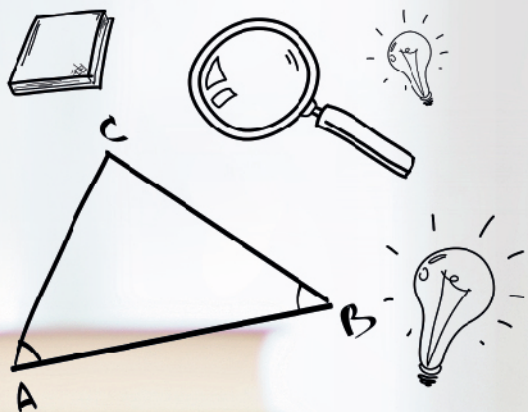
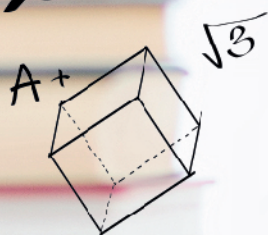


Uczymy inaczej



$$2+2=4$$



poradnik



UCZYMY INACZEJ

PORADNIK

Konin, 2013

Projekt „Twórcza szkoła dla twórczego ucznia” współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki

Beneficjent projektu – Gmina Wilczyn

Spis treści

I.	PRZYSWAJANIE WIEDZY PRZEZ DZIECKO W WIEKU WCZESNOSZKOLNYM I SZKOLNYM	6
II.	METODY NAUCZANIA DZIECI W WIEKU WCZESNOSZKOLNYM I SZKOLNYM	8
1.	Metody integracyjne	9
1.1.	Krasnoludek	10
1.2.	Pajęczynka –Kłębek	10
1.3.	Grafitti	10
2.	Metoda tworzenia i definiowania pojęć	12
2.1.	Śnieżna kula	12
2.2.	Burza mózgów	13
2.3.	Mapa skojarzeń, Mapa Pojęciowa, Mind Mapping	13
3.	Metody hierarchizacji	14
3.1.	Promyczkowe uszeregowanie	14
3.2.	Diaamentowe uszeregowanie tzw. „karo”	15
3.3.	Piramida priorytetów	15
3.4.	Poker kryterialny	16
4.	Metody twórczego rozwiązywania problemów	17
4.1.	Burza mózgów	19
4.2.	„635”	19
4.3.	Rybi szkielet	20
4.4.	Metoda trójkąta	21
4.5.	Mapy mentalne	22
4.6.	Metoda sześciu kapeluszy	22
5.	Metody wspomagające współpracę w grupie	23
5.1.	Układanka, puzzle lub Jigsaw	24
5.2.	Zabawa na hasło	25
6.	Metody ewaluacyjne	26
6.1.	Kosz i walizeczka	26
6.2.	Tarcza strzelecka	27
6.3.	Rybi szkielet	27
III.	ZADANIA STAWIANE NOWOCZESNEJ EDUKACJI WOBEC ROZWOJU MŁODZIEŻY GIMNAZJALNEJ	28

IV. WYBRANE METODY TWÓRCZEGO NAUCZANIA	30
1. Metoda projektów	30
2. Symulacje i gry symulacyjne	33
3. Portfolio	36
4. Metoda WebQuest (WQ)	38
5. Metoda coachingu	41
V. JAKA POWINNA BYĆ INNOWACYJNA SZKOŁA	44
VI. BIBLIOGRAFIA	47

Autor poradnika:

mgr Arleta Janiak

Opracowanie elektroniczno - graficzne :

Krzysztof Nadolski

Aby wprowadzać nowe metody nauczania, należy przede wszystkim odpowiednio zdefiniować potrzeby konkretnej grupy uczniów, przed którą właśnie stoimy, z którą spędzimy prawie cały rok i która po roku nauki powinna wykazać się wiedzą, osiągnąć z góry założone efekty kształcenia. No i tu pojawia się główne wyzwanie dla nauczyciela – stworzyć takie warunki nauki, opracować i dostosować taki wachlarz metod nauczania, które pozwolą każdemu uczniowi przyswoić przekazywaną wiedzę.

I. PRYSWAJANIE WIEDZY PRZEZ DZIECKO W WIEKU Wczesnoszkolnym i Szkolnym

„Każde dziecko w chwili urodzenia ma znacznie większą potencjalną inteligencję, niż Leonardo da Vinci kiedykolwiek wykorzystał”¹

Dziecko wiedzę zdobywa przede wszystkim poprzez to co widzi, słyszy, dotyka, wyczuwa smakiem, węchem, co sobie wyobraża, co czuje i co robi – tworzy.

Gdy dziecko przychodzi na świat jego zmysły funkcjonują już na takim poziomie, że rozpoznaje twarze bliskich, doskonale reaguje na ich głosy, zwraca uwagę na kształty przedmiotów. Jego dążenie do wiedzy jest naturalne i samoistne – a jego zapał i entuzjazm do nauki nie mają granic.

Dziecko uczy się poprzez samodzielne poznawanie w trakcie działania. Mając jakąś zabawkę stara się samodzielnie odkryć wszystkie jego funkcje. Wszelkie ułatwienia i pomoc ze strony rodziców czy opiekunów mogą przynieść odwrotny skutek poprzez stłumienie zainteresowania i ciekawości u dziecka.

Nieocenioną funkcję edukacyjną pełni zabawa. Dzieci właśnie podczas zabawy przyswajają i zapamiętują największą ilość informacji. Jeśli jest to zabawa z innymi dziećmi to dodatkowo uczą się współdziałania w grupie, tworzą relacje z innymi dziećmi.

Właśnie w ciągu tych pierwszych sześciu, siedmiu lat uczenie się ma taki właśnie spontaniczny, mimowolny charakter. Dzieci uczą się – bawiąc,

¹ Dryden G., Vos J.: *Rewolucja w uczeniu*. Poznań: Wydawnictwo Moderski i S-ka, str. 96

kierowane ciekawością, a sama czynność zabawy sprawia im ogromną przyjemność. Nauka staje się skutkiem ubocznym zabawy.

W okresie szkolnym u dzieci pojawia się potrzeba uczenia kierowanego intencją poznania czegoś, zrozumienia i zapamiętania.

Inną cechą charakterystyczną jest emocjonalne zaangażowanie dzieci we wszystkie działania, których się podejmują. Wszystko to co wywołuje u dzieci emocje (radość, smutek, zazdrość, strach) zostaje przez nie skojarzone (z konkretną sytuacją, zabawką, książką, wydarzeniem) i zapamiętane.

Stąd płynie dla nas wniosek, że jeśli chcemy dziecka czegoś nauczyć musimy tym dziecko zainteresować, jeśli nie spełnimy tego warunku to tak naprawdę tracimy czas swój i dziecka ponieważ to między innymi emocje, towarzyszące samodzielnemu działaniu (od ciekawości poprzez niepokój aż po radość w przypadku sukcesu czy złość lub rozgoryczenie porażką) sprawiają, że uczenie się w wieku dziecięcym jest tak skuteczne.

„Najbardziej efektywna jest nauka wypływająca z własnej chęci uczenia się. Jeżeli stworzymy właściwe środowisko i dostarczymy odpowiednich narzędzi, to nawet młodsze dziecko stanie się entuzjastycznie nastawionym samoukiem, który wyrośnie na człowieka kontynuującego edukację przez całe życie”².

² Dryden G., Vos J.: *Rewolucja w uczeniu*. Poznań: Wydawnictwo Moderski i S-ka, str. 31

II. METODY NAUCZANIA DZIECI W WIEKU WCZESNOSZKOLNYM I SZKOLNYM

Uświadamiając sobie potencjał, który tkwi w każdym dziecku, nauczyciel musi stworzyć takie warunki i atmosferę, które pomogą dziecku osiągnąć możliwie najwyższy stopień rozwoju zarówno w aspekcie poznawczym jak i osobowościowym.

Wg C. Rogert'a, prekursora pedagogiki i psychologii humanistycznej, tworzenie takiej atmosfery uzyskuje się poprzez ułatwienie dzieciom myślenia i poznawania poprzez działanie empiryczne.

Nauczyciel powinien dostosować techniki nauczania do indywidualnych potrzeb dziecka ponieważ nowa rzeczywistość edukacyjna wymaga spojrzenia na dziecko, otaczający go świat i potrzeby intelektualne właśnie oczami dziecka. Należy odrzucić wszystko to co uniemożliwia dziecku jego ciągłą potrzebę rozwoju i nauki poprzez działanie, chęć współpracy z innymi dziećmi, konstruktywną rywalizację.

Bardzo pomocne mogą okazać się takie metody w nauczaniu, które pozwolą uczniom zdobywać wiedzę wynikającą z własnych obserwacji i czynnego uczestnictwa w zajęciach. Zadaniem nauczyciela jest wspieranie i inspirowanie uczniów do twórczego myślenia dzięki temu dziecko ma możliwość samorealizacji i poczucie odpowiedzialności za powierzone mu zadanie.

