

„Zrozumieć matematykę”. Inspiracje - scenariusze dodatkowe. Klasa IV-V-VI.

Nietypowe testy i sprawdziany kompetencji.

54 sposoby testowania i sprawdzania kompetencji uczniów w działaniu.

Wprowadzenie

Ewaluacja kompetencji uczniów to kluczowe zadania dla wspierania ich rozwoju. Sprawdzanie poziomu wiedzy i umiejętności może odbywać na wiele sposobów – także z elementami humoru i kreatywności oraz wykazaniem się inicjatywnością i przedsiębiorczością.

Test/klasówka to sposób sprawdzania wiedzy i umiejętności uczniów. Sprawdzania co już wiedzą i potrafią! To ważna informacja zwrotna dla nauczyciela, także na temat skuteczności podejmowanych przez niego działań. Nauczyciel może być kreatorem sukcesów edukacyjnych uczniów jeśli przyjmie taką perspektywę. Klasówka jest testem kompetencji, umożliwia obserwację kompetencji. Nie może być tylko narzędziem przyłapywania uczniów na błędach!

Klasówki mogą być przeprowadzane w przeróżnych formach. W dalszej części tekstu opisano wiele formatek na klasówki: od bardzo otwartych klasówek realizowanych w dużej grupie z możliwością wykorzystania wszystkich źródeł informacji, do klasycznego testu do wykonania samodzielnie z użyciem tylko własnej głowy.

Każdy opisany format – można oczywiście kreatywnie multiplikować na kolejne warianty.

Takie klasówki mogą być odbierane jako dobra zabawa i atrakcyjne badanie naukowe.

Tak skonstruowana przestrzeń uczenia się - uczy uczniów samodzielnego myślenia, w tym myślenia matematycznego, przedsiębiorczości, współpracy, dyscypliny, kreatywności, odporności na stres, wytrwałości oraz optymizmu poznawczego i wiary w siebie.

Pamiętajmy, że dziecko w szkole powinno się dowiedzieć od ekspertów jak się uczyć i rozwijać, a nie nauczyć jedynie jakie ma problemy i w czym jest słabe.

CELE OGÓLNE DLA UCZNIÓW

1. Budowanie pozytywnego nastawienia do nauki
2. Wzmacnianie poczucia własnej wartości i kompetencji
3. Budowanie optymizmu poznawczego i odporności na porażki
4. Wykorzystywanie przedwiedzy i intuicji matematycznej
5. Rozwijanie rozumowania naukowego i zainteresowań naukowych
6. Wzmacnianie kreatywności w myśleniu i działaniu
7. Wzmacnianie przedsiębiorczości
8. Nauczenie się zasad dobrej współpracy
9. Integracja klasy
10. Opanowanie wiedzy i umiejętności zgodnie z Podstawą Programową i Kompetencjami Kluczowymi
11. Optymalne przygotowanie się do sprawdzianu dla „szóstoklasistów”
12. Integracja treści uczenia się z innymi przedmiotami szkolnymi i życiem.

CELE OGÓLNE DLA NAUCZYCIELA

1. Doskonalenie umiejętności nauczania jako sztuki komunikacji
2. Rozwijanie kreatywności własnej
3. Wzmacnianie poczucia własnej wartości i kompetencji
4. Wzrost sukcesów zawodowych
5. Praktyczne wdrażanie integracja międzyprzedmiotowej
6. Optymalne przygotowanie uczniów do sprawdzianu dla „szóstoklasistów”
7. Integracja treści nauczania z innymi przedmiotami szkolnymi i życiem
8. Integracja treści nauczania z Kompetencjami Kluczowymi, które przenikają całą Podstawę Programową
9. Realizacja programu zgodnie z wymaganiami państwa wobec szkół i placówek, które określają strategiczne i priorytetowe zadania nadzoru pedagogicznego (Dz. U. Nr 168, poz.1324).
10. Praktyczne wdrożenie indywidualizacji nauczania.
11. Realizacja podstawy programowej.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Meta kompetencją kluczową Nauczyciela jest w tym przypadku osobista kreatywność pedagogiczna i przedsiębiorczość własna. Nauczyciel kreatywny i przedsiębiorczy ma duże szanse zamodelować i wywołać podobne postawy u uczniów. Kiedy dołożymy do tego pasję i empatię znakomicie wzrasta prawdopodobieństwo realizacji stawianych celów.

CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

SPIS TREŚCI:

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 1. Temat: Reglamentacja, czyli pakiet kuponów.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 2. Sprawdzian na rozumienie poleceń – Lista kontrolna.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 3. Korzystanie z czerwonej kartki

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 4. Kupony specjalne w różnych kolorach.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 5. Klasówki w towarzystwie

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 6. Klasówki w większym towarzystwie i kuponami.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 7. Klasówki sprawdzane przez innego ucznia

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 8. Klasówki sprawdzane i oceniane przez innego ucznia

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 9. Klasówki sprawdzane i oceniane przez innego ucznia z motywatorem

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 10. Klasówki zdublowane.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 11. Dodatkowa „szansa”

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 12. Klasówka z zadaniami na punkty

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 13. Układanie tekstów do podanych danych

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 14. Układanie tekstów do podanych danych z elementami koniecznymi

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 15. Zadania z wykorzystaniem Asocjogramu

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 16. Zadanie typu Słów.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 17. Zadania oparte na prawdziwych materiałach

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 18. Zadania oparte na informacjach z innych książek szkolnych

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 19. Klasówki w ruchu/TURNIEJ MATEMATYCZNY

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 20. Klasówka na powietrzu

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 21. Klasówka w terenie zaprojektowana przez nauczyciela

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 22. Klasówka w terenie zaprojektowana przez uczniów

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 23. Klasówka na powietrzu – liczby naturalne na łonie natury

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 24. Klasówka na powietrzu – wyszukiwarka figur geometrycznych

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 25. Klasówka na powietrzu – konstrukcje

- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 26. Klasówka na powietrzu – „rzeczy pod kątem”
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 27. Klasówka na powietrzu – szkoła dla skrzatów
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 28. Klasówka na powietrzu – mini plac (skala kreatywna)
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 29. Klasówka na powietrzu – co do sekundy
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 30. Klasówka na powietrzu – statystycznie rzecz ujmując
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 31. Klasówka w sklepie – kup jak najmniej
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 32. Klasówka w sklepie – kup jak najwięcej
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 33. Klasówka w sklepie – kup 1,5 kg wszystkiego
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 34. Bank zadań powtórkowych
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 35. Mega zadanie matematyczne
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 36. Maraton matematyczny
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 37. Projekt: wielka zamiana
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 38. Projekt: miasto figur
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 39. Spróbuj to narysować
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 40. Naucz nas – pokaż jak to zrobić
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 41. Naucz nas – pokaż jak to zrobić
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 42. Do you speak English?
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 43. Six plus ten is....
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 44. Zadania typu kalambury
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 45. Mini drama: zwykły czy dziesiąty?
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 46. Karta Organizacyjna
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 47. Planowanie – do jednego razu sztuka
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 48. Wykonanie elementów do Gry
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 49. KOŁO GIER otwarte na okrągło
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 50. Zadanie dnia – kto pierwszy ten lepszy!
- INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 51. Nie poddawaj się! Pisz podanie.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 52. Wielki Quiz z tabliczki mnożenia

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 53. Turniej matematyczny

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 54. Wystawa prac

Bibliografia

CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 1. Temat: Reglamentacja, czyli pakiet kuponów.

Przebieg lekcji:

1. Każdy uczeń otrzymuje pakiet kuponów określających różne „okazje” i możliwości, np. 3 nieprzygotowania w semestrze (bez uzasadniania), 3 szanse (np. na poprawianie pracy), 2 wymiany (np. zamiast pisania klasówki może coś narysować, napisać, opracować), itd.
2. W konkretnej sytuacji – uczeń odcina odpowiedni kupon i daje nauczycielowi.
3. Korzystanie z pakietu uczy myślenia strategicznego oraz kontrolowania sytuacji i odpowiedzialności.
4. Uczeń doświadcza na sobie *sensu stricte* znaczenia powiedzenia „odcinanie kuponów”. Nauczyciel może ustalić ofertę specjalną, np. za niewykorzystanie określonych kuponów w semestrze (czyli np. semestr bez „np.”) – uczeń dostaje ocenę \geq (większą lub równą) od zaplanowanej – w ten sposób wprowadzimy elementy grywalizacji.
5. Może uczniowie sami opracują kupon i zasady i prześlą do weryfikacji nauczycielowi?

☺ KUPON REGLAMENTACYJNY (ucznia)							
.....							
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 2. Sprawdzian na rozumienie poleceń – Lista kontrolna.

Przebieg lekcji:

1. Tego typu klasówka polega nie na rozwiązywaniu zadań, ale na wykonaniu na podstawie treści zadania kolejnych kroków w postaci Listy Kontrolnej (tzw. check list).
2. Zadanie z treścią jest napisane na kartce z zachowaniem dużego marginesu.
3. Po wykonaniu – uczniowie oddają nauczycielowi tylko pasek z Listą Kontrolną.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 3. Korzystanie z czerwonej kartki

Przebieg lekcji:

1. Każdy uczeń wraz z arkuszem klasówki/testu otrzymuje kartkę w kolorze czerwonym.
2. Może z niej skorzystać w ustalony sposób np. jeden raz na klasówce. Podniesienie kartki do góry oznacza: „proszę o pomoc”.
3. Nauczyciel stara się udzielać pomocy w stopniu minimalnym, pyta się np. „czego dokładnie nie rozumiesz?”. Fakt, że uczeń mówi, że nie rozumie – jest oznaką rozumienia sytuacji!
4. Kartki są przygotowane przed lekcją w ramach lekcji pt. „zrób to sam”.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 4. Kupony specjalne w różnych kolorach.

