



# Przewodnik

Jak tworzyć opowieści  
w oparciu o zasady  
metapoznawcze?



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



# SPIS TREŚCI

## WSTĘP

## CZĘŚĆ 1: TWORZENIE KSIĄŻECZEK PRZYGODOWYCH

### A/ DEFINIOWANIE KSIĄŻECZEK PRZYGODOWYCH, MOTYWÓW, GATUNKÓW I TEMATÓW

Czym jest książeczka przygodowa?

Czym są gatunki?

Czym jest motyw?

Czym jest motyw przewodni?

### B/ DOSTOSOWANIE DO POTRZEB GRUPY DOCELOWEJ

### C/ PROJEKTOWANIE I TWORZENIE FABUŁY

### D/ TWORZENIE POSTACI W OPOWIEŚCI

### E/ WCIĄgniĘCIE CZYTELNIKÓW W HISTORIĘ

Teoria reakcji czytelnika

Teoria przepływu

Teoria zaangażowania

Teoria napięcia i ciekawości

### F/ KRÓTKI OPIS TEGO, W JAKI SPOSÓB CZYTELNIK ODGRYWA AKTYWNĄ ROLĘ W OPOWIEŚCI

Przed, w trakcie i po: strategiczne podejście do zaangażowania w czytanie

---

## **CZĘŚĆ 2: ŁĄCZENIE ZASAD METAPOZNAWCZYCH Z OPOWIADANIEM HISTORII**

### **A/ CZYTANIE W SŁUŻBIE METAPOZNANIA**

### **B/ INTEGRACJA STRATEGII METAPOZNAWCZYCH Z KSIĄŻECZKAMI PRZYGODOWYMI**

Organizacja czytania

Struktura opowieści

Struktura fabuły

Realistyczne miejsce akcji

Dodatkowe narzędzia metapoznawcze

Miejsca wymagające uwagi

### **C/ STUDIUM PRZYPADKU: TWORZENIE GRY O METAPOZNANIU**

Proces tworzenia

---

## **PODSUMOWANIE**

## **LITERATURA**

---

Finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są poglądami i opiniami autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie mogą być za nie pociągnięte do odpowiedzialności.

Kod projektu: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225

---

## WSTĘP

Aktualne trendy w pedagogice i naszym społeczeństwie wspierają samoregulujące się uczenie, wymagając od uczniów i studentów świadomości procesu uczenia się<sup>1</sup>. Innymi słowy, celem jest przygotowanie ich do stawiania się bardziej niezależnymi i autonomicznymi – te dwie kompetencje są obecnie wysoce wymagane, aby sprostać wyzwaniom ciągle zmieniającego się rynku pracy<sup>2</sup>. Badania pokazują, że techniki metapoznawcze (myślenie o tym, jak myślimy, uczenie się, jak się uczyć) usprawniają przyswajanie wiedzy i znacząco poprawia efektywność nauki. Pojawia się jednak pytanie: jak uczniowie mają włączyć te techniki do swojej nauki, jeśli nie mieli okazji ich poznać i nauczyć się, jak z nich korzystać<sup>3</sup>.

Realizowany projekt CogniQuest ma na celu zaoferowanie wczesnej interwencji wśród uczniów szkół podstawowych (w wieku 8-12 lat) poprzez podejście przekrojowe, które łączy **czytanie i metapoznanie**. Wybór tej grupy wiekowej odnosi się do ważnego momentu przejścia, w którym uczniowie opanowali podstawowe umiejętności czytania i przechodzą od uczenia się czytania **do czytania w celu uczenia się**<sup>4</sup>. Rzeczywiście, uczniowie wchodzą w procesy tworzenia znaczeń, aby zdobywać nowe informacje, stąd tak duża rola w zaangażowanie metapoznania w regulowanie ich uczenia się.

Dlatego też zainteresowanie połączeniem dwóch metod (czytania i metapoznania) wydaje się naturalne, ponieważ oba podejścia koncentrują się na aktywnym uczeniu się i rozwijają krytyczne myślenie oraz umiejętność rozwiązywania problemów. Wprowadzenie dzieci do modelowanych sytuacji, w których bohater wykorzystuje metapoznanie do rozwiązania wyzwania, nie

---

<sup>1</sup> OECD, 2023 r.

<sup>2</sup> OECD, 2023 r.

<sup>3</sup> van Aswegen, Swart & Oswald, 2019

<sup>4</sup> *Tamże*.

tylko dostarcza przykładu<sup>5</sup>, ale także zwiększa zaangażowanie uczniów. Dodatkowo, systematyczne czytanie doskonali u uczniów zarówno technikę czytania, jak i zdolność rozumienia tekstu.

Aby wspierać rozwój uczniów potrafiących samodzielnie się uczyć, warto wykorzystywać czytanie jako sposób zdobywania nowej wiedzy i umiejętności. Taka forma nauki sprzyja autonomii, a rola nauczyciela ogranicza się do wspierania i obserwowania postępów ucznia.

Niniejszy poradnik, będący częścią naszej serii przewodników CogniQuest, ma na celu wspieranie tworzenia i pisania opowieści metapoznawczych. Pierwszy rozdział koncentruje się na tworzeniu opowieści przygodowych: od ich definicji po tworzenie scenariusza i wyjaśnienie, jak zapewnić zaangażowanie czytelników. Drugi rozdział dotyczy integracji strategii i podejścia metapoznawczego w opowieści przygodowej oraz tego, jak przy tym zachować podejście edukacyjne.

Dosyć dyskusji, przyjrzyjmy się teraz z bliska mechanizmom procesu twórczego.



---

<sup>5</sup> Tamże.

## CZĘŚĆ 1:

# TWORZENIE KSIĄŻEK PRZYGODOWYCH

## A/ DEFINIOWANIE KSIĄŻECZEK PRZYGODOWYCH, MOTYWÓW, GATUNKÓW I TEMATÓW

### Czym jest książeczka przygodowa?

Słowo „przygoda” wywodzi się od łacińskiego słowa „adventurus”, oznaczającego „mający się wydarzyć”. Ten łaciński termin pochodzi od „advenire”, utworzonego z „ad-” oznaczającego „do” i „venire” oznaczającego „przyjść”. Z biegiem czasu słowo to ewoluowało od prostego oznaczania „tego, co się dzieje” lub „wydarzenia”, do odnoszenia się do przedsięwzięcia charakteryzującego się ryzykiem, ekscytacją lub nieznanym.