Jednakże, nie możemy zapomnieć o dwóch podstawowych zasadach, dzięki którym dziecko łatwiej przyswaja wiedzę:

1. Dziecko uczy się tego czego doświadcza

2. Dziecku należy zaszcześcić radość uczenia się

Oczywiście samo doświadczenie nie wystarcza, uczeń powinien nabyć umiejętność analizowania i refleksji korzystając ze wsparcia i pomocy nauczyciela.

W uczeniu poprzez doświadczenie rola nauczyciela zmienia się w porównaniu do tej dotychczas. Nauczyciel staje się osobą, która pomaga w uzyskaniu wiedzy a niej jest jej dostarczycielem, inspiruje ucznia do własnych, twórczych poszukiwań i rozwiązań, zwraca szczególną uwagę na przemyślenia ucznia i nie narzuca swoich refleksji.

Niewątpliwie dużą pomocą w prowadzeniu twórczych zajęć służą aktywizujące metody i techniki nauczania opracowane przez pedagogów i psychologów specjalizujących się w dziedzinie edukacji wczesnoszkolnej.

1. Metody integracyjne

Dzięki zastosowaniu tych metod dziecko uczy się współdziałania w grupie. Oparte są na tworzeniu wzajemnej relacji między dziećmi, dzięki temu dziecko uczy się komunikować z innymi uczestnikami, utożsamia się z grupą, uczy się współpracy i zasad panujących w grupie rówieśniczej. Zastosowanie tych metod ma na celu odprężenie i zrelaksowanie się dzieci podczas lekcji.

1.1. Krasnoludek

Krasnoludkiem nazywamy przedmiot (np. maskotkę, piłeczkę i in.), który dziecko rzuca do innego dziecka rozpoczynając zdanie: „Krasnoludek jest...”, odpowiedzi może udzielić tylko to dziecko, które w danym momencie trzyma „krasnoludka”. Oczywiście odpowiedź kończąca zdanie zawsze musi się różnić od poprzednich.

1.2. Pajęczynka – Kłębek

Jest to metoda, dzięki której poznajemy i zapamiętujemy informacje o innych uczniach w klasie. Do przeprowadzenia zajęć potrzebujemy kłębka wełny. Pani zawija sobie na lewym palcu końcówkę wełny a pozostały kłębek rzuca prawą ręką uczniowi mówiąc jednocześnie dlaczego rzuca kłębek akurat dla niego np. „rzucam kłębek do Asi ponieważ bardzo ładnie śpiewa”. Następnie Asia rzuca kłębek do kolejnego ucznia. Gdy już zostanie rozwinięta sieć z całego kłębka to w odwrotnej kolejności odtwarzając wcześniejsze formułki wobec każdego ucznia.

1.3. Grafitti

Jest techniką polegającą na przedstawianiu swoich pomysłów całej grupie poprzez dopisywanie własnych wersji dokończenia zdania. Uświadamia to

dzieciom, że każde z nich ma różne pomysły rozwiązania problemu, że dzięki tym różnicom mogą uczyć się od siebie nawzajem kreatywności a im więcej rozwiązań tym więcej się nauczymy.

Przedstawia się to na dwa sposoby:

- na tablicy wieszamy kilka plakatów z rozpoczętymi zdaniami

np. „chciałbym/chciałabym dzisiaj porozmawiać o”; „nie chciałabym aby ...”; „najchętniej dzisiaj zrobiłbym dzisiaj na lekcji ...”

- drugi sposób przedstawimy na przykładzie przedstawionym przez

J. Krzyżewską:

1. Wypisz na tablicy problem do rozwiązania, np.: „Jak spędzić dzisiejszy dzień, aby się nie nudzić?”

2. Podziel zespół na 5 grup i usadź dzieci na obwodzie koła.

3. Każda z grup otrzymuje plakat z niedokończonym zdaniem:

„Proponujemy aby...”

„Mamy nadzieję, że nie zabraknie...”

„Na pewno będziemy”

„Wszystkim życzymy...”

„Zapewniamy, że ...”

3. Zadaniem grup jest wymyślanie zakończeń zdań i wpisanie ich u dołu plakatu oraz zagięcie pod spód tak, aby nie były widoczne dla pozostałych grup.

5. Plakaty krążą wśród grup zgodnie ze wskazówkami zegara.

6. Przy każdej zmianie plakaty są zaginane pod spód.

7. Po 4. rundkach – rozwieś plakaty i odczytaj rozwiązania.

Dodatkowe uwagi:

- wszystko co robi jedna grupa, musi być tajemnicą dla drugiej,
- ustal czas na wykonanie zadania i konsekwentnie go przestrzegaj,
- przy zmianach rundek używaj hasła „start”.

2. Metoda tworzenia i definiowania pojęć

Pojęcia w nauce stanowią bardzo ważny element, dzięki umiejętności właściwego zdefiniowania danego pojęcia uczniowie będą mogli w odpowiedni sposób uporządkować nabytą wiedzę.

2.1. Śnieżna kula

Rozdajemy każdemu uczniowi karteczkę z napisanym pojęciem (tym samym). Uczeń ma napisać krótką definicję, po czym łączymy uczniów w „dwójki”. Teraz mają za zadanie by ze swoich definicji utworzyć jedną wspólną, która zawierałaby najważniejsze cechy z obu wcześniejszych. Następnie „dwójki” łączą się w „czwórki” – tworzą jedną wspólną definicję, „czwórki” łączą się w „ósemki” – tworzą definicję i tak do momentu,

aż powstanie jedna wspólna definicja zawierająca wszystkie najważniejsze elementy, będąca wynikiem pracy całej grupy.

2.2. Burza mózgów

Metoda polega na tworzeniu definicji na podstawie skojarzeń związanych z danym pojęciem np. Pani na tablicy zapisuje pojęcie „przyjaźń to ...” Dzieci wypowiadają wszystkie słowa, które przychodzą im na myśl. Osoba prowadząca burzę mózgów notuje wszystkie skojarzenia na tablicy.

Ważne, aby nie oceniać i nie komentować żadnego pomysłu!

Następnie wszyscy wspólnie dokonują analizy zebranych pomysłów i zapisują wnioski tworząc jednocześnie ostateczną wersję definicji.

2.3. Mapa skojarzeń, Mapa Pojęciowa, Mind Mapping

Zachęcamy uczniów do sporządzenia Mapy skojarzeń pełnej obrazków, kolorów, symboli, wzorów połączonych różnorodnymi gałązkami, strzałkami itp.

Twórcą Mapy Skojarzeń jest Tony Buzan, dla którego punktem odniesienia był mózg i sposób kumulowania w nim wiedzy. Bowiem mózg nie gromadzi wiedzy liniowo w kolumnach czy rzędkach wszystkie informacje są zawarte za pomocą skojarzeń i wzorców w podobnych do drzewek dendrytach.

Przykładem zastosowania takiej metody jest zapisanie na każdej kartce najlepiej w większym formacie hasła „Mój rodzinny dom”.

Uczniowie graficznie przedstawiają (rysują, stosują wycinanki, słowa, zdjęcia) wszystkie skojarzenia związane z hasłem przewodnim. Stosują cały wachlarz połączeń pomiędzy nimi (gałązki, strzałki, szlaczki).

Po zebraniu wszystkich informacji, uczniowie wieszają mapy w widocznym miejscu i omawiają poszczególne prace. Na koniec wszyscy mogą wspólnie podsumować i wyszczególnić cechy wspólne związane z hasłem przewodnim.

3. Metody hierarchizacji

Dzięki stosowaniu tych metod uczniowie poznają zasady ustalania priorytetów i uporządkowania np. pojęć, relacji wyższości do niższości.

3.1. Promyckowe uszeregowanie

Uczniowie siadają w kręgu, każdy z nich ma trzy karteczki, na których będzie wpisywał swoje skojarzenia. Na środku kładziemy duże papierowe koło z napisem, np. „dobry kolega, koleżanka”.

Każdy z uczniów wpisuje na karteczkach cechy jakimi powinien się charakteryzować dobry kolega, koleżanka. Pierwsze dziecko odczytuje cechy, które napisał i układa wokół koła. Zadaniem kolejnych dzieci jest dopasowanie

cech napisanych przez siebie wszystkie podobne do już ułożonych dokładane są w tych samych rzędach, dzięki czemu tworzą „promyczki”.

Ważnym elementem tej metody jest, aby to same dzieci decydowały o podobieństwie cech i podporządkowaniu w ramach promyczków.

3.2. Diamentowe uszeregowanie tzw. „karo”

Uczniowie zostają podzieleni na np. pięć grup, każda grupa otrzymuje 9 kartek z napisanymi cechami, pojęciami, zasadami.

