

Aldona Kopik Monika Zatorska

Każde dziecko jest zdolne

Materiały metodyczne Projektu

Pierwsze uczniowskie doświadczenia drogą do wiedzy

KIELCE 2009

Recenzent:
prof. zw. dr hab. Stanisław Palka

Konsultacja psychologiczna:
dr Ewa Klimas-Kuchta
mgr Katarzyna Owsiany

Konsultacje praktyczne:
mgr Renata Knurowska
mgr Małgorzata Kaczor
mgr Jolanta Lipiec
mgr Anna Stepień

Projekt graficzny:
Sławomir Golemic

Redakcja techniczna i korekta:
Zenon Szczerba

Wydawca: Grupa Edukacyjna S.A.
ul. Łódzka 308
25-655 Kielce

Wszelkie prawa zastrzeżone
Kielce 2009

Druk: Oficyna Poligraficzna APLA
ul. Sandomierska 89
25-324 Kielce

Nakład 8505
Egzemplarz bezpłatny

ISBN 978-83-7491-224-3

Spis treści

Wprowadzenie	5
1. Z opisu Projektu	7
2. Koncepcja inteligencji wielorakich	9
3. Efektywność nauczania – uczenia się	13
4. Rozwijanie kompetencji kluczowych	17
5. Diagnoza i postępowanie diagnostyczne	23
6. Przykłady rozwiązań praktycznych	33
7. Współpraca rodziców i nauczycieli	53
8. Dziecięce Ośrodki Zainteresowań	59
Bibliografia	71



Wprowadzenie

Projekt *Pierwsze uczniowskie doświadczenia drogą do wiedzy* był odpowiedzią na konkurs ogłoszony wiosną 2008 roku przez Ministerstwo Edukacji Narodowej. Koncepcja Projektu oparta jest na założeniu, że każde dziecko jest zdolne, a rolą dorosłych jest te zdolności dostrzec, rozwijać i wspierać. Szkoła powinna zapewnić dzieciom możliwość wszechstronnego rozwoju, sprzyjać kształtowaniu kompetencji kluczowych. Powinna wspierać ucznia w rozwijaniu jego indywidualnych zdolności tak, aby umiał wykorzystać je w życiu.

Praca ta, to próba zainspirowania nauczycieli i rodziców do innego spojrzenia na dziecko i jego możliwości oraz szanse edukacyjne. Młodszy wiek szkolny, to etap bardzo intensywnych zmian u dzieci w zakresie sfery poznawczej, emocjonalnej, społecznej. Dziecko rozpoczynające naukę w szkole nie jest jeszcze ukształtowanym uczniem, ale posiada już pewne umiejętności i dużą wiedzę. Ma ogromny zapał do pracy. Każde dziecko to istota unikalna i niepowtarzalna pod każdym względem, mająca własne cele, zainteresowania i potrzeby. To co my – dorośli nazywamy nauką, dla dzieci jest fascynującą zabawą. Rolą dorosłego jest stać się przewodnikiem dziecka i partnerem w zabawie oraz zadbać o to, aby nauka była radosną przygodą, a nie uciążliwym obowiązkiem. Każdego dnia dzieci z zapałem zdobywają tysiące informacji, wykonują mnóstwo różnorodnych czynności. Wszystko to sprawia im radość, pozwala poznać i zrozumieć otaczający świat. W okresie rozpoczynania nauki w szkole, nazywanym często wiekiem rozumu i aktywności, dziecko jest podatne na wszelkie oddziaływania wychowawcze. Powinniśmy kształtować u niego poczucie własnej wartości, wiarę w sukces i pozytywną samoocenę. Nie mniej ważny od przekazywania wiedzy jest osobisty i emocjonalny kontakt nauczyciela z uczniem. Praca opierać się powinna na wspólnym działaniu, na uczestnictwie dzieci i dorosłych we wspólnej aktywności.

W pracy poruszone zostały zagadnienia teoretyczne i praktyczne z zakresu efektywności procesu nauczania – uczenia się, kształtowania kompetencji kluczowych, koncepcji inteligencji wielorakich oraz diagnozowania profilu inteligencji. W materiałach przedstawione zostały także przykłady praktycznych działań uczniów i nauczycieli oraz formy współdziałania rodziców i nauczycieli. Szczegółowo opisana została organizacja i możliwości wykorzystania Dziecięcych Ośrodków Zainteresowań, bowiem inspirujące środowisko warunkuje prawidłowy rozwój. W pracy zamieszczony został wykaz literatury pozwalający na poszerzenie wiedzy z zakresu przedstawionej tematyki.

Dzieci w młodszym wieku szkolnym znajdują się w określonej fazie rozwojowej, ale każde z nich ma swoisty sposób uczenia się, odbierania bodźców i reagowania na nie oraz indywidualne doświadczenia społeczne i intelektualne. Rozwój każdego dziecka jest wynikiem wcześniejszych doświadczeń wyniesionych z rodzinnego domu, grupy rówieśniczej czy przedszkola. Dzieci posiadają już zainteresowania, pewien zasób wiedzy oraz umiejęt-

ności. Szkoła powinna je pielęgnować i wykorzystać w procesie dydaktyczno-wychowawczym. Zmotywuje to dziecko do dalszych poszukiwań poznawczych.

Słowa podziękowania kierujemy do Pana Profesora zw. dr. hab. Stanisława Palki za przygotowanie recenzji materiałów metodycznych oraz cenne uwagi i opinie, które nadały ostateczny kształt naszej pracy.

Pragniemy podziękować Pani dr Ewie Klimas-Kuchtowej za zainteresowanie ideą Projektu, konsultację psychologiczną narzędzi i ich zaopiniowanie oraz Pani Katarzynie Owsiany, psychologowi współpracującemu z nami podczas tworzenia narzędzi diagnostycznych. Dziękujemy konsultantom działań praktycznych: Pani Małgorzacie Kaczor, Pani Renacie Knurowskiej, Pani Jolancie Lipiec i Pani Annie Stępień. To ich pomysły stanowiły inspirację do przygotowanych przez nas scenariuszy.

Podziękowania kierujemy do dyrekcji Szkoły Podstawowej nr 25 im. Kornela Makużyńskiego w Kielcach oraz do wychowawczynie i uczniów klasy Id. Pani Jolanta Lipiec i jej uczniowie z wielkim entuzjazmem i zapałem wdrażali nasze pomysły i podpowiadali własne sposoby wykorzystania idei Projektu. Wzięli także udział w nietłatwym przedsięwzięciu, jakim była realizacja filmu instruktażowego dla nauczycieli.

Mamy nadzieję, że przygotowane materiały metodyczne dostarczą wszystkim Nauczycielom wiedzy teoretycznej, zainspirują do poszukiwania własnych rozwiązań praktycznych, a także przyczynią się do ukształtowania innego, holistycznego spojrzenia na dziecko.

1. Z opisu Projektu

Ponadregionalny Projekt Edukacyjny
współfinansowany przez
Europejski Fundusz Społeczny i budżet państwa

PIERWSZE UCZNIOWSKIE DOŚWIADCZENIA DROGĄ DO WIEDZY

Program Operacyjny Kapitał Ludzki
Działanie 3.3. Poprawa Jakości Kształcenia
Poddziałanie 3.3.4. Modernizacja treści i metod kształcenia
Beneficjent Projektu Grupa Edukacyjna S.A.

Współczesna szkoła urzeczywistniając nowoczesne koncepcje wychowania musi uwzględniać zmieniające się potrzeby i możliwości wychowanków, sprzyjać procesom optymalizacji osiągnąć szkolnych i przygotować do życia w zmieniającej się rzeczywistości. Istnieje potrzeba rozwijania możliwości indywidualnych każdego dziecka. Na etapie nauczania początkowego każdy uczeń potrzebuje wsparcia dla efektywnej realizacji własnego potencjału. Warunkiem zdobywania doświadczeń i przekształcania ich w kompetencje jest aktywność własna. Proces kształcenia oparty na aktywności i samodzielności, wiązaniu poznania z działaniem i respektowaniu indywidualnego profilu inteligencji to istota nowoczesnej szkoły i kształtowania kompetencji kluczowych.

Głównym celem Projektu jest wdrożenie elastycznego modelu edukacji, dostosowanego do indywidualnych potrzeb i możliwości uczniów, z wykorzystaniem nowatorskich metod i treści kształcenia. Wieloaspektowe wspieranie rozwoju umysłowego, emocjonalnego, społecznego, fizycznego i motorycznego dzieci rozpoczynających naukę szkolną odbywać się będzie poprzez kształtowanie kompetencji kluczowych w oparciu o teorię inteligencji wielorakich Howarda Gardnera. Wykorzystanie w praktyce tej teorii zapewni uczniom doświadczenia edukacyjne i społeczne na miarę ich zainteresowań, uzdolnień, możliwości i potrzeb. Umożliwi działania we wszystkich dziedzinach aktywności prowadzących do rozwijania kompetencji kluczowych, a szczególnie: językowej (język ojczysty i obcy), matematyczno-przyrodniczej, artystycznej i ruchowej, komunikacyjno-informacyjnej oraz społecznej (intra- i interpersonalnej).

Zmiany dokonujące się we współczesnym świecie wymagają głębokich przemian w edukacji, szczególnie na pierwszym etapie. *Humanizacja edukacji opiera się na uznaniu różnorodności i indywidualności każdego ucznia oraz na zrozumieniu, że wychowanie i nauczanie nie tworzy człowieka, tylko pomaga dziecku w tworzeniu samego siebie* [Kopik 2004, s. 177]. Specyfika I etapu kształcenia pozwala na realizację zadań wewnętrznych, typowych dla omawianego okresu rozwoju i kontynuowania nauki w cyklu

systematycznym w dalszych klasach. Okres pierwszego etapu kształcenia jest okresem szczególnym, gdyż pierwsze lata doświadczeń szkolnych decydują o przyszłych losach dziecka, wyznaczają jego stosunek do nauki, dostarczają elementarnej wiedzy o świecie, kształtują poglądy, rozwijają zainteresowania.

Praca z dziećmi będzie prowadzona podczas zajęć obowiązkowych w ramach realizacji podstawy programowej oraz na dodatkowych zajęciach pozalekcyjnych. Realizacja zajęć dodatkowych będzie oparta o własny – autorski pomysł każdego nauczyciela. Nauczyciel, znając profile inteligencji dzieci oraz ich zainteresowania i możliwości, dobierze najwłaściwsze sposoby oddziaływań. Efektem uczestnictwa uczniów w zajęciach dodatkowych będzie pokaz efektów i osiągnięć dzieci zaprezentowany na forum publicznym. Nauczyciel podczas spotkań z rodzicami przedstawi założenia projektu, zapozna rodziców z koncepcją inteligencji wielorakich, ukaże wartość działań na rzecz wspierania dziecka w środowisku rodzinnym. Uświadomienie rodzicom doniosłości podjętych działań zwiększających sukces edukacyjny i życiowy dziecka pozwoli na kompleksowe działanie w obrębie trójpodmiotowości: uczeń, nauczyciel, dom, zapewni skuteczną realizację działań i osiągnięcie celów.

Projekt stwarza warunki wszechstronnego rozwoju dziecka, kreatywności, ciekawości poznawczej i otwartości na wiedzę. Wpływa na poprawę jakości edukacji poprzez modernizację treści i metod kształcenia. Rozwija umiejętności uczniów w zakresie kompetencji kluczowych. Podnoszenie kompetencji i wiedzy uczniów w zakresie nauk o znaczeniu kluczowym dla gospodarki i edukacji zadecyduje o przyszłych losach ucznia, wyznaczy jego stosunek do nauki, dostarczy elementarnej wiedzy o sobie i świecie.

2. Koncepcja inteligencji wielorakich

W roku 1983 ukazała się książka Howarda Gardnera *Frames of mind (Ramy umysłu)*, w której przedstawił on własną teorię siedmiu inteligencji. Autor użył w niej określenia „inteligencje wielorakie” (*multiple intelligences*), które miało za zadanie podkreślić, że *istnieje nieznaną liczbą ludzkich zdolności, od inteligencji muzycznej poczynając, a na inteligencji, której wymaga zrozumienie siebie kończąc, natomiast rzeczownik „inteligencja” w liczbie mnogiej miał zwracać uwagę na fakt, że zdolności te są równie fundamentalne jak zdolności tradycyjne „wychwytywane” za pomocą testów do mierzenia ilorazu inteligencji* [Gardner 2002, s. 9-10].

Prace amerykańskiego psychologa i neurologa w istotny sposób zmieniły spojrzenie na inteligencję i przyczyniły się do rozszerzenia zakresu tego pojęcia. Koncepcja Gardnera odbiega od tradycyjnego ujęcia inteligencji. *Jest ona rozszerzeniem pojęcia inteligencji poza zdolności werbalne, logiczne i matematyczne, które stanowiły niemal wyłączny przedmiot zainteresowania dotychczasowych teorii* [Vasta, Haith, Miller 1995, s. 394]. Gardner sądzi, że inteligencja jest znacznie bardziej zróżnicowana i wielopostaciowa, niż zakłada to pojęcie inteligencji ogólnej. Według zaproponowanej przez niego definicji inteligencja to *potencjał biopsychologiczny służący przetwarzaniu specyficznych form informacji w określony sposób* [Gardner 2006, s. 27]. Inteligencja może zostać zaktywizowana w jakimś środowisku społecznym w celu rozwiązania problemów bądź wytwarzania produktów, stanowiących w danej społeczności jakąś wartość. *Zdolności intelektualne są nierozzerwalnie związane z kontekstem, w którym żyjemy, oraz ludzkimi i przedmiotowymi zasobami, które mamy do dyspozycji* [Gardner 2002, s. 15].

Zgodnie z ogólną tezą H. Gardnera, każdy człowiek ma wiele stosunkowo odrębnych inteligencji. Nie wszystkie one są zbadane i nazwane. Podważa to założenie o istnieniu tylko jednego typu inteligencji, mierzonego przy użyciu standardowych technik psychometrycznych. Wszystkie inteligencje są równouprawnione, żadna nie jest ważniejsza od innej. W odniesieniu do dzieci Gardner wyróżnia 8 typów inteligencji: językową, ruchową, matematyczno-logiczną, wizualno-przestrzenną, przyrodniczą, muzyczną, interpersonalną, intrapersonalną.

Inteligencja językowa – przejawia się w rozumieniu świata poprzez słowo mówione i pisane, we wrażliwości na rymy, znaczenie słów oraz dźwięki.

Dzieci z przewagą tej inteligencji:

- myślą „słowami” i lubią czytać,
- przejrzysto wypowiadają i spisują swoje myśli,
- używają bogatego słownictwa,
- tworzą opowiadania, barwne historie,
- szybko uczą się języków obcych.

Inteligencja ruchowa – przejawia się w rozumieniu świata poprzez ruch i kontakt fizyczny oraz umiejętnością wykorzystania własnego ciała do wyrażenia emocji.

Dzieci z przewagą tej inteligencji:

- wykorzystują ruch w sposób celowy,
- mają wycucie czasu i przestrzeni,
- są uzdolnione manualnie,
- sprawnie manipulują przedmiotami,
- mają dobrą koordynację ruchową,
- lubią wycieczki i zajęcia w terenie.

Inteligencja matematyczno-logiczna – przejawia się w rozumieniu świata poprzez liczby, ciągi zdarzeń, myślenie logiczne i kreatywne rozwiązywanie problemów.

Dzieci z przewagą tej inteligencji:

- mają uzdolnienia matematyczne,
- lubią porządek i precyzyjne instrukcje,
- są konkretne i docieklive,
- badają i zbierają informacje,
- lubią gry, łamigłówki i zagadki,
- potrafią rozwiązywać problemy,
- umiejętnie szeregują, klasyfikują i wnioskują.

Inteligencja wizualno-przestrzenna – przejawia się w rozumieniu świata poprzez myślenie obrazami, wrażliwość wzrokowo-przestrzenną, wizualizację i orientację przestrzenną.

Dzieci z przewagą tej inteligencji:

- są twórcze i pomysłowe,
- doskonale orientują się w przestrzeni trójwymiarowej,
- wiernie odtwarzają w pamięci obrazy,
- dużo rysują oraz dobrze konstruują,
- czytają mapy, tabele i diagramy,
- mają bogatą wyobraźnię.

Inteligencja przyrodnicza – przejawia się w rozumieniu świata poprzez otoczenie, środowisko, umiejętność rozpoznawania i kategoryzowania świata fauny i flory oraz innych obiektów przyrodniczych.

Dzieci z przewagą tej inteligencji:

- rozumieją świat roślin i zwierząt,
- rozpoznają i kategoryzują obiekty przyrody,
- dostrzegają wzorce funkcjonujące w naturze,
- lubią przebywać na świeżym powietrzu,
- kochają przyrodę, pasjonują się ekologią,
- klasyfikują przedmioty w hierarchie.

Inteligencja muzyczna – przejawia się w rozumieniu świata poprzez rytm i melodię, zdolnością słuchową, wrażliwością na dźwięki, rymy i kompozycje.

Dzieci z przewagą tej inteligencji:

- rozumieją świat poprzez rytm i melodię,
- potrafią aktywnie słuchać,
- łączą muzykę z emocjami i własnym nastrojem,
- są wrażliwe na odbiór dźwięków,
- mają poczucie rytmu, lubią śpiewać,
- uczą się przy muzyce i rymują,
- zmieniają w muzykę wszystko, co robią.

Inteligencja interpersonalna – to zdolność rozumienia innych ludzi, współodczuwania, negocjowania i wypracowywania kompromisów oraz patrzenia na świat oczyma innej osoby.

Dzieci z przewagą tej inteligencji:

- lubią i potrafią pracować w grupie,
- łatwo nawiązują kontakty społeczne,
- mają zdolności przywódcze,
- są komunikatywne,
- są asertywne przy konfrontacji.

Inteligencja intrapersonalna – to zdolność rozumienia samego siebie, własnych uczuć, patrzenia na świat z własnego punktu widzenia, umiejętność kierowania własnym postępowaniem.

Dzieci z przewagą tej inteligencji:

- lubią pracować samodzielnie,
- znają własne mocne strony,
- budują wewnętrzną motywację,
- mają jasno sprecyzowane cele własne,
- poszukują odpowiedzi na „trudne” pytania.

Sformułowana przez Gardnera teoria inteligencji wielorakich została przyjęta na całym świecie z dużym zainteresowaniem. Popularnością cieszy się wśród pedagogów i psychologów zajmujących się określonymi typami uzdolnień. Docenione zostało też jej wykorzystanie w praktyce szkolnej. Teoria ta ułatwiła nauczycielom jakościową i zróżnicowaną ocenę postępów intelektualnych uczniów. Ma ona swoich zdecydowanych zwolenników, ale również przeciwników.

Teoria inteligencji wielorakich może stanowić podstawę do zmiany modelu edukacji, wzbogacić ofertę istniejących modeli pracy z dziećmi. W szkole dzieci powinny mieć możliwość nabycia umiejętności optymalnego wykorzystywania własnego potencjału i uczyć się w sposób, jaki najbardziej im odpowiada.

Stały postęp uniemożliwiający powrót do stanu wyjściowego nazywamy rozwojem. Istotą ontogenezy jest doskonalenie się organizmu. W takim ujęciu człowiek ciągle się zmienia i w każdym okresie swego życia jest inny. Tę inność trzeba poznawać, akceptować

i widzieć, jakie są jej konsekwencje – potrzeby i możliwości [Malinowski 2007, s. 19]. Teoria Gardnera daje podstawę do ponownego zrozumienia wpływu wszechstronnej stymulacji na rozwój dziecka. Każdy człowiek posiada naturalne predyspozycje do określonego rodzaju lub rodzajów inteligencji. Poszczególne typy inteligencji są w różnym stopniu rozwinięte i tworzą wspólnie indywidualny profil inteligencji. Wszystkie inteligencje wzajemnie ze sobą współpracują, a każdy rodzaj inteligencji może być modyfikowany i ciągle rozwijany. Służy temu odpowiednia stymulacja, właściwa organizacja środowiska rozwoju oraz wykorzystywanie szerokiego spektrum możliwości dzieci.

Indywidualny profil inteligencji dziecka został zobrazowany w Projekcie za pomocą piktogramów, określających poszczególne typy inteligencji, wpisanych w schemat „układanki”. Takie rozwiązanie koncepcyjne pozwala dostrzec istotę profilu i ukazuje możliwości rozwoju każdej sfery. Określenie profilu inteligencji i dostrzeganie zachodzących w nim zmian umożliwia określenie „mocnych” i „słabych” stron dziecka, sprzyja indywidualizacji i nawiązywaniu wzajemnych kontaktów. Profil inteligencji wyznaczony jest przez układ poszczególnych typów inteligencji.



3. Efektywność nauczania – uczenia się

Nauka, która wykorzystuje wiedzę o możliwościach mózgu człowieka i wyższych funkcji psychicznych do twórczego rozwiązywania problemów, zwana neuropedagogiką, określana jest mianem pedagogiki XXI wieku. Mózg człowieka stanowi wielką zagadkę, a badania dowodzą, iż wykorzystujemy jego możliwości tylko w niewielkim stopniu. Zjawisko funkcjonalnego zróżnicowania półkul mózgowych dostrzeżone zostało ponad sto lat temu. Badania prowadzone w latach osiemdziesiątych XX wieku wykazały, że mózg człowieka składa się z dwóch półkul połączonych bardzo skomplikowaną siecią włókien nerwowych. Każda z półkul potrafi zachowywać się autonomicznie, kontroluje przeciwne strony ciała i zarządza odmiennymi rodzajami aktywności umysłu. Lewa półkula, zwana logiczną lub naukową, kontrolująca funkcję prawej strony naszego ciała, odpowiada m.in. za mówienie, czytanie, pisanie, logikę, informacje cyfrowe, kolejność działań, analizę – od szczegółu do całości, pamięć operacyjną i myślenie przyczynowe. Prawa półkula, zwana gestalt, kontrolująca funkcjonowanie lewej strony naszego ciała, odpowiedzialna jest za język niewerbalny, obrazy, muzykę, sztukę i twórczość, spontaniczność, pamięć długotrwałą, intuicję czy wyobraźnię. *Dwie półkule mózgu komunikują się ze sobą za pośrednictwem masy włókien nerwowych, zwanych ciałem modzelowatym* [Lindsay, Norman 1991, s. 325]. Dobra komunikacja pomiędzy półkulami umożliwia myślenie zintegrowane. Poznanie i zrozumienie lateralizacji funkcji mózgu pozwoliło inaczej spojrzeć na proces nabywania wiadomości i umiejętności.

