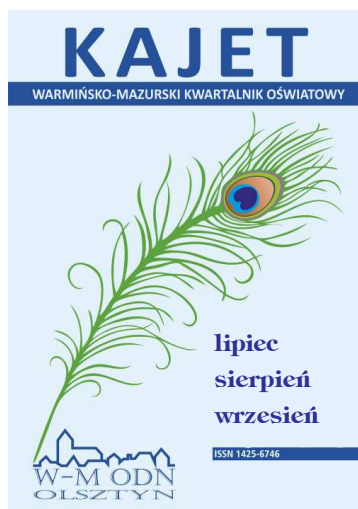


KAJET - WARMIŃSKO-MAZURSKI KWARTALNIK OŚWIATOWY

ukazuje się od 1993 roku



REDAGUJE ZESPÓŁ:

Ewa Kiryła

Agnieszka Spikert

Alicja Maria Szarzyńska

Elżbieta Szymborska

Wojciech Tański

Wiesława Zielińska

REDAKTOR NACZELNY

Wojciech Tański

ADRES REDAKCJI

Warmińsko-Mazurski

Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli

10-447 OLSZTYN

ul. Głowackiego 17

tel. 89 522-85-18 pok. 114

e-mail: kajet@wmodn.olsztyn.pl

SKŁAD KOMPUTEROWY

Leszek Kalinowski

Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian formalnych oraz skrótów w tekście.

TREŚĆ NUMERU

Droga Czytelniczko, Drogi Czytelniku 3

REFLEKSJE NATURY TEORETYCZNEJ

W. Skrobot - Legendarne bajanie o ustnym przekazie 6

E. Nosowicz, A. Spikert, L. Kalinowski - Nasza Braga 7

I. Siemieniewicz - Wizyta przygotowawcza w Hiszpanii 8

E. Nowak - Homo ludens – krótka historia grania 9

KU ROZWIĄZANIOM METODYCZNYM

W. Tański - Jesienny projekt edukacyjny 12

Z ŻYCIA SZKÓŁ

M. Bujnowski, J. Glezman - Inicjatywy młodzieży... 14

B. Truchan - Uważność i sztuka na leśnych ścieżkach 17

M. Zapadka - Śladami Noblistów Polskich 18

H. Kirchhof - Konkurs fotograficzny „Uważność w Rumianie” 19

H. Kirchhof - Uważność i sztuka na leśnych ścieżkach 20

L. Tchórz, L. Shubina - Teatr Między Książkami 22

P. Letko - Sząbruk na tle historii Warmii 23

GODNE POLECENIA

M. Zapadka - Słowiańskie klimaty przy jesiennej herbacie 26

Droga Czytelniczko, Drogi Czytelniku,

rozpoczął się kolejny rok szkolny i najpiękniejsza pora roku – jesień. Jest taka z kilku powodów. W ich podawaniu nie ma gradacji ważności czy innego racjonalnego zamysłu kompozycyjnego. Są odzwierciedleniem stanu emocjonalnego i sposobu patrzenia na świat w danym momencie piszącego te słowa. Kiedyś gdzieś (konstrukcja czasoprzestrzeni w zupełnie niezamierzony sposób nawiązuje do baśniowej) wyczytałem, adres bibliograficzny spowił szary woal niepamięci (to z kolei takie świadomie upoetycznione nawiązanie do snujących się o tej porze roku mgieł i szarug), że dopóki człowiek czuje się młody, dopóty zachwyca się jesienią. A któż z nas nie chciałby być ciągle młodym? (Westchnienie rozmarzenia z nutką nostalgii, nieuchwytnie dla liter, ale jakże znaczące.)

Jesień to najbardziej kolorowa pora roku. Żadna inna nie roztacza przed nami takiej palety barw, z taką odwagą nie zestawia ze sobą purpury astrów nowobelgijskich z żółcią lub cytryną rudbekii. Dominująca do tej pory, i w gruncie rzeczy dosyć monotonna, zieleń drzew ustępuje seledynom, beżom, pomarańczom, żółciom, brązom, czerwieniom, różom delikatnie tańczącym z jesiennym wiatrem powłóczystego walca wiedeńskiego, niespodziewanie przechodzącego w fokstrota czy namiętne tango argentyńskie „La cumparsita”. Co prawda napisane przez Urugwajczyka, ale to w żaden sposób nie obniżyło jego ładunku emocjonalnego. Jako patriota kulturowy powinienem przywołać tu znany na całym świecie szlagier z muzyką Jerzego Petersburskiego i słowami Andrzeja Własta – tango „Milonga”, znane też jako „Oh, Donna Clara”, co niniejszym uczyniłem. Miłośnicy kultury wysokiej dostrzegą w płasach liści elementy baletu Piotra Czajkowskiego „Jezioro łabędzie”, „Dziadka do orzechów” czy „Sylfidy” i „Giselli” w choreografii Filippo Tagilioniego. Niezależnie od tego, co tańczą, albo precyzyjniej - jaki taniec widzi obserwator - w końcu wyczerpane, omdlewającym, aczkolwiek płynnym, gestem, osuwają się wprost pod nasze stopy, cudnie pod nimi szeleszcząc. Czy inna pora roku jest w stanie stworzyć tak olśniewające widowisko – balet liści, płasy delikatnych nagich gałązek, synchroniczny taniec traw z niepowtarzalną muzyką natury w tle?



Szelest. To kolejny powód do zachwycania się tą porą roku. Szum kwitnących traw – miskantów, trzcinników – rozpoczyna koncert jesieni. Zrazu cichy ledwie uchwytny dla ucha, z czasem narastający jak „Bolero” Ravela. Dołącza do niego szelest liści, zrazu pojedynczy i nieśmiały przybiera na sile i staje się dominującym tłem akustycznym dla śmiechów, świstów, gwizdów, zawodzeń, wycia wiatru przerywanych lub wzmacnianych perkusją, deszczu. Nie bez kozery pytał Józef Czechowicz w swoim wierszu „Jesień” – „Jesień gra na skrzypkach?”. Nieprzypadkowy wydaje się też wybór jesieni na czas organizowania co pięć lat Międzynarodowego Konkursu Pianistycznego im. Fryderyka Chopina. Sceptycy uznają, że jedynym powodem jest kolejna rocznica śmierci tego geniusza, która przypada 17 października. Wydaje się jednak, że przyczyniły się do tego również walory tej pory roku. Polska jesień swoimi barwami, dźwiękami, zapachami, melancholią stanowi idealne tło dla muzyki Chopina. Wzmacnia ją, uromantycznia, uniwersalizuje, ale nie przytłacza jak zrobiłyby to: rozwrzeszczana i pretensjonalna wiosna, leniwe, duszne i rozerotyzowane lato, czy ponad miarę dystygowana, chłodna i majestatyczna zima.

Tylko jesienią można do woli sycić się widokiem rozdziewających się drzew, które - zdjawszy masywne zielone szaty - przywdziewają na siebie brązowe pierniki, cytrynowe sorbeciki, żółte talarki, koralowe kolie, amarantowo-pomarańczowe klipsy lub kolczyki ... Barwne, a jednak stonowane i eleganckie niczym przyroda na obrazach Gustawa Klimta, np. „Ogród z krucyfiksem”. W listopadzie i grudniu jesień bardziej przypomina dzieła ze sztalug C. D. Friedricha, czy „Chochóły” Stanisława Wyspiańskiego. Z barwności przechodzi w szarawą monochromatyczność, nadającą jej nostalgicznej głębi.

W jesieni urzekająca jest jej nastrojowość, melancholijna nastrojowość, stymulująca człowieka do refleksji nad sobą, nad życiem. Żadna inna pora roku nie nastraja tak do rozmowy z samym sobą, jak robi to ona. Można bez wyrzutów sumienia, że coś „ważnego” się zaniedbuje, zaszyć się w swoim ulubionym miejscu w mieszkaniu, z lampką ulubionego napoju i słuchać odgłosów jesieni, patrzeć na spowijający się w coraz ciemniejszym mroku krajobraz za oknem albo ekspresjonistyczne obrazy malowane przez deszcz na szybie, albo zagłębić w ciekawej książce. Być ze sobą i cieszyć się sobą ze świadomością, że nigdzie nie muszę się spieszyć.

Gdybym miał dokonać ikonicznej personifikacji jesieni, to byłaby to brzemienna, z ustami i oczyma wyrażającymi błogość, radość i spokój jednocześnie, kobieta - w sukni z narzuconym na ramiona kaszmirowym kolorowym szalu, którego końce z frędzelkami rozchylają się na wypukłości brzucha, chroniąc, a jednocześnie uwidaczniając nowe życie - siedząca w fotelu.

Droga Czytelniczko, Drogi Czytelniku, zamiarem piszącego powyższe słowa nie było, jak mogłoby się na pozór wydawać, przekonanie Cię do jesieni jako pory roku, epatowanie - jednak dosyć wybiórczą - znajomością sztuki, chwalenie się poetyckością języka... Celem nadrzędnym było skierowanie Twojej uwagi na wielowymiarowość tej pory roku. Wielowymiarowość, którą można spożytkować (wolę to słowo od wykorzystać) w celach edukacyjnych, przygotowując międzyprzedmiotowy projekt edukacyjny dostosowany do możliwości wykonawcy - ucznia na każdym etapie edukacyjnym. Począwszy od mimetyzacji jesieni przez najmłodszych uczniów, poprzez analizę i interpretację dzieł sztuki i zjawisk jesiennych u starszych, do uniwersalizacji tej pory roku u najstarszych.

Droga Czytelniczko, Drogi Czytelniku, korzystaj z darów, które niesie nam jesień w każdym wymiarze. Zainspiruj się nimi i tym artykułem.

Wojciech Tański



REFLEKSJE NATURY TEORETYCZNEJ

Legendarne bajanie o ustnym przekazie - pokrótce

Coraz popularniejszymi regionalnymi potencjałami turystycznymi stają się niematerialne walory promowanej okolicy. Z jednej strony wynika to z rosnącego zainteresowania tą sferą samych mieszkańców regionu, z drugiej zaś, chęć wykorzystania tego zasobu do budowania konkurencyjności opartej na odmienności, inności tradycji kulturowej zapisanej w rozmaitych opowieściach. Najczęściej do nazywania tych historii używa się pojęcia legenda. Na fali tego trendu powstają też nowe teksty tytułowane „Legenda o...”. W jakimś sensie podnosi to rangę tych opowieści, a zarazem w sposób sztuczny nadaje im charakter dawności. Zapewne dla komercyjnej pomyślności podmiotów korzystających z tej materii nie ma to specjalnego znaczenia, bo najważniejsze żeby „biznes się kręcił”, a urysta „tyknie” wszystko, nawet że Kurzętnik leży na Mazurach.

Może jednak warto pokusić się o krótkie rozróżnienie bogactwa tego wyjątkowego, dość ulotnego zasobu. Nie jest to zadanie proste i nowe. Już w XIX wieku poważni naukowcy prowadzili badania nad genezą i klasyfikacją tradycyjnych przekazów ustnych.

Warto zacząć od tego, że nie każda opowieść to legenda. Legenda bowiem to najczęściej przekaz o podłożu religijnym, jak mówią badacze – aitiologicznym – opisującym powstanie świata, ludzi i zwierząt. To rodzaj apokryfu, na wskroś sakralizującego przejawy życia codziennego i świątecznego. Legenda ociera się często o mit i z nim się przenika. Na pograniczu legendy i mitu leży baśń – dłuższa opowieść, czasem nawet narracyjna, ale oparta na archetypach, na kanonie wierzeń o wyłonieniu się świata z chaosu. Często bohaterami baśni są herosi, rycerze, królowie i księżniczki.

Na naszych ziemiach pruskich najpowszechniej używano pojęcia Sage, które oznacza przekaz ustny. I to jest chyba najbardziej uniwersalna nazwa tych opowieści, które najczęściej są teraz popularyzowane. Na Mazurach używano pojęcia gadki, także oznaczającego przekaz ustny.

Jak napisał jeden z wybitniejszych badaczy i klasyfikatorów przekazów ustnych, Norweg R.T. Christiansen, „Podanie jest relacją o zdarzeniu



Saga „Święty kamień w zatoce”
(ryc. R. Budzinski, linoryt z 1920 r.)



Stara bajarka opowiada...
(rys. E. Kurz, *Durch die oberländische Heimat*,
Teil 1: Von Singen und Sagen, 1925, s. 9)

rzeczywistym i opiera się na wierzeniu”, zatem u źródeł każdej sagi leży jakaś wiara, uniwersalne przekonanie o wieloaspektowości otaczającego człowieka świata, w którym istotne znaczenie mają także marzenia senne.

