



SCENARIUSZ LEKCJI: PEDAGOGIKA PRZYGODY

Opracowanie: Edyta Mantorska,
Agnieszka Leśny

➔ PEDAGOGIKA PRZYGODY

To, co my nazywamy „**pedagogiką przygody**”, jest syntezą dziedzin zwanych na Zachodzie *outdoor & adventure education* będących częścią ruchu *experiential education*. Ruch ten, zapoczątkowany jeszcze w XIX wieku, jest powszechnie znany i stosowany zarówno w edukacji formalnej i nieformalnej w takich krajach jak USA, Holandia, Belgia czy Wielka Brytania.

W Polsce jest to koncepcja stosowana w praktyce, ale jej zaplecze teoretyczne dopiero się rozwija. W pedagogice przygody wykorzystujemy proces uczenia się poprzez **samodzielne doświadczenie** oraz eksperymentowanie. Działanie nastawione jest na poznanie (zdobywanie wiedzy i umiejętności) podczas zajęć w plenerze. Natura jest środkiem, tłem oraz pretekstem do uczenia się. Przyroda oraz grupa stanowią naturalne środowisko wychowawcze.



Pracownia Nauki i Przygody

Nauczyciel występuje zazwyczaj w roli towarzysza, mentora, trenera – a rzadziej osoby podającej wiedzę czy instruktora. Charakterystycznymi formami wykonywanymi w pedagogice przygody są gry zespołowe na świeżym powietrzu, wędrowki i ekspedycje, wspinaczka, zadania z wykorzystaniem lin, sporty wodne, łucznictwo, budowanie tratw, wyprawy z elementami survivalu.

Działania pedagogiki przygody najczęściej nastawione są na kształtowanie tzw. umiejętności miękkich. Kształtowanie wzajemnego zaufania w grupie (oraz uczniów do nauczyciela), umiejętności negocjacji, skutecznej komunikacji, poszukiwania niestandardowych rozwiązań, poszukiwania ukrytych talentów, skutecznego zarządzania zasobami, jakie mamy w grupie. Składa się to na budowanie kapitału społecznego, niezmiernie potrzebnego w dzisiejszych czasach.

Nauka przez doświadczenie odbywająca się w terenie jest zazwyczaj bardziej lubiana przez uczniów niż tradycyjne formy nauczania, co często przekłada się na zwiększenie motywacji uczniów do nauki. Istnieje bardzo wiele badań naukowych potwierdzających pozytywny wpływ wykorzystania *outdoor education* w edukacji szkolnej.

Pedagogika przygody, która wywodzi się z filozofii i nauczania Johna Deweya, Kurta Hahna, Lorda Baden-Powella, dzisiaj wykorzystuje wiedzę i katalog metod

wypracowanych przez organizacje specjalizujące się w nauczaniu tą metodą. Kluczowe zasady to:

- ➔ człowiek uczy się sam, a nie jest nauczany (→ konstruktywizm, neurodydaktyka);
- ➔ łatwiej, milej i efektywniej uczymy się w grupie;
- ➔ w działaniach (grach, wyzwaniach, zadaniach) uczestnicy MAJĄ wybór. Nie ma przymusu (zasada *challenge by choice*);
- ➔ możliwie jak najwięcej treści nabywamy poprzez realne doświadczenie (zasada *learning by doing*);
- ➔ w uczeniu wykorzystuje się Cykl Kolba i teorię stylów uczenia się;

- ➔ zajęcia przeprowadza się w oparciu o transfer wiedzy z doświadczenia (gry) do „realnego życia” za pomocą wspólnych podsumowań;
- ➔ trener jest towarzyszem, a nie „głośnikiem”, z którego wydobywa się wiedza;
- ➔ proces odbywa się w bezpiecznej atmosferze (bezpieczeństwo emocjonalne, fizyczne, społeczne);
- ➔ unika się prostego oceniania na rzecz konstruktywnej informacji zwrotnej bądź oceniania kształtującego.

➔ PEDAGOGIKA PRZYGODY NA LEKCJI WF-U

Temat: WSPÓŁPRACA

Uczestnicy: jedna klasa (15–25 osób),
gimnazjum lub liceum.

Czas: 45 min.