Stosowane w praktyce szkolnej metody nauczania – uczenia się powinny wykorzystywać możliwości obydwu półkul mózgowych, ponieważ do optymalnego uczenia się potrzebna jest ich harmonijna współpraca. W odniesieniu do dzieci w młodszym wieku szkolnym należy przede wszystkim wykorzystywać możliwości prawej półkuli, gdyż lewa jeszcze rozwija się i kształtuje. W praktyce oznacza to działanie poprzez obrazy, kolory, ruch, muzykę, emocje, twórczość dziecięcą, spontaniczność i wyobraźnię. Dla wszystkich dzieci z dominującą półkulą gestalt ruch stanowi podstawę uczenia się. Tradycyjny system nauczania ma tendencje do pomijania niewerbalnych form intelektu. Preferuje uczniów z dominującą półkulą naukową (lewą) oraz lateralizacją prawostronną. Są to uczniowie o dobrze rozwiniętej inteligencji matematyczno-logicznej oraz językowej. Świetnie posługują się mową ustną i pisaną, myślą logicznie, potrafią analizować, stawiają pytania i wykazują się postawą badawczą. Uczniów tych jest jednak tylko około 20%.

Bardzo istotną sprawą jest rozpoznanie potencjału uczniów już na początku ich szkolnej drogi. Dokonanie diagnozy profilu inteligencji każdego dziecka, zorganizowanie bogatego środowiska edukacyjnego oraz wykorzystywanie metod nauczania – uczenia się właściwych dla danego profilu inteligencji, to stworzenie warunków do osiągania sukcesów. Nauczyciel powinien zdiagnozować własny profil inteligencji i preferowany przez siebie styl uczenia się. Obraz profilu własnej inteligencji i obraz profili inteligencji dzieci to podstawa do wspólnej pracy, nauki i zabawy. To klucz pozwalający znaleźć odpowiedź

na pytanie, dlaczego w jednej grupie uczniów pracuje się dobrze, metody sprawdzają się, dzieci są zainteresowane zdobywaniem wiedzy. W innej grupie praca jest bardzo trudna, a czasami wręcz nieskuteczna. Nauczyciel nie powinien narzucać uczniom swojego stylu uczenia się lecz dążyć do tego, aby każde dziecko odnalazło własny styl, zgodny z profilem inteligencji. Metody oddziaływania nauczyciela powinny być dostosowane do możliwości i preferencji dzieci.

Człowiek odbiera świat w sposób polisensoryczny, wykorzystując zmysł: wzroku, słuchu, dotyku, smaku oraz węchu. Rola wzroku, słuchu i dotyku jest jednak dominująca. *W rzeczywistości odbieramy informacje poprzez oczy, uszy, dłonie, nozdrza, usta i możemy mówić ogólnie o informacjach wizualnych, smakowych lub dotykowych* [Gardner 2006, s. 26]. Zwykle jeden ze zmysłów jest lepiej rozwinięty od innych i człowiek ucząc się, właśnie ten zmysł podświadomie preferuje. *Preferowany system przekazywania i odbierania informacji nie oznacza bynajmniej, iż nie możemy uzyskać dostępu i wykorzystywać innych systemów* [Smith 1997, s. 44]. W literaturze przedmiotu opisuje się trzy podstawowe systemy sensoryczne: wzrokowy, słuchowy i kinestetyczno-czuciowy. Żaden z tych systemów nie jest lepszy od pozostałych. Dla każdego z nas inny zmysł jest najważniejszy. Jedni uczą się najlepiej, gdy coś widzą, inni muszą tego dotknąć, a jeszcze inni chcą o tym wysłuchać informacji.

Wzrokowiec uczy się najchętniej czytając, oglądając i obserwując. Przywiązuje wagę do formy (ma staranne zeszyty, nie ma problemów z ortografią), nie lubi dużo mówić. Chętnie korzysta z map, tabel, wykresów. Wszystko zapisuje, podkreśla i zaznacza. Zapamiętuje twarze, ale ma trudności z zapamiętaniem nazwisk. Na ogół mówi szybko i rytmicznie, wysokim tonem głosu. Ma wokół siebie porządek, gdyż bałagan zaburza jego koncentrację. Gdy się nudzi, może patrzeć w dal, rysować, oglądać coś za oknem. Gestykuluje na wysokości głowy, a patrzy ponad głowę swego rozmówcy. W jego wypowiedziach dominują słowa typu: widzę, patrzę, zobacz, obraz, wygląda, oglądam, świeci, spojrzenie, kolorowe, coś jest niejasne, być świadkiem, itp.

Słuchowiec lubi dużo mówić, słuchać zarówno siebie, jak i innych. Podczas rozmowy parafrazuje cudze wypowiedzi, potwierdza. Bardzo łatwo odbiega od głównego tematu rozmowy rozwijając wątki poboczne. Robi dużo błędów ortograficznych, gdyż pisze tak, jak słyszy. Lubi wykłady, dyskusje, debaty. Aktywnie włącza się w rozmowę. Nie lubi ciszy, więc często mówi do siebie, podśpiewuje, szepcze. Nie może się skupić w hałasie. Rzadko korzysta z map, diagramów i tabel, może mieć trudności z geometrią. Woli odpowiedzi ustne niż pisanie i rozwiązywanie testów. Zazwyczaj mówi na średnim poziomie tonu głosu i niezbyt szybko, robi dłuższe przerwy w wypowiedziach, ma melodyjny głos. Jeśli gestykuluje, to na wysokości barków, rozmawiając z kimś – wzrok kieruje na wysokość głowy rozmówcy. Używa często słów typu: pogadajmy, porozmawiajmy, powiedz, odpowiedz, posłuchaj, słuchaj jakie to dobre, brzmi dobrze/źle, głośno, cicho, podyskutujmy, zaniemówić, mówić, melodyjny, donośny itp.

Kinestetyk jest swobodny, nieustannie się porusza i często gestykuluje. Lubi bawić się przedmiotami. Do czytania wybiera książki z szybką akcją i opisami przeżyć bohaterów.

Uczy się poprzez działanie, zapamiętuje poprzez samodzielne wykonywanie czynności. Często jest niestaranny, nie kończy pracy i zaczyna wiele rzeczy naraz. Dobrze funkcjonuje w nieporządku. Ma bujną wyobraźnię. Mówi raczej niskim głosem, powoli, wzrok kieruje w dół. Często uprawia sport. Może mieć trudności z ortografią, gdyż nie zwraca uwagi na szczegóły i drobiazgi. Lubi czuć emocje, smaki, zapachy. Często używa słów typu: czuję, mam przecucie, emocje, odczuwam, mam wrażenie, napięcie, niepokój, itp.

W praktyce oprócz trzech wymienionych systemów spotykamy jeszcze mieszane systemy odbioru i przekazu: czuciowo-wzrokowy, wzrokowo-słuchowy, ruchowo-wzrokowy itp. Istnieje również grupa ludzi, którzy rzadko posługują się językiem zmysłów, a częściej językiem intelektu, neutralnym sensorycznie. Używają słów typu: myśleć, poznać, wiedzieć, rozumieć, zmieniać, zdawać sobie sprawę.

Badania prowadzone przez C. Hannaford [2006] ukazują wzajemne powiązania pomiędzy ciałem człowieka a umysłem. Autorka stworzyła własny system oceny stylów uczenia się i nazwała go profilem dominacji. Określenie dominacji półkul mózgu, oczu, uszu, rąk i nóg pozwoliło uzyskać 32 wersje profili podstawowych, które mogą być idealnymi stylami uczenia się. Profile opisują modele dominacji lateralnej, z którą przychodzimy na świat i która uruchamia się zawsze w sytuacji stresu. W trakcie rozwoju każdy człowiek opracowuje takie strategie uczenia się, które są dla niego najbardziej pożądane i pozwalają na pokonanie ograniczeń wynikających z wrodzonego profilu dominacji. Stają się one stylami przetwarzania adaptacyjnego.

Nauczyciel musi pamiętać, że uczeń może zupełnie inaczej poznawać świat niż on sam, w związku tym powinien dobierać takie metody, które będą odpowiednie dla tego właśnie ucznia, nie zawsze zgodne z preferencjami nauczyciela. Takie naturalne predyspozycje są zauważalne nawet u małych dzieci. Poznanie własnego profilu dominacji lateralnej i własnego systemu sensorycznego, pozwoli zrozumieć wyjątkowość każdej osoby. Badania wykazują, że około 75% nauczycieli ma dominującą półkulę logiczną, oko prawe i ograniczenie słuchowe. W sytuacji stresu mają więc oni skłonność do mówienia o szczegółach, nie słuchają innych i oczekują, żeby na nich patrzeć [Hannaford 2006, s. 165]. Twórczy i refleksyjny nauczyciel powinien w swojej pracy wykorzystać wiedzę dotyczącą osobistych preferencji.

Ważnym elementem wpływającym na efektywność uczenia się jest odpowiedni stan aktywacji mózgu osoby uczącej się. Najlepszym sposobem integracja mózgu jest ruch. Wykonując ruchy stymulujemy rozwój połączeń nerwowych w mózgu oraz połączeń pomiędzy mózgiem a pozostałymi częściami ciała. Istnieje wiele rodzajów ruchów (ruch naprzemienny, lateralne przewzorcowanie) szczególnie korzystnych dla poprawy efektywności procesu uczenia się. Sposoby aktywizacji poprzez ruch zaprezentowane zostały m.in. w pracach C. Hannaford i Dennisonów.

Dziecko, które jest zrelaksowane, skoncentrowane i zainteresowane tym co robi, angażuje obydwie półkule i wszystkie zmysły. Pracuje wówczas wielozmysłowo i bardzo efektywnie. Wiedza i umiejętności dziecka rozwijają się stopniowo, krok po kroku. Delikatne sugestie i podpowiedzi skutecznie zachęcają i motywują. Nauka musi być zabawą i przy-

jemnością. Dziecko nie może się nudzić i zniechęcić. Musi doświadczać i rozwijać się. Nauka jest zdecydowanie szybsza i trwalsza jeśli rozpoczyna się od zabawy. Nauczyciel w swoim przekazie powinien odwoływać się do wszystkich zmysłów. Jeśli uczeń może jednocześnie słyszeć, widzieć, dotykać, czuć i smakować, to aktywizują się u niego wszystkie kanały dostępu informacji. Nauczyciel powinien także brać pod uwagę fakt, że zapamiętujemy około 10% tego, co czytamy, 20% tego, co słyszymy, 30% tego, co widzimy, 50% tego, co widzimy i słyszymy, 70% tego, co sami mówimy ale nawet 90 % tego, co mówimy i robimy [Dryden, Vos 2000, s. 100]. Bardzo ważne jest, aby dzieci już od najmłodszych lat poznawały własne możliwości, uczyły się świadomie i mogły funkcjonować w warunkach zapewniających wielointeligentne poznanie świata.

Szybkie i intensywne zmiany zachodzące we współczesnym świecie implikują zmiany w podejściu do procesu uczenia się. Najważniejszymi umiejętnościami, w które powinna wyposażać ucznia współczesna szkoła jest umiejętność samokształcenia, samodzielnego działania oraz kierowania sobą. Samodzielne wyznaczanie sobie celów i osiągnięcie ich znacznie zwiększa motywację wewnętrzną. Rozwój wewnętrznej motywacji, to poczucie wpływu na własne uczenie się, możliwość przeżywania, eksperymentowania, działania, dokonywania wyborów i rozwijania zainteresowań. Tworzenie uczniom środowiska opartego na motywowaniu i wspieraniu daje im poczucie samodzielnego kierowania własnym rozwojem i wzmacnia poczucie własnej wartości. Nie mniej ważną rolę pełni ocena skuteczności własnego działania, która skłania do większego wysiłku oraz wytrwałości.

Celem pracy nauczyciela jest właściwe motywowanie i wychodzenie naprzeciw indywidualnym potrzebom rozwojowym i edukacyjnym swoich uczniów. Nauczyciel pełni rolę przewodnika dzieci i proponuje takie rozwiązania, które dają każdemu dziecku szansę na sukces. *Nauczyciel i uczniowie są współpracownikami, dzielą ze sobą odpowiedzialność, radość, podniecenie i satysfakcję z nauki. Nikt nie jest skazany na niepowodzenie. Nauczyciel też nie* [Markova, Powell 2006, s. 140-141]. Jednym z najważniejszych zadań nauczyciela szkoły współczesnej jest nauczenie uczniów uczenia się. Umiejętność uczenia się daje możliwość samodoskonalenia i osobistego rozwoju.

4. Rozwijanie kompetencji kluczowych

Podstawowa rola edukacji we współczesnym świecie sprowadza się do zapewnienia wszystkim ludziom możliwości nabycia kompetencji kluczowych, sprzyjających elastycznemu dostosowywaniu się do zachodzących zmian. Żyjemy w czasach, które wymuszają na nas nabywanie nowych umiejętności i zdobywanie nowej wiedzy. Uczenie się przez całe życie dotyczy każdego: dzieci, młodzieży, dorosłych i ludzi starych i stanowi podstawę funkcjonowania człowieka w XXI wieku.

W raporcie dla UNESCO Międzynarodowej Komisji do Spraw Edukacji dla XXI wieku pod przewodnictwem Jacques'a Delorsa *Edukacja jest w niej ukryty skarb* [1998] określone zostały 4 aspekty kształcenia będące filarami wiedzy każdej jednostki i podstawą edukacji przez całe życie.

1. Uczyć się, aby wiedzieć, tzn. aby zdobyć narzędzia rozumienia;
2. Uczyć się, aby działać, tzn. oddziaływać na swoje środowisko;
3. Uczyć się, aby żyć wspólnie, tzn. uczestniczyć i współpracować z innymi na wszystkich płaszczyznach działalności ludzkiej;
4. Uczyć się, aby być.

Idea edukacji przez całe życie jest kluczem do funkcjonowania w XXI wieku. Wiedza stanowi siłę napędową rozwoju społecznego, ekonomicznego i kulturalnego. Wiedza, nie w aspekcie formalnym, ale taka, która pozwala na podjęcie konkretnych działań w określonej sytuacji. Dzięki nowoczesnym technologiom wiedza jest dostępna na bieżąco, jednak szybko ulega ona dezaktualizacji. W kształceniu ogólnym zaczęto mówić o nabywaniu kompetencji, które pozwoliłyby dostosować wiedzę, umiejętności i postawy do sytuacji.

Parlament Europejski i Rada Unii Europejskiej, postulują, aby państwa członkowskie podjęły działania na rzecz kształtowania kompetencji kluczowych. Opracowane zostało Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 18 grudnia 2006 r. *w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie* (2006/962/WE). W dokumencie tym kompetencje są definiowane jako połączenie wiedzy, umiejętności i postaw odpowiednich do sytuacji. *Kompetencje kluczowe to te, których wszystkie osoby potrzebują do samorealizacji i rozwoju osobistego, bycia aktywnym obywatelem, integracji społecznej i zatrudnienia* [Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej L 394 t. 49, 30.12.2006 r.]

Ustanowionych zostało osiem głównych dziedzin obejmujących kompetencje kluczowe. Wszystkie uważane są za jednakowo ważne, gdyż każda z nich może przyczynić się do udanego życia w społeczeństwie wiedzy. Opisując dowolną kompetencję określamy zarówno umiejętności, wiedzę, jak i postawy. Zakresy różnych kompetencji są ze sobą powiązane, a nawet częściowo się pokrywają. *Niektóre zagadnienia mają zastosowanie we wszystkich elementach ram odniesienia: krytyczne myślenie, kreatywność, inicjatywność, rozwiązywanie problemów, ocena ryzyka, podejmowanie decyzji i konstruktywne kierowanie emocjami są istotne we wszystkich kompetencjach kluczowych* [Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej L 394 t. 49, 30.12.2006 r.].

W dokumencie określone zostały następujące kompetencje kluczowe:

- porozumiewanie się w języku ojczystym,
- porozumiewanie się w językach obcych,
- kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne,
- kompetencje informatyczne,
- umiejętność uczenia się,
- kompetencje społeczne i obywatelskie,
- inicjatywność i przedsiębiorczość,
- świadomość i ekspresja kulturalna.

Osiągnięcie kompetencji w jakiejś dziedzinie to skutek długofalowych działań, ponieważ każda kompetencja składa się z wielu zintegrowanych umiejętności. W każdej kompetencji zawarta jest refleksja, wiedza, umiejętności i postawa. Elementy te warunkują osiągnięte kompetencje. Nabywanie kompetencji kluczowych powinno dokonywać się w ramach systemu szkolnego, w okresie realizowania obowiązku szkolnego. W czasie zajęć z dziećmi nauczyciel kształtuje umiejętności kluczowe, czyli konkretne umiejętności, które są składnikami kompetencji kluczowych – uzyskiwanych jako efekt procesu kształcenia.

Głęboko humanistyczna teoria inteligencji wielorakich Howarda Gardnera dała podstawę do stworzenia ponadregionalnego programu kształtującego umiejętności w obszarach kompetencji kluczowych u dzieci rozpoczynających naukę szkolną. *Pierwsze uczniowskie doświadczenia drogą do wiedzy* to program rozwijania umiejętności w zakresie wszystkich kompetencji kluczowych, ze szczególnym uwzględnieniem: nauk matematyczno-przyrodniczych, technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT), języków obcych, przedsiębiorczości.

Wszystkie kompetencje kluczowe określone w Zaleceniu Parlamentu Europejskiego i Rady zostały zdefiniowane i szczegółowo opisane w załączniku do tego dokumentu zatytułowanym *Kompetencje kluczowe w uczeniu się przez całe życie – europejskie ramy odniesienia*.

Kompetencje matematyczne opisane zostały jako kompetencje obejmujące umiejętność rozwijania i wykorzystywania myślenia matematycznego w celu rozwiązywania problemów wynikających z codziennych sytuacji. Istotne są zarówno proces i czynność, jak i wiedza, przy czym podstawę stanowi należyte opanowanie umiejętności liczenia. Podstawowe **kompetencje naukowo-techniczne** określono jako umiejętność wykorzystywania wiedzy do wyjaśniania zjawisk i zależności świata przyrody, formułowania pytań i wyciągania wniosków. Nauka ta potrzebuje systematyczności, gdyż wszystkie działy matematyki są wzajemnie powiązane, jeden wynika z drugiego. Nie da się zdobyć pewnych umiejętności przyswajając pamięciowo tylko reguły matematyczne. Dziecko musi nauczyć się myśleć, rozumieć, analizować, poszukiwać, stawiać pytania, dociekać. Matematyka jest podstawą funkcjonowania wielu dziedzin życia. Coraz bardziej odczuwalny przez społeczeństwo brak specjalistów z zakresu nauk matematyczno-przyrodniczych i rozumowania matematycznego, ze znajomością struktur i miar, operacji matematycznych, rozumienia pojęć i terminów, ale także stosowania tej wiedzy w codziennych sytuacjach.

Metodyka szczegółowo opisuje metody nauczania – uczenia się matematyki na etapie kształcenia wczesnoszkolnego i przedszkolnego. W Projekcie podpowiadamy, jak rozwijać umiejętności matematyczno-przyrodnicze i naukowo-techniczne, wykorzystując także inne niż matematyczno-logiczna inteligencje, korzystając z Dziecięcych Ośrodków Zainteresowań.

Porozumiewanie się w języku ojczystym i językach obcych oparte jest na rozumieniu ze słuchu, mówieniu, czytaniu i pisaniu. W świetle cytowanego dokumentu, to zdolność wyrażania i interpretowania pojęć, myśli, uczuć, faktów i opinii w mowie i piśmie oraz językowej interakcji w odpowiedniej i kreatywnej formie. Porozumiewanie się w obcych językach opiera się w znacznej mierze na tych samych wymiarach umiejętności, co porozumiewanie się w języku ojczystym. Wymaga jednak również takich umiejętności, jak mediacja i rozumienie różnic kulturowych. Bardzo ważna jest pozytywna postawa obejmująca świadomość różnorodności kulturowej i komunikacyjnej oraz ciekawość języków i zainteresowanie nimi. Inteligencja językowa może być rozwijana w każdym wieku, jednak jej najbardziej intensywny rozwój przypada na najwcześniejsze lata życia. Mowa rozwija się najbardziej intensywnie, do 6 roku życia. W kolejnych latach (do ok. 13 roku życia) człowiek przyswaja i zaczyna rozumieć pojęcia abstrakcyjne i naukowe, charakterystyczne dla różnych dyscyplin wiedzy. Pierwsze dziesięć lat życia to okres o decydującym znaczeniu dla rozwoju inteligencji językowej. Dziecko dla którego, „słowa są narzędziami myślenia”, które potrafi mówić, słuchać, myśleć czyli ma dobrze rozwiniętą inteligencję językową, nie będzie miało trudności z nawiązywaniem kontaktów i skutecznym porozumiewaniem się z innymi ludźmi. Będzie mogło wyrażać swoje potrzeby i emocje. Z łatwością zrozumie polecenia nauczyciela, przekaże informacje z zakresu różnych dziedzin, np. przyrody, muzyki, sportu, techniki, opowie o swoich zainteresowaniach, wyjaśni własny punkt widzenia i potrafi przekonać innych. Dziecko z dobrze rozwiniętą inteligencją językową uczy się poprzez mówienie, słuchanie, czytanie i pisanie, dlatego nauka w tradycyjnej szkole przychodzi mu z łatwością. Każdy człowiek powinien umieć porozumiewać się w mowie i piśmie w różnych sytuacjach życiowych. Z tego względu w Projekcie położony został szczególny nacisk na kształtowanie tej kompetencji oraz dostarczenie dziecku bodźców stymulujących rozwój inteligencji językowej.

Kompetencje informatyczne obejmują zdolność krytycznego i systematycznego poszukiwania, gromadzenia, przetwarzania i wykorzystywania informacji we wszystkich dziedzinach życia. Wymagają zrozumienia wartości i znaczenia nowoczesnych technologii komunikacyjnych w świecie współczesnym, ale także rozumienia potencjalnych zagrożeń związanych z korzystaniem z Internetu. Wymaga to wypracowania krytycznej postawy wobec interaktywnych mediów. Znaczenie nabywania umiejętności w obrębie tej kompetencji jest powszechnie znane. Podstawą jest rozwijanie inteligencji matematyczno-logicznej, wizualno-przestrzennej, ale także interpersonalnej i intrapersonalnej. W dzisiejszym świecie praktycznie każde dziecko ma kontakt z telewizją i komputerem. Korzystanie z mediów daje dzieciom niewątpliwie możliwość zdobycia wiedzy o świecie, porozumiewania się. Niesie jednak ze sobą również wiele zagrożeń. Badania wykazują, że nadmierne korzysta-

nie może być przyczyną nasilenia rozwoju ADD (Attention Deficit Disorder), czyli deficytu uwagi. Dzieci z ADD mają pro trudności z koncentracją uwagi przez okres dłuższy niż kilka sekund, czyli przez czas nieporuszonego trwania obrazu na ekranie telewizora [Fisher 2002, s. 73]. Dziecko, które przyzwyczajone jest do biernego patrzenia w telewizor, nie będzie chciało podejmować wysiłku, nie będzie aktywne, ani twórcze. W Projekcie proponujemy ukazanie wartości jakie niesie ze sobą korzystanie z interaktywnych mediów, ale również pracę nad rozumieniem zagrożeń z tym związanych. Dziecko, które nauczy się myśleć, wyjaśniać powody swojego postępowania, uzasadniać decyzje i wybory we wszelkich swoich działaniach, patrzeć krytycznie na różnorodne propozycje płynące ze świata zewnętrznego, nauczy się również rozsądnego korzystania z mediów i nowoczesnych technologii podczas pracy, nauki, zabawy i wypoczynku.