**Typowa opowieść przygodowa zazwyczaj przedstawia głównego bohatera lub grupę postaci wyruszających w podróż lub misję.** Te przygody często wiążą się z wyzwaniem, rozwiązywaniem problemów lub dążeniem do celu, a bohaterowie napotykają po drodze nieoczekiwane sytuacje lub odkrycia.

Do głównych rodzajów przygód należą: historyczne, narodowe, nadprzyrodzone, romantyczne, fantastyczne, science fiction, survivalowe, kryminalne oraz przygody z zadaniami do wykonania.

### Czym są gatunki?

**Gatunek** to kategoria literatury, która klasyfikuje historie na podstawie ich **formy, treści i stylu**. Pomaga to czytelnikom rozpoznać rodzaj historii, z którą mają do czynienia, i zrozumieć jej tematykę lub otoczenie.

W ramach opowieści przygodowych istnieje kilka różnych gatunków i podgatunków. Przykłady to: fantasy, historyczne, science fiction (sci-fi), survivalowe, akcji, kryminalne, z zadaniami do wykonania oraz przygody miejskie.

## Czym jest motyw?

**Motywy to powtarzające się tematy, obrazy, wypowiedzi, postacie lub elementy fabuły, które są wykorzystywane w opowieści.** Aby coś zostało uznane za **motyw**, musi pojawić się wielokrotnie.

**Istnieją różne rodzaje motywów:**

- **Motywy retoryczne:** językowe środki stylistyczne, które zmieniają dosłowne znaczenie słów, aby wywołać określony efekt lub podkreślić przekaz.
- **Motywy fabularne:** powtarzające się schematy w strukturze opowieści, np. podróż bohatera, wyścig z czasem, wyprawę w poszukiwaniu celu.
- **Motywy postaci:** powtarzające się typy postaci lub osobowości występujące w opowieściach, np. złoczyńca z tragiczną przeszłością, przywódca i nieprzychylny bohater.
- **Motywy relacji i motywy romantyczne:** te skupiają się konkretnie na miłości, zalotach lub emocjonalnych relacjach między postaciami.
- **Motywy miejsca i budowania świata:** powtarzające się lub znane scenerie w literaturze i mediach. Motywy świata przedstawionego odnoszą się do większego fikcyjnego świata, który ma swoje własne specyficzne zasady, historię, kultury i systemy magiczne.

## Czym jest motyw przewodni?

**Motyw przewodni** w książce przygodowej odnosi się do przesłania lub morału płynącego z historii. Kilka popularnych motywów to: przyjaźń, odkrycie, podróż, los i przeznaczenie, dobro i zło, przetrwanie i wytrwałość.





## B/ DOSTOSOWANIE DO POTRZEB GRUPY DOCELOWEJ

Zrozumienie odbiorcy to pierwszy i najważniejszy krok w procesie pisania. Autor powinien **zebrać informacje o swoich czytelnikach, w tym o ich osobowościach, cechach i zainteresowaniach**. Te dane mogą stanowić podstawę do stworzenia historii, która będzie precyzyjnie dopasowana do potrzeb i oczekiwań odbiorców.

Gdy już określi się grupę docelową, **dopasowanie stylu pisania buduje więź i wzajemne zrozumienie z czytelnikami**. Używanie języka i podkreślanie wyjątkowości przekazu przyciąga uwagę czytelnika. Kiedy odbiorcy czują, że treść jest skierowana bezpośrednio do nich, z większym prawdopodobieństwem zaangażują się i efektywniej przyswoją informacje.

W przypadku dzieci język powinien być prosty i bezpośredni, ale z zabawnym tonem. Krótkie zdania i znajome słowa sprawiają, że treść będzie bardziej przystępna. Rytmiczne struktury, takie jak powtórzenia czy rymowanki są niezbędne do tworzenia ciągłości i zainteresowania. Treść może opierać się na prostych, angażujących fabułach, które odnoszą się do świata dziecka – takich jak przyjaźń, odkrywanie czy pokonywanie wyzwań. Kluczowe jest, aby materiał był zabawny, pobudzający wyobraźnię i dostosowany do wieku odbiorcy.

W przypadku młodych nastolatków, w wieku od 10 do 12 lat, słownictwo i struktura tekstu mogą być bardziej dojrzałe, odzwierciedlając wiek czytelnika.

W opowieściach można wykorzystywać współczesne odniesienia, ponieważ czytelnicy w tym wieku łatwiej się z nimi utożsamiają. Autor pisząc dla tej grupy wiekowej powinien szczególnie skupić się na emocjonalnych zmaganiach, różnicach osobowości, relacjach oraz poszukiwaniu tożsamości. Treść może poruszać tematy takie jak: odkrywanie siebie, pierwsze uczucia czy problemy społeczne. Czytelnicy w tym wieku chętnie sięgają po historie, które odzwierciedlają ich własne doświadczenia życiowe, a dobrze skonstruowane postacie opowiadania mogą skutecznie zachęcić do czytania.



## C/ PROJEKTOWANIE I TWORZENIE FABUŁY

Miejszem akcji opowieści jest szczegółowa fabuła lub środowisko, które pisarz opracował, aby czytelnicy mogli zanurzyć się w poszczególnych wątkach fabularnych i stać się jedną z postaci. Dobrze zaprojektowana sceneria służy nie tylko jako tło dla historii, ale także zapewnia niezbędny kontekst, czy to poprzez barwne opisy wizualne, konkretną epokę historyczną, czy też odzwierciedlenie dynamiki społecznej i kulturowej.



## D/ TWORZENIE POSTACI W OPOWIEŚCI

W opowiadaniu historii rozwój postaci jest często sercem wciągającej narracji. Dobrze wykreowane postacie wciągają czytelników w wymaginowane światy, przyciągają uwagę i zapadają w pamięć poprzez ich historie, zmagania, triumfy i rozwój osobisty. Ich głębia i autentyczność sprawiają, że historia wydaje się ważna i bliska. Kształtowanie postaci to wieloetapowy proces, w wyniku którego fikcyjni bohaterowie stają się złożonymi indywidualnościami, a ich losy wywierają niezatarte wrażenie.



Obok głównego bohatera **istotną rolę we wzbogacaniu świata opowieści odgrywają postacie drugoplanowe**. Choć fabuła może nie koncentrować się wokół nich, to pomagają one ustalić kontekst, pogłębić narrację i popchnąć historię do przodu. Te drugoplanowe postacie są elastyczne, dostosowują się do potrzeb historii i w znaczący sposób przyczyniają się do podróży głównego bohatera.



