

Lekcja: **Enter** 

# ZWINNA SZKOŁA ENTER. WNIOSKI Z EDUKACJI ZDALNEJ

PREZENTUJE: AGNIESZKA BILSKA



# AGNIESZKA BILSKA



Superbelferka, laureatka konkursu dla nauczycieli języka angielskiego - Pearson ELT Teacher Award 2017, autorka publikacji i warsztatów dla nauczycieli. Trenerka w programie Asy Internetu. Prowadzi na Facebooku fanpage "Gamifikacja Edu" poświęcony grom i gamifikacji w edukacji. Absolwentka kierunku User Experience Design na SWPS w Katowicach. Specjalista do spraw marketingu w Future Processing Healthcare.



**PLAN SPOTKANIA:**

**Rozgrzewka - 5 minut**

**Wstęp - 15 minut**

**Retrospektywa - 15 minut**

**Podsumowanie - 15 minut**

**Scrum - 20 minut**

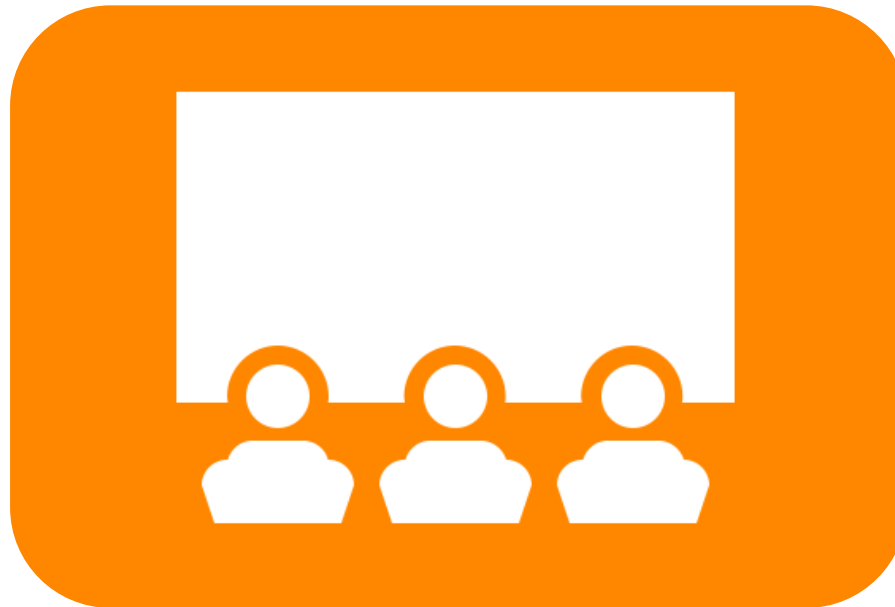
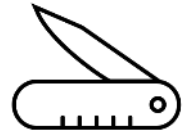
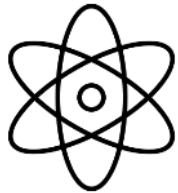
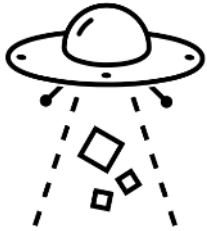
**3 Akcje - 10 minut**

