

Małgorzata Szukała

# 4elt innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III

PROGRAM EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ

*Większość nauczycieli marnuje czas na zadawanie pytań,  
które zmierzają do pokazania uczniom, czego nie wiedzą –  
podczas gdy celem prawdziwej sztuki pytania jest odkrycie,  
co uczeń wie lub czego może się nauczyć.*

Albert Einstein

Człowiek – najlepsza inwestycja

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# **"4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III"**

## **program edukacji wczesnoszkolnej**

Małgorzata Szukała

„Większość nauczycieli marnuje czas na zadawanie pytań, które zmierzają do pokazania uczniom, czego nie wiedzą – podczas gdy celem prawdziwej sztuki pytania jest odkrycie, co uczeń wie lub czego może się nauczyć”.

Albert Einstein

Publikacja powstała w ramach projektu  
„4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III w Wielkopolsce”  
finansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego  
w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki

Strona internetowa projektu: <http://www.program.4elt.pl/>

Projekt okładki: Joanna Suska  
Redaktor: Anna Chrzempa  
Łamanie tekstu: Joanna Suska

Poznań, 2015

# Spis treści

|   |    |
|---|----|
| 1. Kilka słów wprowadzenia .....  | 6  |
| 2. Założenia programu nauczania 4ELT .....  | 9  |
| 3. Elementy innowacyjności programu 4ELT .....  | 14 |
| 4. Podstawy teoretyczne .....   | 15 |
| Taksonomia Bloom'a i późniejsze zmiany .....  | 15 |
| Zadawanie pytań .....   | 16 |
| Rodzaje pytań i rozwijanie kreatywnego myślenia .....   | 18 |
| Rozwiązywanie zadań otwartych i praca w grupach, Odyseja Umysłu .....                                     | 20 |
| 5. Zróżnicowanie uczniów klas I –III pod względem wiekowym .....  | 22 |
| 6. Cele kształcenia i wychowania programu 4ELT .....  | 28 |
| Treści kształcenia i oczekiwane osiągnięcia uczniów .....   | 31 |
| 7. Sposoby osiągania celów kształcenia i wychowania. Szczegółowy opis elementów innowacyjnych w programie |    |
| Wyszczególnienie sposobów osiągania celów kształcenia i wychowania .....                                  | 41 |
| Indywidualizacja nauczania .....  | 42 |
| Integracja treści edukacji wczesnoszkolnej i języka obcego .....  | 43 |
| Scenariusze zajęć w programie 4ELT .....  | 43 |
| Konstrukcja scenariuszy zajęć ogólnych .....  | 43 |
| Konstrukcja scenariuszy zajęć językowych .....  | 49 |
| Aplikacje w technologii Kinect .....  | 51 |
| Gry komercyjne na konsolę Xbox 360 .....  | 51 |
| <b>hop4elt</b> .....  | 56 |
| Założenia nauczania języka angielskiego w programie 4ELT .....  | 58 |
| Obudowa dydaktyczna nauczania języka obcego .....   | 62 |
| 8. Aktywność nakierowana na rozwój twórczego myślenia i współpracę w grupie .....                         | 65 |
| Trening Twórczości i Problemy Miesiąca .....  | 65 |
| Warunki do rozwoju twórczości .....   | 65 |
| Twórcza postawa nauczyciela .....   | 65 |
| Klimat sprzyjający twórczości .....   | 66 |
| Zasady dydaktyki twórczości .....   | 69 |
| Rozwijanie kreatywności uczniów - problemy i pułapki .....  | 70 |
| Uczenie się w małych grupach w klasie .....   | 72 |
| Metody i techniki wspomagania kreatywności dzieci .....   | 75 |
| Metoda projektów – założenia ogólne realizacji w programie 4ELT .....                                     | 75 |
| Metody stymulujące ciekawość poznawczą i myślenie pytajne .....   | 77 |
| Metoda twórczego rozwiązywania problemów .....  | 78 |

|  |     |
|--|-----|
| Metody wykorzystujące analogie i metafory .....                    | 82  |
| Rozwijanie ekspresji twórczej i myślenia wyobraźniowego .....      | 82  |
| 9. Techniki nauczania sprawności językowych w programie 4ELT ..... | 84  |
| 10. Kryteria oceny, metody sprawdzania osiągnięć .....             | 89  |
| Ocenianie kreatywności uczniów .....                               | 91  |
| Zasady oceniania kreatywności .....                                | 91  |
| Kryteria oceny współpracy w grupie .....                           | 95  |
| 11. Podsumowanie .....   | 96  |
| 12. Literatura .....   | 97  |
| 13. Zestawienie tabel .....  | 100 |
| 14. Zestawienie rysunków .....                                     | 101 |

