

Łukasz Zaorski-Sikora  <https://orcid.org/0000-0003-3404-0994>

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi

Kreatywna edukacja. Dobre praktyki

Otoczająca nas rzeczywistość rozwija się znacznie gwałtowniej niż w okresach minionych. Dlatego też oczywistą konstatacją jest stwierdzenie, iż przyszłość człowieka zależy od tego, czy zdobywana przez niego dzisiaj wiedza będzie aktualna, adekwatna i pomocna w rozwiązywaniu realnych problemów jutra. Jak powinna zatem wyglądać edukacja skierowana ku przyszłości? Jak przygotować człowieka do radzenia sobie z wyzwaniami późnej ponowoczesności?

Od początku 2017 roku wprowadzana jest w Polsce reforma oświaty, której główny cel to lepsze przygotowanie uczniów kończących cały cykl kształcenia do potrzeb rozwoju indywidualnego oraz potrzeb ponowoczesnego społeczeństwa i rynku pracy. Jej autorzy zauważają, że istotne jest nie tylko dbanie o równomierny rozwój wiedzy i umiejętności, ale także kształtowanie określonych kompetencji. Wyraźnie podkreśla się tutaj także rolę kompetencji, które można utożsamiać z kreatywnością. Widać to już na poziomie Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej. Już we wstępie dotyczącym wychowania przedszkolnego czytamy: „Celem wychowania przedszkolnego jest wsparcie całościowego rozwoju dziecka. Wsparcie to realizowane jest przez proces opieki, wychowania i nauczania – uczenia się, co umożliwia dziecku odkrywanie własnych możliwości, sensu działania oraz gromadzenie doświadczeń na drodze prowadzącej do prawdy, dobra i piękna”¹. W części tegoż Rozporządzenia dotyczącej szkoły podstawowej jako jedna z głównych umiejętności, które mają być rozwijane w ramach kształcenia ogólnego wymieniane jest kreatywne

¹ Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz.U. 2017, poz. 356, s. 2.

rozwiązywanie problemów². Rola i znaczenie kreatywności eksponowane są następnie w Rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz szkoły branżowej II stopnia. Jak czytamy, do najważniejszych umiejętności zdobywanych przez ucznia w trakcie kształcenia ogólnego w liceum ogólnokształcącym i technikum należą: kreatywne rozwiązywanie problemów z różnych dziedzin oraz łączenie zdolności krytycznego i logicznego myślenia z umiejętnościami wyobrażeniowo-twórczymi³.

Jako efektywne narzędzie dydaktyczne mające sprzyjać rozwijaniu tych umiejętności i kompetencji wskazywana jest przez Ministerstwo Edukacji Narodowej metoda projektów – „Zastosowanie metody projektu [...] pomaga również rozwijać u uczniów przedsiębiorczość i kreatywność oraz umożliwia stosowanie w procesie kształcenia innowacyjnych rozwiązań programowych, organizacyjnych lub metodycznych”⁴.

Co ciekawe, źródeł metody projektów można doszukiwać się już w XVI wieku, kiedy włoscy architekci doszli do wniosku, że nie należą do „stanu rzemieślników”, lecz do „stanu artystów”. W związku z tym uznali oni, że wykształcenie murarskie oraz kamieniarskie, jakie otrzymywali ówczesni adepci architektury, jest niewystarczające do tworzenia pięknych, a zarazem użytecznych budowli – powinno być wzbogacone o studia z zakresu matematyki, historii, nauki o perspektywie i kompozycji. Dlatego też wraz z malarzami i rzeźbiarzami utworzyli w Rzymie w 1577 roku pierwszą nowożytną akademię sztuk pięknych: Accademia di San Luca. Kształcenie w tej akademii nie ograniczało się jednak do wykładów i warsztatów — istotnym *novum* były konkursy na zaprojektowanie kościoła, pałacu, gmachu użyteczności publicznej czy też grobowca. Dzięki owym projektom studenci mieli możliwość samodzielnego i twórczego zastosowania poznawanych podczas wykładów zasad. Wykonywanie projektów stało się z czasem stałym elementem kształcenia architektów w całej Europie i poza nią.