**Zakończenie - 10 minut**

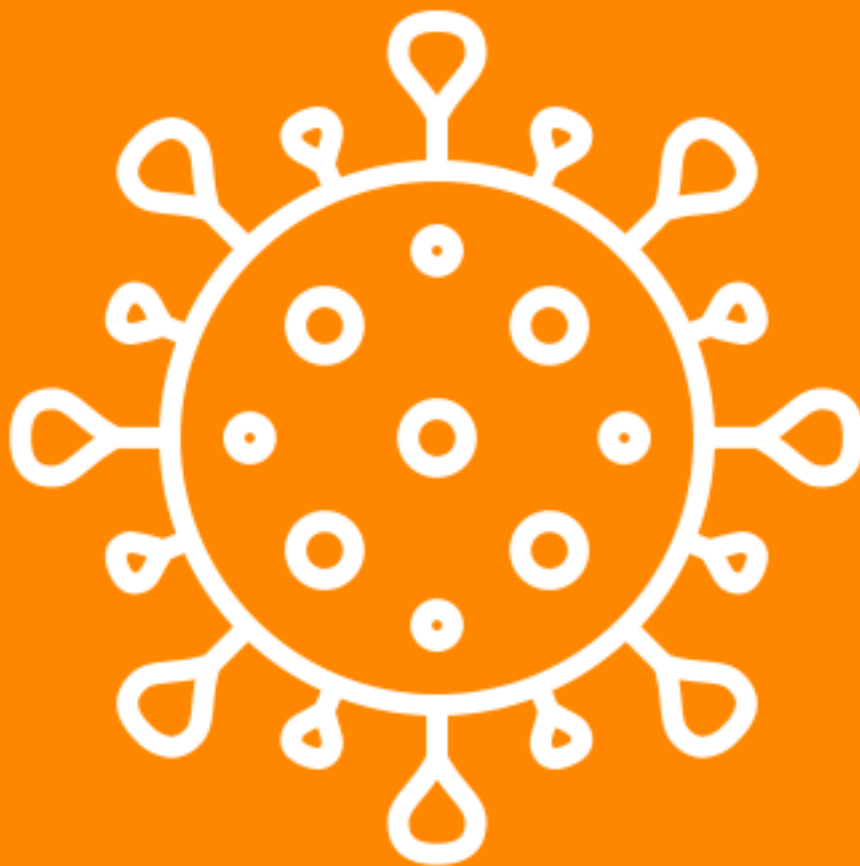


**ROZGRZEWKA**

Gdybyś miał/a porównać okres pandemii w szkole do filmu, to jaki to byłby film?

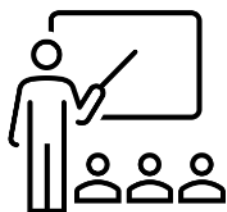
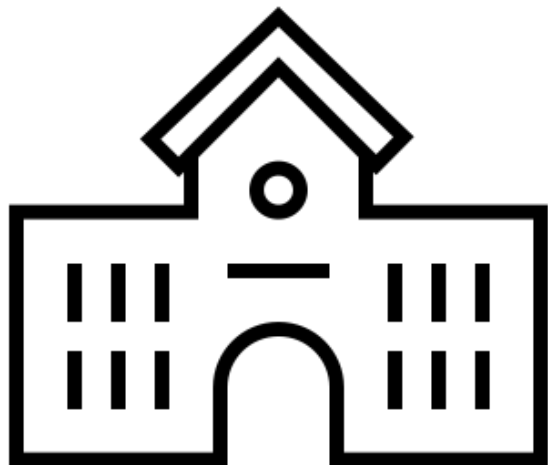


