

# Cyfrowe projekty w praktyce polonistycznej

---

*Agnieszka Kopacz*

*Uniwersytet Gdański*

ORCID: 0000-0002-7427-0535

## Abstract

### *Digital projects in Polish language practice*

Even though distance learning intensified the tools, unfortunately, school practice shows that it is used as an analogue of analog instruments. The student is still not the creator, but only recreates the content learned in the lesson. There is not enough space in the classroom – stationary and remote office – to recover digital tools. The introduction of this type of activity is not easy – it is introduced with the need to fully use the area of application, methods, it also gives student and teachers development.

The paper deals with one of the methods that enable creative and creative thinking – a project and how to implement it in Polish lessons. In the first part, the author presented a theoretical approach (research to date, strength) along with a methodical commentary and the purposefulness of using the method of working in the lessons. The details of the experience of the project and the benefits of its implementation were detailed. The author, as a working practitioner, shows in her observations on the specifics of the subject, corrections, possible modifications and supplements to existing studies.

---

*Agnieszka Kopacz*, doktor nauk humanistycznych; nauczycielka języka polskiego w I Liceum Ogólnokształcącym z Oddziałami Mistrzostwa Sportowego im. Marii Skłodowskiej-Curie w Sopocie; doktorantka Szkoły Doktorskiej Nauk Humanistycznych i Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego z dyscypliny pedagogika; autorka książki *Środowisko cyfrowe w edukacji polonistycznej na etapie ponadgimnazjalnym* oraz artykułów naukowych i metodycznych związanych z dydaktyką cyfrową; autorka bloga Cyfrowy Brulion ([www.cyfrowybrulion.pl](http://www.cyfrowybrulion.pl)); zainteresowania badawcze: edukacja cyfrowa, kanon lektur, kultura popularna.

[agnieszka-bienko@tlen.pl](mailto:agnieszka-bienko@tlen.pl)

*Facta Ficta.*

*Journal of Theory, Narrative & Media*

---

OPEN  ACCESS

The second part is practical – it shows how to effectively implement a project at school, as well as examples of student work with an overview. The emphasis is on the appropriate sparring tools and what to consider in the planning plan. It shows where to look for inspiration and good practices, which can be expected for young teachers.

The paper is not a compendium of knowledge about Polish studies projects. The most important issues, questions, questions that arise in connection with remote education and presents examples of – often proven – solutions. Non-standard observations are the added value of the text, look at the theory from the point of view of the everyday teacher at school.

**Keywords:** project, Polish language education, Polish language, didactics, creativity

## Odkryć projekt – wprowadzenie

W ciągu ostatniej dekady wielokrotnie podkreślano skuteczność oraz atrakcyjność metody projektu. Wiązało się to między innymi z jego obligatoryjną realizacją na etapie gimnazjalnym – uczniowie, zazwyczaj w drugiej klasie, mieli obowiązek wykonać pracę pod opieką wybranego nauczyciela. To z kolei przełożyło się na liczne opracowania metodyczne związane z tą metodą, choćby Jacka Strzemiecznego *Jak organizować i prowadzić gimnazjalne projekty edukacyjne. Poradnik dla dyrektorów, szkolnych organizatorów i opiekunów projektów* (2010) czy Agnieszki Mikiny i Bożeny Zając *Metoda projektów w gimnazjum. Poradnik dla nauczycieli i dyrektorów gimnazjów* (2010). Zarówno w nich, jak i innych publikacjach tego typu przywoływano zasady, które powinny być zachowywane w trakcie realizacji projektu, proponowano tematy oraz narzędzia przydatne w codziennej pracy.

Wraz z reformą systemu edukacji w 2016 roku usunięto wymóg obligatoryjnego wykorzystywania tej metody. Nie jest ona wpisana w podstawie programowej, jednak stosuje ją nadal około połowa nauczycieli (Głuc 2020: 70). Liczba ta znacząco nie zmieniła się w trakcie pandemii. Podobny odsetek nauczycieli wykorzystuje ją jako sposób sprawdzenia wiedzy uczniów. Choć autorzy raportu *Kształcenie na odległość oczami nauczycieli, dyrektorów szkół, uczniów i rodziców* wskazują, że projekt ma stabilną i dość wysoką pozycję wśród stosowanych metod nauczania (jest to z kolei siódma i ósma wybierana metoda), to można odnieść wrażenie, że nie jest to forma ceniona i uznawana przez uczniów jako coś ciekawego i potrzebnego. W tym samym raporcie tylko 22% młodych respondentów uznaje projekt jako bardzo pomocne narzędzie w nauce na odległość.