Poszczególne grupy mają za zadanie przedyskutować znaczenie cech, uporządkować je według hierarchii ważności i ułożyć w kształt „karo” i tak na samej górze znajduje się zasada najważniejsza (1 kartka), dalej zasady ważne ułożone w rzędzie (po 2 kartki), zasady mniej ważne (po 3 kartki), zasady mniej ważne (po 2 kartki) i wreszcie zasady najmniej ważne (1 kartka). Następnie każda grupa odczytuje i uzasadnia swój układ.

Można również porównać pracę pomiędzy grupami i dyskutować na temat wyborów poszczególnych grup, dojść do wspólnych wniosków.

Ważne, aby nauczyciel nie ingerował w wybory dokonane przez dzieci.

3.3. Piramida priorytetów

Dzięki tej technice możemy poznać jakimi tematami w zakresie konkretnego zagadnienia byłaby zainteresowana grupa.

Na przykład chcielibyśmy z grupą omówić „cztery pory roku”. W tym celu przygotowujemy planszę na której mamy narysowany szablon w kształcie piramidy. Na każdym poziomie piramidy znajduje się pole, w którym dzieci wpiszą proponowane przez siebie tematy, pojęcia, skojarzenia, które ich interesują.

Najlepiej jeśli wpiszą swoje propozycje na karteczkach samoprzylepnych. Ponieważ w trakcie dyskusji mogą dowolnie zmieniać hierarchię ważności poszczególnych tematów.

Na samej górze piramidy znajduje się najważniejszy temat, pojęcie, skojarzenie. Na kolejnym dwa ważne, na następnym trzy mniej ważne i tak dalej. Na samym dole, który stanowi podstawę piramidy znajdują się zdaniem dzieci najmniej ważne tematy do omówienia.

3.4. Poker kryterialny

Jest to gra planszowa, którą możemy wykorzystać, jako ustalenie rangi priorytetów omawianego tematu, wprowadzenie do omawianego zagadnienia lub też jako sposób na utrwalenie zdobytej wiedzy.

Uczniowie zostają podzieleni na 5 grup. Każda grupa otrzymuje specjalnie przygotowana planszę do gry i 20 kart z zagadnieniami, działaniami, zasadami. Karty należy potasować i rozdać poszczególnym członkom zespołu. Plansza zostaje przygotowana w następujący sposób:

W środku jest wpisane główne zagadnienie, otoczone pierwszym okręgiem zawierającym kryteria pierwszorzędne, następny otaczający okrąg stanowią

kryteria drugorzędne i poza kręgiem jest miejsce na pozostałe kryteria trzeciorzędne.

Uczniowie kładą wybrane przez siebie karty w wyznaczonych na planszy miejscach motywując swój wybór hierarchią ważności karty. Jeśli wszystkie miejsca w ramach danego okręgu zostaną zajęte, uczeń może wnioskować o zamianie kart i wstawieniu swojej podając ważne zdaniem ucznia przyczyny umiejscowienia właśnie swojej karty w tym miejscu. Decyzją grupy karta zostaje zamieniona lub nie.

Taka gra trwa około 10 do 20 minut.

Ta metoda cieszy się dużą popularnością wśród dzieci ze względu na swoją formę przypominającą grę w pokera.

4. Metody twórczego rozwiązywania problemów

Każdy z nas ma naturalną potrzebę chronienia naszych dzieci przed problemami, nieszczęściami, chorobami, które spotykają nas każdego dnia. Jednak z drugiej strony mamy świadomość, że nie jesteśmy w stanie odizolować dzieci a wręcz przeciwnie nie wolno nam tego robić.

Musimy pomóc naszym dzieciom odnaleźć się w tym „gorszym” świecie. Musimy nauczyć ich by nie unikali problemów a próbowali je rozwiązać, by nie uciekali widząc nieszczęście innych a próbowali im pomóc (oczywiście w miarę możliwości). Dziecko ma naturalną potrzebę niesienia pomocy, okazywania życzliwości, empatii.

Inny rodzaj problemów stawianych przed naszymi dziećmi może wiązać się z koniecznością formułowania rozwiązań, mających na celu podjęcie decyzji np. „Czy wolę zajęcia z języków obcych, czy z matematyki?“, a w przyszłości, „Jaką szkołę wybrać? Tą, którą proponują mi rodzice, czy tą do której ja chcę uczęszczać?”. Jeśli przygotujemy dziecko na nowe wyzwania, pomożemy mu stać się człowiekiem twórczym, odważnym, wskażemy jak samemu można kreować własne życie. To bardzo pomaga w samodzielnym życiu dorosłego człowieka.

Naszym zadaniem jest wyjaśnianie zachodzących zjawisk, zdarzeń, wskazywanie właściwych rozwiązań i wyjaśnianie ewentualnych konsekwencji wynikających z naszych działań.

W trakcie pracy z dziećmi w szkole możemy nauczyć dzieci jak radzić sobie z różnymi problemami.

Po pierwsze problem trzeba zdefiniować, jasno i wyraźnie określić.

Następnie należy go dokładnie opisać i wspólnie przeanalizować. Kolejnym etapem jest szukanie wszystkich możliwych rozwiązań, które nasuwają się uczniom.

Po wyczerpaniu wszystkich pomysłów grupa szuka i wybiera najbardziej odpowiednie rozwiązania a w końcu ustala te, z którymi mogą sobie sami poradzić lub pomóc w rozwiązaniu omawianego problemu.

Na pewno w pracy z dziećmi pomogą nam omówione poniżej metody.

4.1. Burza mózgów

Metoda proponowana wcześniej, jako pomocna w integrowaniu grupy tutaj znajduje także inne zastosowanie jako pomoc w zmierzeniu się uczniów z konkretnym problemem.

Stawiamy przed dziećmi problem np. „niebezpieczeństwa na drodze”

Po krótkim wprowadzeniu uczniów w temat, dzieci proponują własne pomysły odnośnie rozwiązania problemu. Wszystkie propozycje zostają zapisane na tablicy. Nie wolno krytykować żadnego z nich - im więcej pomysłów tym bardziej skuteczna staje się ta metoda.

Następnie wspólnie z dziećmi analizujemy wszystkie pomysły biorąc pod uwagę realną możliwość rozwiązania danego problemu.

Następnie zaznaczamy na podstawie głosów dzieci te rozwiązania, które mogą rozwiązać problem. Wspólnie ustalamy co my jako grupa możemy zrobić aby uchronić siebie i innych przed niebezpieczeństwami na drodze.

4.2. „635”

Jest to technika, w której na tablicy zapisujemy główny problem a dzieci dzielimy na **6** grup i sadzamy poszczególne grupki po obwodzie koła. Następnie każdy zespół otrzymuje formularz, w którym znajduje się miejsce na wpisanie **3** propozycji, pomysłów rozwiązania problemu. Dzieci na tą czynność mają określony czas ok. 6 minut, kolejne sesje można przedłużyć o minutę.

Po ukończeniu przez dzieci zadania, na hasło „start” grupy, zgodnie ze wskazówkami zegara przekazują następnej grupie swoje formularze. Następna grupa dopisuje swoje propozycje na formularzach, które właśnie otrzymała. Czynność jest powtarzana 5 razy aż zapełnią się wszystkie miejsca w formularzu, przewidziane na wpisywanie pomysłów (18 miejsc).

Na zakończenie uczniowie wspólnie omawiają wszystkie swoje propozycje i wybierają te najbardziej pomocne w rozwiązaniu problemu.

4.3. Rybi szkielet

Rysujemy na tablicy kształt przypominający szkielet ryby, w miejscu „głowy” wpisujemy główny problem, który wspólnie z grupą spróbujemy rozwiązać.

Dzieci podają wszystkie główne czynniki, które mogły doprowadzić do powstania problemu. Te czynniki zapisujemy w postaci głównych „ości” rozchodzących się na boki od kręgosłupa ryby np., dwie, trzy do góry i tyle samo na dole. Klasę dzielimy na tyle grup ile mamy głównych czynników. Każda z tych grup musi zastanowić się i wspólnie ustalić przyczyny powstania tego czynnika, który stał się w efekcie jednym z powodów powstania głównego problemu. Dzieci wpisują po bokach swojego czynnika swoje pomysły. Dzięki temu tworzy się kształt rybiego szkieletu. Dzieci mają określony czas na wykonanie tego zadania.

Na koniec uczniowie wspólnie omawiają swoją pracę i próbują ustalić, czego należałoby się wystrzegać, żeby w przyszłości uniknąć danego problemu.

4.4. Metoda trójkąta

Ta metoda przedstawia problem w kształcie odwróconego wierzchołkiem w dół trójkąta, na który działają z jednej strony siły podtrzymujące a z drugiej strony sposoby usunięcia przyczyn.

Podstawowym działaniem w zakresie tej metody jest zdefiniowanie przyczyn powstania omawianego problemu i wyszukaniu rozwiązań, które pozwoliły usunąć podtrzymujące problem przyczyny.

Na przykład stawiamy dzieciom problem do rozwiązania, „dlaczego nie lubią chodzić do stomatologa?”, Uczniowie siadają w kręgu, lub obok siebie i zapisują na kartce swoje propozycje. Następnie wszystkie spostrzeżenia dzieci zapisujemy na tablicy, przy powtarzających się odpowiedziach stawiamy kreski.

