

Lublin moje miasto

(historia, kultura, gospodarka i społeczeństwo)

Propozycja projektu interdyscyplinarnego

O metodzie projektu słyshał chyba każdy z nas. Wielu z nas uważa, że ją stosuje. Czy jest tak w istocie? Warto się przekonać, czytając poniższy artykuł.



■ DR MARIUSZ AUSZ, Zakład Dydaktyki Historii UMCS
MGR ANNA AUSZ, Nauczyciel j. polskiego, logopeda

Krótką historią metody

Dotychczas uważano, że ojczyzną metody projektów są Stany Zjednoczone, a pojęcie projektu wprowadził do pedagogiki Charles R. Richards (około 1900 r.), który jednak ograniczał go wyłącznie do praktycznego kształcenia technicznego. Dopiero John Dewey wskazał bliżej walory kształtujące tej metody i gruntownie uzasadnił ją teoretycznie. Następnie klasyczną definicję oraz charakterystykę metody projektów przedstawił William H. Kilpatrick¹.

W Polsce metoda ta była znana już w okresie międzywojennym, jednak opierano się głównie na pracy Johna A. Stevensona *The Project Method of Teaching* z 1920 r., która ukazała się

w polskim tłumaczeniu w 1930 r.², natomiast nieznana szerzej była w Polsce pozostała bogata literatura amerykańska dotycząca tego zagadnienia. W okresie PRL-u rzadko była przypomniana, ze względu na to, że nie odpowiadała ówczesnym założeniom polityki oświatowej³. Ostatnio dokonano rewizji historii metody projektów i jej początki datuje się na koniec XVI w. Jako pierwsi korzystali z tej metody kształcenia włoscy adepci sztuki architektonicznej⁴.

Obecnie metoda projektów zaczyna być stosowana coraz częściej w polskiej szkole, chociaż na ogół realizowana jest w szkolnictwie technicznym i zawodowym, a w przedmiotach humanistycznych, w tym historii, wykorzystywana jest niestety sporadycznie⁵.

¹ M. S. Szymański, *O metodzie projektów*, Warszawa 2000, s. 15.

² J. A. Stevenson, *Metoda projektów w nauczaniu*, Lwów-Warszawa 1930.

³ M. S. Szymański, dz. cyt., s. 44–50.

⁴ Tamże, s. 17–18.

⁵ Rozważania teoretyczne o tej metodzie zostały opublikowane wcześniej w następujących artykułach: M. Ausz, *Metody nauczania historii a multimedia. Możliwości zastosowania komputera w metodzie projektów*, red. K. Narojczyk, B. Ryszewski, Olsztyn 2005, s. 157–162; M. Ausz, D. Szewczuk, *Projekt edukacyjny szansą na integrację międzyprzedmiotową*, [w:] Korelacja-integracja wiedzy-szansa dla ucznia, red. G. Pańko, J. Wojdon, Wrocław 2006, s. 255–260 oraz M. Ausz, D. Szewczuk, *Metoda projektu jako forma aktywizacji studentów na zajęciach z dydaktyki historii*, [w:] *Media i metody wspomagające jakość kształcenia*, red. K. Jankowski, B. Sitarska, C. Tkaczuk, Siedlce 2005, s. 100–107.

Dlaczego tak się dzieje? Metoda ta po dziś dzień wzbudza kontrowersje, nie tylko w Polsce. Mimo coraz bogatszej literatury⁶, wielu nauczycieli nie wie, czym jest ona w istocie, czym różni się od innych metod nauczania i jakie konkretne zadania stoją przed nauczycielem w trakcie jej realizacji. Problemem jest także odniesienie jej do programu nauczania oraz wymagań egzaminacyjnych⁷. Doprowadziło to do tego, że jest ona dość rzadko stosowana w nauczaniu przedmiotów humanistycznych.

