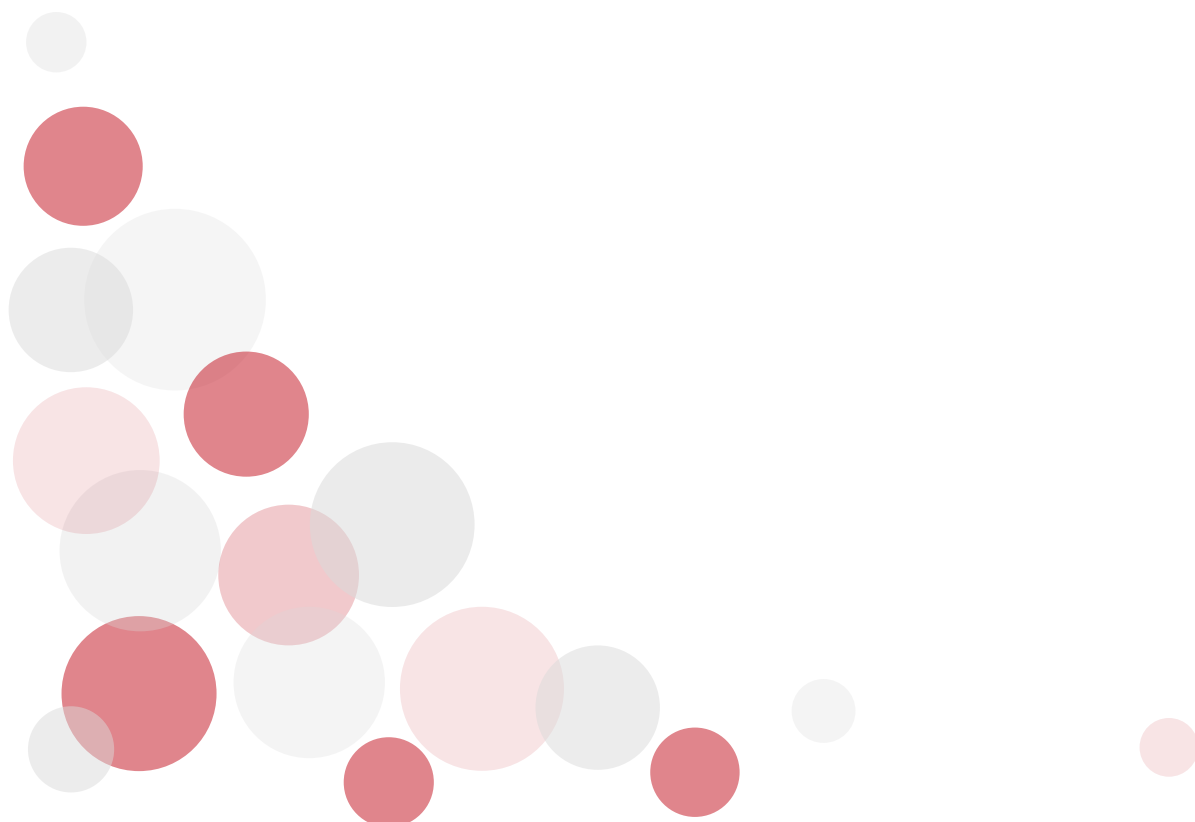


Iwona Gładkowska-Skrobas

Grywalizacja w szkole

Jak Szkoła Podstawowa nr 40 w Lublinie
walczy ze smokiem Hałasem?



Autor: Iwona Gładkowska-Skrobas – polonistka z 25-letnim stażem, nauczyciel przedmiotu kreatywność oraz języka polskiego jako obcego, pedagog dramy, rewalidator, coach, trener i facylitator kreatywności, obecnie nauczyciel w Szkole Podstawowej nr 18 im. Macieja Rataja w Lublinie, trener w projektach unijnych dotyczących rozwijania kompetencji kluczowych dla kadry zarządzającej i pedagogicznej placówek oświatowych, poradni psychologiczno-pedagogicznych, bibliotek pedagogicznych i oddziałów doskonalenia nauczycieli oraz przyszłych trenerów procesu wspomagania szkół, autorka innowacji pedagogicznych.