Biorąc pod uwagę powyższe wnioski, można mieć wątpliwości, czy warto wykorzystywać tę metodę na lekcjach języka polskiego. Odpowiedź

na to pytanie nie jest jednoznaczna. Jak każda metoda stosowana w procesie dydaktycznym, także i projekt posiada swoje mocne i słabe strony, które należy uwzględnić, planując jego realizację. Wiele zależy również od grupy uczniów – niektóre zespoły klasowe bardzo chętnie tego rodzaju aktywność podejmują, inne – wręcz przeciwnie.

W niniejszym tekście zostały zaprezentowane tak zwane dobre praktyki związane z tą formą pracy, które mogą stać się inspiracją dla osób planujących wykorzystanie projektu. W części teoretycznej przedstawiono dydaktyczne korzyści płynące ze stosowania tej metody. Następnie zaprezentowane zostały zasady, którymi autorka<sup>1</sup> kieruje się, wprowadzając projekt na lekcję. Ostatnia część przedstawia przykładowe realizacje uczniowskie wraz z metodycznym opisem.

### Dydaktyczne znaczenie projektu

Rozważania na temat znaczenia projektu należy rozpocząć od analizy jego definicji. W publikacjach Centrum Edukacji Obywatelskiej poświęconych tej metodzie można odnaleźć wyjaśnienie terminu, które określa projekt „jako zespołowe, planowe działania uczniów i uczennic pod opieką nauczyciela, w którym to działaniu sami członkowie zespołu wybierają temat i określają cel wspólnej pracy, planują etapy realizacji i biorą odpowiedzialność za wynik” (Sołtan-Młodożeniec 2019: 7). Na jej podstawie można wysnuć wniosek, że ta forma pracy:

- będzie kształtowała kompetencje społeczne związane ze współpracą, pracą zespołową;
- wspomaga samodzielność, pozwalają wykorzystać swoje talenty, zaprezentować mocne strony – uczniowie sami wybierają formę i treść;
- daje poczucie sprawczości – zespoły mają kontrolę nad przebiegiem projektu, mogą w każdej chwili poprosić nauczyciela o pomoc lub samodzielnie pracować.

Wymienione wyżej korzyści projektu, wynikające z jego definicji, nie są jedynymi. W odpowiednich warunkach ta forma pracy wzmaga kreatywność uczniów – widoczne jest to zwłaszcza w klasach, które czują się pewnie w relacji z nauczycielem. Brak obawy o potencjalną (domyślnie: negatywną) reakcję, pozytywne wcześniejsze doświadczenia dodają realizującym pewności, że ich praca – nie zawsze idealna – zostanie doceniona.

<sup>1</sup> Autorka artykułu jest czynnym zawodowo nauczycielem, realizującym projekty od kilku lat w różnych formach.

Zachęca to też do swoistych eksperymentów, korzystania z niecodziennych form oraz pokazywania talentów, które na co dzień w szkole często nie mają szansy zaistnieć<sup>2</sup>.

Powyższe czynniki wpływają również na motywację uczniowską do nauki określonego przedmiotu. W przypadku języka polskiego często obniżoną motywację mają osoby niezainteresowane tym przedmiotem – przykładowo klasy o profilu matematycznym, biologiczno-chemicznym. Realizacja projektu w dogodnej dla ucznia formie sprawia, że jest on w stanie osiągnąć sukces, mimo sympatii do zajęć humanistycznych. Ponadto, umożliwia łączenie umiejętności zdobywanych na różnych przedmiotach – choćby informatyce i języku polskim<sup>3</sup>.

Ważnym aspektem z punktu widzenia edukacji szkolnej jest wpływ metody na zapamiętywanie określonych informacji przez uczniów. W publikacjach poświęconych projektach często przytacza się piramidę przyswajania wiedzy Dale'a (Ausz & Barnaś-Baran 2019: 181) i wskazuje się, że właśnie ta forma pozwala na wykorzystanie zdobytych na lekcji informacji w praktyce, co przekłada się na ich lepsze zapamiętanie. Podobne wnioski można wysnuć, czytając badania dotyczące wykorzystania narzędzi TIK (Lomäki & Lakkala 2018: 6), jednak w tym przypadku problem jest bardziej skomplikowany, ponieważ związane jest to ściśle z tym, w jaki sposób instrumentarium cyfrowe zostanie włączone do zadania<sup>4</sup>.

Większość opracowań dotyczących tak zwanego *project based learningu* (z angielskiego: nauczania opartego na projekcie – w skrócie PBL) ma charakter ogólny – opisuje funkcjonowanie metody na różnych lekcjach, bez rozróżnienia przedmiotowego. Z polonistycznego punktu widzenia ciekawym opracowaniem jest *Twórczość i tworzenie w edukacji polonistycznej* pod redakcją Anny Janus-Sitarz (2012), w którym cała część (*Projekty edukacyjne*) dotyczy różnych aspektów projektów oraz ich wprowadzania na lekcje języka polskiego. Większość z opublikowanych w tomie tekstów

<sup>2</sup> Jednym z przykładów tego rodzaju prac są piosenki. W szkole ponadpodstawowej (pomijając placówki o profilu muzycznym) rzadko jest okazja do prezentacji tego typu talentów, a projekty to umożliwiają.