Zalety i korzyści

Projekt ma jednak wiele zalet:

- Zakres stosowania tej metody jest bardzo szeroki, możemy realizować ją we wszystkich typach szkół, w wychowaniu przedszkolnym, na studiach wyższych, kształceniu dorosłych, jak również w czasie różnych akcji społecznych, które często są organizowane przez szkoły lub przy ich współudziale,
- Może być także przeprowadzony poza szkołą, mianowicie w internatach, domach kultury, centrach młodzieżowych, domach poprawczych, na koloniach i obozach wakacyjnych,
- Pojawia się efekt w postaci rozwiązania teoretycznego problemu lub zastosowania praktycznego⁸. Ponadto metoda ta daje wiele korzyści dla

obu stron biorących udział w procesie nauczania-uczenia się, czyli uczniom i nauczycielom, zarazem stawia im większe wymagania, niż w tradycyjnych metodach nauczania:

- Wywołuje u uczniów większą aktywność i zainteresowanie przedmiotem,
- Wyzwała ich postawy twórcze, badawcze i innowacyjne, a także u części realizację indywidualnych zainteresowań.
- Socjalizuje uczniów poprzez kształtowanie ich osobowości, systemu wartości i norm potrzebnych dorosłemu członkowi społeczeństwa⁹.
- Wymaga od uczniów inicjatywy, zdolności organizacyjnych, współdziałania i pracy w grupie, umiejętności wyboru tematu, przygotowania do jego realizacji, a także często samoorganizacji pracy¹⁰.

Rodzaje projektów

Ze względu na przebieg i rezultat projektu oraz sposoby prezentacji wyróżniamy dwa rodzaje tej metody: projekt badawczy oraz projekt działania (akcji)¹¹. Natomiast ze względu na czas przeznaczony na realizację projektów wyróżnić możemy projekty:

- **projekty małe, na których wykonanie przeznaczają się od 2 do 6 godzin,**
- **projekty średnie, których wykonanie trwa kilka dni,**
- **projekty duże, które realizuje się w okresie dłuższym niż jeden tydzień¹².**

⁶ Problematyką tą szczególnie zainteresowali się w ostatnich latach m. in.: M. S. Szymański, *O metodzie projektów*, Warszawa 2000; T. Nowacki, *O metodzie projektów*, CODN, Warszawa 1999; A. Mikina, *Jak wykonywać zadania metodą projektów?*, Warszawa 1997; A. Mikina, *Metoda projektów w kreowaniu przedsiębiorczych postaw uczniów*, Warszawa 1997; A. Mikina, B. Zajac, *Metoda projektów. Praktyczne zastosowania w edukacji ekonomicznej*, Warszawa 2001; A. Mikina, B. Zajac, *Metoda projektów jako strategia postępowania dydaktycznego w kształtowaniu postaw przedsiębiorczych uczniów*, Łódź 2000; *Metoda projektów w kreowaniu przedsiębiorczych postaw uczniów. Przykłady wykorzystania metody projektów na zajęciach języka polskiego*, red. A. Mikina, Łódź 1997; A. Mikina, B. Zajac, *Jak wdrażać metodę projektów? Poradnik dla nauczycieli i uczniów gimnazjum, liceum i szkoły zawodowej*, Kraków 2001 oraz J. Królikowski, *Projekt edukacyjny*, CODN, Warszawa 2000; G. Okła, *Metoda projektów w nauczaniu historii*, „Wiadomości Historyczne”, 2000, nr 1, s. 38–44.

⁷ M. S. Szymański, dz. cyt., s. 53.

⁸ Tamże, s. 61

⁹ A. Mikina, B. Zajac, *Jak wdrażać metodę projektów?...*, s. 46–46.

¹⁰ Por. A. Mentrak, *Zarządzanie projektami edukacyjnymi. Nowa szkoła. Skuteczne zarządzanie w praktyce*, Warszawa 1999, s. 7.

¹¹ J. Królikowski, dz. cyt., s. 10–11.

¹² M. S. Szymański, dz. cyt., s. 62.

Co projekt daje nauczycielom

Natomiast jeżeli chodzi o nauczycieli, metoda ta ułatwia im pracę dydaktyczną dzięki wspomnianym już zaletom umożliwia zmianę w relacji nauczyciel-uczeń poprzez niwelowanie niekorzystnych w procesie kształcenia emocji, takich jak lęk, nuda, wstyd, niskie poczucie wartości, brak skuteczności, a także zagrożenie ocenianiem.