**Cechy** w historii to **właściwości, zachowania i motywacje**, które definiują tożsamość postaci. Dodają głębi i realizmu narracji, sprawiając, że postacie wydają się autentyczne i wiarygodne. Cechy te mogą być wewnętrzne, takie jak mądrość, współczucie, odporność lub zewnętrzne, takie jak charakterystyczny śmiech, dziwaczny nawyk lub niezwykły talent. Rozpoznając i utożsamiając się z tymi cechami, czytelnicy są w stanie nawiązać osobistą więź z postaciami i głębiej zanurzyć się w historii.



**Osobowość** jest ściśle powiązana z cechami, ale te dwa pojęcia mają odmienne znaczenia. Podczas gdy **cechy** są indywidualnymi właściwościami lub zachowaniami, osobowość odnosi się do **unikalnej kombinacji tych cech, która kształtuje ogólny temperament lub usposobienie postaci**. W opowieści osobowość ujawnia się poprzez działania, dialogi, interakcje i szczegóły narracyjne, pozwalając czytelnikom wywnioskować, kim jest postać, bez bezpośredniego informowania o tym. Na przykład, zamiast stwierdzać: „Mia jest życzliwą osobą”, pisarz może opisać narrację w

następujący sposób: „Mia usiadła obok płaczącego dziecka i wyjęła zmiętą chusteczkę z kieszeni. Podając mu ją, powiedziała: Słyszę, że masz trudny czas”.



Ukazywanie osobowości postaci poprzez jej **wewnętrzne myśli** może dostarczyć cennych informacji o tym, jak postrzega ona świat, rzucając światło na jej wartości, lęki i przekonania. Ta technika pogłębia zrozumienie postaci przez czytelnika. Dodatkowo pisarz może ukazać osobowość, umieszczając postać w **określonych sytuacjach, które stanowią dla niej wyzwanie lub podkreślają unikalne cechy**. Konflikty, dylematy i nieoczekiwane wydarzenia są potężnymi narzędziami do ukazania, jak postać reaguje pod presją, co dodatkowo kształtuje jej tożsamość w oczach czytelnika.



**Motyw przemiany** odnosi się do procesu, w którym bohater doświadcza znaczących zmian w swoim charakterze, poglądach, zachowaniu, często pod wpływem zewnętrznych czynników lub wewnętrznych przemyśleń. Motywy te są kluczowe dla narracji, ponieważ dodają głębi i realizmu, czyniąc postać bardziej angażującą i bliską czytelnikowi. Te transformacje mogą kształtować bieg historii.

Na przykład w **pozytywnej przemianie** postaci pokonują zarówno wewnętrzne, jak i zewnętrzne przeszkody, które pomagają im wzrastać i rozwijać się w pozytywnym kierunku. Ten motyw charakteryzuje się rozwijaniem głębokiego zrozumienia świata, co prowadzi do transformacji. Słynnym przykładem tego jest „Jak Grinch skradł Świąta” Dr. Seussa.

W przeciwieństwie do pozytywnego motywu, **negatywna przemiana** przedstawia upadek postaci z powodu jej wad. Ten motyw przemiany jest tragiczny i często występuje w historiach przedstawiających antagonistę. Słynnym przykładem tego jest Anakin Skywalker z „Gwiezdnych Wojen”.

Choć może być również tak, jak w książce Harpera Lee „Zabić drozda”. W przeciwieństwie do postaci z pozytywnymi lub negatywnymi przemianami, Atticus Finch pozostaje niezłomny w swoich podstawowych przekonaniach i wartościach, pomimo stawianych mu wyzwań. Takie sytuacje spotykane są często u postaci, które uosabiają ideał lub uniwersalną prawdę.

## E/ WCIĄGNIĘCIE CZYTELNIKÓW W HISTORIĘ

Zainteresowanie czytelników i głębokie ich zaangażowanie w opowieść to jedno z największych wyzwań podczas pisania wciągającej narracji. **Aktywności i fabuła powinny skłaniać czytelników do krytycznej oceny historii, wątku, postaci i motywów.** W trakcie rozwijania opowieści można wprowadzać różnorodne koncepcje, które pozwolą czytelnikom zastanowić się nad własnym zrozumieniem tekstu oraz nad emocjonalnymi i intelektualnymi reakcjami, jakie wywołuje w nich historia.

Różne teorie podkreślają **aktywną rolę czytelnika w tworzeniu znaczenia opowieści.** Zamiast postrzegać tekst jako mający jedną, ustaloną interpretację, podejścia te zachęcają czytelników do krytycznego zaangażowania się w to, co czytają, zastanawiając się nad swoimi osobistymi doświadczeniami, a także kontekstami kulturowymi i społecznymi, które kształtują zarówno opowiadaną historię, jak i sposób jej odbioru.



### Teoria reakcji czytelnika

Ty, jako czytelnik, stajesz się aktywnym uczestnikiem doświadczenia literackiego. Teoria ta zakłada, że **doświadczenia, przekonania i emocje czytelnika kształtują sposób interpretacji tekstu.** Istnieje wiele metod pracy zgodnych z tym podejściem, takich jak dzienniki lektury, dzienniki odpowiedzi, samodzielne zadawanie pytań, odgrywanie ról, inscenizacje czy pisanie listów.

### Teoria przepływu

Czytelnicy głęboko angażują się i skupiają na historii w miarę jej postępu. Zgodnie z tą teorią fabuła skupia się na zadaniach i wyzwaniach, które są możliwe do zrealizowania. Daje **czytelnikom poczucie zanurzenia i satysfakcji.** Biorą oni czynny udział w rozwiązywaniu zagadek, interpretowaniu wydarzeń czy przewidywaniu zwrotów akcji.

## Teoria zaangażowania

Teoria ta zakłada, że aktywne uczestnictwo poprawia uczenie się i zapamiętywanie. W opowiadaniach czytelnicy mogą tworzyć powiązania, rozwiązywać zagadki i odnosić treść do własnych doświadczeń. **Interaktywne narracje i wciągające opisy zachęcają do głębszego zaangażowania**, ponieważ czytelnik musi myśleć krytycznie i emocjonalnie, aby śledzić rozwój wydarzeń.