Kompetencje społeczne to przede wszystkim rozumienie i przestrzeganie akceptowanych społecznie zasad i reguł postępowania, sprzyjających nawiązywaniu właściwych relacji międzyludzkich. Podstawą kształtowania pozytywnej postawy w obrębie kompetencji **obywatelskiej** jest poszanowanie praw człowieka oraz gotowość do uczestnictwa w życiu społecznym. Podstawowe umiejętności w zakresie tych kompetencji obejmują zdolność do konstruktywnego porozumiewania się, negocjowania, osiągania kompromisów, wykazywania się tolerancją i szacunkiem dla innych, wyrażania i rozumienia różnych punktów widzenia, zdolnością do współodczuwania, ale także wykazywanie się asertywnością. Procesowi kształtowania umiejętności w obrębie kompetencji społecznych oraz obywatelskich będą sprzyjać działania w Dziecięcych Ośrodkach Zainteresowań nakierowane na rozwijanie inteligencji interpersonalnej, intrapersonalnej oraz językowej.

Inicjatywność i przedsiębiorczość obejmuje takie umiejętności jak: planowanie, organizowanie, komunikowanie się czy współpracę w zespole. Wyraża się poprzez zdolność do wprowadzania w życie pomysłów, planowania przedsięwzięć i doprowadzania ich do zamierzonego celu. Konieczne jest opanowanie umiejętności pracy zespołowej oraz indywidualnej, oceny własnych „mocnych” i „słabych” stron, a także ryzyka związanego z danym przedsięwzięciem. Rozwijanie umiejętności z zakresu inicjatywności i przedsiębiorczości poprzez wspieranie inteligencji personalnych, ale także inteligencji matematyczno-logicznej czy językowej, to niezwykle ważne działania. Mają one ogromny wpływ na funkcjonowanie człowieka we wciąż zmieniającej się rzeczywistości społecznej, stanowią podstawę umiejętności przystosowywania się do zmian.

Świadomość i ekspresja kulturalna wiąże się z umiejętnością doceniania znaczenia twórczego wyrażania idei, doświadczeń i uczuć za pośrednictwem różnych środków wyrazu. Opiera się na podstawowej znajomości dzieł kultury, rozumieniu kulturowej i językowej różnorodności Europy i innych regionów świata, rozwijaniu kreatywności oraz wrażliwości estetycznej. Ekspresja kulturalna jest niezbędna do rozwijania twórczych umiejętności i zdolności, które mogą być wykorzystywane do wyrażania siebie, ale także przydatne w wielu sytuacjach zawodowych. Rozwijanie inteligencji muzycznej, wizualno-przestrzennej czy ruchowej stanowić powinno podstawę wszelkich działań wspierających rozwój dziecka rozpoczynającego naukę w szkole. Wykorzystanie niedocenianych w tradycyjnej szkole,

a niezwykle ważnych zdolności artystycznych: muzycznych, plastycznych czy ruchowych, może sprzyjać budowaniu „mostów”, dla wspierania rozwoju tak potrzebnych w szkole inteligencji, jak inteligencja matematyczno-logiczna czy językowa. Wykorzystując te silne „artystyczne” inteligencje, można wspierać inteligencje, za których rozwój odpowiedzialna jest lewa, czyli naukowa półkula mózgu. Sprzyja to budowaniu u dzieci wiary we własne możliwości i motywacji wewnętrznej do uczenia się poprzez ukazywanie dziecku jego mocnych stron.

Podstawą rozwoju wszystkich wymienionych kompetencji jest dbałość o prawidłowy rozwój fizyczny i motoryczny. Stwarzając uczniom okazje do gier i zabaw ruchowych, zachęcając do ćwiczeń ogólnorozwojowych i systematycznego podejmowania wysiłku rozwijamy sprawność fizyczną i umiejętności ruchowe, pomagamy im opanować wiele różnych umiejętności niezbędnych w nabywaniu kompetencji. Inteligencja ruchowa powinna być wykorzystywana do kształtowania umiejętności z zakresu wszystkich kompetencji kluczowych, gdyż ruch jest podstawą każdego efektywnego działania.

Nabywanie kluczowych kompetencji powinno być ściśle powiązane z dostosowaniem procesu nauczania do potrzeb uczącego się [Mazińska 2004, s. 23]. Dlatego niezbędnym jest stałe podnoszenie kwalifikacji nauczycieli, wprowadzanie nowatorskich metod kształcenia oraz nowych treści, doskonalenie metod ewaluacji, tworzenie nowych programów nauczania. Efekt procesu kształtowania umiejętności w zakresie kompetencji kluczowych wyraża się przez określenie tego co dziecko wie, rozumie i potrafi wykonać po zakończeniu procesu uczenia się.



5. Diagnoza i postępowanie diagnostyczne

Diagnoza, to kategoria metodologiczna wykorzystywana zarówno w teorii, jak i w praktyce. Stanowi ona niezbędny element każdego skutecznego działania. Diagnozę stosuje się w wielu dyscyplinach naukowych. Zarówno w takich, które za cel stawiają sobie opisywanie lub wyjaśnianie zjawisk czy procesów, przewidywanie ich tendencji rozwojowych i zmian, jak i w takich, w których diagnoza stanowi podstawę praktycznego działania, interwencji czy terapii. Postawienie dobrej diagnozy jest czynnością złożoną, gdyż w oparciu o znajomość ogólnych prawidłowości, na podstawie zewnętrznych objawów trzeba wnioskować o stanie wewnętrznym badanej rzeczy. Naukowa działalność diagnostyczna ma na celu stwierdzenie pewnych faktów, ustalenie cech oraz zasad funkcjonowania. Praktyczna działalność diagnostyczna opiera się na rozpoznaniu sytuacji działania oraz na jej opisie i wyjaśnianiu. Współczesna interpretacja terminu diagnoza wskazuje na jego dwa istotne składniki: zebranie potrzebnych danych oraz ich krytyczne opracowanie na drodze rozumowania. Diagnoza wymaga przeprowadzenia szeregu operacji myślowych: różnicowania, sprawdzania, wyjaśniania (przyczynowego i celowościowego) oraz intuicyjnego wczuwania się w badane zjawisko. Diagnoza w ujęciu wąskim polega na przyporządkowaniu badanego zjawiska do tzw. jednostki diagnostycznej. W ujęciu szerokim jest to rozpoznanie badanego stanu rzeczy przez zaliczenie go do znanego typu lub gatunku, wyjaśnienie tego stanu, określenie jego obecnej fazy oraz przewidywanie dalszego rozwoju [Ziemski 1973, s. 68]. W toku diagnozowania powstają diagnozy cząstkowe:

- klasyfikacyjna (typologiczna) – zaszeregowanie badanego zjawiska do pewnego typu,
- genetyczna (kauzalna) – wyjaśnienie przyczynowe badanej sytuacji,
- znaczeniowa (celowościowa) – wyjaśnienie znaczenia występujących objawów,
- fazy – określająca zaawansowanie danego zjawiska,
- prognostyczna (rozwojowa) – prognozowanie dalszego rozwoju badanego zjawiska.

Wszystkie typy diagnoz cząstkowych wzajemnie się uzupełniają tworząc diagnozę rozwiniętą. *Prognoza jest szczególnego rodzaju diagnozą, jest diagnozowaniem rzutowanym w przyszłość* [Palka 1989, s. 17].

Diagnoza pedagogiczna dotyczy różnych aspektów procesu uczenia się i sytuacji wychowawczych. Koncentruje się przede wszystkim na procesie wychowania, ale obejmuje również cechy osobowe wychowanka, pozwalające określić rezultaty procesu wychowania. U podstaw diagnozy pedagogicznej leży porównanie stanu faktycznego ze stanem zakładanym przez cele wychowania, ocena sytuacji wychowawczej, rozpoznanie doświadczeń wychowanka oraz uzyskanego efektu procesu wychowania. W diagnozie pedagogicznej muszą zawierać się trzy podstawowe elementy: rozpoznanie zjawiska, ocena tego zjawiska w punktu widzenia przyjętych standardów rozwojowych oraz prognoza rozwoju [Górniśiewicz 1995, s. 32]. Postępowanie diagnostyczne pozwala na ustalenie powiązań przyczynowo-skutkowych i określenie kompleksowych sposobów oddziaływania. Nauczyciel

pozostaje w stałym kontakcie z dzieckiem, obserwuje go i ma możliwość zgromadzenia wielu informacji o dziecku. Na tej podstawie ukierunkowuje on swoje zachowanie i postępowanie. Zachowania dziecka oceniane są na tle sytuacji wychowawczych związanych głównie z zabawą, uczeniem się i kontaktami społecznymi. Ważnym elementem procesu diagnostycznego są oczekiwania osoby dokonującej diagnozy oraz wzajemne relacje pomiędzy osobą diagnozowaną a diagnostą, w tym przypadku pomiędzy nauczycielem a uczniem. Diagnoza pedagogiczna stanowi podstawę działalności praktycznej nastawionej na optymalizację procesu opiekuńczo-wychowawczego.

Praktyka diagnostyczna w odniesieniu do dzieci wskazuje, że różne czynności diagnostyczne są wykonywane jednocześnie i wieloaspektowo. Rzetelna diagnoza jest warunkiem każdej skutecznej próby poprawy zastanego stanu. Diagnoza pedagogiczna jest elementem szerszego postępowania diagnostycznego. Uzupełnia ją zazwyczaj diagnoza psychologiczna, auksologiczna czy pielęgnarska.

Diagnoza psychologiczna dotyczy różnych aspektów funkcjonowania osobowości i przyczynia się do poznania struktury osobowości oraz jej genezy. W konsekwencji pozwala wyjaśnić i opisać psychologiczne mechanizmy funkcjonowania człowieka. Diagnostowanie psychologiczne dzieci dotyczy szeroko pojętej oceny rozwojowej, której celem jest optymalizacja zasobów rozwojowych dziecka. Optymalizacja musi opierać się na wyjaśnieniu genezy diagnozowanego stanu rzeczy, ustaleniu aktualnej fazy rozwoju i przewidywaniu rozwoju w przyszłości. Daje możliwość prognozowania skutków określonych zachowań i ewentualnych możliwości zmiany. Diagnoza psychologiczna o charakterze jakościowym polega na rozpatrywaniu wyników indywidualnych z jakościowego punktu widzenia. Ten rodzaj diagnozy ma charakter podejścia modelowego. Norma modelowa posługuje się pojęciem idealnego funkcjonowania albo optimum funkcjonowania, które stanowi układ odniesienia w ocenie psychologicznej. Diagnosta poszukuje odpowiedzi na pytanie, w jakim stopniu dziecko zbliża się do pożądanego optimum [Dołęga 2006].

Diagnoza auksologiczna dotyczy rozwoju osobniczego i oddziaływania środowiska zewnętrznego na rozwijające się dziecko. Poznanie przebiegu rozwoju, rządzących nim praw oraz uwarunkowań genetycznych i środowiskowych daje możliwość kierowania tym rozwojem. Diagnoza auksologiczna ma na celu monitorowanie rozwoju, określenie prawidłowości przebiegu procesów rozwojowych i ocenę adaptabilności rosnącego ustroju do warunków środowiska [Dutkiewicz 2004, s. 26]. Diagnostowanie auksologiczne wykorzystywane jest w szeroko pojętej opiece nad dziećmi i młodzieżą. Wiąże się z kształtowaniem zdolności spostrzegania problemów rozwoju i umiejętnością oceny normalności procesów rozwojowych oraz kierowania nimi.

Diagnoza pielęgnarska to rozpoznanie stanu zdrowia ucznia i przewidywanie tendencji rozwojowych na podstawie aktualnych objawów (cech, parametrów, dolegliwości) opartych na znajomości prawidłowości związanych zarówno z rozwojem psychosomatycznym ucznia, jak też czynnikami, które mogą oddziaływać na stan jego zdrowia [Kawczyńska-Butrym 1999, s. 81]. Diagnoza ta ma ogromne znaczenie w odniesieniu do dzieci o specjalnych potrzebach zdrowotnych i edukacyjnych.

Aby diagnoza mogła spełnić zakładane cele, musi być obiektywna i trafna. Obiektywność wiąże się z brakiem nastawienia i uprzedzenia do osoby diagnozowanej. Trafność natomiast uzależniona jest od doświadczenia osoby prowadzącej diagnozę i zastosowanych technik. Poznanie wychowanków jest podstawą pracy wychowawczej, ale nie powinno być celem samym w sobie. Nauczyciel powinien poznać swoich uczniów, aby dostosować swoje działania do ich potrzeb i możliwości. Ważną rolę w diagnozowaniu pełni obserwacja. Jest to podstawowa metoda poznawania dziecka, pozwalająca uzyskać wiedzę o dziecku w warunkach naturalnego dla dziecka środowiska. Nauczyciel obserwuje dziecko nie po to, by je oceniać, ale po to by je lepiej poznać. *Poznaje po to, aby tworzyć bardziej adekwatne sposoby działania i współdziałania, tworzyć bardziej adekwatne do potrzeb dziecka interakcje* [Karwowska-Struczyk, Hajnicz 1998, s. 9].

Howard Gardner [2002, s. 110] uważa, że każda nowa forma oceny powinna spełniać trzy kryteria. Powinna być:

1. Sprawiedliwa wobec inteligencji – przedstawiana tak, by można było bezpośrednio obserwować potencjał danej inteligencji;
2. Odpowiednia do poziomu rozwoju dziecka – wykorzystywać techniki dostosowane do poziomu wiedzy dziecka z konkretnej dziedziny;
3. Połączona z konkretnymi zaleceniami – każdy opis powinien zawierać wykaz zalecanych działań i czynności dla dziecka.

Gardner jest przeciwny ocenianiu zdolności dziecka tylko za pomocą standardowych narzędzi pomiaru inteligencji, ponieważ oceniają one niewielki wycinek zdolności poznawczych człowieka. Proponuje on narzędzia „sprawiedliwe dla inteligencji”, tzn. takie, w których każde zadanie i pytanie określające typ inteligencji, będzie wyrażone językiem i symboliką odpowiednią dla języka inteligencji, której dotyczy. *Typowe testy wynaleziono po części dlatego, by wyławiać niezwykle talenty i przyznać trzeba, że spełniają one bardzo dobrze to zadanie, ujawniając wybitne zdolności cudownych dzieci. Co jednak począć z jednostkami, które nie wypadają dobrze w takich testach? Jak możemy ocenić ich silne strony i jaki byłby z tego pożytek?* [Gardner 2002, s. 128].

Opracowanie narzędzi pomiaru profilu inteligencji oraz stylu uczenia się małych dzieci było celem Projektu Spectrum. Projekt ten był realizowany w Stanach Zjednoczonych przez grupę naukowców współpracujących z H. Gardnerem w latach osiemdziesiątych XX wieku, w ramach szerszego harwardzkiego projektu Zero. W projekcie podkreślono fakt, że każde dziecko jest zdolne i wyjątkowe, a rodzicom i nauczycielom dziecka trzeba *przedstawić wierny opis jego zdolności, włącznie ze wskazówkami dotyczącymi zajęć, które odpowiednie są dla układu mocnych i słabych stron konkretnego dziecka* [Gardner 2002, s. 138]. Błędem byłoby sugerowanie rodzicom wspierania tylko „mocnych” stron i przedwczesnego ukierunkowywania dziecka na sukces w konkretnej dziedzinie oraz przyspieszanie jego rozwoju. Gardner i jego współpracownicy podkreślają, jak ważny jest równomierny rozwój wszystkich sfer, szczególnie na początku kariery szkolnej dziecka.

Zaproponowana w naszym Projekcie diagnoza profilu inteligencji ucznia jest ściśle związana z tworzeniem właściwego środowiska edukacyjnego i takich sytuacji na za-

jęciach, aby dzieci mogły wykorzystywać materiały, środki dydaktyczne i aktywności charakterystyczne dla danego typu inteligencji. Zdaniem H. Gardnera, możliwe jest już po około miesięcznej obserwacji prowadzonej w szkole czy w przedszkolu, uzyskanie obrazu profilu inteligencji dziecka. Zachęcamy także do organizowania zabaw i zajęć, dzięki którym nauczyciel obserwując zachowania, wybory i działania dziecka, będzie mógł dokonać diagnozy profilu inteligencji. Niezwykle ważne jest również uzyskanie możliwie pełnych informacji o dziecku od jego rodziców, czy opiekunów. Proponujemy nauczycielom wykorzystanie do diagnozy narzędzia stworzonego specjalnie na potrzeby Projektu – Kwestionariusza wywiadu z rodzicami. Wywiad ten nauczyciel może również uzupełnić o własne spostrzeżenia dotyczące dziecka. Pozwoli to na stworzenie diagnozy ucznia, czyli charakterystyki dziecka na jego indywidualnej drodze rozwoju.

KWESTIONARIUSZ WYWIADU Z RODZICAMI (pytania pomagające określić profil inteligencji dziecka)

CZY PANI/PANA DZIECKO:

INTELIGENCJA JĘZYKOWA:

1. Dużo mówi, chętnie rozmawia, posługuje się bogatym słownictwem?
2. Lubi słuchać różnych historii, bajek, opowiadań?
3. Samo wymyśla historie, opowiada bajki, czyta?
4. Ma dobrą pamięć do imion, nazwisk, dat; zapamiętuje nawet trudne terminy?
5. Lubi zabawy słowne, wierszyki, rymowanki oraz przedstawienia?

INTELIGENCJA RUCHOWA:

1. Lubi sport, ćwiczenia fizyczne i zabawy ruchowe?
2. Chętnie i samodzielnie wykonuje różne prace ręczne?
3. Uczy się szybciej przez działanie niż słuchając czy obserwując?
4. W czasie rozmowy używa mowy ciała, gestykułuje?
5. Kiedy myśli lub wykonuje jakieś zadania, to nie potrafi usiedzieć w miejscu, rusza się, dotyka czegoś?

INTELIGENCJA MATEMATYCZNO-LOGICZNA:

1. Zadaje mnóstwo pytań dotyczących świata i ludzi wokół niego; jest dociekliwy?
2. Lubi przeliczać różne rzeczy, np. guziki, kartki, znaki drogowe lub ławki na spacerze?
3. Chętnie rozwiązuje problemy, lubi gry planszowe (warcaby, szachy, chińczyk, itp.)
4. Klasyfikuje przedmioty, grupuje osoby według jakiejś zasady; rozumie symbole?
5. Rozumie związki między przyczyną i skutkiem, lubi eksperymentować, sprawdzać, doświadczać samodzielnie?

INTELIGENCJA WIZUALNO-PRZESTRZENNA:

1. Lubi bawić się układankami, mapami, labiryntami, itp.?
2. Wyobraża sobie różne rzeczy, rysuje je, rzeźbi, wycina, lepi, modeluje?
3. Łatwo odnajduje drogę w nowym miejscu?
4. Lubi coś rozkładać i później składać z powrotem?
5. Chętniej słucha czytanego tekstu, jeśli jest on bogato ilustrowany?

INTELIGENCJA PRZYRODNICZA:

1. Chętnie obserwuje świat roślin i zwierząt, dostrzega w nim coś fascynującego?
2. Interesuje się roślinami lub zwierzętami; zbiera ich fotografie, obrazki, artykuły, itp.?
3. Kolekcjonuje okazy przyrodnicze, np. muszle, kwiaty, liście?
4. Opiekuje się zwierzęciem domowym, lub ma własną „hodowlę”, ogródek nawet w doniczce?
5. Chętnie obserwuje obiekty (gwiazdy, księżyc, tęcza itp.) i zjawiska przyrodnicze; pyta o cykle i regularności w przyrodzie, o pogodę?

INTELIGENCJA MUZYCZNA:

1. Czysto śpiewa i szybko zapamiętuje melodię (po jedno- lub dwukrotnym wysłuchaniu)?
2. Lubi słuchać muzyki, jest wrażliwe na dźwięki z otoczenia, środowiska naturalnego itp.?
3. Gdy coś robi, to chętnie śpiewa, nuci, mruczy, ...?
4. Próbuje grać lub gra na instrumentach muzycznych lub przedmiotach wydobywających dźwięki?
5. Rozpoznaje „fałszywe” dźwięki, a nawet „denerwuje się”, gdy je słyszy?

INTELIGENCJA INTRAPERSONALNA:

1. Lubi samodzielnie pracować w spokojnym miejscu?
2. Woli bawić się samo niż z innymi dziećmi?
3. Chce być niezależne, samodzielnie decydować o swoich sprawach?
4. Potrafi wyrazić to, co czuje (niekoniecznie słowami)?
5. Samo wyznacza sobie cele i zadania: dąży do ich realizacji?

INTELIGENCJA INTERPERSONALNA:

1. Jest naturalnym przywódcą w grupie rówieśniczej?
2. Chętnie i zgodnie bawi się w grupie?
3. Potrafi wczuć się w problemy innych, ofiarowuje pomoc?
4. Utrzymuje z własnej woli serdeczne kontakty z wieloma osobami (rodziną, rówieśnikami)?
5. Jest lubiane przez inne dzieci; ma dobrych kolegów i koleżanki?

Diagnoza powinna być podstawą wszelkich działań dydaktyczno-wychowawczych. Rozważania dotyczące rozwiązań programowych, metodycznych i organizacyjnych poprzedzone powinny być rozpoznaniem i znajomością właściwości rozwojowych dzieci. [Kopik 2007, s. 224].

Wskazane jest, aby każdy nauczyciel uczestniczący w Projekcie dokonał autodiagnozy profilu inteligencji. Pozwoli to na analizę własnych preferencji poznawczych, ocenę „mocnych” i „słabych” stron oraz indywidualnego stylu uczenia się. Nauczyciel powinien zwrócić uwagę na to, czy w pracy z uczniami nie preferuje metod, które odpowiadają jego potrzebom, a w niewielkim stopniu wspierają uczniów. Może wykorzystać zamieszczoną poniżej Skalę Inteligencji Wielorakich. Skala ta pozwala sprawdzić profil inteligencji, poznać swoje „mocne” i „słabe” strony. Pozwala określić, które zdolności stanowią podstawę własnego działania, a które nadal wymagają doskonalenia i rozwijania.