Konsultacja merytoryczna

Jolanta Rafał-Łuniewska

Wydział Specjalnych Potrzeb Edukacyjnych ORE

Redakcja i korekta

Karolina Strugińska

Projekt okładki, layout

Barbara Jechalska

Redakcja techniczna i skład

Barbara Jechalska

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Warszawa 2021

ISBN 978-83-66830-41-7

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach licencji

Creative Commons Uznanie Autorstwa – Użycie Niekommercyjne (CC BY-NC)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/pl/>

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28

00-478 Warszawa

www.ore.edu.pl

tel. 22 345 37 00

Spis treści

Motywacja wprowadzenia innowacji	4
Opis innowacji	4
Refleksja końcowa autorki	15
Bibliografia.....	15

Motywacja wprowadzenia innowacji

Współczesna szkoła spełni swoje zadania, jeśli zapewni każdemu uczniowi sprzyjające warunki do rozwoju. Badania pokazują, że choć wszyscy odczuwamy konsekwencje wynikające z nadmiaru decybeli, to **uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi są bardziej podatni na negatywne oddziaływanie hałasu** w klasie lekcyjnej i na korytarzach. Dzieci z nadwrażliwością słuchową trzeba szczególnie chronić przed przykrymi dla nich dźwiękami, które wywołują duży stres, kłopoty z koncentracją, prowadzą do nadmiernego pobudzenia, wywołują niepożądane zachowania, w tym ataki złości niezrozumiałe dla koleżanek i kolegów. Często w trudnej chwili dziecko chce zagłuszyć dźwięki napływające ze środowiska i krzyczy – bo po prostu cierpi. To widoczny objaw przebodźcowania systemu nerwowego. Generalnie wszystkim potrzeba optymalnego środowiska uczenia się, tylko nie wszyscy wiemy, jak do tego dążyć. Najczęściej uciekamy się do kar lub obietnic, co działa na krótki czas. Niektórzy pedagodzy, mający wysoki próg odczuwania hałasu jako przykrego, w ogóle nie zwracają na ten problem uwagi i sami mówią bardzo głośno.

Niniejsza innowacja metodyczna ma na celu wdrożenie w szkole zmiany i zaakceptowanie nowej rzeczywistości, a także pokazanie uczniom, że mają realny wpływ na obniżenie poziomu smogu akustycznego w szkole, szerzenie wśród nauczycieli idei gamifikacji, jako nowoczesnej metody dydaktycznej, która ma zachęcać i motywować uczniów do samodzielności w działaniu, współpracy w imię wspólnych idei i zdrowej rywalizacji, przy jednoczesnym przestrzeganiu zasad *fair play*. Gra jest najlepszym sposobem, by włączyć w projekt jak najszersze grono uczniów, ponieważ najlepiej działać poprzez zabawę – w atmosferze akceptacji i z radością.

Wszystkich biorących udział w grze pobudza do działania silna motywacja wewnętrzna i nastawienie na współpracę, co pozwala na realizację dyscyplin „szkoły jako organizacji uczącej się”. Adresatami edukacji przez zabawę są uczniowie klas I–III oraz IV–V. Czas realizacji innowacji obejmuje jeden rok szkolny z możliwością kontynuowania jej w kolejnych latach nauki uczniów.

Opis innowacji

I. Wprowadzenie

Badania Światowej Organizacji Zdrowia dowodzą, że obok zagrożeń chemicznych hałas jest jednym z podstawowych czynników degradujących zdrowie człowieka. Stałe oddziaływanie hałasu ma negatywny wpływ nie tylko na narząd słuchu, ale na cały system nerwowy, powodując rozdrażnienie, dekoncentrację oraz szereg schorzeń. Szczególnie uciążliwy bywa on dla uczniów z zaburzeniami ze spektrum autyzmu. Ponieważ całkowite wyeliminowanie hałasu w szkole jest niemożliwe, warto podjąć wszelkie starania, by go ograniczyć. Nie jest łatwym zadaniem namówić uczniów do uważności w tej kwestii, gdyż rozumiała jest ich potrzeba ekspresji, dlatego postanowiłam zaproponować uczniom klas I–III i IV–V udział w projekcie

zorganizowanym na wzór gry. Do współpracy zaprosiłam koleżanki znające doskonale specyfikę pracy w klasach I–III – p. Magdalenę Bartłomiejczyk i p. Agnieszkę Cisek, nauczycielki Szkoły Podstawowej nr 40 im. Lubelskiego Lipca 1980 w Lublinie. To szkoła, do której uczęszcza ponad 700 uczniów, więc często poziom decybeli jest w niej bardzo wysoki, zwłaszcza że budynek charakteryzuje się dobrą akustyką.