Następnie prosimy dzieci o wybranie trzech najważniejszych przyczyn. Dzielimy uczniów na trzy zespoły, każdy z nich otrzymuje planszę z narysowanym odwróconym trójkątem, w którym jest wpisana jedna z trzech najważniejszych przyczyn. Następnie uczniowie wpisują po lewej stronie trójkąta trzy najważniejsze czynniki powstania problemu wpisanego w ich trójkącie, a po prawej stronie zapisują swoje propozycję usunięcia przyczyn powstałego problemu. Na zakończenie grupy wybierają swoich przedstawicieli i omawiają przyczyny powstania problemów i sposoby ich rozwiązania.

4.5. Mapy mentalne

Mapy mentalne doskonale spełniają swoją rolę i okazują się niezwykle pomocne przy pracy z dziećmi nad rozwiązywaniem problemów. Ze względu na graficzną formę, mapa cieszy się bardzo dużym zainteresowaniem dzieci podczas wykonywania zadań. Na przykład definiujemy problem „Moja wymarzona klasa”, rozdajemy dzieciom kartkę podzieloną na dwie części, na jednej części zapisujemy „jak moja klasa wygląda” a na drugiej „jak chciałabym/chciałbym żeby wyglądała”.

Dzieci za pomocą wycinanek, rysunków, znaków przedstawiają swoje propozycje. Na koniec autorzy eksponują i omawiają swoje prace a grupa wspólnie dochodzi do wniosków, co można byłoby zrobić, żeby klasa stała się „tą wymarzoną” dla wszystkich dzieci.

4.6. Metoda sześciu kapeluszy

Ta metoda pomaga dzieciom współpracować ze sobą, uczy prowadzenia dyskusji i odnajdywania odpowiednich argumentów, zgodnie z narzuconymi z góry preferencjami, które odzwierciedlają kapelusze przedstawione w różnych kolorach. Kapelusze są w kolorach (białe, czarne, czerwone, niebieskie, zielone i żółte) i każdy kolor oznacza inne sposoby myślenia, i tak:

- kapelusz biały zajmuje się tylko „suchymi” faktami, bez zaangażowania i wyciągania wniosków,

- kapelusz czarny to pesymista, nie widzi szansy na sukces żadnego działania, lubi krytykować każde przedsięwzięcie,
- kapelusz czerwony kieruje się emocjami i intuicją,
- kapelusz niebieski przewodniczy całej grupie, prowadzi dyskusje pomiędzy uczestnikami, udziela głosu rozmówcom, najczęściej nauczyciel zakłada niebieski kapelusz,
- kapelusz zielony charakteryzuje go myślenie twórcze, jest „kopalnią” nowych pomysłów,
- kapelusz żółty jest optymistą, zawsze zakłada że każdy pomysł się sprawdzi.

Charakterystyka kolorów kapeluszy zostaje wywieszona na tablicy. Dzieci losują kapelusze po czym dobierają się w grupy zgodnie z kolorami. Następnie wspólnie przygotowują argumenty na postawiony problem np. „Czy nasza klasa będzie startować w konkursie na najładniejszą klasę w szkole?”. Uczniowie w poszczególnych grupach, ze względu na kolory kapeluszy mają narzucony sposób myślenia i przedstawienia swoich argumentów. Każda grupa wyłania mówcę i w trakcie dyskusji przedstawiają swoje propozycje. Na koniec na tablicy zapisywane są ważniejsze argumenty, a uczniowie opowiadają jak czuli się w narzuconych im rolach.

5. Metody wspomagające współpracę w grupie

Właściwie przez całe życie jesteśmy członkami jakiś grup społecznych, od tych w przedszkolu począwszy po zespoły, mniejsze czy większe tworzone w zakładach pracy czy firmach. Większość z nas chce należeć do jakiejś grupy społecznej. W dobranym, zgranym zespole czujemy się bezpieczni, nie jesteśmy

osamotnieni, w pewnym stopniu stajemy się odpowiedzialni za pozostałych członków. Przynależność do grupy może mieć też inny aspekt, otóż może przyczynić się do twórczego rozwoju człowieka, dzięki wymianie informacji, stykaniu się różnych zainteresowań a nierzadko odmiennych kultur prowadzi do tak efektywnego i szybkiego poszerzenia horyzontów poznawczych jednostki jakiego edukacja szkolna nie jest w stanie nam zagwarantować.

Dlatego pozwólmy naszym dzieciom - uczniom odkryć na etapie szkolnym jakie walory dla ich rozwoju może mieć praca w grupie. Pomóżmy im zrozumieć na czym polega odpowiedzialność za pracę całego zespołu. Wskażmy jak indywidualna praca każdego z członków grupy może przynieść wspaniałe efekty dla całego zespołu.

Każdy sukces cieszy, ale radość z sukcesu całej grupy jest znacznie większa ponieważ mnoży się ją przez ilość uczestników w zespole.

5.1. Układanka, puzzle lub Jigsaw

Ta metoda uczy dzieci aktywnej pracy w grupie polegającej na zapamiętywaniu określonej części materiału i dzieleniu się zdobytą wiedzą z innymi uczestnikami, tak aby w efekcie wszystkie dzieci dysponowały taką samą wiedzą. Szczegółowo przedstawia się to w następujący sposób:

Dzieci zostają podzielone na 5 grup, każda z nich otrzymuje do opanowania określoną część materiału, która stanowi część składową całego zagadnienia realizowanego na lekcji.

Dzieci mają określony czas na opanowanie powierzonego materiału. Następnie

na hasło „start” zmieniają grupy tak aby w każdej z nich znajdował się reprezentant znający pozostałe części materiału. Uczniowie wymieniają między sobą opanowaną wcześniej wiedzę, wracają do swoich grup i konfrontują czy nauczyli się wszystkiego.

Najważniejsza zasada tej metody to: uczeń uczy ucznia.

5.2. Zabawa na hasło

Dzielimy uczniów na cztery grupy i każdej z nich powierzamy do wykonania zadanie, które jest tajemnicą dla pozostałych grup. Każda grupa realizuje swoje zadanie w innym pomieszczeniu. Muszą je zrealizować w określonym czasie około 30 minut. Wszystkie te zadania uzupełniają się tworząc jeden spektakularny efekt końcowy.

J. Krzyżewska podaje jako przykład przygotowanie przez grupę zabawy. Jedna grupa otrzymuje artykuły papiernicze, cukierki i ma za zadanie przygotować małe prezenty. Druga grupa otrzymuje instrumenty muzyczne i ma przygotować część artystyczną. Trzecia grupa otrzymuje elementy dekoracyjne w celu udekorowania sali, a ostatnia czwarta grupa otrzymuje ciasteczka i ma przygotować poczęstunek. Wszystkie grupy spotykają się w udekorowanej sali i praktycznie w ciągu 30 minut nieświadomie przygotowali wspaniałą zabawę szkolną. Efekt odpowiedniego podziału zadań i współpracy w grupach może być zaskakujący!

6. Metody ewaluacyjne

Metody ewaluacyjne służą do oceniania. Oceniać można wszystko, oceniać mogą wszyscy. To znaczy w szkole dyrektorzy mogą oceniać nauczycieli, nauczyciele mogą oceniać uczniów, uczniowie nauczycieli. Ewaluacji mogą podlegać prowadzone zajęcia, zagadnienia realizowane podczas lekcji, postawy bohaterów z lektur szkolnych, organizacja zajęć, sposób realizacji materiału, atmosfera na lekcjach.

Zadaniem ewaluacji jest m.in. podniesienie jakości kształcenia.

Ewaluacja okazuje się bardzo pomocna przy poznaniu opinii, refleksji danej grupy na określony temat.

6.1. Kosz i walizeczka

Ta technika jest elementem popularnej metody do ewaluacji SWOT, w której określane są mocne strony (walizeczka), słabe strony (kosz), możliwości i szanse oraz zagrożenia.

W pracy z dziećmi do ewaluacji wykorzystuje się jedynie walizeczkę i kosz, czyli dzieci oceniają postępowanie np. bohatera omawianej lektury. Wykorzystują w tym celu karteczki samoprzylepne, na których wypisują cechy pozytywne, przyklejając przy walizce i cechy negatywne przy koszu. Następnie wspólnie decydują, które z tych cech wyrzuciliby do kosza, a które zabraliby ze sobą w walizeczce.

6.2. Tarcza strzelecka

Do przeprowadzenia ewaluacji za pomocą tej metody musimy narysować na kartonie albo tablicy tarczę strzelecką, gdzie strzał w środek oznacza najlepszą ocenę a każda cyfra oddalająca się od środka będzie stanowiła coraz niższą ocenę. Metodę można wykorzystać przy ocenianiu przez uczniów sposobu prowadzenia przez nas lekcji, wydarzeń, faktów, wówczas całą tarczę możemy podzielić na cztery części z dziedzin, które miałyby podlegać ocenie. Najlepiej zostawić uczniów samych, żeby zaznaczyli flamastrami lub nalepili karteczki w miejscach wybranych przez nich na tarczy.