Przebieg lekcji:

1. Każdy uczeń wraz z „klasówką” otrzymuje np. trzy kartki-kupony, które informują nauczyciela o potrzebach ucznia.
2. Kartki znaczą:
 - w kolorze czarnym (nie wiem od czego zacząć?);
 - w kolorze zielonym (pytanie czy dobrze robię?);
 - w kolorze białym (potrzebuję kalkulatora).
3. Nauczyciel stara się udzielać pomocy w stopniu minimalnym, a uczniowie uczą się zarządzać swoim uczeniem się i korzystać z możliwej pomocy – zamiast utrwalać bezradność poznawczą. To ważny wskaźnik przedsiębiorczości.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 5. Klasówki w towarzystwie

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie wspólnie rozwiązują zadania w parach – wymieniając się umiejętnościami, pomagając sobie.
2. Realizowana jest tym samym współpraca, uczenie koleżeńskie i zwiększa się szansa na optymalizację wyniku!
3. Współpraca optymalizuje wystąpienie efektu synergii i zwiększenie efektów kształcenia. A to efekt, o który przecież nam chodzi.
4. Ocena – taka sama dla wszystkich.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 6. Klasówki w większym towarzystwie i kuponami.

Przebieg lekcji:

1. Testy/klasówki uczniowie rozwiązują w grupach 3-4 osobowych, a nawet większych.
2. Uczniowie wspólnie rozwiązują zadania – wymieniając się umiejętnościami.
3. Realizowana jest tym samym współpraca, uczenie koleżeńskie i zwiększa się szansa na optymalizację wyniku, przez możliwość wystąpienia efektu synergii (kiedy $2+2>4$)! W większej grupie zawsze ktoś coś wie.
4. Dodatkowo uczniowie mogą skorzystać z kuponów.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 7. Klasówki sprawdzane przez innego ucznia

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie rozwiązują zadania samodzielnie.
2. Po skończeniu – wymieniają się kartkami i sprawdzają nawzajem – wyszukując ewentualnych błędów.
3. Jeżeli coś znajdą – podkreślają błędy, stawiają swój podpis i zwracają autorowi do poprawienia.
4. Taka poprawiona klasówka zostaje przekazana do nauczyciela. A nauczyciel ma podwójną informację na temat kompetencji uczniów.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 8. Klasówki sprawdzane i oceniane przez innego ucznia

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie rozwiązują zadania samodzielnie.
2. Po skończeniu – wymieniają się kartkami.
3. Nawzajem sprawdzają i wystawiają ocenę (wg kryteriów podanych przez nauczyciela np. na tablicy). Podpisują się. (Wchodząc w role oceniającego – uczą się odpowiedzialności).
4. Taka oceniona klasówka zostaje przekazana do nauczyciela.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 9. Klasówki sprawdzane i oceniane przez innego ucznia z motywatorem

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie rozwiązują zadania samodzielnie.
2. Po skończeniu – wymieniają się kartkami. Nawzajem sprawdzają i wystawiają ocenę (wg kryteriów podanych przez nauczyciela np. na tablicy).
3. Dopisują konstruktywny motywator (np. „jeszcze troszeczkę warto popracować – ale dasz radę, mistrzu!”). Wchodząc w rolę oceniającego – uczą się udzielania odpowiedniej do sytuacji, ale konstruktywnej informacji zwrotnej (optymizm i wytrwałość).
4. Taka klasówka zostaje przekazana do nauczyciela.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 10. Klasówki zdublowane.

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie dostają kopię klasówki, którą mogą zabrać do domu i wykonać/sprawdzić jeszcze raz.
2. Uczniowie otrzymują informację o wynikach swoich klasówek często po kilku dniach. W ten sposób zmarnowany jest okres krytyczny na utrwalenie sprawdzanych kompetencji. Na pewno wielu uczniów wykonana wszystkie zadania w domu, aby się przekonać jak im poszło... i w ten sposób się sporo nauczą!
3. Klasówki zdublowane.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 11. Dodatkowa „szansa”

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie, którym słabo poszła klasówka – mogą dostać drugą szansę, tzn. mogą pisać klasówkę jeszcze raz.
2. Grupa „drugiej szansy” pisze klasówkę – pozostali uczniowie mogą pograć w dowolną grę planszową z klasowej puli lub wykonać zadania z Banku Zadań.

CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 12. Klasówka z zadaniami na punkty

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel przygotowuje zadania za określone punkty (np. za 2 pkt., 4 i 8).
2. Każde zadanie jest na osobnej kartce.
3. Każdy uczeń musi wybrać zadania za np. 8 pkt. Uczeń może wybrać kilka zadań łatwiejszych lub jedno trudne.
4. Tak wdrażać można indywidualizację oraz wybieranie/decydowanie, z pewnym elementem ryzyka!



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 13. Układanie tekstów do podanych danych

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel pisze na tablicy kilka danych do konstrukcji zadania, które mogą, ale nie muszą być uwzględnione (np. 2 ha, 300 m, 4 cm).
2. Uczniowie mają opracować zadanie z treścią, która uwzględnia te dane. Muszą pomyśleć. Kreatywnie.
3. Zadania po sprawdzeniu przez uczniów i nauczyciela wchodzi do banku zadań.



