

Ewa Szczerba

Ogród rekreacyjny według Minecrafta

Kształtowanie kompetencji kluczowych uczniów
Szkoły Podstawowej nr 5 im. Józefa Wybickiego
w Mińsku Mazowieckim



Tekst: **Ewa Szczerba**

Dyrektor Szkoły Podstawowej nr 5 im. Józefa Wybickiego w Mińsku Mazowieckim

05-300 Mińsk Mazowiecki

ul. Małopolska 11

tel. (25) 758 29 57

www.sp5minskmaz.edu.pl

Redakcja merytoryczna

Dorota Suchacz

Redakcja językowa i korekta

Katarzyna Majewska

Projekt okładki

Barbara Jechalska

Redakcja techniczna i skład

Wojciech Romerowicz

Warszawa 2018

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach licencji

Creative Commons 4.0 Polska (CC BY-NC)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28

00-478 Warszawa

www.ore.edu.pl

Materiał powstał w ramach projektu „Przywództwo – opracowanie modeli kształcenia i wspierania kadry kierowniczej systemu oświaty”.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Spis treści

Wstęp	3
Jak kształtować kompetencje kluczowe uczniów	3
Diagnoza potrzeb.....	4
Ogród marzeń.....	6
Konkurs dla uczniów.....	7
O czym należy pamiętać	11
Współpraca z rodzicami.....	12
Podsumowanie.....	12

Wstęp

Szkoła Podstawowa nr 5 im. Józefa Wybickiego w Mińsku Mazowieckim cieszy się bardzo dobrą opinią w środowisku lokalnym, przyciąga rodziców i uczniów przyjazną atmosferą, wysokimi osiągnięciami dzieci i młodzieży w nauce i sporcie oraz szeroką ofertą zajęć pozalekcyjnych. Wszyscy czujemy się współgospodarzami naszej „piątki”, identyfikujemy się z nią, dbamy o jej rozwój, warunki lokalowe i wyposażenie. Ważną rolę odgrywa tu również bardzo dobra współpraca z organem prowadzącym.

Przyjazny klimat stanowi dziś naszą wizytówkę. Wszystkie środowiska chcą systematycznie realizować wyznaczone cele, główne kierunki rozwoju szkoły. Dbamy o prawidłowe i zrównoważone relacje interpersonalne, zapewnienie dobrego przepływu informacji, częste rozmowy i uważne słuchanie każdego z podmiotów. Ważne jest też budowanie właściwego wizerunku, pozytywne nastawienie rodziców, uczniów i pracowników, zaangażowanie i aktywne uczestnictwo w życiu szkoły, a także podejmowanie działań integrujących społeczność szkolną.

Cechuje nas otwartość (każdy może tu mówić o swoich oczekiwaniach, prawach, obowiązkach i przywilejach), wzajemny szacunek, zrozumienie, współpraca i zaufanie. Dobra atmosfera, sprzyjająca wszechstronnemu rozwojowi każdego dziecka, przekłada się na sukcesy dydaktyczne szkoły. Świadczy o tym fakt, że w ostatnich latach kilku uczniów znalazło się w elitarnym gronie laureatów i finalistów kuratorskich wojewódzkich konkursów przedmiotowych z języka polskiego, matematyki oraz informatyki. Nasi podopieczni zajmują najwyższe miejsca w różnych konkursach i zawodach sportowych na szczeblu ogólnopolskim, wojewódzkim, rejonowym i powiatowym. Uczniów wyróżniających się pozytywną postawą promujemy na wywiadówkach (listy gratulacyjne dla rodziców), w mediach lokalnych, na stronach internetowych. O odpowiednim kształceniu i atmosferze sprzyjającej nauce świadczą też bardzo dobre wyniki egzaminów szóstoklasistów – jedno z najlepszych w mieście, wyższe od średnich not w powiecie, gminie, województwie i kraju. Warto podkreślić, że mieszczą się one w stanie ósmym/dziewiątym, czyli osiągają poziom wysoki i najwyższy.

