



Przewodnik do pracy z uczniem

Rozwijanie umiejętności metapoznawczych



Dofinansowane przez
Unię Europejską



SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE

CZĘŚĆ 1: JAK WPROWADZIĆ METAPOZNANIE DO KLASY PRZEZ GAMIFIKACJĘ?

Krok po kroku: Jak wdrożyć gamifikację w klasie?

CZĘŚĆ 2: JAK KORZYSTAĆ Z NARZĘDZI COGNIQUEST?

CZĘŚĆ 3: DOBRE PRAKTYKI

Kontekst testowania

Studium przypadku: Polska

Studium przypadku: Chorwacja

Studium przypadku: Grecja

Co warto robić, a czego unikać?

Wpływ na grupę docelową

CZĘŚĆ 4: NOWE HORYZONTY

Sfinansowano przez Unię Europejską. Przedstawione poglądy i opinie są wyłącznie poglądami autorów i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225



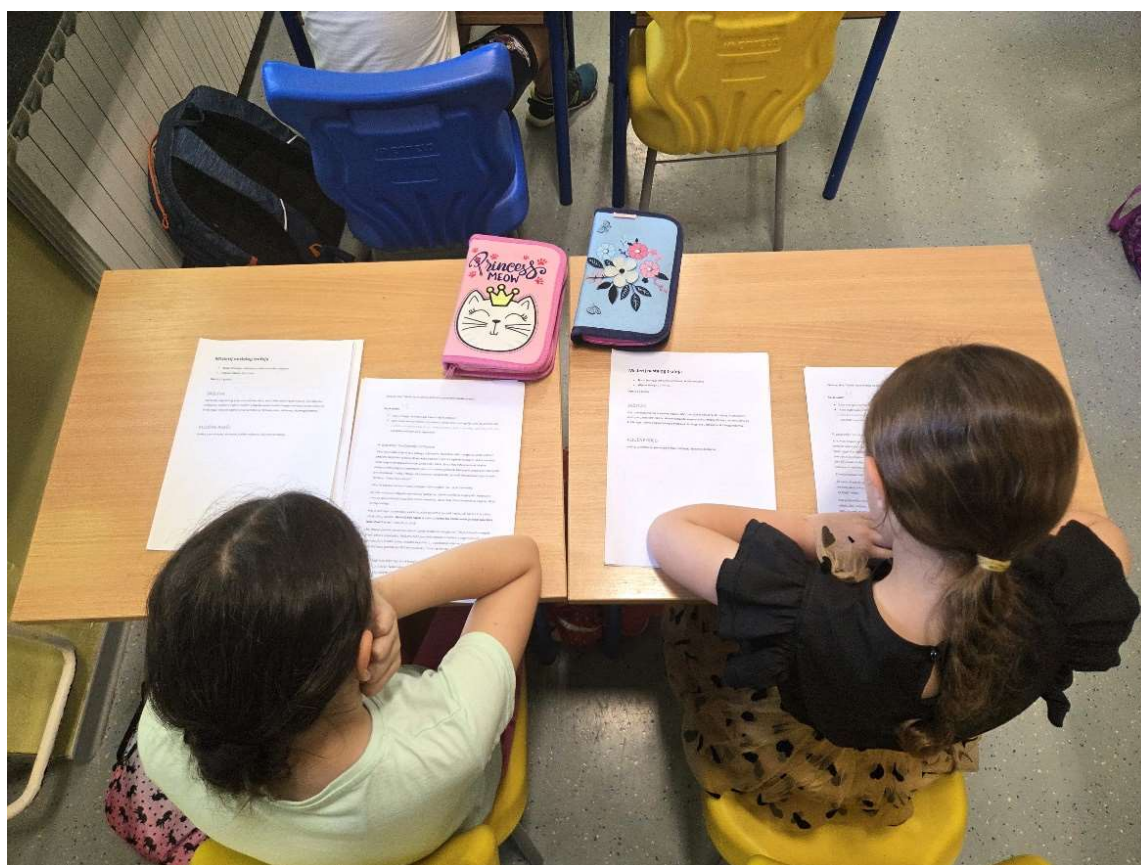
WPROWADZENIE

Ta prosta, lecz trafna refleksja, przytoczona poniżej, oddaje istotę projektu **CogniQuest**: tworzenie opowieści i zasobów, które zachęcają uczniów do myślenia, zadawania pytań i większej świadomości tego, jak się uczą — w sposób angażujący i pełen znaczenia.

„Spodobały mi się te historie, bo pomogły mi pomyśleć, jak rozwiązywać problemy”.

uczeń klasy 4, uczestnik testów CogniQuest

W dzisiejszym, szybko zmieniającym się świecie edukacji, pomaganie młodym uczniom w rozwijaniu **umiejętności metapoznawczych** – czyli zdolności do refleksji nad własnym procesem myślenia – jest ważniejsze niż kiedykolwiek. W ciągu ostatnich dwóch lat¹, projekt CogniQuest koncentrował się na procesach uczenia się oraz na



¹ Projekt był realizowany od listopada 2023 roku do października 2025 roku.

Przewodnik do pracy z uczniem: Rozwijanie umiejętności metapoznawczych

tym, jak można je wzbogacić dzięki **storytellingowi i grywalizacji**, aby wprowadzić metapoznanie w przystępny, zabawny i wartościowy sposób.

Na podstawie obserwacji, które wskazują, że nauczycielom wciąż brakuje zasobów do nauczania metapoznania, projekt CogniQuest oferuje zestaw praktycznych, gotowych do użycia materiałów, których celem jest rozwijanie ciekawości, samoświadomości oraz pogłębionego uczenia się wśród uczniów w wieku od 8 do 12 lat. Zasoby te opierają się na doświadczeniach z zajęć lekcyjnych, a zostały opracowane i przetestowane w pięciu krajach europejskich – Francji, Belgii, Grecji, Chorwacji i Polsce.