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 14. Układanie tekstów do podanych danych z elementami koniecznymi

Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel pisze na tablicy kilka danych do konstrukcji zadania oraz podaje elementy konieczne (np. jakie przedmioty muszą być uwzględnione w treści zadania), np.:

$\frac{1}{2}$ $\frac{3}{4}$ 100%	Pizza lub czekolada
Elementy konieczne	
Zadanie:	

2. Uczniowie stają się konstruktorami zadań – wymaga to oczywiście myślenia, rozumienia i kreatywności. Zadania mogą zasilić pulę Banku Zadań , oczywiście po sprawdzeniu przez nauczyciela.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 15. Zadania z wykorzystaniem Asocjogramu

Przebieg lekcji

1. Asocjogram ma – jak magnes – przyciągnąć odpowiednie informacje do tematu wpisanego w jego środku. Może przyciągać bryły, które mają w podstawie np. koło.
 2. Uczniowie mogą pisać lub rysować. Uczniowie o preferencjach naukowych zapewne skorzystają z pierwszej opcji, a uzdolnieni wizualno-przestrzennie – z drugiej. Nauczyciel ma w ten sposób otwarte pole do obserwacji preferencji uczniów w zakresie Wielorakich Inteligencji.
-



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 16. Zadanie typu Słoń.

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie dostają złożone działania matematyczne.
2. Kartka z dużym marginesem służy do zapisywania kolejnych „kawałków słońa”.
3. Zadanie realizowane w parach lub grupach, możliwość wykorzystania kuponów.



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 17. Zadania oparte na prawdziwych materiałach

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie pracują na materiałach przyniesionych z różnych miejsc np. ulotek ze sklepu, biletów kolejowych, tabeli rozkładu pociągów, folderów z Sejmu, gazet codziennych itd.
2. Świat jest teraz zalewany materiałami informacyjnymi, które trzeba umieć poddać analizie, zrozumieć, wyciągnąć wnioski. Wystarczy wejść do przychodni zdrowia, do restauracji McDonald, otworzyć gazetę... Jeżeli chcemy, aby uczniowie korzystali z informacji w praktyce i je rozumieli, muszą posłuchać prawdziwej prognozy pogody, czy dostać rocznik statystyczny, rozkład jazdy czy program telewizyjny. Uczniowie mają dość wyraźnie oddzieloną w swoich głowach wiedzę życiową i wiedzę szkolną i nie łączą jej ze sobą – traktując jak oddzielne byty.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 18. Zadania oparte na informacjach z innych książek szkolnych

Przebieg lekcji:

1. Zadania oparte na informacjach z innych książek szkolnych
2. Wiedza podzielona na podręczniki szkolne w życiu nie istnieje! W życiu wszystko się dzieje jednocześnie. Pracując nad dowolnym tematem/działem warto sięgnąć do innych książek szkolnych (choćby atlasów geograficznych). Nauczyciel powinien znać całą podstawę programową i powinien się odwoływać do informacji z innych przedmiotów nauczanych w szkole. To nie tylko działanie na rzecz integracji przedmiotowej, ale przede wszystkim – na rzecz integracji wiedzy i budowania kompetencji u uczniów!
3. Matematyka nazywana jest Królową Nauk – warto wytropić, gdzie jest „matematyka” na języku polskim, wychowaniu fizycznym czy na przerwie!

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 19. Klasówki w ruchu/TURNIEJ MATEMATYCZNY

Przebieg lekcji:

1. Tradycyjna dynamika uczenia się polega na siedzeniu i pracy głową, tymczasem uczenie się (i myślenie) lubi ruch.
2. Dlatego warto pamiętać o włączaniu ćwiczeń, które dobrze ustawiają dzieci do pracy umysłowej.
3. Ponadto warto organizować klasówki z wykorzystaniem ruchu, np. mini turnieje matematyczne.
4. Oto przykład turnieju doskonalące umiejętności rachunkowe.

Na ścianie wywieszane są duże płachty papieru z narysowaną tabelką do wpisywania obliczeń.

Uczniowie stają w dwóch – trzech grupach, losują zadanie.

Biegają i zapisują wynik.

Jeśli grupa uzna, że wynik jest wpisany błędnie – kolejny uczeń może ten wynik poprawić, ale wtedy nie losuje zadania dla siebie.

5. Wygrywa ta grupa, która najszybciej wykonała poprawnie obliczenia.
6. W klasie dobrze zintegrowanej – wprowadzenie zabawowych elementów rywalizacji powinno być dobrze odebrane. Wygrani dostają po trzy plusy, a kolejni – odpowiednio dwa lub jeden.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 20. Klasówka na powietrzu

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie dostają kartkę z zadaniami lub pobierają z Banku zadań.
2. Siadają gdzie chcą w terenie i rozwiązują.
3. Tym samym modelujemy nowy schemat – uczenia się nie koniecznie siedząc w ławce, bo klasówkę można pisać leżąc (na trawie) lub chodząc (jak słynni perypatetycy!). Świeże powietrze i ruch sprzyjają pracy umysłowej!