## Teoria napięcia i ciekawości

Czytelnicy kierują się ciekawością i napięciem, które skłaniają ich do **aktywnego przewidywania i spekulacji na temat tego, co może się wydarzyć dalej**. Zapewnia to czytelnikom poczucie zanurzenia i satysfakcji. Gdy bohaterowie stają przed zagadkami, konfliktami i nieprzewidywalnymi sytuacjami, czytelnicy z zapałem próbują rozwiązać zagadki, wyobrazić sobie możliwe rozwiązania i odkryć finał zmagania bohaterów. Narracje oparte na ciekawości zachęcają czytelników do pozostania zaangażowanym, budując napięcie, **oczekując zwrotów akcji i rozwiązań w miarę rozwoju historii**.

## F/ KRÓTKI OPIS TEGO, W JAKI SPOSÓB CZYTELNIK ODGRYWA AKTYWNĄ ROLĘ W OPOWIEŚCI

Opowieści można traktować jako doświadczenie, przez które przechodzą czytelnicy, rozwijając ich wyobraźnię i wzbogacając inne umiejętności. Dostarczanie aktywności, które pozwalają czytelnikom zaangażować się w historię i rozwijać umiejętności metapoznawcze, może być wyzwaniem dla pisarza. Niemniej jednak jest to istotne, ponieważ może prowadzić do głębokiego zaangażowania czytelnika.

W angażującej narracji **czytelnicy nie są tylko biernymi odbiorcami, ale są aktywni** podążając za historią. Oto kilka pytań, o których pisarze powinni pamiętać podczas tworzenia opowieści:

### 1/ Czy czytelnik może utożsamiać się z doświadczeniami i emocjami bohaterów?

Tworzenie przekonujących bohaterów jest kluczowe dla napisania dobrej historii. Niektóre postacie mogą odzwierciedlać cechy lub osobowość dzieci. Chociaż są fikcyjne, postacie te są często przedstawiane z taką autentycznością, że wywołują prawdziwe emocje, pozwalając dzieciom głęboko utożsamiać się z ich zmaganiem i podróżami. Taki emocjonalny realizm sprawia, że młody czytelnik łatwiej identyfikują się z bohaterami, dostrzegając w ich doświadczeniach część siebie.

### 2/ Czy fabuła jest przewidywalna?

Dobrze skonstruowana fabuła jest kluczowa dla opowieści, ponieważ pochłania czytelnika i zmusza go do dotarcia do końca. Jednym z najważniejszych celów jest utrzymywanie czytelników w niepewności aż do zakończenia historii, zaskakując ich nieoczekiwanym zwrotem akcji.



### 3/ Czy fabuła opowieści sprawia, że czytelnik chce więcej?

Niespodziewane zwroty akcji (cliffhangers) są kolejnym potężnym narzędziem do zainteresowania czytelnika. Są to niezwykle zwroty w scenie lub rozdziale, które pozostawiają bohatera w niepewnej sytuacji. Te zwroty akcji mogą pojawiać się na końcu każdego rozdziału lub być rozsiane w trakcie trwania historii, co sprawia, że czytelnik zostaje wciągnięty w opowieść.

## Przed, w trakcie i po: strategiczne podejście do zaangażowania w czytanie

Modele przed, w trakcie i po czytaniu to trzyetapowe działanie czytelnicze, które towarzyszy czytelnikowi w aktywnym zaangażowaniu w proces czytania.

- Etap **przed opowieścią** ma na celu wzbudzenie zainteresowania i przygotowanie czytelników na historię, fabułę i miejsce akcji, co w efekcie zwiększa ich zrozumienie. Na tym etapie można przeprowadzać takie aktywności jak: przewidywanie treści, dyskusje związane z tematyką opowieści czy eksploracja postaci.
- **W trakcie etapu opowieści** czytelnik jest zaangażowany w historię. Prowadzi to do aktywnego uczestnictwa, a przykładowe aktywności na tym etapie to: zadawanie pytań, podsumowanie, interaktywne czytanie, autorefleksja, wizualizacja, itp.
- Ostatni etap, **etap po opowieści**, to przede wszystkim refleksja nad dwoma pierwszymi etapami czytania. Można tu odnieść się do słownictwa, języka, postaci, miejsca akcji i zwrotów fabularnych, które pojawiły się w historii. Do aktywności na tym etapie należą: dyskusja o opowieści, analiza i ocena historii z różnych perspektyw, twórcze pisanie oraz opowiadanie historii własnymi słowami.



## CZĘŚĆ 2:

# ŁĄCZENIE ZASAD METAPOZNAWCZYCH Z OPOWIADANIEM HISTORII

## A/ CZYTANIE W SŁUŻBIE METAPOZNANIA

Jak wspomniano, metapoznanie odnosi się do „**myślenia o myśleniu**”, znanego również jako „**uczenie się uczenia się**”. Innymi słowy, strategie metapoznawcze wzmacniają pozycję uczniów, dając im narzędzia do monitorowania własnego procesu uczenia się. Uczniowie potrafią sprawdzić, co zrozumieli/czego nie zrozumieli i znaleźć sposoby na uzupełnienie braków. W ten sposób metoda ta ma na celu zwiększenie pewności siebie, motywacji i poczucia własnej wartości uczniów, a także przyczynia się do ograniczenia zjawiska porzucania nauki, które występuje w niektórych krajach europejskich, na przykład takich jak Francja<sup>6</sup>.

Metapoznanie można podzielić na cztery główne filary: **planowanie, regulację, monitorowanie i ocenę**. Te cztery etapy przyczyniają się do lepszego zrozumienia procesu uczenia się i własnych zachowań. W konsekwencji tego typu samoregulacja przyczynia się do zmniejszenia lęku i stresu, a także poprawy osiągnięć szkolnych<sup>7</sup>. Innym kluczowym aspektem metapoznania jest zdolność do **krytycznej oceny** własnego uczenia się i rozumienia, kompetencja ta została zawarta w Strategii Umiejętności OECD 2030.