# 1. Kilka słów wprowadzenia

„4ELT innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I – III” (w skrócie „program 4ELT”) został opracowany w ramach Projektu współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki (Priorytet III. Wysoka jakość systemu oświaty). Podstawą do jego stworzenia były obserwacje licznych zmian zachodzących w systemie edukacji, głównie wprowadzonych w podstawie programowej dla I etapu, niższe wyniki nauczania przedmiotów ogólnych osiągane przez uczniów i uczennice szkół podstawowych w Województwie Wielkopolskim w porównaniu z ich rówieśnikami z innych województw, a także wnioski z długoletniego sprawowania nadzoru metodycznego (obserwacje zajęć i wywiady z nauczycielami) nauczania języka angielskiego w szkołach publicznych i niepublicznych.

Punktem wyjścia do rozważań była próba odpowiedzi na pytanie: Jak powinna wyglądać edukacja XXI wieku, oparta na najnowocześniejszych technologiach? Postęp techniczny jest przecież nieunikniony, dzieci powinny rozwijać umiejętności; podejmowania decyzji, pracy w grupie, komunikowania się w języku obcym, samodzielności, tak aby umiały odnajdywać się w coraz szybciej zmieniającej się rzeczywistości, również wirtualnej. Z drugiej jednak strony należy rozważyć, w jaki sposób unowocześniać szkolne sale, by nie wpaść w pułapkę, ponieważ w ślad za nowym wyposażeniem powinny iść innowacyjne treści i metody nauczania, nie oparte na podręczniku tak jak to się obecnie praktykuje w nauce przedmiotów obcych, ale na twórczych kreatywnych metodach dydaktycznych i aplikacjach multimedialnych skupionych na pracy w grupie i wykorzystujących ruch w procesie nauczania. Rozważania te zostały pogłębione o fakt dysproporcji występujących w jakości nauczania pomiędzy placówkami miejskimi i wiejskimi, przyjscia do szkół dzieci sześciolatek, a także kwestii dojrzałości emocjonalnej uczniów klas I-III i ich nieopartej, nawet wręcz trudnej do przewidzenia dziecięcej ciekawości świata.

Program "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" jest odpowiedzią na następujące zjawiska:

1. centralna rola nauczyciela blokuje rozwój w uczniach nawyku kształcenia przez całe życie,
2. brak ćwiczeń rozwijających u dzieci w szkołach umiejętności prowadzenia rozmowy, prezentowania argumentów, swobodnej dyskusji, budowania dłuższej wypowiedzi i wyrażania własnego zdania,
3. zjawisko infantyilizacji i upraszczania celów oraz treści kształcenia przez co oferta nie odpowiada potrzebom i możliwościom dzieci, nie uwzględnia kontekstu, w którym na co dzień one funkcjonują, głównie w świecie multimedialnym,
4. niedostateczne wykorzystanie przez nauczycieli nowatorskich aktywizujących metod pracy w procesie nauczania, przez co są one zaledwie dodatkiem do procesu dydaktycznego, wykorzystywane nierzadko w sposób niewłaściwy lub nawet błędny, bez refleksji na temat ich wartości edukacyjnej i nie wykorzystują możliwości pracy z dziećmi o specjalnych potrzebach edukacyjnych,
5. dysproporcje w wyposażeniu sal dydaktycznych w placówkach z gmin wiejskich i miejskich,
6. dostępne na rynku materiały multimedialne do nauczania języka angielskiego są niesatysfakcjonujące, zazwyczaj są kopią podręcznika, nie wykorzystują interaktywnych możliwości sterowania ruchem i głosem,

7. bezkrytyczne przerabianie materiału z podręcznika do nauki języka angielskiego, co odbiera nauczycielowi swobodę w decydowaniu ile czasu należy poświęcić na dany materiał i uniemożliwia twórcze podejście do nauczanych treści.