Materiały: spinacze do bielizny, stoper, piłki (jak najwięcej piłek w różnych rozmiarach: od małych miękkich piłek do gry w zośkę, przez różne gumowe piłki dla dzieci, piłki do tenisa, do palanta, do gry w bule, na piłkach do koszykówki i dmuchanych piłkach plażowych kończąc, minimum 20 różnych piłek), duży pojemnik na piłki, w którym zmieszczą się wszystkie, wiaderko (nie musi być duże), długa lina, gumizela.

Cele ogólne:

- ➔ nauka współpracy i poprawa komunikacji w grupie,
- ➔ rozwój umiejętności myślenia strategicznego,
- ➔ poprawa umiejętności podejmowania decyzji,
- ➔ rozwój myślenia poza schematami,
- ➔ zastosowanie dotychczasowych umiejętności.

Cele szczegółowe:

- ➔ wypracowanie efektywnego stylu komunikacji danej grupy w grze,
- ➔ opracowanie i przećwiczenie efektywnej strategii,
- ➔ ćwiczenie umiejętności psychomotorycznych.

ROZPOCZĘCIE ZAJĘĆ

Czas: 3 min.

Powitanie uczestników, ustalenie zasad pracy.

Jedną z najważniejszych i podstawowych zasad stosowanych w pedagogice przygody dobrowolność.

Uczestnicy sami decydują, czy wezmą udział w aktywności i jaka będzie ich rola. Akceptujemy odmowę, jednak nie oznacza to, że uczniowie pozostają zupełnie bierni – proponujemy im wtedy na przykład pilnowanie zasad, czasu, lub jeśli ćwiczenie tego wymaga, asystę bądź asekurację. Choć zasada ta jest szczegól-

nie ważna w grach kontaktowych lub wymagających podjęcia ryzyka (fizycznego, społecznego, psychicznego) – stosujemy ją w każdej grze, podkreślając, że to uczeń jest podmiotem, ma prawo do decydowania

KLAMERKI

Czas: 4 min.

Materiały: spinacze, stoper, lina bądź kreda do zaznaczenia granic pola gry.

Cel szczegółowy:

- ➔ rozgrzewka,
- ➔ ćwiczenie refleksu,
- ➔ ćwiczenie myślenia wykraczającego poza schematy.

Przebieg:

Wyznaczamy pole gry (mniej więcej połowę boiska do koszykówki) i zapraszamy uczniów do środka. Rozdajemy każdemu uczniowi po dwie klamerki, które przypinają do swojego ubrania powyżej pasa. Gra składa się z dwóch tur, każda po 1 minucie.

W pierwszej turze zadanie polega na zdobyciu jak największej liczby klamerki. Nie można biegać z klamerkami w ręku, muszą być zawsze przypięte w widocznym miejscu. Poruszamy się tylko w wyznaczonym polu.

Po upływie wyznaczonego czasu porównujemy wyniki: kto zdobył 5 spinaczy lub więcej, kto 4 itd., a kto nie ma żadnego?

Druga tura ma już inne zasady, choć trwa tak samo długo, ale tym razem chodzi o to, żeby pozbyć się wszystkich klamerki.

Po minucie ponownie podsumowujemy: kto nie ma spinaczy, kto ma 1, 2 itd. Warto spojrzeć na osoby po bokach – spinacze często przypinane są do kap-

o sobie, a nasze gry czy zabawy są dla niego propozycją rozwojową. Podejście takie ma swoje umocowanie w teorii *experiential education*.



Pracownia Nauki i Przygody

turów lub szalików z tyłu. Następnie omawiamy, jaką uczestnicy mieli strategię? Przypominamy sobie, jaki był cel i zasady gry. Co uczniowie robili, żeby pozbyć się swoich spinaczy? Kto przypinał je innym osobom? Kto robił coś innego?

Celem gry jest pokazanie, jak dalece kierujemy się w grach siłą założeń i schematami. W pierwszej turze zabieraliśmy innym spinacze i przypinaliśmy sobie. W drugiej, według tego modelu, chcemy odpiąć sobie i przypiąć innym. Tymczasem nasza wygrana wcale nie musi oznaczać przegranej innej osoby, możemy swoich spinaczy pozbyć się w zupełnie inny sposób: po prostu rzucając je na ziemię.