Na podstawie zasad gamifikacji powstał projekt włączenia uczniów w grę, w ramach której będą oni świadomie eliminować hałas w klasach, w stołówce, na korytarzach, wokół siebie – na zasadzie dobrowolności, zdrowej rywalizacji klasowej i indywidualnej, a także współpracy. Na zajęciach i w czasie przerw uczniowie będą kierowali się motywacją wewnętrzną, która stymuluje wszelkie działania i wyzwała maksymalne zaangażowanie w proces „uczenia się” ciszy. Istotne jest umożliwienie uczniom odczuwania, że mają realny wpływ na otoczenie, a wspólne działania przynoszą radość i satysfakcję. Szczególnie ważne w przypadku uczniów ze SPE jest motywowanie ich do budowania żywych relacji w zespole klasowym, otwieranie na współdziałanie i zachęcanie do aktywności społecznej.

II. Założenia ogólne

Innowacja skierowana jest do uczniów klas I–III i IV–V z możliwością kontynuowania w kolejnych latach nauki.

Główne założenia pracy opartej na grze to:

- stworzenie przyjaznego środowiska uczenia się dla wszystkich uczniów, a szczególnie dla dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu **w ramach idei edukacji włączającej**;
- włączenie uczniów poprzez zabawę do działań związanych z walką z hałasem, wykorzystanie potencjału uczniów do generowania właściwych postaw, zdobywanie wiedzy związanej z ochroną słuchu;
- ukazanie nauczycielom, że gamifikacja to metoda, która może podnosić motywację uczniów nie tylko w walce z hałasem, ale także w osiągnięciu różnorodnych celów na każdej lekcji;
- wdrożenie metody i narzędzi pozwalających angażować uczniów w osiągnięcie celu;
- wyrobienie nawyku świętowania nawet najmniejszych sukcesów.

III. Cele innowacji

Cel główny: Realizowanie założeń edukacji włączającej poprzez zwiększenie zaangażowania uczniów klas I–III i IV–V w świadome kształtowanie środowiska uczenia się oraz budowanie długotrwałych relacji we współdziałaniu.

Cele szczegółowe:

- rozwijanie w uczniach potrzeby świadomego ograniczania poziomu hałasu wokół siebie;
- budzenie uważności i troski w stosunku do kolegów o specjalnych potrzebach edukacyjnych;

- wyrabianie poczucia sprawstwa i odpowiedzialności za zdrowie własne i innych oraz samodzielności w działaniu;
- kształcenie umiejętności współpracy w grupie oraz pozostałych dyscyplin „Szkoly Uczącej Się” (SUS) dla dobra własnego i innych;
- rozwijanie uważności w stosunku do samego siebie i otoczenia;
- rozwijanie dzielności i wytrwałości w dążeniu do celu oraz zdolności do przezwyciężania trudności;
- rozbudzanie radości płynącej ze zdrowej rywalizacji;
- kształcenie skutecznej komunikacji, w tym perswazji i argumentacji w oparciu o metodę NVC (ang. *non-violence communication* – komunikacja bez przemocy).

IV. Metody i formy

Metoda:

- grywalizacja

Formy:

- indywidualna
- grupowa
- zespołowa

V. Przewidywane osiągnięcia

Uczniowie:

- poprzez zabawę zmieniają swoje zachowanie i celowo wykorzystują narzędzie komunikacji, jakim jest głos;
- w mniejszym zakresie odczuwają problemy z przetwarzaniem bodźców słuchowych płynących z otoczenia (dotyczy uczniów z objawami nadreaktywności słuchowej);
- są świadomi zagrożeń dla zdrowia spowodowanych nadmiarem hałasu i w związku z tym eliminują zbędne dźwięki wokół siebie;
- doceniają znaczenie ciszy i świadomie ją zachowują;
- realizując różnorodne zadania, dążą do mistrzostwa osobistego w różnych obszarach.

Nauczyciele:

- wykorzystują naturalną potrzebę zabawy przejawianą przez uczniów i wspierają ich w dążeniu do uzyskania jak największej liczby punktów podczas przechodzenia na kolejne poziomy w grze,
- poznają i wykorzystują metodę grywalizacji na zajęciach nauczanych przez siebie przedmiotów w celu kształcenia kompetencji kluczowych u uczniów.

VI. Zasady gry

Zasady zostały opracowane w oparciu o gry planszowe, komputerowe oraz najnowocześniejsze programy szkoleniowe znanych firm funkcjonujących na rynku.