Znaczenie projektów zostało „na nowo odkryte” pod koniec XIX wieku w Stanach Zjednoczonych, gdzie za sprawą upowszechnienia praktycznego kształcenia technicznego wybuchła prawdziwa rewolucja techniczna, a nazwiska wynalazców (Alexander G. Bell, Thomas A. Edison, Nikola Tesla) przyćmiły nazwiska wybitnych przedstawicieli nauk ścisłych. Co więcej, projekty okazały się doskonale wpisywać się w amerykańską demokrację – wszak już Alexis de Tocqueville w swoim fundamentalnym dziele *O demokracji w Ameryce* zastanawiał się nad kwestią, dlaczego Amerykanie przywiązują większą wagę do praktycznego zastosowania nauki niż teorii, i uznał nauki stosowane za w najwyższym stopniu demokratyczne. Stąd też Stillman H. Robinson ogłosił, że metoda projektów może być instrumentem wychowania „do demokracji” – poprzez nawiązanie do doświadczeń klas przemysłowych i produkujących wdraża studentów do samodzielności i współpracy, a ponadto stwarza tym najbardziej uzdolnionym szansę na społeczny awans, czyli realizację idei *self-made mana*.

² Tamże, s. 12.

³ Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz szkoły branżowej II stopnia, Dz.U. 2018, poz. 467, s. 2–3.

⁴ Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r., dz. cyt., s. 14.

Najczęściej przyjmuje się, że termin *metoda projektów* (*project method*) został wprowadzony do słownika pedagogiki już w 1900 roku przez Charlesa R. Richardsa, który stosował go jednak wyłącznie w odniesieniu do praktycznego kształcenia technicznego amerykańskich nauczycieli prowadzących warsztaty. Szersze rozumienie metody projektów zaproponowali dopiero amerykańscy filozofowie pragmatyści: John Dewey, William James⁵. Stwierdzili oni, że wszelka działalność intelektualna powinna mieć na celu rozwiązywanie problemów, które powstają w toku naszych wysiłków radzenia sobie z tym, czego doświadczamy. Stąd też wymierna wartość tworzonych przez człowieka idei sprowadza się do tego, jak mogą one być wykorzystane.

W perspektywie pragmatyzmu w stosunku do każdej teorii (idei) możemy zapytać, co by się zmieniło, gdybyśmy w nią uwierzyli, oraz jakie konsekwencje miałyby to dla naszej działalności i życia, jeśli postępowalibyśmy zgodnie z tą teorią. Jak zauważał bowiem James, nasze teorie są narzędziami, których używamy, aby rozwiązać problemy wynikające z doświadczenia, a zatem powinny być oceniane w kategoriach sukcesu w wypełnianiu tego zadania. Jak pisze: „Cóż bowiem istotnego może pozostać ze sporów filozoficznych, jeśli różne systemy nie mają odmiennego wpływu na nasze działanie? A jeśli wszystkie zdania filozoficzne są pozbawione znaczenia praktycznego, to co za różnica, czy są one prawdziwe, czy fałszywe?”⁶.

Pragmatystyczne podejście do wszelkich teorii łączy się bowiem ze swoistym ujęciem prawdy. James rozwinął słynną koncepcję Charlesa S. Peirce’a, zgodnie z którą pełna koncepcja przedmiotu powinna uwzględniać wszelkie praktyczne skutki, które może on wywołać. W opublikowanym w 1907 roku *Pragmatyzmie* zauważa, że prawda nie jest zwierciadłem rzeczywistości, gdyż nie ma żadnego zwierciadła poza rzeczywistością – zarówno w porządku materialnym, jak i moralnym istnieją zawsze działania, instrumenty tych działań i abstrakcyjne idee wyrażające możliwość działania. Innymi słowy, prawdą jest to, co czemuś służy (skutecznie kieruje działaniem) – jedyną racją, która kieruje naszym uznaniem czegoś za prawdziwe, jest to, że się to sprawdza⁷. A zatem prawda nie jest czymś stałym i niezmiennym, wręcz przeciwnie – rozwija się w czasie. Kolejne teorie, idee mogą być potwierdzane lub mogą przestać być potwierdzane przez doświadczenie. Co więcej, o wartości takich teorii i idei świadczy przede wszystkim to, jakie konsekwencje pociąga za sobą uznanie ich za prawdziwe.