<sup>3</sup> Jednym z przykładów takiego połączenia była praca, którą autorka otrzymała w trakcie edukacji zdalnej. Zadaniem ucznia było podsumować w wybrany sposób treść rozdziału. Większość licealistów zrealizowało polecenie w formie notatki, natomiast jeden chłopiec wysłał plik z grą przygodową, w której strzelało się do pytań związanych z omawianym materiałem. Uczeń później przyznał, że taka prezentacja umożliwiła mu lepsze zapamiętanie informacji oraz sprawiła przyjemność – choć od początku nauki deklarował, że języka polskiego jako przedmiotu nie lubi.

<sup>4</sup> Chodzi przede wszystkim o sposób wykorzystania narzędzi cyfrowych, które mogą wspomagać proces zapamiętywania, o ile są używane do tworzenia treści, a nie tylko ich odbierania. Więcej o tym pisała autorka w monografii poświęconej zagadnieniu (Kopacz 2017).

opiera się na opisie działań przeprowadzonych przez autorów, co stanowi ich wartość dodaną, może bowiem służyć jako źródło inspiracji dla polonistów poszukujących pomysłów, rozpoczynających swoją pracę z tą formą.

Korzyści opisywanej metody prezentują dwa inicjalne teksty w przywoływanej części tomu. Ewelina Strawa w tekście *Polonistyczne projektowanie* (2012) podkreśla wagę projektów w kształceniu kompetencji człowieka XXI wieku, do których należy działanie i samodzielne myślenie:

Niezwykle ważną cechą PBL jest wspieranie samodzielnego działania i myślenia młodzieży. Uczniowie, planując kolejne etapy pracy, dzieląc się zadaniami, wyznaczając terminy zakończenia poszczególnych faz, uczą się odpowiedzialności i przyjmowania aktywnej postawy wobec świata. Kształtuje się wówczas ważne, zwłaszcza w dobie tworzenia społeczeństwa obywatelskiego, poczucie sprawstwa, przekonanie, że swoim działaniem jest się w stanie wpływać na najbliższe otoczenie (Strawa 2012: 227).

W zakresie edukacji *stricte* polonistycznej badaczka wskazuje, że projekty szczególnie pomagają kształtować kompetencje komunikacyjne, które w dzisiejszym świecie odgrywają ważną rolę – zarówno w kontekście zawodowym (kompetencje miękkie są coraz częściej doceniane i wymagane w procesie rekrutacyjnym), jak i rozwoju różnego rodzaju komunikatorów i ciągłej aktywności sieciowej. Autorka również zwraca uwagę na kompetencje cyfrowe, między innymi krytyczne podejście do informacji zamieszczonych w internecie. Choć przywoływany tekst był publikowany niemal dekadę temu, nowsze badania (Pyżalski, Zdrodowska, Tomczyk & Abramczuk 2018: 25; Sitek 2019: 8) pokazują, że kształtowanie umiejętności wyszukiwania i krytycznego odbioru informacji powinno być wciąż priorytetem, a młodzi ludzie, choć regularnie korzystają z mediów cyfrowych – należą do pokolenia *always on* – bez odpowiednich ćwiczeń nie potrafią samodzielnie osiągnąć w tym zakresie biegłości.

Drugim tekstem, w którym zaakcentowano korzyści z korzystania z metody projektu, jest *Uczyć, aby działać. O metodzie projektów* Ewy Horwath (2012). Autorka podkreśla, że projekt pozwala na kształtowanie umiejętności niezbędnych we współczesnym świecie, między innymi planowania, prezentowania i oceniania własnej pracy oraz kreatywnego myślenia (Horwath: 256). Badaczka opisała z własnej perspektywy, w jaki sposób powinien być zaplanowany projekt, aby był skuteczny. Autorka proponuje narzędzia ewaluacyjne, gotowe tematy i szablony do wykorzystania. Rozdział ma charakter metodyczny – pokazuje praktyczne rozwiązania, wskazuje potencjalne tematy, sposoby pracy. Część z zaproponowanych projektów wymaga wykorzystania narzędzi cyfrowych (przykładowo

stworzenie za pomocą internetowego narzędzia komiksu opartego na wybranej lekturze), część można zrealizować bez użycia ich.