Najbardziej fikcyjnym przekazem ustnym, pozbawionym źródeł autentyczności, jest bajka (Märchen). Co ciekawe jednak, wspomniany R.T. Christiansen zauważył, że bardzo często zdarza się, iż przekaz ustny w długim procesie transmisji pokoleniowej ujawnia tendencje do przemiany w bajkę. Wygląda więc na to, że z czasem archetypiczny przekaz o znaczeniu uniwersalnym wytraca swoje znaczenie mityczne i staje się przypowieścią, dyktetyką, irracjonalną opowieścią oderwaną od źródła swego powstania. Trudno orzec, czy to zjawisko naturalne, czy nie ma w nim nic złego, czy też przeciwnie – utrata znamion archetypu zubaża lokalną kulturę symboliczną, na której wspiera się mit spajający wspólnotę... Ten dylemat sprowadza się do ważnej refleksji, która jest uniwersalna w dzisiejszej rzeczywistości: co dziś ważniejsze, wzrost czy rozwój? Rola w tym rozstrzygnięciu w dużym stopniu zależy od aktywności nas, regionalistów, którym zależeć powinno na rozwoju, a nie na populistycznym wzroście.

dr Wiesław Skrobot

Nasza Braga

Projekt WMODN w Olsztynie „Profesjonalny rozwój nauczycieli Warmii i Mazur w obszarze kompetencji językowych” realizowany w ramach programu Erasmus+ był dla nas, nauczycieli konsultantów, okazją do rozwijania kompetencji językowych w zakresie języka angielskiego. Ponadto dzięki udziałowi w projekcie mieliśmy okazję poznać portugalski system edukacji i metodyki pracy z uczniami w portugalskich szkołach. Ogromne wrażenie zrobiły na nas dziedzictwo kulturowe oraz walory krajobrazowe Portugalii.



Centro Escolar w Viatodos



Spotkanie z nauczycielkami portugalskiej szkoły

Byliśmy pierwszą grupą, która od 18 do 29 października 2025 r. uczestniczyła w kursie językowym, organizowanym przez firmę Eduplus. Prowadzona jest ona przez polskich nauczycieli języka angielskiego, którzy dziesięć lat temu zamieszkali w okolicach przepięknej i malowniczej Bragi, miasta, które nas urzekło i w którym czuliśmy się wyjątkowo. Braga jest jednym z najstarszych miast Portugalii, a jej historia sięga czasów rzymskich, kiedy to była znana jako Bracara Augusta. Miasto odgrywało ważną rolę jako centrum administracyjne i handlowe w czasach Cesarstwa Rzymskiego. W średniowieczu Braga stała się siedzibą arcybiskupów. Miasto jest znane jako duchowe centrum Portugalii, znajduje się tu wielu kościołów, klasztorów i miejsc kultu religijnego. To tutaj w 1089 roku zbudowano pierwszą portugalską katedrę, której dzwony do dzisiaj zachwycają swoim niespotykanym dźwiękiem. Braga jest trzecim co do wielkości miastem Portugalii. Obok licznych kościołów napotykałyśmy tu pełne uroku uliczki handlowe, zaułki skrywające tętniące życiem i muzyką fado kawiarenki.

Jednym z celów naszego pobytu były wizyty w portugalskich szkołach. Duże wrażenie zrobiła na nas szkoła Centro Escolar w niewielkiej miejscowości Viatodos.



Spotkanie w pokoju nauczycielskim



Spotkanie online z autorami popularnych książek dla dzieci

Jest to szkoła pierwszego etapu edukacji, do którego zaliczają się przedszkole i klasy I-IV. Ujęła nas jej kameralna atmosfera, którą tworzyły przyjazne dzieciom przestrzenie i niezwykle otwarci nauczyciele oraz opiekunowie. Szczególnie ciekawe są realizowane przez szkołę projekty. Jednym z nich są cykliczne spotkania online z autorami popularnych książek dla dzieci. W czasie rzeczywistym uczestniczą w nich uczniowie z ponad 200 szkół. Szkoła Centro Escolar jest wiejską placówką doskonale wyposażoną w pomoce dydaktyczne. Na uwagę zasługuje fakt, że rodzice uczniów są aktywni i zaangażowani w życie szkoły i kreowanie kierunków jej pracy. Jednym z przykładów jest tablica, na której rodzice wpisują swoje propozycje do dyskusji na najbliższym spotkaniu społeczności szkolnej, biorąc jednocześnie odpowiedzialność za prowadzenie dyskusji w zgłaszanych przez siebie problemach. Propozycje rodziców dotyczyły problematyki wyposażenia szkoły i zachowań dzieci.

Zwiedziliśmy również pierwszą stolicę Portugalii – Guimaraes, gdzie znajdowała się siedziba pierwszego króla Portugalii. Historyczne centrum Guimaraes w 2001 roku wpisano na listę światowego dziedzictwa UNESCO. Znajduje się tu wiele średniowiecznych kościołów i klasztorów oraz skupisko placów i wąskich, brukowanych uliczek. Spacer po pięknej starówce oraz degustacja portugalskich wypieków przybliżył nam kulturę tego kraju. Niezwykle wrażenie wywarła na nas architektura miejsc kultu: Sanktuarium Bom Jesus de Monte w Bradze, kościół Nossa Senhora da Oliveira, Sanktuarium Matki Bożej z Sameiro. Dech w piersiach zaparł jeden z najpiękniejszych widoków świata - ujęcie rzeki Limy do Oceanu Atlantyckiego, które podziwialiśmy ze wzgórza Viana de Castelo, gdzie znajduje się Bazylika Świętej Łucji.

Elegancka architektura barokowa, barwy portugalskiej jesieni, zapach i smak pieczonych kasztanów, na długo pozostaną w naszej pamięci i sercach, a umiejętność posługiwania się językiem angielskim wykorzystamy w pracy zawodowej.

*Ewa Nosowicz, Agnieszka Spikert, Leszek Kalinowski
WMODN*

Wizyta przygotowawcza w Hiszpanii

Erasmus+: Pracownicy WMODN Olsztyn na wizycie przygotowawczej w Hiszpanii

Wizyta w La Devesa School w Carlet to kluczowy krok przed planowaną mobilnością Job Shadowing i początek nowej międzynarodowej współpracy.

W dniach 22-24 października 2025 roku pracownicy Warmińsko-Mazurskiego Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli (WMODN) w Olsztynie i filii w Elku odbyli kluczową wizytę przygotowawczą w Hiszpanii. Wyjazd ten, realizowany w ramach projektu programu Erasmus+ współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej, miał na celu strategiczne przygotowanie do nadchodzącej mobilności typu Job Shadowing (obserwacja pracy).

Głównym celem wizyty było nawiązanie bezpośredniej współpracy z renomowaną placówką edukacyjną - La Devesa School w Carlet - oraz dokładne zaplanowanie 10-dniowej obserwacji pracy, która odbędzie się w tej szkole już w listopadzie 2025 roku.

Nawiązanie współpracy i wizyta w La Devesa School

Podczas trzydniowego pobytu przedstawiciele WMODN spotkali się z kadrą zarządzającą i nauczycielami La Devesa School. Była to doskonała okazja do



Wizyta w La Devesa School w Carlet w Hiszpanii.



Poznanie kultury regionu Walencji

wzajemnego poznania się, prezentacji obu instytucji oraz szczegółowego omówienia zasad przyszłej współpracy.

Pracownicy olsztyńskiego ośrodka mieli możliwość zwiedzenia szkoły, poznania jej infrastruktury oraz zapoznania się ze stosowanymi tam metodami nauczania i innowacjami pedagogicznymi. Ustalono harmonogram oraz cele merytoryczne zbliżającego się Job Shadowingu, aby maksymalnie wykorzystać czas mobilności na wymianę dobrych praktyk i doświadczeń.

Poznanie kultury regionu Walencji

Wizyta przygotowawcza była również czasem intensywnego zanurzenia w lokalnej kulturze, co jest niezbędne do pełnego zrozumienia kontekstu pracy szkoły partnerskiej. Program pobytu obejmował zwiedzanie historycznych zabytków Walencji, co pozwoliło pracownikom WMODN lepiej poznać dziedzictwo regionu. Nie zabrakło również okazji do degustacji lokalnej kuchni, co stanowi ważny element poznawania kultury i tradycji Hiszpanii.

Intensywne przygotowania w Olsztynie

Wyjazd do Carlet to tylko jeden z elementów kompleksowych działań przygotowawczych prowadzonych przez WMODN w ramach projektu Erasmus+. Równolegle, przez cały październik, w siedzibie ośrodka w Olsztynie i Elku odbywały się kolejne stacjonarne spotkania przygotowawcze z języka angielskiego.

Ponadto, nauczyciele WMODN, którzy już wkrótce wezmą udział w specjalistycznych kursach językowych w Hiszpanii i Portugalii, uczestniczyli w spotkaniach kulturowych online. Ich celem było jak najlepsze przygotowanie uczestników do mobilności, nie tylko pod względem językowym, ale także kulturowym i społecznym.

Wizyta przygotowawcza w Hiszpanii zakończyła się sukcesem, otwierając drogę do owocnej współpracy z La Devesa School i gwarantując wysoki poziom merytoryczny nadchodzącej obserwacji pracy.

*Iwona Siemieniowicz
WMODN*

Homo ludens – krótka historia grania

Potrzeba zabawy, a zatem również grania, jest właściwie tak długa, jak długo istnieje kultura i cywilizacja człowieka. Nawet wyprzedza istnienie państw, miast czy pierwszych wspólnot plemiennych. Warto zastanowić się jednak nad tym, czy ludzie pierwotni mieli już taką potrzebę, jak granie. Zdaje się, że na pewno – trudno uwierzyć w to, że ich życie toczyło się wyłącznie wokół spraw związanych z polowaniami i przetrwaniem w niezwykle surowych warunkach przyrodniczych i być może jeszcze bardziej brutalnych warunkach społecznych.

Z czasem, gdy ludzie zaczęli kolonizować cały świat, a przyroda stawiała się coraz słabszym i bardziej okiełznanym przeciwnikiem, człowiek zyskiwał coraz więcej wolnego czasu (łac. schola – czas wolny, odpoczynek). Mógł zatem przeznaczyć go na inne aktywności niż tylko te związane z praktyczną stroną życia. Rozwój cywilizacji musiał oznaczać zwiększenie się bezpieczeństwa człowieka, a także możliwość podjęcia się nowych, wcześniej niedostępnych zajęć, np.: pojawił się kult bogów, zapotrzebowanie na pismo czy profesjonalizacja zawodów. Poza tym oczywistym wydaje się fakt, że gry i wszelkiego rodzaju zabawy pełnią funkcję odreagowania – człowiek nie może traktować wszystkiego „na serio”, ponieważ trudy życia i związanych z nim wyrzeczeń muszą zostać w jakiś sposób wynagrodzone – chociażby właśnie zabawami czy grami. Bawić się to znaczy nieuchronnie wracać do bezpiecznego okresu dzieciństwa i jakby na nowo spełniać się w roli dziecka, z której przecież nigdy tak do końca się nie wychodzi¹:

Zabawa jest starsza od kultury; bo chociaż pojęcie kultury może być nieostre, zakłada ono w każdym razie istnienie jakiejś ludzkiej społeczności, zwierzęta zaś nie czekały wcale, iżby dopiero ludzie nauczyli je zabawy. Można wręcz spokojnie powiedzieć, że obyczajowość ludzka nie dołączyła do ogólnego pojęcia zabawy żadnych istotnych cech szczególnych. [...] Każda zabawa coś oznacza. Jeśli aktywną zasadę, używającą zabawie swej istoty, nazwiemy duchem, wówczas powiemy zbyt wiele, a jeśli nazwiemy ją instynktem, to nie powiemy nic. Jakkolwiek byśmy to oceniali, zawsze ujawni się pewien niematerialny element samej istoty zabawy, ponieważ zabawa ma sens².

Istnieje zatem dość istotny problem z definicją samej zabawy. Większość czynności w życiu człowiek podejmuje w jakimś konkretnym celu, np. rozpoczyna studia, ażeby zdobyć dyplom i otrzymać potem dobrą pracę. Jeśli chodzi o zabawę, to na pewno czynność jest podejmowana świadomie (choć pewnie może być i nieświadoma, np. zabawa z kotem podczas wykonywania innej czynności), ale nie przyniesie ona żadnych realnych (mających miejsce tu i teraz) korzyści³. Współcześnie oczywiście zabawa związana jest już nie tylko ze światem rzeczywistym, ale również ze światem wirtualnym (cyfrowym), gdzie dominują różnego rodzaju

zabawy, szczególnie gry cyfrowe⁴, uwielbiane przez miliony graczy na świecie.

Oczywiście gry cyfrowe (komputerowe) nie mogły pojawić się wcześniej niż przed wynalezieniem komputerów, a zatem w drugiej połowie XX wieku. Pierwsza gra komputerowa ukazała się w 1962 roku i była to bardzo prosta zabawa polegająca na sterowaniu statkiem kosmicznym wokół gwiazdy⁵. Przez te ponad 60 lat technologia posunęła się w sposób nieoceniony do przodu, do tego stopnia, że współcześnie za pomocą przenośnego komputera lub stałego PC można rozgrywać wielkie bitwy czy budować ogromne imperia w grach strategicznych⁶ lub uczestniczyć np. w wielkich bitwach na polach I wojny światowej toczonych między 64 graczami zalogowanymi do gry z dowolnych regionów świata⁷.