Zaproponowane narzędzia nie mają charakteru testów psychologicznych, a są jedynie stworzonymi na potrzeby Projektu orientacyjnymi narzędziami diagnostycznymi.

Skala Inteligencji Wielorakich

Poniższa skala zawiera stwierdzenia dotyczące różnego rodzaju zachowań. Należy określić stopień ich prawdziwości w odniesieniu do siebie, zaznaczając za pomocą punktów:

- 3 pkt. – jeśli w pełni zgadzasz się z danym stwierdzeniem
- 2 pkt. – jeśli raczej zgadzasz się z danym stwierdzeniem
- 1 pkt. – jeśli raczej nie zgadzasz się z danym stwierdzeniem
- 0 pkt. – jeśli całkowicie nie zgadzasz się z danym stwierdzeniem

1.	Dobrze radzę sobie w grach zręcznościowych, lubię zajmować się pracami ręcznymi.	0 – 1 – 2 – 3
2.	Potrafię precyzyjnie wyrazić siebie za pomocą słów (w mowie i piśmie), bez trudu wyjaśniam w prosty sposób trudne zagadnienia.	0 – 1 – 2 – 3
3.	Dobrze radzę sobie z liczbami i problemami matematycznymi, uwielbiam gry arytmetyczne i zadania wymagające logicznego myślenia.	0 – 1 – 2 – 3
4.	Dbam o dobry kontakt z ludźmi, wczuwam się w ich nastroje i uczucia, potrafię ich wysłuchać, zrozumieć i udzielić wsparcia.	0 – 1 – 2 – 3
5.	Łatwo zapamiętuję zasłyszaną melodię, rytm lub słowa piosenki.	0 – 1 – 2 – 3
6.	Interesuję się otoczeniem, ekologią, zdrowym życiem, rozumiem globalne problemy środowiska naturalnego.	0 – 1 – 2 – 3

7.	Chętnie wyrażam swą osobowość poprzez wysiłek fizyczny, gry i dyscypliny sportowe, taniec.	0 – 1 – 2 – 3
8.	Dobrze znam swoje słabe i mocne strony, dlatego wiem na co mnie stać i co chcę osiągnąć w życiu.	0 – 1 – 2 – 3
9.	Uwielbiam lekturę, regularnie czytam książki, różnorodne publikacje, wybrane wydawnictwa.	0 – 1 – 2 – 3
10.	Posiadam dobre wyczucie kierunku, świetnie posługuję się mapami i planami, nie mam problemu z orientacją w przestrzeni.	0 – 1 – 2 – 3
11.	Mam dobrą pamięć do liczb, w tym numerów telefonów i ważnych dat.	0 – 1 – 2 – 3
12.	Dobrze radzę sobie z rozwiązywaniem problemów w grupie, potrafię łagodzić konflikty.	0 – 1 – 2 – 3
13.	Bez trudu rozpoznaję różne instrumenty w złożonych utworach muzycznych.	0 – 1 – 2 – 3
14.	Najlepiej uczę się poprzez działanie, opanowując jakąś umiejętność wolę wykonywać ją ruchowo niż słuchać tylko instrukcji.	0 – 1 – 2 – 3
15.	Lubię opiekować się zwierzętami, z zamiłowaniem pielęgnować rośliny lub kolekcjonować okazy przyrody nieożywionej.	0 – 1 – 2 – 3
16.	Kiedy mam do wykonania jakiegoś zadania wolę korzystać z własnych przemyśleń i planów działania.	0 – 1 – 2 – 3
17.	Lubię układanki w postaci puzzli, labirynty, gry wizualne, zabawy konstrukcyjne, zajęcia plastyczne.	0 – 1 – 2 – 3
18.	Łatwo przychodzi mi uczenie się języków obcych.	0 – 1 – 2 – 3
19.	Potrafię dostrzegać związki i zależności pomiędzy różnymi rzeczami, określać ich strukturę czy wzór.	0 – 1 – 2 – 3
20.	Potrafię kierować zespołami ludzkimi, inni ludzie traktują mnie jako lidera, przywódcę.	0 – 1 – 2 – 3
21.	Chętnie słucham muzyki, interesuję się różnymi stylami muzycznymi, chodzę na koncerty.	0 – 1 – 2 – 3
22.	Cechuje mnie bardzo dobra koordynacja ruchów, mam dobrze rozwinięty zmysł równowagi.	0 – 1 – 2 – 3
23.	Nie przeszkadza mi samotne spędzanie czasu, a nawet je lubię, gdyż potrafię wymyślić sobie interesujące zajęcia.	0 – 1 – 2 – 3

24.	Z pasją poznaję zjawiska przyrodnicze, podziwiam przejawy fauny i flory, obserwuję społeczno-psychologiczne aspekty zachowań ludzi.	0 – 1 – 2 – 3
25.	Chętnie posługuję się wykresami, zestawieniami, diagramami; często korzystam z symboli graficznych, rysunków, zaznaczeń i kolorów.	0 – 1 – 2 – 3
26.	Lubię bawić się słowami, chętnie rozwiązuję krzyżówki, łamigłówki językowe, gram w scrabble lub inne gry językowe.	0 – 1 – 2 – 3
27.	Jestem osobą zorganizowaną, wolę pracować systematycznie, wszystko robię „krok po kroku”.	0 – 1 – 2 – 3
28.	Wolę pracować zespołowo, niż rozwiązywać problemy w pojedynkę.	0 – 1 – 2 – 3
29.	Potrafię grać na instrumencie lub komponuję samodzielnie muzykę.	0 – 1 – 2 – 3
30.	Bywam osobą niespokojną, nie lubię siedzieć w jednym miejscu, wolę od razu coś zrobić, sprawdzić, dotknąć.	0 – 1 – 2 – 3
31.	Podczas nauki, pracy i rozmyślań lubię spokój i samotność.	0 – 1 – 2 – 3
32.	Uwielbiam pracę na powietrzu, najlepiej bezpośrednio w kontakcie z naturą (np. w ogrodzie).	0 – 1 – 2 – 3
33.	Jestem bystrym obserwatorem, potrafię uchwycić szczegóły umykające uwadze innych lub spojrzeć na rzeczywistość z odmiennej perspektywy.	0 – 1 – 2 – 3
34.	Porozumiewanie werbalne sprawia mi przyjemność, lubię dyskutować, zadawać pytania, chętnie słucham też wywodów innych ludzi.	0 – 1 – 2 – 3
35.	Lubię szczegółowo wszystko planować (np. wyjazd), szacować wydatki, oceniać celowość działań.	0 – 1 – 2 – 3
36.	Jestem osobą towarzyską, posiadam duże grono znajomych i przyjaciół, z którymi często spotykam się.	0 – 1 – 2 – 3
37.	Często śpiewam, nuce, pogwizduję lub wystukuję rytm muzyki dla przyjemności.	0 – 1 – 2 – 3
38.	Najlepiej odpoczywam na łonie natury, z dala od zgiełku miasta.	0 – 1 – 2 – 3
39.	Chętnie rozkładam rzeczy na części pierwsze i zawsze potrafię bezbłędnie złożyć je z powrotem.	0 – 1 – 2 – 3
40.	Staram się coraz lepiej poznawać siebie, pracuję nad własnym rozwojem, wciąż doskonalam swoją wiedzę i umiejętności.	0 – 1 – 2 – 3

INTELIGENCJE WIELORAKIE – INTERPRETACJA WYNIKÓW

Po dokonaniu oceny wszystkich stwierdzeń zawartych w skali należy przyporządkować poszczególnym stwierdzeniom punkty adekwatnie do wymienionych niżej typów inteligencji, a następnie obliczyć ich sumę (od 0 do 15 punktów). Uzyskane wyniki wyznaczają profil inteligencji.

L.p.	TYP INTELIGENCJI	Numer stwierdzenia i jego ocena punktowa					Suma punktów
		2	9	18	26	34	
I	JĘZYKOWA						
II	MATEMATYCZNO-LOGICZNA	3	11	19	27	35	
III	WIZUALNO-PRZESTRZENNA	10	17	25	33	39	
IV	RUCHOWA	1	7	14	22	30	
V	MUZYCZNA	5	13	21	29	37	
VI	PRZYRODNICZA	6	15	24	32	38	
VII	INTRAPERSONALNA	8	16	23	31	40	
VIII	INTERPERSONALNA	4	12	20	28	36	

OBRAZ GRAFICZNY PROFILU INTELIGENCJI WIELORAKICH

Graficzny obraz własnego profilu inteligencji można uzyskać po zaznaczeniu uzyskanych wyników w odpowiednich polach.

POZIOM INTELIGENCJI	JĘZYKOWA	MATEMATYCZNO-LOGICZNA	WIZUALNO-PRZESTRZENNA	RUCHOWA	MUZYCZNA	PRZYRODNICZA	INTRAPERSONALNA	INTERPERSONALNA
WYSOKI (11-15 pkt.)								
ŚREDNI (5-10 pkt.)								
NISKI (0-4 pkt.)								

Przykładowy profil inteligencji

POZIOM INTELIGENCJI	JĘZYKOWA	MATEMATYCZNO-LOGICZNA	WIZUALNO-PRZESTRZENNA	RUCHOWA	MUZYCZNA	PRZYRODNICZA	INTRAPERSONALNA	INTERPERSONALNA
WYSOKI (11-15 pkt.)								
ŚREDNI (5-10 pkt.)								
NISKI (0-4 pkt.)								

6. Przykłady rozwiązań praktycznych

Twórczy nauczyciel poprzez udział w Projekcie, ma szansę na realizację własnych pomysłów i wprowadzanie nowatorskich rozwiązań w pracy z dziećmi. Nauczyciel dobierze najwłaściwsze dla swoich uczniów rozwiązania metodyczne i organizacyjne, formy pracy i sposoby rozwijania uzdolnień i zainteresowań. Uwzględni wyniki diagnozy profilu inteligencji uczniów, ich potrzeby psychofizyczne i wybory, których dokonują, zainteresowania każdego dziecka, a także bazę dydaktyczną, którą dysponuje szkoła. Weźmie pod uwagę również możliwości udzielenia wsparcia przez rodziców uczniów oraz ofertę instytucji kulturalnych i oświatowych, które znajdują się w środowisku funkcjonowania szkoły. *Nauczyciel w każdym dniu pracy powinien dążyć do aktywizacji dzieci różnymi dostępnymi metodami, w celu samodzielnego nabywania umiejętności, poszerzania przez nich zakresu wiadomości oraz kształtowania pozytywnych postaw* [Szeląg 2008, s. 7]. Warunkiem prawidłowego przebiegu pracy z dziećmi będzie właściwe zaplanowanie i zaprojektowanie zajęć obowiązkowych i pozalekcyjnych.

Jako inspirację dla opracowania zajęć własnych, proponujemy kilka przykładowych scenariuszy. *Scenariusz to dokument, to projekt, który ma być podstawą do realizacji zajęć, ale najważniejsza jest własna interpretacja nauczyciela. Każde zajęcia z dziećmi są inne, niepowtarzalne, nawet jeśli osnową jest ten sam pomysł zapisany w scenariuszu* [Kopik, 2008, s. 3]. Przedstawione propozycje to pomysły na to, jak można poprowadzić zajęcia obowiązkowe i pozalekcyjne. Dają one możliwość prowadzenia obserwacji aktywności i działań dzieci. Uzyskane informacje są niezbędne w procesie diagnozowania profilu inteligencji każdego ucznia.

Propozycje zajęć

Scenariusz 1

Uwagi o realizacji: Należy przygotować kilka stanowisk pracy w sali, w której odbywają się zajęcia. Każde dziecko powinno mieć możliwość wykorzystania wszystkich dostępnych propozycji, wybór rodzaju aktywności i stanowiska pracy zawsze należy do dziecka. Nauczyciel obserwuje i zapisuje datę oraz wyniki obserwacji na bieżąco (np. w zeszycie lub na karcie obserwacji, założonej na potrzeby diagnozowania profilu inteligencji dzieci). W Projekcie nie zalecamy konkretnego wzoru karty obserwacji. Na karcie lub w zeszycie obserwacji należy również zapisać wyniki wywiadu przeprowadzonego z rodzicami każdego ucznia oraz odpowiedzi nauczyciela na pytania tego samego wywiadu. Zebranie tych wszystkich informacji pozwoli na opracowanie i zapisanie w Dzienniku Projektu diagnozy początkowej i końcowej profilu inteligencji każdego ucznia.

Temat: **Co w trawie piszczy...**

Cele główne:

Rozwijanie aktywności twórczej i indywidualnych predyspozycji intelektualnych dzieci.
Doskonalenie sprawności manualnej.

Proponowane przykładowe kierunki obserwacji:

Inteligencja wizualno-przestrzenna:

- zdolności do tworzenia własnych przestrzennych kompozycji, orientacja w przestrzeni, wyobraźnia przestrzenna (np. konstruowanie robotów, układanie klocków zgodnie z własnym pomysłem, wykonanie rzeźby lub płaskorzeźby, wykonanie pracy plastycznej dowolną techniką), uzdolnienia konstrukcyjne i techniczne;
- dokładne odtwarzanie przestrzennych schematów (np. ułożenie klocków zgodnie ze wzorem, wykonanie pracy przestrzennej zgodnie z instrukcją obrazkową, itp.);
- poziom warsztatu artystycznego ucznia (m.in. kolorystyka, estetyka, pomysłowość, kompozycja przestrzenna, forma);
- poziom sprawności manualnej.

Inteligencja interpersonalna:

- współpraca w zespole, zdolności przywódcze, umiejętności negocjatorskie, rozwiązywanie problemów, empatia, ocena sytuacji społecznych, pomoc oferowana innym.

Inteligencja intrapersonalna:

- zdolność i umiejętność podejmowania decyzji i wyborów, rozumienie i znajomość własnych mocnych stron

Inteligencja językowa:

- zasób słownictwa, umiejętność wypowiadania się w formie poprawnej i uporządkowanej wypowiedzi wielozdaniowej, umiejętność uzasadnienia decyzji i wyborów, zainteresowanie tekstem pisany.

Inteligencja matematyczno-logiczna:

- dostrzeganie symetrii;
- zdolność do operowania symbolami;
- dostrzeganie struktur;
- umiejętność klasyfikowania, porządkowania;
- umiejętność dostrzegania i przewidywania logicznych następstw zdarzeń.

Inteligencja ruchowa:

- zdolność do naśladowania ruchów, koordynacja i płynność ruchowa;
- ruch twórczy;
- poziom rozwoju małej motoryki.

Inteligencja przyrodnicza:

- zainteresowanie światem zwierząt;
- dostrzeganie struktur, klasyfikowanie.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- przedstawia ruchem opowieść, którą słyszy,
- samodzielnie poszukuje informacji na podany temat,
- przekazuje w komunikatywnej formie informacje o życiu i wyglądzie motyli,
- samodzielnie wybiera rodzaj aktywności/ stanowisko pracy i uzasadnia wybór.

Środki dydaktyczne:

Ilustracje, albumy, encyklopedie przyrodnicze zawierające zdjęcia i informacje na temat wyglądu i życia motyli, *Mozaika XXL*, klocki figury geometryczne, gra dydaktyczna *Pieksi i Gąsienice*, *Studnia Jakuba*, inne klocki i układanki dostępne w klasie do wykonania kompozycji przestrzennej przedstawiającej motyla, materiały papiernicze i odpady plastikowe, tekstylne, druczki i ozdoby do wykonania „roboty”, materiały do wykonania prac plastycznych różnymi technikami (omówienie kilku technik plastycznych i materiałów potrzebnych do wykonania prac tymi technikami znajduje się na końcu scenariusza), ewentualnie mikroskop i spreparowany okaz motyla, jeśli jest dostępny.

Przebieg zajęć:

1. Powitanie – zabawa w kręgu – „Siedzę w trawie i widzę...”

Przed rozpoczęciem zabawy należy ustawić krzesła w kole. Dzieci siadają, zostawiając jedno miejsce wolne. Zaczyna osoba, która ma wolne miejsce po prawej stronie. Kolejne dzieci wypowiadają słowa „Siedzę w trawie i widzę...” dodając do nich imię dziecka, które zapraszają do zajęcia pustego miejsca.

2. Wprowadzenie do tematu. Opowiadanie nauczyciela – zagadka „Kim jestem?”

Uczniowie ilustrują treść opowiadania ruchem.

Było sobie jajeczko. Leżało wygodnie na listku. Po pewnym czasie z jajeczka wydostałam się „ja”. Byłam bardzo żarłoczną gąsienicą. Pożerałam wszystkie liście, które rosły dookoła mnie. Gdy się najadłam do syta, zawiesiłam się głową w dół, trzymając się gałązki tylko tylnymi nóżkami. Zbudowałam wokół siebie kokon, żeby mi nikt nie przeszkadzał. Stałam się poczwarką. Po jakimś czasie kokon pękł i zobaczyłam piękne słońce. Poczulałam, że mam skrzydła. Rozprostowałam je. Były kolorowe. Wysuszyłam je na słońku i poleciałam na łąkę. Kim jestem?

Uczniowie odpowiadają – „motylem”.

3. Oglądanie ilustracji przedstawiających motyle, zachęcanie do wypowiedzi na temat wyglądu, barw, cyklu rozwojowego i życia motyli. Wyszukiwanie informacji o życiu motyli wśród zgromadzonych w klasie ilustracji, albumów, encyklopedii.

4. Zaproszenie do stanowisk pracy, gdzie dzieci mogą wykonać motyla z dostępnych materiałów plastycznych lub wykorzystać środki dydaktyczne, które mają do dyspozycji w Ośrodkach Zainteresowań.

Przy każdym stanowisku dzieci mogą pracować indywidualnie, w grupach lub parami.

I Stanowisko: Wykorzystanie klocków i układanek do wykonania różnorodnych kompozycji przestrzennych przedstawiających motyla, np. *Mozaika XXL*, *Klocki Geo*, klocki figury geometryczne, *Studnia Jakuba*, inne klocki i układanki, które znajdują się w klasie.

II Stanowisko: Konstruowanie motyla-robota – przybysza z innej planety z plastikowych opakowań, kartonowych pudełek, patyczków, drucików, ścinków tekstylnych i materiałów papierniczych, ozdób, guzików i in. – łączenie za pomocą rurek po napojach, kleju, taśmy samoprzylepnej, plasteliny itp.

III Stanowisko: Przygotowanie rzeźby lub płaskorzeźby przedstawiającej motyla z modeliny, plasteliny, masy solnej, masy gipsowej (przepis na otrzymanie masy powinien być dostępny dzieciom, aby mogły samodzielnie ją wykonać) oraz ozdoby typu; koraliki, nasiona grochu, fasoli, kukurydzy, makarony o różnorodnych kształtach.

IV Stanowisko: Wykonanie prac plastycznych za pomocą różnych (wybranych przez dzieci) technik (opis ciekawych technik plastycznych przedstawiony został na końcu scenariusza).

Technika mozaiki pałeczkowej: uczniowie odrysowują z szablonu kontur wybranego motyla lub samodzielnie szkicują ołówkiem i wypełniają odbitymi znaczkami kontur.

Poprzez tę technikę kształtuje się u dzieci zdolność do rozumienia i operowania symbolami, dostrzeganie wewnętrznej struktury, umiejętność poszukiwania harmonii i porządku – wspiera inteligencję matematyczno-logiczną i wizualno-przestrzenną oraz przyrodniczą.

Technika wyklejanki: uczniowie projektują na zasadach symetrii motyla, wyklejając pracę wewnątrz figurami geometrycznymi. Z dowolnie wyciętych figur (pary) nakleją symetrycznie po obu stronach tułowia skrzydła motyla.

Poprzez tę technikę kształtuje się u dzieci poczucie estetyki, systematyki, rytmu i kompozycji, wspiera inteligencję wizualno-przestrzenną, matematyczno-logiczną.

Technika dekalkomanii: na złożonej na pół kartkę dzieci malują po jednej stronie (grubo nakładając farby), połowę motyla lub innego owada. Poprzez złożenie kartki odbijają drugą połowę.

Poprzez tę technikę kształtuje się u dzieci zainteresowanie doświadczeniami praktycznymi, umiejętność przewidywania następstw działań, które podejmują. Wspiera się przede wszystkim inteligencję matematyczno-logiczną, wizualno-przestrzenną.

5. Zorganizowanie wystawy prac uczniów, swobodne wypowiedzi dzieci na temat zajęć i efektów ich pracy. Uporządkowanie stanowisk pracy. Podsumowanie. Nagrodzenie pochwałą.

6. Ewaluacja zajęć z wykorzystaniem tarczy strzeleckiej. Każdy uczeń otrzymuje „cenkę” (strzałkę) i przykleja na tarczy (im bliżej „10” tym wyżej ocenia zajęcia).

Opis ciekawych technik plastycznych:

Mozaika pałeczkowa

Potrzebne materiały: karton (dowolny format), pałeczki kosmetyczne, farby plakatowe lub akwarele, styropianowe podkładki lub paleta, ołówek.

Pracę plastyczną techniką mozaiki pałeczkowej może wykonać już czterolatek. Wymaga ona od dziecka dużego zaangażowania i skupienia. Efekt zaskakuje wszystkich swoim urokiem i estetyką. Technika ta pozwala odkryć własne możliwości i uwierzyć w siebie.

PRZEBIEG PRACY:

1. Za pomocą kalki (lub kartonowego szablonu) należy odrysować sylwetę. Można użyć tła w jasnych pastelowych odcieniach. Na paletę lub styropianowe podkładki nakłada się potrzebne farby, dolewając tyle wody, aby otrzymać konsystencję śmietany.
2. Trzymając pałeczkę pionowo (ważne) zanurza się ją w farbie i odciska formę kółka, do momentu, aż zabraknie farby. Zaczyna się od zapełnienia linii konturu.
3. Po zaznaczeniu konturu pracy, stemplami z pałeczek wypełnia się środek. Pałeczki należy zmienić, gdy tylko rozmokną.

Dzieci mogą również samodzielnie naszkicować pracę. Nauczyciel zachęca je do podejmowania prób mieszania kolorów podstawowych, aby same doprowadzały do powstawania barw pochodnych. Stosując tę technikę z dziećmi młodszymi lub mało sprawnymi manualnie, powinno się zaczynać od wypełnienia niewielkich konturów.

Abstrakcja z włóczki

Potrzebne materiały: karton (format widokówki), gruba włóczka, farby plakatowe lub akwarele, styropianowe podkładki lub paleta, stara książka lub inny ciężki przedmiot.

Technika plastyczna, nazwana abstrakcją z włóczki, może być wykonana już przez pięcioletka. Efekt nigdy nie jest znany, zaskakuje nawet samego wykonawcę. Jest to technika lubiana przez uczniów ze względu na swoją „tajemniczość”. Można ją wykorzystywać do różnorodnych zajęć twórczych.