Jak kształtować kompetencje kluczowe uczniów

Celem niniejszej publikacji jest opis organizacji procesu wspomagania w Szkole Podstawowej nr 5 im. Józefa Wybickiego w Mińsku Mazowieckim w roku szkolnym 2017/2018 – od diagnozy potrzeb rozwojowych, poprzez przeprowadzenie działań niezbędnych do ich zaspokojenia, aż po wnioski i wskazówki na przyszłość na rzecz

rozwoju kompetencji kluczowych u uczniów. Chcę również przedstawić moje sposoby wykorzystania w praktyce wiedzy zdobytej podczas cyklu szkoleń „Jak kształtować kompetencje kluczowe u uczniów” w ramach projektu „Przywództwo – opracowanie modeli kształcenia i wspierania kadry kierowniczej systemu oświaty” realizowanego przez Ośrodek Rozwoju Edukacji.

Czytelnikom pragnę dostarczyć materiału do przemyśleń oraz zachęcić, by w maksymalny sposób wykorzystywać dobrą atmosferę panującą w szkole. Przedstawię konkretne przykłady działań sprzyjających rozwojowi kompetencji kluczowych uczniów, definiowanych jako połączenie wiedzy, umiejętności i postaw odpowiednich do sytuacji.

Diagnoza potrzeb

Nasze działania rozpoczęliśmy od zdiagnozowania potrzeb w zakresie rozwijania kompetencji kluczowych uczniów SP nr 5 w Mińsku Mazowieckim. W pierwszym etapie prac nauczyciele zapoznali się z istotą kompetencji kluczowych. Pracowali w zespołach metodą JIGSAW (układanki). Zostali podzieleni na osiem 6–7-osobowych grup eksperckich. Każdej przyporządkowano jedną z ośmiu kompetencji kluczowych sformułowanych przez Parlament Europejski i Radę¹:

- porozumiewanie się w języku ojczystym;
- porozumiewanie się w językach obcych;
- kompetencje matematyczne i naukowo-techniczne;
- kompetencje informatyczne;
- umiejętność uczenia się;
- kompetencje społeczne i obywatelskie;
- inicjatywność i przedsiębiorczość;
- świadomość i ekspresja kulturalna.

Pracując wspólnie, wykonaliśmy trzy kroki:

Krok 1. Zadaniem każdej z grup było zapoznanie się z założeniami danej kompetencji oraz dyskusja dotycząca omawianego obszaru. Nauczyciele musieli opanować niezbędną wiedzę, poznać umiejętności związane z daną kompetencją na tyle, żeby móc przedstawić je innej grupie.

¹ Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady nr 2006/962/WE z dn. 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (Dz.U. L 394 z 30.12.2006)

Krok 2. Nauczyciele zostali podzieleni w taki sposób, aby w skład każdej nowej grupy wszedł jeden przedstawiciel dotychczasowych grup eksperckich. Przedstawiciele mieli za zadanie kolejno relacjonować, czego nauczyli się w poprzednich grupach.

Krok 3. Nastąpił powrót ekspertów do swoich grup i konfrontacja zdobytej wiedzy. W wyniku pracy w zespołach zwrócono uwagę na potrzebę rozwoju kompetencji matematycznych i naukowo-technicznych.

Kolejnym działaniem w tym obszarze było przeprowadzenie diagnozy wśród nauczycieli za pomocą jednej z metod aktywizujących – metaplanu.

Podczas pracy postawiono cztery pytania:

- Jaki jest obecny stan realizacji rozwoju kompetencji uczenia się?
- Jak powinno być?
- Dlaczego nie jest tak, jak powinno być?
- Jakie z tego płyną wnioski? Jakiego nasuwają się rozwiązania?

W wyniku dyskusji powstał graficzny zapis przemyśleń w formie plakatu. We wnioskach pojawiły się następujące propozycje rozwiązań:

- tworzenie okazji do doświadczenia przez uczniów satysfakcji z samodzielnego rozwiązywania problemów i pozostawienie im możliwości wyboru;
- nabywanie umiejętności wytyczania kierunków i inicjowania działań;
- przygotowanie do pełnego uczestnictwa w życiu publicznym w oparciu o znajomość pojęć i struktur społecznych;
- poczuwanie się do aktywnego i demokratycznego uczestnictwa w życiu społeczności;
- uwzględnienie w planach pracy wychowawczej intensyfikacji działań o charakterze patriotycznym oraz zaangażowanie środowiska lokalnego w inicjatywy obywatelskie realizowane przez dzieci, rodziców i nauczycieli naszej szkoły;
- zainspirowanie uczniów do realizacji własnych pomysłów wpływających na rozwój szkoły, jej wizerunek i promocję, a jednocześnie kształtujących postawy obywatelskie;
- tworzenie rozwiązań sprzyjających integracji mieszkańców naszego miasta.