Ułatwia realizację założeń reformy oświatowej, takich jak: tworzenie autorskich programów nauczania, realizacja własnych pomysłów i samodzielność w doborze tematów i sposobów jego realizacji, wykonanie założeń integracji międzyprzedmiotowej¹³, wzbogaca warsztat nauczyciela, wreszcie w większym stopniu umożliwia zastosowanie idei holistycznej w edukacji, a przede wszystkim ułatwia praktyczne, a nie fikcyjne stosowanie technologii informacyjnej w nauczaniu¹⁴. Ponadto jest bardzo interesującą metodą w przeprowadzaniu lekcji powtórzeniowych¹⁵.

Metoda projektu a technologia informacyjna

Metoda projektu jest jakby stworzona do wykorzystania technologii informacyjnej w nauczaniu historii. Mimo, że nie jest to metoda młoda, trudno sobie obecnie ją wyobrazić bez wykorzystania komputera. 90% badanych studentów Instytutu Historii UMCS, z którymi na zajęciach z dydaktyki historii realizowane były tematy z wykorzystaniem komputera w edukacji wskazało projekt edukacyjny jako metodę, w której można wykorzystać komputer¹⁶. Opinię tę potwierdzają także nauczyciele. Nie twierdzimy oczywiście, że komputer jest panaceum na wszystkie problemy i je-

go wykorzystanie rozwiąże takie problemy jak: atrakcyjność i skuteczność procesu dydaktycznego, a internet będzie źródłem wiedzy a nie głównie rozrywki. Wręcz przeciwnie metoda projektów, daje szansę na bardziej efektywne wykorzystanie komputera w edukacji¹⁷.

We wszystkich rodzajach projektu uczniowie mogą korzystać z możliwości, jakie daje komputer zarówno podczas zbierania, wyszukiwania informacji, np. w internecie, różnych encyklopediach multimedialnych, jak i w czasie prezentacji – w postaci rysunków, gier, zdjęć, filmu itp. prezentowanych np. za pomocą projektora multimedialnego. Dzięki pakietowi Office nauczyciel znacznie może ułatwić sobie pracę podczas przygotowania planu projektu, kontraktu, organizacji i oceny pracy uczniów, arkusza do obserwacji komunikacji w grupie. Komunikacja między nauczycielem a poszczególnymi osobami lub grupami realizującymi określone zadania powinna częściowo odbywać się pocztą elektroniczną.

Przykładem wykorzystania komputera i multimediiów w projekcie edukacyjnym, może być projekt poświęcony historii i teraźniejszości danej miejscowości, gminy lub regionu. Taki temat dość często można znaleźć w różnych poradnikach dotyczących tej metody. Efektem takiego projektu, gdy wykorzystamy technologię informacyjną może być: strona www lub prezentacja multimedialna. Obie te formy powinny zawierać materiały tekstowe, dźwiękowe, wizualne i audiowizualne, które dotyczą historii miejscowości, regionu. Uczniowie powinni czynnie uczestniczyć w gromadzeniu i opracowywaniu informacji z wykorzy-

¹³ M. Ausz, D. Szewczuk, *Projekt edukacyjny szansą na integrację międzyprzedmiotową...*, s. 255–260.

¹⁴ Por. D. Potyrała, *Jak pracować z nauczycielami* [w:] *Uczenie metodą projektów*, pod red. Bogusława D. Gołębiak, Warszawa 2002, s. 50 oraz Chałas K., *Metoda projektów czynnikiem kształtowania postaw proinnowacyjnych studentów pedagogiki*, [w:] *Jakość kształcenia w szkole wyższej – moda czy konieczność?*, red. B. Sitarska, Siedlce 2000, s. 141–142.

¹⁵ G. Adamczyk, *Metoda projektów na lekcji powtórzeniowej z historii*, „*Wiadomości Historyczne*”, 2001, nr 4, s. 227–229.

¹⁶ Badania własne.

¹⁷ Patrz: M. Ausz, D. Szewczuk, *Projekt edukacyjny szansą na integrację międzyprzedmiotową...*, s. 259, przypis 18.

staniem komputera. Jeżeli te warunki zostaną spełnione uczniowie powinni nabyć lub doskonalić następujące umiejętności, bez względu na to, jaki wybierzemy temat projektu:

- korzystania z programów dydaktycznych, encyklopedii multimedialnych
- posługiwania się pakietem Office (programy Word, Excel, Power Point)
- korzystania z Internetu jako źródła wiadomości
- instalowania i korzystania z bezpłatnego oprogramowania narzędziowego występującego w Internecie tzw. freeware, adware), co łączy się z obróbką i dodawaniem animacji, zdjęć, plików dźwiękowych i filmowych,
- kompresji i dekompresji plików występujących w internecie (program WinZip)
- zakładania i korzystania poczty elektronicznej, czatu
- posługiwania się kamerą (aparatem cyfrowym), skanerem, nagrywarką, projektoem¹⁸.