Wprowadzenie do gry

Szkoła Podstawowa nr 40 w Lublinie została opanowana przez smoki Hałasy, rząd: Krzykacze, rodzina: Rozdarciuchy. Smoki rozpanoszyły się na poszczególnych kondygnacjach budynku: we wszystkich salach, na korytarzach, w szatniach i na stołówce. Szurają krzesłami, trzaskają drzwiami, przejęły kontrolę nad siłą głosu uczniów, zmuszając ich do głośnych rozmów w czasie lekcji, krzyku, wrzasku, a nawet przerażającego pisku na przerwach.

Jedynie młode, czyste i dzielne serca mogą opanować tę inwazję i unicestwić smoki Hałasy.

Uwaga!

Okresowo smoki mogą zagrażać również nauczycielom, zwłaszcza tym, którzy nie bardzo w nie wierzą.

Zasady

Zasady ogólne: **każda klasa przygotowuje wizerunek swojego smoka Hałasa i wieza go w widocznym miejscu w zasięgu dzieci.** Wygląd ogólny smoka jest bardzo prosty: głowa – element stały, a wokół niej 10 ruchomych jęzorów hałasu, na każdym z wierzchu napis – *Hałas*, a pod spodem – *Cisza* (1 na każdy miesiąc nauki), gruby brzuch i długi ogon podzielony na segmenty. W klasach I–III każdy segment oznacza jeden dzień miesiąca, w klasach IV–V – jeden tydzień. W segmentach zapisuje się ilość pieczętek – dukatów zdobytych przez klasę w danym dniu/tygodniu, a następnego dnia/tygodnia odcina się kawałek ogona. Po zakończonym miesiącu załamuje się do środka jeden jęzor smoka, by go osłabić, aż w końcu zginie on z głodu. Dzieci robią nowy ogon i doczepiają go na początku każdego miesiąca.

Kolorystyka postaci i elementy dodatkowe, np. skrzydełka, to indywidualny wybór każdej klasy – inwencja twórcza jest tu jak najbardziej pożądana.

1. Gra ma kilka poziomów, stopień trudności rośnie z każdym tygodniem, ponieważ do tych zadań, które już są wykonywane, dokłada się kolejne.
2. Na początku nauczyciel informuje o szczegółach tylko wybranych, a nie wszystkich uczniów. Oni też zobowiązani są do dotrzymania tajemnicy – chodzi o sprowokowanie zainteresowania pozostałych uczniów i rozbudzenie ich motywacji do udziału w grze oraz przestrzegania reguł, jeśli chcą przejść na kolejny poziom.
3. W grze nie ma kar – są tylko nagrody lub ich brak.
4. Gra jest dobrowolna i dzieci same włączają się w nią wtedy, kiedy uznają, że są gotowe.
5. Zbiorcza tabela wyników dostępna jest na korytarzu, żeby uczniowie mogli sprawdzać, na jakiej pozycji znajduje się ich klasa. Wyniki podawane są w procentach (stosunek ilości uczniów w klasie do ilości uzyskanych dukatów – takie rozwiązanie w związku z różną liczbą uczniów w każdej klasie, pozwala na uczciwe wyłonienie zwycięzcy).

6. Świątowanie to bardzo ważny element. Krótkie apele odbywają się 1 raz w miesiącu, ale pożądane jest, aby każdy nauczyciel organizował małe „święta” służące docenieniu wysiłku uczniów (np. 1 raz w tygodniu – podczas podsumowania).
7. Na tydzień przed rozpoczęciem gry organizatorzy wieszają w różnych miejscach w szkole (korytarze, szatnie, toalety, drzwi, krzesła) tzw. zajawki mające wzbudzić zainteresowanie uczniów przedsięwzięciem. Mogą to być wizerunki smoka na początku tygodnia, a od połowy tygodnia intrygujące napisy – np. Grasz?, Ty też?, Już wiesz?, Będziesz rycerzem?

Tytuły występujące w Grze:

- Rycerze – Zdobywcy Ciszy;
- Sojusznicy – Pogromcy Hałasów;
- Sprzymierzeńcy – Poławiacze Decybeli;
- Strażnik Pieczęci (+ Zastępca);
- Bankier (+ Zastępca);
- Wielki Mierniczy (+ Zastępca);
- Dobry Duch Klasy.

Symbole do zdobycia w grze:

- złoty miecz;
- srebrna tarcza;
- dukaty.

Narzędzia:

- pieczątki z literą D oznaczającą 1 dukat – leżące w każdej klasie I–III w stałym miejscu, dostępnym dla Strażnika Pieczęci, a w klasach IV–V znajdujące się pod opieką Strażnika;
- legitymacje Wymiataczy Decybeli;
- pinsy oznaczające role poszczególnych osób w projekcie.