Napisz tytuł lub wstaw zdjęcie/kadr i tytuł na wspólnej tablicy online



WSTĘP

# SKOK CYWILIZACYJNY



**85%**

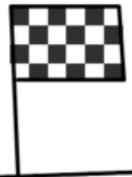


**100%?**

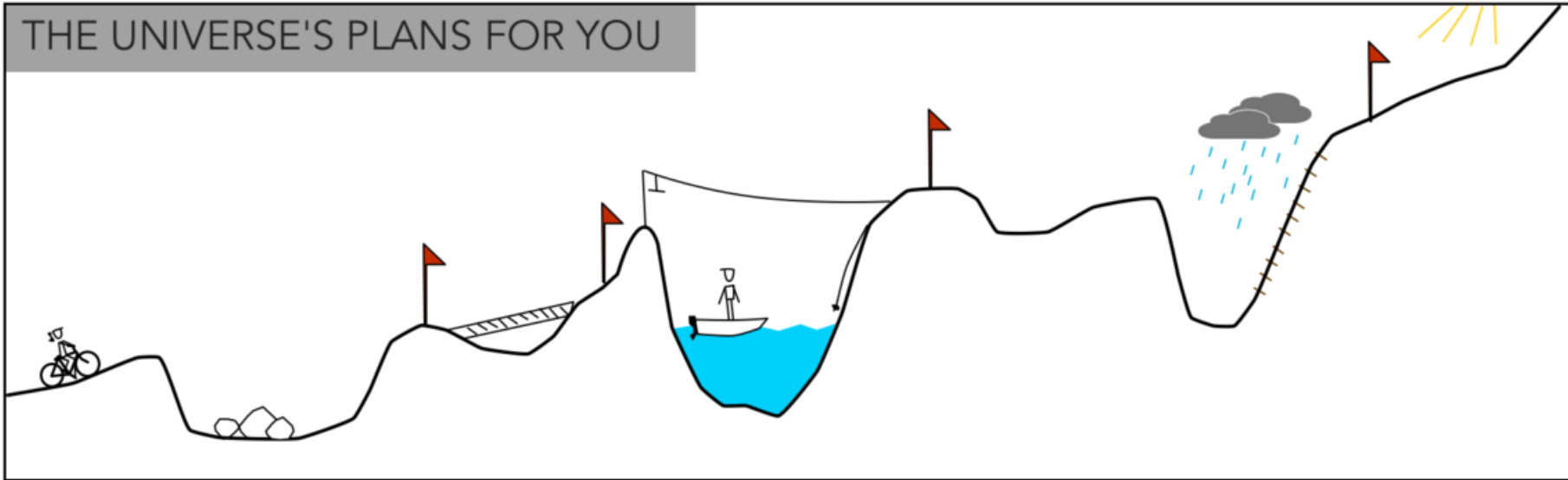




# YOUR "PLANS"



# THE UNIVERSE'S PLANS FOR YOU



*Heraklit z Efezu*

„JEDYNĄ STAŁĄ RZECZĄ W ŻYCIU  
JEST ZMIANA”



# VUCA

VOLATILITY zmienność

UNCERTAINTY niepewność

COMPLEXITY złożoność

AMBIGUITY niejednoznaczność



# PODRÓŻ BOHATERA – JOSEPH CAMPBELL (1)



# PODRÓŻ BOHATERA – JOSEPH CAMPBELL (2)





**KAŻDY Z NAS JEST BOHATEREM.  
KAŻDY Z TEJ PONAD ROCZNEJ PODRÓŻY  
POWRÓCIŁ ZE SKARBEM.**





**RETROSPEKTYWA**

An orange rounded rectangle with a white border, containing the text "START STOP CONTINUE MORE LESS" in white, uppercase, sans-serif font, centered vertically and horizontally.

START  
STOP  
CONTINUE  
MORE  
LESS





Postaramy się odpowiedzieć na pytania:

**Start** (Zacznij): Co powinniśmy zacząć robić, czego do tej pory prawdopodobnie jeszcze nie zrobiliśmy?

**Stop** (Zaprzestań): Co powinniśmy przestać robić, co nie sprawdza się dobrze lub staje nam na drodze?

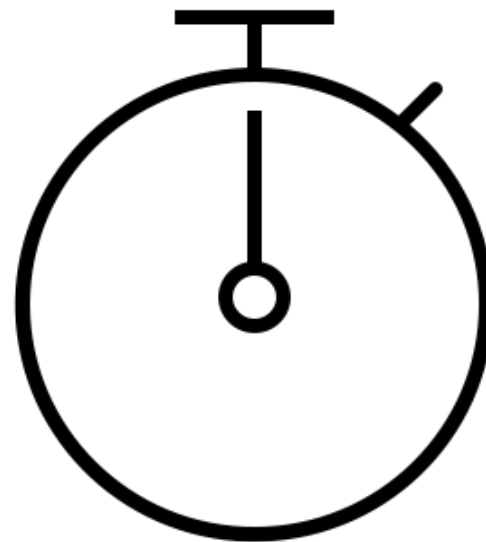
**Continue** (Kontynuuj): Co działa, co chcielibyśmy kontynuować?