Zakres tych umiejętności może być węższy lub szerszy, wszystko zależy od możliwości sprzętowych, pomysłu, zaangażowania i biegłości uczniów oraz nauczyciela w obsłudze komputera.

Mirosław S. Szymański pisze, że metoda projektu może spełniać pokładane obecnie w niej nadzieje społeczno-polityczne – nie tylko ze względów edukacyjnych, lecz także egzystencjalnych, ponieważ dzięki niej „... można nauczyć, jak samodzielnie planować i spędzać czas poza płatną pracą ... jak przewyższać destruktywną, demoralizującą apatię i letarg wywołwane przez konsumpcyjny terror, bezrobocie i wcześniejsze przechodzenie na emeryturę”¹⁹. By postulat ten spełnić, należy częściej stosować metodę projektu. Poniżej przedstawiamy propozycję projektu interdyscyplinarnego.

Projekt badawczy interdyscyplinarny (historia, język polski, WOS i geografia) pt. „*Lublin moje miasto, historia, kultura, gospodarka i społeczeństwo*” dla szkoły ponadgimnazjalnej²⁰.

Cele projektu

- Poznanie historii i kultury miasta.
- Zapoznanie się w teorii i praktyce z pracą władz miasta i samorządu.
- Rozbudzenie zainteresowania regionem, ze szczególnym uwzględnieniem walorów historycznych i turystycznych.
- Rozbudzenie poczucia przynależności do środowiska lokalnego i regionu.
- Kształtowanie umiejętności zdobywania wiedzy.

Zakres prac projektowych

Klasa zostaje podzielona na 5 grup (ok. 5–6 osób). Każda grupa będzie miała odrębne zadanie.

I grupa zebranie wiadomości na temat historii miasta.

II grupa zebranie wiadomości na temat zadań władz miasta i samorządu oraz przygotowanie i przeprowadzenie wywiadu z przedstawicielem władz miasta lub samorządu.

III grupa zebranie wiadomości na temat położenia geograficznego miasta i regionu, walorów turystycznych oraz gospodarki.

IV grupa zebranie wiadomości na temat dorobku kulturalnego miasta i regionu. Ewentualny wywiad z przedstawicielem kultury, artystą.

V grupa zebrane materiały (z pomocą wyznaczonych osób z poszczególnych grup) przygotowuje do prezentacji w Power Point oraz tworzy stronę www.

Czas realizacji

Projekt jest zaplanowany na dwa miesiące. Pierwszy miesiąc przeznaczony jest na zebranie i opracowanie materiałów

¹⁸ M. Ausz, *Metody nauczania historii a multimedia* ..., s. 162.

¹⁹ Cyt. za M. S. Szymański, dz. cyt., s. 62.

²⁰ Projekt wykonany przez Annę Ausz w ramach podyplomowych studiów kwalifikacyjnych z WOS-u w ramach EFS

przez grupy I-IV. Pierwszy tydzień to opracowanie, pod kierunkiem nauczycieli poszczególnych przedmiotów, planu i celów pracy poszczególnych grup. Przez następne trzy tygodnie uczniowie w wyznaczonym terminie przedstawiają efekty pracy (każde napotkane problemy, których uczniowie nie są w stanie rozwiązać, mają być niezwłocznie zgłaszane nauczycielowi-opiekunowi grupy). W pierwszym tygodniu drugiego miesiąca odbędzie się wycieczka, podczas której uczniowie poznają najciekawsze miejsca miasta oraz odwiedzą Urząd Miasta Lublina i zapoznają się z jego pracą. W ramach wycieczki zaplanowana będzie także wizyta w wybranych zakładach pracy (Herbapol, Lubella, Intrall). Wycieczka ta będzie dokumentowana za pomocą aparatu i kamery cyfrowej. Materiały te wraz z innymi zostaną wykorzystane w prezentacji i na stronie www. Ostatnie trzy tygodnie to okres pracy grupy V, która raz w tygodniu w sali komputerowej będzie przedstawiała efekty swojej pracy nauczycielom pilotującym projekt.