Fotografia 1. Przykładowe pinsy (wzór I. Gładkowska-Skrobas, M. Bartłomiejczyk, A. Cisek)



Źródło: zasoby własne autorki

Zasady szczegółowe:**Poziom I – tydzień I**

1. Ponieważ Smoki Hałasy opanowały szkołę, **wychowawca każdej klasy wybiera** w absolutnej tajemnicy najdzielniejszych **Rycerzy – Zdobywców Cisy** i prosi ich o pomoc w ratowaniu szkolnego królestwa. Może to być 4–8 osób – w zależności od liczebności klasy. Warto, by nauczyciel zrobił wcześniej rozeznanie, komu można powierzyć takie trudne zadanie i tajemnicę.

Zadanie I. Ciche odsuwanie krzesełek przy wstawaniu i siadaniu

Za każdy dzień, w którym poprawnie wykonywali zadanie, Rycerze zdobywają Złote Miecze, które następnie przykleją na brzuchu smoka.

Na pytania kolegów z klasy Rycerz może odpowiedzieć tylko, że zdobywa punkty w grze. Jeśli Rycerze chcą przejść do kolejnego etapu, każdy z nich musi zdobyć **5 mieczy** – po jednym za każdy dzień wykonywania zadania.

Poziom II – tydzień II

Klasa wykonuje postać Smoka Hałasa bez ogona (w dalszym ciągu większość uczniów nie wie o grze).

1. **Rycerze, którzy zdobyli 5 mieczy, szukają Sojuszników – Pogromców Hałasów (każdy Rycerz powinien zwerbować 1–2 osoby).** Sojusznicy rozpoczynają wykonywanie **Zadania I** i otrzymują kolejne zadanie. Od tej chwili Rycerze i Sojusznicy wykonują obydwa zadania jednocześnie. Za każdy dzień Rycerze i Sojusznicy otrzymują po **1 srebrnej tarczy**.

Zadanie II. Trzymanie palca na buzi w momencie rozpoczęcia lekcji

W dalszym ciągu uczestników **obowiązuje tajemnica**. Wychowawca może tylko powiedzieć reszcie klasy, że pozostali uczniowie mogą wejść do gry, ale muszą się bardzo starać. Muszą obserwować innych i zauważać pewne zmiany w ich zachowaniu. Wychowawca **przyczepia miecze i tarcze** na brzuchu smoka.

2. Na koniec tygodnia klasa:
 - **doczepia smokowi ogon zgodnie z instrukcją;**
 - **tworzy legitymacje Wymiatacza Decybeli wg wzoru** (wykorzystując zeszytiki do słówek). Uczniowie ozdabiają je zgodnie z własną inwencją, pamiętając, że odbędzie się konkurs na najładniej ozdobioną legitymację. Legitymacje dla uczniów klas I–III muszą zawierać tabele tygodniowe z podziałem na kolejne dni, z uwzględnieniem liczby przedmiotów w danym dniu. Legitymacje dla uczniów klas IV–V – powinny zawierać tabele z podziałem na 11 okienek w tygodniu (11 przedmiotów). Rycerze i Sojusznicy po raz ostatni **otrzymują tarcze**. Od następnego tygodnia zamiast nich zdobywają dukaty – pieczętki do legitymacji.

3. **Nauczyciel wybiera w klasie Strażnika Pieczęci i jego Zastępcy** (muszą to być uczniowie sprawni w działaniu). Przybijają oni uczniom **pieczętki – dukaty** w legitymacjach Wymiatacza Decybeli po kolejnych lekcjach. Nauczyciel decyduje, kto otrzyma dukata (Strażnik Pieczęci może po lekcji jedynie przyjąć informację od nauczyciela, a pieczętki wstawić następnego dnia rano).

Poziom III – tydzień III

1. **Sojusznicy – Pogromcy Hałasów szukają Sprzymierzeńców – Poławiaczy Decybeli (każdy powinien zwerbować 1–2 osoby)**. W ten sposób angażuje się coraz więcej osób, aż wreszcie wszyscy uczniowie biorą udział w grze. **Rycerze, Sojusznicy i Sprzymierzeńcy** kontynuują Zadania I i II oraz otrzymują zadanie III.