Program "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" został ukierunkowany na:

1. pytania HOT (z ang. Higher Order Thinking), za których pomocą nauczyciel motywuje dzieci by zastanawiały się nad treściami lekcji i w ten sposób zakotwiczyły je w pamięci,
2. zawarcie w scenariuszach lekcji, utworzonych w formie Mapy Myśli:
  - a. zadań na wyższych poziomach myślenia wg taksonomii Bloom'a (analizy, ewaluacji i syntezy), co zgodnie z metabadaniami prof. Johna Hattie'go, wykorzystującymi wyniki badań w edukacji na ponad dwustu milionach uczniów, jest jednym z najefektywniejszych sposobów poprawienia wyników nauczania,
  - b. rozbieżnych (posiadających wiele rozwiązań) zadaniach grupowych, które rozwijają umiejętność współpracy i twórcze myślenie,
  - c. kilku pytań HOT, które należy zadawać pod koniec lekcji,
3. założeniu stałej potrzeby zabawy i fizycznej aktywności dziecka, opartej na ruchu, zabawie i elementach TPR (Total Physical Response / metodzie reagowania całym ciałem),
4. holistycznym łączeniu treści w ramach różnych edukacji z zajęciami podczas których uczniowie nabywają kompetencje w ramach języka angielskiego, tak by zajęcia językowe były integralną częścią edukacji i służyły poznawaniu i rozumieniu świata,
5. wprowadzeniu materiału interaktywnego, czyli wymagającego reakcji i działania dziecka przy szerokorozumianym wykorzystaniu aplikacji multimedialnych w postaci dostosowanej do potrzeb edukacji wczesnoszkolnej, opisów zastosowania istniejących na rynku gier, jak i nowoutworzonych, wykorzystujących czujniki ruchu Kinect do nauki języka angielskiego.

W programie "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" zawarte są opisy:

- przykładowych scenariuszy zajęć zapisanych w formie Mapy Myśli,
- sposobu zadawania pytań HOT, konsolidujących wiedzę uczniów i mobilizujących ich do kreatywności,
- metod pracy z uczniem w ramach „Treningu Twórczości”,
- dostępnych na rynku gier wykorzystujących technologię Kinect, które pozwalają uatrakcyjnić zajęcia ogólne edukacji wczesnoszkolnej,
- utworzonych w projekcie gier hop4elt do nauki języka angielskiego. Są to aplikacje wykorzystujące sensor ruchu. Konstrukcja poszczególnych ćwiczeń umożliwia nauczanie całych zdań, często zdań złożonych, a nie pojedynczych słówek,
- technik i materiałów dydaktycznych, które urozmaicają lekcje językowe i umożliwiają prowadzenie zajęć bez podręcznika,

- realizacji założeń oceniania kształtującego w formie oceny opisowej bieżącej, śródrocznej i końcoworocznej.

Ponadto program "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" zawiera:

- cele szczegółowe kształcenia i wychowania oraz sposoby ich osiągania,
- opis warunków, w jakich będzie realizowany,
- treści zgodne z podstawą programową dla I etapu kształcenia,
- opis założonych efektów kształcenia; propozycje kryteriów i metod sprawdzania osiągnięć.

W programie znajdują się informacje o indywidualizacji procesu nauczania-uczenia się, w zależności od potrzeb i możliwości uczniów/uczennic, spowodowanych zróżnicowanym wiekiem (dzieci 6,7,8 – letnie) i kompetencjami, włączając

w to dzieci o specjalnych potrzebach edukacyjnych, z nakierowaniem na uczniów szczególnie uzdolnionych w ramach zajęć z treningu twórczości, ogólnych i języka angielskiego.

Zaproponowane w programie "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" rozwiązania zostały zastosowane w trzech wiejskich szkołach z terenu województwa wielkopolskiego (gmina wiejska Dopiewo i miejsko-wiejska Rogoźno) i zyskały bardzo wysokie opinie nauczycieli, którzy deklarują, że będą je stosować w edukacji uczniów klas I-III.

