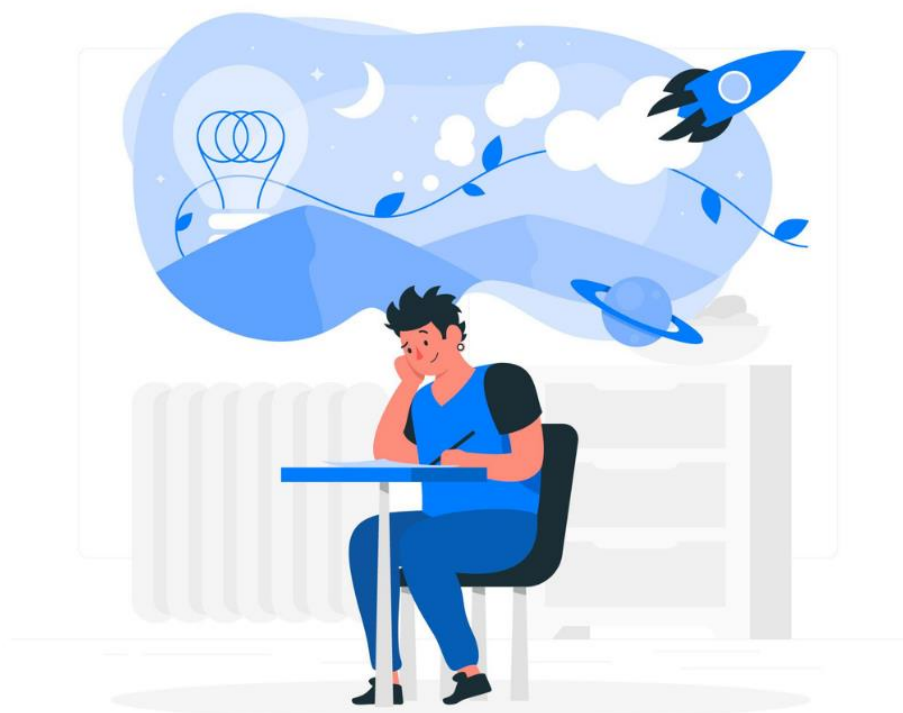


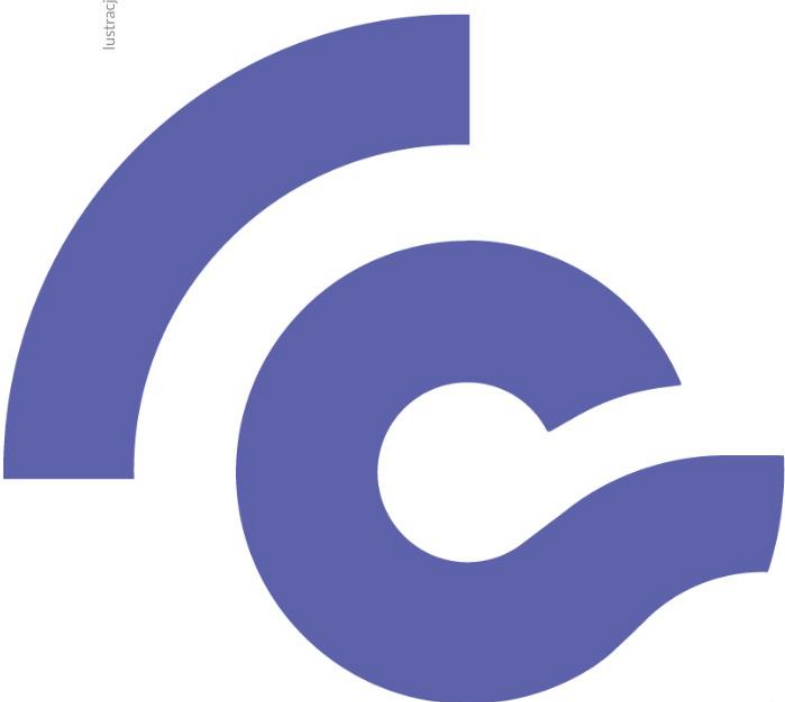
# Wizualizacja problemu i rozwijanie wyobraźni poprzez przydatne metafory

Scenariusz warsztatów behawioralnych  
Agnieszka Winnik-Pomichter  
Tomasz Kołodziejczyk

Szkoła dla innowatora



Ilustracja: rawpixel.com / Freepik



**ceo**

CENTRUM EDUKACJI  
OBYWATELSKIEJ



## Wstęp

Przedstawiamy Wam scenariusze warsztatów dla uczniów klas VII. Warsztaty dotyczą kompetencji behawioralnych i powstały w ramach programu *Szkoła dla innowatora*.