6.3. Rybi szkielet

Ta technika wykorzystywana przez nas już wcześniej jako możliwość rozwiązywania problemów przez uczniów tym razem posłuży nam do przeprowadzenia ewaluacji.

W „głowie” szkieletu ryby wpisujemy to co chcemy by uczniowie ocenili. Po obu stronach głównych ości (proszę pamiętać by ich ilość była niewielka ok 4-6) rysujemy buźki (z lewej strony uśmiechnięte z prawej smutne).

Uczniom rozdajemy po ok. 8 karteczek w dwóch kolorach (np. żółtym i niebieskim) a na głównych ościach wpisujemy czynniki, które mają podlegać ewaluacji.

Na żółtych kartkach, dzieci wypisują cechy pozytywne a na niebieskich negatywne. Po czym przyklepiają przy ocenianych czynnikach po odpowiedniej stronie pod buźkami (smutnymi lub uśmiechniętymi).

Po dokonanej ocenie wspólnie odczytujemy wyniki.

III. ZADANIA STAWIANE NOWOCZESNEJ EDUKACJI WOBEC ROZWOJU MŁODZIEŻY GIMNAZJALNEJ

Rozpoczęcie nauki w gimnazjum to duża zmiana w życiu młodego człowieka. Często w nowej szkole uczeń musi przestawić się na inny system nauki. Stawiane są dużo większe wymagania, a nauczyciele nie prowadzą już uczniów „za rękę”, tak jak to było w szkole podstawowej. Materiał do zrealizowania na lekcjach jest znacznie obszerniejszy a od uczniów wymaga się przestawienia na „styl akademicki” tzn. sporządzania samodzielnych notatek, szukania odpowiedzi w innych poza podręcznikami tekstach źródłowych.

Poza zmianą sposobu kształcenia – zmienia się środowisko, otoczenie, koledzy, nauczyciele a przede wszystkim dziecko dorośnie. Już nie rodzice a rówieśnicy zaczynają wywierać znaczący wpływ na życie młodych ludzi.

Dlatego rodzice i nauczyciele muszą być szczególnie wyczuleni na wszelkie symptomy świadczące o jakichkolwiek zmianach w zachowaniu nastolatka. Szczególnie jeśli mają – w naszej ocenie – negatywny wpływ na rozwój zarówno w szkole jak i kontaktach interpersonalnych:

„Szkola jest nudna, nie interesuje mnie” – nie wolno nam lekceważyć takich słów. Bardzo często przyczyną zniechęcenia do nauki u nastolatków, szczególnie na początku jest zagubienie, poczucie braku bezpieczeństwa, spowodowane zmianą otoczenia. Duże znaczenie ma wsparcie ze strony rodziców, nauczycieli i pedagogów w szkole.

„Nic nie rozumiem z tego co jest realizowane na lekcji” – może się zdarzyć, że

w gimnazjum nastolatki zaczynają mieć problemy z nauką. Przyczyn może być kilka:

- I. Mają zaległości ze szkoły podstawowej i trudno im dorównać rówieśnikom.
- II. Mają predyspozycje do określonej grupy przedmiotów (humanistycznych lub ścisłych) i mają problem ze zrozumieniem z pozostałych przedmiotów.
- III. Jest zbyt wysoki poziom nauczania.

W takiej sytuacji konieczna jest rozmowa z wychowawcą lub pedagogiem żeby móc zdiagnozować problem, w odpowiedni sposób pomóc i zmotywować ucznia, usunąć przyczyny powodujące zniechęcenie do nauki i brak wiary w swoje możliwości.

Czasami zastanawiamy się, dlaczego uczniowie nie czerpią satysfakcji z nauki. Niechętnie chodzą do szkoły, materiał realizowany na lekcjach „wkuwają” bez większego zainteresowania i zaangażowania. Uczą się dla oceny a nie dla siebie.

Z tego powodu nauczyciele odchodzą od schematycznego kształcenia i „wbijania” dzieciom do głów regułek. Zgodnie z wymogami podstawy programowej, uczniowie mają aktywnie zdobywać wiedzę poprzez działanie, umiejętność wyszukiwania potrzebnych informacji i wykorzystywanie najnowszych technologii.

Obecnie system szkolnictwa musi sprostać wymaganiom jakie stawia przed nim współczesny świat. Zadaniem nauczycieli w gimnazjach jest przygotować uczniów do wyzwań, jakie czekają ich w kolejnym etapie edukacji i później w dorosłym życiu.

Chcąc wyjść naprzeciw nowym potrzebom a także wzbudzić w uczniach zainteresowanie nauką, należy innowacyjnie podejść do edukacji i metod nauczania.

IV. WYBRANE METODY TWÓRCZEGO NAUCZANIA

„Zarówno uczeń jak i nauczyciel musi być wyposażony w pewien zasób wiedzy.

Tyle, ile jest mu potrzebne do twórczego myślenia.

Cała reszta zdobywanej wiedzy wynikać winna z własnych zainteresowań, pasji i chęci, których rozbudzenie jest zadaniem nauczyciela w stosunku do ucznia”³

1. Metoda projektów

Projekt jako metoda oznacza zadanie, które jest samodzielnie realizowane przez uczniów. Nauczyciel pełni rolę koordynatora. Ze względu na rozmiar, projekty są wykonywane przez grupę uczniów, choć nie wyklucza się pracy indywidualnej.

Nauczyciel przygotowuje uczniom zagadnienie i przekazuje niezbędne instrukcje dotyczące realizacji projektu a zadaniem uczniów jest zdobycie na ten temat informacji, opracowanie jej (w formie esejów, wywiadów, rysunków, albumów, gier, prezentacji multimedialnych itp.) a następnie przedstawienie wyników swej pracy innym.

Instrukcja przygotowana przez nauczyciela powinna zawierać szczegółowe określenie celów, spisanie poszczególnych etapów działania, określenie ich

³ Kopras-Fijołek A.: *Można uczyć inaczej* „Gazeta Jarocińska” 2000, nr 10

czasu realizacji, rozdysponowanie zadań pomiędzy uczniami i pomoc grupom w podziale na to kto jest za co odpowiedzialny.

Istotną cechą tej metody jest samodzielna praca uczniów, która daje szansę na rozbudzenie ich osobistego zaangażowania i zainteresowania realizowanym projektem.

Dzięki tej metodzie uczniowie rozwijają umiejętności:

- gromadzenia informacji i korzystania z różnych źródeł,
- opracowania informacji związanych z projektem poprzez klasyfikowanie na mniej lub bardziej ważne,
- krytycznego analizowania zgromadzonych informacji,
- korzystania z różnych form prezentowania przygotowanego materiału np. w postaci prezentacji multimedialnej, eseju, diagramu, rysunku, wykresu,
- współpracy w grupie, komunikacji i podziału zadań przy realizacji projektu (wyrażanie swoich opinii, słuchanie wskazówek innych uczestników, podejmowanie wspólnych decyzji, rozwiązywanie konfliktów, samoocena swojej pracy i innych uczestników).

Niewątpliwie wiedza, jaką pozyskują uczniowie w trakcie realizacji projektu jest szersza i bardziej ugruntowana niż przy zastosowaniu tradycyjnych metod nauczania. Wynika to przede wszystkim z tego, że musieli opracować bardzo dużą ilość materiałów w określonym czasie a także z konieczności usystematyzowania w taki sposób, aby była ona przydatna do końcowej prezentacji.

Poszczególne grupy uczniów mogą realizować projekty związane z tym samym zagadnieniem lub też tematy mogą być różne, ale komplementarne i dopiero w całości „wypełniają” określoną przestrzeń programu nauczania.

Podczas prezentacji projektów na ten sam temat, uczniowie mają okazję zapoznać się różnymi interpretacjami i utrwaleniem sobie wiedzy. W drugim przypadku, przedstawienie wszystkich prezentacji da spójną wiedzę, którą uczniowie będą musieli samodzielnie uporządkować. Zalecane jest wówczas sporządzanie notatek z innych prezentacji.

Jest jeszcze jeden aspekt związany z realizacją projektów, a mianowicie poczucie rywalizacji pomiędzy grupami lub też poszczególnymi uczniami.

Zdaniem niektórych metodyków przesadna rywalizacja negatywnie oddziałuje na skuteczność nauczania. Uważają oni, iż przynajmniej część procesu nauczania w szkole powinna być zorganizowana w ten sposób, by uczniowie mogli zdobywać wiedzę i prezentować ją bez konieczności rywalizowania z innymi. Stanowi to bardzo ważne zadanie dla nauczyciela, by stworzył taką atmosferę w trakcie tworzenia projektu, aby uczniów ukierunkować na współpracę w grupie i między grupami. Rywalizacja powinna dotyczyć postawionego zadania a nie uczniów, a efekt końcowy zależy od dobrze wykonanej pracy wszystkich grup. W przypadku realizacji projektu z tego samego zadania, nauczyciel powinien wyjaśnić uczniom, że jest wiele równoprawnych interpretacji tego samego tematu w związku z czym powinni dążyć do własnego, oryginalnego opracowania.