Niniejszy przewodnik jest efektem tej wspólnej podróży. Został stworzony z myślą o nauczycielach – szczególnie tych, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z metapoznaniem – i chcą wprowadzić to podejście do swoich zajęć, w swoich klasach. Opierając się na testach próbnych w klasach, opiniach nauczycieli i odpowiedziach uczniów, ten przewodnik pomoże Ci zrozumieć, jak korzystać z dostępnych materiałów, zobaczyć, jak były wykorzystywane w praktyce, a także poczuć się pewnie, dostosowując je do własnych metod nauczania.

Zachęcamy do odkrywania CogniQuest nie tylko jako zestawu materiałów, ale jako szansy na wychowywanie refleksyjnych, świadomych i pewnych siebie uczniów – krok po kroku, przy każdej małej edukacyjnej przygodzie.

Wszystkie materiały projektowe są dostępne na stronie internetowej projektu: www.cogniquest.eu

Część 1

JAK WPROWADZIĆ METAPOZNANIE DO KLASY PRZEZ GAMIFIKACJĘ?

Gamifikacja, nazywana również grywalizacją, polega na wykorzystaniu elementów mechaniki gier w obszarach spoza samej rozrywki. Głównym celem jest zaangażowanie uczestników i wspieranie ich w kształtowaniu pozytywnych nawyków oraz konsekwentnym dążeniu do osiągnięcia wyznaczonych celów. Korzyści wynikające z zastosowania grywalizacji pozytywnie wpływają na wiele sfer życia. Technika ta znajduje zastosowanie w handlu, zarządzaniu zasobami ludzkimi, marketingu oraz rozwoju osobistym. Gamifikacja doskonale sprawdza się również w edukacji, zarówno w celu zainteresowania uczniów zajęciami i ich aktywizacji, jak i wzmocnienia ich wewnętrznej motywacji do poprawy wyników czy konsekwentnej realizacji założonych planów².

Wprowadzenie metapoznania do klasy poprzez grywalizację to nie tylko innowacyjna, ale przede wszystkim efektywna metoda wspierania rozwoju uczniów. Angażujące narracje, przemyślane narzędzia i wizualne wsparcie sprawiają, że nauka dla uczniów staje się pasjonującą przygodą, a świadomość własnego procesu uczenia się – naturalną częścią codzienności. Grywalizacja to potężne narzędzie, które poprzez elementy gier angażuje uczniów i motywuje ich do aktywnego uczestnictwa. Połączenie tych dwóch koncepcji może przynieść znaczące efekty w klasie, przekształca naukę w zabawę i przyczynia się do lepszego zapamiętywania, rozumienia, zdobywania nowej wiedzy i umiejętności.

Grywalizacja naturalnie wspiera rozwój metapoznania, ponieważ:

- zachęca do autorefleksji,
- wspiera samodzielne ustalanie celów,
- promuje świadome wybory,

² Agnieszka Jóźwicka. Wykorzystanie grywalizacji w procesie edukacji – zwiększenie motywacji i efektywności nauczania. STEAMowe ABC. <https://steamabc.edu.pl/wykorzystanie-gamifikacji-w-procesie-edukacji-zwiekszenie-motywacji-i-efektywnosci-nauczania/> [dostęp: 25.06.2025]

- dostarcza natychmiastowej informacji zwrotnej,
- uczy wytrwałości.

Krok po kroku: Jak wdrożyć gamifikację w klasie?

Wprowadzenie gamifikacji do klasy to proces, który wymaga starannego planowania i stopniowego wdrażania. Poniżej przedstawiono krok po kroku, jak skutecznie zastosować elementy gier w edukacji, angażując uczniów i wspierając rozwój metapoznania.

Krok 1: Określ cel i ramy czasowe.

Cel powinien być jasny, zrozumiały i sformułowany w języku przyjaznym dzieciom. Zdecyduj, w jakich ramach czasowych gamifikacja będzie obowiązywać (np. czy obejmie całą lekcję, moduł tematyczny, czy przyjmie inną formę).

Krok 2: Zaprojektuj elementy gamifikacji i zasady.

Ustal: Za co uczniowie będą zdobywać punkty? Jakie osiągnięcia będą nagradzane specjalnymi odznakami? Czy uczniowie będą przechodzić na wyższe poziomy? Zaprojektuj wyzwania/misje i przygotuj materiały wizualne potrzebne do gry (plansza, żetony, pionki).

Krok 3: Stwórz fabułę lub narrację gry.

Zaprojektuj atrakcyjne środowisko gry (np. wymyśl temat przewodni, wprowadź postacie i zaprojektuj przestrzeń, w której uczniowie będą mogli zapisywać swoje postępy, zdobyte odznaki, punkty i refleksje).

Krok 4: Wprowadź elementy refleksji metapoznawczej.

To „serce” gamifikacji. Na przykład, wykorzystaj zestaw pytań, które zachęcą uczniów do zastanowienia się:

- Dlaczego podjęli takie decyzje podczas gry?
- Jak te decyzje wpłynęły na dalszy przebieg gry?

Przewodnik do pracy z uczniem: Rozwijanie umiejętności metapoznawczych

- Jak mogą podejmować lepsze decyzje w przyszłości?
- Czego dowiedzieli się o swoim własnym procesie uczenia się?

Krok 5: Wprowadź gamifikację do klasy.

Wyjaśnij uczniom, na czym polega nauka przez zabawę i dlaczego będziecie z niej korzystać. Pokaż im, że osiągnięcie celów edukacyjnych może być satysfakcjonującym doświadczeniem, co sprawi, że proces uczenia się będzie bardziej angażujący i satysfakcjonujący. Ta metoda pomaga również budować wewnętrzną motywację do zdobywania wiedzy. Wybierając grę edukacyjną na lekcję, nauczyciel powinien wziąć pod uwagę kilka kluczowych aspektów. Gra musi być dostosowana do wieku i możliwości uczniów, mieć jasno określony cel edukacyjny i być atrakcyjna wizualnie. Ważne jest również, aby zasady były proste i łatwe do zrozumienia, a sama gra angażowała i motywowała do nauki.