Choć przytoczone wyżej teksty dość dokładnie opisują polonistyczne projekty oraz różne kwestie z nimi związane, brakuje w nich miejsca na prace, które nie mogą być zrealizowane bez użycia komputera (przykładowo, wspomniany komiks może być narysowany ręcznie). Prawdopodobnie wynika to ze specyfiki pracy w szkole w okresie wydania publikacji – edukacja na odległość była wtedy czymś wyjątkowym, rzadko realizowanym w publicznych placówkach, a lekcje języka polskiego stosunkowo rzadko odbywały się w pracowni informatycznej. Ogłoszenie pandemii w marcu 2020 roku zmieniło jednak sposób planowania i realizowania treści lekcyjnych, dlatego projekty typowo cyfrowe – których realizacja nie może obyć się bez TIK – zaczęły być coraz bardziej popularne. W związku z powyższym, w kolejnej części tekstu zostaną opisane kwestie organizacyjne, które należy wziąć pod uwagę przy realizacji tego rodzaju prac.

### Organizacja projektu w szkole

To, w jaki sposób nauczyciel polonista zorganizuje projekt, zależy od wielu zmiennych. Planując pracę z tą metodą, warto na początku zadać kilka pytań pomocniczych:

- jakie umiejętności i wiedzę mają posiadać uczniowie podczas wykonywania projektu?
- czy projekt ma być wykonywany w domu – w ramach pracy własnej – czy na lekcji?
- projekt ma charakter podsumowujący (zakończenie pewnego działu), czy jest formą bieżącej pracy na lekcji (uczniowie sami opracowują materiał – nauczyciel tego zakresu nie omawia powtórnie na zajęciach)?
- jakie narzędzia mają do dyspozycji uczniowie?
- czym interesuje się grupa, w której ma się odbyć projekt?
- jakie są oczekiwane efekty – co będzie podlegało ocenie?

Odpowiedzi na powyższe pytania są ważne z kilku powodów. Pozwalają nie tylko uporządkować własną koncepcję pracy, ale przede wszystkim, umożliwiają jej skonceptualizowanie i urealnienie. Nie każdy polonista ma do dyspozycji własną salę, tablety lub odpowiednią liczbę komputerów. Podobnie jest z uczniami – część z nich nie ma dostępu do dobrego sprzętu, dlatego dobór aplikacji niezbędnych do wykonania danego zadania, powinien być przemyślany.

Dostępne opracowania podają listę cech dobrze zrealizowanego projektu. Jednym z nich jest publikacja *Realizacja projektów uczniowskich*



w ramach edukacji przyrodniczej w klasach IV–VIII szkoły podstawowej Elżbiety Szedanis (2017: 5)<sup>5</sup>. Wśród najważniejszych cech dobrego projektu badaczka wymieniła: interesujący temat, który umożliwia jednocześnie zdobywanie wiedzy i umiejętności, przejrzyste kryteria oceny i ramy czasowe, publiczną prezentację efektów, stałą opiekę nauczyciela, klarowny podział ról i obowiązków. Poniżej zostaną one pokrótce skomentowane, a także uzupełnione o te, które autorka tekstu uznaje za cenne przy realizacji projektów na lekcjach języka polskiego.

Jako pierwsza i najważniejsza cecha projektu występuje temat, który powinien być dla uczniów interesujący. Jest to rudymenarna właściwość tej metody, na którą wskazywał także John Alford Stevenson – autor jednego z wcześniejszych opracowań dotyczących metody. Interesujący temat pozwala zmotywować uczniów do realizacji projektu, a także jest to powód ich większego zaangażowania. Jak podkreśla Anna Janus-Sitarz w tekście *Twórcza praca w zespołach* (2012):

Zaangażowanie uczniów wynika w dużej mierze z przekonania, że po pierwsze, wykonują coś niepowtarzalnego, według własnych pomysłów (a zatem dla nauczyciela efekt będzie niespodzianką); po drugie, coś nowego i pożytecznego, dzięki czemu o czymś ciekawym się dowiadują, nabywają nowych umiejętności (pracy w radiu, na scenie, na sali sądowej, mierzą się z publicznością, pokonują tremę etc.). Po trzecie, podtrzymaniu entuzjazmu służy także rywalizacja, utrzymywanie swych pomysłów w tajemnicy aż do czasu prezentacji (Janus-Sitarz 2012: 266).

Powyższy cytat wyraźnie pokazuje, że prócz tematu, atrakcyjna dla uczniów musi być także forma zadania. Wydaje się, że nie sposób sformułować uniwersalnego polecenia, które podobałoby się wszystkim nauczanym grupom. Praktyka autorki pokazuje, że najlepiej sprawdzającymi się tematami są te, które dają uczniom wiele możliwości interpretacji. Dlatego, zamiast precyzyjnie określonych poleceń (przykładowo wykonania makiety, modelu, gry) warto wskazać pewne zagadnienia, kręgi tematyczne oraz przykładowe formy realizacji. Poniżej znajduje się polecenie dla uczniów, które znalazło się na blogu prowadzonym przez autorkę (Cyfrowybrulion.pl 2020):

<sup>5</sup> Podobne cechy wymienia przywołana wyżej Katarzyna Sołtan-Młodożeniec w publikacji *Metoda projektu edukacyjnego. Przewodnik dla dyrektorów i wicedyrektorów przedszkoli i szkół oraz kierowników świetlic z placówek edukacyjnych województwa mazowieckiego* (Sołtan-Młodożeniec: 10).