Zadanie III. Ciche wchodzenie do klasy na pierwszą lekcję i lekcje dodatkowe

2. **Uczestnicy gry: Rycerze, Sojusznicy i Sprzymierzeńcy zdobywają dukaty** do legitymacji za każdorazowe poprawne wykonanie zadania.
3. Klasa wybiera **Bankiera i Zastępcę**, którzy będą sumowali dukaty – pieczętki z każdego dnia w kl. I–III/każdego tygodnia w kl. IV–V.

Poziom IV – tydzień IV

Czas na włączenie tych uczniów, którzy mają kłopoty z odnalezieniem się w grze, i wyznaczenie im **zadania specjalnego**.

Zadanie IV. Zadanie specjalne

1. W klasie I uczeń, który ma trudności z utrzymaniem standardów, wykonuje zadania indywidualnie, żeby okazać się użytecznym i przyczynić się do sukcesu klasy w pokonaniu smoka Hałasa. Zadania przydziela mu wychowawca, reagując na bieżąco – ukazuje uczniowi, że małymi krokami można pokonywać własne słabości, wprowadzać zmiany i osiągać cele. Mogą to być m.in. wykonanie smokowi nowych skrzydełek, bucików, kapelusza itp. (dostosowanie zadania do konkretnego ucznia pozostaje w gestii nauczyciela).
2. W klasach II i V uczniowie z pomocą rodziców ściągną na telefony aplikację do pomiaru decybeli i dokonują takich pomiarów 2 razy w tygodniu w wyznaczonym przez nauczyciela czasie. Wyniki zapisują w **Dźwiękomierzu** – zeszytiku, który muszą przygotować sami. Ci uczniowie otrzymują tytuł **Wielkiego Mierniczego**.
3. Jeśli jacyś uczniowie z klasy nie włączą się do gry, klasa nie będzie mogła przejść na kolejny poziom i walczyć o nagrodę główną.

Poziom V – tydzień V

1. Kontynuowane jest wykonywanie Zadań I, II, III oraz IV (indywidualnych zadań specjalnych), do których dochodzi Zadanie V.

Zdanie V. Ciche rozmowy podczas zajęć

Podsumowanie dotychczasowych osiągnięć

2. Przyznanie tytułu **Dobrego Ducha Klasy** 2–3 uczniom, którzy motywowali pozostałych do przestrzegania reguł oraz dodawali otuchy w dążeniu do unicestwienia smoka Hałasa.

Poziom VI

Na tym i kolejnych poziomach wyzwania realizowane są w trybie miesięcznym.

Miesiąc I (styczeń)

1. Kontynuowane jest wykonywanie Zadań I, II, III, IV, V, dodane zostaje Zadanie VI.

Zadanie VI. Mówienie szeptem przy obiedzie

Miesiąc II (luty)

1. Kontynuowane jest wykonywanie Zadań I–VI, dodane zostaje zadanie VII.

Zadanie VII. Ciche zachowanie w szatniach

Poziom VII

Miesiąc III (marzec)

1. Kontynuowane jest wykonywanie Zadań I–VII, dodane zostaje zadanie VIII.

Zadanie VIII. Ciche rozmowy na przerwach

Miesiąc IV (kwiecień)

1. Kontynuowane jest wykonywanie Zadań I–VIII, dodane zostaje zadanie IX.

Zadanie IX. Ciche schodzenie po schodach

Poziom VIII

Miesiąc V (maj)

1. Utrzymanie wykonywania Zadań I–IX

Miesiąc VI (czerwiec)

1. Podsumowanie działań

Punktacja

- Uczniowie zbierają dukaty – pieczątki do legitymacji Wymiatacza Decybeli, które sumują, by „kupić” kawałek ogona.
- W klasach I–III można otrzymać 1–4 dukatów w ciągu dnia, w zależności od tego, ilu nauczycieli ma z daną klasą lekcje.
- Na ogonie wychowawca zapisuje cenę każdej części w zależności od liczby nauczycieli prowadzących z klasą zajęcia danego dnia. Część ogona u każdego nauczyciela kosztuje tyle, ile jest dzieci w klasie minus 5, np. w klasie jest 25 osób, w danym dniu naucza w danej klasie 3 nauczycieli, czyli część ogona kosztuje 60 dukatów (dzieci muszą wiedzieć, że możliwość odcięcia ogona jest dla nich osiągalna).
- W klasach IV–V każdy nauczyciel tylko raz w tygodniu przyznaje uczniowi dukata (jeśli zasłużył). Klasa nie wie, którzy nauczyciele przyznają dukaty danego dnia, wie to tylko Strażnik Pieczęci, który ustala to wcześniej z wychowawcą. Pod koniec lekcji Strażnik pyta nauczyciela, komu przyznał dukata, czyli np. w środę pyta tylko nauczyciela od muzyki i historii, w czwartek od matematyki i przyrody itd., aż przez cały tydzień zapyta wszystkich.
- W klasach IV–V ogon jest podzielony na tygodnie. Bankier sumuje dukaty z całego tygodnia i zapisuje ich ilość na odcinku ogona. Tygodniowy fragment przy realizacji 11 przedmiotów kosztuje: ilość dzieci w klasie x 11. Dzieci muszą wiedzieć, że możliwość odcięcia ogona jest dla nich osiągalna, więc wychowawca może pomniejszyć cenę części ogona max. o 55 dukatów (po 5 od każdego nauczyciela).