Warto zaznaczyć, że poprzednikami gier komputerowych były gry planszowe. Jedną z najdawniejszych jest *Królewska gra z Ur*, w której gracze mieli po pięć pionków, a ich celem było przesunięcie wszystkich na sam koniec planszy⁸. Za inną najstarszą grę świata uważa się między innymi kości – do dziś jest to ulubiona gra wielu osób. Jak pisze o tym Gieparda: „Kości z epoki Rzymian wyglądały podobnie do naszych i również były sześćościenne”⁹. Zostały one oczywiście na przestrzeni wieków odpowiednio przetworzone i udoskonalone. Wykorzystywane są w rozmaitych grach komputerowych, np. w Wiedźminie, w którym gra się w tak zwanego kościanego, a celem jest pokonanie wszystkich innych graczy¹⁰. Równie starą grą są szachy, które, podobnie jak kości stały się asumptem do tworzenia nowego typu gier komputerowych. Szachy pojawiają się (według jednej z hipotez) około IV wieku w Persji, a więc tuż przed podbojami arabskimi¹¹. Twórcy współczesnych gier komputerowych stworzyli na podstawie tej gry cały nurt gier typu strategiczno-turowych¹², w których gracze rywalizują między sobą, posiadając bohaterów, mogących poruszać się tylko określoną ilość kroków na mapie, podobnie jak armie prowadzone przez nich¹³.

Nauka przy okazji – graj i ucz się

W związku z tym warto wysunąć postulat zmiany podejścia w szkołach do gier komputerowych. Rozwój technologii i cyfryzacja naszej rzeczywistości (miejsc wspólnych) stała się już (sic!) faktem. Nie można się na to obrażać i odrzucać technologii „na siłę”, sądząc, że to przyniesienie rewelacyjne skutki w pracy z dziećmi. Nie przyniesie. Odgórny zakaz smartfonów i gier w szkołach niczego nie zmieni. Chodzi o to, aby umieć z nich korzystać i robić to z rozsądkiem oraz umiarem. Wciąż bardzo wielu nauczycieli boi się technologii, a o rynku gier komputerowych nie ma po prostu zielonego pojęcia. Język gier to język jakiego używają uczniowie i osoby z nimi pracujące przynajmniej w jakiejś mierze powinny umieć o tym rozmawiać. Czas spojrzeć prawdzie w oczy i skończyć z paradygmatem gier, które rzekomo mają wywoływać agresję u młodzieży. A *Balladyna* czy *Pan Tadeusz* czytane w VII i VIII klasie nie mogą jej

wywoływać? A lekcje wf-u, gdzie uczniowie ze sobą rywalizują w konkurencjach sportowych też nie mogą do tego prowadzić? Z jakich powodów jednak ani czytania ani rywalizacji sportowej nie zakazujemy, a gry stały się swoistym „kozłem ofiarnym”, na którego barki zrzucaamy głównie brak naszych własnych umiejętności cyfrowych i nieznajomość języka, o którym wcześniej wspomniałem. Dobry nauczyciel powinien zacząć rachunek sumienia od nadrobienia własnych umiejętności technologicznych. Zacząć polecam od przyzwoitej rundki w *Total War: Rome II*. To naprawdę dobra gra strategiczna, którą historycy i poloniści bez problemu mogą w ciekawy sposób wykorzystać na swoich lekcjach. Dodajmy – lekcjach innowacyjnych, a przecież o to chodzi, aby nasze lekcje nie były wiecznie tym jednym, stałym i nudnym schematem.

Ernest Nowak

Szkoła Podstawowa Specjalna „Akademia Życia”

Przypisy

1. Por. J. Ługowska, „Wielka zabawa” jako odpowiedź na „kompleks Kopciuszka”, „Filoteknos”, nr 9, 2019, s. 43- 47. Zwłaszcza interesująco Ługowska przedstawia koncepcję homo ludens, pisząc o Jerzym Cieślukowskim (s. 46-47): „Specyficzny, a zarazem niepowtarzalny sposób bycia Jerzego Cieślukowskiego w świecie literatury i podkultury dziecięcej jako jej badacza, krytyka a także niewątpliwego sympatyka, zdaje się potwierdzać słynne rozpoznanie Johana Huizingi, iż człowiek – w różnych przejawach swego twórczego działania – to w istocie homo ludens [...]” W związku z tym właśnie człowiek w zabawie i szukaniu interesujących możliwości spędzania wolnego czasu, podejmuje działanie. Objawia się ono w graniu czy zabawie, które to rozwijają m.in. kreatywność i spostrzegawczość człowieka. Zabawa jest też formą nauki (tzw. immersyjne kształcenie).
2. J.H. Huizinga, Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury, Warszawa 2017, s. 11-12. Por. J. Papużńska, Zatopione królestwo. O polskiej literaturze fantastycznej XX wieku dla dzieci i młodzieży, Łódź 2008, s. 192-195. Jerzy Cieślukowski opisując „podkulturę dziecięcą”, odwołuje się do motywu homo ludens: [...] wszystko, co dzieci wzięły od dorosłych, co dla nich dorośli stworzyli, co same wymyśliły i wreszcie co dorośli dla nich napisali najlepszego, służy przede wszystkim i w pierwszym rzędzie zabawie”. J. Cieślukowski, Wielka zabawa, Wrocław 1985, s. 6. Ta definicja oddaje też w dużym stopniu znaczenie współczesnych gier komputerowych.
3. Zwracam uwagę na fakt, że zabawa może mieć charakter symbolicznych powrotów do dziecięcych fantazji oralnych i prymitywnego pędu do zaspokojenia – ktoś chce coś zrobić, bo czuje taką potrzebę właśnie w tym momencie, i robi to za wszelką cenę. Z takim podejściem do zabawy można

- się spotkać w opowieściach słowiańskich o Babie Jadze – dom z piernika symbolizuje właśnie popęd człowieka do natychmiastowego samozaspokojenia się, zwłaszcza w niedojrzałym wieku. Szerzej o tym patrz: A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2005, s. 174.
4. Gry cyfrowe w mojej ocenie są pojęciem możliwie najszerzym i wpisującym się w ówczesne złożone realia na szeroko pojętym rynku gier. Szerzej o problemach definicyjnych współczesnych gier pisał K. Król, *Gra wideo czy gra komputerowa? W poszukiwaniu definicji.*, Digital Heritage White Papers, 2020, 1(2), 1-7.
 5. M. Kołodziej, *Pierwsza gra komputerowa – jak wyglądała? Ile lat temu powstała?*, <https://scroll.morele.net/rozrywka/pierwsza-gra-komputerowa-jak-wygladala/>, [dostęp: 04.01.2023].
 6. Np. *Total War II: Rome*. PC, Gry-online, <https://www.gry-online.pl/gry/total-war-rome-ii/z831d0>, [dostęp: 29.06.2025].
 7. Np.: *Steam, Battlefield I*, https://store.steampowered.com/app/1238840/Battlefield_1/?l=polish&curator_clanid=34697179, [dostęp: 29.06.2025].
 8. A. Gieparda, *Historia gier planszowych*, <https://www.gry-online.pl/gry/total-war-rome-ii/z831d0>, [dostęp: 29.06.2025].
 9. Tamże.
 10. Szerzej o zasadach kościanego pokera patrz: *Kościanny poker*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Kościanny_poker, [dostęp: 29.06.2025].
 11. D. Kowalczyk, *Kościół na Zachodzie a szachy, czyli sacrum i profanum w grze królewskiej*, „Forum Teologiczne” XVIII, 2017, s. 36; Chessforkids, *Historia szachów i legenda z nimi związana*, [dostęp: 05.01.2023]. Wskazuję fakt podbojów arabskich, ponieważ szachy z całą pewnością miały wpływ na strategię i taktykę niektórych wybitnych wodzów.
 12. Termin oznaczający gry strategiczne rozgrywane w określonej poprzez czas lub liczbę ruchów turze. Koniec tury oznacza wykonanie ruchu przez innego gracza lub przez komputer, dowodzący wrogimi frakcjami.
 13. Np. *Gog.com*, https://www.gog.com/pl/game/heroes_of_might_and_magic_3_complete_edition, [dostęp: 29.06.2025]. Najbardziej znaną grą tego nurtu jest właśnie *Heros of might and magic 3*, New World Computing 1998. Cała seria herosów była bardzo popularna i wychowywały się na niej setki tysięcy graczy, zwłaszcza że przeszły one do popkultury i stały się ponadczasowe. Na podobnej zasadzie funkcjonują gry z serii *Sid Meier's Civilization*, że szczególnie znaną *Civilization V* (Take-Two Interactive 2010) z tą różnicą, że gracz nie steruje bohaterem i jego armią. Można decydować o rozwoju miast, wyborze kierunków dyplomacji i rozwoju technik naukowych, a steruje się konkretnymi oddziałami, które mają określoną liczbę punktów ruchu na turę. Również atak czy interakcja z innymi jednostkami lub miastami kosztuje określoną liczbę punktów ruchu.

Bibliografia

1. Chessforkids, *Historia szachów i legenda z nimi związana*, [dostęp: 29.06.2025].
2. Cieślowski J., *Wielka zabawa*, Wrocław 1985, s. 6. Ta definicja oddaje też w dużym stopniu znaczenie współczesnych gier komputerowych.
3. Gieparda A., *Historia gier planszowych*, <https://www.gry-online.pl/gry/total-war-rome-ii/z831d0>, [dostęp: 29.06.2025].
4. *Gog.com*, https://www.gog.com/pl/game/heroes_of_might_and_magic_3_complete_edition, [dostęp: 29.06.2025].
5. Huizinga H. J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 2017, s. 11-12.
6. Kołodziej M., *Pierwsza gra komputerowa – jak wyglądała? Ile lat temu powstała?*, <https://scroll.morele.net/rozrywka/pierwsza-gra-komputerowa-jak-wygladala/>, [dostęp: 04.01.2023].
7. *Kościanny poker*, https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Kościanny_poker, [dostęp: 29.06.2025].
8. Kowalczyk D., *Kościół na Zachodzie a szachy, czyli sacrum i profanum w grze królewskiej*, „Forum Teologiczne” XVIII, 2017, s. 36.
9. Król K., *Gra wideo czy gra komputerowa? W poszukiwaniu definicji.*, Digital Heritage White Papers, 2020, 1(2), 1-7.
10. Ługowska J., „Wielka zabawa” jako odpowiedź na „kompleks Kopciuszka”, „Filoteknos”, nr 9, 2019, s. 43- 47.
11. Papużyńska J., *Zatopione królestwo. O polskiej literaturze fantastycznej XX wieku dla dzieci i młodzieży*, Łódź 2008, s. 192-195.
12. Sapkowski A., *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2005, s. 174.
13. *Steam, Battlefield I*, https://store.steampowered.com/app/1238840/Battlefield_1/?l=polish&curator_clanid=34697179, [dostęp: 29.06.2025].
14. *Total War II: Rome*. PC, Gry-online, <https://www.gry-online.pl/gry/total-war-rome-ii/z831d0>, [dostęp: 29.06.2025].
15. *Battlefield V: EA DICE / Digital Illusions CE* 2018.
16. *Civilization V: Take-Two Interactive* 2010
17. *Heros of might and magic 3: New World Computing* 1998.
18. *Total War: Rome II: Creative Assembly* 2013.

KU ROZWIĄZANIOM METODYCZNYM

Jesienny projekt edukacyjny

Obowiązek realizacji części zagadnień z podstawy programowej kształcenia ogólnego metodą projektu jest jednym z zadań szkoły wpisanych w preambułę tejże podstawy. Zakres treści realizowanych w ten sposób zależy od koncepcji i modelu procesu kształcenia wpisanych w kulturę danej szkoły. W ten sposób zarówno szkoła, jak i poszczególni nauczyciele zyskują autonomię w realizacji zadań wynikających z przepisów prawa. Opis projektu zawarty w preambule pokazuje jedynie pełną skalę możliwości jego realizacji – począwszy do zajęć projektowych w jednej klasie i na jednym przedmiocie, skończywszy na kilku klasach i kilku przedmiotach nauczania.

W artykule wstępnym wspominałem o mimetyzacji jesieni. Wyjaśnię tylko, że pisząc o mimetyzacji, rozumiem przez nią naśladowanie w sztuce (literaturze, malarstwie, fotografii, rzeźbie, filmie...) świata rzeczywistego, a dokładniej elementów świata rzeczywistego. Trzeba bowiem pamiętać, że konwencja mimetyczna od realistycznej różni się tym, że stara się odwzorować wybrane elementy ze świata rzeczywistego. Kopiowanie w dziele sztuki tylko określonych, wybranych elementów ze świata rzeczywistego służy różnym celom. Jednym z nich może być idealizacja świata przedstawionego, jak ma to miejsce chociażby w „Panu Tadeuszu” Adama Mickiewicza. Z drugiej strony, wybierając ze świata rzeczywistego i zestawiając je ze sobą w dziele sztuki jedynie elementy brzydkie i negatywne, w ramach mimetyzacji dokonujemy degradacji świata przedstawionego, jak chociażby w „Drodze do Rosji” z „Ustępu” do III cz. „Dziadów” Adama Mickiewicza. Wspominam o tym, bo może to mieć wpływ na zadania, które w ramach projektu będą realizować uczniowie.