## PROJEKT – ŚREDNIOWIECZE

1. Fascynacja kulturą średniowieczną dziś – znajdź grupy rekonstrukcyjne i w wybranej formie przedstaw ich działalność (co najmniej trzy grupy).
2. Przegląd symboliki średniowiecznej. Stwórz w wybranej formie podstawowe symbole wykorzystywane w sztuce (bestiariusz, floraliusz czy lapidariusz).
3. Władca, rycerz czy święty? Czy wśród nas odnajdziemy wzorce osobowe? Znajdź osoby (co najmniej dwie do każdego rodzaju), które wpisują się w dany wzorzec oraz zaprezentuj je.
4. Memento mori – opisz motyw śmierci we współczesnej kulturze (co najmniej pięć przykładów) oraz porównaj je ze średniowiecznymi wizerunkami śmierci. Przedstaw w dowolnej formie.

Zadanie bonus dla klas architektonicznych: przygotuj projekt budynku w formacie A2, który będzie nawiązywał do omawianego w tym semestrze utworu literackiego. Przykłady tego rodzaju budynków znajdziesz w sali 28.

Prezentacja nie musi być nudna! Oprócz zwykłych prezentacji możesz przygotować:

- tematyczne karty do gry;
- planszówkę;
- film (animowany lub nie) – może być fabularny, na podstawie jakiegoś teletur-  
nieju;
- plakat wybraną techniką;
- rzeźbę, makietę;
- scenariusz programu, przedstawienia;
- komiks;
- zdjęcie z opisem;
- małe wydanie gazety;
- lub cokolwiek innego, co pomoże Ci wyrazić temat.

Pamiętaj, by załączyć instrukcję, opis pracy lub odpowiedni komentarz. Doceniam kreatywność!

W przytoczonej instrukcji podane tematy są na tyle ogólne, że choć projekt realizowało ponad pięćdziesięciu uczniów, właściwie nie było identycznych, a nawet podobnych prac. Większość osób wybrało pracę indywidualną. Efektem były karty do gry stworzone w aplikacji internetowej, rekonstrukcja budynku w grze *The Sims*, projekty w *Minecraftie*. Niektóre z nich zostaną zaprezentowane w praktycznej części tekstu.

W poleceniu zabrakło określenia ram czasowych – te były zapisane w dzienniku elektronicznym. Uczniowie mieli miesiąc na przygotowanie prac, choć ze względu na pandemię w kolejnych edycjach tego rodzaju projektów, wydłużono termin realizacji do prawie dwóch miesięcy. Wynikało to

z trudności uczniów związanych z organizacją czasu nauki w okresie zdalnego nauczania, a także ich przytłoczeniem wielogodzinną pracą przy komputerze.

Kolejną cechą wymienioną w cechach dobrego projektu są jawne i przejrzyste kryteria oceny. Dobrze sformułowane wymagania motywują, ukierunkowują pracę, a także dają poczucie sprawczości ucznia. Jednym z możliwych rozwiązań jest, aby przed rozpoczęciem prac zaprezentować tak zwane NACOBZU (skrót od zdania: „Na co będę zwracać uwagę”) stosowane powszechnie przez nauczycieli pracujących zgodnie z założeniami oceniania kształtującego (Sterna & Dojer 2021: 9). Teoria ta zakłada, że oceniane są tylko wybrane aspekty pracy – nie wszystkie umiejętności na raz. Pozwala to na sprawne i sprawiedliwe ocenienie projektu oraz nacisk na te kompetencje, które polonista na danym etapie uznaje za kluczowe.

W większości publikacji podkreśla się zespołowość metody, z czym wiąże się kolejna cecha – jasny podział ról i obowiązków. Jest to według części badaczy jedna z trudności, które występują przy realizacji projektu. Planując tego rodzaju prace, trzeba pamiętać o tym, że nie wszyscy uczniowie chętnie działają w grupie i zamiast zachęcić ich do przedmiotu, można obniżyć ich motywację (Guo, Saab, Post & Admiraal 2020: 6). Wydaje się w związku z tym ważne, by przed planowaniem podobnych aktywności, dobrze poznać klasę bądź pozostawić uczniom wybór w tym zakresie. Jeśli nauczycielowi zależy na zespołowym charakterze projektu, może poprosić uczniów, aby w trakcie prezentacji przedstawili udział każdego z uczestników i zrealizowane przez niego zadania.