Podobne ujęcie nauki zaproponował Dewey, który stwierdził, że cała wiedza pełni jedynie funkcje instrumentalne – służy człowiekowi w przystosowaniu się do otaczającego go środowiska⁸. Punktem wyjścia była tutaj teoria Darwina, w ramach której ludzka myśl została zdefiniowana jako narzędzie w walce o byt. Właśnie dlatego Dewey na określenie własnej pozycji filozoficznej chętniej używał nazwy *instrumentalizm*, a nie *pragmatyzm*. W perspektywie instrumentalizmu myślenie jawi się jako narzędzie, które pozwala czło-

⁵ Część historyków uznaje, że metoda projektów została stworzona przed trzystu laty przez europejskich profesorów szkół technicznych, skąd została przeniesiona do szkół średnich i elementarnych.

⁶ W. James, *Pojęcia filozoficzne a praktyczne wyniki*, [w:] H. Buczyńska-Garewicz, *James*, Wiedza Powszechna, Warszawa 2001, s. 216.

⁷ Zob. W. James, *Pragmatyzm*, Książka i Wiedza, Warszawa 1957.

⁸ Zob. J. Dewey, *Jak myślimy?*, PWN, Warszawa 1988.

wiekowi panować nad przyrodą i, co ważne, umożliwia „wzrost jednostki”. Myślenie jest środkiem do przyszłego działania – myśl (zwłaszcza myśl naukowa) jest instrumentem do rozwiązania problemów. W świetle instrumentalizmu nauka ma przestać być zawilą, niezrozumiała i zarazem mało wartościowa dla codziennych, życiowych spraw.

Stąd w prowadzonej osobiście przez Deweya eksperymentalnej szkole Laboratory School of Chicago drogą rozwoju ucznia (wzrastania jednostki) stało się doświadczenie, czyli proces zdobywania poprzez człowieka wiedzy o świecie i samym sobie. Naczelną zasadą tak pojmowanego systemu dydaktycznego było „uczenie się przez działanie” w ramach różnorodnych zadań praktycznych. Według Deweya wychowanie nie może bowiem być zredukowane do przekazywania informacji – powinno raczej organizować społeczny proces doświadczenia poprzez uczenie myślenia i moralnego postępowania⁹.

Jak zauważył Dewey, tradycyjna szkoła jest nastawiona na wtłaczanie uczniom ogromnej ilości teorii bez zapoznawania ze sposobami ich wykorzystania. Rodzi to sytuację, w której uczniowie są przepełnieni bezużyteczną wiedzą dotyczącą tego, co minione, a jednocześnie są nieprzygotowani do sprostania wyzwaniom przyszłości. Dlatego też, zgodnie z wyrosłą z instrumentalizmu edukacją progresywną, zamiast ćwiczyć ucznia w różnych dyscyplinach, powinno się go postawić w różnych sytuacjach, kiedy musi stworzyć metodę pokonania trudności, które się przed nim pojawiają.

Metoda projektów została na nowo zdefiniowana przez ucznia Deweya, akademickiego nauczyciela matematyki, Williama H. Kilpatricka. W szeroko dyskutowanej pracy *The Project Method* z 1918 roku stwierdził on, iż projekt to tyle, co: „zamierzone działanie wykonywane z całego serca w środowisku społecznym”¹⁰. W takiej perspektywie uczniowie nie powinni zaczynać od zdobywania elementarnych wiadomości, które następnie byłyby organizowane w większe całości, ale odwrotnie – najpierw powinni sprawdzać teorie (wiadomości) i umiejętności w konkretnych sytuacjach społecznych, mających związek z ich codziennym życiem. Najważniejsze było w tym przypadku nie tyle praktyczne działanie czy też rozwiązywanie realnych problemów, co zamiar będący źródłem motywacji działania.