**More** (Więcej): Czego powinniśmy robić więcej?

**Less** (Mniej): Czego powinniśmy robić mniej?



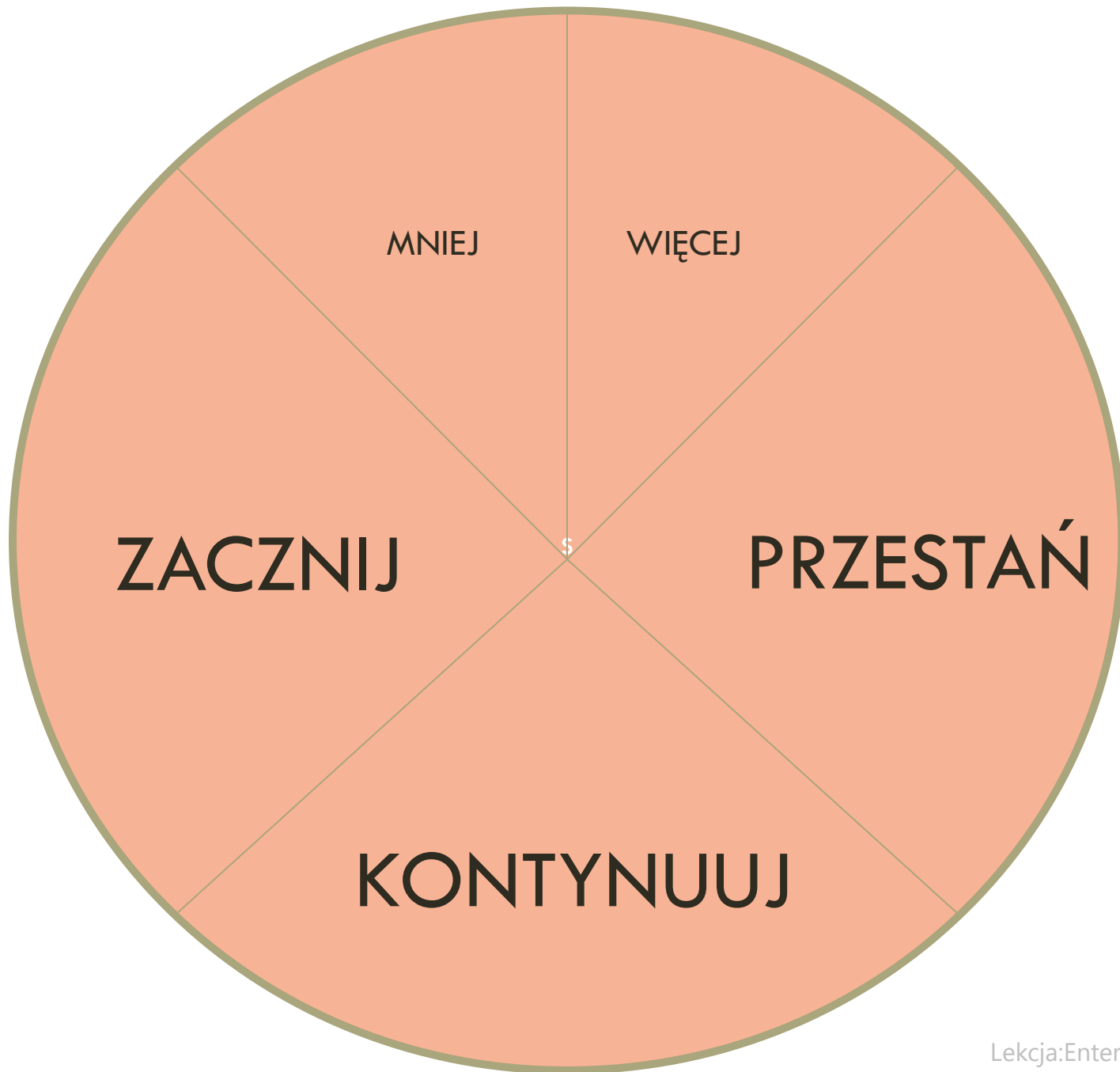
# PRZEBIEG:



5 rund refleksji

3 minuty na każde z pytań





# Padlet

padlet

Agneszka Bilaska • 2 dni

## Retrospektywa

start-stop-continue; refleksje na temat działania szkoły po covidowym "sprincie"

START - zacznij

STOP - przestań

CONTINUE - kontynuuj

MORE - więcej

LESS - mniej

Co powinniśmy zacząć robić, czego do tej pory nie zrobiliśmy?