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 21. Klasówka w terenie zaprojektowana przez nauczyciela

Przebieg lekcji:

1. Test realizowany w formie terenowej gry strategicznej.
2. Uczniowie (np. w parach) dostają plan działania, wyszukują informacje (schowane w różnych miejscach), rozwiązują problemy.
3. Taka klasówka odwołuje się do atrakcyjnej dla uczniów grywalizacji.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 22. Klasówka w terenie zaprojektowana przez uczniów

Przebieg lekcji:

1. W tym przypadku to uczniowie projektują grę.
2. Po czym wymieniają się instrukcjami, aby każdy realizował grę wymyśloną przez inną grupę.
3. Grupa, która realizuje zadanie - ocenia atrakcyjność gry na Karcie Kryteriów.
4. każdej gry mogą być inne kryteria (np. stopień trudności, czytelność podanych instrukcji, poczucie humoru oraz błędy projektu, które uniemożliwiają jej realizację).



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 23. Klasówka na powietrzu – liczby naturalne na łonie natury

Przebieg lekcji:

1. Otoczenie szkoły zostaje oblepione liczbami naturalnymi, podzielnymi przez 2,3,5,9,10,100 i innymi.
2. Uczniowie (samodzielnie lub w parach) wyszukują liczby według otrzymanej instrukcji np. < 1000 .
3. Zapisują na swoich kartach Raportu., które przekazują do nauczyciela.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 24. Klasówka na powietrzu – wyszukiwarka figur geometrycznych

Przebieg lekcji:

1. W czasie mini wycieczki dookoła terenu szkoły – uczniowie (indywidualnie lub w parach) wyszukują dane kształty np. bryły, sześciiany.
2. Robią naukowe notatki.
3. Działanie może kończyć mini konkurs na najbardziej oryginalne znalezisko!



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 25. Klasówka na powietrzu – konstrukcje

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie mają wykonać konstrukcje według otrzymanych danych, np. zbudować bryły z dostępnych materiałów np. śniegu, cegieł, patyków itd. według zasad i wyobraźni.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 26. Klasówka na powietrzu – „rzeczy pod kątem”

Przebieg lekcji:

1. Zadaniem uczniów jest wyszukać różne obiekty, na przykładzie których mogą udowodnić, że rozumieją pojęcia związane z kątami.
2. Rysują, opisują, podają dane.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 27. Klasówka na powietrzu – szkoła dla skrzatów

Przebieg lekcji:

1. Zadaniem uczniów jest wykonać makietę szkoły i terenu wokół w odpowiedniej skali.
2. Korzystają z miar, wzorów i kalkulatorów.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 28. Klasówka na powietrzu – mini plac (skala kreatywna)

Przebieg lekcji:

Zadaniem uczniów jest wykonać mapę określonego terenu (np. placu zabaw) , z wykorzystaniem wymyślonej skali.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 29. Klasówka na powietrzu – co do sekundy

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie mają opisać określony stan otoczenia w podanym przez nauczyciela czasie.
2. Oczywiście należy wyznaczyć obszar obserwacji.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 30. Klasówka na powietrzu – statystycznie rzecz ujmując

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie mają zarejestrować określony stan otoczenia w podanym przez nauczyciela czasie
2. opracować wyniki: wprowadzić dane (np. na arkusz kalkulacyjny),
3. opracować wyniki, także w postaci wykresów.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 31. Klasówka w sklepie – kup jak najmniej

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie dostają określoną pulę pieniędzy i mają je wydać dokładnie co do grosza, ale wygrywa ten, kto kupi jak najmniej produktów.
2. Jeśli nie ma możliwości zrealizowania tej klasówki w sklepie – nauczyciel przygotowuje kartki z opisami produktów i cen.
3. Uczniowie zapisują dokonane zakupy jak na rachunku z kasy sklepowej.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 32. Klasówka w sklepie – kup jak najwięcej

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie dostają określoną pulę pieniędzy i mają je wydać dokładnie co do grosza, ale tym razem wygrywa ten, kto kupi jak najwięcej produktów.
2. Jeśli nie ma możliwości zrealizowania tej klasówki w sklepie – nauczyciel przygotowuje kartki z opisami produktów i cen. Uczniowie zapisują dokonane zakupy jak na rachunku z kasy sklepowej.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 33. Klasówka w sklepie – kup 1,5 kg wszystkiego

Przebieg lekcji:

1. Uczniowie dostają określoną pulę pieniędzy i mają je wydać, ale tak, aby mieć dokładnie 1,5 kg wszystkich produktów łącznie.
2. Jeśli nie ma możliwości zrealizowania tej klasówki w sklepie – nauczyciel przygotowuje kartki z opisami produktów, cena, waga. Uczniowie zapisują dokonane zakupy podając ceny i wagę produktów.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 34. Bank zadań powtórkowych

Przebieg

1. Bank to pudełko z kartkami z zadaniami. Może być podzielone na łatwe, średnio trudne i bardzo trudne, a może także kreatywne?
2. Wystawione i stale otwarte może zachęci uczniów do „poruszania głową” na przerwie, w czasie przygotowywania się do klasówki, ćwiczeń i treningów, a nawet na szkolnej wycieczce.
3. Zadania mogą być wykonywane w czasie klasówek (np. scenariusze powyżej), w domu lub specjalnie przygotowywane przez uczniów, zwłaszcza uczniów zdolnych lub nauczyciela. Źródłem zadań mogą także być różne np. czasopisma, Internet itd.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 35. Mega zadanie matematyczne

Przebieg

Ogromne zadania bez tekstu do rozwiązywania na arkuszu np. z flip charta, wywieszone na ścianach korytarza (lub szkoły). Nagroda!



