

Jolanta Okuniewska

## Zarządzanie awatarową klasą

Pracuję z dziećmi w młodszym wieku szkolnym od wielu lat. Od kilkunastu oceniam postępy w nauce i zachowanie w sposób opisowy. Nie jest to proste zadanie. Wymaga czasu, refleksyjnego podejścia, ogromnego wycucia, czytelnych kryteriów, robienia notatek przez dłuższy czas, a po sporządzeniu opisu jeszcze wielokrotnie nanoszę poprawki. Myślę, że podobne kłopoty mają inni nauczyciele.

Przygotowuję takie opisy zwykle na zebraniu z rodzicami, na zakończenie semestru oraz roku szkolnego. Najłatwiej jest mi ocenić postępy uczniów i opisać ich zachowanie na zebraniu z rodzicami, gdyż ta ocena obejmuje postępy ucznia, które dokonały się w niedalekiej przeszłości.

Pracuję już dostatecznie długo, by wypracować sobie metody pracy właściwe dla mojej osobowości, sprawdzone przez lata, ale przecież nie da się pracować przez całe nauczycielskie życie z raz opracowanym modelem oceniania. Każdy zespół uczniów jest inny, zmieniają się warunki pracy, wymagania, obniżył się również wiek dzieci rozpoczynających naukę w klasie pierwszej. Wciąż się uczę. To wszystko ma wpływ na zmianę stylu pracy, dostosowanie wymagań do kolejnej grupy uczniów. W pracy wychowawczej musimy szukać wciąż nowych rozwiązań, aby uczniów najmniej aktywnych nakłonić do współpracy, a ambitnym umożliwić rozwój.

W mojej szkole nie stosujemy jeszcze dziennika elektronicznego, być może ułatwiłby mi on pracę, a na pewno ją usprawnił.

W klasie stosuję „grzecznościomierz”, na którym zaznaczam ustalonymi znaczkami dobre i niewłaściwe zachowanie. Jest to szybka

i skuteczna forma oceniania doraźnego, dzieci widzą znaczki, podsumowujemy ocenianie na koniec miesiąca i podczas apelu porządkowego dla klas młodszych przyznajemy wyróżniającym się uczniom odznaki za superzachowanie. Jest to sposób oceny zachowania ustalony przez zespół przedmiotowy i zapisany w statucie szkoły. Brakowało mi jednak zawsze dodatkowych informacji, daty wpisu oceny na grzecznościomierzu, komentarza, szybkiej informacji dla rodzica. Zdarzały się sytuacje, że potrzebowałam nowej oceny do zaistniałej sytuacji. Każda grupa uczniów jest inna, inne są problemy, pojawiają się nowe wyzwania. Zauważyłam też, że w naszym szkolnym systemie oceniania doraźnego brakuje mi ocen, które pełniłyby funkcję wzmacniającą właściwe zachowanie uczniów.

Poszukiwałam dla siebie nowego sposobu na zarządzanie zachowaniem. Zarządzanie to nic innego jak szereg działań zmierzających do skutecznego wykorzystania zespołów ludzkich i środków podejmowanych w celu osiągnięcia wcześniej określonych rezultatów.

W procesie zarządzania można wyróżnić pięć podstawowych elementów: planowanie, organizowanie, decydowanie, motywowanie i kontrolowanie. Potrzebowałam takiego narzędzia, które umożliwiłoby mi efektywne zarządzanie zachowaniem moich uczniów, sprzyjało nauce, było zabawą i nie było represyjne.

Przez jakiś czas stosowałam system ocen obrazkowych, które moi uczniowie wklejali do zeszytu kontaktowego. Przygotowywałam wcześniej obrazki, drukowałam je, cięłam, segregowałam, tworzyłam nowe. Staralam się zawsze doceniać dobre zachowania i takie premiować. Nie było

to proste zadanie, ale działało na moich uczniów. Lubili te kolorowe karteczki, kolekcjonowali je, bardzo się starali, by móc pochwalić się nimi przed rodzicami. Potrzebowałam jednak narzędzia, które nie będzie tak czasochłonne.