PRZEBIEG PRACY:

1. Należy przygotować ciemną farbę o konsystencji śmietany, na styropianowych podkładkach lub zakrętkach.
2. Karton (może być kolorowy) trzeba przeciąć w poprzek na pół. Powstałe połówki składa się na pół, tak jak kartkę z życzeniami.
3. W przygotowanej farbie zanurza się całkowicie grubą włóczkę o długości około 20 cm.
4. Na spodniej stronie kartki należy ułożyć z włóczki dowolny motyw, jeden koniec wystawiając za brzeg kartki.
5. Kartkę trzeba przyłożyć starą książką lub ciężkim, płaskim przedmiotem. Delikatnie, ale szybkim ruchem, wyciąga się włóczkę za wystający koniec.

„Piekło – niebo” – kolorowe girlandy, palmy, kukielki, wazony.

Potrzebne materiały: kolorowe kartki – format A4, nożyczki, klej, ołówek.

Technika plastyczna, składanka z papieru „Piekło – niebo”, może być wykonana już przez pięcioletka. Pozwala na realizację twórczych pomysłów. Wymaga jedynie opanowania umiejętności złożenia papieru w popularną składankę „Piekło – niebo”.

PRZEBIEG PRACY:

1. Z formatu A4 należy odciąć brzeg tworząc bazę kwadratu. Następnie składa się go po przekątnych. Do linii złożenia zagiąć trzeba wszystkie rogi. Odwracając otrzymany kwadrat, zagina się do środka wszystkie rogi. Formuje się „Piekło – niebo”.
2. Z otrzymanych składanek można wykonać na zasadzie zakładki: wazon, girlandy, palmy.
3. Z pojedynczych składanek, poprzez doklejenie elementów, wykonuje się postaci bajkowe, zwierzęta, kwiaty.

Uczniowie mają możliwość wykazania się swoją pomysłowością. Do ozdabiania powstałych składanek można użyć materiału przyrodniczego, tekstylnych i papierowych resztek.

„Kulka goni kulkę” – papier ozdobny.

Potrzebne materiały: karton (format docięty do pudełka po pomadkach), farby plakatowe, szklane lub plastikowe kulki, kubeczki jednorazowe, łyżki plastikowe do wyciągania kulek z farby.

Technika plastyczna „Kulka goni kulkę” doskonale nadaje się jako technika wspierająca sprawność manualną oraz rozwijająca wyobraźnię. Im więcej kolorów zostanie zastosowanych, tym praca będzie ciekawsza. Wykonana praca może być wykorzystana jako papier na prezenty, ale również służyć jako baza dla tworzenia przez dzieci opowiadań, dostrzegania abstrakcji, obrazów, komponowania muzyki.

PRZEBIEG PRACY

1. W kubkach jednorazowych przygotować trzeba farbę plakatową (dowolna liczba kolorów), dolewając wody do konsystencji krochmalu.
2. Docina się karton, o wysokiej gramaturze, do wielkości pudełka.
3. Należy wrzucić do pudełek z farbą kilka kulek, a następnie za pomocą plastikowych łyżeczek wyjąć kulki, przekładając do pudełka.
4. Dziecko samodzielnie, za pomocą dowolnych ruchów, porusza pudełkiem tworząc niepowtarzalne wzory.

Płaskorzeźba z szarego papieru

Potrzebne materiały: karton (ostatnia kartka z bloku), szary pakunkowy papier – format A3, klej.

Technika plastyczna, nazwana płaskorzeźbą z szarego papieru, może być wykonana już przez czterolatka. Jest techniką, za pomocą której wprowadzić można pojęcie faktury i rzeźby. Pozwala dziecku na twórcze przedstawienie otaczającego świata z wykorzystaniem skromnych środków.

PRZEBIEG PRACY

1. Najpierw należy pokazać uczniom obydwie wielkości kartonu i papieru. Zadaniem dziecka jest zmniejszyć szary papier z formatu A3 do formatu A4 za pomocą zagięć, fałd, marszczeń.
2. Papier przygotowany w ten sposób przykleja się na karton.
3. Z dodatkowych kawałków papieru można dokleić dodatkowe elementy płaskorzeźby.

Przepis na masę solną: Należy wziąć w równych ilościach sól i mąkę, rozrobić niewielką ilością wody i zarobić tak, jak ciasto np. na pierogi, aby dawało się łatwo formować. Kolorową masę uzyskuje się, dodając farbę w wybranym kolorze do wody, którą będzie się rozrabiać mąkę. Farbę należy dobrze rozmieszać z wodą do uzyskania jednolitego, mocnego koloru. Można przygotowane produkty (zmieszaną mąkę z solą) podzielić na kilka części i każdą z nich rozrobić z wodą w innym kolorze.

Przepis na masę gipsową: Należy przygotować gips budowlany (biały lub szary), trochę wody, naczynie (miskę), w którym rozrobimy masę, plastelinę do wykonania formy (ewentualnie drucik, wstążkę, sznurek, jeśli chcemy, aby pracę można było zawiesić).

Z plasteliny należy wykonać formę, np. w kształcie serca, kwiatu, itp. Brzegi trzeba zagiąć w górę tak, aby po napełnieniu formy nie wylała się masa gipsowa. Następnie trzeba wodą rozrobić gips do gęstej konsystencji. Natychmiast przełożyć do formy i wyrównać – gips bardzo szybko zastyga (lepiej rozrabiać kilka razy, ale niewielkie ilości). Po zastygnięciu gipsu odkleić plastelinę (nie nadaje się do ponownego wykorzystania). Pomalować farbami plakatowymi i po wyschnięciu utrwalić lakierem. Można na spód formy ułożyć przed

wypełnieniem gipsem różne ozdoby, które zostaną na powierzchni pracy (wtopią się w masę gipsową). Jeśli chcemy wykorzystać powstałe dzieło jako element dekoracyjny do zawieszenia, przed zastygnięciem gipsu należy zrobić otwór i przeciągnąć przez niego drucik, wstążkę, sznurek.

Scenariusz 2

Temat: Dzień zabawy

Uwagi o realizacji: Podczas wykonywania zadań przez dzieci, nauczyciel powinien zachęcać uczniów do dzielenia się wrażeniami, prezentowania innym swoich pomysłów i współdziałania w zabawie. Nauczyciel dba o to, aby każde dziecko mogło się swobodnie wypowiedzieć. Jeśli dziecko nie lubi się wypowiadać publicznie, rozmawiać należy jakby „od niechcienia”, podczas zabawy. Należy zadawać pytania otwarte, pobudzające do dłuższych wypowiedzi, nie formułować pytań, na które dziecko może odpowiedzieć „tak” lub „nie”.

Cele główne:

Wspieranie inteligencji interpersonalnej i intrapersonalnej.
Rozwijanie indywidualnych predyspozycji intelektualnych.

Proponowane kierunki obserwacji:

Inteligencja intrapersonalna:

- wiedza dziecka na temat własnej osoby, swoich „mocnych” i „słabych” stron;
- umiejętność samodzielnego wyznaczania sobie celów, dążenie do ich osiągnięcia;
- zaradność i przedsiębiorczość;
- samodzielność w dokonywaniu wyborów i podejmowaniu decyzji;
- umiejętność rozwiązywania problemów praktycznych;
- aktywność twórcza, pomysłowość.

Inteligencja interpersonalna:

- zdolności przywódcze;
- umiejętność współpracy w grupie;
- mawiazywanie i podtrzymywanie relacji z innymi.

Inteligencja muzyczna:

- zdolności do tworzenia prostych kompozycji muzycznych;
- zainteresowanie ekspresją muzyczną;
- umiejętność wykorzystania środków wyrazu artystycznego (muzyki).

Inteligencja ruchowa:

- samodzielność i radość z podejmowania aktywności ruchowej;
- prawidłowa koordynacja ruchowa;
- zręczność, sprawność fizyczna;
- wyobraźnia ruchowa, ruch twórczy;
- zdolności aktorskie.

Inteligencja wizualno-przestrzenna:

- koordynacja wzrokowo-ruchowa;
- zainteresowanie grami planszowymi;
- orientacja w przestrzeni.

Inteligencja matematyczno-logiczna:

- podejmowanie prób opracowania strategii gry;
- umiejętność działania zgodnego z instrukcją.

Inteligencja językowa:

- znajomość i zainteresowanie baśniami i bajkami;
- umiejętności precyzowania myśli w formie zagadek słownych;
- zasób słownictwa czynnego.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wypowiada się spontanicznie na bliskie sobie tematy,
- wie, co decyduje o udanej zabawie,
- potrafi współdziałać w zabawie z kolegami,
- potrafi wykonać polecenie zgodnie z instrukcją.

Środki dydaktyczne:

Zestaw akcesoriów sportowych, teatrzyk, pacynki, „Myszka” – maskotka Projektu, *Ser Szwajcarski*, materiały papiernicze do zapisywania i rysowania pomysłów przez dzieci, globus, zestawy gier planszowych wraz z instrukcjami.

Przebieg zajęć:

I. Powitanie i zaproszenie do zabawy.

Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy. Zadaniem dzieci jest wykonanie proponowanego zadania, ale warunkiem udziału w zabawie jest dokonanie samodzielnego wyboru krainy zabawy oraz prawidłowe wykonanie „zadania” i doprowadzenie rozpoczętej zabawy do końca. Każdy uczeń może się zapoznać z wszystkimi propozycjami, zanim dokona wyboru. Można wybierać wszystkie krainy zabaw po kolei, ale można też wybrać niektóre z propozycji.

1. Kraina gier i zabaw ruchowych. Uczniowie mogą bawić się i rywalizować w następujących konkurencjach:

- rzuty piłeczkami do celu (obręcz, kosz, itp.),
- strącanie kręgli za pomocą piłeczek (każdy dysponuje trzema rzutami),
- pokonanie toru przeszkód (obręcz założone na pachółkach),
- przemieszczenie klocka na Serze szwajcarskim (3 próby do dyspozycji) wersja łatwiejsza i trudniejsza,
- zabawy ruchowe, wymyślone przez całą grupę lub pojedyncze dzieci (zaakceptowane przez kolegów/ koleżanki), wykorzystujące zestaw akcesoriów sportowych.

Zabawa będzie atrakcyjna, jeśli dzieci zaproszą do rywalizacji kolegę lub kilku kolegów, mogą zapisywać wyniki.

2. Kraina Kaczora Donalda i Myszki Miki. Nauczyciel informuje, że w Ameryce Północnej, w Stanach Zjednoczonych, producent filmowy i twórca znanej wszystkim dzieciom postaci Myszki Miki (wykorzystanie maskotki Projektu) nazywał się Walt Disney. Założył on wielki park rozrywki w Anaheim w Kalifornii. Później podobne utworzono na Florydzie, następnie w Europie – we Francji (Paryż) oraz w Japonii (Tokio). Te parki zabawy to Disneylandy.

Dzieci, które zechcą bawić się w tej krainie najpierw powinny odszukać na globusie kraje miasta, w których znajdują się Disneylandy. Korzystając z teatrzyku z akcesoriami oraz pacynek mogą przygotować krótkie przedstawienie o przygodzie myszki – Maskotki Projektu. Przedstawienie to można wzbogacić podkładem muzycznym przygotowanym z wykorzystaniem instrumentów perkusyjnych oraz o pomysły zastosowania rekwizytów cyrkowych. Na zakończenie zajęć dzieci „wystawią przedstawienie” pozostałym kolegom i koleżankom.

3. Kraina baśni i bajek. Zadaniem dzieci, które będą się bawić w tej krainie, jest przygotowanie dla pozostałej części klasy zagadek o bohaterach znanych baśni i bajek. Zagadki można zapisać, narysować lub pokazać w formie pantomimy. Zagadki zostaną zaprezentowane na koniec zajęć, lub mogą być zadawane wszystkim dzieciom, które zechcą sprawdzić swoją wiedzę w tym zakresie w czasie trwania zajęć, jako „przerywnik” w ich własnej działalności.

4. Kraina wynalazków. Należy znaleźć jak najwięcej najdziwniejszych lub najbardziej nietypowych zastosowań dla przedmiotów, których nazwy zapisane są na kartkach. Można rozwiązanie przedstawić w postaci rysunków lub wypisać (przedmioty to np. doniczka, but, 4 patyczki itp.)

5. Kraina gier planszowych. Na przygotowanych stolikach ustawione są zestawy gier. Nauczyciel krótko opowiada dzieciom o pochodzeniu gier w formie ciekawostek (informacje dla nauczyciela poniżej).

1. Chińczyk – Indie (!)
2. Warcaby – Francja
3. Domino – Francja
4. Bierki – pochodzenie nieznane
5. Szachy –nieustalone pochodzenie – gra znana w różnych odmianach na całym świecie
6. Karty – Chiny – odmiana dla dzieci to popularny Piotruś

Uwaga: *Należy przygotować tyle stanowisk, aby wszystkie dzieci jednocześnie mogły się bawić. Nauczyciel sugeruje, aby dobierając się np. w pary, czy też czwórki, dzieci zmieniały grupy. Wtedy mogą się bawić z wieloma kolegami i koleżankami. Należy zachęcić dzieci do zaznajomienia się z instrukcjami gier, których nie znają, a także do wymyślenia innych zasad do popularnych gier. Można wskazać na mapie kraje, z których pochodzą dane gry.*

II. Zakończenie zajęć.

Nauczyciel zachęca dzieci do prezentacji efektów swoich zabaw, rozmawia z uczniami o tym, w co najchętniej się bawią w wolnym czasie, jakie zabawy i dlaczego wybierały podczas „Dnia zabawy”. Podkreśla wartość zgodnej zabawy. Można zakończyć rundką zabawy w dokończenie zdania: „Zabawa jest udana, gdy...”

III. Ewaluacja: Dzieci rysują na tablicy buzię uśmiechniętą lub smutną.

W przypadku pojawienia się „buzi smutnej” warto zapytać dziecko, które ją narysowało o powód.



Informacje dla nauczyciela

KARTY – data ich wynalezienia nie jest znana. Prawdopodobnie znano je w Chinach już przed X wiekiem.

CHIŃCZYK – gra towarzyska polegająca na przesuwaniu pionków po polach tworzących okrężną trasę w kształcie krzyża, zgodnie z liczbą punktów wyrzuconych kostką; od początku XX w. jedna z najpopularniejszych na świecie dziecięcych gier planszowych

DOMINO – gra towarzyska prowadzona 28 kamieniami w kształcie prostokątnych płytek przedzielonych w połowie na 2 pola, na których są oznaczone punktami liczby od 0 (brak punktu) do 6; wszystkie kamienie odpowiadają wszystkim możliwym zestawieniom par liczb od 0-0 do 6-6. Najpopularniejszy sposób gry w domino polega na tworzeniu łańcucha z kamieni dostawianych kolejno przez graczy tak, aby na stykających się połówkach były jednakowe liczby oczek. Wygrywa ten, kto pierwszy wyłoży kamienie.

WARCABY [niem.] – gra dla 2 osób, wywodząca się z szachów; powstała we Francji na przełomie XI i XII w.

Źródło: www.wikipedia.pl

Scenariusz 3

Temat: **Zabawy z kocią rodziną.**

Uwagi o realizacji: Wybory, których uczniowie dokonali zarówno w czasie zajęć jak i swobodnej zabawy z Logico, powinny zostać odnotowane przez nauczyciela w zeszycie lub na karcie obserwacji.

Cele ogólne:

Rozwijanie indywidualnych predyspozycji intelektualnych uczniów.
Wykorzystanie „mocnych” stron ucznia do wspierania „słabszych”.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- potrafi wykorzystać swoje dominujące inteligencje,
- stara się zgodnie współdziałać w grupie,
- wykazuje się twórczą aktywnością i zaangażowaniem.

Środki dydaktyczne:

Myszka – maskotka Projektu, materiały przyrodnicze (sezonowe, np. kasztany, orzechy, żołądź, jarzębina), plastelina, pudełko na domek dla kotka, materiały papiernicze do oklejenia pudełka, klej, nożyczki, zestaw Mały majsterkowicz, ilustracja do formuły matematycznej, gry dydaktyczne *Pieksi i Gąsienice*, tekst dowolnej piosenki o kotach i muzyka na płycie CD, odtwarzacz płyt CD, chusta animacyjna, globus, zestaw *Logico* dla każdego ucznia.

Przebieg zajęć:

1. Powitanie, zabawa z wykorzystaniem chusty animacyjnej integrująca zespół klasowy.
2. Wprowadzenie do tematu –powitanie przez Myszkę i zaproszenie do udziału w zajęciach. Dzieci siedzą w kręgu. Myszka „czyta” zagadkę, a uczniowie odpowiadają.
„Żywa pułapka na myszy, dobrze widzi, dobrze słyszy”.
3. Zaproszenie do poznania wesołej, kociej rodziny. Myszka recytuje rymowaną, zachęca dzieci do nadawania kotom takich imion, aby wersy się rymowały. Utrudnieniem będzie podanie dzieciom głoski, od której musi się zaczynać imię każdego kota. Zajęcia można zorganizować w dniu utrwalania litery „K”. Dziecko, którego pomysł na kocie imię został zaakceptowany, zapisuje to imię na tablicy. Pozostałe dzieci kontrolują poprawność wykonania zadania.

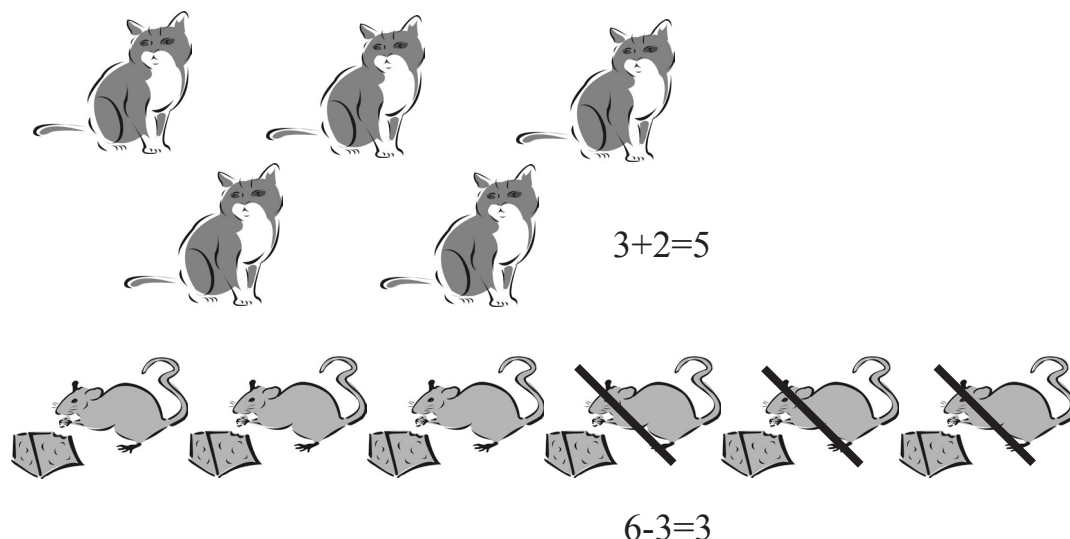
Przykład rymowanki

*To rodzinka kotka:
Jest mamusia, słiczna,
Tatusi miękki jak aksamit, a na imię ma,
Są dwie siostry:duża,
Lubi chodzić po kałużach,
Druga, miła, gładka, białe łatki ma na łapkach.
Jest w rodzinie także ciocia, czyścusiśienka, zwie się.....,
Babcia....., dziadek
pięknie mruczą wieczorami.*

4. Praca w Ośrodkach Zainteresowań zgodnie z wyborem dokonany przez dzieci:

I zespół (rozwijanie inteligencji wizualno-przestrzennej, przyrodniczej, językowej) – wykonanie z materiałów przyrodniczych (kasztanów, żołądź, jarzębiny, liści) oraz plasteliny kociej rodziny, wykonanie do postaci kotów wizytówek z podpisami, domku (z pudełek, arkuszy, tektury, bibuły i kolorowego papieru) dla kotów. Dodatkowo uczniowie kolorują samogłoski i spółgłoski (czerwone, niebieskie) na wizytówkach. Do dyspozycji mają zestaw *Małego Majsterkowicza* (klej, nożyczki, taśma dwustronna).

II zespół (rozwijanie inteligencji matematyczno-logicznej, wizualno-przestrzennej, językowej) – uczniowie układają postać kota z figur geometrycznych (figury logiczne, mozaika geometryczna). Przyklejają napis „kot” i piszą ten wyraz samodzielnie. Następnie układają działania do ilustracji: (do dyspozycji mają korale matematyczne)



Wymyślają i zapisują treść zadania, pytanie, działanie i odpowiedzi.

III zespół (rozwijanie inteligencji ruchowej, wizualno-przestrzennej, matematyczno-logicznej) – dzieci ćwiczą zwinność i spryt „koci” poprzez zabawy z *Serem Szwajcarskim*. Przeliczają kulki, „łowią myszki” – liczą je, segregują kolorami (gra dydaktyczna *Pieksi* oraz *Gąsienice*). Zapisują w tabeli wyniki, liczą punkty itp. Z woreczków układają kształt litery „K” wielkiej drukowanej i po przesunięciu woreczków wykonują skoki między woreczkami.

IV zespół (rozwijanie inteligencji muzycznej, językowej, interpersonalnej) – uczniowie wykorzystują instrumenty muzyczne, tekst dowolnej piosenki o kotach i płytę CD z jej nagraniem. Wymyślają akompaniament oraz/lub układ taneczny. Dodatkowo w tekście piosenki zaznaczają kolorem wyrazy z literą „K”. Mogą także ułożyć np. z woreczków z grochem kontur litery „K” w formie toru przeszkód. Powinni przeliczyć, ile woreczków wykorzystali. Podczas prezentacji układu tanecznego dzieci mogą poruszać się wzdłuż woreczków lub pomiędzy nimi itp.

5. Prezentacja pracy zespołów. Nagrodzenie brawami i pochwałą wysiłku dzieci.

6. Wspólna zabawa ruchowa „Koty i myszki” z wykorzystaniem chusty animacyjnej.

Dzieci siedzą w siadzie prostym na dywanie, trzymając chustę wysoko pod brodą. Pod chustę wchodzi 3 uczniów (koty), „łowią myszki” ciągnąc je delikatnie za nogi. Złowiona myszka zamienia się z kotem rolami.

7. Uczniowie siedzą w kręgu. Nauczyciel prezentuje globus, zaprasza do wspólnej zabawy „palcem po mapie”. „Zaproponujmy miejsce do zamieszkania dla kociej rodziny” – swobodne wypowiedzi dzieci, wskazywanie na dowolnego miejsca na globusie.

8. Zakończenie zajęć, podsumowanie całodziennej pracy. Pochwała od Myszki za zgodną współpracę.

9. Zaproszenie do swobodnej zabawy z *Logico*. Każde dziecko wybiera taką książeczkę, której tematyka go interesuje i samodzielnie z nią pracuje.