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 36. Maraton matematyczny

Przebieg

1. Zgłaszają się uczniowie, którzy chcą być odpytani (na ocenę 6).
2. Uczeń siada na fotelu (odwrócony tyłem do klasy).
3. Rozpoczyna się runda.
4. Każdy z uczniów zadaje Wielkiemu Graczowi po jednym pytaniu/ zadaniu.
5. Na odpowiedź jest 60 sekund.
6. Uczniowie nie mogą zadawać tego samego pytania dwa razy.
7. Punktacja: (1) Dobrze sformułowane pytanie – 1 pkt dla autora pytania; (2)
8. Gracz odpowiada nieprawidłowo lub nie wie – 1 pkt dla autora pytania.
9. Uczniowie zbierają punkty.
10. Nauczyciel ustala system wymiany punktów na nagrody (stopnie).

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 37. Projekt: wielka zamiana

Przebieg

1. Zadanie polegające na opracowaniu projektu remontu autentycznego obiektu np. piętra szkoły: pomalowanie ścian, wyłożenie wykładziny, zakup nowych karniszy i firanek, pomalowanie schodów, wykonanie kącika relaksacyjnego.
2. Uczniowie mają wszystko zaplanować, sprawdzić ceny w Internecie, obliczyć, zrobić plan działania. Inne warianty: przygotowanie przyjęcia, opracowanie planu wycieczki.
3. Taki projekt może trwać kilka godzin lekcyjnych.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 38. Projekt: miasto figur

Przebieg

1. Przygotowujemy zbiór brył i figur z papieru, kartonu, itp.
2. Uczniowie się dzielą na grupy po 4-5 osób – jedna osoba pełni rolę Kartografa Opowieści (rejestruje legendę, czyli wypracowane pomysły na stosowane skróty i symbole).
3. Na stole lub podłodze kładziemy planszę do gry, (to początkowo jest pusta karta papieru). Dookoła planszy gromadzimy wykonane bryły.
4. Każda z grup ma swój zasób brył i może korzystać z zasobu wspólnego. Podczas opowieści każda z grup jest kolejno wskazywana przez opowiadającego i wtedy szybko ilustruje aktualny fragment opowieści, ustawiając na planszy wybraną figurę.
5. Opowieść musi zawierać tyle zdań (fraz), by każda z grup co najmniej 5 razy budowała element opowieści na planszy. Na marginesie planszy w czasie gry powstaje legenda, z opisem znaczeń brył i figur.
6. Przykładowe opowieści

Opowieść 1.: Cywilizacja.

Na pustym polu stanął człowiek. Postawił szałas. Zbudował pierwszy kawałek drogi. Posadził las. W lesie pojawiły się pierwsze zwierzęta. Zbudował drugi kawałek drogi. Spadł wielki deszcz. Fragment drogi został zniszczony a pojawiło się jezioro. I strumień. W strumieniu ryby. Człowiek zbudował drugi kawałek drogi. Powstało skrzyżowanie. Na skrzyżowaniu zaraz inny człowiek postawił swój sklep. Do sklepu weszła kobieta z dzieckiem. Kupiła lizaka. Potem usiedli wszyscy nad jeziorem i odpoczywali. Zrobili sobie pamiątkową fotografię.

7. Przy każdej planszy w czasie gry powstaje legenda czyli opis znaczeń. Potrzeba dużo materiałów typu: bibułka, kolorowy papier, flamastry, karteczki samoprzylepne, nożyczki.



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 39. Spróbuj to narysować

Przebieg

1. Rysowanie do treści zadania to udowodnienie rozumienia treści i zastosowania różnych działań matematycznych.
2. Np. „Jeśli spytamy, który z dzikich kotów jest największy, prawdopodobnie większość z nich odpowie „lew”. Przecież nazywamy go królem zwierząt! Jednak lew nie jest największy: większy od niego jest tygrys. Tygrys waży przeciętnie 265 kg, a lew tylko 180 kg. Wprawdzie tygrys nie jest największym drapieżnikiem, bo niektóre niedźwiedzie są jeszcze większe, ale spośród kotów jest największy! Tygrysy żyją w Azji, zarówno na zimnej Syberii, jak w gorących krajach na południu. Oczywiście nie są to takie same tygrysy: różne ich podgatunki dostosowały się do cieplejszego lub zimniejszego klimatu.
3. Które zwierzę jest większe lew czy tygrys?... Wypisz wszystkie wymienione w tekście zwierzęta, na które polują tygrysy. Podziel je na dwie grupy według wielkości. ” („Matematyka. Kalendarz szóstoklasisty. Wyd. GDO, 2010).