W związku z tym sięganie po czytanie sprzyja rozwojowi **samodzielnego** czytania i niezależnych uczniów, czyli osób, które potrafią nadawać znaczenie tekstowi – umiejętność ta znana jest jako **metazrozumienie**<sup>8</sup>. Odnosi się to bezpośrednio do

---

<sup>6</sup> Proust, 2017

<sup>7</sup> OECD, 2023

<sup>8</sup> van Aswegen, Swart & Oswald, 2019

rozwijania myślenia krytycznego. Aby uczniowie mogli przyjąć metapoznawcze zachowania i zastąpić nimi dotychczasowe nawyki uczenia się, muszą zostać postawieni w sytuacji, która skłoni ich do sięgnięcia po metapoznanie. Właśnie tutaj literatura okazuje się przydatna – jako narzędzie modelujące sytuacje, w których bohaterowie dostosowują swoje zachowania i procesy uczenia się, by wdrożyć strategie metapoznawcze. Oczywiście terminy, słownictwo i etapy muszą być jasno przedstawione i nazwane, aby uczniowie mogli je wyraźnie rozpoznać<sup>9</sup>.

Co więcej, przesunięcie nabywania metakognitywizmu poprzez czytanie pokazuje kilka potencjałów:



- **Poprawa umiejętności czytania ze zrozumieniem:** aby nadać sens tekstowi, uczniowie muszą go zrozumieć. Przekazywanie umiejętności metapoznawczych poprzez czytanie pozwala im nie tylko rozwijać kompetencje językowe, ale także monitorować własne rozumienie tekstu.
- **Aktywni uczniowie:** angażowanie się w proces czytania, czy to poprzez rozwiązywanie problemów, quizy, czy podejmowanie decyzji, zmusza uczniów do nadawania znaczenia tekstowi, zapewniając ich aktywny udział w zadaniu.
- **Zwiększenie zaangażowania:** zabawny aspekt opowieści przygodowych (lub gamebooków / książek interaktywnych) przyczynia się do większego zaangażowania uczniów i wzmacnia przyswajanie nowych umiejętności.

---

<sup>9</sup> Tamże.

## B/ INTEGRACJA STRATEGII METAPOZNAWCZYCH Z KSIĄŻECZKAMI PRZYGODOWYMI

Strategie metapoznawcze mogą być na różne sposoby integrowane w książeczkach przygodowych, niezależnie od tego, czy dotyczy to treści opowieści, czy jej struktury. Metapoznanie jest już częścią przygotowania do czytania, zwłaszcza w środowisku sprzyjającym autonomii, gdzie uczeń czyta opowieść samodzielnie, w domu lub w szkole.

### Organizacja czytania

Aby wspierać samodzielność i wprowadzać uczniów w pierwsze nawyki metapoznawcze, sama przygoda (czyli opowieść) może przyjąć podejście metapoznawcze. Oto przykład, jak podzielić aktywność czytelniczną zgodnie z zasadami metapoznania:

1. **Planowanie:** Poproś uczniów, aby zaplanowali swoje czytanie. Mogą podzielić tekst na mniejsze fragmenty, co jest szczególnie pomocne dla tych uczniów, którzy mają problemy z czytaniem lub tych, których łatwo można zniechęcić. Poproś ich, aby wybrali odpowiedni moment i miejsce przeznaczone na tę aktywność.
2. **Monitorowanie:** Podczas czytania uczniowie oceniają swoje **rozumienie tekstu**, aby monitorować swoje postępy. Na tym etapie uczniowie nie powinni polegać na informacji zwrotnej od nauczyciela, ale raczej na własnej krytycznej ocenie. Na przykład quizy wplecione w tekst zatrzymują czytanie i zachęcają uczniów do zastanowienia się nad tym, co przeczytali.
3. **Samoocena:** Ta samoocena umożliwia uczniom **krytyczną refleksję nad swoimi postępami**, zidentyfikowanie swoich mocnych i słabych stron. W ten sposób, z pomocą nauczyciela, będą mogli planować i monitorować kolejne sesje czytania. Ponadto oceny te dostarczają nauczycielowi danych do

śledzenia ogólnych postępów swoich uczniów. Na przykład, przed i po zajęciach, może zostać przeprowadzona ankieta dotycząca metapoznania i procesów uczenia się.

Te trzy kroki przyczyniają się do samoregulacji uczenia się, która umożliwia zwiększenie motywacji i pewności siebie uczniów, dzięki lepszemu zarządzaniu własnym procesem nauki.



**Wskazówka: Uwzględnienie kontekstu, w jakim chcesz, aby uczniowie czytali opowieść (w domu, w klasie indywidualnie, na głos z całą klasą, w małych grupach...), pomoże ci łatwiej określić kierunek i rozbudować dalszą część historii.**

## Struktura opowieści

Skupmy się teraz na tym, jak zintegrować strategie metapoznawcze z samą historią. Może pojawić się wiele pytań, na przykład: jak podzielić historię, jakie koncepcje i tematy uwzględnić, jak się do nich odnieść, jaka powinna być długość tekstu...

Na początek warto rozważyć proste rozwiązanie: podział książek według filarów metapoznania lub tematów. Książki? Cóż, zawarcie wszystkich metapoznawczych koncepcji w jednej historii mogłoby być zbyt ambitne, zarówno dla pisarza, jak i dla przyszłych czytelników. Bezpieczniej jest trzymać się jednego metapoznawczego tematu na książkę. Na przykład, można je podzielić według głównych zasad metapoznania, a następnie zidentyfikować podtematy lub zagadnienia powiązane z metapoznaniem, na przykład:



| <b>GŁÓWNE ZASADY<br/>METAPOZNANIA</b> | <b>TEMATY</b>                                              |
|---------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Planowanie                            | Przygotowanie do testu                                     |
| Monitoring                            | Krytyczne myślenie                                         |
| Samoregulacja                         | Organizacja miejsca pracy                                  |
| Samoregulacja                         | Zarządzanie emocjami                                       |
| Współpraca, komunikacja               | Praca w grupach                                            |
| Samoooceny                            | Ocena umiejętności czytania<br>ze zrozumieniem/uczenie się |



**Wskazówka: Zalecamy, aby pisać prostym i niezbyt ambitnym językiem.**

**Wprowadzenie więcej niż jednego tematu do opowieści może być trudne i może skutkować powierzchownym potraktowaniem treści.**

## Struktura fabuły

Kiedy już określisz temat swojej opowieści (historii), możesz zacząć zastanawiać się nad podziałem i organizacją tekstu. W projekcie CogniQuest wybrano dwa podejścia, które oferują dwie możliwości:

**1/** Pierwsze podejście zakłada wplecenie serii **quizów i pytań w treść opowieści**. Pytania te celowo zmuszają czytelnika do refleksji nad lekturą, nie przerywając przy tym narracji. W ten sposób czytelnik jest proszony o monitorowanie lektury: czy pojęcia zostały zidentyfikowane i zrozumiane?