Krok 6: Monitoruj i oceniaj wdrożoną gamifikację.

Pamiętaj, że gamifikacja to proces dynamiczny.



W ramach projektu CogniQuest przygotowano zestaw materiałów, które mają pomóc nauczycielom wprowadzać gamifikację do codziennej praktyki. Są to:

- gra edukacyjna,
- 10 książek przygodowych wzbogaconych o pytania i ćwiczenia refleksyjne,
- narzędzia edukacyjne (np. burza mózgów, praca z punktami kontrolnymi, praca w parach, dziennik uczenia się, koło refleksji),
- ćwiczenia refleksyjne (np. ocena koleżeńska, refleksja nad pracą grupową, bilety wyjścia, pytania poznawcze),
- plakaty edukacyjne.

Oprócz niniejszego przewodnika, nauczyciele mogą znaleźć dodatkowe wsparcie w trzech innych przewodnikach stworzonych w ramach projektu CogniQuest: 1.

Przewodnik dydaktyczny. Wprowadzenie do metapoznania, jego genezy i potencjału;

2. Przewodnik praktyczny. Włączanie metapoznania do klasy; 3. Przewodnik twórczy.

Tworzenie opowieści w oparciu o zasady metapoznania.

Część 2

JAK KORZYSTAĆ Z NARZĘDZI COGNIQUEST?

W ramach projektu opracowaliśmy obszerną kolekcję materiałów, które mają na celu wsparcie zarówno dzieci w wieku od 8 do 12 lat, jak i pracowników edukacji w rozwijaniu umiejętności metapoznawczych, promowaniu inkluzyjności oraz wspieraniu samodzielnej nauki. Zasoby te obejmują cztery przewodniki dla nauczycieli, grę edukacyjną, serię plakatów, zestaw ćwiczeń refleksyjnych, cykl książek przygodowych oraz pakiet gotowych do użycia narzędzi. Wszystkie te materiały dostarczają praktycznych metod, angażujących aktywności i przystępnych pomocy, które mają sprawić, że nauka będzie bardziej refleksyjna, spersonalizowana i dostępna dla wszystkich uczniów – szczególnie tych o zróżnicowanych potrzebach edukacyjnych.

Jak korzystać z książek przygodowych?

Książki przygodowe stworzone w ramach tego projektu to gotowe do użycia narzędzia przeznaczone dla dzieci w wieku od 8 do 12 lat. Ich celem jest rozwijanie umiejętności metapoznawczych i wspieranie bardziej samodzielnego uczenia się. Mają formę interaktywnych historii z wyzwaniami i możliwościami wyboru, wykorzystując podejście oparte na gamifikacji, które zachęca dzieci do aktywnego odkrywania, jak się uczą.

Nauczyciele, wychowawcy i inni specjaliści pracujący z młodzieżą mogą używać tych książek bezpośrednio z grupami, zarówno w ramach ustrukturyzowanej lekcji, jak i jako elastyczne narzędzie do pracy indywidualnej lub w małych zespołach. Historie zachęcają dzieci do refleksji nad swoimi nawykami uczenia się, identyfikowania skutecznych strategii i wypróbowywania nowych sposobów radzenia sobie z wyzwaniami. Są szczególnie przydatne we wspieraniu uczniów o zróżnicowanych potrzebach, w tym tych ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się oraz pomagają tworzyć inkluzyjne i refleksyjne środowisko klasowe.

Książki przygodowe mogą również służyć jako inspiracja do tworzenia własnych opowieści. Niezależnie od tego, czy chcesz dostosować treści do konkretnego tematu, czy odpowiedzieć na specyficzne zainteresowania swojej grupy, książki oferują pomocny model. Pokazują, jak wpleść strategie metapoznawcze w angażującą narrację, ukazując dzieciom, jak bohaterowie dokonują refleksji, planują, monitorują i dostosowują swoje uczenie się, aby pokonywać przeszkody.

Przetestowane w różnych krajach i kontekstach książki są gotowe do wykorzystania w klasie i łatwe do dostosowania do własnych potrzeb. Zostały zaprojektowane tak, aby były elastyczne, angażujące i wspierały pogłębione uczenie się wszystkich uczniów.

Jak korzystać z gry edukacyjnej?

Gra edukacyjna zapewnia ciekawe, humorystyczne wprowadzenie do metapoznania, zapraszając uczniów w wieku od 8 do 12 lat do refleksji nad tym, jak się uczą. Dzięki interaktywnej rozgrywce dzieci odkrywają i poznają różne strategie uczenia się, jednocześnie kwestionując popularne „neuromity” związane z nauką. Gra zachęca uczniów do zastanowienia się nad własnymi nawykami i wyborami w nauce w angażującym i bezpiecznym środowisku. Takie podejście oparte na gamifikacji sprawia, że abstrakcyjne pojęcia metapoznawcze stają się przystępne i przyjazne dla młodych uczniów.

Jak korzystać z plakatów edukacyjnych?

Kolorowe i przystępne plakaty, zawierające kluczowe informacje dotyczące metapoznania, pełnią rolę wizualnych przypomnień, które można umieścić w klasie, aby wspierać rozwój świadomości metapoznawczej. Pomagają uczniom na bieżąco dostrzegać kluczowe strategie i pojęcia związane z uczeniem się, zachęcając do regularnej refleksji nad własnym procesem nauki. Nauczyciele mogą wykorzystywać plakaty podczas lekcji jako punkt wyjścia do rozmów o różnych sposobach uczenia się. Tworzą one przyjazne środowisko wizualne, które sprzyja otwartym dyskusjom o tym, jak się uczymy.

Jak korzystać z ćwiczeń refleksyjnych?