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 40. Naucz nas – pokaż jak to zrobić

Przebieg

1. Uczniowie występują w roli nauczycieli/ekspertów.
2. Przedstawiają innym uczniom jakieś konkretne zagadnienia, np. na temat czasu (jak wykonać zegar słoneczny w doniczce?).



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 41. Naucz nas – pokaż jak to zrobić

Przebieg

1. Uczniowie występują w roli nauczycieli.
2. Na podstawie zebranych danych przygotowują prezentację np. na temat jak mierzono czas.
3. Opcjonalnie zamiast prezentacji może być drama.

INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 42. Do you speak English?

Przebieg

1. Lekcja przeprowadzona w języku angielskim w całości
2. Lub innym z repertuaru języków, których uczą się uczniowie.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 43. Six plus ten is....

Przebieg

1. Fragmenty lekcji przeprowadzone w języku angielskim w całości (lub innym z repertuaru języków, których uczą się uczniowie).
2. Np. można wykorzystać mechanizm gry BINGO – nauczyciel czyta po angielsku liczby.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 44. Zadania typu kalambury

Przebieg

1. Uczniowie przedstawiają jakiś problem matematyczny za pomocą gestów i ruchu.
2. Np. przemienność dodawania lub mnożenia, zadania z użyciem znaków $<$, $>$.
3. Na ogół musi to być grupa co najmniej trzyosobowa.



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 45. Mini drama: zwykły czy dziesiętny?

Przebieg

1. Uczeń losuje kartkę z zadaniem (np. zamień ułamek $8/10$, $15/1000$ na dziesiętny).
2. Na podłodze rozłożone są kartki opisane jak poniżej (odsunięte od siebie).

0	,	10	100	1000
----------	---	-----------	------------	-------------

3. Pięciu uczniów wchodzi w rolę Symboli Matematycznych.
4. Pozostali uczniowie losują kartkę z zadaniem i ustawiają Symbole na odpowiednich pozycjach. Nauczyciel podaje instrukcję wspierającą rozumienie – w tym przypadku informacja będzie brzmiała: „powiedz na głos i zacznij od końca”.
5. Po kilku rundach inni uczniowie wchodzi w rolę Symboli i biorą udział w tej klasówce.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 46. Karta Organizacyjna

Przebieg

1. Uczniowie dostają Kartę Organizacyjną z informacjami, co i kiedy mogą wykorzystać.
2. Nie mogą się o nic pytać nauczyciela. Wszystko muszą wyczytać z danych na Karcie. Trudno! Zupełnie jak w życiu, albo na egzaminie,
3. np. Praca w domu () w klasie () indywidualnie () w parach () w grupie 3-4 osobowej ()
dozwolone użycie podręczników () kalkulatora () na ocenę () na plusy () dozwolone użycie kuponów ()



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 47. Planowanie – do jednego razu sztuka

Przebieg

1. Uczeń dostaje zadanie.
2. Czyta treść i ma zdecydować co będzie mu potrzebne do jego wykonania.
3. Wszystkie plecaki z rzeczami uczniów, przyborami itd. leżą np. pod tablicą.
4. Uczeń może podejść do swojego plecaka i zabrać potrzebne rzeczy, ale TYLKO RAZ.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 48. Wykonanie elementów do Gry

Przebieg

1. Uczniowie wykonują elementy do gry np. a la Sokole Oko.
2. Każdy uczeń wykonuje po ok. 25 podwójnych obrazków, które są identyczne, ale w innej skali. Jeden obrazek – wielkości karty do gry, drugi obrazek – cztery-sześć razy mniejszy.
3. Małe obrazki mają być rozsypane w kształcie koła, obrazkiem do góry.
4. Gracz nr 1 losuje kartę, pokazuje obrazek. Wszyscy wyszukują miniatury tej karty. Kto znajdzie zabiera, kolejny gracz losuje kartę.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 49. KOŁO GIER otwarte na okrągło

Przebieg

1. W klasie, w jednym miejscu leżą różne gry planszowe, z wykorzystaniem kart, kostek i rekwizyty do gier podwórkowych/terenowych/sportowych.
2. Uczniowie mogą grać: po zrobieniu klasówki, po lekcjach.
3. Gry mogą także być w bibliotece, świetlicy, szkolnym klubie gier.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 50. Zadanie dnia – kto pierwszy ten lepszy!

Przebieg

1. Zadanie wywieszane do wykonania przez chętnych uczniów, w dowolnym czasie.
2. Kto rozwiąże poprawnie – dostaje plusa z matematyki (lub stopień w zależności od okazji dnia) – niezależnie od tego z jakiej jest klasy.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 51. Nie poddawaj się! Pisz podanie.

Przebieg

1. A kiedy poszło źle (słabo) ... uczeń może napisać uzasadnienie dlaczego tego nie umie. Może powodem były nerwy i całą wiedzę zjadł stres, może się pomylił, bo zrozumiał polecenie na opak, a może uczeń musiał się opiekować całym wieczór młodszym rodzeństwem i nie miał warunków do powtórzenia materiału.
2. Nauczyciel decyduje, czy podane argumenty są przekonujące i ustala z uczniem sposób rozwiązania tego problemu.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 52. Wielki Quiz z tabliczki mnożenia

Przebieg

1. Quiz dla chętnych.
2. Pozostali uczniowie pełnią różne role (sędziów sprawdzając obliczenia na kalkulatorze, prezentera, pomoc medyczną, poprawiacza humoru, zespołu puff-girls, publiki).