Nieodłącznym elementem realizacji metody jest opieka sprawowana przez nauczyciela nad uczniami. Powinien on kontrolować ich postępy, wskazywać możliwe rozwiązania, pomagać w doborze środków. Opieka ta powinna być zindywidualizowana i dostosowana do potrzeb oraz możliwości podopiecznych. Cennym doświadczeniem, które może wspomóc polonistę w sprawowaniu tego rodzaju opieki, jest tutoring – praktyka coraz częściej stosowana w polskich szkołach (Brzezińska & Appelt 2013: 14). Znajomość założeń takiej relacji oraz praktyka w opiece nad uczniem pozwala na efektywne koordynowanie realizacji projektu. Nauczyciel-tutor posiada także narzędzia, które wspomagają go w formułowaniu informacji zwrotnej, umiejętnym motywowaniu i wspieraniu.

Ostatnim elementem projektu jest jego prezentacja i ewaluacja. W nauczaniu stacjonarnym można na tę część poświęcić osobną lekcję oraz ustalić z uczniami, czego potrzebują<sup>6</sup>, a w formule zdalnej stworzyć galerię prac, którą później zainteresowane osoby będą komentować. Możliwe też

<sup>6</sup> Ciekawym doświadczeniem w praktyce autorki była lekcja, podczas której uczennice zrealizowały swój pomysł na średniowieczny *escape room*, dokonując tym samym powtórki omawianej epoki.

jest przeznaczenie na ten cel osobnych lekcji lub konsultacji, w czasie których nauczyciel będzie miał szansę dopytać o interesujące go szczegóły oraz dokonać oceny.

Cyfrowy charakter obecnej pracy nauczyciela sprawia, że instrumentarium wykorzystywane do tworzenia projektów ulega zmianie. Opisywana metoda jest okazją do nauki określonych aplikacji i programów przez uczniów, co może później ułatwić twórczą pracę bezpośrednio na lekcjach. Jednym z większych projektów, które autorka tekstu miała okazję realizować, jest *Eras Literarias* – cykl zadań wykonywanych przez uczniów w domu zgodnie z założeniami gamifikacji. Wyzwania zaproponowane podczas dwóch miesięcy pracy zakładały poznanie kilku nowych aplikacji (szczegółowo opisanych w artykułach pisanych przez nauczycielkę), które miały być wykorzystywane przy realizacji ćwiczeń, a później – także na lekcjach.

Czynnikiem warunkującym pracę projektową jest także wspomniane wyżej instrumentarium. Nie każdy zespół klasowy będzie posiadał jednakowe możliwości sprzętowe. Aby uniknąć rozczarowań i frustracji z powodu niezrealizowanego pomysłu, można poprosić uczniów o wypełnienie informacyjnej, anonimowej ankiety, która pozwoli rozeznać się poloniście, z jakich narzędzi może spokojnie korzystać.

Wszystkie wymienione czynniki wpływające na planowanie i organizację projektu zostały zebrane na poniższej infografice. Nie jest to lista zamknięta – na inne aspekty będą zwracali nauczyciele szkół podstawowych, na inne – zawodowych. Biorąc pod uwagę intensywny rozwój TIK towarzyszący pandemii, lista związana z instrumentarium również może ulegać zmianie, podobnie jak narzędzia, z jakich na co dzień korzystają uczniowie.



Ilustracja 1. Organizacja projektu – pytania wstępne, cechy dobrego projektu. Źródło: opracowanie własne.

## Przykłady realizowanych projektów

W poprzedniej części zaprezentowane zostały założenia teoretyczne oraz przykładowe polecenie przeznaczone dla uczniów. Poniżej opisano trzy wybrane prace, które zostały stworzone w oparciu o powyższe wytyczne – każda z nich została zaprezentowana w klasie.



Ilustracja 2. Średniowieczny Heart Stone. Źródło: opracowanie własne.

Pierwszy projekt dotyczył kultury średniowiecza. Uczeń stworzył na komputerze talię do gry *Heart Stone*, zmieniając pierwotne wzorce na bohaterów poznanych w trakcie omawiania epoki. Każda karta przedstawia portret postaci, jej cechy i umiejętności. Do gry została załączona instrukcja. Uczniowie wypróbowali ją w trakcie przerwy.

Powyższy projekt pozwolił na kształtowanie kilku umiejętności. Pierwsza z nich była związana z omawianą epoką – uczeń musiał zebrać informacje o podstawowych postaciach i opisać je. Druga – typowo techniczna – polegała na znalezieniu generatora, graficznym opracowaniu kart oraz znalezieniu odpowiednich zdjęć. Ostatnia to opis zasad gry, umożliwiający rozgrywkę. Narzędzia cyfrowe były niezbędne do stworzenia kart imitujących oryginał, ułatwiły też w znacznym stopniu pracę nad projektem.