Co powinniśmy przestać robić, co nie sprawdza się dobrze lub staje nam na drodze?

Co działa, co chcielibyśmy kontynuować?

Czego powinniśmy robić więcej?

Czego powinniśmy robić mniej?

1 0 0

1 0 0

1 0 0

1 0 0

1 0 0

+

+

+

+

+

KLONUJ

UDOSTĘPNIJ

...

[padlet.com/agnieszka\\_bilaska\\_73/retro](https://padlet.com/agnieszka_bilaska_73/retro)

# ZAŁOŻENIE:

Niezależnie od tego, co odkryjemy, to rozumiemy i głęboko wierzymy w to, że **wszyscy wykonali pracę najlepiej, jak potrafili**, biorąc pod uwagę swoją wiedzę w tym czasie, umiejętności oraz zdolności, dostępne zasoby i zaistniałą sytuację.



**3-2-1 START**

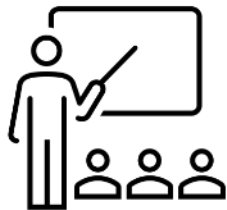
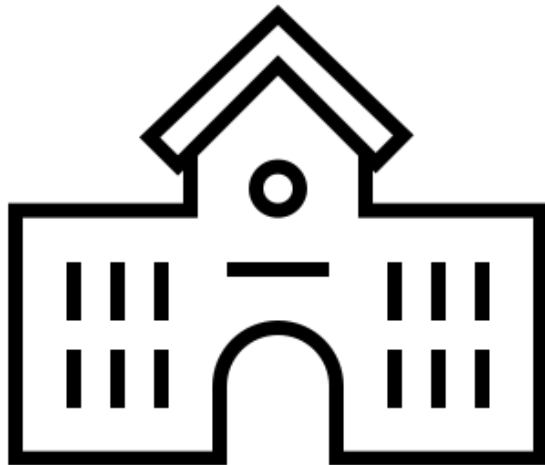
**PODSUMOWANIE**

# SZKOŁA 1.0

# SZKOŁA 3.0

„model pruski”

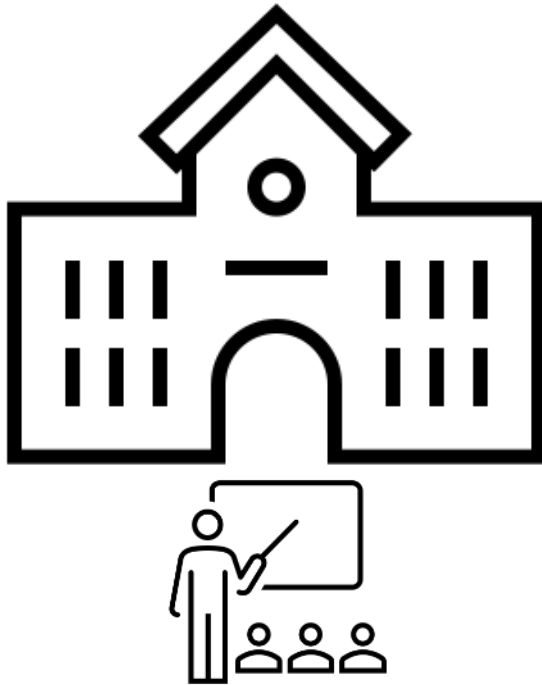
vs. model agile





# SZKOŁA 1.0

## model pruski



Uczeń = pojemnik na wiedzę  
Panuje ścisła dyscyplina i hierarchia  
Nauczyciel decyduje, co jest ważne  
Dyktuje z podręcznika do zeszytu  
Przepływ informacji: nauczyciel -> uczeń  
Zakaz używania technologii  
\*konfiskata urządzeń  
Izolacja ucznia