Zbiór 30 ćwiczeń refleksyjnych wspiera dzieci w wieku od 8 do 12 lat w stawaniu się bardziej samodzielnymi i świadomymi uczniami. Te aktywności zachęcają uczniów do refleksji nad swoimi stylami uczenia się, identyfikowania skutecznych metod uczenia się oraz odkrywania nowych strategii wspierających proces nauki. Ćwiczenia obejmują tematy międzyprzedmiotowe, takie jak zarządzanie czasem i planowanie nauki, rozpoznawanie i nazywanie emocji związanych z uczeniem się, a także praktykowanie oceny koleżeńskiej poprzez dawanie i otrzymywanie konstruktywnej informacji zwrotnej. Dzieci mogą wykonywać te aktywności samodzielnie lub z minimalnym wsparciem nauczyciela, wychowawcy lub rodzica. Zbiór ten oferuje praktyczne ćwiczenia, które mogą pomóc uczniom analizować swoje nawyki, budować kluczowe umiejętności i poczuć większą kontrolę nad własnym procesem uczenia się.

Jak korzystać z gotowych narzędzi?

Ten zbiór 30 gotowych narzędzi oferuje praktyczne sposoby na wzmacnianie i rozwijanie umiejętności metapoznawczych u dzieci. Narzędzia są zaprojektowane tak, aby uczniowie mogli ich używać samodzielnie lub z minimalnym wsparciem nauczycieli, wychowawców lub rodziców. Zestaw narzędzi zawiera proste, przystępne pomoce, które wspierają uczniów w organizowaniu nauki, poprawianiu koncentracji, radzeniu sobie z emocjami podczas nauki oraz wyborze najskuteczniejszych strategii do różnych zadań. Dzięki tym narzędziom dzieci będą mogły aktywnie uczestniczyć w swoim procesie uczenia się, stając się bardziej pewnymi siebie, zmotywowanymi i samodzielnymi uczniami.

Wszystkie te materiały oferują jasny i praktyczny sposób na pomoc dzieciom w wieku od 8 do 12 lat w rozwijaniu ich umiejętności metapoznawczych. Łącząc teorię, interaktywne opowieści, ćwiczenia refleksyjne i gotowe narzędzia, kolekcja CogniQuest wspiera edukatorów i uczniów w tworzeniu bardziej samodzielnych, zmotywowanych i włączających przestrzeni do nauki. Zachęcamy do eksplorowania, adaptowania i wykorzystywania tych materiałów, aby pomóc dzieciom stać się pewnymi siebie uczniami, którzy rozumieją i przejmują kontrolę nad własną nauką.

Część 3

DOBRE PRAKTYKI**Kontekst testowania**

Proces testowania **książek przygodowych** okazał się ciekawym i angażującym wyzwaniem zarówno dla nauczycieli, jak i uczestniczących w nim uczniów. 10 książek przygodowych zostało stworzonych jako gotowe do użycia narzędzie dla uczniów w wieku 8-12 lat, mające wspierać ich w indywidualnym procesie uczenia się poprzez rozwijanie umiejętności metapoznawczych. Książki te stanowią wsparcie dla nauczycieli szkół podstawowych oraz innych specjalistów edukacyjnych we wdrażaniu strategii metapoznawczych w praktyce. Aby uzyskać jasny obraz tego, jak dobrze będą one służyć potrzebom wdrażania strategii metapoznawczych w codziennej pracy nauczycieli z uczniami, przeprowadzono fazę testową z udziałem uczniów i nauczycieli w pięciu krajach partnerskich. Testowanie odbywało się na grupie docelowej, czyli uczniach w wieku od 8 do 12 lat oraz z nauczycielami pracującymi z tą grupą. Proces testowania został podzielony na trzy fazy: fazę przedtestową, fazę testowania książek przygodowych oraz fazę po zakończeniu testów.

Studium przypadku: Polska**Przebieg badań**

Badania przeprowadzono wśród uczniów dwóch szkół podstawowych w Słupsku: Szkoły Podstawowej nr 5 oraz Szkoły Podstawowej nr 9. Wzięło w nich udział 6 nauczycieli oraz 121 uczniów z klas trzecich i czwartych. Przed rozpoczęciem badań odbyły się rozmowy z dyrektorami szkół, którzy wyrazili zgodę na ich realizację.

W ramach badania testowano trzy książeczki przygodowe: „Zwierciadło Morfeusza”, „Skrzydła Ikar” oraz „Zagadka zaginionego klucza”.

Badania miały charakter dwuetapowy. W pierwszym etapie przeprowadzono ankiety przed zapoznaniem uczniów i nauczycieli z koncepcjami metapoznawczymi. W drugim etapie, po zapoznaniu dzieci z treścią książeczek przygodowych, ponownie poproszono ich o komentarz – tym razem odnoszący się do treści przeczytanych opowieści.

Krótkie podsumowanie opinii nauczycieli

Nauczyciele podzielili się swoimi spostrzeżeniami dotyczącymi ograniczeń i wyzwań związanych z wdrażaniem strategii metapoznawczych w codziennej pracy dydaktycznej. Poniżej przedstawiono wybrane wypowiedzi:

„Lęk przed popełnieniem błędu, brak nawyku refleksji u uczniów, kultura szkolna nastawiona na ocenę.”

„Dzieci w tym wieku dopiero zaczynają się uczyć jak rozpoznawać i nazywać swoje uczucia, myśli, strategie. Potrzebują zatem wielu przykładów, wsparcia, powtarzania, aby zacząć korzystać ze strategii metapoznawczych. Dzieci skupiają się głównie na samym wykonaniu zadania, a nie na zastanawianiu się - jak się uczą, dlaczego coś im się udało lub nie. Dlatego też często zadają pytanie - co pomogło ci rozwiązać zadanie, co zrobisz inaczej następnym razem..., żeby skierować ich uwagę na proces myślowy. Ograniczeniem jest czas w rytmie lekcyjnym. Często dzieci mają problemy z werbalizowaniem swoich przemyśleń, dlatego ważne jest, aby tworzyć przyjazne, bezpieczne środowisko i pokazywać, że „myślenie o myśleniu” to coś ciekawego i wartościowego.”