Wybór działań podejmowanych przez szkołę wynika z potrzeby przekonania członków naszej społeczności do większego zaangażowania, włączenia się w proces wspomagania rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich. Kompetencje te obejmują zachowania przygotowujące uczniów do efektywnego uczestnictwa w życiu społecznym, obywatelskim, poczuwania się do przyjmowania aktywnej, demokratycznej postawy, ale też inicjowania działań. Opierają się one na współpracy,

asertywności, prawości i szacunku do drugiego człowieka. Taki wybór działań wynika również z diagnozy potrzeb placówki, w której uwzględniono:

- wnioski ze spotkań z radą pedagogiczną;
- refleksje z rozmów z uczniami, rodzicami, przedstawicielami samorządu lokalnego;
- wyniki ewaluacji wewnętrznej szkoły;
- wnioski ze sprawowanego nadzoru.

Diagnozę potrzeb placówki przeprowadził zespół nauczycieli składający się z trzydziestu wychowawców. W jego pracach wykorzystano metodę World Café, służącą uporządkowaniu dyskusji podczas wymiany informacji i pomysłów oraz w trakcie określania potrzeb i oczekiwań. Wychowawcy realizowali przydzielone im zadanie, pracując w grupach. Dzięki zmianom składu grup mogli omówić wszystkie istotne problemy i spojrzeć na nie z różnych stron.

W podsumowaniu prac zespołu stwierdzono, że szczególną uwagę należy zwrócić na **kształtowanie u uczniów postaw obywatelskich**, w co powinni też zostać zaangażowani rodzice. Proponowane działania koncentrowały się na zachęcaniu jednych i drugich do realizacji własnych pomysłów wpływających na rozwój placówki, jej wizerunek i promocję. Ustalono, że szkoła powinna okazać wsparcie rodzicom, którzy podejmują aktywność społeczną i obywatelską na rzecz lokalnego środowiska oraz pomagać w budowaniu wspólnoty wśród rodziców dzieci dopiero rozpoczynających edukację.

Ogród marzeń

Tyle teorii. Pora przedstawić konkretne działanie szkoły sprzyjające kształtowaniu i rozwojowi kompetencji społecznych i obywatelskich, których inicjatorami byli uczniowie Szkoły Podstawowej nr 5 w Mińsku Mazowieckim.

Grupa dzieci zwróciła się do dyrektora z propozycją zaprojektowania ogrodu rekreacyjnego przy szkole za pomocą aplikacji Minecraft (Minecraft to nie tylko gra o walorach edukacyjnych, ale olbrzymia platforma projektowa). Inicjatywą zainteresowali się rodzice i nauczyciele. Zaczęliśmy wspólnie szukać pomysłów, jak zrealizować to przedsięwzięcie. Wtedy pojawiła się doskonała okazja, aby zdobyć środki potrzebne na sfinansowanie projektu uczniów z budżetu partycypacyjnego (mieszkańcy sami decydują o przeznaczeniu części funduszy budżetu miasta na realizację zadań w czterech dziedzinach: infrastruktury i bezpieczeństwa drogowego, kultury, sportu i rekreacji, zieleni miejskiej). Rada rodziców złożyła wniosek na realizację zadania.

Mieszkańcom na tyle spodobał się pomysł uczniów, że zagłosowali na nasz projekt. W dziedzinie sport i rekreacja zwyciężyliśmy, otrzymując 878 głosów.

Jakie były założenia inicjatywy dzieci? Ogród rekreacyjny uczniowie zaprojektują przy współudziale nauczycieli informatyki z wykorzystaniem platformy Minecraft. Wszystko, co wymyślą i zbudują w cyfrowym świecie, zrealizowane zostanie w rzeczywistej przestrzeni publicznej. Teren przeznaczony na ogród rekreacyjny znajduje się w bliskim sąsiedztwie wejścia do szkoły. Zagospodarowanie tej niewykorzystanej dotychczas przestrzeni umożliwi uczniom spędzanie czasu na świeżym powietrzu w atrakcyjnym otoczeniu podczas zajęć szkolnych, przerw i lekcji wychowania fizycznego. A dla dzieci korzystających ze świetlicy w pogodne dni stanie się dodatkowym miejscem zabaw. Nowo powstały teren rekreacyjny będzie też dostępny dla społeczności lokalnej po skończonych zajęciach szkolnych oraz podczas wakacji.