Kilpatrick okazał się ponadto niezwykle skutecznym propagatorem swojej koncepcji – prezentował ją podczas gościnnych wykładów kierowanych do nauczycieli i pedagogów, a także na rozprawach adresowanych do zagranicznych czytelników. Co więcej, we współpracy z uczniami i przyjaciółmi powołał do życia stowarzyszenie *Project-Propaganda-Club*, które wkrótce uległo przekształceniu w *Project Method Societies*. Promowało ono metodę projektów w całych Stanach Zjednoczonych – zajmowało się organizowaniem cyklicznych konferencji oraz publikowaniem czasopisma „Journal of Educational Method”.

Zainteresowanie metodą projektów w Polsce nie jest czymś całkowicie nowym. Po I wojnie światowej metoda projektów zaczęła zdobywać coraz większe uznanie poza Stanami Zjednoczonymi – w okresie międzywojennym zainteresowano się nią także w naszym kraju. Pierwszą książką poświęconą tej metodzie była dysertacja doktorska

⁹ Zob. J. Dewey, *Moje pedagogiczne credo*, PWN, Warszawa 2005.

¹⁰ W.H. Kilpatrick, cyt. za: M.S. Szymański, *O metodzie projektów*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2010, s. 35.

Johna A. Stevensona *The Project Method of Teaching* z 1920 roku, która ukazała się pod tytułem *Metoda projektów w nauczaniu*. Jak pisał w 1938 roku Bogdan Nawroczyński: „Z dużą pomysłowością i dobrym skutkiem stosowana jest w niektórych polskich szkołach średnich amerykańska metoda projektów jako urozmaicenie systematycznego w zasadzie nauczania i dobra sposobność do powiązania szkoły z życiem praktycznym. Zwróciła ona też na siebie uwagę wielu zwolenników szkoły twórczej”¹¹. Zainteresowanie metodą projektową zgłosiło w Polsce po II wojnie światowej – władza PRL nie zamierzała bowiem reformować szkoły, transformować gospodarki, a tym bardziej demokratyzować społeczeństwa.

Metoda projektów powraca dzisiaj w wielkim stylu. Zgodnie z przyjętymi w Polsce już w 2012 roku Europejskimi Standardami Edukacyjnymi implementowanie metody projektów do polskiego systemu edukacji to nie tylko zobowiązanie międzynarodowe, wynikające z realizacji założeń Deklaracji Bolońskiej oraz postanowień konferencji w Bergen z 2005 roku, w której udział wzięli ministrowie szkolnictwa wyższego z 46 krajów, ale także realizacja Zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 23 kwietnia 2008 r.

Przykładem inicjatywy, która doskonale wpisuje się w naszkicowany wyżej nurt przemian, jest Przegląd Innowacji i Twórczości w Edukacji organizowany od pięciu lat przez Akademię Humanistyczno-Ekonomiczną w Łodzi. Przegląd ma formę konkursu, którego celem jest popularyzacja postawy twórczej wśród uczniów, nauczycieli oraz wyłonienie osób propagujących oraz implementujących innowacyjne, niestandardowe podejście do pracy dydaktyczno-wychowawczej. Konkurs ma charakter ogólnopolski i skierowany jest do uczniów, nauczycieli, metodyków, pedagogów szkół podstawowych, szkół ponadpodstawowych oraz tych wszystkich, którzy odpowiadają za innowacyjne procesy pojawiające się we współczesnej edukacji. Obejmuje on dwie kategorie: *Kreatywny nauczyciel, pedagog, wychowawca* oraz *Innowacyjny projekt realizowany przez uczniów*. Co ciekawe, zgłoszenia do konkursu w kategorii *Kreatywny nauczyciel, pedagog, metodyk, innowator* dokonują uczniowie danej szkoły, instytucji. Natomiast zgłoszenia w kategorii *Innowacyjny projekt realizowany przez uczniów* dokonuje nauczyciel koordynator.

Należy wyjaśnić, jak rozumiane w konkursie jest pojęcie *Kreatywny nauczyciel, pedagog, wychowawca*. Przede wszystkim dla organizatorów znaczenie mają niestandardowe metody w pracy z uczniami i oryginalne podejście do nauczania. Mogą być to innowacyjne i twórcze działania (dokonania) edukacyjne, współpraca z otoczeniem, czyli projekty implementowane na rzecz środowiska realizowane poza murami szkoły, a także konkretne działania mające związek z rozwijaniem pasji i zainteresowań uczniów. Jako szczególnie cenne są tutaj traktowane przykłady aktywizacji uczniów, inspiracje do podejmowania przez uczniów działań nowych i niestandardowych czy wspieranie aktywności w grupach defaworyzowanych, wykluczonych, potrzebujących wsparcia.