Punktem wyjścia do warsztatów był zestaw kompetencji behawioralnych, które zostały opisane w raporcie *Szkoła dla innowatora. Kształtowanie kompetencji proinnowacyjnych* przez zespół profesora Jana Fazlagicia.

Na podstawie dziesięciu zaproponowanych w raporcie kompetencji behawioralnych opracowaliśmy osiem tematów warsztatów, które mogą być przeprowadzone z całymi klasami lub w mniejszych grupach:

1. odwaga i podejmowanie ryzyka;
2. wizualizacja problemu i rozwijanie wyobraźni poprzez przydatne metafory;
3. podejmowanie decyzji;
4. liderowanie;
5. opóźniona lub odroczone gratyfikacja i wytrwałość;
6. zarządzanie zmianą i improwizacja;
7. rozwijanie zainteresowań i orientacji na przyszłość;
8. współpraca.

Każdy warsztat został zaplanowany na 90 minut. Jeżeli nie macie organizacyjnych możliwości przeprowadzenia tak długich zajęć, proponujemy uważne przeczytanie scenariuszy i wybranie tych propozycji, które będą Waszym zdaniem najlepsze dla uczennic i uczniów, a jednocześnie najbliższe Wam.

Scenariusze mają być inspiracją dla prowadzących. Jeżeli chcecie, zmieniajcie je, łączcie, dzielcie, wykorzystujcie w taki sposób, by były jak najbardziej wartościowe dla uczniów i uczennic, z którymi pracujecie. Wierzymy, że podejmiecie najlepsze możliwe decyzje w danym momencie.

Warsztaty mogą być prowadzone przez wychowawców, ale także przez innych nauczycieli lub osoby spoza grona pedagogicznego. Widzimy natomiast dużą wartość w prowadzeniu, lub co najmniej uczestniczeniu, wychowawców klas w zajęciach, ponieważ może to pomóc zbudować lepsze relacje z uczniami.

Scenariusze te mogą być również wykorzystane do przeprowadzenia cyklu zajęć w jednej klasie w czasie roku szkolnego – będą wtedy służyć jako swoisty program kompetencyjno-wychowawczy dla klasy.

Uwaga redakcyjna: za każdym razem, kiedy piszemy *uczennice* albo *uczniowie*, *nauczyciele* albo *nauczycielki*, *prowadzące* albo *prowadzący* itp., mamy na myśli wszystkie płcie, które pojawiają się w tej społeczności, używamy natomiast jednej formy dla łatwości czytania.

Życzymy Wam radości i ciekawych doświadczeń podczas prowadzenia spotkań według tych scenariuszy!

Agnieszka Winnik-Pomichter  
Tomasz Kołodziejczyk

## Cel

Rozwijanie umiejętności wizualizacji jako sposobu rozwiązywania problemów i uczenia się.

## Kryteria sukcesu

Uczestniczki:

- określają, jakie mogą być korzyści z wizualizacji jako sposobu rozwiązywania problemów;
- zastosują technikę łańcuchowej metody skojarzeń do zapamiętywania.

## Materiały

- kartki A4
- kredki i mazaki

## Przebieg zajęć

### 1. Rundka *Gdybym była zwierzęciem...*

Uczennice siedzą w kręgu. Zajęcia zaczynają się od rundki, w której każda osoba kończy zdanie: *Gdybym była zwierzęciem, to byłabym...*, dodając nazwę zwierzęcia, które może ją symbolizować. Po zakończeniu rundki możesz zapytać, czy ktoś chciałby opowiedzieć więcej o swoim wyborze – co on oznacza itp. Nie naciskaj na osoby, jeśli nie będą chciały mówić.

### 2. Moja wizytówka

Zadbaj o to, by każda osoba miała kartkę A4 i mazaki.

Zadaniem uczennic będzie narysowanie symboli, które opisują je jako osoby, na przykład jeśli ktoś lubi grać w piłkę nożną, może narysować piłkę albo bramkę, jeśli jest radosną osobą – słońce, jeśli często się denerwuje – chmurę z piorunami, a jeśli lubi pomagać innym – dłoń, która kojarzy się z pomocą. Symbole te mogą dotyczyć:

- najważniejszej cechy charakteru danej osoby;
- tego, jakie ma pasje i zainteresowania;
- tego, jak spędza wolny czas;
- tego, jakie ma marzenia;
- innych cech, które są dla niej ważne.