Ogród zostanie wyposażony w charakterystyczne dla Minecrafta geometryczne ławki, kosze na śmieci oraz elementy Kreatywnych Stref Gier typu labirynt kwadrat, szachownica itp. Kompozycja roślinna ma za zadanie dekorować niezależnie od pory roku. Zastosowane zostaną formy strzyżone oraz gabiony (sześciennie formy wypełnione kruszywem lub pokryte pnączami), aby oddać charakter minecraftowego świata. Wyposażenie musi być trwałe i wytrzymałe ze względu na intensywne użytkowanie.

Miejsce rekreacji zaprojektowane w myśl filozofii Minecrafta, czyli świata zbudowanego z bloków, stanie się nie tylko atrakcyjną przestrzenią, ale także elementem wyróżniającym Szkołę Podstawową nr 5 w Mińsku Mazowieckim na tle miasta. Żywe kolory, różnorodność kształtów i form stanowić będą ozdobę otoczenia placówki, silnie oddziaływać na wyobraźnię dzieci, wpłyną pozytywnie na ich rozwój intelektualny oraz wrażliwość estetyczną. Ogród stworzony przez dzieci nauczy je szacunku do otaczającej przestrzeni, wspólnego dbania o nią i pielęgnowania terenu, w którego zaprojektowanie włożą swoje serce i dużo pracy.

Konkurs dla uczniów

Kolejnym krokiem było opracowanie regulaminu konkursu dla uczniów pod hasłem „Ogród rekreacyjny według Minecrafta”.

Cel nadrzędny:

Stworzenie przestrzeni odpowiadającej marzeniom, zainteresowaniom i potrzebom społeczności uczniów, rodziców i nauczycieli.

Cele szczegółowe:

- Kształtowanie umiejętności krytycznego spojrzenia na otoczenie przy jednoczesnym uruchomieniu myślenia o tym, jak można je zmienić, by stało się miejscem sprzyjającym spędzaniu tam czasu.
- Kształtowanie postaw bycia współgospodarzami placówki.
- Rozwijanie wyobraźni, zainteresowań i aktywności twórczej uczniów.
- Poszerzanie wiedzy i umiejętności uczniów dotyczących programowania i kodowania.
- Stwarzanie uczniom możliwości realizowania własnych inicjatyw i pomysłów.

Konkurs składał się z dwóch etapów. Pierwszy polegał na wykonaniu projektu miejsca rekreacyjnego przed szkołą. Wyłoniono najlepsze dzieła w dwóch kategoriach wiekowych: klasy 0–3 i 4–7.

Do drugiego etapu przystąpili autorzy wyróżnionych projektów i oni pracowali z wykorzystaniem programu Minecraft. Uroczystego otwarcia zmagają konkursowych dokonali burmistrz Mińska Mazowieckiego, dyrektor szkoły oraz przewodniczący rady rodziców. W wydarzeniu tym uczestniczyli także rodzice. Na wstępie dokonano podsumowania pierwszego etapu konkursu oraz wręczono nagrody jego zwycięzcom. Następnie po krótkim instruktażu uczniowie przystąpili do drugiego etapu fascynującej i pouczającej przygody z Minecraftem. Pracowali w kilkusobowych zespołach pod okiem specjalistów z Innovative Lab oraz nauczycieli informatyki.

Ze względu na ogromne zainteresowanie dzieci tym nowatorskim przedsięwzięciem wszyscy uczestnicy pracowali w dwóch turach. W efekcie grupowej pracy, której towarzyszyły niesamowite emocje, zaangażowanie i inwencja twórcza, powstało **17 projektów**. Zespoły zaprojektowały geometryczne ławki, kosze na śmieci, fontanny oraz elementy Kreatywnych Stref Gier, m.in. labirynt kwadrat, tablice matematyczne, klasy, dni tygodnia, szachownice. Uczniowie mieli świadomość, iż to, co zostanie wymyślone i zbudowane w Minecraft, przekształci się później w rzeczywistą przestrzeń publiczną.

Projekty z drugiego etapu konkursu zostały zaprezentowane na wystawie obok biblioteki szkolnej. Samorząd uczniowski zaproponował, żeby **najlepszy z nich wyłonić demokratycznie w drodze głosowania wszystkich uczniów naszej szkoły**. Dzieci z dużym entuzjazmem podeszły do tego pomysłu.