Przy ocenie projektu nauczyciel powinien uwzględnić następujące czynniki:

- spełnienie wszystkich założeń związanych z realizacją projektu,
- pomysłowość i wkład własny uczniów,
- estetykę wykonania,
- współpracę w grupie i efekty końcowe.

Prezentacja stanowi ostatni etap realizacji projektu, podczas której uczniowie przedstawiają efekty swojej pracy. Najważniejsze znaczenie mają tutaj umiejętności wyboru i syntezy informacji oraz jasnego i atrakcyjnego ich

przedstawiania. Ze względu na ogromny wkład czasu, pracy a przede wszystkim zaangażowania uczniów w wykonane zadanie, należy docenić ich wysiłki i w trakcie prezentacji zadbać o życzliwą atmosferę i nagrodzenie brawami. Na pewno zainteresowanie słuchaczy i docenienie pracy uczniów przez nauczycieli będzie procentowało w przyszłości chęcią podejmowania nowych wyzwań i zmotywuje do dalszej pracy.

2. Symulacje i gry symulacyjne

Symulacja to jedna z metod aktywnego nauczania, w której uczniowie naśladują rzeczywistość w celu zdobycia doświadczeń zbliżonych do tych, które mogą spotkać ich w realnym życiu.

Najczęściej stosowane są do przedstawienia procesu podejmowania decyzji, rozwiązywania nieporozumień w kontaktach międzyludzkich w społecznościach reprezentujących różne kultury, poglądy.

Dzięki symulacjom uczniowie nabywają umiejętności przedstawiania własnych opinii w związku z koniecznością negocjowania, dyskusowania na temat swoich pomysłów i propozycji rozwiązań problemów. Przy okazji uczniowie, aby móc uczestniczyć w symulacjach muszą wykazać się wiedzą z danego obszaru zainteresowania, co znacznie pomaga w jej późniejszym utrwaleniu.

Symulacje wykorzystywane w trakcie lekcji z młodzieżą stanowią na ogół demonstrację typowych relacji społecznych. Symulacje mają ustalone założenia, natomiast efekt metody jest uzależniony od zdeterminowania i utożsamienia się z rolami poszczególnych uczestników symulacji.

W szkolnictwie funkcjonują już programy komputerowe służące pomocą w przeprowadzaniu nauczania metodą symulacji co dodatkowo sprzyja uatrakcyjnieniu lekcji.

Gry symulacyjne mają za zadanie dodatkowo zaktywizować działania uczniów poprzez wprowadzenie elementu rywalizacji. W tym przypadku rywalizację postrzega się jako nieodłączny element procesu społecznego. W trakcie gry symulacyjnej pojawiają się zwycięzcy i pokonani ponieważ scenariusze oparte są na skłonności ludzi do współzawodnictwa. Z założenia ta technika cieszy się bardzo dużym zainteresowaniem ponieważ angażuje i motywuje dlatego warto ją stosować w nauczaniu młodzieży.

Przed przystąpieniem do symulacji nauczyciel musi mieć pewność, że uczniowie mają odpowiednią wiedzę potrzebną do zrealizowania zadania. Muszą mieć dokładnie określone cele i koncepcje realizowanej symulacji. Nauczyciel powinien opracować zasady i scenariusz symulacji, także pobieżnie opisać uczniom prognozowany przebieg i zadania edukacyjne jakie są zakładane przy stosowaniu tej metody. Uczniowie nie mogą wykraczać poza wytyczone w ten sposób ramy, ponieważ symulacja ma dokładnie (w miarę możliwości) odwzorować konkretne zdarzenie, sytuację a całą swoją pomysłowość i aktywność powinni ukierunkować na rozwiązanie powierzonego zadania. Ważnym elementem pozwalającym uczniom „wczuć się” w role jest stworzenie odpowiedniej atmosfery, ponieważ symulacja jest w pewnym sensie inscenizacją teatralną. Przy wykorzystaniu „burzy mózgów” uczniowie wraz z nauczycielem nieświadomie wnikają w symulowaną sytuację utożsamiając się z powierzonymi rolami, nadają im swój niepowtarzalny charakter.

Podczas symulacji rola nauczyciela sprowadza się do obserwacji przebiegu, udzielania porad jeśli zachodzi taka potrzeba, zachęcania do angażowania się

w dyskusje, kontroli czasu a także udzielania wsparcia osobom wycofanym i nieśmiałym.

Nauczyciele powinni wystrzegać się oceniania decyzji uczestników symulacji, hamowania spontanicznych reakcji uczniów wynikających z emocjonalnego zaangażowania w dyskusje, udzielania niepotrzebnych uwag.

Nieuzasadniona interwencja nauczyciela pozbawia tą metodę sensu i ma nikłą szansę powodzenia w procesie nauczania.

Podsumowanie, czyli faza końcowa symulację ma największe znaczenie ze względu na możliwość analizy i porównań tego co się wydarzyło. Uczniowie, na podstawie nabytych doświadczeń, wypowiadają swoje opinie i dzielą się spostrzeżeniami na temat przeprowadzonej symulacji. Omawiają wszelkie problemy, formułują wnioski w odniesieniu danej sytuacji do rzeczywistości.

Muszą odpowiedzieć sobie na podstawowe pytania dotyczące przeprowadzonej symulacji:

- Jakie najważniejsze problemy i konflikty pojawiły się w trakcie ?
- Jak w związku z tym rozwiązania zastosowali uczniowie ?
- Czy zdobyte doświadczenie może okazać się pomocne w rzeczywistości ?
- Czy uległy zmianie poglądy dotyczące omawianego obszaru wiedzy ?

Pomocnym narzędziem w ocenianiu uczniów za przeprowadzoną symulację jest bez wątpienia sposób przestrzegania przez uczestników zasad i trzymania się ram scenariusza ponieważ najważniejszym zadaniem symulacji jest odwzorowanie sytuacji, zdarzenia, które potencjalnie mogły lub zdarzają się w rzeczywistości. Natomiast zasada jest taka, że przedmiotem oceny nie powinna być gra aktorska uczniów.

3. Portfolio

Metoda bardzo popularna za granicą a szczególnie w Stanach Zjednoczonych, w Polsce także wykorzystywana w szkolnictwie, cieszy się popularnością wśród młodzieży.

Portfolio, jak sama nazwa wskazuje to teczka tworzona przez ucznia, którą może być:

- zbiór dokumentów, które mają świadczyć o wiedzy, umiejętnościach i możliwościach ucznia,
- zbiór materiałów na określony temat,
- dokumentacja pracy indywidualnej lub grupowej, gromadzonej w związku z wyznaczonym tematem realizowanym w ramach programu nauczania.

Swoją pracę uczniowie mogą dokumentować w formie portfolio, wykorzystując do tego różnorodne materiały np.: fragmenty aktów prawnych, artykuły prasowe, tabele, wykresy, ilustracje, bibliografie, materiały opracowane na dany temat w Internecie. Zasada jest jedna, im więcej uda się im materiałów zgromadzić (na dany temat oczywiście), tym ciekawsze portfolio.

Nauczyciel musi wcześniej określić, na temat jakich zagadnień i w jakim czasie (najczęściej ok 1-2 miesiące, choć może zdarzyć się i dłuższy termin) uczniowie będą gromadzić materiały. Nauczyciel wspólnie z uczniami decydują o tym, jaki rodzaj dokumentów, materiałów będzie zawierała teczka a także informują jakie czynniki podczas realizacji zadania będą miały wpływ na ostateczną ocenę. Przez cały okres pracy ucznia nad kompletowaniem teczki tematycznej nauczyciel powinien udzielać wsparcia i śledzić ich postępy. Uczniowie mogą na

początku mieć problemy z odnalezieniem przydatnych źródeł informacji, wykorzystaniu nowoczesnych technologii w celu urozmaicenia treści jak i formy zbiorów. Oczywiście im uczeń jest starszy tym jego umiejętności stają się większe i rola nauczyciela sprowadza się wówczas jedynie do obserwatora.

Każda lekcja prowadzona z zastosowaniem portfolio powinna stanowić doskonałą okazję do weryfikacji indywidualnych postępów ucznia w konstruowaniu teczki.

Skompletowana teczka powinna zawierać zbiór ciekawych, zarówno pod względem merytorycznym jak i wizualnym materiałów, które w pełni zobrazowałyby temat lekcji lub zagadnienie, jakiemu była poświęcona.