Myślę tu o projekcie dla młodszych klas IV-VI szkoły podstawowej, który mogłyby jesienią zrealizować. Tytuł projektu: Jesień w przyrodzie, sztuce i kulturze. Przedmioty nauczania, na których mogłyby być realizowane to: język polski, przyroda (w klasach V-VI: geografia i biologia), plastyka i muzyka oraz historia. Celem nadrzędnym byłoby ukazanie jesieni jako pory roku w trzech perspektywach:

- ♦ jako zjawiska przyrodniczego;
- ♦ jako zjawiska kulturowego;
- ♦ jako inspiracji dla sztuki.

Projekt mógłby zostać oficjalnie zainicjowany w pierwszy dzień kalendarzowej jesieni, czyli 23 września, i może zakończyć się najpóźniej 21 grudnia, chociaż

optymalnym terminem wydaje się listopad. Chodzi o to, aby uczniowie mieli możliwość zaobserwowania różnych faz jesieni – od złocenia się liści i babiego lata, przez nagie konary drzew i szarugi, aż do przymrozków i baśniowej szadzi otulającej wszystko.

Na przyrodzie i biologii, geografii zadania zespołów uczniowskich powinny koncentrować się wokół:

- ♦ obserwacji;
 - ♦ prowadzenia dokumentacji;
 - ♦ wyjaśniania zaobserwowanego.
- Może to objąć następujące obszary:
- ♦ zmian zachodzących w faunie i florze;
 - ♦ zjawiska atmosferyczne;
 - ♦ temperatura i ciśnienie atmosferyczne.



Na języku polskim zadania zespołów powinny dotyczyć analizy i interpretacji tekstów językowych obejmujących literaturę piękną, popularnonaukową i publicystyczną, podejmujących zagadnienia jesieni. To świetna okazja, aby uczniowie uchwycili różnicę językową między tymi trzema rodzajami tekstów językowych, a także przeszli z warstwy znaczeń do warstwy komunikacji w tekście i uświadomili sobie, jak duży wpływ na każdy z tych rodzajów tekstów językowych wywiera ich cel, czyli jak bardzo jest zależny sposób ukazania jesieni w każdym z tych rodzajów tekstu od tego, w jakim celu autor napisał dany tekst. To bardzo trudne zagadnienie, ale w takim kontekście możliwe do zrozumienia przez uczniów. Skoro już jesteśmy przy kwestii języka, to warto z uczniami poćwiczyć posługiwanie się znanymi im środkami artystycznego wyrazu przy tworzeniu przez nich tekstów poetyckich i prozatorskich o jesieni. Przy tym ostatnim wdzięcznymi formami wypowiedzi w tym względzie będą opowiadanie i opis, a także ogłoszenie i zaproszenie. Te dwie ostatnie krótkie formy wypowiedzi przydadzą się szczególnie wtedy, gdy będziemy informować społeczność szkolną o rozpoczęciu, realizacji i finale projektu oraz zapraszać ją na podsumowanie realizacji projektu.

Na plastyce uczniowie mogą analizować obrazy inspirowane jesienią. Ustalać na ich podstawie, z którym etapem jesieni mamy na nich do czynienia, na co w jesieni zwrócił uwagę malarz, jak to przedstawił. Warto te zadania wzbogacić o aktywność twórczą uczniów, jak chociażby fotograficzne dokumentowanie jesieni. Interesujące wydaje się robienie zdjęcia co kilka dni temu samemu obiektowi (dom, drzewo, krajobraz, widok...) z tego samego ujęcia i o tej samej porze dnia. Uczniowie mogą też:

- ♦ wykonywać obrazy przedstawiające jesień, stworzone w dowolnej technice;
- ♦ budować jesienne instalacje;
- ♦ układać jesienne kompozycje.

Na muzyce mogą wyszukiwać utwory muzyczne traktujące o jesieni, zarówno te z popkultury jak i kultury wysokiej. Słuchać je i analizować. Warto przygotować im też zadania wymagające od nich przygotowania własnych kompozycji muzycznych odzwierciedlających odgłosy jesieni, a dla tych ambitniejszych uczniów kompozycji muzycznych oddających atmosferę jesieni.

Na historii można pokazać wszystkie te wydarzenia, które miały miejsce jesienią i dotyczyły Polski – jak chociażby powstanie listopadowe, odzyskanie niepodległości. Warto tu zwrócić uwagę także na obrzędy pogańskie obchodzone jesienią, jak chociażby obrzęd dziadów jako odpowiednich chrześcijańskich Zaduszek.

Rezultaty pracy można przedstawić całej społeczności szkolnej przy okazji spotkania wychowawców klas i nauczycieli z rodzicami. Można podzielić jesień na co najmniej trzy etapy – wczesna, zaawansowana i późna i dla każdego z nich przygotować oddzielną ekspozycję:

- ♦ wyników uczniowskich obserwacji jesieni i wniosków z nich (aspekt naukowego podejścia do jesieni);



- ♦ wydarzeń historycznych (aspekt naukowy);
- ♦ prac plastycznych uczniów – fotografii, obrazów, kompozycji; (aspekt artystyczny);
- ♦ prac literackich uczniów – wierszy, fragmentów opisów i opowiadań (aspekt artystyczny).

Podczas zwiedzania powinna towarzyszyć muzyka, jeśli przestrzeń na to pozwoli – duża sala albo trzy małe – dobrana do każdego etapu jesieni. Może to być muzyka wybrana przez uczniów, ale lepiej gdyby była przez nich skomponowana i wykonana.

Projekt ten:

- ♦ pozwoli popatrzeć uczniom na jesień holistycznie;
- ♦ podniesie ich kompetencje w zakresie planowania i współpracy;
- ♦ podniesie poziom odpowiedzialności uczniów za naukę;
- ♦ pozwoli im pochwalić się swoimi mocnymi stronami;
- ♦ rozwinie uczniów artystycznie i językowo;
- ♦ umożliwi im zdobyte umiejętności i wiadomości wykorzystać w praktyce;
- ♦ uatrakcyjni sposób uczenia się i nauczania.

Mam nadzieję, że zainspiruje on Państwa do tworzenia własnych projektów edukacyjnych, ponieważ nie tylko warto to robić, ale również trzeba.

Wojciech Tański
nauczyciel konsultant
WMODN w Olsztynie

Z ŻYCIA SZKÓŁ

Inicjatywy młodzieży narzędziem rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich uczniów

Współczesny świat stawia szkołę i najbliższe środowisko uczniów przed wyzwaniem związanym z kształtowaniem kompetencji przydatnych w życiu, w wyjątkowo szybko zmieniającej się rzeczywistości. Do nich należą, na przykład: gotowość do wspólnego działania, odpowiedzialność za otoczenie, umiejętność współpracy, samodzielność, sprawczość, poczucie własnej wartości, umiejętność radzenia sobie w nowych sytuacjach, w tym ciągłych zmian i pojawiających się wyzwań. Poszukujemy metod, które pozwolą młodzieży przejść od teorii do praktyki, od biernego uczestnictwa do realnego sprawstwa. Odpowiedzią na te potrzeby może być projekt strategiczny Samorządu Województwa Warmińsko-Mazurskiego „**POTRAFIĘ - DECYDUJĘ - DZIAŁAM** program wspierania aktywności i inicjatyw młodzieży w województwie warmińsko-mazurskim”.

– To jest nasz pierwszy projekt strategiczny skierowany bezpośrednio do młodzieży – **mówi marszałek województwa Marcin Kuchciński**. – A zarazem duży krok, byśmy wspólnymi siłami dodali młodym ludziom skrzydeł na przyszłość. Wiemy, jakie mamy czasy, jaki wpływ na psychikę młodych ludzi ma Internet i media społecznościowe. Chcemy w najbliższych 3 latach zadbać o co najmniej pół tysiąca młodzieży w wieku od 12 do 19 lat, żeby pomóc jej budować pewność siebie, rozwijać szerokokorozumiane umiejętności społeczne, interpersonalne, leaderskie, aktywizować je i zachęcać do udziału w projektach społecznych oraz obywatelskich.

Jego założenia i pierwsze rezultaty pokazują, że najlepszym sposobem na rozwój kompetencji społecznych i obywatelskich młodzieży jest oddanie głosu samemu zainteresowanemu – młodym ludziom i życzliwe towarzyszenie im w podejmowanych działaniach.

Projekt, który daje narzędzia, a nie gotowe rozwiązania

Projekt „POTRAFIĘ-DECYDUJĘ-DZIAŁAM...” (nazwany przez nas w skrócie: PDD) to inicjatywa realizowana w ramach programu regionalnego Fundusze Europejskie dla Warmii i Mazur na lata 2021-2027, priorytetu 6



Gry terenowe młodzieży biorącej udział w grantach

Edukacja i Kompetencje EFS+, działania 6.3 Edukacja ogólnokształcąca, współfinansowana z funduszy UE z EFS+. Jej głównym celem jest wypracowanie lokalnych mechanizmów wspierania aktywności i inicjatyw młodzieży w wieku 12-19 lat, które mają służyć poniesieniu kompetencji kluczowych, głównie zaś społecznych i obywatelskich uczniów. To strategiczna odpowiedź samorządu województwa na potrzebę inwestowania w kapitał społeczny regionu. Projekt jest realizowany głównie w systemie grantów dla organów prowadzących/szkół (działających we współpracy z organizacją pozarządową lub JST), z pulą 3,7 mln zł na realizację w ciągu roku szkolnego projektów na rzecz młodzieży i z młodzieżą.

Co istotne, program nie narzuca gotowych scenariuszy. Zamiast tego dostarcza zasoby – finansowe i merytoryczne – aby to sama młodzież, przy wsparciu dorosłych, mogła diagnozować potrzeby, planować i realizować własne, autorskie inicjatywy. Założeniem całego projektu PDD jest uczestnictwo w 36 grantach ok. 500 młodych ludzi, dając im szansę na zdobycie praktycznych umiejętności, które są niezbędne we współczesnym, dynamicznie zmieniającym się świecie. Pierwszeństwo w projekcie ma młodzież o mniejszych szansach, ze środowisk zagrożonych wykluczeniem społecznym, czy też z różnych powodów wycofana z grupy rówieśniczej. Nauczyciele pracujący z młodzieżą mają również, przez okres realizacji grantu, wsparcie szkoleniowe i konsultacyjne w zakresie metod pracy z młodzieżą.

Od diagnozy do wniosku – młodzież w roli głównej

Jednym z kluczowych założeń projektu PDD jest włączenie młodych ludzi w proces tworzenia i realizacji działań grantowych - już od najwcześniejszego etapu - diagnozy potrzeb i pisania wniosku o grant. Bliska, partnerska współpraca z młodzieżą przez cały okres grantu to fundamentalna zasada - w porównaniu do tradycyjnych działań, gdzie dorośli planują, a młodzież uczestniczy w proponowanych działaniach. Poniżej przedstawiamy współpracę podczas diagnozy potrzeb na przykładzie trzech Grantobiorców PDD:

- W **gminie Pisz** projekt „Ja – odkrywca zapomnianych miejsc naszego miasta” narodził się z rozmów z młodzieżą, która wyraziła chęć głębszego poznania lokalnej historii. Podczas spotkań organizacyjnych, przed złożeniem wniosku o grant, uczniowie zgłaszali różne propozycje, dyskutowali o nich, a następnie w jawnym głosowaniu, większością głosów, zdecydowali, że chcą zająć się odkrywaniem historii dawnego kompleksu w mieście Pisz na Wzgórzu Jana.
- W **powiecie piskim**, w ramach projektu „Aktywni i kompetentni - rozwój kompetencji społecznych i obywatelskich uczniów szkół ogólnokształcących powiatu piskiego”, diagnoza potrzeb została przeprowadzona przez samych uczniów. Grupa młodzieży zainteresowana grantem, po określeniu przez siebie danej potrzeby, wskazywała kolejnych uczniów i tak kilkakrotnie, co pozwoliło na zebranie autentycznych opinii szerokiego grona rówieśników. To młodzież zdecydowała, że kluczowe dla niej jest zdobycie praktycznych kompetencji przydatnych w dorosłym życiu.
- W **Elblągu**, w projekcie „Wystarczy chcieć!”, uczniowie zainspirowani działaniami Młodzieżowej Rady Miasta sami zgłosili potrzebę stworzenia podobnego mechanizmu w swojej szkole. Pomysł na Szkolny Budżet Obywatelski był ich bezpośrednią odpowiedzią na brak poczucia wpływu na życie szkoły.

Sposoby oddania decyzyjności

Projekt PDD promuje konkretne narzędzia, które umożliwiają podzielenie się przez dorosłych odpowiedzialnością i decyzyjnością z młodzieżą - oczywiście w możliwym, realnym zakresie. Nauczyciele (w projekcie: animatorzy/ opiekunowie) pełnią rolę mentorów, organizatorów procesu, osób, które ułatwiają i wspierają postęp w grupie, towarzyszą młodzieży, służą pomocą, reagują w sytuacjach kryzysowych, czuwają nad procesem grupowym.