Gdy w swojej pracy zaczęłam stosować nowoczesne technologie, Internet okazał się skarbnicą pomysłów. Czytałam blogi zachodnich nauczycieli i na jednym z nich przeczytałam o awatarowej klasie realizowanej za pomocą aplikacji **ClassDojo**.



Rys. 1. Logo aplikacji ze strony <http://www.classdojo.com>

Okazało się, że jest to darmowa aplikacja przeznaczona do zarządzania zachowaniem uczniów w różnym wieku szkolnym. Interfejs jest niestety w języku angielskim, ale obsługa prosta i intuicyjna. Tłumacz wyszukiwarki Chrome na pewno będzie pomocny dla nauczycieli, którzy nie znają języka angielskiego.

Na platformie DoJo zaczęłam pracować w grudniu 2012 roku i do końca roku szkolnego oceniałam zachowanie, korzystając z prawie wszystkich możliwości, jakie daje to narzędzie.

Po założeniu konta nauczyciela dodałam swoją klasę, wpisałam imiona uczniów, wybraliśmy awatary<sup>1</sup>, przeanalizowaliśmy gotowe oceny z zachowania, zarówno pozytywne, jak i negatywne, uzgodniliśmy zmiany w ocenach i wybraliśmy dla nich ikony.



Rys. 2. Awatary wybrane przez dzieci

Co ważne, edycja ocen umożliwia ich zapis w języku polskim. W miarę pojawiania się nowych problemów możemy dodawać nowe oceny. Dzieci zdecydowały, jakie zachowania powinny być nagradzane, a za jakie należy odbierać punkty. Bardzo poważnie podeszły do tego zadania. Uczniowie niemal sami stworzyli kryteria oceniania, cieszyło ich dobieranie ikon do ocen. W codziennej pracy doskonale rozumieją ten system i pilnują właściwego stosowania.

Początkowo zastanawiałam się, czy sportretowanie moich uczniów w postaci jednookich awatarów nie będzie stanowiło problemu, ale dzieci polubiły te zabawne, kolorowe stworki i z radością co dwa tygodnie zmieniają swoje awatary, a do wyboru mają ich dwa rodzaje, wykonane różnymi technikami. Moi uczniowie jednogłośnie wybrali awatary z kategorii Monsters i byli bardzo szczęśliwi, gdy i ja wybrałam swojego awatara. Tym samym zostałam zaakceptowana jako ważne ogniwo awatarowej klasy.

Program umożliwia również zamieszczenie zdjęć dzieci, miniatur prac plastycznych,



Rys. 3. Kolorowanie wybranych awatarów

Program jest wciąż udoskonalany. Twórcy reagują na sugestie nauczycieli, dodają nowe narzędzia, starają się tłumaczyć program na różne języki, by mogli z niego korzystać nauczyciele z różnych części świata. Obecnie aplikacja jest używana przez nauczycieli w 30 krajach. Autorzy zamieścili aktywny formularz do kontaktu z nimi i zgłaszania swoich propozycji udoskonalania DoJo oraz Helpdesk z pytaniami nauczycieli i odpowiedziami twórców programu.

<sup>1</sup> Awatar – prezentacja osoby (np. w postaci ikony, obrazka, modelu itp.) w cyberprzestrzeni (świecie wirtualnym).

Ostatnio dodano zegar, którego zastosowanie sprawdza się podczas pisania krótkich sprawdzianów i pracy na czas. Zegar nie wydaje żadnego dźwięku, by nie przeszkadzać uczniom w działaniach, a na koniec dzwoni jak budzik.

Warto pozostawić podczas pracy obraz włączonego zegara na tablicy, by uczniowie uczyli się planowania swoich działań. Moi uczniowie potrafią i lubią pracować z zegarem, pracują dużo efektywniej, szybciej, nie marnują czasu. Zegar również mi pomaga organizować pracę na lekcji, bardzo często z niego korzystam. Uważam, że zegar podczas pracy sprawia, że dzieci traktują swoje zadania jak etap gry i pewnie rodzaj rywalizacji. Staram się, by wykorzystanie zegara nie wprawiało uczniów w stan nerwowości, dlatego nie przesadzam z ograniczaniem czasu. Bardziej zależy mi na poprawnym wykonaniu zadania niż na wyścigach. Dzieci nie mają tej świadomości i dlatego zegar działa na nie motywująco, a czas przeznaczony na wykonanie zadania jest zawsze wystarczający.