Scenariusz 4

Temat: **Klasowe urodziny**

Uwagi o realizacji: Uczniowie w czasie zajęć mogą wymieniać się środkami dydaktycznymi.

Cel główny:

Rozwijanie umiejętności interpersonalnych, przedsiębiorczości, umiejętności logicznego myślenia, wnioskowania.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wypowiada się samorzutnie,
- bierze aktywny udział w przygotowaniu wspólnego posiłku,
- wykonuje obliczenia i przedstawia je dowolnym sposobem,
- prawidłowo wykonuje zaproponowane ćwiczenia,
- samodzielnie proponuje ćwiczenia fizyczne z przyborem nietypowym,
- potrafi dokonać wyboru i uzasadnić go,
- zgodnie współdziała w zespole.

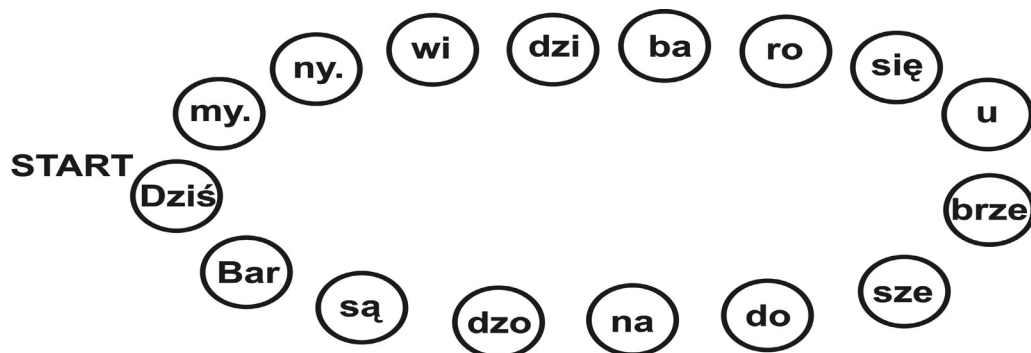
Środki dydaktyczne:

Chusta animacyjna, produkty spożywcze oraz sprzęt kuchenny i dekoracje do wykonania prostych kanapek, przystawek itp. w formie „Szwedzkiego stołu”, zagadka sylabowa z hasłem, makieta „tortu” matematycznego, plansza do gry „Milczek”, trójkąty matematyczne wraz z zestawem kart, gry *Pieksi* i *Gąsienice* oraz *Studnia Jakuba*, plastikowe butelki po napojach oraz kasza lub ryż do ich wypełnienia, baloniki do nadmuchiwania, płyta CD z piosenkami w języku angielskim, odtwarzacz płyt CD, kolorowe kartki formatu A4 (dwie dla każdego dziecka).

Przebieg zajęć:

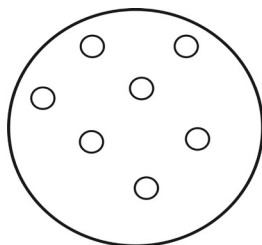
1. Powitanie w kręgu: dowolna zabawa integrująca grupę z wykorzystaniem chusty animacyjnej
2. Nauczyciel proponuje dzieciom zorganizowanie „Klasowych urodzin”. Dzieci dekorują klasę balonikami, mogą przygotować poczęstunek w postaci „Szwedzkiego stołu” z produktów przyniesionych z domu. Nauczyciel lub jeden z uczniów wyjaśnia pozostałym dzieciom co oznacza określenie „Szwedzki stół” i na czym polega jego przygotowanie. Uczniowie dobierają się w kilkusobowe grupy. Zadaniem każdej grupy jest staranne, estetyczne i eleganckie nakrycie stołu i przygotowanie wspólnego posiłku z przyniesionych produktów w formie „Szwedzkiego stołu”.
3. Podczas przygotowywania posiłku nauczyciel zachęca dzieci do dzielenia się swoimi doświadczeniami na temat, jak powinno przebiegać przyjęcie urodzinowe, aby wszyscy dobrze się bawili.

4. Po przygotowaniu „Szwedzkiego stołu” uczniowie zajmują miejsca w kręgu. Rozwiązują hasło dnia i wypowiadają się na temat, co chcieliby robić podczas uroczystości klasowych urodzin.

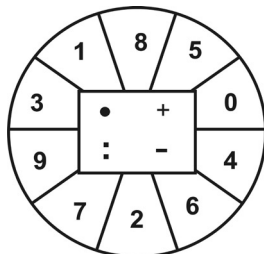


Polecenie dla uczniów: *Czytaj co drugą sylabę od miejsca z napisem „start”. Odgadniesz hasło. Czynność powtórz, zaczynając od drugiej sylaby, a odgadniesz drugie hasło*

5. Podział uczniów na grupy według zainteresowań. Wykonanie przygotowanych zadań (rozwijanie inteligencji matematyczno-logicznej, wizualno-przestrzennej, ruchowej). Zadania do wyboru: Wykonanie z tektury i plasteliny makiety tortu przybranego w dowolny sposób. Świecek na torcie mają być rozmieszczone w sposób podany przez nauczyciela. Należy czterema cięciami podzielić tort w taki sposób, aby na każdym kawałku znajdowała się jedna świeczka.



Zabawa z „Milczkiem”. Nauczyciel lub chętny uczeń demonstruje planszę „Milczka” i wystukuje na niej działania, pokazując odpowiednie cyfry i znaki algebraiczne. Dzieci wykonują obliczenia zapisując tę operację w dowolny sposób (na drzewie matematycznym, grafie, w postaci działania). Dodatkowo po wykonanym zadaniu do jednego z działań uczniowie układają treść, rozwiązują i podają odpowiedź. Obliczenia są wykonywane w obrębie czterech działań, w dowolnym zakresie zaproponowanym przez nauczyciela lub samych uczniów.



Nauczyciel zachęca dzieci do wykorzystania *Trójkątów matematycznych* wraz z zestawem kart, gier *Pieksi* i *Gąsienice* oraz *Studni Jakuba*. Dzieci, które zechcą bawić się trójkątem, wybierają dowolne zadania prezentowane na kartach i starają się je rozwiązać. Dzieci, które zechcą bawić się z grupą kolegów wykorzystując gry *Pieksi* i *Gąsienice* oraz *Studnię Jakuba*, mogą wybrać zabawę, w którą chcą się bawić (opisy zabaw w instrukcji środków dydaktycznych) lub wymyślić własną propozycję specjalnie na urodziny klasy.

6. Zabawa ruchowa z użyciem plastikowych butelek wypełnionych ryżem.

Nauczyciel dzieli dzieci na kilka zespołów. Uczniowie samodzielnie napełniają ryżem lub kaszą swoje butelki. Jeden zespół za pomocą wybranych przez siebie instrumentów perkusyjnych wybiera dowolną, znaną wszystkim dzieciom melodię (piosenkę) i wystukuje (wygrywa) jej rytm, a pozostałe dzieci poruszają się w tym rytmie. Na sygnał wybranego przez dzieci lidera grupy, rytm zostaje przerwany, a uczniowie stawiają butelkę przed sobą i wykonują polecenie „jak najszybciej dookoła butelki”. Następuje zmiana zespołu prowadzącego zabawę. Po kilku powtórzeniach nauczyciel proponuje, aby uczniowie opracowali w grupach własny pomysł na zabawę muzyczno-ruchową, ale z wykorzystaniem jedynie napełnionych ryżem butelek. Wszyscy bawią się w zabawy zaproponowane przez kolejne grupy.

7. Zabawa przy muzyce.

Dzieci wykorzystują np. płytę z piosenkami w języku angielskim. Uczniowie dobierają się w pary trzymając nadmuchany balonik pomiędzy sobą (tylko czołem). W rytm muzyki wykonują określone czynności, np.: podskoki, obroty w prawo, obroty w lewo, przysiady, inne ćwiczenia rytmiczne. Jeżeli jakiegś parze balonik wypadnie, para ta zostaje wyeliminowana z zabawy i zamienia się w kibiców. Zabawę wygrywa ta para, która najdłużej utrzyma balonik. Zabawę można powtórzyć kilkakrotnie, zmieniając pary.

8. Modelowanie papierowych kwiatów.

Każde dziecko otrzymuje dwie kolorowe kartki papieru formatu A4. W rytm muzyki nauczyciel trzymając najpierw jedną kartkę w dłoniach, modeluje zewnętrzną część kwiatu gnąc kartkę i rozprostowując ją jakby od niechcenia, dzieci powtarzają ruchy nauczyciela (ćwiczenia małej motoryki). Kartka po pewnym czasie robi się bardzo miękka i pełna zagnieceń. To samo należy zrobić z drugą kartką w kontrastowym kolorze. Następnie rozprostowane kartki przykładają się jedną do drugiej i modeluje oryginalny kwiat. Papierowymi kwiatami można udekorować wcześniej przygotowany „Szwedzki stół”.

9. Udział w przyjęciu urodzinowym – spożycie smakołyków przygotowanych na początku zajęć. Nauczyciel zachęca uczniów do poczęstowania się własnoręcznie przygotowanymi smakołykami i przypomina o umyciu rąk przed jedzeniem. Po kilkunastu minutach, kiedy dzieci zjedzą, następuje wspólne uporządkowanie sali po posiłku, a dzieci zajmują miejsca w kręgu.

10. Podsumowanie dnia.

Nauczyciel zachęca dzieci, aby podzieliły się wrażeniami z zajęć. Prosi, aby w domu przygotowały (w formie rysunku, komiksu, opowieści napisanej słowami lub w inny ulubiony sposób np. pokazu ruchowego) inny pomysł na zabawę z okazji uroczystości, którą można zorganizować w klasie, np. dnia dobrej zabawy.

Scenariusz 5

Temat: Grzybobranie

Cel główny:

Rozwijanie inteligencji interpersonalnej.

Wspieranie indywidualnych predyspozycji uczniów.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- bierze aktywny udział w pracy grupy,
- jest odpowiedzialny za efekt końcowy pracy w grupie,
- dokonuje świadomych wyborów dotyczących rodzajów aktywności, zgodnie z własnymi zainteresowaniami.

Środki dydaktyczne:

Chusta animacyjna, książka „Zabawy z chustą”, koszyk wiklinowy lub inny podobny, ilustracje lub modele grzybów jadalnych i trujących, atlas grzybów, rozsypanki wyrazowe, kartki z bloku jako plansze do gry, plastelina, zestaw instrumentów perkusyjnych, kostki do gry, zestaw akcesoriów sportowych

1. Powitanie w kręgu „Iskierka” – budowanie atmosfery wzajemnej życzliwości i szacunku poprzez okazywanie sobie sympatii gestem, mimiką lub słowem (przekazanie osobie stojącej obok: uśmiechu, uścisku dłoni lub wypowiedzenie słów: „ładnie dziś wyglądasz”, itp.). Zabawa integrująca zespół klasowy z wykorzystaniem chusty animacyjnej.

2. Wprowadzenie do tematu. Zabawa w „Ciepło – zimno” – uczniowie szukają w klasie ukrytych rekwizytów związanych z tematem grzybobrania (koszyk i ilustracje przedstawiające różne gatunki grzybów jadalnych i trujących).

3. Prezentacja ilustracji przedstawiających różne gatunki grzybów- klasyfikacja na jadalne i trujące. Rozmowa na temat niebezpieczeństwa spożycia grzyba trującego – układanie z rozsypanki wyrazowej zdania – przestrogi np. „Nie dotykaj nieznanych grzybów!” „Zbieraj grzyby tylko pod opieką dorosłych.”

4. Zaproszenie do zabawy – wyprawa do lasu. Dzieci o zdolnościach językowych tworzą opowiadanie, na kanwie którego opracowany będzie ruch i muzyka. Dzieci o zdolnościach ruchowych naśladowują ruchem podczas przedstawiania treści opowiadania np. przedstawicieli fauny i flory żyjących w lesie, uczniowie uzdolnieni muzycznie za pomocą instrumentów perkusyjnych naśladowują odgłosy przyrody, które można usłyszeć w lesie.

5. Tworzenie zespołów do opracowania gry planszowej „Grzybobranie”.

Uwaga: Jeśli klasa jest bardzo liczna, można podzielić uczniów na dwie duże grupy i w obrębie każdej z nich wydzielić zespoły, wówczas powstaną dwie gry planszowe.

Zespół I (uczniowie o zdolnościach wizualno-przestrzennych) – projektuje i układa z kolorowych kartek z bloku chodniczek, po którym będą poruszać się uczestnicy zabawy. Następnie lepi z plasteliny modele grzybów i rozmieszcza je w wybranych miejscach planszy gry oraz wykonuje koszyczki dla uczestników gry wg szablonu lub własnego pomysłu.

Zespół II (uczniowie o zdolnościach matematyczno-logicznych) – opracowuje zadania matematyczne w oparciu o treści znane dzieciom, mogą to być działania lub zadania tekstowe.

Zespół III (uczniowie o zdolnościach językowych i przyrodniczych) – wymyśla zagadki przyrodnicze i zapisuje je na karteczkach.

Zespół IV (uczniowie o zdolnościach ruchowych) – opracowuje zadania sportowe i zręcznościowe typu „patrz i powtarzaj” oraz przygotowuje potrzebne rekwizyty z zestawu akcesoriów sportowych.

Zespół V (uczniowie o zdolnościach interpersonalnych) – opracowuje strategię gry, tzn. wyznacza pola zadaniowe, ustala premie za prawidłowo wykonane zadanie i kary za błędne odpowiedzi.

6. Wspólna zabawa.

Uczniowie otrzymują koszyczki, rzucają kostką do gry i poruszają się po planszy zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek. W trakcie wędrowki zbierają spotkane po drodze grzyby z pól, na których się zatrzymają. Za każde poprawnie wykonane zadanie otrzymują premię w postaci dodatkowego grzybka. Po dotarciu na metę, każdy uczeń zlicza własne punkty.

7. Podsumowanie zajęć, dzielenie się wrażeniami po skończonej grze.

Uczniowie wypowiadają się na temat odczuć towarzyszących im podczas gry.

Mogą dokończyć zdanie (seria niedokończonych zdań związanych z próbami rozumienia własnych emocji)

Kiedy przegrywam to ...

Kiedy wygrywam, wtedy ...

9. Wyjaśnienie pojęcia zasady „Fair play” oraz tego, gdzie ona obowiązuje i kogo dotyczy.



7. Współpraca rodziców i nauczycieli

Dom rodzinny, jako pierwsze i najważniejsze środowisko wychowawcze, w sposób znaczący wpływa na harmonijny rozwój dziecka. Skuteczna edukacja i wychowanie opiera się na dialogu rodziny i szkoły, na dialogu nauczycieli i rodziców. *Relacja rodzice nauczyciele nie może ograniczać się do wzajemnego poważnego traktowania, szacunku i dostrzegania udziału w wychowaniu i socjalizacji dziecka, ale przede wszystkim musi oznaczać faktyczną współpracę, a więc dążenie do wspólnego celu i uczestniczenie w procesie podejmowania decyzji* [Karwowska-Struczyk 2007, s. 42]. Styl komunikowania się musi być partnerski.

Współdziałanie rodziców i nauczyciela w Projekcie powinno polegać na:

- wzbogaceniu wiedzy rodziców o istocie wielokierunkowego rozwoju zdolności człowieka – ukazanie możliwości wykorzystania założeń koncepcji teorii inteligencji wielorakich Howarda Gardnera,
- zintegrowaniu działań domu rodzinnego i szkoły na rzecz rozpoznania profilu inteligencji dziecka i zapewnienie mu właściwych warunków dla rozwoju jego „mocnych” stron i budowania wysokiej samooceny,
- podjęciu wspólnych działań w celu eliminowania czynników utrudniających naukę,
- współdziałaniu w obszarze wykorzystywania „mocnych” stron dziecka na rzecz wspierania „słabszych” oraz rozwijania zdolności specjalnych.

Projekt oparty jest o zasadę trójpodmiotowości. Rodzice są traktowani jak partnerzy i mają prawo do posiadania i wyrażania własnych poglądów, wartości, preferowania określonego stylu wychowawczego. Nauczyciel, szanując prawo rodziców do decydowania o wychowaniu dziecka, powinien podjąć dialog oparty o myśl przewodnią Projektu, że każde dziecko jest zdolne. Rolą rodziców i nauczycieli jest te zdolności odkryć, wspierać, rozwijać.

Proponujemy, aby każdy nauczyciel zorganizował spotkanie z rodzicami, na którym przedstawi założenia Projektu oraz teorii inteligencji wielorakich Howarda Gardnera i przeprowadzi wywiad z rodzicami każdego ucznia. Wywiad ten będzie jednym z elementów diagnozy początkowej profilu inteligencji dziecka. Nauczyciel uświadomi rodzicom, że każde dziecko jest zdolne, ale zdolne na swój własny sposób. Nikt nie wie, gdzie leżą granice możliwości dziecka i jaki jest jego potencjał rozwojowy, dlatego tak ważne jest dostarczenie bogatych, różnorodnych doświadczeń i przeżyć oraz zorganizowanie właściwego środowiska edukacyjnego w domu i szkole. *Wychowujemy zdolne dziecko, jeśli uważamy, że nasze dziecko jest zdolne, i pracujemy, żeby pomóc mu dotrzeć do własnych możliwości* [Fisher 2002, s. 10]. Bardzo ważnym elementem spotkania będzie uświadomienie rodzicom, jak istotne jest budowanie wysokiej samooceny i właściwej motywacji do nauki. Sprzyja to profilaktyce i eliminowaniu czynników, które utrudnić mogą naukę i wpływać negatywnie na postępy w nauce. *Zdolne dziecko, to dziecko, które przede wszystkim i nade*

wszystko czuje się kochane. Zdolne dziecko to dziecko, które jest fizycznie zadbane i wychowywane w bezpiecznym otoczeniu. Zdolne dziecko to także dziecko towarzyskie. (...) Każde dziecko może być zdolnym dzieckiem. [Fisher 2002, s. 11]. Jeżeli rodzice nauczą dziecko myśleć, że jest zdolne i inteligentne, to będzie ono podejmować nowe wyzwania i wkładać wysiłek w dążenie do celu. W życiu zazwyczaj ci ludzie odnoszą sukcesy, którzy są pełni wiary we własne możliwości i myślą pozytywnie. Jeżeli człowiek zna swoje „mocne” strony i wie, w jaki sposób może je wykorzystać, ma szansę odnosić sukcesy zarówno w nauce, jak i w życiu osobistym, czy zawodowym. Istotnym elementem, sprzyjającym właściwemu spojrzeniu na dziecko, jest diagnoza własnego profilu inteligencji dokonana zarówno przez nauczyciela, jak i rodziców ucznia. Pozwoli to dorosłym na spojrzenie również na własne możliwości i uświadomienie sobie, że ich własny profil inteligencji różni się, czasami znacznie, od profilu inteligencji dziecka. Metody nauczania stosowane przez nauczyciela oraz sposoby postrzegania i wspierania zdolności dziecka przez rodziców muszą zostać przeanalizowane pod kątem potrzeb małego ucznia.

Propozycja scenariusza spotkania z rodzicami:

Cele:

- Zapoznanie rodziców z założeniami Projektu
- Wzbogacenie wiedzy rodziców o istocie wielokierunkowego rozwoju zdolności człowieka
- Uświadomieniu rodzicom ich roli w zorganizowaniu dziecku środowiska, które zapewni mu wielointeligentne funkcjonowanie
- Wzbogacenie wiedzy rodziców o „mocnych” i „słabych” stronach dziecka
- Integracja działań nauczyciela i rodziców we wspieraniu rozwoju dziecka

Środki dydaktyczne:

laptop i rzutnik multimedialny, prezentacje Projektu (w programie Microsoft Office PowerPoint), kwestionariusz wywiadu z rodzicami, kartki i długopisy dla wszystkich rodziców

Metody:

wykład z prezentacją, ćwiczenia praktyczne, dyskusja

Przebieg spotkania:

Uwagi: *Nauczyciel powinien zadbać o wcześniejsze zaproszenie rodziców na spotkanie (wzór zaproszenia poniżej). Zaleca się przeprowadzania takiego spotkania jako specjalnie zorganizowanego, o wyjątkowej randze. Należy przygotować salę, ustawiając krzesła dla rodziców w półkołu. W centralnym miejscu powinien być ustawiony ekran. Należy zadbać o komfort uczestników (dostępna szatnia, wywietrzona sala, krzesła dostosowane do wzrostu osób dorosłych)*

Wzór zaproszenia:

Szanowni Rodzice!

Serdecznie zapraszam Państwa na spotkanie z wychowawcą klasy I., dn...., w sali nr....., które rozpocznie się o godz., przewidywany czas trwania około 1,5 godz. Będzie ono poświęcone współpracy rodziców i wychowawcy w ramach Projektu edukacyjnego „Pierwsze uczniowskie doświadczenia drogą do wiedzy” , do realizacji którego została zakwalifikowana klasa I.... Projekt ten jest współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego oraz budżet państwa. Beneficjentem Projektu jest Grupa Edukacyjna S. A., a Instytucją Pośredniczącą – Ministerstwo Edukacji Narodowej.

Udział w Projekcie daje dzieciom szansę na rozwój zdolności i zainteresowań. Działania nauczyciela będą wspierały każdego ucznia. Nie jest to jednak możliwe bez udziału najważniejszych dla dziecka osób, czyli rodziców. Państwa współpraca z wychowawcą może w znacznym stopniu przyczynić się do odnoszenia przez dziecko sukcesów szkolnych i życiowych. Dlatego zachęcam do udziału w spotkaniu i liczę na Państwa przybycie.

Wychowawca.....

