie? | | | | |
| 3. Czy każdy członek zespołu wiedział, co ma robić? | | | | |
| 4. Czy członkowie zespołu prosili o pomoc, gdy mieli trudności? | | | | |
| 5. Czy każdy członek zespołu, który potrzebował pomocy, otrzymał ją? | | | | |
| 6. Czy każdy członek zespołu był wysłuchiwany? | | | | |
| 7. Czy opinia każdego członka zespołu była brana pod uwagę? | | | | |

Karty samooceny pochodzą z materiałów udostępnionych przez - Z Mazowieckiej Szkoły w Wielki Świat (malaszkola.pl).