Jednocześnie nauczyciele bardzo pozytywnie ocenili przygotowane materiały dydaktyczne – książeczki przygodowe wraz z zestawem narzędzi i ćwiczeń. Podkreślali, że pomoce te ułatwiają pracę z dziećmi, a uczniowie chętnie angażują się w nowe formy nauki. Zwrócili uwagę, że umiejętne wprowadzanie strategii metapoznawczych wpływa korzystnie na jakość przyswajania treści oraz sprzyja rozwijaniu nowych umiejętności, co w efekcie ułatwia proces

uczenia się. Nauczyciele zadeklarowali chęć włączenia tych materiałów do swoich codziennych działań dydaktycznych.

Krótkie podsumowanie opinii uczniów

Większość badanych uczniów nie znało pojęcia metapoznanie przed rozpoczęciem testowania książeczek przygodowych i nie potrafiło wyjaśnić zasad metapoznania wspomagających proces uczenia się. Dopiero lekcje wprowadzające przeprowadzone przed rozpoczęciem pracy z książeczkami, przybliżyły im to zagadnienie.

Uczniowie odpowiadali na pytania w ankiecie, które koncentrowały się na opowiadaniu i tym, jak ono wspierało ich myślenie o samym procesie uczenia się. Dzieci udzielając odpowiedzi, wybierały odpowiednią buźkę obrazującą ich odczucia.

- 😊 = Bardzo mi się podobało!
- 🙂 = Podobało mi się!
- 😐 = Było w porządku.
- 😞 = Nie podobało mi się to.

Aż 80 % uczniów odpowiedziało, że bardzo chciałoby lub chciałoby przeczytać więcej podobnych historii. Zdecydowana większość respondentów udzieliła najwyższych ocen we wszystkich pytaniach ankietowych, co pozwala stwierdzać, że przygotowane książeczki przygodowe oraz towarzyszące im zadania spotkały się z bardzo pozytywnym odbiorem.

Poniżej przedstawiono przykładowe wypowiedzi uczniów z klasy trzeciej:

“Bardzo mi się podobała historia z kluczami; była ciekawa i świetnie się jej słuchało.”

“Chciałbym serię książek o przygodach Sary, Maksa i Oliwii.”

„Bardzo mi się podobała, ponieważ lubię łamigłówki. Chciałbym więcej historii tego typu.”

„Chciałabym więcej takich historii, ponieważ są bardzo fajne.”

Studium przypadku: Chorwacja

Jak przygotowaliśmy nauczycieli?

Przed rozpoczęciem testowania wszyscy nauczyciele zapoznali się z pojęciem metapoznania i umiejętnościami metapoznawczymi czytając przewodniki CogniQuest. W fazie przedtestowej nauczyciele otrzymali do wypełnienia kwestionariusz. W badaniu wstępnym wzięło udział 5 nauczycieli ze Szkoły Podstawowej w Glinie. Wprowadzili oni strategie metapoznawcze do swoich klas i zachęcali uczniów do refleksji nad własnym procesem myślenia podczas lekcji. Nauczyciele zauważyli, że w większości uczniowie są otwarci na nowe podejścia do nauki. Największe trudności, jakie napotykają uczniowie, to: **definiowanie strategii, wyznaczanie celów i planowanie, rozwiązywanie problemów oraz rozwijanie procesów myślowych.**

Jak przygotowaliśmy uczniów?

W fazie przedtestowej uczniowie również otrzymali ankietę do wypełnienia. W badaniu wzięło udział 55 uczniów ze Szkoły Podstawowej w Glinie, w wieku od 9 do 11 lat. Większość z nich nigdy wcześniej nie słyszała terminu „metapoznanie”, a ci, którzy słyszeli, nie potrafili wyjaśnić jego znaczenia. Uczniowie stwierdzili, że najlepiej uczą się po powrocie ze szkoły, choć niektórzy z nich wskazali na poranek lub czas po obiedzie. Wśród metod nauki najczęściej wymieniali głośne czytanie, uczenie się z książek, zapamiętywanie oraz robienie notatek. Część uczniów uważała te metody za skuteczne, inni nie byli pewni ich efektywności.

Faza testowania książek przygodowych

W fazie testowania książek przygodowych wzięło udział 83 uczniów z 5 różnych klas oraz 5 nauczycieli. Szkoła Podstawowa w Glinie przetestowała wszystkie 10 książek. Książki zostały podzielone między uczniów tak, aby każda klasa testowała 2 tytuły. Na początku testowania książki zostały rozdane uczniom. Starsi uczniowie (11-12 lat) czytali je samodzielnie, natomiast młodszym (8-10 lat) książki były czytane na głos. Okazało się, że zarówno młodsi, jak i starsi uczniowie potrzebowali więcej czasu na lekturę niż początkowo zakładano (10 minut). Uczniowie potrafili śledzić przebieg historii i angażowali się w zadania towarzyszące. Najbardziej interesującą częścią książek była ich końcówka, zawierająca pytania, quizy i inne zadania do wykonania. Uczniowie chętnie uczestniczyli w dyskusjach i wyrażali swoje opinie. Bardzo podobały im się także i chętnie korzystali z wielu narzędzi, które były przedstawione na końcu książek przygodowych. Testowanie każdej książki przygodowej trwało około 90 minut, przy czym młodsi uczniowie potrzebowali więcej czasu – głównie ze względu na umiejętności czytania oraz czas poświęcony na refleksję i rozmowę.