Wykaz szkół, w których realizowane były innowacyjne założenia programu:

- Zespół Szkół im. Noblistów Polskich. Szkoła Podstawowa w Gościejewie
- Szkoła Podstawowa w Dąbrówce
- Zespół Szkół im. Noblistów Polskich. Szkoła Podstawowa w Tarnowie

Polecane portale uzupełniające zagadnienia niniejszego programu :

1. [www.odyseja.org](http://www.odyseja.org) – strona programu edukacyjnego realizowanego w formie międzynarodowego konkursu , w którym co roku bierze udział kilkadziesiąt tysięcy uczniów i studentów z całego świata. Patronat nad polską edycją sprawuje Minister Edukacji Narodowej
2. <http://scottthornbury.wordpress.com/author/scottthornbury/page/5/> - artykuł Scotta Thornbury'ego na temat roli automatyzacji w nauce języka obcego
3. <https://www.youtube.com/watch?v=1Mk6RRf4kKs> – demonstracja użycia metody TPR przez Herberta Puchtę w pracy z małymi dziećmi

Program został opracowany w oparciu o:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2012 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz.U. z 2012 r., poz. 977 z późn. zm.)

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 maja 2014 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy



programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. 2014 r., poz. 803).

Program udostępniony został na portalu <http://www.program.4elt.pl/>

## 2. Założenia programu nauczania 4ELT

Koncepcja przedsięwzięcia zakłada stworzenie innowacyjnego zintegrowanego programu dla całego pierwszego etapu edukacji i kompatybilnej z nim obudowy dydaktycznej, dzięki której uczniowie nabędą umiejętności samodzielnego analitycznego, krytycznego i kreatywnego myślenia, pracy w grupie, stawiania pytań otwartych umożliwiających im rozwiązywanie problemów oraz komunikowania się w języku obcym. Program zakłada, że jego odbiorcy tj. nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej i uczniowie szkół podstawowych / placówek oświatowych, zarówno publicznych jak i niepublicznych z terenów wiejskich i wiejsko-miejskich, prowadzących kształcenie w klasach I-III, będą edukować się od pierwszego roku w sposób innowacyjny i zintegrowany z językiem obcym. Oznacza to, że w naturalny sposób będą wykorzystywać i zaspokajać ciekawość poznawczą, bawiąc się i twórczo współpracując - metodą projektów - z rówieśnikami, jednocześnie zdobywać nowe wiadomości i doskonalić umiejętności w tym również językowe. Nauczyciele z kolei otrzymają scenariusze zajęć przygotowane metodą notowania nielinearnego wraz z przykładami pytań stymulujących procesy myślenia wyższego rzędu u najmłodszych uczniów/uczennic a także niezbędne pomoce, w tym darmowe aplikacje z sensorem ruchu.

Realizacja zajęć z wykorzystaniem założeń programu nie wymaga dodatkowych szkoleń, podnoszenia kwalifikacji, ważne jest by nauczyciel chciał uzupełnić warsztat pracy o nowe metody pracy z uczniem. Idea programu 4ELT doskonale sprawdzi się w klasach I-III szkoły podstawowej, w których wszystkie treści nauczania przenikają się i uzupełniają. Prezentowane założenia niniejszego programu są ściśle powiązane z zalecanymi warunkami i sposobem realizacji podstawy programowej.

Program w przypadku realizacji zajęć kreatywnych nie wymaga od szkoły specjalnego wyposażenia, czyli wystarczy to do czego obligują zalecane warunki realizacji podstawy programowej dla I etapu edukacyjnego. Natomiast aby wspomagać wszystkie treści przewidziane programem nauczania ogólnego i języka angielskiego w klasach I-III przy wykorzystaniu gier multimedialnych, wymagane jest posiadanie konsoli Xbox 360, a do uruchomienia gier do nauki języka angielskiego hop4elt konieczny jest laptop w zestawie z sensorem ruchu Kinect 2 for Windows. Wykorzystanie konsoli Xbox 360 to propozycja wdrożenia elementów funkcjonujących na rynku do szkolnej edukacji, stanowiąca alternatywę do znacząco droższych tablic interaktywnych, co przy ograniczonej ilości środków na wspieranie edukacji szczególnie w gminach wiejskich i wiejsko-wiejskich stanowi godną rozważenia propozycję. Aplikacja hop4elt, możliwa jest do bezpłatnego pobrania za pośrednictwem strony [http://www.program.4elt.pl/kinect\\_en.html](http://www.program.4elt.pl/kinect_en.html). Po wcześniejszym wysłaniu nazwy użytkownika i adresu e-mail, każdy zainteresowany otrzyma indywidualny link.