Grę warto podsumować odwołując się do stawianych wcześniej celów. „Klamerki” są dobrym pretekstem do rozmowy o potrzebie rywalizacji we współczesnym świecie oraz o tym, jak niekiedy dopowiadamy sobie w działaniach zasady, które nie istnieją.

FABRYKA PIŁEK

Czas trwania: 25–35 min.

Materiały: piłki, duży pojemnik na piłki, wiadro, stoper, lina ułożona na ziemi w kwadratowe pole o boku ok. 5m.

W grach niezwykle ważna jest narracja. Wprowadza ona niepowtarzalny nastrój i pozawala uczestnikom głębiej wejść w interakcje. W „Fabryce piłek” nauczyciel/trener/instruktor wciela się w rolę dyrektora fabryki piłek. Jako szef wszystkich pracowników wymienia zasady, steruje nastrojem gry i jej dynamiką, może wprowadzać dodatkowe reguły, wywierać presję lub tworzyć luźniejszą atmosferę. Najważniejsze zasady to:

- ➔ Celem gry jest wyprodukowanie w poprawny sposób jak największej liczby piłek w określonym czasie.
- ➔ Należy przenieść jak najwięcej piłek z pudła do wiadra – wtedy piłkę uznajemy za wyprodukowaną.
- ➔ Żadna piłka nie może dotknąć ziemi, inaczej jest stracona.
- ➔ Piłki wyciągać z pudła może tylko jedna osoba i tylko jedna osoba może wkładać piłki do wiaderka na końcu.
- ➔ W przypadku przepiętowania wiadra można je opróżnić do pojemnika, wtedy te same piłki mogą być ponownie wyprodukowane.



Pracownia Nauki i Przygody

- ➔ Piłka musi przejść przez ręce wszystkich pracowników (uczestników), żeby została poprawnie wyprodukowana.
- ➔ Nie można podawać piłki sąsiadowi.
- ➔ Jedna tura gry trwa 2 minuty.
- ➔ Nie można wchodzić do środka pola – jest to śmiertelnie niebezpieczny obszar, zastrzeżony w hali produkcyjnej.

Uczestnicy mają na początku czas na określenie strategii. W tym czasie nie mogą dotykać piłek.

Po ogłoszeniu gotowości przez grupę, cała grupa przystępuje do działania: ustawia się wzdłuż linii, określa, kto wyjmie piłki, a kto wkłada. Dyrektor fabryki ustawia się przy punkcie końcowym: będzie liczył piłki i sprawdzał czas.

Na sygnał rozpoczyna się produkcja piłek. Pracownicy, zgodnie z ustaloną wcześniej strategią podają sobie piłki, a dyrektor liczy te, które poprawnie wylądają w wiaderku i mierzy czas. Po 2 minutach dyrektor daje sygnał na zakończenie produkcji. Następuje podsumowanie, ile piłek zostało wyprodukowanych. Dyrektor zadaje grupie pytania:

- ➔ Czy są zadowoleni ze swojego wyniku?
- ➔ Czy są zadowoleni ze swojej strategii? Czy chcą coś zmienić?
- ➔ Czy są w stanie poprawić swój wynik?

Grupa dostaje 5 minut na zastanowienie się, w jaki sposób mogą wyprodukować więcej piłek. Po tym czasie powtarzamy turę produkcji piłek.

Po drugiej turze ponownie następuje krótkie podsumowanie: jaki wynik został osiągnięty i czy grupa jest z niego zadowolona. Na dalsze podsumowanie zapraszamy do gumizeli.

PODSUMOWANIE W GUMIZELI

Czas trwania: 7 min.

Gumizela to elastyczna taśma z lycry o długości od 4 do 7 metrów i szerokości 140 cm, złączona szwem. Można ją wykorzystywać m.in. do działań podnoszących poczucie wspólnoty grupy.

Na początku podajemy gumizelę uczestnikom tak, żeby każdy trzymał ją w dwóch dłoniach. Jeśli ją lekko naciągniemy, utworzymy krąg. Następnie uczestnicy wchodzi do środka i naciągają płachtę na wysokości od ramion do połowy ud. Na dany sygnał wszyscy odchylają się do tyłu – elastyczna ściana podtrzymuje uczestników, którzy mogą nawet zamknąć oczy, budując swoje zaufanie do grupy. Następnie podnosimy się. Stajemy prosto, w różnych odstępach od siebie. Ćwiczenie to jest bardzo wyciszające i doskonale nadaje się do uspokojenia emocji po grach z elementami bieganiny czy silnej rywalizacji. Na sygnał, przytrzymując gumizelę na ramionach, cała grupa siada, a elastyczna gumizela wygodnie podtrzymuje ich plecy.