Następnie uczestnicy dobierają się w trójki, w których kolejno pokazują sobie swoje kartki. Kiedy jeden z uczniów przedstawia rysunek, pozostałe dwie osoby mówią, z czym kojarzą im się symbole, co im przychodzi do głowy, kiedy je widzą, i jak na podstawie rysunku mogłyby opisać ich twórcę. W tym czasie autor tylko słucha, a kiedy koledzy skończą mówić, może coś dopowiedzieć lub zmienić, tak by opis był zgodny z jego intencjami, wyjaśnić symbole, które miały dla niego inne znaczenie, lub stwierdzić, że zgadza się z tym, co usłyszał.

Po tych rozmowach grupy wracają do wspólnego kręgu. Kilka osób mówi, jakie emocje pojawiły się w nich w czasie tego ćwiczenia i co ciekawego usłyszały o sobie lub co je zaskoczyło w tym, jak inne osoby przedstawiały siebie.

### 3. Jakim pojazdem jest moje życie

Poproś, aby wszystkie osoby zamknęły oczy i wyobraziły sobie pojazd, który kojarzy im się z życiem nastolatków. Niech wyobrażą go sobie jak najdokładniej:

- jakiego jest koloru;
- jak duże ma koła;
- do pokonywania jakiego terenu jest przystosowany;
- co go napędza;
- czy i jakie ma zderzaki, które chronią przed wypadkami;
- ile osób może się w nim zmieścić;
- itd.
- 

Kiedy uczennice otworzą oczy, poproś je o wypisanie na kartce siedmiu najważniejszych cech tego pojazdu, a następnie o dobranie się w czteroosobowe grupy. Ich zadaniem jest wspólne narysowanie lub opisanie pojazdu, który ich zdaniem najlepiej obrazuje życie nastolatki. Pojazd powinien symbolizować plusy i minusy nastoletniego życia, sprawy, z którymi zmagają się młode osoby, ich smutki, radości itd. Tworząc go, grupy mogą odpowiadać na pytania:

- Jak szybko porusza się ten pojazd?
- Jakiego napędu lub paliwa używa? Potrzebuje go dużo czy mało?
- Jak bardzo jest awaryjny?
- Itd.
- 

Po zakończeniu pracy grupy prezentują swoje pojazdy przed resztą klasy i odpowiadają na ewentualne pytania od pozostałych uczniów. Każda prezentacja jest nagradzana brawami.

### 4. Rozmowa

#### 5.

Przeprowadź z klasą rozmowę dotyczącą wizualizacji, czyli posługiwania się obrazami zamiast słów i używania symboli do określania i rozwiązywania problemów. Możesz użyć następujących pytań:

- Co było przyjemnego, a co trudnego w wizualizowaniu i używaniu symboli?
- Po co ludzie używają wyobraźni i symboli?
- Czy pamiętacie sytuacje, w których myśleliście obrazami?
- Czy symbol jakiejś sprawy jest dla Was bardzo ważny?
- W jakich sytuacjach wizualizowanie i wyobraźnia przydają się w Waszym życiu?

### 6. Skojarzenia

Uczennice stoją albo siedzą w kręgu.

Podaj wyraz (rzeczownik) i wskaż kolejną osobę – jej zadaniem jest powiedzenie słowa kojarzącego się z tym, które przed chwilą usłyszała. Następna osoba mówi swoje skojarzenie z właśnie usłyszanym słowem. W ten sposób powstaje ciąg skojarzeń, np. noga – but – Kopciuszek – wróżka – ząb itd. Można zrobić jedną albo dwie rundki takich skojarzeń.

[Informacja dla osoby prowadzącej:

To zadanie rozwija skłonność skojarzeniową i jest rozgrzewką przed następnym ćwiczeniem, w którym do rozwijania zapamiętywania będziemy używać łańcuchowej metody skojarzeń. Jest to technika pamięciowa polegająca na łączeniu obrazów w ciąg zdarzeń – tworzeniu historyjki/opowiadania (łańcucha) z elementów, które chcemy zapamiętać. Pierwszy element kojarzymy z drugim, drugi z trzecim itd. Sposób ten pomaga w zapamiętywaniu, gdyż łatwiej przyswajamy ciąg powiązanych ze sobą elementów. Układając historyjkę, należy uruchamiać swoje zmysły, wyobrażać sobie dużo szczegółów, włączać emocje. Warto stosować tę technikę, gdy mamy do zapamiętania sporo niełączyących się ze sobą słów, zdarzeń, przedmiotów, nazwisk itd.