W mojej awatarowej klasie mamy więcej opcji przyznawania ocen pozytywnych. Nagroda zawsze lepiej działa i dlatego na początku każdego tygodnia przyznaję wszystkim uczniom bonusowy punkt. Ustaliłam z uczniami, że na koniec tygodnia podsumowujemy oceny, dzieci mają okazję powiedzieć, co im się udało, z czego są zadowolone. Uczniowie wdrażają się do krytycznego spojrzenia na swoją postawę oraz uczą się rozwiązywać problemy z kolegami w sposób pokojowy. Uczą się roli mediatora oraz zajmowania stanowiska w konfliktach. Dziecko codziennie przychodzi do szkoły z przeświadczeniem, że opuści ją z określoną liczbą punktów. Zdaje sobie sprawę, że jeśli będzie solidnie wypełniać wszystkie obowiązki, to podczas podsumowania dnia będzie mogło powiedzieć, że zasłużyło na wszystkie punkty. Wzrasta samoocena uczniów.



Rys. 4. Przykłady działań ocenianych jako pozytywne

Również ja podsumowuję tygodniowe osiągnięcia, liczę punkty i przenoszę wyniki na grzeczno-

ściomierz, który jest oficjalnym narzędziem oceny zachowania w klasach I-III w mojej szkole.

Następnie resetuję wszystkie punkty, by w poniedziałek przyznać każdemu uczniowi tzw. punkt bonusowy. Niektórym uczniom bardzo trudno zapanować nad swoim zachowaniem i przez siedem dni być wzorem dla innych. DoJo sprawia, że bardzo się starają, a ja doceniam każdą chwilę, gdy zachowanie jest bez zarzutu. DoJo ma silne właściwości motywujące i dlatego jest to narzędzie bardzo efektywne. Dzięki niemu zarządzanie zachowaniem uczniów jest przyjemne i łatwo im osiągnąć sukces. Zarządzającemu nauczycielowi powinno zależeć na wzmacnianiu pozytywnym, gdyż tylko taki sposób gwarantuje utrwalenie właściwych zachowań. Wszystkie oceny są zapisywane i można do nich wracać, resetowanie ocen nie powoduje ich usunięcia.

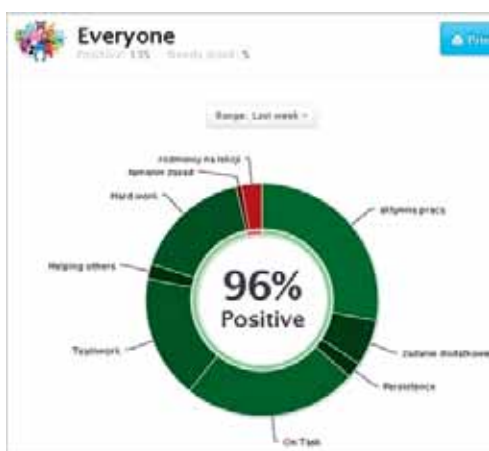
Obsługa awatarowej platformy nie zabiera mi dużo czasu, dłużej trwa otwarcie papierowego dziennika lub notesu nauczyciela na określonej stronie i zapisanie długopisem informacji z datą i komentarzem. Na ClassDoJo załatwiam to kliknięciem myszą. Mogę korzystać ze smartfona, iPada, tabletu, gdyż z aplikacji DoJo można korzystać też przez urządzenia mobilne. To bardzo wygodne.

Przez cały dzień pracy mam na biurku laptopa z otwartym programem awatarowej klasy. Podczas zajęć wielokrotnie przyznaję punkty uczniom, ustaliliśmy tak wiele ocen, że mogę docenić każdy wysiłek dzieci. Oceny mogę przyznawać całej klasie, mogę również wybrać kilku uczniów, którym chcę przyznać jednakową ocenę, wreszcie mogę nagrodzić pojedynczych uczniów. Podobnie z oceną negatywną. Dźwięk dla oceny pozytywnej jest przyjemny dla ucha, inaczej brzmi przyznana ocena negatywna. Zawsze dodatkowo komentuję przyznaną ocenę. Sam dźwięk, który słychać w momencie przyznawania oceny, powoduje natychmiastową reakcję – grupa się wycisza, uspokaja.