Wymagana jest również umiejętność krytycznego myślenia: jakiego wyboru dokonałby czytelnik, gdyby był głównym bohaterem? W przeciwieństwie do ankiet samoooceny proponowanych przed i po czytaniu, które koncentrują się na

samoregulacji czytelników, te pytania opierają się na treści tekstu i służą ocenie jego zrozumienia.

### Pytanie nr 1

Na początku swojej podróży Tomek jest przytłoczony głosami, które szepczą mu wątpliwości i lęki. Uświadamia sobie, że te myśli są powiązane z jego emocjami. Uczy się je obserwować, zamiast pozwalać, by go paraliżowały.

Co możesz zrobić, gdy nadciągają cię negatywne myśli?

- Natychmiast im zaufać i pozwolić emocjom przejąć kontrolę.
- Zatrzymać się na chwilę i zapytać siebie: Czy te myśli są prawdziwe? Skąd się biorą?
- Spróbować odwrócić od nich uwagę, robiąc coś innego.

Nasze myśli nie zawsze mówią prawdę.

**Czy zdarzyło ci się kiedyś popatrzeć na negatywną myśl z dystansu? Czy pomogło ci to inaczej spojrzeć na całą sytuację?**

Przykład z książeczki przygodowej „Zwierciadła Morfeusza”

Tutaj pytania zadawane są na końcu tekstu.

Inną opcją jest wprowadzenie pytań bezpośrednio w tekście, aby zmusić czytelnika do zatrzymania narracji i zastanowienia się nad różnymi częściami fabuły. Oto jeden z przykładów z książeczki przygodowej „Tajemnica znikającego trofeum”.

Oliwia spojrzała na dyrektora.

- Czy w pobliżu gabinetu są jakieś kamery monitorujące? – zapytała.
- Niestety, kamery są w konserwacji, więc szkoła nie jest w tej chwili monitorowana – odpowiedział pan Greenwich.
- Szkoda, to znaczy, że musimy polegać wyłącznie na własnych obserwacjach i pytaniach, aby rozwiązać ten problem – mruknęła Oliwia.

**A co z tobą?**

- Jak reagujesz, gdy dzieje się coś, czego nie rozumiesz?
- Czy uważasz, że obserwowanie i analizowanie każdego szczegółu może być pomocne?

**2/** Drugie podejście polega na włączeniu pytań i wskazówek metapoznawczych bezpośrednio do opowieści. Można to zrobić za pomocą **dialogów, krótkiego tekstu objaśniającego lub decyzji** podejmowanych przez bohaterów, które nie zatrzymują narracji. Również w tym przypadku strategie metapoznawcze użyte w opowieści muszą być wyraźnie nazwane i przedstawione.

**Rozdział 3: Wielkie odkrycie**

Przed opuszczeniem gabinetu trójka detektywów zebrała się, aby zastanowić się nad tym, co dotychczas odkryli. Sara bardzo sprawnie odczytała wszystkie wskazówki, na które natrafili:

- **Trofeum zniknęło pomiędzy piątkowym wieczorem a poniedziałkowym rankiem.**
  - **Słaby ślad na gablocie, a dokładniej, ślad ciągnięcia.**
  - **Brak kamer w szkole.**
- Musimy sprawdzić, czy ktoś coś widział w weekend – zasugerował Maks.

Przykład z książeczki przygodowej „Tajemnica znikającego trofeum”.

Nie istnieje jedno rozwiązanie, które przeważa nad innym — są to raczej różne opcje i zachęcamy do ich dalszego odkrywania. Cechą wspólną obu technik jest **zaangażowanie** czytelnika w podejmowanie decyzji. W związku z tym czytelnik jest proszony o monitorowanie swojego czytania, aby stworzyć powiązania między tekstem a posiadaną wiedzą i zdobytymi umiejętnościami.

**Wskazówka:** Nie ograniczaj się do jednego podejścia we wszystkich książkach; różnicując propozycje, możesz być bardziej inkluzywny i zastosować metody, które lepiej odpowiadają różnym profilom uczniów.

**Sugestia:** Twoja książka przygodowa mogłaby być opracowana na podstawie struktury książek interaktywnych (gamebooków), w których decyzje czytelnika wpływają na rozwój narracji. Zauważ, że w kontekście CogniQuest nie ma „dobrych” ani „złych” odpowiedzi, ponieważ każda osoba stosuje podejście, które odpowiada jej potrzebom.

## Realistyczne miejsce akcji

Inną opcją jest pójście na kompromis. Innymi słowy, historia osadzona jest w krótkich, codziennych sytuacjach, po których następuje seria pytań. Takie podejście promuje konkretne sytuacje do modelowania zachowań rówieśników, a ponadto umożliwia monitorowanie zrozumienia czytanego tekstu poprzez samoocenę. Ten format jest zatem bardziej hybrydowy: narracja rezygnuje z elementu fikcyjnego, ale nadal opiera się na opowieści, w którą czytelnik jest aktywnie zaangażowany.

## Dodatkowe narzędzia metapoznawcze

Projekt CogniQuest opiera się na dwóch elementach: kolekcji książeczek przygodowych, które prezentują strategie metapoznawcze poprzez opowieści oraz zestawie narzędzi, gromadzących różnorodne materiały pedagogiczne skierowane do uczniów. Celem jest to, aby zasoby z zestawu narzędzi wspierały przyswajanie



metapoznawczych koncepcji. W konsekwencji, interesujące może być połączenie tych narzędzi z przedstawianymi opowieściami, aby zaoferować:

- lepsze przyswojenie koncepcji poprzez jej bezpośrednie zastosowanie,
- wzrost zaangażowania uczniów,
- możliwość rozwijania umiejętności komunikacji i współpracy,
- przeniesienie umiejętności metapoznawczych przedstawionych w książeczkach na inny kontekst.