„Uczniowie zastanawiali się nad sytuacjami, których już doświadczyli i próbowali podejść do problemu na różne sposoby. Zobaczyli, że istnieje wiele rozwiązań i że ten sam problem w różnych sytuacjach może być rozwiązany inaczej.” (nauczycielka klasy 5)

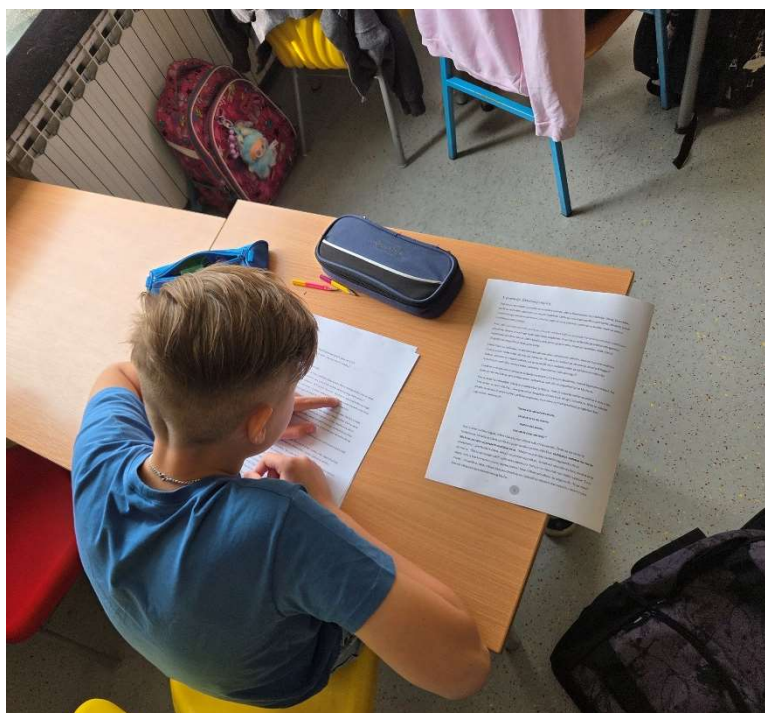
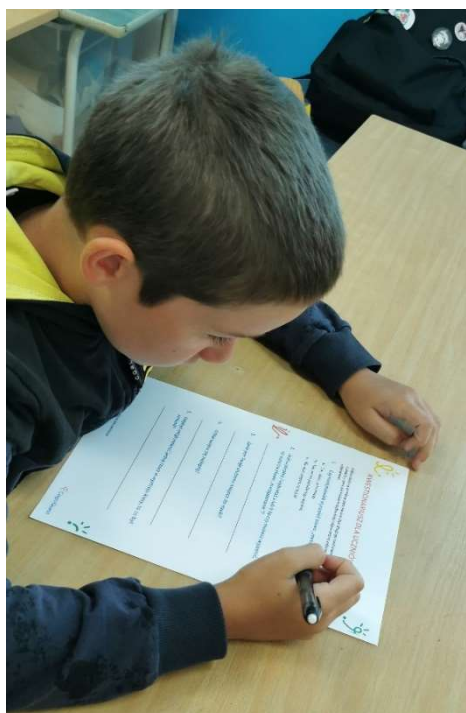
„Nauczyłem się, że czasem trzeba się zatrzymać, pomyśleć i znaleźć najlepsze rozwiązanie.”
(uczeń klasy 5)

Faza po zakończeniu testów

Po zakończeniu testowania książek wszyscy uczniowie i nauczyciele otrzymali ankiety do wypełnienia. W tej fazie wyrazili szczerą opinię na temat książek przygodowych. Uczniom podobały się wszystkie książki przygodowe i uznali je za łatwe do zrozumienia. Podobał im się bohaterowie historii i zauważyli, że w trakcie czytania sami zastanawiali się nad ich wyborami. W części dyskusyjnej uczniowie stwierdzili, że

Przewodnik do pracy z uczniem: Rozwijanie umiejętności metapoznawczych

historia pomogła im pomyśleć o tym, jak rozwiązywać problemy i znajdować etapy prowadzące do rozwiązań. Większość z nich powiedziała, że nauczyła się czegoś nowego z historii i że podążałaby śladami bohaterów. Uczniowie chcieliby przeczytać więcej takich historii. Nauczyciele zauważyli, że aktywności zawarte w książkach pomogły uczniom lepiej uświadomić sobie własne strategie myślenia i uczenia się. Analiza historii była częścią, która najskuteczniej zachęcała do metapoznania. Nauczyciele dostrzegli, że uczniowie podchodzili do zadań w różny sposób. Używali różnych metod ekspresji podczas analizowania historii. Ponadto nauczyciele podali, że będą w przyszłości używać podobnych aktywności z opowiadaniem historii, aby zachęcać uczniów do myślenia, wspierać ich wyobraźnię i kreatywność.



„Uczniowie podchodzili do zadań w różny sposób. Na początku podsumowywali historię, a następnie analizowali szczegóły krok po kroku. Pomogło im to łatwiej rozwiązywać problemy. Mam nadzieję, że będą to stosować w życiu codziennym.”
(nauczycielka klasy 3)

„Historie przygodowe są bardzo ciekawe i chciałbym mieć je jako lektury szkolne.”
(uczeń klasy 6)

Studium przypadku: Grecja

Faza przedtestowa

Nauczyciele ze Szkoły Podstawowej w Arsakeio, uczący dzieci w wieku 9-12 lat, zostali poproszeni o wypełnienie ankiety dotyczącej metapoznania (czy znają to pojęcie, czy stosują odpowiednie strategie w klasie itp.). Wcześniej zostali zapoznani z tematem poprzez „**Przewodnik dla nauczycieli**”, aby przygotować się do udziału w fazie testowej. Podobną ankietę otrzymali również uczniowie, ze szczególnym uwzględnieniem ich nawyków związanych z nauką zarówno w domu, jak i w szkole. Wyniki zostały zebrane w odpowiednim raporcie.

Faza testowania

Po pisemnym zadeklarowaniu udziału w testowaniu książek przygodowych, nauczyciele wybrali historię z listy, kierując się a) wiekiem uczniów w klasie oraz b) umiejętnością metapoznawczą, którą chcieli rozwijać. Po dokładnym zapoznaniu się z treścią i przygotowaniu sposobu prezentacji w klasie, rozdali książki uczniom, udzielili instrukcji i rozpoczęli wspólną pracę. Zdecydowali się na czytanie „na głos”, naprzemiennie nauczyciel i uczniowie. Jednocześnie treść książki była wyświetlana na tablicy interaktywnej w klasie, aby ułatwić naukę wszystkim uczniom, również tym z trudnościami w koncentracji, wzrokowcom i słuchowcom.