Program odpowiada na zapotrzebowanie uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych – w tym przypadku dzieci szczególnie uzdolnionych – w ramach obudowy zostały wyodrębnione aktywności dedykowane tym uczniom, pozwalające na uzupełnienie poziomu wiedzy i umiejętności.

Charakterystyka sześćo-, siedmio- i ośmiolatka, a więc odbiorców programu, znajduje się w rozdziale „Zróżnicowanie uczniów klas I-III pod względem wiekowym”.

Treści programu mają układ spiralny, który umożliwia wielokrotne powroty ukazujących treści w bogatej i szerszej formie. W teorii uczenia zakłada się, że około 80% roli w utrwalaniu śladów pamięciowych mają powtórki. Jest to związane przede wszystkim z adaptacyjnymi funkcjami mózgu, który przechowuje i stara się umożliwić szybki dostęp do informacji najczęściej używanych, natomiast nie eksponuje dostępu do informacji, które nie są potrzebne. Jeśli uczeń czegoś się dowiaduje i wraca do tego wielokrotnie, jest to znak dla jego mózgu, że informacja jest istotna, należy ją utrwalić i mieć do niej łatwy dostęp. Stąd właśnie w programie „4ELT innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I – III” spiralne rozłożenie treści. Oznacza to powracanie do poznanych już informacji i rozszerzanie ich o nowe elementy. Ma to odzwierciedlenie w obudowie dydaktycznej kompatybilnej z programem, która obejmuje:

- a. scenariusze wszystkich zajęć wczesnoszkolnych w klasach I-III, uwzględniające różnicę wiekową uczniów,
- b. opisy zastosowania komercyjnych gier na konsolę Xbox 360 do wspomagania nauczania treści wczesnoszkolnych,
- c. scenariusze treningu twórczości umożliwiające pracę z dziećmi zróżnicowanymi wiekowo (dzieci 6-7 letnie),
- d. film instruktażowy demonstrujący metody pracy na zajęciach treningu twórczości,
- e. roczne plany dydaktyczne nauczania języka angielskiego w klasach I-III,
- f. scenariusze zajęć języka angielskiego w kl. I-III (wraz z kompletami pomocy dydaktycznych dla klasy 1, 2 i 3, pozwalających na prowadzenie zajęć językowych bez podręcznika)
- g. innowacyjne aplikacje hop4elt, wykorzystujące sensor ruchu Kinect 2 for Windows, wspomagające nauczanie języka angielskiego w kl. I-III
- h. filmy instruktażowe dla nauczycieli języka angielskiego, obrazujące metody pracy z małymi dziećmi na lekcjach języka obcego bez użycia języka ojczystego i bez użycia podręcznika, za to wykorzystujące elementy obudowy dydaktycznej, stworzonej w ramach programu 4ELT.

Program "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" zakłada poszanowanie zasady równości płci i zawiera elementy przełamujące schematy zachęcające do działania bez stereotypowego grupowania na męskie i damskie obszary. Na zajęciach z Twórczego Myślenia, dziewczynki pracują metodą projektów w małych grupach wspólnie z chłopcami, co wiąże się z wspólnym dokonywaniem wolnych wyborów i zmierzania do wyznaczonego celu, bez obciążania podejmowanych działań funkcjonującymi społecznie schematami, wzorcami bądź uprzedzeniami.