### Jak to wygląda w praktyce?

Narzędzia mogą przyjmować różne formy: gry, plakatu, pustego szablonu... Nie zawsze muszą być bezpośrednio związane z fabułą przygotowanych książeczek przygodowych, ale w niektórych sytuacjach można je ze sobą łączyć. Na przykład piszesz opowieść o radzeniu sobie z emocjami. Na zakończenie historii, aby wesprzeć uczniów w obserwowaniu własnych emocji, możesz dodać narzędzie umożliwiające rejestrowanie ich stanów emocjonalnych w różnych momentach dnia:

## Strefy samoregulacji

| Niebieski                                                                                       | Zielony                                                                                           | Żółty                                                                                            | Czerwony                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Zmęczony | <br>Szczęśliwy | <br>Niepewny | <br>Zły |
| Działający,<br>choć wolno                                                                       | Gotowy do działania                                                                               | Ostrożny                                                                                         | STOP                                                                                         |
| nieszczęśliwy<br>zmęczony<br>zamknięty w sobie<br>zaplakany                                     | pozytywny<br>dumny<br>spokojny<br>skoncentrowany                                                  | podekscytowany<br>zdenewrowany<br>zniechęcony<br>rozdrażniony                                    | wściekły<br>rozwścieczony<br>wrzeszczący<br>napastliwy                                       |

Źródło: Archiwum osobiste

Możesz także pożyczyć narzędzia z przybornika i zintegrować je ze swoją historią. Aby odkryć kolekcję CogniQuest, sprawdź naszą stronę internetową: <https://cogniquest.eu/>

## Miejsca wymagające uwagi

1/ Rozwijając swoją historię, zwróć uwagę na dzielenie tekstu na wyraźne sekcje, z których każda omawia jedną umiejętność metapoznawczą. Każda część powinna przedstawiać jedną, jasno określoną strategię rozwiązywania danego wyzwania. Ważne jest, aby upewnić się, że uczniowie nie tylko poznają różne strategie, ale przede wszystkim rozumieją ich zastosowania i potencjał.

2/ Kolejnym aspektem, który należy wziąć pod uwagę, jest unikanie tworzenia profili. Podczas korzystania z quizów pojawia się pokusa, przypisywania odpowiedzi do określonych kategorii:

→ **Przykład:** jeśli najczęściej wybierałeś odpowiedź „A”, to prawdopodobnie jesteś takim typem ucznia...

Ryzyko polega na tym, że uczniowie mogą zostać zamknięci w sztywnych rolach edukacyjnych i nie będą sięgać po strategie przypisane do innych „profilów”. Tymczasem projekt CogniQuest dąży do zniesienia takich granic i zachęca uczniów do korzystania z dowolnych strategii, które odpowiadają ich indywidualnemu stylowi uczenia się.

→ **Zamiast tego:** Odpowiedzi w quizie mogą odnosić się do różnorodnych przydatnych narzędzi lub wskazówek – wszystkie z możliwością zastosowania, niezależnie od wybranych odpowiedzi.

## C/ STUDIUM PRZYPADKU: TWORZENIE GRY O METAPOZNANIU

Podczas projektu CogniQuest, partnerzy opracowali, we współpracy z grupą fokusową nauczycieli szkół podstawowych, metakognitywną wersję słynnej gry „Sushi Go”. Celem tej aktywności była praca nad przekrojowym wprowadzeniem do metapoznania poprzez grę, czytanie i aktywne zaangażowanie uczniów w wieku 8-12 lat.



### Proces tworzenia

Aby ułatwić proces tworzenia, zdecydowaliśmy się zacząć od istniejącej gry i dostosować ją wprowadzając strategie metapoznawcze. Celem gry jest zgromadzenie jak największej liczby punktów za myślenie poprzez wybór najlepszych strategii metapoznawczych. Aby zaangażować uczniów w krytyczną refleksję, zdecydowaliśmy się przyznać więcej punktów niektórym pojęciom metapoznawczym, takim jak

## Przewodnik: Jak tworzyć opowieści w oparciu o zasady metapoznawcze?

współpraca i popełnianie błędów. Celem jest następnie przeprowadzenie wspólnej dyskusji i podsumowania po grze, aby omówić, wybrane i ich przydatność na lekcji.

Podczas gry głównym celem graczy jest zdobywanie punktów i wykorzystywanie swoich najlepszych kart, aby wygrać. Świadomie zdecydowano, by metapoznanie było na drugim planie, ale nadal pozostaje ono zintegrowane z grą:

- Uczniowie w naturalny sposób skupią się na celu gry: zdobyciu jak największej liczby punktów.
- Zintegrowaliśmy kilka strategii, aby zmusić uczniów do współpracy ze wszystkimi kolegami z klasy na przykład poprzez zdania typu: „Zapytaj osobę po prawej...”.

Karty podzielone są na trzy tematy:

1. **Umiejętności metapoznawcze:** współpraca, popełnianie błędów, motywacja, wytrwałość...
2. **Strategie metapoznawcze, które przynoszą mniej punktów:** aktywne słuchanie, porządkowanie pomysłów. Każda z nich zawiera zdanie z metapoznawczą wskazówką.
3. **Karty wyzwań:** zawierają pytanie związane z metapoznaniem i umożliwiają graczom zdobycie punktów, jeśli udzielona odpowiedź jest poprawna.



Następnie gra zostanie kilkakrotnie przetestowana na grupie fokusowej, aby dostosować ją w najbardziej trafny sposób. Po sesjach z grupą fokusową gra będzie gotowa do wykorzystania w klasach szkół podstawowych i ponadpodstawowych, aby uzyskać bezpośrednie informacje zwrotne od uczniów.

## PODSUMOWANIE

Mamy nadzieję, że na końcu tego przewodnika udało nam się wykazać, że tworzenie przygód, które zawierają zasady metapoznawcze, stanowi wyjątkową okazję do zmiany sposobu, w jaki uczniowie podchodzą do nauki. Badając zarówno podstawy narracyjne, jak i strategie pedagogiczne, niniejszy przewodnik miał za zadanie podkreślić istotę **zachowania równowagi między wciągającą narracją a metodyczną refleksją nad przebiegiem uczenia się**. Te opowieści, mimo że zakorzenione w fikcyjnych wydarzeniach, prezentują praktyczne możliwości rozwijania u uczniów autonomii, krytycznego myślenia i zaangażowania w naukę.

Integracja strategii metapoznawczych z narracją nie tylko wzbogaca samo czytanie, ale także ma na celu modelowanie skutecznych zachowań związanych z uczeniem się, jednocześnie zachęcając uczniów do aktywnego udziału w swoim rozwoju. Niezależnie od tego, czy planujemy aktywność czytelniczą, monitorujemy zrozumienie tekstu czy oceniamy postępy – narzędzia i podejścia przedstawione w tym przewodniku pokazują, w jaki sposób opowiadanie historii może stać się potężnym narzędziem do rozwijania umiejętności międzyprzedmiotowych. Co więcej, budowanie opowieści wokół tych filarów umożliwia tworzenie dynamicznych i angażujących narracji dostosowanych do konkretnych potrzeb młodych czytelników.