Poniżej przedstawiamy przykłady podejmowania decyzji przez młodzież w każdym z 7 grantów:

1. **Powiat piski: „Aktywni i kompetentni - rozwój kompetencji społecznych i obywatelskich uczniów szkół ogólnokształcących powiatu piskiego”.**

W powiecie piskim postawiono na pełne usamodzielnienie grupy 26 uczniów. W trakcie spotkań i ankiet uczniowie zaproponowali kluczowe działania w projekcie, takie jak: warsztaty samoakceptacji czy



Uczniowie z Elbląga i powiatu piskiego

organizacja akcji wolontariackich. Ponadto uczestnicy sami wybierali spośród siebie koordynatorów zadań. Kandydaci musieli przedstawić swój plan działania i przekonać do niego rówieśników, a wybory odbywały się w formie tajnego głosowania. Wszystkie decyzje dotyczące metod pracy i konkretnych rozwiązań zapadały większością głosów, co uczyniło młodzież zasad demokratycznej debaty i brania odpowiedzialności za wspólne postanowienia. Opiekunowie pełnili rolę doradcą, sprawdzając pomysły pod kątem możliwości organizacyjnych i finansowych. W ramach tego projektu młodzież włączyła się w międzynarodową akcję Amnesty International w obronie praw człowieka - Maraton Pisania Listów.

2. **Powiat bartoszycki: „Młodzieżowy StartUp – inwestycja w lepsze jutro”.**

W powiecie bartoszyckim młodzież od samego początku miała realny wpływ na kształt projektu dzięki powołaniu specjalnego komitetu sterującego. W jego skład weszli przedstawiciele samorządów uczniowskich, nauczyciele oraz koordynatorzy (przedstawiciele samorządu powiatowego), a co istotne – **młodzież miała w nim równy głos na każdym etapie podejmowania decyzji**. Pomysły na działania i tematy warsztatów rodziły się podczas spotkań, na których stosowano głównie metodę „burzy mózgów”. Starano się, aby każdy z uczestników spotkań wypowiedział się, wniósł coś kreatywnego, w szczególności do głównego działania w projekcie, jakim było stworzenie Szkolnego Budżetu Partycypacyjnego. Dodatkowo, aby dotrzeć do jak najszerzej grupy uczniów i poznać ich autentyczne potrzeby, przeprowadzono anonimowe ankiety online. Propozycje i wnioski można było składać na bieżąco za pomocą formularzy internetowych lub wrzucać do specjalnych skrzynek w szkole. Każdy pomysł przechodził dwuetapową ocenę: formalną oraz merytoryczną, dokonywaną wspólnie przez koordynatorów i przedstawicieli młodzieży.

3. **Gmina Purda: „Młodzi – Aktywni w gminie Purda”.**

Idea powstania projektu w gminie Purda zrodziła się wśród uczniów Szkoły Podstawowej w Klebarku

Wielkim. Potrzeba integracji z rówieśnikami z innych szkół i chęć zdobywania nowych umiejętności stały się fundamentem wszystkich działań. Młodzież miała decydujący wpływ na przebieg grantu na każdym jego etapie. To sami uczestnicy demokratycznie decydowali, które instytucje publiczne, jak Urząd Gminy, Urząd Marszałkowski, czy studio telewizyjne, odwiedzą w ramach wizyt studyjnych. Samodzielnie, przy wsparciu animatorów, planowali przebieg kampanii społecznej, a nawet nagrywali spoty wideo na temat korzyści, jakie dla wspólnego dobra przynosi uczciwe płacenie podatków. Wszystkie decyzje podejmowane były wspólnie, w demokratyczny sposób: poprzez dyskusję, wypracowywanie konsensusu, a w ostateczności – głosowanie zwykłą większością głosów.

4. Gmina Gietrzwałd: „POTRAFIĘ-DECYDUJĘ-DZIAŁAM - Inicjatywa młodzieży ze Szkoły Podstawowej im. JP II w Biesalu”.

W gminie Gietrzwałd kluczem do zaangażowania młodzieży była bezpośrednia i partnerska współpraca. Decyzje podejmowano na zasadzie **porozumienia między szkołą a uczniami**, którzy spotykali się z nauczycielami - animatorami, by na bieżąco omawiać postępy w działaniach projektowych. Młodzież miała decydujący wpływ na harmonogram projektu, budżet poszczególnych działań oraz tematykę spotkań z przedstawicielami władz. Dowodem sprawczości młodzieży była inicjatywa stworzenia „parku kieszonkowego” przy szkole. Sami młodzi ludzie, we współpracy z profesjonalnym projektantem, ustalili jego ostateczny wygląd. Co istotne, młodzież osobiście zaangażowała się w powstanie parku, tj. składała i malowała konstrukcje, sadziła rośliny i dbała o nowo powstałą przestrzeń, która służy całej lokalnej społeczności.

5. Miasto Elbląg: „Wystarczy chcieć – poznaj swoje możliwości”

W Elblągu wdrożono model partnerski, w którym młodzież od samego początku współtworzyła założenia grantu. Podczas spotkań roboczych przy użyciu metod, takich jak „burza mózgów” i ankiety, uczniowie sami określili obszary działań. W trakcie realizacji projektu to oni pełnili rolę organizatorów, a dorośli służyli im radą i wsparciem formalnym.

Młodzi mieli realny wpływ na konkretne zadania projektowe:

- **decydowali o tematyce zajęć** w „Klubie Pasji Nietypowych” i samodzielnie robili zakupy potrzebnych materiałów,
- **zaplanowali od początku do końca festyn integracyjny**, układając jego harmonogram i zapraszając gości,
- **ogłosili konkurs na projekt Eko-muralu** i wspólnie wybierali zwycięską pracę, a także wspólnie zaaranżowali przyszkolną strefę relaksu,
- najważniejszym narzędziem oddania głosu młodzieży było działanie **Szkolny Budżet Obywatelski**,



Wizyta w Domu pod Cisem warsztaty obywatelskie uczniowie Sp 4 w Elblągu

w ramach którego każdy uczeń szkoły mógł zgłosić własną inicjatywę, a te, które zdobyły najwięcej głosów, zostały zrealizowane.

6. Gmina Pisz: „Ja – odkrywca zapomnianych miejsc naszego miasta”.

Mechanizm decyzyjny opierał się na cyklicznych, comiesięcznych spotkaniach, podczas których uczestnicy:

- **wspólnie planowali kolejne etapy działań** i dzielili się zadaniami,
- **prowadzili ożywione dyskusje**, w których każdy miał realny wpływ na kierunki projektu,
- **podejmowali decyzje zwykłą większością głosów**,
- **samodzielnie zarządzali budżetem** przeznaczonym na swoją inicjatywę – decydując o zakupach i wyborze materiałów. W ramach głównego zadania sami powołali spośród siebie koordynatora i inne osoby odpowiedzialne za finanse oraz logistykę, ucząc się w ten sposób kompleksowego zarządzania projektem.

7. Powiat Ełcki: „Misja Kopernik”

Projekt „Misja Kopernik” rozpoczął się od cyklu profesjonalnych warsztatów z trenerem, podczas których uczniowie uczyli się budowania zespołu, skutecznej komunikacji i rozwiązywania konfliktów. To dało uczniom dobre podstawy do samodzielnego działania, do odważnego zgłaszania inicjatyw w projekcie.

Mechanizm oddania decyzyjności opierał się na autonomii grup roboczych, które:

- **Samodzielnie planowały i realizowały działania**, dzieląc się zadaniami i na bieżąco omawiając postępy. Często korzystano z narzędzi online, takich jak Discord czy Canva, co pokazało dużą samodzielność organizacyjną i umiejętność korzystania z nieoczywistych rozwiązań.
- **Wprowadzały realne zmiany w przestrzeni szkolnej**, czego przykładem jest inicjatywa stworzenia „Szkolnych Stref Komfortu”. Młodzież sama przeprowadziła badania potrzeb wśród rówieśników,

zorganizowała spotkania konsultacyjne, a ostateczny wybór wyposażenia został dokonany na podstawie ogólnoszkolnego głosowania.

- **Tworzyły i wdrażały narzędzia obywatelskie**, takie jak Szkolny Budżet Partycypacyjny. Uczestnicy grantu nie tylko poznali jego ideę, ale także sami stworzyli regulamin SBP, określając zasady i kryteria jego funkcjonowania w szkole.
- **Potwierdziły swoje kompetencje**, organizując od podstaw duże wydarzenie dla całej społeczności szkolnej, pn. „Familiada a la Białą”, które odbiło się szerokim echem nie tylko w szkole, ale i mieście. Przyciągnęło więcej uczestników niż szkolna dyskoteka. Swoim zaangażowaniem, pomysłowością i dobrą organizacją młodzież udowodniła, że jest w stanie wziąć odpowiedzialność za powierzone jej zadania.

Inicjatywy, które budują i łączą

W ramach projektu PDD Samorząd Województwa Warmińsko-Mazurskiego ogłosił **Konkurs na najlepszą inicjatywę młodzieży**, w którym wszyscy Grantobiorcy prezentowali, w postaci filmiku lub prezentacji, zrealizowaną inicjatywę. Prace konkursowe pokazały, że młodzi ludzie, mając swobodę działania, sami tworzą wartościowe projekty, dopasowane do potrzeb lokalnej lub szkolnej społeczności. Filmiki, które doskonale obrazują zaangażowanie młodzieży i rezultaty ich pracy, można obejrzeć na stronie <https://pdd.warmia.mazury.pl> w zakładce: „Inspiracje”.

I na koniec: nagroda finansowa zdobyta w konkursie musiała zostać przeznaczona na to, na co wspólnie zdecydowała grupa młodzieży i ogłosiła to na wspólnym wydarzeniu projektowym PDD, podsumowującym działania w ramach wszystkich grantów: dwudniowym Wojewódzkim Forum Aktywności i Inicjatyw Młodzieży.

Podsumowanie

Projekt „POTRAFIĘ-DECYDUJĘ-DZIAŁAM program wspierania aktywności i inicjatyw młodzieży w województwie warmińsko-mazurskim” udowadnia, że kluczem do rozwoju kompetencji społecznych i obywatelskich młodzieży jest **zaufanie dorosłych, autonomia i partnerstwo**. Kiedy dajemy młodzieży realne narzędzia, zaopatrujemy w umiejętności i wiedzę oraz udostępniamy środki finansowe i, co najważniejsze, dajemy prawo do decydowania i samodzielności, uruchamiamy w nich ogromny potencjał kreatywności, odpowiedzialności i zaangażowania. Inicjatywy realizowane w ramach grantów to nie tylko wydarzenia, ale przede wszystkim proces, w którym młody człowiek uczy się, że jego głos ma znaczenie, a jego działanie może realnie zmieniać otaczającą go rzeczywistość. Na tej drodze podejmuje różne role i ma okazję sprawdzić swoje umiejętności. Uczy się również radzić sobie z trudnymi sytuacjami i emocjami, które są naturalne w relacjach społecznych i przy realizacji różnych zadań.

Pierwsze 7 grantów udzielonych w projekcie PDD

pokazuje, że jeśli tylko stworzymy odpowiednie warunki młodzieży, dając jej możliwość realizacji własnych pomysłów i inicjatyw, będzie ona w stanie rozwinąć swoje kompetencje społeczne i obywatelskie. Czekamy na rezultaty kolejnych 18 grantów udzielonych w II naborze. Zapraszamy na stronę internetową projektu do śledzenia podejmowanych przez grantobiorców działań. Mamy nadzieję, że będą dla Państwa inspiracją!

Do zobaczenia w naszym Projekcie!

Mirosław Bujnowski, Joanna Glezman
we współpracy z Zespołem projektu,
Urząd Marszałkowski

Województwa Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie

Uważność i sztuka na leśnych ścieżkach

Nawet sobota jest dobrym dniem na szkolenie, jeśli całość powierzona zostaje dobrze zorganizowanemu i przygotowanemu zespołowi. W sobotni poranek, 20 września wyruszyliśmy do Rumiana, wsi położonej na północnym skraju Welskiego Parku Krajobrazowego. Wspólny przejazd autokarem pozwolił na integrację grupy szkoleniowej, ale również na pierwsze zachwyty welską naturą. W Rumianie zostaliśmy niezwykle miło przyjęci – przywitani nas Burmistrz Gminy Rybno, Dyrektor **Szkoły Podstawowej im. J. Twardowskiego w Rumianie** – Hanna Kirchhof, a także nauczycielka biologii, przyrody i matematyki – Iwona Cybulska.

Dzięki szkoleniu „Uważność i sztuka na leśnych ścieżkach” mieliśmy okazję nie tylko zadbać o bliski kontakt z naturą, ale również poznać techniki oparte na mindfulness pozwalające na prowadzenie skutecznych działań ekologicznych. Wspaniałe edukatorki z Rumiana podzieliły się swoim bogatym doświadczeniem związanym między innymi z pozyskiwaniem funduszy, aktywizowaniem środowiska lokalnego. Mogliśmy



Efekt pracy rzeźbiarza

*Zajęcia przyrodnicze w lesie*

dowiedzieć się, jak w innowacyjny, a jednocześnie ciekawy dla uczniów sposób, uczyć o problemach środowiskowych. Poznaliśmy sposoby na pracę zarówno w sali szkolnej, jak i w plenerze. Mieliśmy okazję przetestować wybrane pomysły, na przykład stworzyliśmy własne ekologiczne obrazy składające się z traw, liści i kwiatów, rzeźbiliśmy gliniane twarze pełne emocji. Dowiedzieliśmy się również, jak działa w praktyce, na przykład skrzyniowy ogród deszczowy, jak wykorzystać przestrzeń wokół szkoły, a także jak stworzyć recyklingową strefę relaksu. Szkoła Podstawowa w Rumianie wytycza tory edukacji ekologicznej w oparciu o sztukę i uważność. Tak udane warsztaty zakończyło wspólne biesiadowanie przy ognisku, przerwane przez kierowcę wzywającego do powrotu do Olsztyna.