Szczególne nacisk położono na podsumowanie (Czego się dziś nauczyliśmy i co warto zapamiętać), sprzyjające dyskusji grupowej. Uczniowie odpowiadali na pytania towarzyszące każdej historii, komentując również wskazówki i uwagi zawarte w tekście. Największe zainteresowanie uczniów wzbudziło wykorzystanie proponowanych narzędzi, które pojawiały się po zakończeniu każdej książki przygodowej – uznali je za przyjemny i relaksujący element. Cały proces testowania historii trwał od 1 do 2 godzin lekcyjnych (45-90 minut), w zależności od długości danej opowieści, tempa czytania i rozumienia przez uczniów oraz rodzaju zaproponowanych narzędzi.

Przewodnik do pracy z uczniem: Rozwijanie umiejętności metapoznawczych

„Dyskusja, która odbyła się po przeczytaniu historii pomogła uczniom zrozumieć strategie wzmacniające ich umiejętności metapoznawcze. Na końcu potrafili trafniej wskazać, co negatywnie wpływa na ich koncentrację. Był to proces zarówno wartościowy, jak i przyjemny dla dzieci.”

(nauczycielka klasy 5)

„Podobało mi się, że bohater się nie poddał.”

(uczeń klasy 5)

Faza po zakończeniu testów

Po zakończeniu opisanych działań nauczyciele i uczniowie zostali ponownie poproszeni o wypełnienie ankiety, w których mogli opisać swoje doświadczenia i wrażenia. Dzięki temu mieli okazję porównać swoje odpowiedzi sprzed i po testowaniu, podzielić się uwagami i spostrzeżeniami, zaproponować ulepszenia, a także ocenić w praktyce przygotowane materiały edukacyjne. Również w tym przypadku przygotowano raport z wynikami.

Co warto robić, a czego unikać?

- Poświęć czas na wybór odpowiedniej historii (książki przygodowej) dla swoich uczniów oraz jej przygotowanie.
- Nie czuj presji, by zakończyć cały proces w czasie sugerowanym dla każdej historii. Każda klasa jest inna i ma swoje własne potrzeby. Podane ramy czasowe są jedynie orientacyjne.
- Zaproponuj uczniom czytanie książki przygodowej na głos. Dzięki temu pojawi się więcej okazji do częstszych rozmów, podczas których uczniowie będą mogli wyrażać swoje opinie i proponować rozwiązania problemów.
- Zaangażuj uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i przydzielaj im zadania, które będą mogli wykonać.
- Przestudiuj przewodniki, które zostały przygotowane w ramach projektu CogniQuest. Dzięki temu poczujesz się pewniej w pracy z uczniami.

Przewodnik do pracy z uczniem: Rozwijanie umiejętności metapoznawczych

- Nie odrzucaj pomysłów uczniów. Nie ma tu dobrych ani złych odpowiedzi czy pomysłów. Rozmawiaj z nimi, prowadź dyskusję.

Podzielmy się swoimi doświadczeniami!

„Nauczyłem się, jak radzić sobie z różnymi problemami”.

(uczeń klasy 6)

„Wszystko było

idealne!”(uczeń klasy 6)

„Mogłoby być więcej obrazków”. (uczeń klasy 5)

„To była miła i ciekawa historia”.

(uczeń klasy 4)

„Podobały mi się te opowiadania, bo pomogły mi zastanowić się, jak rozwiązywać problemy”. (uczeń klasy 4)