Na przykład kiedy mamy do zapamiętania ciąg wyrazów: *dom – gorąco – okno – komar – kółko – drabina – ognisko – skrzydła – skrzynia – telewizor*, możemy stworzyć następujące opowiadanie: *Siedzisz w domu w słoneczny dzień, jest lato i jest bardzo gorąco. Otwierasz okno (z głośnym trzaskiem). Nagle przez okno wlatuje komar (posłuchaj, jakie wydaje dźwięki). Komar lata, robiąc w powietrzu kółka, i siada na suficie. Bierzesz drabinę i wchodzisz na nią, żeby go dosięgnąć. Czujesz, jak zaczyna ci się robić gorąco w stopy, i widzisz, że pod drabiną płonie ognisko. Nagle komar zamienia się w olbrzymiego owada z ogromnymi żółtymi skrzydłami i odlatuje, a trzepot jego skrzydeł gasi ognisko. W miejscu ogniska pojawia się skrzynia (wyobraź sobie, jakie ma kolory). Otwierasz ją i widzisz, że w środku jest grający telewizor*].

## 7. Łańcuchowa metoda skojarzeń

I etap – przykład

Wypisz na tablicy ciąg wyrazów: *dom – gorąco – okno – komar – kółko – drabina – ognisko – skrzydła – skrzynia – radio* i pokaż, w jaki sposób można go zapamiętać dzięki opowiadaniu: *Siedzisz w domu w słoneczny dzień, jest lato i jest bardzo gorąco. Otwierasz okno (z głośnym trzaskiem). Nagle przez okno wlatuje komar (posłuchaj, jakie wydaje dźwięki). Komar lata, robiąc w powietrzu kółka, i siada na suficie. Bierzesz drabinę i wchodzisz na nią, żeby go dosięgnąć. Czujesz, jak zaczyna ci się robić gorąco w stopy, i widzisz, że pod drabiną płonie ognisko. Nagle komar zamienia się w olbrzymiego owada z ogromnymi żółtymi skrzydłami i odlatuje, a trzepot jego skrzydeł gasi ognisko. W miejscu ogniska pojawia się skrzynia (wyobraź sobie, jakie ma kolory). Otwierasz ją i widzisz, że w środku jest radio, w którym właśnie leci utwór Quebonafide „Bubbletea”.*

Podkreśl, że ten sposób zapamiętywania ciągów wyrazów polega na skojarzeniu ich z elementami opowiadania, dzięki czemu potem łatwo jest je odtworzyć, powtarzając sobie w myślach historię.

II etap – praca w parach

Wypisz na tablicy ciąg wyrazów: *góra – 15 – pszenica – jabłka – świnia – mleko – skarb – telewizor – węgiel – Gdańsk*.

Uczniowie tworzą w parach opowiadania, które pomogą im zapamiętać ten ciąg. Mają na to cztery minuty. Po upływie tego czasu zastoń wypisane na tablicy słowa. Kolejnym zadaniem uczniów będzie samodzielne zapisanie na kartkach zapamiętanych wyrazów. Kiedy skończą, odstoń tablicę, żeby uczestnicy mogli porównać słowa na kartkach i na tablicy. Możecie porozmawiać o tym, co pomogło im zapamiętać jak największą liczbę wyrazów.

III etap – praca indywidualna

Wypisz na tablicy ciąg wyrazów: *telefon – koń – lampa – gazeta – gruszka – komputer – wojna – jezioro – ręka – kaloryfer – farba – mała – ręcznik – matematyka – złoto*.

Uczennice mają samodzielnie stworzyć opowiadania, które pomogą im zapamiętać ten ciąg. Mają na to pięć minut. Po upływie tego czasu zasłoń wypisane na tablicy słowa. Kolejnym zadaniem uczennic będzie samodzielne zapisanie na kartkach zapamiętanych wyrazów. Kiedy skończą, odsłoń tablicę, żeby uczestniczki mogły porównać słowa na kartkach i na tablicy. Możecie porozmawiać o tym, co pomogło im zapamiętać jak największą liczbę wyrazów.

## **8. Podsumowanie**

Uczniowie siedzą w kręgu. Zajęcia kończą się rundką, w czasie której każda osoba podaje jeden symbol, kojarzący jej się z tym, jak się czuje na zakończenie zajęć (może to być jakiś przedmiot, zjawisko itp.).



PROJEKT REALIZOWANY JEST PRZEZ:



PARTNERAMI PROJEKTU SĄ:



PROJEKT WSPIERAJĄ:



Projekt Szkoła dla innowatora współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej, w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020, Priorytet 2: Wsparcie otoczenia i potencjału przedsiębiorstw do prowadzenia działalności B+R+I, Działanie 2.4: „Współpraca w ramach krajowego systemu innowacji” PO IR, Poddziałanie 2.4.1. inno\_LAB-Centrum analiz i pilotaży nowych instrumentów.