W atmosferze tajemniczości wrzucały swoje głosy do zamkniętej urny. Następnie komisja składająca się z przedstawicieli samorządu uczniowskiego przeliczyła je i ogłosiła wyniki.

W demokratycznych wyborach wzięło udział 610 uczniów naszej szkoły. Oddano 606 głosów ważnych, 4 były nieważne. Wyniki przedstawiały się następująco:

I TURA

NUMER PROJEKTU	NAZWA PROJEKTU	LICZBA GŁOSÓW
1.	PERFEKTO	88
2.	KOLOROWY OGRÓD	14
3.	GRUPA 4D OGRÓD	32
4.	BEZPIECZNY OGRÓD	55
5.	OGRÓD MARZEŃ	17
6.	MINECRAFT SZKOŁA	26
7.	LABCIO	15
8.	WSPANIAŁY OGRÓD	13

II TURA

NUMER PROJEKTU	NAZWA PROJEKTU	LICZBA GŁOSÓW
1.	OGRÓD NASZYCH MARZEŃ	35
2.	NASZ OGRÓD	23
3.	KLASA 5 D	20
4.	OGRÓD MARZEŃ	26
5.	KLASA 5A GR 2	41
6.	OGRÓD „MISZCZÓW”	74
7.	OGRÓD MARZEŃ	80
8.	PASTELOWA KRAINA	11
9.	PROJEKT P	36

Następnie decyzją komisji samorządu uczniowskiego postanowiono wytypować po jednym najlepszym projekcie z każdej z tur konkursu. W I turze konkursu wygrał projekt PERFEKTO, uzyskując 88 głosów. Ponieważ jednak nie spełnił on kryteriów projektowych zabudowy płaskiej, nie został wybrany przez komisję. W II turze konkursu najwięcej głosów – 80 – otrzymał projekt OGRÓD MARZEŃ. Spełnił on wszystkie kryteria i zwyciężył w konkursie.

A oto jak będzie wyglądał OGRÓD MARZEŃ



Zwycięski projekt OGRÓD MARZEŃ



Fragment OGRODU MARZEŃ – szachownica



Ławeczki zaprojektowane przez uczniów

O czym należy pamiętać

Program wychowawczo-profilaktyczny szkoły w zdiagnozowanych obszarach powinien uwzględniać takie działania, których część można powierzyć uczniom. Należy w nich zawrzeć twórcze poszukiwania w celu stosowania jeszcze bardziej skutecznych form i metod pracy. Podejmowane inicjatywy powinny mieć na celu efektywne zaangażowanie się w życie publiczne, wyrażanie solidarności, kształtowanie poczucia obowiązku, okazywanie zrozumienia i poszanowania wspólnych wartości, takich jak respektowanie zasad demokracji i rozwijanie działalności obywatelskiej.

Warto realizować takie działania, które sprzyjają rozwojowi ucznia, kształtują jego umiejętność samodzielnego myślenia, wyciągania logicznych wniosków i rozwiązywania problemów. Jeśli chodzi o umiejętności w zakresie technik informatycznych i komputerowych, to poza wykorzystywaniem komputerów do przygotowania prac domowych, przechowywania, tworzenia, prezentowania i wymiany informacji oraz do porozumiewania się i uczestnictwa w sieciach współpracy za pośrednictwem internetu, wzbogacając wiedzę informatyczną dzieci, pamiętajmy o zapewnieniu im rozrywki, dobrej zabawy i o dawce humoru.

To my, nauczyciele, znamy naszych uczniów, ich potrzeby rozwojowe, zdolności i trudności. Dlatego podążamy za nimi, szukamy najlepszych pomysłów i rozwiązań, aby rozbudzać w nich pasje i odkrywać talenty.