Warsztaty realizowane były w ramach projektu „Odkrywanie natury Warmii i Mazur”, dofinansowanego ze środków Wojewódzkiego Funduszu Ochrony Środowiska i Gospodarki Wodnej w Olsztynie. Realizatorem zadania był Warmińsko-Mazurski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Olsztynie.

Barbara Truchan
Szkoła Podstawowa w Tylkowie

*Na zakończenie pamiątkowe zdjęcie*

Śladami Noblistów Polskich

Olga Nawoja Tokarczuk
czyli P³
Podróż
Przyroda
Przyglądanie się (Uważność)

W Szkole Podstawowej nr 1 imienia Noblistów Polskich w Olsztynku od wielu lat realizowany jest projekt edukacyjny Śladami Noblistów Polskich, w którym corocznie przybliżamy sylwetkę oraz dorobek wybranego patrona. W roku szkolnym 2025/2026 będziemy z uwagą przyglądać się myślom i przesłaniom zawartym w tekstach naszej najmłodszej noblistki. Olga Nawoja Tokarczuk należy do grona najwybitniejszych twórców literatury prozatorskiej. Zdobyła uznanie czytelników na całym świecie i jej dzieła zostały przetłumaczone na kilkadziesiąt języków.

Urodziła się 29 stycznia 1962 roku w Sulechowie. Studiowała psychologię na Uniwersytecie Warszawskim, a w młodości fascynowała się twórczością Carla Gustava Junga, co wpłynęło na jej wrażliwość literacką i zainteresowanie symboliką oraz mitami. Jak również jest to widoczne w głębokiej analizie psychologicznej relacji między bohaterami jej powieści.

Debiutowała w latach 80. jako autorka opowiadań, a jej pierwsza powieść *Podróż ludzi Księgi* ukazała się w 1993 roku. Prawdziwy rozgłos przyniósł jej jednak *Prawiek i inne czasy* wydany trzy lata później. Fabuła opowiada losy bohaterów zamieszkujących fikcyjną miejscowość, w której odbija się historia XX wieku. Tokarczuk konsekwentnie rozwija swój styl, łączący realizm, realizm magiczny z elementami filozofii, mitu i psychologii.

Szczególne uznanie przyniosły jej kolejne powieści *Bieguni* (2007), za których angielskie tłumaczenie („Flights”) otrzymała w 2018 roku Międzynarodową Nagrodę Bookera. Siedem lat później wydała obszerne,

wielowątkowe *Księgi Jakubowe*, za które została nagrodzona m.in. **Nagrodą Nike**. Popularność wśród czytelników zdobyła również powieść *Prowadź swój pług przez kości umarłych*, która została zekranizowana przez Agnieszkę Holland jako film *Pokot*. Tokarczuk była autorką scenariusza do tej produkcji.

W 2018 roku Olga Tokarczuk została uhonorowana **Nagrodą Nobla** w dziedzinie literatury. Akademia Szwedzka przyznała jej nagrodę w roku 2019, ponieważ gala w roku 2018 nie doszła do skutku. **Kapituła doceniła jej twórczość za narracyjną wyobraźnię, która z encyklopedyczną pasją prezentuje przekraczanie granic jako formę życia.**

Była to druga w naszej historii pisarka nagrodzona literacką Nagrodą Nobla, wcześniej otrzymała ją Wisława Szymborska. Proza Tokarczuk jest tłumaczona na wiele języków i inspirowa czytelników na całym świecie. Jej dzieła pokazują, że literatura może być jednocześnie artystycznym przeżyciem i filozoficzną refleksją nad światem, historią i kondycją człowieka. Jest także zaproszeniem czytelnika do bycia aktywnym, poszukającym kontekstów i do bycia uważnym w odbiorze wykreowanego przez nią literackiego świata.

W ramach projektu uczniowie z klas 1-8 oraz kadra pedagogiczna będą realizować szereg działań oraz pracować w trzech obszarach stąd hasło **P³**. Pierwszy to **podróżowanie** jako poznawanie świata, bliskich i dalszych terenów, badanie dziedzictwa kulturowego „małej ojczyzny”. Jak również chodzi o **podróżowanie** w głąb siebie i dokonanie wiwisekcji własnych myśli i przekonań na różne tematy obecne w twórczości noblistki.

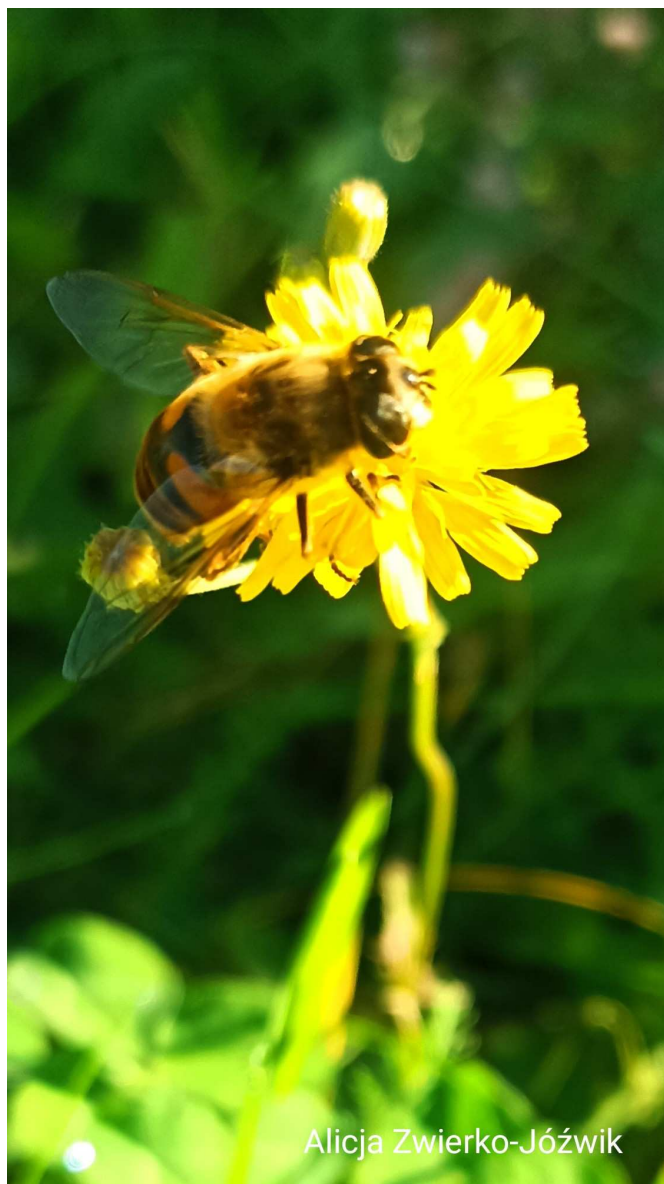
Drugi zakres – **przyroda** - dotyczy szeroko pojętej tematyki ekologicznej oraz kształtowania postawy szacunku wobec darów natury i otaczającego nas środowiska. Olga Tokarczuk to zdeklarowana wegetarianka, w jej utworach ekologia, poszanowanie prawa do życia wszystkich istot stanowi ważny element literackiej rzeczywistości.

Ostatni obszar to **przyglądanie się (uważność)** czyli praca nad tym, aby przestać myśleć nawykowo, schematycznie, a skupić się na treningu uważności. Poobserwować otaczającą rzeczywistość, zatrzymać się w rutynie dnia i poddać krótkiej refleksji, spróbować celebrować momenty i cieszyć się doświadczeniami, które przynosi nam każdy dzień. To swoista próba choć chwilowego wprowadzenia w życie filozofii *slow life*. Olsztynek należy do Sieci Miast Cittaslow, ideą której jest propagowanie w mniejszych miejscowościach kultury dobrego, harmonijnego życia, stanowiącego alternatywę wobec wielkomiejskiego pośpiechu i postępującej globalizacji. Zatem ten rok szkolny w naszej szkole także wpisuje się w te założenia i jest realizowany pod hasłem *Carpe Diem!*

Małgorzata Zapadka
Szkolny koordynator projektu
Szkoła Podstawowa nr 1 w Olsztynku

Konkurs fotograficzny „Uważność w Rumianie”

W ramach współpracy z Olsztyńskim Centrum Edukacji Ekologicznej w Olsztynie **Szkoła Podstawowa im. ks. Jana Twardowskiego w Rumianie** przeprowadziła 20 września 2025 r. warsztaty dla nauczycieli województwa warmińsko-mazurskiego „Uważność i sztuka na leśnych ścieżkach”. Zgodnie z programem warsztatów uczestnicy zgłębiali wiedzę na temat wykorzystania walorów przyrodniczych do edukacji, a w szczególności do edukacji artystycznej. Nauczyciele mogli wziąć udział w konkursie *Fotograficzny spacer uważności w Rumianie*. Zadaniem uczestnika było wykonanie fotografii obiektu, który wzbudzał ich zainteresowanie. Na konkurs wpłynęło trzynaście fotografii, które potwierdzają, jak ważna jest uważność w dostrzeganiu drobnych i pięknych rzeczy.



Alicja Zwierko-Jóźwik

I miejsce Alicja Zwierko-Jóźwik



II miejsce Marzena Wieczerzycka

Jury w składzie uczniów Szkoły Podstawowej w Rumianie ogłosiło zwycięzców:

I miejsce **Alicja Zwierko-Jóźwik,**

II miejsce **Marzena Wieczerzycka,**

III miejsce **Urszula Kryczka.**

Wyróżnienia:

Magdalena Wróblewska,

Julia Firgolska.

Serdecznie gratulujemy wszystkim uczestnikom.

*Hanna Kirchhof
Szkoła Podstawowa w Rumianie*



Uważność i sztuka na leśnych ścieżkach

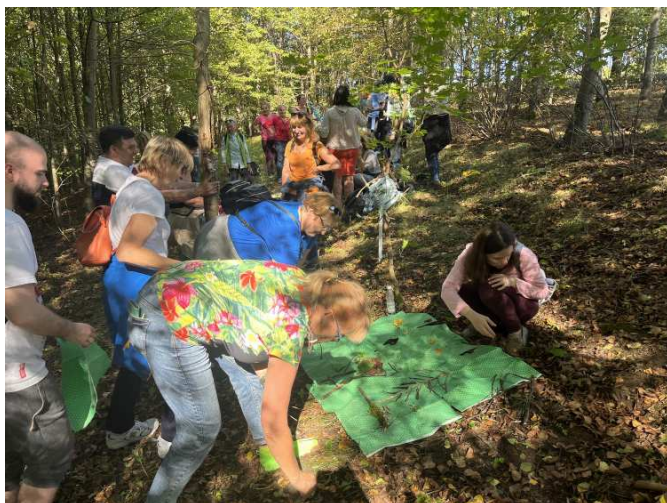
Kontakt z naturą jest niezmiernie ważny dla rozwoju dziecka. Bliskość natury daje wiele korzyści. Stanowi odpoczynek dla zmysłów, daje wyciszenie, relaksuje, redukuje poziom stresu, poczucie wewnętrznego spokoju, a także otwiera głowy na twórcze działania.

W dobie wyzwań cywilizacyjnych skierowanie działań edukacyjnych w stronę natury jest kierunkiem, który będzie wspierał nie tylko zdrowie fizyczne, ale także psychiczne. W świecie pełnym bodźców, hałasów, światłek, technologii, sprzętów, chaosu informacyjnego, nieskończonych możliwości wyboru uważność stanowi podstawę funkcjonowania.