Kategoria *Innowacyjny projekt realizowany przez uczniów* wiąże się natomiast ze zgłaszaniem dokumentacji projektu, który był implementowany pod opieką nauczyciela w ramach procesu dydaktycznego (część pracy może być wykonana poza lekcjami). Znaczenie ma tutaj innowacyjność projektu, czyli konkretne przykłady działań niestan-

¹¹ Tamże, s. 54–55.

dardowych prowadzących do rozwiązania realnych problemów, zastosowanie ciekawego rozwiązania konkretnej sytuacji problemowej (edukacyjnej), niestandardowa aktywność na rzecz otoczenia społecznego lub szkoły.

Przegląd jest okazją do wzajemnej inspiracji, wymiany doświadczeń, zaprezentowania ciekawych rozwiązań dydaktycznych. Jako szczególna wartość jawi się tutaj jednak możliwość pokazania nie tylko pracy nauczyciela z uczniami, ale także pozwolenie uczniowi na podjęcie inicjatywy poprzez zgłoszenie kreatywnego nauczyciela czy pedagoga do konkursu. Ponadto w trakcie uroczystej gali Przeگلądu istnieje możliwość zaprezentowania efektów aktywności projektowej bezpośrednio przez uczniów, których projekty zostały wybrane przez jury konkursu. To uczniowie są „bohaterami” Przeگلądu, kiedy przedstawiają swoje dokonania, dzielą się pomysłami na ciekawsze lekcje, ciekawszą szkołę czy zmiany, jakie chcą wprowadzać w otoczeniu szkolnym i pozaszkolnym. Poniżej przedstawię niektóre przykłady działań dydaktyczno-wychowawczych i projektów nagrodzonych w 2018 roku w V Przeگلądzie Innowacji i Twórczości w Edukacji.

Na uwagę zasługują niewątpliwie wychowawcze działania laureata drugiej nagrody w kategorii *Kreatywny nauczyciel, pedagog, metodyk, innowator* – Marcina Kostyry, który prowadzi Teatr Moralnego Niepokoju w Młodzieżowym Ośrodku Wychowawczym nr 4 w Warszawie. Wychowawca resocjalizuje metodą teatru, który staje się tutaj poligonem doświadczeń dla specyficznego aktora. Aktor, czyli wychowanek gra nie tylko dla widza, gra przede wszystkim dla siebie. Nabywa wgląd w nieznaną sobie dotąd przestrzeń życia i zaczyna patrzeć na świat z perspektywy drugiego człowieka. Często jest to osoba, którą sam niegdyś mógł skrzywdzić. Wejście w rolę ofiary nie tylko otwiera na świat wartości, inspiruje do refleksji na temat dobra i zła, ale przede wszystkim zmusza do zadania sobie pytania, czy można żyć inaczej. Gra w teatrze dla wychowanków spełnia bardzo wiele funkcji: pozwala im podnieść samoocenę, pokazać się ludziom z dobrej strony, pokazać, że ma się jakiś talent, a dzięki temu ludzie mogą patrzeć na nich jak na utalentowanych młodych chłopaków, a nie na młodych bandziorów. Doskonale opisują ten efekt słowa kierowane przez Kostyrę do wychowanków: „chłopaki, chcę by o was pisali w gazetach, ale nie w kronice kryminalnej, tylko w kronice kulturalnej!”. Jednocześnie sztuka i teatr są tutaj traktowane jako „efekt uboczny”. Jak zauważa Kostyra – dużo ważniejsze rzeczy dzieją się przed wystawieniem spektaklu. Specyfiką teatru Kostyry jest to, że zawsze poruszany jest jakiś ważny społeczno-etyczny problem: wagi, asertywność, przemoc w rodzinie, alkoholizm rodziców, śmierć bliskich, porzucenie przez rodziców itp. Niestety są to też realne problemy podopiecznych z młodzieżowego ośrodka wychowawczego stanowiące w głównej mierze przyczyny ich niedostosowania społecznego. Dlatego też scenariusze są tutaj traktowane jako przyczynek do rozmów i do poruszania problemów głęboko ukrytych przed światem – pod osłoną fikcji teatralnej chłopcy niekiedy pierwszy raz w życiu mogą powiedzieć o swoim bólu i dzieciństwie.