Ocena teczki przez nauczyciela powinna obejmować cały proces jej tworzenia a nie tylko efekt końcowy. Nauczyciel, będący świadkiem tworzenia się teczki jest w stanie zaobserwować i ocenić sprawność w szukaniu i doboru materiałów, pomysłowość i dociekliwość ucznia w dążeniu do celu. Dlatego na ocenę oprócz merytorycznej wartości materiałów, ich doboru i estetyki wykonania, powinien mieć wpływ własny wkład ucznia i jego twórcze podejście.

Metoda portfolio wzbudza duże zainteresowanie wśród uczniów ze względu na możliwość samodzielnego zmierzenia się z zagadnieniem, które znacznie wybiega poza wąsko rozumiany temat realizowany na lekcji. Ważnym aspektem jest także „mimowolne” przyswajanie wiedzy przez uczniów, a możliwość indywidualnego szukania i doboru materiałów, jest odpowiedzią na skłonność młodzieży do poszukiwania i odkrywania nowych możliwości. Konieczność korzystania z najnowszych technologii IT nie tylko spełnia swoje walory edukacyjne ale dodatkowo uatrakcyjnia lekcje.

4. Metoda WebQuest (WQ)

„Polskie nastolatki lepiej wyszukują informacje potrzebne do rozwiązania jakiegoś problemu, gdy mają przed sobą wydrukowany tekst niż komputer z internetową przeglądarką”⁴

Ta metoda opiera się na efektywnym wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych przez uczniów, w celu przygotowania projektu edukacyjnego w formie prezentacji. Uczniowie w oparciu o Internet, zagłębiają się w zadaną tematykę, następnie z pozyskanych materiałów i informacji tworzą odpowiednie struktury i formy.

Najczęściej stosowanymi narzędziami jest serwis internetowy, program do prezentacji w Sieci, PowerPoint wykorzystywany do prezentacji w sali z projektorem).

Dzięki stosowaniu tej metody uczniowie uczą się efektywnego korzystania z Internetu jako źródła informacji.

Główne zalety wynikające z zastosowania tej metody w nauczaniu to:

- rozwijanie twórczego myślenia,
- zainteresowanie uczniów kierunkowym wykorzystaniem informacji z Sieci a nie tylko ich wyszukiwaniem,
- tworzenie interaktywnych opowieści i studiów przypadków,
- zapoznanie uczniów formą badawczą w nauce,
- umiejętność przygotowywania prezentacji multimedialnych i zamieszczanie ich na stronach internetowych,
- współpraca w grupie.

⁴ Raport OECD „PISA 2009 Results: Students On Line”, czerwiec 2011

WebQuest mogą być wykorzystywane zarówno w pracy grupowej jak i indywidualnej, są efektywniejsze od tradycyjnego uczenia ze względu na ciekawe formy jakie mogą być do tego wykorzystywane.

Podczas pracy nad projektami, uczniowie mają dodatkową satysfakcję z możliwości nawiązywania kontaktu (np. poprzez e-maile) z ważnymi osobistościami ze świata nauki, kultury, sztuki czy polityki.

Metoda WQ pomaga w efektywnym nauczaniu poprzez stymulowanie umysłu i aktywizowanie takich umiejętności myślowych jak: porównywanie, klasyfikowanie, indukowanie, dedukowanie, analizowanie błędów, konstruowanie argumentów i analizowanie ewentualnych błędów.

W dniu 1 września 2010 r. weszło w życie Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 20 sierpnia 2010 r., zmieniające rozporządzenie z dnia 30 kwietnia 2007 r. w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych (Dz.U. nr 156, poz.1046). Zgodnie z jego zapisami, na uczniach klas I i II gimnazjum spoczął obowiązek realizacji projektu edukacyjnego, rozumianego jako działanie zespołowe i planowe uczniów, mające na celu rozwiązanie konkretnego problemu, z zastosowaniem różnorodnych metod.

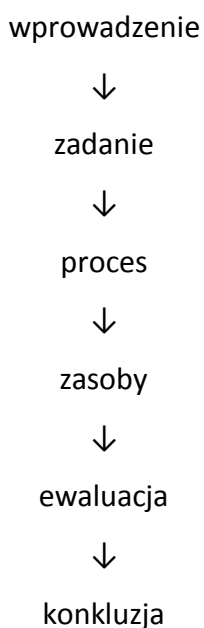
WebQuest idealnie spełnia wymogi stawiane przez MEN a dodatkowo cieszy się dużym zainteresowaniem zarówno nauczycieli jak i uczniów. Ważne aby tematyka projektów realizowała treści nauczania zawarte w podstawie programowej.

Przed rozpoczęciem realizacji projektów nauczyciel wraz z uczniami szczegółowo omawiają poszczególne etapy działania:

- wybierają tematykę projektów,

- określają założenia jakie muszą spełnić projekty,
- pomagają w przydzieleniu określonych zadań członkom grupy,
- planują termin realizacji poszczególnych zadań i zakończenia projektów.

Aby WebQuest spełnił swoją rolę, musi być zbudowany zgodnie ze schematem przygotowanym przez B. Dogde'a:



Wprowadzenie zawiera główny temat, zagadnienie realizowanego projektu.

Zadanie stanowi najważniejszą część każdego WEBQuesta zawierającego opis zakładanych rezultatów.

Proces zawiera opis wszystkich etapów jakie realizują uczniowie w trakcie wykonywanego zadania.

Zasoby: Uczniowie przygotowują listę źródeł informacji, z których korzystali. Najczęściej są to linki do stron internetowych, podręczniki on-line, internetowe bazy danych itp.

Ewaluacja pozwala ustalić końcowa ocenę poprzez zmierzenie zaangażowania i osiągnięć uczniów.

5. Metoda coachingu

Nowoczesna edukacja zmierza w kierunku zindywidualizowania systemu kształcenia i ukierunkowania na potrzeby konkretnego ucznia. Przyszła edukacja młodzieży powinna być oparta na dialogu pomiędzy nauczycielem a uczniem, wspierać twórcze i kreatywne postawy uczniów. Rola nauczyciela ulega zmianie i z osoby przekazującej wiedzę, staje się partnerem doradcą, który pomaga uczniom obrać kierunek rozwoju i wspiera ich w ocenie otaczającej rzeczywistości.

Innowacyjnymi metodami, które służą wsparciem w osiągnięciu oczekiwanych efektów edukacji ukierunkowanej na rozwój konkretnego ucznia jest niewątpliwie coaching.

Coaching jest metodą opartą na rozwoju i kierowaniu umiejętnościami ucznia, która polega na nawiązaniu partnerskich relacji pomiędzy nauczycielem a uczniami. Zadaniem coacha - nauczyciela jest ukierunkowanie ucznia i pomoc w realizacji określonych celów za pomocą odpowiednich środków i przy wykorzystaniu potencjału jaki tkwi w nim samym.

Modele prowadzenia coachingu:

- **Model oparty o cykl Kolba wg Sary Thorpe i Jackie Clifford**

Cykl uczenia się Davida Kolba został zaadaptowany dla potrzeb coachingu, dzięki czemu powstał jeden z najpopularniejszych modeli. Przejście kolejno

przez każdy z sześciu etapów modelu zaproponowanych przez autorki pozwala na szybkie i efektywne osiągnięcie celów. Kolejne etapy to:

1. Określenie ogólnej potrzeby i celów coachingu.
2. Uzgodnienie konkretnych celów coachingu.
3. Opracowanie szczegółowego planu coachingu.
4. Wykonanie zaplanowanego zadania bądź działania.
5. Ocena działań i planowanie lepszego funkcjonowania.
6. Zakończenie coachingu lub powtórzenie etapów 3-6.

- **Model GROW Johna Whitmora**

Nazwa modelu to skrót stworzony z pierwszych liter kolejnych kroków/etapów sesji coachingowej. Przykładem obrazującym strukturę coachingu w modelu GROW może być podróż. Prowadząc rozmowę w tym modelu zadajemy kolejno następujące pytania:

1. Jaki jest cel podróży - Goal
2. Gdzie jesteśmy teraz - Reality
3. Jakie są możliwe trasy dotarcia do celu - Options
4. Którą drogę jednostka/zespół wybiera jako najlepszą pomimo jej zagrożeń - Will

Przeprowadzenie czterech etapów modelu strukturyzuje proces coachingu.

ETAP	DZIAŁANIE	STRUKTURA ROZMOWY/ KOLEJNE PYTANIA COACHINGOWE (przykłady)
I Cel (Goal)	Ustalenie celu	Pytania o cel: Co chcesz/chcecie osiągnąć? Skąd będziesz wiedział, że cel został osiągnięty?
II Stan obecny (Reality)	Określenie aktualnej sytuacji.	Pytania o rzeczywistość: Jak jest obecnie? Co już działa/ co się udaje? Co nie działa/co się nie udało?
III Opcje (Options)	Szukanie rozwiązań	Pytania o rozwiązania: To jakie widzisz/widzicie opcje? Kto może ciebie/was wesprzeć? Co można zrobić innego?
IV Wybór (Will)	Decyzja	Pytania o decyzję: Co chcesz zrobić? Jaki będzie twój/wasz pierwszy krok?