GUMIZELA NA ZAKOŃCZENIE

Czas trwania: ok. 3–5 min.

Na koniec zajęć proponujemy energetyczną zabawę w „Byka”. Jedna osoba zostaje bykiem i wchodzi do środka okręgu. Pozostałe osoby trzymają w dłoniach zwiniętą gumizelę. Byk stara się wydostać z pu-

Siedząc w kręgu następuje podsumowanie gry, rozmowa o strategii, komunikacji i pracy grupowej. Przewodzący tak steruje dyskusją, aby każdy miał szansę na wypowiedzenie swojej opinii.



Pracownia Nauki i Przygody



Pracownia Nauki i Przygody

łapki. Może to zrobić na dwa sposoby: dotykając dłoni kogoś na zewnątrz (osoby na zewnątrz mogą puścić gumizelę) lub dotykając gumizelę ziemi – wtedy osoba po lewej zostaje bykiem. Gra trwa kilka tur, w zależności od tego, ile mamy czasu.

Nieprawidłowe korzystanie z gumizeli w dynamicznych działaniach może skończyć się wypadkiem. Ze względu na ryzyko upadku zalecamy, aby stosować gumizelę na bezpiecznym podłożu, np. na trawie, bez kamieni, korzeni i innych przeszkód. Osoby poniżej osiemnastego roku życia powinny bawić się pod opieką dorosłych.

Więcej o pedagogice przygody można znaleźć w:

- ➔ *Edukacja Przygodą*, red. Ewa Palamer-Kabacińska, Agnieszka Leśny, Warszawa 2013,
- ➔ *Przygoda w edukacji, edukacja w przygodzie*, red. Ewa Palamer-Kabacińska, Agnieszka Leśny, Agnieszka Bąk, Warszawa 2014,
- ➔ *Learning Outside the Classroom*, Simon Beames, Peter Higgins, Robbie Nicol, Routledge 2012,
- ➔ *Adventure Education: An Introduction*, Matt Berry, Chris Hodgson, Routledge 2011.

Obszerna bibliografia: <http://www.naukaprzygoda.edu.pl/czytelnia/bibliografia/>.



Agnieszka Leśny – twórczyni Pracowni. Dyplomowany pedagog oraz kulturoznawca i animatorka kultury. Doktorantka Wydziału Pedagogicznego Uniwersytetu Warszawskiego oraz trener Centrum Nauki Kopernik. Realizuje doktorat w zakresie edukacji alternatywnej. Ukończyła wiele szkoleń (w tym międzynarodowych) z zakresu wykorzystywania gier, zabaw i ćwiczeń w edukacji nieformalnej dzieci oraz dorosłych. Członkini ERCA, European Institute of Outdoor Adventure Education and Experiential Learning (EOE) i Stowarzyszenia „Katedra Kultury”.

Edyta Mantorska – socjolog, absolwentka Międzywydziałowych Studiów Ochrony Środowiska. Z zamiłowania przyrodnik i edukator. Od początku studiów prowadzi zajęcia i warsztaty dla wszystkich grup wiekowych: od przedszkoli po seniorów z Uniwersytetu III wieku. Współpracowała z Harcerską Fundacją Turystyczną Pomarańczarni, Stowarzyszeniem dla Natury Wilk, teraz jest członkiem Zarządu Fundacji Pracownia Nauki i Przygody. W Pracowni prowadzi warsztaty naukowe w projekcie „Spotkania Odkrywców” oraz warsztaty terenowe z zakresu pracy grupowej, komunikacji oraz o tematyce przyrodniczej. Jest certyfikowaną trenerką European Rope Courses Association w zakresie działań edukacyjnych na niskim parku linowym. Od czterech lat współpracuje z Centrum Nauki Kopernik jako animator wystaw stałych, czasowych, laboratoriów, autorka scenariuszy oraz trener warsztatów dla nauczycieli – prowadzi warsztaty z aktywizujących metod pracy z uczniem.