„Podobają mi się bohaterowie i to, jak sobie nawzajem pomagali”. (uczeń

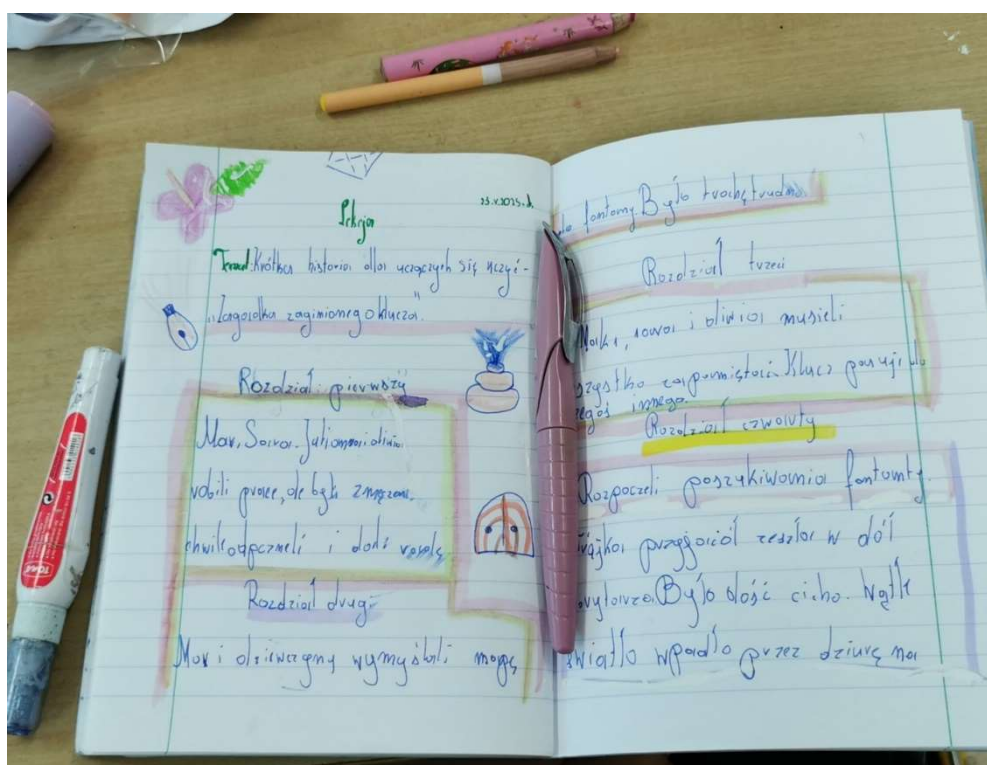
Wpływ na naszą grupę docelową

Książki przygodowe to doskonałe narzędzie, które może wspierać zarówno uczniów, jak i nauczycieli w pracy nad metapoznaniem oraz rozwijaniem umiejętności metapoznawczych. Umożliwiają one uczniom lepsze zrozumienie i regulowanie własnych procesów myślowych, dzięki czemu stają się bardziej efektywnymi i samodzielными uczniami. Umiejętności metapoznawcze są kluczowe, by uczniowie stali się wytrwałymi osobami, które potrafią skutecznie i elastycznie radzić sobie z wyzwaniami, niepowodzeniami i porażkami, traktując je jako szansę na rozwój i naukę.

Podsumowując, chcielibyśmy podkreślić – na podstawie doświadczeń nauczycieli szkół objętych testowaniem – że książki przygodowe, jako narzędzie wspierające

Przewodnik do pracy z uczniem: Rozwijanie umiejętności metapoznawczych

wyobraźnię uczniów, ekspresję językową oraz myślenie metapoznawcze, oferują nauczycielom praktyczne i kreatywne pomysły na ich wykorzystanie. Dzięki aktywnościom opartym na fabule i wyborach bohaterów, nauczyciele mogą rozwijać u dzieci aktywne uczestnictwo, samoregulację oraz myślenie krytyczne. Dla uczniów czytanie zyskuje nowy wymiar – w sposób doświadczalny i przyjemny rozwijają i utrwalać swoje umiejętności metapoznawcze, wzmacniają wyobraźnię, a ich myślenie staje się dojrzsze i bardziej świadome.



Część 4

NOWE HORYZONTY

Projekt CogniQuest stworzył solidne fundamenty dla wdrażania metapoznania w klasach szkół podstawowych w sposób angażujący, zabawowy i trwały. Opracowany w ciągu dwóch lat w ramach europejskiej współpracy – z udziałem partnerów wnoszących lokalne doświadczenia i kompetencje pedagogiczne – stanowi istotny krok naprzód w tworzeniu **dostępnych, wysokiej jakości zasobów edukacyjnych, które stawiają uczniów w centrum procesu uczenia się.**

Jedną z największych zalet CogniQuest jest jego **zdolność do łączenia** teorii z praktyką szkolną. Poprzez bezpłatne, elastyczne narzędzia skierowane bezpośrednio do uczniów, projekt wypełnia istotną lukę w edukacji w klasach młodszych: **brak angażujących, odpowiednich do wieku materiałów** wspierających rozwój świadomości metapoznawczej.

Co więcej, efekty mówią same za siebie. Uczniowie zaczęli wykazywać realne zmiany w zachowaniu i sposobie myślenia:

„Po zakończeniu aktywności kilku uczniów wyraźnie zmieniło sposób podejścia do rozwiązywania problemów. Niektórzy zaczęli wyrażać swoje myśli jaśniej, odpowiadając na pytania, a także wzrosła ich gotowość do zatrzymania się, zastanowienia nad swoimi błędami, a następnie podjęcia próby rozwiązania. Tej postawie towarzyszyła większa koncentracja i skupione myślenie w trakcie procesu”.

(nauczycielka 6 klasy, Szkoła Podstawowa Arsakeio, Patras)

Słowa te potwierdzają, że nawet krótkie działania mogą wywołać **głęboką i trwałą zmianę poznawczą**, jeśli narzędzia metapoznawcze są dobrze zaprojektowane i sensownie wdrożone.

Ale to dopiero początek.

Już teraz nauczyciele i specjaliści edukacyjni – jak ci z Saint-Nazaire we Francji – rozwijają materiały bazujące na grze CogniQuest i prowadzą regionalne warsztaty, by

Przewodnik do pracy z uczniem: Rozwijanie umiejętności metapoznawczych

wdrażać strategie metapoznawcze w programach nauczania. Ten lokalny rozwój świadczy o elastyczności projektu i jego potencjale do inspirowania szerszych innowacji edukacyjnych.

W istocie, wdrażanie metapoznania nie może być traktowane jako jednorazowe warsztaty. To **długofalowa droga** zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli. Wymaga czasu, praktyki i wspierającego środowiska. Dwumiesięczny okres testowania potwierdził to: wprowadzenie nawyków refleksyjnego uczenia się to dopiero pierwszy krok w kierunku transformacji sposobu, w jaki uczniowie **myślą, uczą się i rozwijają**.

Patrząc w przyszłość, postrzegamy CogniQuest jako **żywy projekt** – taki, który nieustannie się rozwija, wspierany kreatywnością i zaangażowaniem nauczycieli z pasją. W odpowiednich warunkach wierzymy, że to podejście może **zmienić kulturę uczenia się** w klasach w całej Europie – i poza jej granicami.

Mamy nadzieję, że ten przewodnik nie tylko pomoże nauczycielom wdrożyć narzędzia CogniQuest, ale także zachęci do **pójścia o krok dalej**, dostosowania ich do własnego kontekstu i współtworzenia kolejnego rozdziału tej wspólnej podróży ku refleksyjnemu, świadomemu uczeniu się.



Projekt CogniQuest to inicjatywa prowadzona przez pięć europejskich organizacji, mająca na celu wsparcie uczniów w rozwijaniu umiejętności metapoznawczych, umiejętności uczenia się oraz kompetencji do uczenia się przez całe życie, aby dostosować się do zmieniających się tendencji na rynku pracy.

Odkryj więcej zasobów dotyczących metapoznania na stronie internetowej projektu.

www.cogniquest.eu



«Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**