Sytuacje ekstremalne

Jeśli dany uczeń ma bardzo zły dzień i zachowuje się głośno, to może mimo wszystko zyskać punkty, robiąc coś dla innych – np. może ustawić na zakończenie lekcji krzesła na ławkach swoich sąsiadów lub (klasach IV–V) w całym rzędzie.

Nagrody

1. **Nagroda główna dla zwycięskiej klasy (I–III):** np. wyjście do sali zabaw (funduje rada rodziców, sponsor zewnętrzny).
2. **Nagroda główna dla zwycięskiej klasy (IV–V):** np. wyjście na strzelnicę/zawody w paintballu.
2. Nagrodę główną otrzymuje klasa, która uzyskała najwyższy wynik, jednak nie może on być niższy niż 95% punktów możliwych do zdobycia.
3. Nagroda miesiąca dla klasy.

4. Nagrody ekstra:

Za pielęgnowanie ciszy podczas uroczystości szkolnej, wycieczki do kina/teatru przyznaje się klasie:

- 20 dukatów – jeśli cała klasa zachowała ciszę,
- 10 dukatów – jeśli tylko $\frac{3}{4}$ klasy zachowało ciszę.

Wartość zdobytych nagród zapisuje się po prawej stronie w legitymacji Bankiera. Klasa może skorzystać z tych dukatów w dniu, kiedy jest szczególnie głośna i trudno jej zachować ciszę.

Sprawy organizacyjne:

1. Przygotowane miecze, tarcze i pieczętki – pozostają do odebrania w świetlicy.
2. Pinsky – warto zamówić zgodnie z własnym projektem.
3. Notesiki na legitymacje – można zamówić jednakowe dla wszystkich uczniów.
4. Konkurs na najładniej ozdobioną legitymację warto zorganizować podczas trwania gry – np. w grudniu.
5. Nagrody – ważne jest pozyskanie sponsora, który je ufunduje (np. rada rodziców, przedstawiciel lokalnego biznesu).
6. Zbiorcze tabele wyników klas I–III i klas IV–V przygotowują nauczyciele.
7. Podsumowanie, prezentacja efektów na każdym poziomie – stanowią istotny element innowacji.

VII. Ewaluacja

Miernikiem efektywności metody są:

- ukończenie poszczególnych etapów gry przez wszystkie zespoły klasowe;
- ocena funkcjonowania uczniów w przestrzeni szkolnej: w salach lekcyjnych, na stołówce, na korytarzu, w szatniach;
- wyniki pomiaru hałasu;
- rozmowy indywidualne i grupowe z uczniami na temat korzyści płynących ze zmiany;
- rozmowy z rodzicami uczniów;
- ankiety dotyczące poprawy jakości szkolnego środowiska.

Szczegółowa analiza wyników ewaluacji pozwala ocenić stopień realizacji zamierzonych celów. Działania te pomagają wyciągnąć wnioski, zaplanować pracę i ewentualnie zmodyfikować zadania (nagrody) w grze, a także podjąć decyzję o ewentualnej kontynuacji innowacji w kolejnym roku.

Wszystkie wyniki i uwagi powinny zostać opracowane w sprawozdaniu oraz udostępnione dyrektorowi szkoły.