Ten przewodnik zachęca również twórców do wykraczania poza zwykłe granice narracji poprzez integrację interaktywnych elementów i inspirujących sytuacji, które przyciągają uwagę uczniów, jednocześnie stawiając ich przed strategicznymi wyborami. To zabawowe i edukacyjne podejście nie tylko pogłębia ich zrozumienie tekstów, ale także daje im narzędzia do stawiania się

samodzielnymi uczniami, zdolnymi do stosowania tych umiejętności w innych kontekstach szkolnych i osobistych.

Podsumowując, ten proces twórczy wpisuje się w wizję edukacji, która, ma na celu wspieranie **większej autonomii i głębszego zrozumienia siebie** poprzez każdą opowieść. Mamy nadzieję, że te słowa były dla ciebie inspiracją, a przedstawione tu narzędzia pozwolą ci tworzyć historie, które będą angażować, motywować, a przede wszystkim – przemieniać młodych czytelników. Podróż narracyjna, którą im zaoferujesz, może stać się prawdziwą edukacyjną przygodą, opartą na przyjemności czytania i sile myślenia krytycznego.

Teraz pozwól zabłysnąć swojej kreatywności! Twoje opowieści z pewnością zainspirują uczniów do ekscytujących, nowych ścieżek uczenia się!

# LITERATURA

## WSTĘP

OECD Future of Education and Skills 2030 Concept Note. (2023). *OECD Future of Education and Skills 2030. OECD Learning Compass. A Series of Concept Notes.*

[https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning\\_compass\\_2030-concept\\_notes?fr=xKAE9\\_zU1NQ](https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning_compass_2030-concept_notes?fr=xKAE9_zU1NQ) (Last accessed: 10.01.2025).

OECD (2023), PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.

van Aswegen, S., Swart, E., & Oswald, M. (2019). Developing metacognition among young learners by using stories. *South African Journal of Education*, 39(2). <https://doi.org/10.15700/saje.v39n2a1531>

## CZĘŚĆ 1

Brown, D. (2021). How to create a vivid setting for your story. [Blog]. Retrieved from <https://www.masterclass.com/articles/how-to-create-a-vivid-setting-for-your-story> (Last accessed: 29.04.2025)

Collom, K. (2024). How to write a captivating novel readers want to pick up. [Blog]. Retrieved from <https://openbookeditor.com/2024/03/15/how-to-write-a-captivating-novel/> (Last accessed: 29.04.2025)

Editors Weekly. (n.d). The role of character traits in literature: the essence of storytelling. Retrieved from <https://www.editorsweekly.com/literature/the-role-of-character-traits-in-literature-the-essence-of-storytelling/#:~:text=Character%20traits%20define%20a%20character%E2%80%99s%20personality%20C%20motivations%20and,like%20a%20distinctive%20laugh%20or%20an%20unusual%20talent> (Last accessed: 29.04.2025)

Jarvis, S. (2024). Character development: crafting memorable characters easily. [Blog]. <https://spines.com/character-development/> (Last accessed: 29.04.2025)

Jarvis, S. (2024). Creating engaging characters in fiction: A writer's guide. [Blog]. Retrieved from <https://spines.com/creating-engaging-characters-in-fiction-a-writers-guide/> (Last accessed: 29.04.2025)

Keilh, L. (2024). Active vs. passive reading: the role of the reader. Retrieved from <https://allphysics.blog/active-vs-passive-reading-readers-role/> (Last accessed: 29.04.2025)



Literary Terms. (n.d.). Trope. Retrieved from <https://literaryterms.net/trope/> (Last accessed: 10.01.2025)

Oxford English Dictionary. (n.d.). Retrieved from [https://www.oed.com/dictionary/adventure\\_n?tab=etymology](https://www.oed.com/dictionary/adventure_n?tab=etymology) (Last accessed: 29.04.2025)

Read, C. (2021). How to use stories to extend and deepen children's learning. Retrieved from <https://www.cambridge.org/elt/blog/2021/02/17/storytelling-to-extend-childrens-learning/> (Last accessed: 29.04.2025)

Thissen, B. K., Menninghaus, W. & Schlotz, W. (2020). The pleasure of reading fiction explained by flow, presence, identification, suspense and cognitive involvement. *Psychology of Aesthetics Creativity and the Arts*. DOI:[10.1037/aca0000367](https://doi.org/10.1037/aca0000367)

## CZĘŚĆ 2

OECD Future of Education and Skills 2030 Concept Note. (2023). *OECD Future of Education and Skills 2030. OECD Learning Compass. A Series of Concept Notes*. [https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning\\_compass\\_2030-concept\\_notes?fr=xKAE9\\_zU1NQ](https://issuu.com/oecd.publishing/docs/e2030-learning_compass_2030-concept_notes?fr=xKAE9_zU1NQ) (Last accessed: 10.01.2025).

OECD (2023), PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.

Proust, J. (2017). *La métacognition : Base théorique et conseil pratique pour l'enseignement et la formation*. Conseil Scientifique de l'Education nationale. [https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user\\_upload/Projets/conseil\\_scientifique\\_education\\_nationale/Brochure\\_Finale\\_Metacognition\\_GT5\\_compressed.pdf](https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/conseil_scientifique_education_nationale/Brochure_Finale_Metacognition_GT5_compressed.pdf) (Last accessed: 10.01.2025).

van Aswegen, S., Swart, E., & Oswald, M. (2019). Developing metacognition among young learners by using stories. *South African Journal of Education*, 39(2). <https://doi.org/10.15700/saje.v39n2a1531v>



CogniQuest to projekt realizowany przez pięć europejskich organizacji, mający na celu wsparcie uczniów w rozwijaniu umiejętności metapoznawczych, umiejętności uczenia się oraz kompetencji uczenia się przez całe życie, tak aby dostosować się do zmieniających tendencji na rynku pracy.

Odkryj więcej zasobów dotyczących metapoznania na stronie internetowej projektu.

[www.cogniquest.com](http://www.cogniquest.com)



Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora(ów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą odpowiedzialności za te opinie.

Kod projektu: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225



**Dofinansowane przez  
Unię Europejską**