Twórcze podejście do wykorzystania teatru odnajdujemy także w rewalidacji uczniów z dysfunkcją wzroku prowadzonej od lat przez Hannę Jastrzębską-Gzellę – zdobywczynię pierwszej nagrody w kategorii skierowanej do pedagogów. Laureatka jako metodę pracy wybrała dramę, ale wynikiem tak prowadzonych zajęć stał się teatr tworzony na indywidualne potrzeby uczniów lub potrzeby zespołów klasowych. Innymi słowy, zaobserwowane

problemy zostały przełożone na pracę dramową, a ostatecznie na spektakl. Stworzona przez Jastrzębską-Gzellę *Szkoła Dramy* stała się miejscem twórczego działania w rolach, które sprzyja odkrywaniu wiedzy, rozwijaniu umiejętności społecznych uczniów, jak również kształtowaniu tożsamości i niepowtarzalności oraz pozytywnej samooceny dzieci i młodzieży. *Szkoła Dramy* jest również laboratorium praktykowania dramy dla samych nauczycieli – służy przygotowaniu animatorów i pedagogów dramy oraz upowszechnianiu dramy, pedagogiki teatralnej oraz organizacji warsztatów metodycznych kształtujących umiejętności dramatyczne, animacyjne, tutorskie nauczycieli. Podobną funkcję pełni założone przez laureatkę Stowarzyszenie Łódzka Akademia Dramy ŁAD, którego mentorką jest Halina Machulska.

Twórcza i zarazem doskonale wpisująca się w przywołaną we wstępie tego artykułu reformę jest niewątpliwie praktyka pedagogiczna Joanny Leszczyńskiej z gimnazjum Mikron w Łodzi – zdobywczyni trzeciej nagrody w kategorii konkursowej skierowanej do nauczycieli. Leszczyńska stosuje nieszablonowe metody kształcenia, wykorzystuje gry w procesie dydaktycznym, adaptuje nowoczesne technologie inspirujące twórcze myślenie uczniów, rozwija myślenie wizualne i różnorodne zainteresowania uczniów poprzez organizowane konkursy, udział w projektach, stosowanie różnorodnych środków dydaktycznych pozwalających na pobudzenie ciekawości poznawczej i wyobraźni uczniów. Przykładem takiej innowacji może być stosowanie w procesie dydaktycznym gamifikacji, czyli wykorzystanie gier w innych dziedzinach życia. Poprzez gamifikację uczniowie mogli zdobywać kolejne odznaki, punkty, medale, a przy okazji zwiększać swoją wiedzę oraz rozwijać umiejętności i kompetencje społeczne. Co istotne, mogli decydować o tym, w jaki sposób będą realizować cele edukacyjne. I tak w jednej z klas uczniowie zdobywają punkty (nazywane „pożywką”, gdyż grywalizacja polega tutaj m.in. na hodowaniu bakterii w laboratorium), za które dostają karty do gry. Karty te mają nie tylko aspekt wizualny, ale zostały tak zaprojektowane, aby móc przy ich pomocy rozegrać prawdziwą karcianą grę. Opiera się ona na zasadach gry w wojnę – silniejsza karta pokonuje słabszą, a celem uczniów jest pokonanie jak największej liczby kart przeciwnika. Wprowadzenie gamifikacji do zajęć skutkuje zwiększeniem wewnętrznej motywacji do nauki. W efekcie uczniowie nie tyle muszą, co chcą się uczyć.

Najważniejszą kategorią konkursu realizowanego w ramach Przeglądu Innowacji i Twórczości w Edukacji jest kategoria skierowana do uczniów. Zgłoszone do niej w V edycji Przeglądu dokumentacje zrobiły wielkie wrażenie na jury i mogą napawać optymizmem wszystkich tych, dla których istotny jest kreatywny wymiar edukacji.