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 53. Turniej matematyczny

Przebieg

1. Turniej dla chętnych.
2. Pozostali uczniowie pełnią różne role (sędziów sprawdzających obliczenia na kalkulatorze, prezentera, pomoc medyczną, poprawiacza humoru, zespołu puff-girls, publiki).
3. Udział rodzin uczniów.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



INSPIRACJE - SCENARIUSZ NR 54. Wystawa prac

Przebieg

1. Wystawa obrazów wielkich mistrzów (wykonanych za pomocą siatki); figur przestrzennych, płaskich kreatywnie zaprojektowanych przez uczniów.
2. Z udziałem gości.

Bibliografia

- de Bono E., *Atlas myślenia dla menedżera*, Warszawa 1998, wyd. Medium.
- de Bono E., *Mieć piękny umysł*, Warszawa 2009, Studio Emka.
- de Bono E., *Naucz się myśleć kreatywnie. Podręcznik twórczego myślenia dla dorosłych i dla dzieci*, Warszawa 1995, wyd. Prima.
- de Bono E., *Naucz swoje dziecko myśleć. Nieodzowny podręcznik dla wszystkich rodziców*, Warszawa 1994, wyd. Prima.
- de Bono E., *Sześć myślowych kapeluszy, czyli sześć sposobów myślenia*, Warszawa 1996, wyd. Medium.
- Brothers J., Eagan E. P., *Pamięć doskonała w 10 dni*, Warszawa 2000, wyd. DIOGENES.
- Brzeškiewicz Z. W., *Superpamięć. Jak uczyć się trzy razy szybciej*, Warszawa 1995, Agencja Wydawnicza Comes.
- Buzan T., Buzan B., *Mapy twoich myśli. Mindmapping, czyli notowanie internetowe*, Łódź 2008, wyd. Aho!.
- Dryden G., Vos J., *Rewolucja w uczeniu*, Poznań 2000, wyd. Moderski i S-ka.
- Dudley G. A., *Jak podwoić skuteczność uczenia się. Techniki sprawnego zapamiętywania i przywoływania informacji*, Warszawa 1994, wyd. Medium.
- Robinson K., *Oblicza umysłu. Ucząc się kreatywności*, Kraków 2010, wyd. Element.
- Schwartz D. J., *Pozytywne myślenie drogą do sukcesu*, Warszawa 1997, Świat Książki.
- Spear-Swerling L., Sternberg R., *Jak nauczyć dzieci myślenia*. Sopot, GWP, 2015.
- Smith A., *Przyspieszone uczenie się w klasie*, Katowice 1998, WOM.
- Szurawski M., *Pamięć. Trening interaktywny*, Łódź 2004, Ravi.
- Taraszkiewicz M., *Jak uczyć lepiej? Czyli refleksyjny praktyk w działaniu*, Warszawa 1995, CODN.
- Taraszkiewicz M. (red.), *Skuteczne metody pracy*, Warszawa 2001, Verlag Dashofer.
- Taraszkiewicz M., Rose C., *Atlas efektywnego uczenia (się) nie tylko dla nauczycieli*, Warszawa 2005, wyd. TL.
- Taraszkiewicz M., *Nauczanie wielozmysłowe*, Warszawa 2010, WSiP.
- Taraszkiewicz M., *Stawianie celów – co warto o tym wiedzieć*, wyd. CKE 2006
- Taraszkiewicz M. *Jak wspierać zdolnego ucznia*”, WSiP, Warszawa, 2010.
- Taraszkiewicz M. *Jak wspierać zdolnego ucznia*”, WSiP, Warszawa, 2010.
- Taraszkiewicz M. *Umiem się uczyć*. Pakiet dla nauczycieli do realizacji zajęć dla uczniów z problemami w uczeniu się dla klas IV-VI. (poradnik dla trenera, podręcznik dla nauczycieli + zestaw scenariuszy zajęć dla uczniów). Projekt POKL 2011-2013.
- Taraszkiewicz M. *Umiem się uczyć*. Scenariusze do realizacji zajęć dla uczniów z problemami w uczeniu się – gimnazjum. Projekt POKL 2011-2013.

Taraszkiewicz M. *Alfa i Omega*. Pakiet dla nauczycieli do realizacji zajęć z zakresu rozwoju kreatywności, innowacyjności i planowania celów życiowych dla gimnazjalistów (poradnik dla trenera, podręcznik dla dla nauczycieli + zestaw scenariuszy). Projekt POKL 2013.

Taraszkiewicz M. *Kompetencje kluczowe w szkolnictwie zawodowym*. 36 scenariuszy zajęć dla nauczycieli przedmiotów zawodowych, POKL 2013

Taraszkiewicz M. *Czary Mary*. Wakacyjna szkoła dla uczniów klas IV-VI – scenariusze dla nauczycieli. 2015.