III miejsce Urszula Kryczka





Uważność to naturalna zdolność do bycia uważnym, w pełni obecnym w otaczającej rzeczywistości. Uważne wielozmysłowe bycie na łonie natury wpływa na rozwój podstawowych procesów poznawczych: uwagę, pamięć, percepcję, myślenie, język. W leśnej przestrzeni uważniej się słuchamy i więcej słyszymy, uważniej patrzymy i więcej widzimy, mocniej doświadczamy, nabywamy umiejętności językowych, współpracy, wyrażania emocji. Odpowiedzią na potrzeby edukacji w lesie były warsztaty „Uważność i sztuka na leśnych ścieżkach” dla nauczycieli województwa warmińsko-mazurskiego zorganizowane w ramach współpracy z Olsztyńskim Centrum Edukacji Ekologicznej w Olsztynie. Warsztaty odbyły się 20 września 2025 r. w lesie znajdującym się w pobliżu szkoły. Zostały przeprowadzone przez nauczycielki **Szkoły Podstawowej im. ks. Jana Twardowskiego w Rumianie**: Hannę Kirchhof i Iwonę Cybalską. Uczestnicy zostali wyposażeni w niezbędną wiedzę i umiejętności praktyczne do prowadzenia zajęć w zielonych przestrzeniach. Uczestnicy mogli utkać naturalną „Tkaninę” z tego, co udało im się znaleźć w lesie. Do pracy były potrzebne krosna, które zostały wykonane z gałęzi i naturalnego sznurka. Wycieczka do lasu stała się okazją do poszukiwania skarbów. Skarby uczestnicy wykorzystali do nauki porządkowania. Sortowali leśne znaleziska

według kategorii od najcięższego do najlżejszego, od najmniejszego do największego, od najbardziej gładkiego do najbardziej szorstkiego, od najzimniejszego do najcieplejszego. Ze znalezionych skarbów układali na chustkach kompozycje artystyczne. Uczestnicy dobierali elementy, które kolorystycznie pasowały do barw na chustce. Nauczyciele wyobrażali sobie, że są w galerii sztuki współczesnej. Wszyscy przechadzali się od jednego „chustko-obrazu” do drugiego, a twórcy wyjaśniali przesłanie swojego dzieła. Kolejną aktywnością, w której uczestniczyli nauczyciele to sensoceramika. Jest to działanie, które łączy zabawę gliną z przebywaniem w plenerze. Uczestnicy w pełni oddali się procesowi tworzenia, gdzie inspiracją była przyroda. Zabawa gliną w naturze i z dużym szacunkiem do przyrody wywołała wielkie wrażenie na uczestnikach, a jednocześnie pozwoliła rozwinąć swoją wyobraźnię. Podczas pobytu w lesie nauczyciele przygotowali leśne perfumy poprzez umieszczenie w słoiku skarbów leśnych (listków, patyczków, gałązek). Każdy zapach był inny i niepowtarzalny. Leśna perfumeria to działania, które zmierzają do pełnej uważności w plenerze i doświadczania świata różnymi zmysłami. W czasie warsztatów uczestnicy mogli wziąć udział w konkursie fotograficznym pod hasłem „UWAŻNOŚĆ W RUMIANIE”. Zadaniem było wykonanie zdjęcia w czasie wędrówki po szkole i terenach leśnych. Na konkurs wpłynęło trzynaście fotografii, które potwierdzają, jak ważna jest uważność w dostrzeganiu drobnych i pięknych rzeczy. Z przygotowanych fotografii została przygotowana wystawa pokonkursowa. Wszystkim uczestnikom gratulujemy ciekawych ujęć obiektów, które wzbudziły ich zainteresowanie w czasie pobytu na warsztatach.

Spotkanie miłośników edukacji w plenerze potwierdziło, że spędzanie czasu w naturze, daje wiele możliwości wspierania wszechstronnego rozwoju dziecka i doświadczania świata wszystkimi zmysłami.

Hanna Kirchhof
Szkoła Podstawowa w Rumianie





Teatr Między Książkami

W bartoszyckiej szkole z ukraińskim językiem nauczania bajki i baśnie to skarb wielu kultur. Każdy naród ma swoich bohaterów, którzy pokonują wiele trudności, uczą dobroci, odwagi, uczciwości i wiary w siebie. Utwory te odgrywają szczególną rolę w życiu każdego dziecka. Są one nie tylko ciekawą opowieścią przed snem, ale także ważnym elementem dzieciństwa, który pomaga najmłodszemu odkrywać świat i poznawać siebie.

Bohaterowie baśni uczą, że warto być odważnym, życzliwym i pomagać innym. Zwykle dobro zwycięża nad złem, a bohaterowie przechodzą przemianę. Czytając lub słuchając bajek i baśni, dzieci uczą się rozróżniania: dobra i zła, sprawiedliwości i niesprawiedliwości.

Baśnie wspierają rozwój emocjonalny dziecka, ułatwiają rozumienie świata i relacji społecznych. Dzięki nim dzieci w bartoszyckiej szkole z ukraińskim językiem nauczania również poznają tradycje swojego narodu, uczą się szacunku do historii, języka i wartości przekazywanych przez przodków, a także doskonałą język ukraiński, wzbogacając swój zapas leksykalny.

O niezwykle światcie baśni można pisać wiele, jednak najlepszym sposobem na naukę i zrozumienie ich przesłania jest odtworzenie historii w praktyce — poprzez inscenizację. Z tą myślą w **Szkole Podstawowej nr 8**



z ukraińskim językiem nauczania w Bartoszycach, przy szkolnej bibliotece, powstało kółko teatralne „Teatr Między Książkami”. Nasza szkoła nie należy do największych, ale z pewnością jest bogata w talenty, co odegrało ogromną rolę w realizacji tego projektu.

Sukcesy teatru nie kazały na siebie długo czekać. Uczniowie z zaangażowaniem i radością wcielają się w bohaterów znanych baśni, przygotowując spektakle i odkrywają uroki sceny. Dzięki temu uczą się nie tylko sztuki aktorskiej, lecz także współpracy, komunikacji oraz integracji w grupie. Na czele grupy stoi twórcza i pełna pasji pedagog - Mirosława Paluszek, bibliotekarka szkolna, która kolejny raz zachwyca swoją kreatywnością i spełnia nasze widzowskie oczekiwania. Na jej koncie są już liczne przedsięwzięcia artystyczne, m.in. baśń „Kołosok (Kłós)” w wykonaniu uczniów klasy 5 i pierwszoklasistów oraz „Kozadereza”, także inscenizowana przez klasę 5.

Jednym z najnowszych przedstawień w naszej szkole była baśń „Pan Kocki”, zaprezentowana w czerwcowy dzień przez dobrze już znanych młodych aktorów z klasy 5. Ogromne brawa i radość widzów były najlepszym dowodem sukcesu spektaklu — trudno się dziwić, bo zarówno organizatorzy, jak i młodzi wykonawcy włożyli w przygotowanie przedstawienia wiele pracy, serca i talentu.

Nie można pominąć wyjątkowych dekoracji i kostiumów, które pomogły uczniom w pełni wcielić się w role i oddać morał baśni. Piękną scenografię oraz stroje stworzyły Natalia Harasymchuk — artystyczna dusza naszego teatru — oraz asystentka międzykulturowa, Liudmyła Shubina. To dzięki nim na scenie zapanował prawdziwie bajkowy klimat.

Takie zaangażowanie, wsparcie wolontariuszy oraz wytrwała, profesjonalna praca z dziećmi przynoszą ogromną satysfakcję. Cel został osiągnięty — oczy zachwyciły barwne dekoracje, a serca młodych widzów podbiła gra młodych aktorów, ale nie tylko, nauczyciele również zachwycali się talentem uczniów i ich aktorską sztuką.





Choć „Teatr Między Książkami” działa dopiero drugi rok, już dziś jesteśmy dumni z odkrytych talentów i pierwszych sukcesów. Wierzymy, że przed nami jeszcze wiele ciekawych historii do opowiedzenia i nowych teatralnych odkryć. Wspólna praca wzmacnia więzi, uczy odpowiedzialności i daje radość, a gromkie brawa motywują do dalszego działania.

Taką właśnie magiczną moc mają baśnie - są mądrym i niezastąpionym pomocnikiem nauczyciela, rozwijając wyobraźnię, talenty oraz serca dzieci.

*Lubomira Tchórz, Liudmyla Shubina
Szkoła Podstawowa nr 8 w Bartoszczach*



Sząbruk na tle historii Warmii

Sząbruk na tle historii Warmii – wybrane obrazy z dziejów Małej Ojczyzny widziane przez pryzmat udziału w konkursach historycznych i projektach edukacyjnych*

Sząbruk (niem. Schönbrück) to wieś na południowej Warmii, zaledwie kilka kilometrów od Olsztyna. Pierwsze wzmianki o niej pochodzą z XIV w., a dokładnie z 1355 r., kiedy założono tu parafię.

Z jednej strony mówienie rzeczy oczywistych bywa czasem potrzebne, ale dziś chciałbym spojrzeć na temat historii Sząbruka trochę w innym ujęciu. Historia lokalna raczej nie mieści się w szkolnych programach nauczania,

zresztą i tak są one dosyć obszerne. Ale jeżeli chcemy zaangażować naszych uczniów w poznawanie dziejów małych ojczyzn, z pomocą przychodzą różne projekty i konkursy. Oczywiście udział w tych przedsięwzięciach zależy w takiej samej mierze od chęci i zaangażowania nauczyciela, jak też uczniów oraz ich rodziców, bo przecież trzeba to robić po lekcjach... Ale akurat w Sząbruku chęci są po obydwu stronach.

Zapraszam zatem na krótki przegląd projektów i konkursów, które pomogły nam zagłębić się w sząbrucką *local history*.

W roku szkolnym 2021/22 zrealizowaliśmy projekt pod tytułem „Miejsca pamięci narodowej w mojej okolicy”. Zajęliśmy wówczas drugie miejsce w województwie i **zdobiliśmy certyfikat „Przyjaciół dziedzictwa kulturowego Warmii, Mazur i Powiśla”** za konspekt wycieczki historycznej „Rowerem z Sząbruka do Unieszewa”. Zespół uczniów zainteresował się m.in. historią naszego kościoła, jego architekturą, wystrojem, dokonywanymi remontami. Ciekawostką jest fakt, że narożny element kamiennego ogrodzenia świątyni stanowi pomnik ku czci poległych w czasie I wojny światowej. Takie pomniki wznoszono na terenie całych Prus Wschodnich, a ten w Sząbruku, wystawiony w 1931 r., należy do najlepiej zachowanych. Młodzież w swojej prezentacji nie zapomniała też o charakterystycznych dla Warmii kapliczkach – na przełomie XIX i XX w. w Sząbruku wybudowano ich 6. Najbardziej charakterystyczna jest ta w pobliżu kościoła – wzniesiona na wysokim cokole, we wnętrzu figura Matki Boskiej z Dzieciątkiem. Kapliczki odsyłają nas do pobożności maryjnej, która jest ściśle związana z objawieniami gietrzwałdzkimi. Także cmentarz parafialny jest świadkiem skomplikowanej historii miejscowości i całej Warmii. Można zauważyć, że napisy na nagrobkach datowanych do pierwszej poł. XX w. są w języku niemieckim, co świadczy o przynależności państwowej regionu. Nazwiska z kolei dowodzą, że wiele rodzin mieszka tu od bardzo dawna. Nagrobki powstałe po 1945 r. mają w większości napisy polskie, ale trafiają się jeszcze i niemieckie. „Ruhe in Gott”, „Spoczywaj w pokoju” – i Niemcy i Polacy obok siebie...

Cmentarz stał się niejako bohaterem kolejnego projektu realizowanego w latach szkolnym 2021/22 i 2022/23 pod nazwą „Historia i Pamięć – 100. Rocznica utworzenia Związku Polaków w Niemczech” jako część projektu **Niepodległa, pt. „Niepodległość – odczytywanie przeszłości bliskiej”**. Organizatorem przedsięwzięcia był Instytut Północny w Olsztynie. Akcja składała się z kilku etapów, a jednym z nich było odnalezienie i w miarę potrzeb uporządkowanie grobów członków Związku Polaków w Niemczech na lokalnych cmentarzach. A ponieważ oddział ZPwN w Unieszewie był najliczniejszy na południowej Warmii (liczył 113 członków), poszukiwania musiały zakończyć się powodzeniem. Uczniowie zidentyfikowali nagrobki 14 osób oraz wzięli pod opiekę te, które wyglądały na najbardziej zaniedbane – powstały 2-3 osobowe zespoły, które przy pomocy rodziców uporządkowały nagrobki



i ich otoczenie. 26 listopada 2022 r. w trakcie uroczystego spotkania w Domu Polskim w Olsztynie, wszyscy biorący udział w projekcie otrzymali dyplomy oraz nagrody. Należy podkreślić, że uczniowie ze szkoły w Sząbruku stanowili najliczniejszą grupę wśród nagrodzonych. Teraz nagrobkami zajmuje się już czwarta „zmiana” – odchodzący ósmoklasiści przekazują swoje zadania klasie szóstej. Co roku 27 sierpnia (w rocznicę powstania ZPwN) i 1 listopada na grobach płoną znicze.