Laureatami pierwszej nagrody w tej kategorii zostali uczniowie XXIII LO w Łodzi, a opiekunem projektu był Jacek Malionowski. Produktem projektowym była realizacja cyklu krótkich filmów – rozmów wywiadów z byłymi pracownikami i z absolwentami szkoły. Pomysł projektu narodził się podczas organizacji święta patrona szkoły Józefa Tischnera w listopadzie 2017 roku, gdy uczniowie skonstatowali, iż zaniedbaniem byłoby nie utrwalić wówczas obecności w szkole Kazimierza Tischnera (brata Józefa), Szymona Wróbla – reżysera dokumentalisty czy Zbigniewa Wichłacza – operatora filmowego. Powstało wówczas kilka mniej lub bardziej udanych ujęć reporterskich, a apetyt na cały film wzrósł. Uczniowie zauważyli, że wśród absolwentów szkoły są postaci zaskakujące

i niezwykle, na przykład: twórca Teatru Stu, aktor i reżyser Krzysztof Jasiński; operator i dziekan Wydziału Operatorskiego Łódzkiej Filmówki Zbigniew Wichłacz; sprinter, reprezentant Polski na Igrzyskach Olimpijskich w Monachium w 1972 roku (nie wspominając o zmarłych Jerzym Grzegorzewskim czy Marku Frąckowiaku). Projekt ma charakter długofalowy, a jego podsumowanie planowane jest na rok 2020 – 75-lecie szkoły. Jednak jego realizacja składa się z kolejnych przygotowanych elementów – materiałów filmowych. Grupa doskonale trzyma się zarysowanego harmonogramu. Uczniowie pełnią role reporterów, operatorów, montażyistów, researcherów, równocześnie ucząc się potrzebnych w tych rolach umiejętności.

Druga nagroda została przyznana za projekt zatytułowany *ART. + Studio. Czyli jak się robi design w szkole i kim jest upiór na rowerze?* Został on zrealizowany przez uczniów i absolwentów Gimnazjum nr 1 w Lęborku pod opieką Anny Rzepy i Barbary Cieślak. Wartością projektu było włączenie kreatywności uczniów w działania związane z ich codziennością oraz wykorzystanie przedmiotów użytkowych przy projektowaniu wnętrz, w których uczniowie często przebywają na terenie szkoły. Gimnazjaliści – inspirując się współczesną sztuką czystą i użytkową – projektowali, a następnie zmieniali wybrane pomieszczenia szkolne według własnych pomysłów, inicjatyw i potrzeb. Dzięki temu powstały ciekawe rozwiązania dotyczące organizacji przestrzeni – co istotne, zrealizowane za pomocą prostych środków i rozwiązań technicznych. Młodzi ludzie działali wprawdzie pod opieką nauczycieli, ale to oni samodzielnie określili przestrzeń, w której spędzają dużo czasu. Wykonując rzeczywiste projekty zmieniające ich otoczenie szkolne, nie tylko poszerzali swoje zainteresowania artystyczne związane ze współczesnym designem, ale ponadto wyrażali siebie, rozwijali wyobraźnię, kreatywność i wrażliwość estetyczną oraz kształtowali swoją codzienną rzeczywistość i sposób swojego funkcjonowania na terenie szkoły.

Laureatami trzeciej nagrody zostali uczniowie ze Szkoły Podstawowej nr 205 w Łodzi. W ramach projektu pt. *Matematyka 100 lat temu* koordynowanego przez Barbarę Pilas zaprosili na lekcję matematyki swoich rodziców i przenieśli ich w okres międzywojenny – wcielili się w postaci z wybranego okresu historycznego, nie tylko przebrali się w ich stroje z tego czasu, ale też rozwiązywali zadania matematyczne doskonale oddające specyfikę międzywojnia oraz wykorzystywali język szkolny z tamtej epoki. Działania projektowe pobudzały myślenie twórcze, pozwalały na pogłębienie relacji międzypokoleniowych oraz umożliwiały zrozumienie tego, jak zmieniło się nauczanie matematyki w czasie i jak wyglądała edukacja szkolna 100 lat temu. Ważnym aspektem projektu było stworzenie atmosfery z innej epoki – wywołanie możliwości symbolicznej „podróż w czasie”.