Sposób prezentacji efektów pracy uczniów

Projekt kończy się po 2 miesiącach, efektem jego jest prezentacja multimedialna w Power Poincie, która zostanie przedstawiona na forum klasy. Zostanie ona omówiona i oceniona. Efektem będzie też strona www.

Co ma zawierać kontrakt.

- ❖ Kary za niedotrzymanie terminu – obniżenie oceny
- ❖ Sposób komunikowania się z nauczycielem prowadzącym projekt – konsultacje
- ❖ Sposób komunikowania się z innymi nauczycielami – na bieżąco
- ❖ Terminy korzystania z laboratoriów, warsztatów, pracowni komputerowych datę zawarcia kontraktu
- ❖ Inne informacje ważne dla istoty wykonywanego projektu, podpisy uczniów przystępujących do wykonania projektu itp.

Oceniając proces tworzenia projektu należy wziąć pod uwagę następujące aspekty²¹:

- ❖ samodzielność w doborze tematu, wyznaczeniu jego zakresu i określeniu zagadnień istotnych dla rozważanego problemu;
- ❖ stosunek do planowania pracy;
- ❖ umiejętność pracy w zespole (jeśli praca wykonywana jest przez więcej niż jednego ucznia);
- ❖ terminowość i odpowiedzialność w wywiązywaniu się z zaplanowanych prac;
- ❖ umiejętność rozwiązywania pojawiających się problemów;
- ❖ pracowitość i inicjatywa w przeprowadzaniu badań i poszukiwaniu źródeł informacji;
- ❖ umiejętność doboru i selekcji informacji;
- ❖ umiejętność dokonania samooceny.

²¹ Ocena wg A. Mikina, B. Zając, *Jak wdrażać metodę projektów...*, s. 78–80.

OCENA ETAPU TWORZENIA PRACY PROJEKTOWEJ

1. Wybór tematu projektu, ustalenie zagadnień istotnych dla wykonania pracy projektowej

- a) Wybór tematu projektu:
- samodzielny 2
 - przy wykorzystaniu sugestii nauczyciela 1
 - przyjęcie tematu zaproponowanego przez nauczyciela 0
- b) Ustalenie zagadnień istotnych dla wykonywania pracy projektowej:
- samodzielne 2
 - przy niewielkiej pomocy nauczyciela 1
 - przy znacznej pomocy nauczyciela 0

2. Planowanie pracy – podział zadań w grupie

- a) Podział pracy w grupie:
- samodzielny 2
 - z wykorzystaniem sugestii nauczyciela 1
 - przy pomocy nauczyciela 0
- b) Podział pracy ze względu na dobór zadań:
- równomierny i zgodny z predyspozycjami uczniów 2
 - nierównomierny, ale zgodny z predyspozycjami uczniów 1
 - przypadkowy 0

3. Trafność doboru źródeł informacji:

- trafne i różnorodne 3
- trafne, ale mało zróżnicowane 2
- trafne, ale podstawowe | 1
- nietrafne 0

4. Praca w zespole:

- przyjęcie funkcji lidera zespołu, motywowanie innych do pracy 3
- czynne współuczestniczenie w pracach zespołu 2
- wykonywanie przydzielonych zadań 1
- hamowanie prac zespołu 0

5. Wykonywanie zaplanowanych zadań:

- wykazywanie wysokiego stopnia kreatywności i inicjatywy 2
- wykazywanie kreatywności i inicjatywy w niektórych elementach prac projektowych 1
- odtwórcze podejście do wykonywanych zadań 0

6. Terminowość:

- wszystkie prace wykonywane w zaplanowanym terminie 2
- drobne odstępstwa od harmonogramu prac 1
- prace wykonywane nieterminowo 0

7. Dokonanie samooceny:

- trafna samoocena 2
- kłopoty z dokonaniem samooceny 1
- nie potrafi dokonać samooceny 0

PUNKTACJA:

19–20 pkt. – celujący, 16–18 pkt. – bardzo dobry, 12–15 pkt. – dobry, 8–11 pkt. – dostateczny, 5–6 pkt. – dopuszczający, 0–4 pkt. – niedostateczny