W Sząbruku pamiętamy o Warmiakach zaangażowanych w obronę polskość, starając się propagować w społeczności lokalnej wiedzę o ich życiu i dokonaniach. Przykładem niech będzie **umieszczenie w listopadzie 2023 roku na budynku szkoły tablicy memoratywnej poświęconej Augustynowi Hohmannowi**. Inicjatywa ta była możliwa dzięki nawiązaniu współpracy z Olsztyńską Delegaturą Instytutu Pamięci Narodowej. Augustyn Hohmann, nazywany „polskim królem”, urodził się 19 kwietnia 1880 r. w Szafaldzie (dziś Unieszewo). Z tą miejscowością związany był przez całe życie – miał tam gospodarstwo. Pochodził z rodziny warmińskiej, która czuła związek z polskością i nie ukrywała tego. Należał do ZPwN od samego początku jego powstania. Brał aktywny udział w przygotowaniach do plebiscytu w 1920 r. W maju 1923 r. został przewodniczącym założonego w Unieszewie oddziału Towarzystwa Ludowego. W 1924 r. zbierał

podpisy pod petycją do sejmu pruskiego, w której domagano się nauczania w języku polskim. W 1929 r. otwarto w końcu polską szkołę w Unieszewie, ale mieściła się ona w jednej izbie. Dlatego też dwa lata później, na działce odkupionej właśnie od Hohmanna, wybudowano nowy budynek. W marcu 1934 r. otwarto w Unieszewie polską świetlicę (odbywały się tam m.in. próby chóru, słuchanie audycji radiowych, mecze tenisa stołowego i zbiórki drużyny harcerskiej). Oczywiście działalność ta nie byłaby możliwa bez zaangażowania Hohmanna, który był gospodarzem świetlicy. W 1934 r. Hohmann wystosował petycję do biskupa warmińskiego Maksymiliana Kallera, podpisaną przez 82 ojców rodzin, przeciwko zmianie nabożeństw w kościele w Sząbruku z polskich na niemieckie. Publikował także artykuły w czasopiśmie wschodniopruskich – pisał w języku polskim m.in. na temat objawień maryjnych w Gietrzwałdzie. W jego domu organizowano zabawy z okazji polskich świąt i uroczystości państwowych. Także swoje dzieci wychował w duchu polskość. Zmarł 31 maja 1960 r. i został pochowany na cmentarzu w Sząbruku. W uroczystości z okazji odsłonięcia tablicy wzięli udział krewni Augustyna Hohmanna, przedstawiciele władz samorządowych, IPN, naukowcy, a także uczniowie, nauczyciele i mieszkańcy.

Rok 2023 był ogłoszony rokiem Mikołaja Kopernika, ponieważ właśnie wtedy przypadały dwie ważne rocznice związane z życiem i działalnością wielkiego astronoma: 550. rocznica urodzin i 480. rocznica wydania dzieła *O obrotach sfer niebieskich*. W związku z tym **uczniowie wzięli udział w Konkursie Informatyczno-Technologicznym „Szlakiem Mikołaja Kopernika”**. Przygotowana przez nich infografika pokazała Kopernika „globalnie” i „lokalnie”. Jedną z ulic w Sząbruku nosi przecież imię tego wielkiego naukowca, człowieka renesansu, którego postać i dokonania są rozpoznawalne na całym świecie. Jednak niewiele osób, w tym także mieszkańcy Sząbruka, zdaje sobie sprawę, że najprawdopodobniej Kopernik był co najmniej trzykrotnie w tej miejscowości. Miało to miejsce w związku ze sprawowaniem przez niego urzędu administratora dóbr kapituły warmińskiej, kiedy dokonywał tzw. lokacji łańców opuszczonych. Wszystkie nadania szczegółowo notował i te zapiski są teraz ważnym źródłem do opisu dziejów Warmii.

Infografika przypominała dokonania wielkiego astronoma, elementy jego biografii. Etapem wstępnym jej powstawania był spacer po wsi w poszukiwaniu „śladów” Kopernika. Tłem była mapa Świętej Warmii pochodząca z drugiej połowy XVIII w. Infografika została podzielona na trzy części: 1. Kopernik w ujęciu globalnym, jako wybitny uczony, twórca teorii heliocentrycznej, 2. Kopernik na Warmii, 3. Kopernik w Sząbruku. Uczniowie wykonali szereg ilustracji inspirowanych biografią astronoma, a także źródłem historycznym, jakim są „Lokacje łańców opuszczonych” – dokument o jego działalności administracyjno-gospodarczej na Warmii.



Z pewnością w ten sposób Mikołaj Kopernik stał się im nieco bliższy.

Historia lokalna, to też historia rodzinna. Jej poznawaniu służył udział uczniów w konkursach genealogicznych. Były to: **Ogólnopolski Konkurs Genealogiczno-Historyczny „Poszukiwacze przodków”**, w którym w 2024 roku zajęliśmy 1. i 3. miejsce oraz zdobyliśmy dwa wyróżnienia, a także **ogólnopolski konkurs „Bez korzeni nie zakwitniesz”** organizowany przez Archiwum Państwowe, w którym dwa lata pod rząd mieliśmy tytuły laureatów.

Z udziałem w tych konkursach wiąże się historia o tragicznym w historii Sząbruka dniu 4 lutego 1945 r., kiedy wielu mieszkańców zostało zastrzelonych przez rosyjskiego żołnierza. Przytoczmy fragment wspomnień: (...) *Tragedia wydarzyła się 2 tygodnie po przejściu frontu. Rodziny powróciły z lasu, zajęliśmy się pracą w gospodarstwie. Była akurat niedziela rano, ja z 10-letnim bratem pomagaliśmy ojcu karmić krowy. Wtedy przyjechał na koniu rosyjski żołnierz. Miał w ręku pistolet. Pytał ojca o konie. Ojciec odpowiedział, że już nie ma, że zabrane, odwrócił się i otworzył drzwi stajni. Wtedy tamten strzelił. Ja z bratem ukryliśmy się w stodole, tak przeżyliśmy, zanieśliśmy ojca do domu. Ten na koniu krążył dalej i zabijał kogo napotkał, potem dowiedzieliśmy się, że zabity został również nasz wujek i jego córka, mieszkający po sąsiedzku. Na cmentarzu w Sząbruku istnieje cała alejka grobów tych, którzy zginęli 4 lutego 1945 r.*

Dzięki udziałowi w konkursach genealogicznych światło dzienne ujrzało wiele zdjęć i pamiątek rodzinnych.



Z pewnością uczniowie, poszukując swoich korzeni, dowiedzieli się bardzo wiele o życiu swoich rodziców, dziadków, pradiadków. Jednocześnie, niejako przy okazji, uczyli się historii ojczyzny w jej, często tragicznych, odstonach. W ich opowieściach wybrzmiewają obydwie wojny światowe, rzeź wołyńska, zbrodnia katyńska, wywózki, wysiedlenia. Ale są to jednocześnie historie pełne nadziei – kolejne pokolenia podejmują trud budowania na fundamentach, zarówno tych materialnych, jak też duchowych, wzniesionych przez przodków.

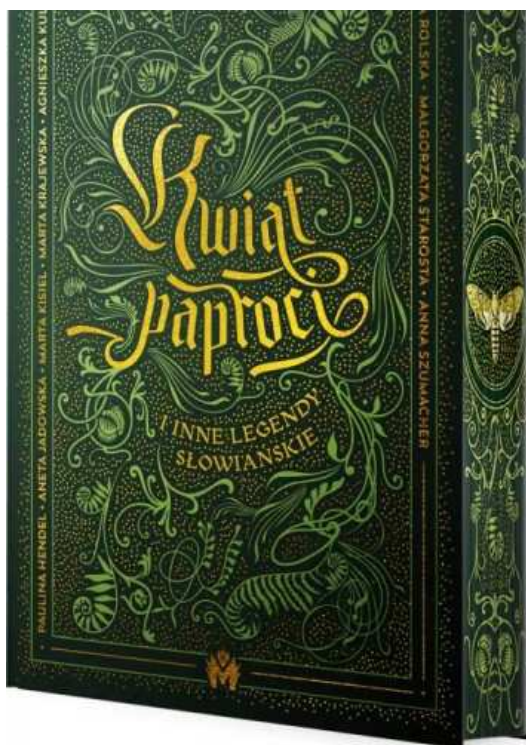
Jeszcze inny sposób poznawania historii rodziny i rodzinnej miejscowości to poszukiwanie pamiątek po przodkach. To z kolei robili uczestnicy **wojewódzkiego konkursu fotograficzno-historycznego „Mój zabytek”** organizowanego przez Pałac Młodzieży im. Orłąt Lwowskich w Olsztynie. Tu też mieliśmy laureatów i wyróżnionych (w r. 2021, 2022 i 2024), a na fotografiach można było zobaczyć m.in. maszyny do szycia, żelazka z duszą, druciane okulary, listy, gazety, guziki, aparaty fotograficzne – i inne rodzinne historyczne skarby.

Jak widać, poznawanie dziejów swojej Małej Ojczyzny może być fascynującą przygodą. Mam nadzieję, że udało mi się przekonać Państwa, aby, zanim będzie za późno, zbierać rodzinne opowieści, spisywać, nagrywać, ocalać od zniszczenia fotografie dokumenty i inne pamiątki po naszych przodkach. Bo przecież historię tworzą ludzie. A w szkole z pewnością zaangażujemy się w kolejne konkursy i projekty związane z historią Małej Ojczyzny.

dr Paweł Letko
nauczyciel historii w ZSP w Sząbruku,
wykładowca UWM w Olsztynie

* Powyższy tekst, z niewielkimi zmianami, został wygłoszony w Domu Kultury podczas obchodów Urodzin Sząbruka 25 lipca 2025 r.

GODNE POLECENIA



Słowiańskie klimaty przy jesiennej herbacie

Otóż sądzę, że podstawą humanistyki jest opowieść. Nie wystarczy coś zobaczyć, przeżyć lub nawet pojąć. Trzeba to jeszcze umieć opowiedzieć.

Maria Janion

„Kwiat paproci i inne legendy słowiańskie” to antologia 10 opowiadań, które łączą w sobie fantastykę z elementami mitologii słowiańskiej. Wśród autorek, gdyż same kobiety popełniły te teksty, znajdziemy między innymi Katarzynę Berenikę Miszczuk, Małgorzatę Starostę, Anetę Jadowską czy Martę Krajewską. Niektóre z nich specjalizują się w słowiańskiej fantastyce, ale są tu też utwory pisarek, które najczęściej tworzą literaturę obyczajową.

Sam tytuł jest z lekka zwodniczy, gdyż tematyka opowiadań nie dotyczy tylko Kupałnocki i poszukiwania perunowej rośliny czyli tytułowego i legendarnego kwiatu paproci, ale w szerszym zakresie podejmuje zagadnienia wierzeń dawnych Słowian. W niewielu tekstach też można odnaleźć słowiańskie legendy. Jest to raczej zbiór współczesnych opowiadań inspirowanych wiarą

Rodzimowierców. Znajdziemy tam utwory należące do heroic fantasy, urban fantasy czy też dark fantasy.

Na pięknie barwionych kartach antologii można zatem spotkać zwodniczą błędnicę, jedną z trzech mojr, olśniewająco pięknego lecz bardzo krwiożerczego lelenia czy też znanego z baśni żar-ptaka. Pojawiają się też inne zmyry czy biesy, które możemy znaleźć na przykład w *Bestiariuszu słowiańskim*.

Uważam, że zbiór ten jest ciekawą pozycją na rynku wydawniczym, choć zdecydowanie należy go traktować jako beletrystykę, a nie źródło wiedzy o wierzeniach i legendach Rodzimowierców. Jako miłośniczka słowiańskich klimatów z przyjemnością poświęciłam jesienne wieczory na zapoznanie się z pomysłami współczesnych pisarek. Utwory są różnorodne, mniej i bardziej udane językowo. Natomiast łączy je z pewnością fascynacja nadal nie do końca poznanym i odkrytym dorobkiem kultury dawnych Słowian.

Dla mnie najbardziej udanym i najciekawszym opowiadaniem, a w zasadzie raczej baśnią jest *Iskra niebieska* M. Raduchowskiej. Autorka wyraźnie inspirowała się opowieściami o poławiaczu gwiazd, rosyjską baśnią o żar-ptaku czy jej zachodnią wersją upowszechnioną przez Jacoba i Wilhelma Grimmów. Historia matki, która ratuje swoją córkę to dynamiczna opowieść o miłości, zdradzie, ludowym motywie winy i kary, w którą umiejętnie wpleciono słowiańskie wierzenia i wartości.

Na uwagę zasługuje też *Noc nas tu zastanie* K. B. Miszczuk autorki słynnej ośmiotomowej serii *Kwiat paproci*. To opowiadanie z gatunku dark fantasy inspirowane slasherami z lat 80. XX wieku. Miejscem mrocznej akcji jest malowniczy Świętokrzyski Park Narodowy, który staje się świadkiem krwiożerczych działań legendarnego lelenia, czyli okrutnego choć zwodniczo pięknego demona słowiańskiego. Wartka akcja, dreszcz emocji i zło w postaci białego majestatycznego jelenia, który wydaje się być na początku uroczym mieszkańcem leśnych ostępów, skupia uwagę czytelnika. Stopniowanie napięcia również sprzyja emocjom podczas lektury. W końcu czy zło może atakować zupełnie bez powodu? Wszak ludowa mądrość mówi, że nie ma winy bez kary...

Myszę, że inne opowiadania również zasługują na uwagę czytelników, gdyż wpisują się w popularny obecnie nurt fantastyki słowiańskiej. Zbiór jest zatem dosyć ciekawą pozycją na rynku i ze względu na różnorodność tekstów może spełniać oczekiwania szerokiego grona czytelników. Plusem jest też dbałość wydawcy o estetykę. Wydanie drugiej tej antologii, którego jestem posiadaczką, to piękna zielono-złota księga w twardej oprawie z barwionymi brzegami stron.

Małgorzata Zapadka
doradca metodyczny WMODN