Metoda coachingu nie skupia się na samym rozwiązywaniu problemów bieżących ucznia, rozmowy z nauczycielem mają pomóc w wprowadzaniu zmian w życiu, rozwijaniu kompetencji i otwieraniu nowych możliwości.

Coaching służy przede wszystkim do określenia słabych i mocnych stron, dzięki temu nauczyciel może przepracować z uczniem obszary problemowe, usprawnić pracę i zmienić postawy czy przyzwyczajenia w działaniu, które mogą stanowić bezpośrednie źródło np. niepowodzeń w szkole.

W pracy nauczyciela - coacha ważny jest stały kontakt z uczniem, dzięki czemu nauczyciel na bieżąco może obserwować postępy ucznia i służyć mu pomocą i wsparciem.

V. JAKA POWINNA BYĆ INNOWACYJNA SZKOŁA

„Rośnie nowe pokolenie, które zmieni świat w stopniu dotąd niespotykanym⁵”

W centrum szkoły XXI wieku znajduje się uczeń. Dlatego wszystko czego chcemy nauczyć młodych ludzi powinno być oparte na spersonalizowanym przekazie, dopasowanym do ich możliwości i uwzględniającym różne preferencje. Nauka powinna opierać się na rozwoju zgodnym ze specyficznymi potrzebami i zdolnościami ucznia, a także umożliwiać samodzielność podejmowania działań i przyswajania wiedzy wynikającej z własnych doświadczeń.

„Na nic wszelkie kanony pedagogiki, jeżeli nie przystają do sytuacji, które niesie życie. Czasami od najmądrzejszych zasad lepszy jest zdrowy rozsądek. Nie ucz tego, czego sam nie umiesz. Nie wymagaj od dzieci nauczania się mnóstwa liczb i faktów na pamięć, jeżeli sam musisz zaglądać do podręcznika.⁶”

Obecnie dzieci od najmłodszych lat przyzwyczajone są do obcowania wśród najnowszych wynalazków technologicznych (laptop, smartfon, tablet, rzutnik multimedialny), przyjęło się mówić, że pięcioletek szybciej opanuje obsługę telefonu komórkowego niż umiejętność wiązania sznurowadeł. Współczesna szkoła nie powinna stać w opozycji do zdobycy cyfrowego świata, w którym na co dzień funkcjonują uczniowie. Niewątpliwie wykorzystanie nowoczesnych technologii przyczyni się do zaktywizowania dzieci na lekcjach poprzez uatrakcyjnienie formy przekazywania wiedzy.

⁵ Dryden G., Vos J.: *Rewolucja w uczeniu*. Poznań: Wydawnictwo Moderski i S-ka, 2000, s. 56

⁶ Kopras-Fijołek A.: *Można uczyć inaczej*, „Gazeta Jarocińska” 2000, nr 10

Jednym z zadań nowoczesnego uczenia jest przekazywanie wiedzy praktycznej. Uczniowie dzięki nowoczesnym metodom nauczania podczas realizowania aktywnych działań, uczą się jak wyszukiwać i przetwarzać pozyskane informacje w wiedzę, planować, analizować, współpracować i komunikować się w grupie a przy okazji posługiwać się przeróżnymi urządzeniami w celach edukacyjnych. Musimy przygotować tych młodych ludzi do swobodnego poruszania się w świecie, którego my sami nie znamy, do wykonywania zawodów, których jeszcze nie stworzono, do posługiwania się urządzeniami, których jeszcze nie wynaleziono.

Ważnym elementem edukacji jest zaangażowanie w proces uczenia nie tylko ucznia i nauczyciela ale także rodziców. Często zapomina się o tym, że rodzic jest pierwszym wzorem do naśladowania i autorytetem dziecka.

Obecnie w systemie szkolnictwa, coraz większym zainteresowaniem cieszy się model edukacji spersonalizowanej. Polega to między innymi na wprowadzeniu w szkole tutorów, których zadaniem byłoby wspieranie rodziców w kształceniu dziecka. Tutor pełniłby rolę pośrednika między rodzicami a szkołą, służyłby także pomocą nauczycielom czy wychowawcy w optymalnym wykorzystaniu potencjału szkoły. Tutor powinien zarówno poznać dziecko i otoczenie w jakim przebywa, jak i jego zainteresowania, problemy, aby móc w oparciu o tę wiedzę, znaleźć najefektywniejszy sposób pomóc dziecku w jego edukacji.

Gordon Dryden opracował 12 zasad, które można uznać za zbiór działań jakie stawia się współczesnemu szkolnictwu aby wykorzystując m.in. najlepsze metody nauczania i nowoczesne technologie kształcił młodzież otwartą na innowacje, kreatywną: *„Współcześnie zdecydowana większość uczniów musi*

stać się pewnymi swych możliwości, samodzielny i twórczy menedżerami własnej przyszłości⁷ .

„12 KROKÓW WIODĄCYCH KU STWORZENIU WSPANIAŁEGO SYSTEMU SZKOLNICTWA”

1. *Projektować szkoły jako działające przez cały rok ośrodki wiedzy i źródła informacji, z których członkowie miejscowej społeczności korzystają przez całe życie.*
2. *Dowiedzieć się, czego oczekują „klienci”: uczniowie i rodzice.*
3. *Zapewnić klientowi sukces i zadowolenie.*
4. *Zaspokoić potrzeby uczniów o różnych stylach uczenia się i oddziaływać na wszystkie rodzaje inteligencji.*
5. *Stosować najlepsze światowe metody nauczania, badania i uczenia się.*
6. *Inwestować w podstawowe zasoby– nauczyciele jako facylitatorzy.*
7. *Niech każdy uczeń stanie się także nauczycielem.*
8. *Uwzględnić w programie nauczania cztery elementy: wiedzę przedmiotową połączyć z rozwojem osobistym uczniów, nabywaniem przez nich umiejętności życiowych oraz uczeniem, jak się uczyć.*
9. *Zmienić system oceniania.*
10. *Korzystać z najnowszych technologii.*
11. *Traktować całą społeczność jako źródło umożliwiające zdobywanie wiedzy.*
12. *Dać każdemu prawo wyboru⁸.*

⁷ Dryden G., Vos J.: *Rewolucja w uczeniu*. Poznań: Wydawnictwo Moderski i S-ka, 2000, s. 29

⁸ Dryden G., Vos J.: *Rewolucja w uczeniu*. Poznań: Wydawnictwo Moderski i S-ka, 2000, s. 436

VI. BIBLIOGRAFIA

1. Arends Richard I., *Uczymy się nauczać*, WSiP, Warszawa 1995.
2. Badura-Strzelczyk Gabriela *Pomóż mi zrobić to samemu : jak wykorzystać idee Marii Montessori we współczesności*. Kraków, Oficyna Wydawnicza "Impuls", 1998.
3. Brophy J. *Motywowanie uczniów do nauki*, Warszawa 2002.
4. Brudnik Edyta *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie : przewodnik po metodach aktywizujących*. cz. II, Kielce Zakł. Wydaw. SFS, 2002.
5. Dryden G., Vos J. *Rewolucja w uczeniu*. Poznań Wydawnictwo Moderski i S-ka, 2000.
6. Helm Judy Harris, Katz Lilian G. *Mali badacze : metoda projektu w edukacji elementarnej*. Warszawa Wydaw. CODN, 2003.
7. Kędracka-Feldman Ewa *Aktywizować ? Ależ to całkiem proste : wybrane metody i techniki aktywizacji uczniów*. Wyd. 2. , Warszawa CODN, 1999.
8. Kopras-Fijołek A. *Można uczyć inaczej* „Gazeta Jarocińska” 2000, nr 10
9. Krzyżewska Jadwiga *Aktywizujące metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej*. cz. 1-2. Suwałki AU OMEGA, 1998-2000.
10. Pawlak Agnieszka, *Tutoring dziecięcy w procesie nauczania-uczenia się dzieci siedmioletnich i ośmioletnich*, Wyd. UMCS, Lublin 2009.
11. Śliwerski B. *Nowe konteksty (dla) edukacji alternatywnej XXI wieku*, Kraków 2001.

12. Tapscott D., *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Warszawa 2010.
13. Wieczór Elżbieta *Metody aktywne - szansą dla edukacji*, „Edukacja i Dialog”, 2001, nr 9/10, s. 35-39
14. Whitmore, J. *Coaching. Trening efektywności*. Warszawa: G+J. 2011.



Poradnik został opracowany w ramach projektu

„Twórcza szkoła dla twórczego ucznia”

Projekt „Twórcza szkoła dla twórczego ucznia” współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki

Beneficjent projektu – Gmina Wilczyn

egzemplarz bezpłatny



Projekt „Twórcza szkoła dla twórczego ucznia”

współfinansowany jest przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki

www.tworczaszkola.pl



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INICJATYWA!

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