VIII. Spodziewane efekty

Organizując w szkole niekonwencjonalne środowisko działania poprzez wprowadzenie uczniów w świat gry i uczestnictwo w niej, zakładamy, że:

- uczniowie, poprzez zaangażowanie się w zadania, będą osiągać cel główny – redukcję hałasu w szkolnym otoczeniu;
- będą oni maksymalnie wykorzystywać własne możliwości, by zdobyć jak największą liczbę punktów oraz przejść na kolejne poziomy gry;
- będą budowali swoją uważność, dzielność, odwagę i wytrwałość w dążeniu do celu;
- poprzez współpracę będą doświadczali radości z pokonywania własnych słabości oraz budowali lepsze relacje z rówieśnikami, czując ich wsparcie;
- poprzez zaangażowanie w grę będą zmieniali swoje nawyki, a następnie postawy;
- będą umieli wyrażać siebie i swoje poglądy oraz respektować poglądy innych w spokoju i ciszy;
- uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi będą mogli łatwiej przetwarzać bodźce płynące z otoczenia i dzięki temu poprawi się ich funkcjonowanie, a w działaniu łatwiej będzie im wchodzić w relacje interpersonalne i nabywać umiejętności społecznych.

Wpływ na pracę szkoły:

- podnoszenie jakości pracy szkoły poprzez redukcję czynnika stresogennego, jakim jest hałas;
- realizowanie idei szkoły, w której istotne są potrzeby każdego ucznia;
- rozwijanie u uczniów kompetencji XXI w. – ze szczególnym uwzględnieniem współpracy;
- rozwój dyscyplin SUS;
- promocja szkoły w środowisku lokalnym i ogólnopolskim poprzez publikację w mediach opisu walki z hałasem za pomocą gamifikacji.

Współpraca z rodzicami:

- nauczyciele włączają rodziców do współpracy poprzez zapoznanie ich z ogólnymi zasadami gry, budzą zainteresowanie rodziców jej przebiegiem oraz zadaniami uczniów na poszczególnych poziomach, przez co podkreślają rangę podejmowanych przez dzieci działań;
- zapoznają rodziców z wpływem hałasu na jakość uczenia się i komfort psychiczny dzieci przebywających w szkole;
- zapraszają rodziców do współfinansowania nagród;
- włączają rodziców do świętowania stanowiącego podsumowanie projektu.

Refleksja końcowa autorki

Działania związane z przygotowaniem tej innowacji przyniosły mi dużo radości i satysfakcji, choć wymagały wielu tygodni wyłożonej pracy koncepcyjnej. Czasami była to prawie buchalteria, ponieważ jedna zmiana pociągała za sobą łańcuszek kolejnych poprawek i dostosowań. To oznaczało ciągle sprawdzanie, czy całość jest spójna. Udało się jednak dzięki pomocy koleżanek, a nawet wsparciu rodziny, która krytycznym okiem weryfikowała moje kolejne pomysły. Zachwycające były reakcje uczniów, którzy z przejęciem śledzili informacje na stronie szkoły, biegali po szkolnych korytarzach, wyszukując kolejne hasła i wizerunki smoków. Uczniowie, nieprzymuszani przez nikogo, szukali ukrytych informacji, tworzyli szyfry, spierali się o interpretacje, usiłowali zdobyć informacje na temat przypinek i nietypowego zachowania tych, którzy je z dumą nosili. „Nakręcała ich” bardzo atmosfera tajemnicy i to, że pytani pedagodzy też nic nie wiedzieli. Uczniowie byli świadkami, jak nauczyciele pytają jedni drugich, o co chodzi „z tymi smokami”. Dzięki wsparciu koleżanek udało się wyzwolić ciekawość uczniów i zaangażowanie w projekt, który poprawił funkcjonowanie placówki. Środowisko uczenia się stało się bardziej przyjazne dla dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu, a radość ze zdobywanych punktów i pokonywania kolejnych poziomów w grze spowodowała ich aktywność. Działanie to pokazało, że edukacja włączająca może mieć oblicze grywalizacji.

Bibliografia

Tkaczyk P., (2012), *Grywalizacja*, Gliwice: Helion.

Majewska-Opiełka I., (2015), *Logodydaktyka w edukacji*, Sopot: GWP.

Kordziński J., (2013), *Nauczyciel, trener, coach*, Warszawa: Wolters Kluwer Polska SA.

Pietrasiński Z., (1969), *Myślenie twórcze*, Warszawa: PZWS.

Misiarek S., (b.d.), *Innowacja pedagogiczna w praktyce szkolnej*, online: <https://www.google.com/search?q=innowacja+w+praktyce+szkolnej+stefania+misiarek&oq=innowacja+w+prakty&ags=chrome.2.69i57j0i512j0i22i30i4.9180j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8> [dostęp: 17.12.2021].

Mak J., (2019), *Innowacja pedagogiczna w szkole*, online: <https://www.nowaera.pl/angielski/blog/innowacja-pedagogiczna-w-szkole> [dostęp: 17.12.2021].



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

www.ore.edu.pl