# SZKOŁA 3.0

## model agile

Uczeń - swoim własnym nauczycielem  
Uczenie się - spersonalizowane,  
wynika z zainteresowań i potrzeb ucznia  
Uczeń sam tworzy swoje materiały  
Technologia zastępuje szkołę (budynek)  
Nauka 24/7 wszędzie  
Współpraca.  
Uczniowie uczą uczniów (projekty)



**AGILE - GENEZA**

# MANIFEST AGILE

W wyniku naszej pracy, zaczęliśmy bardziej cenić:

**Ludzi i interakcje** od procesów i narzędzi

**Działające oprogramowanie** od szczegółowej dokumentacji

**Współpracę z klientem** od negocjacji umów

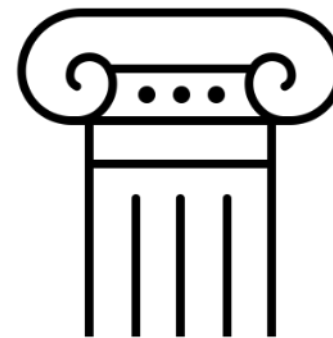
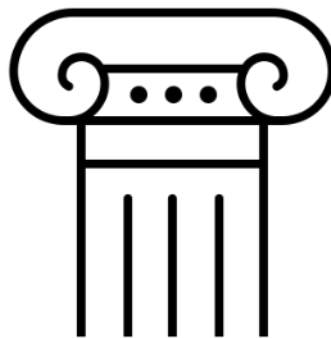
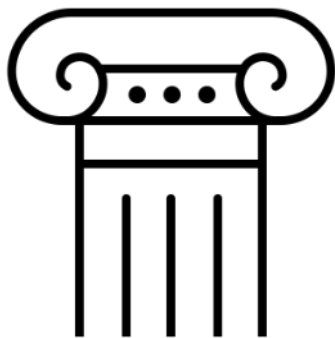
**Reagowanie na zmiany** od realizacji założonego planu.

Oznacza to, że elementy wypisane po prawej są wartościowe, ale większą wartość mają dla nas te, które wypisano po lewej.



# FILARY AGILE

- przejrzystość (widoczność wszystkich aspektów danego procesu),
- inspekcja (weryfikowanie działania, jego rezultatów) oraz
- adaptacja (korekta ewentualnych błędów)



# FILOZOFIA (SZKOŁY) AGILE

**Osoby i interakcje** ponad procesami i narzędziami;  
**Uczenie użytecznych rzeczy**, zamiast ciągłego sprawdzania wyników;  
**Współpraca stron** zamiast przerzucania się odpowiedzialnością;  
**Reagowanie na zmiany** zamiast realizowania planu.



# RAMY POSTĘPOWANIA - CZYLI JAK BYĆ AGILE

# SCRUM – RAMY POSTĘPOWANIA

- PLANOWANIE
- SPRINTY
- RAMY CZASOWE/TIMEBOXY
- PRZEGLĄDY
- DAILY
- RETRA





# PLANOWANIE

Uczniowie sami planują swoją pracę nad projektami edukacyjnymi – dzielą się zadaniami/zakresem obowiązków, decydują jakie są kryteria sukcesu.



Kanban – prosta tablica, narzędzie, które ułatwia realizację projektu. Online użyj: Padletu lub Jamboardu



# SPRINT

Okres czasu, w którym realizuje się partię materiału/projekt

(np. 2 – 3 tygodnie, 4 - 6 lekcji)

Samoorganizujące się zespoły uczniów pracują w sprintach,

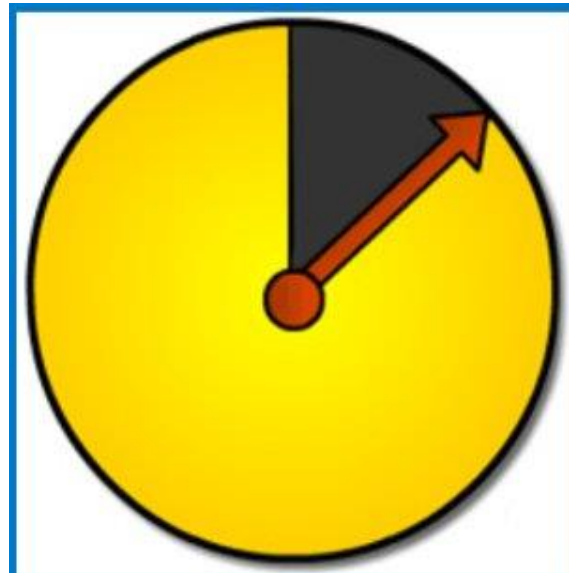
aby uczyć się przedmiotu i jednocześnie rozwijać swój proces uczenia się.