Gdy przed dziećmi stawiam jakiegokolwiek zadanie, wyjaśniam, jakie zachowania będę oceniać. Nieco innych ocen wymaga praca w zespole na zajęciach konstrukcyjnych, a innych praca samodzielna z tekstem. W pierwszym przypadku nie wymagam restrykcyjnie ciszy, gdyż praca w zespole wymaga uzgadniania stanowiska, rozmów, często można się spodziewać okrzyków radości, gdy uda się znaleźć właściwe rozwiązanie problemu. Ważna jest wtedy ocena za zgodną pracę, podejmowanie wysiłku, koleżeństwo. Podczas pracy samodzielnej wymagam skupienia i pracy w ciszy, przyznaję też ocenę za podejmowanie wysiłku i aktywną pracę. Jasne kryteria oceny oraz przypomnienie zasad

gwarantuje uczniom odniesienie sukcesu. A sukces uczniów to sukces nauczyciela.

DoJo pozwala wygenerować raport podsumowujący zachowanie uczniów. Mamy możliwość wysyłania rodzicom raportów tygodniowych, miesięcznych, rocznych, tworzenia zestawień dla całej klasy i poszczególnych uczniów w określonym czasie, drukowania raportów. Uczniowie, po otrzymaniu od nauczyciela kodu dostępu, logują się na platformie, wybierają sobie hasło, podają adres mailowy do rodziców. Mogą śledzić swoje postępy, edytować awatary. Gdy prześlemy kod rodzicom, nie będziemy musieli wysłać raportu mailem, rodzic sam codziennie będzie mógł zobaczyć oceny swojego dziecka. Dlatego możliwość dodawania komentarzy do ocen jest znakomitym rozwiązaniem. ClassDoJo działa jak dziennik elektroniczny, zawiera sporo elementów gamifikacji<sup>2</sup>, korzystający z niego uczniowie nauczyli się samokontroli, a przy tym bawią się. Na koniec roku archiwizuję klasę i zakładam nową.



Rys. 5. Ilustracja przedstawiająca raport na temat zachowania uczniów

Twórcy ClassDoJo organizują konkursy dla nauczycieli. Zgłaszając się na konkurs, należy wysłać opis swoich przemyśleń i doświadczeń ze stosowania programu w klasie. Nauczyciele z całego świata przedstawiają swoje dokonania z ClassDoJo, są inspiracją dla kolejnych, którzy dołączają do społeczności. Każdy z nich dostosowuje możliwości programu do swoich uczniów, szkolnych uwarunkowań, swoich potrzeb.

Od nowego roku szkolnego ustalę z uczniami, ile punktów należy zdobyć, by otrzymać jakąś nagrodę. Nagrodą będzie naklejka, wybranie dowolnej drobnej nagrody z pudełka skarbów, możliwość uzyskania 5 punktów bonusowych, telefon z pochwałą do rodziców, zajęcie na jakiś czas mojego krzesła, zajęcie specjalnie przygotowanego miejsca w klasie, wystąpienie na szkolnym apelu, pojawienie się w szkolnej gazecie itp. Jestem pewna, że spodoba się to moim uczniom.

ClassDoJo bardzo pomaga mi zarządzać zachowaniem uczniów. Dzięki szybkim informacjom zwrotnym wzmacniam ich pozytywnie, nagradzam. Dzięki temu moja awatarowa klasa jest najgrzeczniejsza w szkole.

**Jolanta Okuniewska** jest nauczycielką edukacji wczesnoszkolnej oraz języka angielskiego w klasach I-III w Szkole Podstawowej nr 13 w Olsztynie, należy do facebookowej grupy Superbelfrzy RP.



Rys. 6. Uczniowie oglądają i analizują swoje wyniki

<sup>2</sup> **Gamifikacja** lub **grywalizacja** lub **gryfikacja** – wykorzystanie mechanizmów z gier fabularnych do pracy, czy nauki w celu zwiększenia zaangażowania ludzi.