1. Zaproszenie rodziców do zajęcia miejsc w półokręgu. Podziękowanie za przybycie i przypomnienie celu spotkania (zaznajomienie rodziców z Projektem edukacyjnym, w którym będą uczestniczyć uczniowie oraz omówienie zadań rodziców i nauczyciela w Projekcie).
2. Przedstawienie Projektu *Pierwsze uczniowskie doświadczenia drogą do wiedzy*, podanie zasad rekrutacji szkół, głównych założeń i celów Projektu. Zaakcentowanie, że Projekt będzie realizowany zarówno na zajęciach obowiązkowych, jak i pozalekcyjnych. Dzieci będą korzystały ze specjalnie dobranego na potrzeby Projektu zestawu środków dydaktycznych. Udział w zajęciach pozalekcyjnych jest dobrowolny (rodzic wyraża zgodę). Potwierdza ten fakt podpisem w dzienniku. Zajęcia pozalekcyjne będą dobrane i organizowane w taki sposób, aby były interesujące dla każdego dziecka i rozwijały jego „mocne” strony. Zajęcia te rozpoczną się w ustalonym czasie, ich wymiar to 50 godzin, które zostaną zrealizowane w ciągu 5 miesięcy. Zajęcia zakończą się pokazem efektów pracy i umiejętności dzieci wystawionym na forum publicznym dla środowiska lokalnego (ok. 10 min).
3. Prezentacja założeń teorii inteligencji wielorakich (wykład wzbogacony prezentacją multimedialną), jako innego spojrzenia na dziecko, jego potencjał intelektualny i możliwości oraz ukazanie innej niż tradycyjna wizji szkoły, która dzięki udziałowi w Projekcie będzie możliwa do zrealizowania (ok. 30 min).
4. Zaproponowanie rodzicom, aby udzielili odpowiedzi na pytania zawarte w Kwestionariuszu Wywiadu. Zaakcentowanie, iż jest to narzędzie wspomagające proces diagnozy, ponieważ Howard Gardner twierdzi, iż inteligencji nie powinno

się mierzyć za pomocą standaryzowanych testów. Zgodnie z założeniami Projektu, nauczyciel dokona diagnozy wykorzystując metody obserwacji (działań dziecka, jego zainteresowań i dokonywanych przez niego wyborów) i wywiadu z rodzicami oraz sam odpowie na pytania zawarte w kwestionariuszu wywiadu w odniesieniu do każdego dziecka. Przez około 1 miesiąc będzie diagnozował profile inteligencji dzieci, a następnie zapisze te informacje w Dzienniku zajęć Projektu, zapozna z nimi rodziców i poprosi o potwierdzenie tego faktu podpisem.

5. Przeprowadzenie wywiadu (15 min).

Uwaga: *Najlepszą formą uzyskania informacji na pytania wywiadu, jest kontakt osobisty z rodzicami każdego ucznia. Jeśli jest możliwa taka organizacja spotkania, nauczyciel powinien przeprowadzić rozmowy indywidualne z rodzicami. Jeśli sytuacja na to nie pozwoli, można skorzystać z poniższej instrukcji.*

Instrukcja: Nauczyciel czyta głośno pytania do wywiadu. Każdy z rodziców notuje na kartce podpisanej imieniem i nazwiskiem dziecka, nazwę inteligencji, o którą nauczyciel pyta, a następnie udziela odpowiedzi zaznaczając umówionym sposobem, np. za pomocą znaku + tylko wtedy, gdy odpowiedź brzmi „tak”. Podkreślenie faktu, że nie ma tu odpowiedzi złych i dobrych, gdyż każdy człowiek ma inny profil inteligencji charakterystyczny tylko dla tej osoby. Profil ten jest zmienny, dlatego też każdy rodzic i nauczyciel dysponując wiedzą o dziecku, może mu pomóc w rozwijaniu jego mocnych stron oraz wspieraniu tych słabszych, wykorzystując dominujące inteligencje.

Po zakończeniu wywiadu, nauczyciel prosi o podliczenie, ile razy przy każdej inteligencji padła odpowiedź „tak”. Następnie prosi rodziców o wypisanie inteligencji dominujących u dziecka (tych, przy których zazaczyli najczęściej pozytywnych odpowiedzi), w drugiej kolejności inteligencji mniej rozwiniętych i na końcu tych, które wymagają największego wsparcia.

Prośba do rodziców o zastanowienie się, czy postrzegają swoje dziecko jako zdolne w tych dziedzinach, które uszeregowali najwyżej. Zachęcenie do dyskusji na temat możliwości wspierania zdolności dziecka przez rodziców (można wykorzystać metodę „burzy mózgów”)

UWAGA:

Ważne jest podanie rodzicom kilku konkretnych przykładów wykorzystania „mocnych” inteligencji do wspierania „słabszych”. Poniżej znajduje się opis takich przykładów:

- Dziecku, które interesuje się sportem, można podsuwać do czytania czasopisma o tematyce sportowej, co zachęci do rozwijania inteligencji językowej poprzez zainteresowania. Dziecko uświadamia sobie, że sportowiec musi umieć czytać i pisać, aby np. udzielić komuś wywiadu, przeczytać o technice ważnej w danej dyscyplinie sportu albo o diecie, której powinien przestrzegać sportowiec itp. Kibic sportowy, jeśli umie czytać, może znaleźć w takim czasopiśmie ciekawe informacje.

- Dziecko, które chce zrozumieć problem matematyczny musi wykorzystać także inteligencję językową i pamięć: powiązać problem ze znanym już wcześniej sposobem rozwiązania, połączyć fakty, wyciągnąć wnioski, zadać pytanie w sposób precyzyjny i konkretny. Dziecko może także (rozwiązując problemy matematyczne) wykorzystać inteligencję wizualno-przestrzenną i ruchową, np. ułożyć klocki w zbiory, zsunie je ze sobą i przeliczy itp.
 - Niektóre dzieci uczą się najlepiej i zapamiętują za pomocą dotyku, ruchu, działania. Jeśli rodzice chcą, aby dziecko o dominującej inteligencji ruchowej odnosiło sukcesy szkolne, muszą zadbać o właściwe wykorzystanie ruchu w procesie uczenia się dziecka, a nie tłumić go.
6. Zaakcentowanie wpływu rodziców na wspieranie rozwoju dziecka. Przedstawienie podstawowej literatury, z którą mogą zaznajomić się rodzice (wydruk dla każdego zainteresowanego) dotyczącej indywidualnego rozwijania zdolności dzieci (ok. 5 min).
 7. Zaproszenie do dyskusji i zadawania pytań na temat Projektu. Odpowiedzi na pytania (ok. 10-15 min).
 8. **Prośba o złożenie przez rodziców podpisów w dzienniku Projektu – zgoda na udział w zajęciach pozalekcyjnych.**
 9. Zakończenie spotkania, podziękowanie rodzicom za udział w spotkaniu.

***Uwaga!** Po zakończeniu spotkania należy zanotować w zeszycie lub na kartach obserwacji uczniów informacje uzyskane podczas wywiadów z rodzicami. Należy także zapisać, jakich odpowiedzi na pytania wywiadu udzieliliby o każdym dziecku nauczyciel.*



8. Dziecięce Ośrodki Zainteresowań

W każdej szkole uczestniczącej w Projekcie, w sali lekcyjnej „pierwszaków”, zostaną zorganizowane Dziecięce Ośrodki Zainteresowań. Powstaną one na bazie zestawu środków dydaktycznych służących rozwijaniu umiejętności w obrębie kompetencji kluczowych, w oparciu o założenia teorii inteligencji wielorakich Howarda Gardnera. Celowo dobrane zostały wielofunkcyjne środki dydaktyczne, stymulujące rozwój dziecka wieloaspektowo i wielowymiarowo. Łączą one wiele funkcji w jednej, ciekawej i rozwijającej formie. Pożądanym jest wzbogacenie Ośrodków Zainteresowań o inne środki dydaktyczne, dostępne w szkole czy też pozyskane np. podczas spacerów i wycieczek.

Środki dydaktyczne *to przedmioty materialne umożliwiające usprawnienie procesu nauczania – uczenia się i uzyskanie optymalnych osiągnięć szkolnych* [Okoń 1998, s. 126]. Ich znaczenie odnosi się do takiej organizacji procesu nauczania i uczenia się, który będzie gwarantował jak najlepsze nabycie kompetencji, niezbędnych na danym etapie edukacyjnym.

Dziecięce Ośrodki Zainteresowań proponowane w Projekcie są tak zaprojektowane, aby możliwa była jak najpełniejsza indywidualizacja pracy z uczniami.

Pierwszy Ośrodek Zainteresowań

Sprzyja rozwijaniu wszystkich inteligencji, a szczególnie inteligencji: językowej, interpersonalnej i intrapersonalnej

W Pierwszym Ośrodku Zainteresowań wykorzystane zostaną takie środki dydaktyczne, które będą pobudzać do wypowiedzi ustnych, wspierać rozwój mowy i rozumienie ze słuchu, sprzyjać nabywaniu umiejętności czytania i pisania. Kompetencja komunikacyjna jest m. in. wynikiem opanowania języka ojczystego. Dlatego ważne jest rozwijanie indywidualnych możliwości poznawczych każdego ucznia, które umożliwią mu interpretację otaczającego świata i właściwe relacje z ludźmi. Wykorzystane zostaną m.in. zestawy *alfabetów ruchomych* – kart dla dzieci z obrazkami, książeczki „Rok wierszem malowany” i *zestawy historyjek obrazkowych* związanych tematycznie z tekstami wierszy.

W oparciu o te pomoce można także wspierać rozwój inteligencji przyrodniczej. Dzieci zainteresowane przyrodą chętniej będą opowiadać o sytuacjach, wydarzeniach, zjawiskach, w kontekście ich związków ze światem roślin i zwierząt. Dostępne będą także historyjki obrazkowe poruszające problemy stosunku do osób niepełnosprawnych, tolerancji wobec „inności”, przeciwdziałaniu agresji. Proponujemy wykorzystanie *kodeksów klasowych*, czyli zachowań pożądanых wobec innych osób, opracowanych w formie zestawu znaków przypominających wizualnie znaki drogowe. Na bazie takiego kodeksu można organizować zajęcia wspierające właściwe zachowanie się wobec rówieśników i dorosłych, przestrzeganie powszechnie obowiązujących norm i zasad w kontaktach interpersonalnych. Inteligencja inter-

personalna rozwijana będzie także poprzez wykorzystanie *chusty animacyjnej* i książki „Zabawy z chustą”, w której znajdują się propozycje zabaw ułatwiających wzajemne poznanie się dzieci i integrujących grupę, ćwiczące współdziałanie, refleks, spostrzegawczość, zwinność i zręczność, rozwijające takie cechy charakteru jak pewność siebie, wiara we własne siły i odwaga. Zaproponowane będą także zabawy oparte na zaufaniu do grupy wywołujące dobry nastrój i psychiczne odprężenie oraz ćwiczące sprawność manualną, szybkość oraz wytrwałość. Chustę można wykorzystać również podczas zabaw muzycznych. W tym Ośrodku proponujemy umieszczenie także zestawów tabliczek i książeczek *Logico*, szczególnie takich, które będą sprzyjały kształtowaniu kompetencji językowych w zakresie języka polskiego i języków obcych. *Logico* to środek dydaktyczny ułatwiający dzieciom naukę czytania, pisania i liczenia, wprowadzający jednocześnie w świat np. kolorów, roślin, zwierząt, bajek, ruchu drogowego, geometrii, ortografii. Pracując i bawiąc się z *Logico* dziecko myśli, analizuje, poszukuje, podejmuje decyzje, rozwiązuje. Do nauki wprowadza się element gry i zabawy. Działanie na *Logico* umożliwia samokontrolę, uczy samodzielnego myślenia, motywuje, wspiera budowanie poczucia własnej wartości, służy przełamywaniu barier w relacjach między dzieckiem a nauczycielem. Zabawy z wykorzystaniem *Logico* rozwijają zdolności percepcyjne i analityczne oraz doskonałą koordynację wzrokowo-ruchową.

Umiejętności językowe rozwijane będą także za pomocą zestawu *Bajek – grajek*, czyli płyt CD z nagraniami tekstów bajek muzycznych lubianych przez dzieci. Bajki te, to słuchowiska słowno-muzyczne opracowane w formie teatru (kilku aktorów występujących w każdej bajce). Teksty i muzykę napisali uznani autorzy polscy, tworzący dla dzieci. Wzbogacone są one o piosenki. Do każdej płyty dołączona jest książeczka nawiązująca do bajki, w której znajduje się opowiadanie odnoszące się do poruszanych problemów w kontekście funkcjonowania dziecka we współczesnym świecie. Książeczka zawiera także teksty, wiersze, zagadki i gry o poziomie odpowiednim dla uczniów pierwszej klasy szkoły podstawowej. Książeczka jest kolorowa i bogato ilustrowana. Każde ćwiczenie zaproponowane w książeczce nauczyciel może skopiować dzieciom. Uwrażliwieniu na język i kulturę innych narodów sprzyjać będzie praca z wykorzystaniem opisanych historyjek obrazkowych, kart obrazkowego alfabetu angielskiego, bajek, książeczek *Logico* opracowanych w językach obcych (angielski, niemiecki, francuski). Nauczyciel będzie także wykorzystywał nagrania piosenek w języku angielskim. Proponujemy również wykorzystanie *stojaka wielofunkcyjnego z akcesoriami* do wykonania teatryku. Wystawianie w teatryku znanych dzieciom utworów, ale także tworzenie własnych scenariuszy i małych form teatralnych, pozwoli w pełni przeżywać ich piękno. Sugerujemy wspólne przygotowanie przez nauczyciela i dzieci scenariusza, dekoracji, scenografii, kostiumów, muzyki, opracowanie dialogów i monologów. Można wykorzystać instrumenty perkusyjne znajdujące się w Drugim Ośrodku Zainteresowań oraz zrobione własnoręcznie z różnych dostępnych materiałów. Małe formy sceniczne pobudzają u dziecka spontaniczną aktywność twórczą, umożliwiają wyrażanie przeżyć i emocji. Jest to także czynnik rozładowujący napięcie emocjonalne i psychiczne. Zabawy w teatr wspierają rozwój fizyczny i motoryczny, po-

prawiają dykcję i pobudzają rozwój mowy. Ułatwiają orientację w czasie i przestrzeni, co sprzyja rozwojowi inteligencji wizualno-przestrzennej i ruchowej.

Wszelka działalność artystyczna uwrażliwia człowieka na potrzeby i przeżycia innych, ale także uczy rozumienia własnych emocji, potrzeb i możliwości. Proponujemy wykorzystanie w przedstawieniach pacynek nakładanych na rękę, na palce, a także takich, które wydają dźwięki. Pacynki można wykorzystać do zabaw teatralnych i do adaptacji krótkich utworów literackich, uczenia wierszy i opowiadania bajek. Są one wykonane z miękkich, przyjemnych w dotyku materiałów. Dają poczucie bezpieczeństwa, pobudzają wyobraźnię, pozwalają dziecku na przeniesienie się w świat marzeń oraz odkrywanie swojego miejsca wśród ludzi i w otaczającym świecie. Rolę tę spełnia Myszka – pacynka Projektu. Jest ona przyjacielem i przewodnikiem dziecka w świecie nauki i zabawy.

Tabela 1. Środki dydaktyczne i rodzaje aktywności w Pierwszym Ośrodku Zainteresowań

INTELIGENCJA JĘZYKOWA

ŚRODKI DYDAKTYCZNE	RODZAJE AKTYWNOŚCI
<ul style="list-style-type: none"> • Książki • Zestawy Logico – tabliczki i książeczki z zakresu kształcenia umiejętności językowych (język ojczysty i języki obce) • Bajki na płytach CD • Płyty z piosenkami w języku angielskim • Historyjki obrazkowe • Klasowy kodeks – karty z magnesami „znaki drogowe” • Pacynki • Teatryk dziecięcy • Zestaw dzwonków z rączką (instrumenty muzyczne) • Karty alfabetu ruchomego z obrazkami • Alfabet angielski • Chusta animacyjna • Książka „Zabawy z chustą” • Książka „Rok wierszem malowany” • Czasopisma • Płyty z muzyką dla dzieci • Tablice i plansze z literami/klocki • Kostiumy do inscenizacji • Kukielki, marionetki • Gry planszowe (Scrabble) • Ilustracje • Układanki • Magnetofony do nagrywania, dyktafony, walkmany • Teatr cieni • „Okienko” do inscenizacji (atrapa telewizora) • Karaoke – zestawy • Portrety pisarzy, poetów • Słowniki • Aparaty telefoniczne • Pieczątki • Notesy, znikopisy 	<ul style="list-style-type: none"> • Opowiadanie bajek, historii, itp. • Wyszukiwanie różnic na rysunkach • Słuchanie bajek • Tworzenie dalszego ciągu historii (Co mogło się wydarzyć dalej...) • Nagrywanie rozmów i onologów • Układanie opowiadań na podstawie historyjek obrazkowych • Zabawy w dziennikarza, poetę, pisarza • Rozmowy, wywiady • Prowadzenie pamiętnika, dziennika • Tworzenie książeczek • Konkurs na najlepsze opowiadanie, słuchowisko z efektami akustycznymi • Scenki dramatowe, improwizacje, różnorodne małe formy teatralne • Wymyślanie dialogów do komiksu, • Przeprowadzanie wywiadów z... (ciekawym człowiekiem, postacią z bajki) • Tworzenie scenariuszy (programu TV dla dzieci, filmu przyrodniczego) • Czytanie książek, czasopism • Pisanie własnych książeczek • Zabawy i gry słowne • Rozwiązywanie i układanie rebusów, krzyżówek • Udział w spotkaniach z redaktorem gazety, poetą, bibliotekarzem, dziennikarzem, specjalistą od reklamy, prawnikiem, tłumaczem, politykiem, menadżerem, handlowcem, psychologiem, historykiem

Drugi Ośrodek Zainteresowań

Sprzyja rozwijaniu wszystkich inteligencji, a szczególnie inteligencji wizualno-przestrzennej, muzycznej, ruchowej oraz interpersonalnej i intrapersonalnej

Wszystkie środki dydaktyczne, które znajdują się w Ośrodkach Zainteresowań można wykorzystać w celu rozwijania wrażliwości artystycznej i poczucia estetyki. Posłużą one także jako materiał wspierający aktywność twórczą dziecka i wyzwalający zainteresowania. Wrażliwość artystyczna dzieci będzie kształtowana za pomocą zestawu instrumentów muzycznych, akcesoriów teatralnych i pacynek. Te środki dydaktyczne rozwijają zainteresowania, wyzwalają twórcze zdolności uczniów, wpływają na odczuwanie radości z nabywania nowej wiedzy i umiejętności. Służą wzmocnieniu pewności siebie i wyzwalają motywację do uczenia się, gdyż dziecko ma możliwość odczucia sukcesu w różnych, wybranych przez siebie dziedzinach aktywności twórczej. Twórcza działalność muzyczna dzieci oraz indywidualne interpretacje utworów to środki aktywizujące wyobraźnię, wykorzystywane często w innych dziedzinach umysłowej działalności dziecka. Doznawanie piękna, wzruszeń wywołanych muzyką rozwija sferę przeżyć psychicznych, naszą wrażliwość. Bezpośredni kontakt fizyczny pacynki z ręką dziecka pozwala na przekazanie jej określonych zachowań. W takiej zabawie dziecko odzwierciedla siebie, własne pragnienia i oczekiwania. W sposób naturalny i spontaniczny dziecko komunikuje się ze światem.

Dla harmonijnego rozwoju fizycznego i motorycznego uczniów niezbędne są przybory do ćwiczeń ruchowych. Podstawą rozwoju wszelkich kompetencji jest prawidłowy rozwój fizyczny i motoryczny, szczególnie ważny w okresie rozpoczęcia nauki szkolnej. Dzieci charakteryzuje wówczas tzw. „głód ruchu”. Inteligencja ruchowa powinna być wykorzystywana do kształtowania umiejętności związanych ze wszystkimi kompetencjami kluczowymi. *Stojak wielofunkcyjny z akcesoriami sportowymi* to zestaw, który służyć będzie dzieciom do wszelkiego typu zabaw i ćwiczeń fizycznych, motorycznych oraz ruchowych. Ten zestaw przyborów do ćwiczeń można z łatwością przesuwać i przenosić w miejsca, gdzie dzieci we właściwych warunkach mogą ćwiczyć, np. do sali gimnastycznej, na boisko, korytarz szkolny lub w inne miejsce, gdzie odbywają się gry i zabawy ruchowe. *Ser Szwajcarski* to środek dydaktyczny, który łączy funkcje służące wspieraniu ruchowego rozwoju dziecka z efektywnym wykorzystaniem aktywności fizycznej uczniów oraz ich naturalnej cechy rozwojowej: przechodzenia od zabawy do nauki, od rzeczy łatwych do trudnych. Środek ten aktywizuje i pobudza sferę emocjonalno – motywacyjną. Zabawy i ćwiczenia z *Serem Szwajcarskim*, pomimo pozornej prostoty doskonale stymulują i koordynują pracę półkul mózgowych, a dzięki temu czynności i umiejętności, które pomagają w sprawnym funkcjonowaniu i likwidowaniu deficytów. Służy także rozwojowi funkcji poznawczych, wzmocnia koncentrację uwagi, usprawnia analizę i syntezę wzrokowo-ruchową. Dzięki swojej atrakcyjnej dla dziecka formie zachęca do podejmowania wysiłku. Może być także stosowany w terapii zaburzeń koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz orientacji przestrzennej, nadpobudliwości psychoruchowej, dysfunkcji w procesach pamięci, uwagi, mowy

i myślenia. *Ser Szwajcarski* umożliwia tworzenie wielu własnych gier i zabaw, indywidualnych i grupowych. Badania naukowe dowodzą, że każdej półkuli mózgu człowieka przyporządkowane są inne czynności umysłowe. Lewa półkula, tzw. logiczna odpowiada za funkcje językowe, koduje liczby i numery, rozumie dosłowność znaczenia słów, kontroluje ruchy prawej strony ciała. Prawa półkula kontroluje lewą stronę ciała, koduje informacje w postaci obrazów, postrzega elementy całościowo, odbiera informacje oraz odpowiada za zdolności, talenty i duchowość. W procesie dydaktycznym preferuje się logiczną, przyporządkowującą, odtwórczą lewą półkulę, a prawa jest stymulowana niedostatecznie. Wykorzystanie *Sera Szwajcarskiego* poprawia także efektywność uczenia się dziecka poprzez pobudzenie prawej półkuli mózgowej.