# RAMY CZASOWE

Time-boxing – zagadnienie związane z zarządzaniem czasem; określanie ram czasowych w jakich należy zrealizować zadanie.

Użyj [www.online-stopwatch.com/classroom-timers](http://www.online-stopwatch.com/classroom-timers)



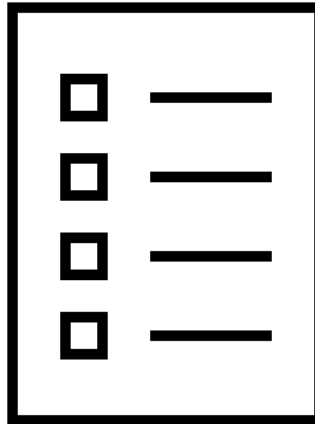
# PRZEGLĄD SPRINTU

Sprint Review - analiza tego, co zostało ukończone w ostatnim Sprincie.



# DAILY STANDUP

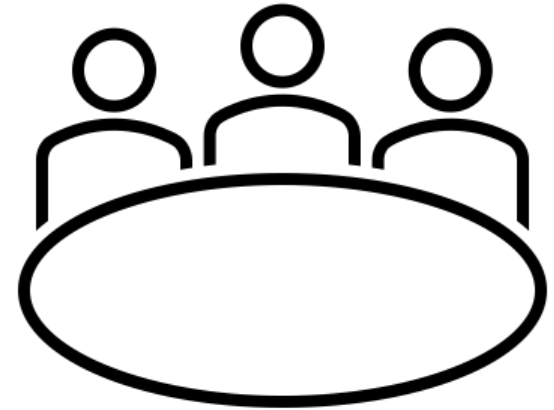
Krótkie (w ścisłej dyscyplinie czasowej),  
maksymalnie 15 minutowe spotkanie zespołu uczniów,  
podczas którego jego członkowie planują swoją pracę na kolejny dzień;  
opowiadają co już zrobili, co mają zamiar zrobić, co się udało, a co nie.



Użyj: Classroomtimer, standuptimer.app



# RETRO(SPEKTYWA)



**Retrospektywa - spotkanie,  
które odbywa się po zakończeniu każdego sprintu.**

Podczas retro dokonujemy analizy i inspekcji tego,  
jak poszedł nam ostatni sprint pod względem procesów i ról.

**To proces, który polega na ciągłej identyfikacji sytuacji,  
które utrudniają i spowalniają pracę.**

Po retro powinniśmy wyjść z dosłownie kilkoma “akcjami”.

Akcje to zadania, przypisane do konkretnej osoby  
która do następnego retro zobowiązuje się je zrealizować.

Użyj: Padlet, Jamboard lub [boldare.com/sprint-retrospective-tool](https://boldare.com/sprint-retrospective-tool)



**AKCJE**

# ZAGŁOSUJ

Jakie 3 kroki/3 zmiany,  
chcemy podjąć/wprowadzić  
po retrospektywie?





# JAKIE 3 AKCJE WYBIERASZ NA NOWY ROK SZKOLNY?

- 1
- 2
- 3



Lekcja:Enter 

**DZIĘKUJEMY!**

[WWW.LEKCJAENTER.PL](http://WWW.LEKCJAENTER.PL)



INSTYTUT SPRAW  
PUBLICZNYCH 



Unia Europejska  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego



# Lekcja: Enter

Agnieszka Bilska

[agnieszka.bilska.73@gmail.com](mailto:agnieszka.bilska.73@gmail.com)