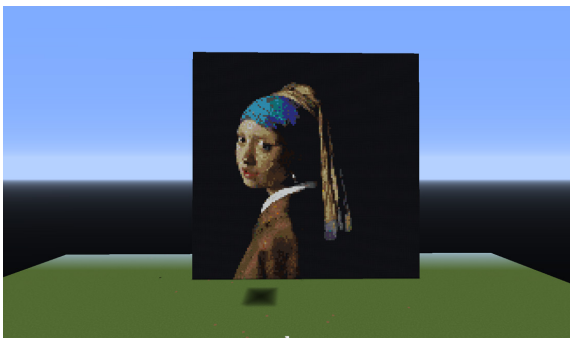


Ilustracja 3. „Gra o tron” w *The Sims*. Źródło: opracowanie własne.

Dwie kolejne prace, stworzone w ramach tej samej edycji projektów, można nazwać cyfrowymi makietami. Pierwsza z nich prezentuje świat przedstawiony serialu *Gry o tron* w popularnej grze *The Sims*. Uczennice zadbały o to, by prezentowany budynek – Czerwona Twierdza – bardzo dokładnie odwzorowywał ten, który pokazany został w produkcji. Przedstawiły w swojej pracy również wybrane sceny z pierwszego sezonu serialu, a w trakcie prezentacji wskazały, które elementy wiążą się z omawianą epoką.



Ilustracja 4. Architektura grecka w *Minecraftcie*. Źródło: opracowanie własne



Ilustracja 5. „Dziewczyna z perłą” w *Minecraftcie*. Źródło: opracowanie własne.

Druga z prac to klasyczne elementy architektury greckiej, omawianej we wprowadzeniu do epoki starożytnej. Uczeń zrealizował swój projekt w popularnym *Minecraftcie*, który umożliwia tworzenie całych gier. Jego praca wymagała odwzorowania typowych cech kolumn oraz zaprezentowania ich na forum klasowym. *Minecraft* jako środowisko graczy jest dość często wykorzystywany w realizacji projektów – autorka artykułu miała okazję oglądać rozgrywkę w świecie lektur romantycznych (gra przygotowana dla całej klasy przez jeden zespół), wierne odwzorowanie dzieła oświeceniowego (zdjęcie przedstawiające *Dziewczynę z perłą* zamieszczono



poniżej), jak i przygody wybranych bohaterów literackich – Tadeusza, Gustawa, Grabca.

Projekty polonistyczne autorka realizuje regularnie co pół roku i z każdą edycją uczniowie decydują się na coraz odważniejsze prace. Jedną z ostatnich, która zachwycała społeczność szkolną, była autorska piosenka o bohaterach romantycznych, która niestety z racji ograniczeń medium, nie może zostać tu przywołana.

Obserwując rozwój uczniów przez kolejne semestry, można stwierdzić, że odpowiednio przeprowadzony projekt motywuje ich i zachęca do rozwoju – nie tylko w zakresie wiedzy polonistycznej, ale również własnych zainteresowań. Wszystkie korzyści przywołane w pierwszej części tekstu mogą być osiągnięte, jeśli dostosuje się opisywaną metodę do potrzeb grupy oraz nawiąże się relację umożliwiającą kreatywne i twórcze myślenie.

## Podsumowanie

Choć poruszona w tekście tematyka nie jest nowym zagadnieniem w dydaktyce polonistycznej, jest ona wciąż aktualna. Wpływ środowiska cyfrowego na życie człowieka – w tym ucznia i nauczyciela – wciąż zmienia się, zatem z roku na rok ulegają przemianom znane metody nauczania. Artykuł przybliżył teorię związaną z cyfrowymi projektami. Autorka wskazała ich najważniejsze aspekty i opatrzyła komentarzem praktyka, który może być wskazówką dla nauczycieli oraz badaczy. Dynamiczne zmiany, jakie zachodzą w obszarze edukacji, sprawiają, że niezbędna jest regularna aktualizacja opisanych założeń oraz uzupełnianie ich o nowo poznane teorie oraz wnioski z badań, które umożliwiają efektywniejszą pracę z projektem na lekcjach języka polskiego.