Tabela 2. Środki dydaktyczne i rodzaje aktywności w Drugim Ośrodku Zainteresowań

INTELIGENCJA WIZUALNO-PRZESTRZENNA

ŚRODKI DYDAKTYCZNE	RODZAJE AKTYWNOŚCI
<ul style="list-style-type: none"> • Mozaika XXL • Ser szwajcarski • Model Ziemi • Mały majsterkowicz • Studnia Jakuba • Książeczki Logico rozwijające inteligencję wizualno-przestrzenną • Gry komputerowe, programy edukacyjne, komputery • Układanki (koraliki, klocki...) • Puzzle • Ilustracje, tablice graficzne • Modele przestrzenne (bryły) • Filmy edukacyjne • Rekwizyty do przedstawień teatralnych • Materiały do prac konstrukcyjnych, plastycznych • Materiały przyrodnicze (kasztany, żołądziejce) • Modele do sklejaniania • Materiały papiernicze, tekstylne, plastiki itp. do wykonywania prac przestrzennych • Kostka Rubika • Kamera, aparat fotograficzny • Modelina, plastelina, glina, masa solna, masa papierowa itp. 	<ul style="list-style-type: none"> • Budowanie pojazdu kosmicznego • Dorysowanie elementów krajobrazu do widokówki • Pokazywanie, jak zachowuje się zwierzę, jak się porusza itp. • Pokazywanie swoim ciałem, jak zachowuje się np. plastelina w rękach nauczyciela • Gimnastyka – naśladowanie, np. zabawa w lustro • Zabawy muzyczno- ruchowe • Aerobik • Pantomima • Zabawa w filmowanie • Fotografowanie • Rysowanie, malowanie, rzeźbienie, wyklejanie, i in. techniki artystyczne • Konstruowanie gier • Projektowanie labiryntów • Wykonywanie makiet • Sklejanie modeli • Zabawy i ćwiczenia ruchowe zespołowe i indywidualne (w pomieszczeniu, na dworze) • Udział w spotkaniach z rzeźbiarzem, malarzem, modelarzem, architektem, filmowcem, astronomem, grafikiem komputerowym, inżynierem, pilotem • Wizyty w muzeach, galeriach • Wizyty w pracowniach rękodzielniczych i zakładach produkujących artykuły dekoracji wnętrz • Udział w zajęciach muzealnych, w obserwatorium astronomicznym, w pracowni malarza

INTELIGENCJA RUCHOWA

ŚRODKI DYDAKTYCZNE	RODZAJ AKTYWNOŚCI
<ul style="list-style-type: none"> • Stojak wielofunkcyjny z akcesoriami sportowymi • Chusta animacyjna • Książka „Zabawy z chustą” • Skakanki, piłki, ringo, woreczki, drążki, drabinki do wspinania, tunel, duże klocki gumowe, piłki do skakania, obręcze, szarfy, bramki, siatki, kosze, gazety • Kasety z ćwiczeniami do aerobiku • Książki z ćwiczeniami, instrumenty do akompaniamentu • Kostiumy, maski, pacynki, akcesoria aktorskie • Rekwizyty cyrkowe • Stopery • Kostiumy • Worek treningowy, trampolina, basen z piłeczkami itp. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenia dramowe z podziałem na role (np. dialog między królową a jednym z siedmiu krasnoludków) • Pantomima (np. jak dzisiaj się czujesz) • Opowieści ruchowe (np. wyprawa do sadu po owoce) • Szukanie schowanych przedmiotów za pomocą narysowanej „mapy” • Pokonywanie toru przeszkód z wykorzystaniem opowieści ruchowych • Zagadki ruchowe • Zabawy w poszukiwanie skarbów • Tańce, zabawy przy muzyce • Budowanie placów zabaw, labiryntów • Wyścigi, skoki na trampolinie, zabawy w basenie • Gry i zabawy ruchowe • Udział w spotkaniach z trenerem sportowym, sportowcem, tancerzem, chirurgiem, mechanikiem, elektronikiem, aktorem, artystą cyrkowym • Wycieczki do cyrku, hali sportowej, zwiedzanie kulisów teatru

INTELIGENCJA MUZYCZNA

ŚRODKI DYDAKTYCZNE	RODZAJE AKTYWNOŚCI
<ul style="list-style-type: none"> • Zestaw instrumentów perkusyjnych • Własnoręcznie wykonane instrumenty muzyczne • Akcesoria do budowy instrumentów (np. puszki, butelki, groch) • Magnetoфон • Mikrofon, sprzęt nagłaśniający • Płytoteka • Walkman • Słuchawki • Nagrania głosów przyrody, odgłosów (np. dźwięków z ulicy, dworca kolejowego) • Scena • Zabawki dźwiękonaśladowcze • Garnki, szklanki, kubki i woda • Zapisy nutowe • Batuta • Utwory literackie o tematyce muzycznej • Rymowanki • Buty do stepowania, baletki • Maty do nauki tańca • Apaszki, stroje do przebierania się • Książki o muzykach • Muzyczne wizualizacje 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie muzyki, akompaniament • Śpiewanie • Słuchanie różnych rodzajów muzyki • Tańce, pląsy • Budowanie instrumentów • Tworzenie kompozycji plastyczno- przestrzennych do utworów muzycznych • Pisanie tekstów do melodii • Układanie melodii • Określanie nastroju utworów • Przyporządkowanie dźwięku do przedmiotu • Nazywanie dźwięków • Rozpoznawanie instrumentów, wyróżnianie ich brzmienia spośród innych • Wyrażanie emocji gestem, ruchem, mimiką (podczas i po wysłuchaniu utworów muzycznych) • Tworzenie ruchu (układów tanecznych, rytmicznych, choreograficznych) • Rozpoznawanie muzyki (rodzaje) • Nauka przyśpiewek ludowych • Poznawanie twórczości muzyków • Udział w koncertach, spotkaniach z muzykami • Wizyty w filharmonii, teatrze, operze, operetce

Trzeci Ośrodek Zainteresowań

Sprzyja rozwojowi wszystkich inteligencji, a szczególnie inteligencji matematyczno-logicznej, przyrodniczej, interpersonalnej i intrapersonalnej

W Ośrodku tym wykorzystane zostaną przede wszystkim środki dydaktyczne rozwijające kompetencje w zakresie nauk matematyczno-przyrodniczych. *Tuby Piekosi* i *Tuby Gąsienice* to zestawy, za pomocą których dziecko uczy się wykonywania działań matematycznych poprzez manipulowanie; rozpoznaje liczby, kształty geometryczne i kolory, jednocześnie ćwicząc koncentrację, sprawność motoryczną i manualną oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Można wykorzystać tę pomoc w celu rozwijania u uczniów zdolności intrapersonalnych, ale także uczyć poprzez gry dydaktyczne. Kompetencje matematyczno-logiczne rozwijane będą również przy wykorzystaniu takich pomocy, jak *Studnia Jakuba* czy *Magiczny Trójkąt Matematyczny* z zestawem kart wzorcowych. *Studnia Jakuba* to materiał edukacyjny uczący cierpliwości i zręczności oraz doskonali koncentrację uwagi. Składa się z drewnianych, kolorowych drążków oraz kostki z kolorowymi ściankami. Drążki służą do odtwarzania, poprzez układanie, kształtów liter, cyfr, znaków, figur geometrycznych. Umożliwiają tworzenie wielu własnych gier, poprzez

zliczanie, przyporządkowywanie kolorom wartości. Są doskonałym materiałem do zabaw, takich jak układanie drążków jeden na drugim, budowanie własnych konstrukcji, wystukiwanie rytmów itp. *Magiczny Trójkąt* to pomoc służąca nabywaniu i utrwalaniu umiejętności rachunkowych, rozkładania liczb na składniki, dopełniania, porównywania różnicowego. Zestaw zawiera książeczki złożone z kart (po 100 kart w każdej z dwóch książeczek) o różnym stopniu trudności, w których zawarte są propozycje zadań dla dzieci. Zestawy *Logico* pozwalają na kształtowanie wszystkich kompetencji kluczowych, szczególnie matematycznych, językowych, przyrodniczych, komunikacyjnych oraz przedsiębiorczości w zakresie samodzielnego podejmowania decyzji i poszukiwania rozwiązań. Pomoce te dodatkowo stymulują i uwrażliwiają na odbiór sensoryczny, zaspokajają samodzielną potrzebę odkrywania, kształtują umiejętność uczenia się, samokontroli i motywację do samodzielnego działania poprzez możliwość odniesienia sukcesu. Konstrukcja tego zalecanego także przez MEN środka dydaktycznego (elementy tworzą niepodzielną całość), zapewnia trwałość i użyteczność. Każde dziecko do działania potrzebuje własnej tabliczki *Logico*. Do tabliczek przygotowany został bogaty zestaw książeczek z kartami pracy. Tabliczki zaplanowano dla wszystkich dzieci w klasie, aby umożliwić jednocześnie pracę wszystkim uczniom. Każdy uczeń pracuje we własnym tempie z wybraną przez siebie lub wskazaną przez nauczyciela kartą pracy. *Klocki GEO*, *Mozaika XXL*, *klocki Figury Porównawcze*, waga z cylindrami, *Korale Matematyczne* pozwalają na uczenie się poprzez działanie na miarę i w sposób dostosowany do poziomu rozwoju każdego ucznia, pełną indywidualizację pracy dziecka, rozwijają samodzielne myślenie. Ściśle związane z kompetencjami matematycznymi są kompetencje przyrodnicze. Bliskie dzieciom treści przyrodnicze zostaną wzbogacone o elementy wykorzystania najnowszej techniki i różnych źródeł wiedzy w procesie uczenia się. Mikroskop z przyborami, lupy, model Ziemi, kalendarz ruchomy to przydatne i skuteczne narzędzia pracy dziecka, kształtujące umiejętność uczenia się, analizowania i wnioskowania, podejmowania decyzji, wypowiedzania się w sposób komunikatywny i precyzyjny rozwijają inteligencje: matematyczno-logiczną, językową, interpersonalną i intrapersonalną. Książeczki *Logico* o tematyce z obszaru przyrody i środowiska pozwalają na bazie wykorzystania już istniejących umiejętności dzieci, wzbogacać ich wiedzę o nowe doświadczenia, ćwiczyć praktyczne wykorzystanie tej wiedzy, a także organizować współpracę i współzawodnictwo między uczniami. Poprzez korzystanie z globusa i modelu Ziemi uczniowie rozwijać będą inteligencję wizualno-przestrzenną, myślenie obrazami i wielowymiarowe postrzeganie obiektów.

Opisane środki dydaktyczne wykorzystywane w Dziecięcych Ośrodkach Zainteresowań sprzyjają humanizacji procesu kształcenia, odczuwaniu radości z uczenia się, wyzwalają zainteresowania i rozwijają zdolności oraz umiejętność uczenia się zgodnie z indywidualnym rytmem rozwoju i profilem inteligencji.

Tabela 3. Środki dydaktyczne i rodzaje aktywności w Trzecim Ośrodku Zainteresowań

INTELIGENCAJA MATEMATYCZNO-LOGICZNA

ŚRODKI DYDAKTYCZNE	RODZAJE AKTYWNOŚCI
<ul style="list-style-type: none"> • Zestawy Logico • Zestaw 25 gier planszowych • Zestaw 50 gier planszowych • Klocki figury porównawcze • Tuba Pieksi • Tuba Gąsienice • Magiczny trójkąt matematyczny z zestawami kart • Zestaw klocków GEO • Gra planszowa Poczta • Zestaw Euro • Korale matematyczne – zestaw na wieszaku • Książeczki Logico rozwijające inteligencję matematyczno - logiczną • Liczmany, cyfry, znaki działań • Rebusy matematyczne • Zbiory: wstążki, druciki, materiały przyrodnicze, klocki, gry • Klocki do rozwijania logicznego myślenia • Paski Dennisona • Waga matematyczna • Metr krawiecki i inne miarki • Komputery z oprogramowaniem • Liczydła • Kalkulatory • Modele brył • Geoplany • Kolorowe pionki do gry, kostki • Zegary, zegarki, klepsydry • Kompasy • Zabawkowe pieniądze • Układanki • Matematyczne karty pracy • Karty do gry 	<ul style="list-style-type: none"> • Przeliczanie, segregowanie, przyporządkowanie, porównywanie, ocena wielkości • Tworzenie zbiorów, układanie zapisu matematycznego • Rozwiązywanie zadań z treścią, układanie zadań • Dodawanie, odejmowanie • Mierzenie, ważenie • Dolewanie, odlewanie • Rysowanie map • Wykonanie zegara, kalendarza, wagi • Zabawa w pocztę, sklep, piekarnię... • Konstruowanie gier • Korzystanie z gier planszowych • Udział w spotkaniach z matematykiem, księgowym, inżynierem, technikiem, informatykiem, wynalazcą, chemikiem • Wizyty w laboratorium badawczym, obserwatorium astronomicznym, w instytucie technicznym, na wyższej uczelni technicznej

INTELIGENCJA PRZYRODNICZA

ŚRODKI DYDAKTYCZNE	RODZAJE AKTYWNOŚCI
<ul style="list-style-type: none"> • Wagi z cylindrami • Zestaw cylindrów • Mikroskop z przyborami • Globus • Kalendarz przyrody z ruchomymi elementami • Książeczki Logico o tematyce przyrodniczej • Model Ziemi • Lornetka • Aparat • Termometry • Encyklopedie przyrodnicze • Książki o tematyce przyrodniczej • Albumy • Dary przyrody (kamyki, piasek, muszelki, rośliny, suszone liście, warzywa, nasiona, kasztany, żołądź, liście,) • Karmnik • Menzurki, pojemniki • Żywe okazy (chomik, rybka, świnka) • Tablice dydaktyczne (np. uprawa roślin) • Figury zwierząt • Filmy przyrodnicze • Puzzle • Labirynty – karty pracy • Maski zwierząt 	<ul style="list-style-type: none"> • Obserwacja okazów przyrodniczych (np. obserwacja budowy liścia, zachowania biedronki itp.) • Opowiadanie (np. o drodze kropli wody w przyrodzie) • Układanie historyjek obrazkowych(np. od larwy do motyla) • Dobór środowiska życia zwierząt • Segregowanie (np. zwierzęta dzikie i domowe, owoce, kwiaty) • Połączenie dziecka z matką (np. źrebię i klacz) • Dopasowanie (np. zebrane liście do odpowiedniego drzewa) • Wykonywanie doświadczeń (np. Co jest potrzebne roślinie do życia?) • Założenie hodowli fasoli, obserwacja rozwoju i wzrostu • Oglądanie płatka śniegu przez lupę • Obserwacja topnienia i zamarzania • Doświadczanie rozprzestrzeniania się dźwięku • Wykonywanie doświadczeń dotyczących rozpuszczalności w wodzie (np. piasek, sól, cukier) • Zabawy naśladowcze, pantomima • Dorysowanie środowiska danego zwierzęcia • Szukanie cieni (np. liści, zwierząt) • Samodzielne odkrywanie (np. co tonie, a co pływa?) • Dopasowywanie odgłosów zwierząt do ilustracji • Obserwacja chmur • Obserwacja, naśladowanie i tworzenie pajęczych sieci • Obserwacja zachowania zwierząt(np. ptaków, mrówek, dżdżownicy) • Wycieczka do ZOO, gospodarstwa rolnego, agroturystycznego • Projektowanie ogrodu • Słuchanie odgłosów (np. deszczu, wiatru) • Kolekcjonowanie minerałów • Pokaz i pomiar • Udział w spotkaniach z rolnikiem, ogrodnikiem, hodowcą zwierząt, biologiem, ornitologiem, hobbystą przyrodnikiem, podróżnikiem, ekologiem, chemikiem



Bibliografia

- BRUDNIK E., 2003, *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie. Przewodnik po metodach aktywizujących*, cz. 2, Oficyna Wydawnicza Nauczycieli, Kielce.
- BRUDNIK E., MOSZYŃSKA A., OW CZARSKA B., 2000, *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie. Przewodnik po metodach aktywizujących*, cz.1, Zakład Wydawniczy SFS, Kielce.
- BRYAN W., WOODBURN W., 2005, *Recepta na sukces*, KDC, Warszawa.
- CZAJA-CHUDYBA I., 2005 *Odkrywanie zdolności dziecka*, Wydawnictwo Naukowe AP, Kraków.
- COLES R., 1999, *Inteligencja moralna dzieci*, Wydawnictwo Rebis, Poznań.
- DENNISON P.E., DENNISON G.E., 2004, *Integracja mózgu*, Wydawnictwo Międzynarodowy Instytut Neurokinezyjologii Rozwoju Ruchowego i Integracji Odruchów, Warszawa.
- DOŁĘGA Z. red., 2006, *Diagnoza psychologiczna dzieci*, Wydawnictwo UŚ, Katowice.
- DONALDSON M., 1986, *Myślenie dzieci*, WP, Warszawa.
- DRYDEN G., VOS J., 2000, *Rewolucja w uczeniu*, Wydawnictwo Moderski i S-ka, Poznań.
- DUTKIEWICZ W., 2004, *Diagnoza i ewaluacja w wychowaniu fizycznym*, Wydawnictwo AŚ, Kielce
- DZIENNIK Urzędowy Unii Europejskiej L 394 t.49, 30.12.2006r.
- EBY J., SMUTNY J.F., 1998, *Jak kształcić uzdolnienia dzieci i młodzieży*, WSiP. Warszawa.
- EDUKACJA: jest w niej ukryty skarb: raport dla UNESCO Międzynarodowej Komisji ds. Edukacji dla XXI wieku pod przewodnictwem J. Delorsa, 1998, (tłum. W. Rabczuk), Stowarzyszenie Oświatowców Polskich Wydawnictwa UNESCO, Warszawa
- ELIAS J.E., TOBIAS S.E., FRIEDLANDER B.S., 1998, *Dziecko emocjonalnie inteligentne*, Wydawnictwo Moderski i S-ka, Poznań
- ELSCHENBROICH D., 2003, *Co siedmioletek wiedzieć powinien*, Wydawnictwo Cyklady, Warszawa.
- FISHER R., 1999, *Uczymy jak myśleć*, WSiP, Warszawa.
- FISHER R., 2002, *Lepszy start*, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań.
- GUILFORD J.P., 1978, *Natura inteligencji człowieka*, PWN, Warszawa.
- GARDNER H., 1998, *Niepospolite umysły. O czterech niezwykłych postaciach i naszej własnej wyjątkowości*, Wydawnictwo CiS i Wydawnictwo W.A.B., Warszawa.
- GARDNER H., 2002, *Inteligencje wielorakie. Teoria w praktyce*, Media Rodzina, Poznań.
- GARDNER H., 2006, *Zmiana poglądów. Sztuka kształtowania własnych i cudzych przekonań*, Wydawnictwo UJ, Kraków.
- GARDNER H., KORNHABER M.L., WAKE W.K., 2001, *Inteligencja. Wielorakie perspektywy*, WSiP, Warszawa.
- GOLEMAN D., 1997, *Inteligencja emocjonalna*, Media Rodzina, Poznań.
- GOLEMAN D., 2007, *Inteligencja społeczna*, Dom wydawniczy REBIS, Poznań.
- GÓRNIŚIEWICZ E., 1995, *Pedagogiczna diagnoza specyficznych trudności w czytaniu i pisaniu*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń.
- HANNAFORD C., 2006, *Profil dominujący*, Wydawnictwo Międzynarodowy Instytut Neurokinezyjologii Rozwoju Ruchowego i Integracji Odruchów, Warszawa.
- JANISZEWSKA B., 2007, *Uwaga. Wspomaganie koncentracji... i nie tylko*, Wydawnictwo „Seventh Sea”, Warszawa.
- JAROSZ E., WYSOCKA E., 2006, *Diagnoza psychopedagogiczna. Podstawowe problemy i rozwiązania*, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa.
- KARWOWSKA-STRUCZYK M., 2007, *Dziecko i konteksty jego rozwoju*, IBE, Warszawa

- KARWOWSKA-STRUCZYK M., HAJNICZ W., 1998, *Obserwacja w poznawaniu dziecka*, WSiP, Warszawa
- KAWCZYŃSKA-BUTRYM Z. red., 1999, *Diagnoza pielęgnarska*, Wydawnictwo Lekarskie PZWL, Warszawa.
- KOPIK A., 2004, *Zawodowe przygotowanie nauczycieli do pracy w nauczaniu zintegrowanym, [w:] Psychologiczne i pedagogiczne podstawy kształcenia specjalistów w warunkach integracji europejskiej*, pod red. Z. Ratajka i P. Biłousa, Wydawnictwo Wszechnicy Świętokrzyskiej, Kielce, t. 1.
- KOPIK A. red., 2007, *Sześciolatki w Polsce. Diagnoza badanych sfer rozwoju. Raport 2006*, Wydawnictwo Tekst, Kielce-Bydgoszcz.
- KOPIK A., 2008, *Zrozumieć jak człowiek się rozwija...*, Scenariusze zajęć w przedszkolu cz. II, Centrum Edukacyjne Bliżej Przedszkola, Kraków, s.3-4.
- KUBICZEK B., 2007, *Metody aktywizujące. Jak nauczyć uczniów uczenia się?*, Wydawnictwo Nowik Sp. J., Opole.
- KRZYŻEWSKA J., 1998, *Aktywizujące metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej, cz. 1 i 2*, AU Omega, Suwałki.
- LEVINE M., 2006, *Umysł – krok po kroku. Nowe rewolucyjne techniki nauczania dzieci*, Wydawnictwo Albatros, Warszawa.
- LEVIS D., 1988, *Jak wychować zdolne dziecko*, PZWL, Warszawa.
- LINDSAY P.H., NORMAN D.A., 1991, *Procesy przetwarzania informacji u człowieka. Wprowadzenie do psychologii*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- MÁDROVÁ E, 1989, *Spróbujcie być dzieckiem*, WSiP, Warszawa.
- MALINOWSKI A., 2007, *Auksologia. Rozwój osobniczy człowieka w ujęciu biomedycznym*, Wydawnictwo UZ, Zielona Góra.
- MARKOVA D., POWELL A., 2006, *Twoje dziecko jest inteligentne*, Książka i Wiedza, Warszawa.
- MAZIŃSKA M., 2004, *Polityka edukacyjna Unii Europejskiej*, WSiP, Warszawa.
- NĘCKA E., 1989, *Trening twórczości. Podręcznik metodyczny*, Wydawnictwo UJ, Kraków.
- NĘCKA E., 2002, *Psychologia twórczości*, GWP, Gdańsk.
- NĘCKA E., 2005, *Inteligencja. Geneza, struktura, funkcje*, GWP, Gdańsk.
- OKOŃ W., 1998, *Nowy słownik pedagogiczny*, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa.
- PALKA S., 1989, *Teoria pedagogiczna a praktyczne doświadczenia nauczycieli*, WSiP, Warszawa.
- PREKOP J., 2003, *Wczuwanie się czyli inteligencja serca*, Media Rodzina, Poznań.
- SALOVEY P., SLUYTER D. J. red., 1999, *Rozwój emocjonalny a inteligencja emocjonalna*, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań.
- SCHAFFER H.R., 2007, *Psychologia dziecka*, PWN, Warszawa.
- SMITH A., 1997, *Przyspieszone uczenie się w klasie*, WOM, Katowice.
- SOWIŃSKA H., MICHALAK R., 2004, *Edukacja elementarna jako strategia zmian rozwojowych dziecka*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków
- STRELAU J., 1997, *Inteligencja człowieka*, Wydawnictwo „Żak”, Warszawa.
- SUŚWIŁŁO M., 2004, *Inteligencje wielorakie w nowoczesnym kształceniu*, Wydawnictwo UWM, Olsztyn.
- SZELAĞ B., 2008, *Modele rozwiązań metodycznych, Scenariusze zajęć w przedszkolu*”, cz. I, Centrum Edukacyjne Bliżej Przedszkola, Kraków, s.6-7.
- TARASZKIEWICZ M., ROSE C., 2006, *Atlas efektywnego uczenia (się)*, Transfer Learning,
- VASTA R., HAITH M.M., MILLER S.A., 1995, *Psychologia dziecka*, WSiP, Warszawa.
- ZIEMSKI S., 1973, *Problemy dobrej diagnozy*, PWN, Warszawa