Współpraca z rodzicami

Utrzymanie dobrych relacji z rodzicami i zaangażowanie ich we wspólne działania jest dla nauczycieli i szkoły niezwykle opłacalne. Współpracujący wspierają pracę dydaktyczną i wychowawczą nauczyciela, pomagają w wielu przedsięwzięciach szkolnych i tych, które wykraczają poza ramy szkoły. Podejmowane działania przyniosły następujące efekty:

- Szkoła stworzyła przyjazne warunki do budowania dobrych relacji z rodzicami, przestrzeń do ich zaangażowania oraz zachęciła ich do współpracy.
- Komunikacja sprzyja porozumieniu, dzięki czemu wzrosła frekwencja na spotkaniach klasowych oraz podczas uroczystości szkolnych. Rodzice aktywnie biorą udział w ich przygotowywaniu.
- Poznaliśmy się nawzajem z innej, mniej oficjalnej strony, co pomogło przełamać bariery w relacjach. Pozyskaliśmy kolejnych sponsorów i nawiązaliśmy ciekawe kontakty.
- Rodzice stali się bardziej otwarci i ufni w stosunku do nauczycieli, a nauczyciele mogą liczyć na pomoc ze strony rodziców. Coraz częściej przyjmują współodpowiedzialność za podejmowane działania, odciążając szkołę oraz wspierając pracę kadry.

Podsumowanie

W wyniku realizacji opisanych wyżej działań uświadomiliśmy sobie, że w procesie edukacyjnym wzrosło znaczenie kształtowania kompetencji kluczowych. Staramy się znacznie mniej pracować w formie przekazywania wiedzy encyklopedycznej. Liczy się nie tyle sama wiedza, co wykorzystanie jej w praktyce bądź w sytuacjach złożonych, zróżnicowanych. Uczniowie udowodnili, że potrafią zdobyte informacje odpowiednio zastosować. Działania podejmowane przez nich przyczyniły się do ich własnego rozwoju i samorealizacji.

Obywatelskie postawy dzieci i młodzieży kształtują się nie tylko na lekcjach, można je także rozwijać dzięki uczestnictwu w ważnych wydarzeniach, takich jak opisana wyżej

inicjatywa uczniów. Na początkowym etapie zaangażowała się tylko garstka dzieci, ostatecznie w wydarzeniach związanych z projektowaniem ogrodu brali udział nie tylko uczniowie, ale również rodzice, nauczyciele i społeczność lokalna. Placówka zawdzięcza swój sukces współdziałaniu wszystkich tych grup.

Szkoła otrzymała niezbędną pomoc dydaktyczną dla nauczycieli, a bardzo atrakcyjny wygląd Kreatywnych Stref Gier zachęcił dzieci do większej aktywności ruchowej.

Dzięki zaangażowaniu uczniów, rodziców i nauczycieli przeprowadziliśmy diagnozę potrzeb. Następnie dokonaliśmy wyboru kompetencji kluczowych, które były rozwijane w czasie rocznego wspomagania ze zwróceniem uwagi na dobór poznanych technik diagnostycznych. Dobrze zaplanowaliśmy i przeprowadziliśmy działania mające na celu poprawę jakości pracy placówki w zakresie wynikającym z jej potrzeb. Uwzględniliśmy likwidowanie ewentualnych przyczyn trudności w zakresie kształtowania danej kompetencji u uczniów.

Szkoła stała się naturalnym miejscem rozwoju talentów, pasji i osobistej siły sprzyjającym uczeniu się, poszukiwaniu nowych metod pracy oraz zdobywaniu lepszych ocen. Wzrosło zaangażowanie i wewnętrzna motywacja nie tylko uczniów, ale też nauczycieli i rodziców. Rozwija się współpraca, tworzą się nowe relacje w grupie, kształtują się nawyki, postawy i kompetencje.

Zainteresowanie dzieci projektem przeszło nasze najśmielsze oczekiwania i bez wątpienia okazało się ogromnym sukcesem szkoły. Dzięki niemu uczniowie poczuli się docenieni. Zrozumieli, że ich pomysły nie są bagatelizowane, a oni sami stają się partnerami w kształtowaniu jakości i atmosfery szkoły, dzięki czemu mogą się z nią utożsamiać. W Szkole Podstawowej nr 5 w Mińsku Mazowieckim inicjatywy dzieci i młodzieży są promowane i systematycznie nagradzane. Młodzi ludzie najlepiej i najszybciej uczą się w działaniu, dlatego warto wspierać poczynania, które wymyślają i realizują. Wpływa to także na demokratyzację zarządzania placówką. Odkrywanie tajemnego świata informatyki uświadomiło uczniom, że ta dziedzina nauki może być także znakomitą, angażującą wszystkie zmysły zabawą. O naszej inicjatywie pisała nawet lokalna prasa, dzięki czemu automatycznie nastąpiła promocja szkoły.

Niewątpliwie inicjatywa przyczyniła się do rozwijania u uczniów wszystkich kompetencji kluczowych.



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