Podsumowując opisane działania nauczycieli, wychowawców i uczniów, należy podkreślić, że ich innowacyjny i twórczy charakter polega głównie na tym, że stwarzają one unikalną szansę do spojrzenia na rzeczywistość z innej, nowej perspektywy. Pozwalają wejść w nowe role, poznać lepiej siebie i zrozumieć potrzeby innych ludzi, ale także przekształcić codzienną rzeczywistość. Nagradzane w Przeglądzie innowacyjne działania nauczycieli i uczniów pozwalają dostrzec nowe możliwości obecne w edukacji oraz stymulują odbiorców tych projektów do zmiany postrzegania rzeczywistości – zachęcając do wyjścia poza schematy i znane rozwiązania. Tym samym nagrodzone inicjatywy doskonale wpisują się w przywołaną we wstępie reformę, w której akcentowane są konieczność

rozwoju twórczego potencjału, pobudzanie tożsamości społecznej oraz rozwijanie szeroko pojmowanej przedsiębiorczości. Kreatywna edukacja to szansa na radość z wyzwania pasji u siebie i innych, satysfakcja ze wspólnego zmieniania świata na lepszy, to w końcu taka relacja pomiędzy uczniem i nauczycielem, która umożliwi również rozwój tego drugiego. Wydaje się zatem, że kreatywną edukację warto budować poprzez podążanie za uczniem i bazowanie na jego potencjale i zainteresowaniach. W takiej perspektywie to potencjał uczniów stanowi fundament dla edukacji jutra, ale by ów potencjał nie został zabity, potrzebny jest kreatywny nauczyciel potrafiący motywować do poznawania świata.

Bibliografia

Dewey J., *Jak myślimy?*, PWN, Warszawa 1988.

Dewey J., *Moje pedagogiczne credo*, PWN, Warszawa 2005.

James W., *Pragmatyzm*, Książka i Wiedza, Warszawa 1957.

James W., *Pojęcia filozoficzne a praktyczne wyniki*, [w:] H. Buczyńska-Garewicz, *James*, Wiedza Powszechna, Warszawa 2001.

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz.U. 2017, poz. 356.

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz szkoły branżowej II stopnia, Dz.U. 2018, poz. 467.

Szymański M.S., *O metodzie projektów*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2010.

Streszczenie

Kreatywna edukacja. Dobre praktyki

Od początku 2017 roku wprowadzana jest w Polsce reforma oświaty, której główny cel to lepsze przygotowanie uczniów do potrzeb rozwoju indywidualnego oraz potrzeb ponowoczesnego społeczeństwa i rynku pracy. Stąd też coraz większy nacisk kładziony jest dzisiaj na przedsiębiorczość, kreatywność i innowacyjność. Przykładem inicjatywy, która doskonale wpisuje się w taki nurt przemian jest ogólnopolski Przegląd Innowacji i Twórczości w Edukacji organizowany od pięciu lat przez Akademię Humanistyczno-Ekonomiczną w Łodzi. W artykule zostały przedstawione wybrane osiągnięcia laureatów Przeglądu. Analiza tych przykładów wskazuje, iż kreatywna edukacja to nie tylko szansa na radość z wyzwania pasji u siebie i innych, ale też satysfakcja ze wspólnego zmieniania świata na lepszy. W takiej perspektywie to potencjał uczniów stanowi fundament dla edukacji jutra.

Słowa kluczowe: edukacja, kreatywna edukacja, reforma edukacji, metoda projektów

Summary

Creative education. Good practices

From the beginning of 2017 education reform has been introduced in Poland. The main objective is to better prepare students for individual development and the needs of post-modern society and the labour market. Therefore, today, more and more emphasis is placed on entrepreneurship, creativity and innovation. An example of an initiative that perfectly fits into such a trend is the nationwide Review of Innovation and Creativity in Education organised for five years by the Academy of Humanities and Economics in Lodz. This article presents selected achievements of the laureates of the Review. Analysis of these examples indicates that creative education does not simply constitute the joy of freeing expression in oneself and others, but also provides the satisfaction of jointly changing the world for the better. From this perspective, the pupils' potential constitutes the foundation for tomorrow's education.

Keywords: education, creative education, education reform, project method