## Źródła cytowań

- AUSZ, MARIUSZ, BARNAŚ-BARAN, EWA (2019), 'Metoda projektów a nowoczesne środki techniczne (multimedia) w edukacji historycznej', *Edukacja – Technika – Informatyka*: 1, ss. 179-184.
- BRZEZIŃSKA, A. I., K. APPELT, (2013), 'Tutoring nauczycielski – tutoring rówieśniczy: aspekty etyczne', *Forum Oświatowe*: 2, ss.13-29, online: <http://forumoswiatowe.pl/index.php/czasopismo/article/view/39>, [dostęp: 14.03.2021].
- 'Cyfryzacja bez edukacji nie wystarczy. Znamy wyniki międzynarodowego badania ICILS 2018', online: <http://www.ibe.edu.pl/pl/component/content/article/38-aktualnosci/1073-cyfryzacja-bez-edukacji-nie-wystarczy-znamy-wyniki-miedzynarodowego-badania-icils-2018>, [dostęp: 14.03.2021].
- DOŁĘGA-HERZOG, HALINA, MAŁGORZATA ROSALSKA (2014), *Wykorzystanie metod kreatywnych w przygotowaniu uczniów do wyboru zawodu. Propozycje rozwiązań metodycznych*, Warszawa: Krajowy Ośrodek Wspierania Edukacji Zawodowej i Ustawicznej.
- GŁUC, KRZYSZTOF, RED. (2020), Raport z badania: „Kształcenie na odległość oczami nauczycieli, dyrektorów szkół, uczniów i rodziców”, online: [http://mcdn.edu.pl/wp-content/uploads/2020/10/10-Edukacja\\_sklad\\_mk.pdf](http://mcdn.edu.pl/wp-content/uploads/2020/10/10-Edukacja_sklad_mk.pdf), [dostęp: 14.03.2021].
- GUO, PENGYUE, NADIRA SAAB, LYSANNE S. POST, WILFRIED ADMIRAAL (2020), 'A Review of Project-Based Learning in Higher Education: Student Outcomes and Measures', online: <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>, [dostęp: 14.03.2021].
- HOWARTH, EWA (2012), *Uczyć, aby działać. O metodzie projektów*, w: *Twórczość i tworzenie w edukacji polonistycznej*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, ss. 238-254.
- ILOMÄKI, LISSA, LAKKALA, MINNA (2018), 'Research and Practice in Technology Enhanced Learning', online: <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0094-8>, [dostęp: 14.03.2021].
- JANUS-SITARZ, ANNA (red.) (2012), *Twórczość i tworzenie w edukacji polonistycznej*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- JANUS-SITARZ, ANNA (2012), *Twórcza praca w zespołach, Twórczość i tworzenie w edukacji polonistycznej*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- KOPACZ, AGNIESZKA (2017), *Środowisko cyfrowe w edukacji polonistycznej na etapie ponadgimnazjalnym*, Lublin: Wydawnictwo Naukowe KUL.

- MIKINA, AGNIESZKA, ZAJĄC, BOŻENA (2010), *Metoda projektów nie tylko dla gimnazjum. Poradnik dla nauczycieli i dyrektorów szkół*, Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji.
- OECD (2019), 'OECD Skills Strategy Poland: Assessment and Recommendations, Paris: OECD Skills Studies, OECD Publishing', online: <https://doi.org/10.1787/b377fbcc-en>, [dostęp: 14.03.2021].
- PYŻALSKI, JACEK, ALDONA ZDRODOWSKA, ŁUKASZ TOMCZYK, KATARZYNA ABRAMCZUK (2019), *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- SITEK, MICHAŁ (red.) (2019), *Program Międzynarodowej Oceny Umiejętności Uczniów. Wyniki badania PISA 2018 w Polsce*, Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.
- SOŁTAN-MŁODOŻENIEC, KATARZYNA (2019), 'Metoda projektu edukacyjnego. Przewodnik dla dyrektorów i wicedyrektorów przedszkoli i szkół oraz kierowników świetlic z placówek edukacyjnych województwa mazowieckiego', online: [https://doskonaleniewsieci.pl/Upload/ceo/dkk/metoda\\_projektu\\_educacyjnego\\_katarzyna\\_soltan-mlodozeniec.pdf](https://doskonaleniewsieci.pl/Upload/ceo/dkk/metoda_projektu_educacyjnego_katarzyna_soltan-mlodozeniec.pdf), [dostęp: 14.03.2021].
- SPEZIALE, KERRY (2021), 'Study Confirms Project Based Learning Has a Positive Impact on How Students Learn Science and Math', online: <https://blog.definedlearning.com/blog/project-based-learning-research>, [dostęp: 14.03.2021].
- STERNA, DANUTA, ANNA DOJER (red.) (2021), 'Ocenianie kształtujące: Ocenianie kształtujące: Dzielimy się tym, co wiemy!', online: [https://ok.ceo.org.pl/sites/ok.ceo.org.pl/files/zeszyt\\_dzielmy\\_2\\_-\\_nacobezu.pdf](https://ok.ceo.org.pl/sites/ok.ceo.org.pl/files/zeszyt_dzielmy_2_-_nacobezu.pdf), [dostęp: 14.03.2021].
- STRAWA, EWELINA (2012), 'Polonistyczne projektowanie', w: Anna Janus-Sitarz (red.), *Twórczość i tworzenie w edukacji polonistycznej*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”, ss. 223-237.
- STRZEMIECZNY, JACEK (2010), *Jak zorganizować i prowadzić gimnazjalne projekty edukacyjne. Poradnik dla dyrektorów, szkolnych organizatorów i opiekunów projektów*, Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji.
- SZEDZIANIS, ELŻBIETA (2017), *Realizacja projektów uczniowskich w ramach edukacji przyrodniczej w klasach IV–VIII szkoły podstawowej*, Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji.