

Kamila Müller

Wyższa Szkoła Gospodarki w Bydgoszczy

SPRAWOZDANIE Z REALIZACJI PROJEKTU UNIwersYTET MŁODEGO ODKRYWCY „POZNAJĘ, ROZUMIEM, UMIEM – NOWATORSKI PROGRAM ROZWOJU KOMPETENCJI KLUCZOWYCH U MŁODZIEŻY”

REPORT ON THE IMPLEMENTATION OF THE PROJECT YOUNG EXPLORERS' UNIVERSITY „I KNOW-I UNDERSTAND-I KNOW - AN INNOVATIVE PROGRAM FOR THE DEVELOPMENT OF KEY COMPETENCES IN YOUTH”

Streszczenie: Uniwersytet Młodego Odkrywcy „Poznaję, Rozumiem, Umiem – nowatorski program rozwoju kompetencji kluczowych młodzieży” był projektem realizowanym w roku akademickim 2018/2019 dla uczniów w wieku 10–16 lat. Prowadzony był przez Wyższą Szkołę Gospodarki w partnerstwie z Centrum Nowoczesności Młyn Wiedzy w Toruniu w ramach programu operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, Oś. Priorytetowa: III Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju Działanie: 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym.

Słowa kluczowe: edukacja, rozwój, młodzież, kompetencje.

Summary: The University of Young Explorers “I know, I understand, I know - an innovative program for the development of key competences of young people” was a project implemented in the 2018/2019 academic year for students aged 10-16. It was run by the University of Economy in partnership with Centrum Nowoczesności Młyn Wiedzy in Toruń as part of the operational program Knowledge Education Development, Oś. Priority: III Higher education for the economy and development Measure: 3.1 Competences in higher education.

Keywords: education, development, youth, competences.

Wyższa Szkoła Gospodarki otrzymała dofinansowanie na realizację zajęć ukierunkowanych na rozwój kompetencji indywidualnych oraz społecznych dla 88 uczniów, a także 40 rodziców (w tym również dla osób: niepełnosprawnych,

wykluczonych społecznie, należących do mniejszości etnicznej czy znajdujących się w niekorzystnej sytuacji finansowej). Na etapie rekrutacji do projektu zakwalifikowali się uczniowie z Barcina, Lubiewa oraz Bysławia wraz ze swoimi rodzicami (lub opiekunami prawnymi).

Ścieżki edukacyjne prowadzone przez Wyższą Szkołę Gospodarki dotyczyły obszarów kreatywności, pracy zespołowej, przedsiębiorczości oraz umiejętności informacyjno-komunikacyjnych (ICT).

Ścieżki edukacyjne prowadzone przez Centrum Nowoczesności Młyn Wiedzy w Toruniu dotyczyły obszarów innowacyjności oraz umiejętności matematyczno-przyrodniczych. Wśród zaprezentowanych uczniom wykładów wyróżnić można te zatytułowane: *Bez robotów ani rusz!*, *Druk 3D technologią przyszłości*, *W służbie ekologii*, *Czy możliwe jest życie na Ziemi bez roślin?*, *Czy możemy ufać swojemu mózgowi?*, *Dlaczego woda jest mokra?*, *Rola polimerów w życiu człowieka*, a także *Czy naukowcy mogą walczyć z przestępczością?*. Wśród tematów warsztatów/ćwiczeń uczestnikom zostały przedstawione następujące tematy: *Główka pracuje*, *Elektro-kartki*, *Fotosynteza bez tajemnic*, *Druk 3D*, *Archiwum kryminalistyczne*, *Czy mydło wszystko umyje?*, *Po nitce do kłębka* oraz *Pracownia eksponatów*. Uczniowie podczas każdego wyjazdu do partnera projektu, jakim był Młyn Wiedzy w Toruniu, brali również udział w organizowanych zajęciach specjalnych – wystawach oraz zwiedzaniu Centrum Nowoczesności wraz z przewodnikiem.

Zajęcia edukacyjne organizowane dla rodziców (lub opiekunów prawnych) miały na celu zwiększenie kompetencji wychowawczych i społecznych, jak również nabycie nowej wiedzy w tożsamym zakresie. Tematyka prelekcji, która została zaprezentowana rodzicom, przedstawia się następująco:

- *Kary i nagrody w procesie wychowania oraz postawy rodzicielskie*,
- *Rozwijanie kompetencji społecznych dziecka*,
- *Jak mądrze motywować dziecko do działania?*,
- *O czym i jak rozmawiać z dzieckiem wchodzącym w okres młodzieńczy?*,
- *Współpraca rodziców ze szkołą dziecka*,
- *Skuteczna komunikacja z dzieckiem*,
- *Wymagający rodzic rozwój czy dramat udanego dziecka?*,
- *Jak przygotować się do dojrzewania dziecka*.

W ramach projektu rozwinięte u dzieci zostały również umiejętności stymulacji intelektu, społecznego i twórczego myślenia, a także rozwijania pasji i zainteresowań zarówno wśród grupy odbiorców, jakimi byli uczniowie, jak i wśród rodziców. Poprzez prowadzone działania propagowana była kultura innowacyjności, natomiast środowisko akademickie wspólnie z uczelnią utożsamione zostało w świadomości uczestników z miejscem naukowego oglądu rzeczywistości. Dzię-

ki zbudowaniu odpowiednich i silnych fundamentów do organizowania pozaszkolnych zajęć edukacyjnych nastąpiła integracja lokalna społeczności. Młodzież po organizowanych zajęciach dyskutowała na poruszane tematy podczas przerwy, natomiast rodzice wzajemnie między sobą wymieniali się własnymi doświadczeniami dotyczącymi wychowania dziecka, a także problemów i trudności wychowawczych, które pojawiły się wcześniej.

Z każdego przedstawionego przez Wyższą Szkołę Gospodarki obszaru tematycznego przeznaczonego dla uczniów zostały zorganizowane konkursy z atrakcyjnymi nagrodami. Uczestnicy projektu bardzo optymistycznie i aktywnie w nich uczestniczyli, z zachowaniem zasady zdrowej rywalizacji. W przypadku obszaru kreatywności celem konkursu było wykonanie gry dydaktycznej dowolną, poznaną podczas zajęć projektowych techniką opartą właśnie na kreatywności. Konkurs z przedsiębiorczości z kolei polegał na przygotowaniu projektu na wybrany przez uczestnika temat z zaproponowanych: *Jestem przedsiębiorczy, czyli moje komiksowe spojrzenie na przedsiębiorczość*, *Każdy jest kowalem swojego losu, czyli mam pomysł, jak nie dać się bezrobociu w przyszłości* lub *Reklama bez tajemnic, czyli jak sprzedać swój produkt na rynku*. Przy wykonaniu pracy konkursowej uczestnicy zobowiązani byli wykorzystać metodę pracy poznaną podczas zajęć warsztatowych. Przeprowadzenie konkursu z obszaru ICT odbyło się w formie testu wiedzy przeprowadzonego on-line. Test zawierał 20 pytań jednokrotnego wyboru. Obowiązywał limit czasu w wymiarze 20 minut i wykonywany był pod nadzorem prowadzącego. W obszarze pracy zespołowej uczestnicy konkursu (przy wykorzystaniu metod współpracy poznanych podczas zajęć projektowych) proszeni byli o przygotowanie pracy plastycznej w oparciu o współpracę zespołową. Technika wykonania pracy nie została uczestnikom narzucona. Celem konkursu było rozwijanie umiejętności, talentów oraz zainteresowań; uruchamianie procesów pozytywnego myślenia, a także kształtowanie wśród uczniów umiejętności dostrzegania własnych zalet (które mogą rozwijać się w czasie pracy zespołowej).

Podsumowaniem projektu stała się publikacja *Rozwijanie kompetencji kluczowych u uczniów szkół podstawowych*, wydana pod redakcją Przemysława Ziółkowskiego, w której zawarto wszystkie scenariusze z zrealizowanych zajęć dla uczniów w Barcinie, Lubiewie, a także w Toruniu.

Zakończenie całego projektu stanowiła konferencja, w której udział wzięli wszyscy uczniowie (wraz z opiekunami-nauczycielami). Dyrektor Centrum Usług Społecznych doc. Przemysław Ziółkowski podziękował wszystkim za aktywny udział i zaangażowanie wykazane podczas zajęć wykładowych i warsztatowych. Uczniowie dowiedzieli się, jakie cele i założenia udało się osiągnąć podczas prowadzonych wykładów, warsztatów, a także podczas wyjazdów do partnera projektu – Centrum Nowoczesności Młyn Wiedzy w Toruniu. Syntetyczne opracowanie

wniosków było możliwe do zweryfikowania dzięki zastosowaniu pretestów (na początku projektu) i posttestów (na zakończenie projektu) oraz ich gruntownemu przeanalizowaniu. Podczas ostatniego spotkania uczestnicy projektu mieli okazję wysłuchać prelekcji na temat *Mieszana rzeczywistość – bardziej wirtualna czy realna*. Zwieńczeniem konferencji podsumowującej było uroczyste wręczenie nagród konkursowych i dyplomów dla laureatów konkursów, wyróżnień dla osób najbardziej aktywnych, a także zaświadczeń potwierdzających udział w projekcie.

Młodzież wyraziła chęć udziału w kolejnych tego typu projektach dotyczących rozwoju posiadanych umiejętności lub nabycia nowych kompetencji społecznych, które w znaczny sposób wpłyną na jakość życia i edukacji młodego pokolenia, a także staną się pomocne w przyszłej pracy zawodowej.