W skład zespołu autorów programu i obudowy dydaktycznej wchodzi zarówno nauczyciele szkół prywatnych, metodycy nauczania języka angielskiego na co dzień funkcjonujący w wielkich aglomeracjach miejskich, jak również nauczyciele nauczania wczesnoszkolnego i nauczyciele języka angielskiego ze szkół z terenów wiejskich, którzy założenia niniejszego projektu z powodzeniem zastosowali w praktyce, w trakcie zajęć prowadzonych w klasach I. Dzięki takiemu doborowi członków zespołu możliwy był swoisty transfer wiedzy i doświadczeń pomiędzy osobami mającymi

dostęp do innowacyjnych metod nauczania i osobami o ograniczonym dostępie do ośrodków kształcenia z uwagi na odległość czy sprawy finansowe. Z kolei autorzy ze szkół projektowych dzielili się swoim bogatym zasobem spostrzeżeń co do przygotowania zajęć i nauczania dzieci wiejskich (w większości z rodzin o niskim statusie materialnym i z niskim wykształceniem), ze szczególnym uwzględnieniem uczniów uzdolnionych w wieku 6,7 i 8 lat. Dla przykładu, w jednej ze szkół biorących udział w programie najbardziej zachwyceni zastosowaniem gier w technologii Kinect byli nauczyciele. Pomysły zawarte w przygotowanych scenariuszach zajęć, pozwalają na budowanie postaw kreatywnego i twórczego myślenia również w nauczaniu języka obcego, stąd nie wymagają one różnicowania treści, metod i celów w zależności od miejsca zamieszkania ucznia (szkół z obszarów wiejskich i wiejsko-miejskich), mogą być wykorzystywane w każdym środowisku społecznym i geograficznym. Stąd program ten można rekomendować do zastosowania zarówno w szkołach podstawowych na terenach miejskich, wiejsko-miejskich, jak i wiejskich, z wyraźnym wskazaniem, iż w sposób komplementarny odpowiada na potrzeby edukacji w klasach I-III na terenach wiejskich.

Program wraz z obudową dydaktyczną został opracowany przez zespół w składzie:

Hanna Bernard

Od dwudziestu lat lektorka języka angielskiego w Studium Nauczania Języka Angielskiego dla Doktorantów i Pracowników UAM (obecnie w strukturach Szkoły Językowej UAM), egzaminatorka egzaminów państwowych (gimnazjum i matura), egzaminatorka międzynarodowych egzaminów Cambridge ESOL dla młodzieży i dorosłych oraz tych dedykowanych najmłodszym YLE. W szkołach prywatnych uczyła również z powodzeniem maluchy w wieku 5-7 lat w oparciu o własny program nauczania.

Anna Gębka-Suska

Anglistka, autorka materiałów dydaktycznych i trener kreatywnego myślenia, założyła pierwszą w Poznaniu prywatną szkołę języka angielskiego dla dzieci i przez 18 lat była w niej metodykiem. W 1994 stworzyła jeden z pierwszych w Polsce podręczników do j. angielskiego dla dzieci p. tyt. "Playground".

Katarzyna Gniadek

Absolwentka WSP w Zielonej Górze na kierunku nauczanie początkowe oraz Uniwersytetu im A. Mickiewicza w Poznaniu na wydziale matematyki. Pracuje zarówno z dziećmi wieku młodszego, uczniami starszymi z „podstawówki”, jak również z młodzieżą gimnazjalną. W pracy zawodowej stara się rozwijać twórczą aktywność uczniów, a prywatnie „sprawdzać się” na niwie plastycznej. Pracuje w Zespole Szkół w Gościejewie

Joanna Haracz-Lewandowska

Native speaker języka angielskiego. Artysta plastyk, ukończyła kursy metodyczne nauczania języka angielskiego CELTA i CELTYL. Od blisko 15 lat uczy w dwóch szkołach prywatnych w Poznaniu.

Agnieszka Jazdon

Absolwentka Wyższej Szkoły Języków Obcych w Poznaniu na wydziale filologii angielskiej. Nauczycielka języka angielskiego w szkole podstawowej w Puszczykowie i w szkole prywatnej w Mosinie. Swoją przygodę z nauczaniem rozpoczęła w 2006 roku. Stara się podążać za nowymi nurtami w nauczaniu, nie boi się nowości, ale też ufa doświadczeniu starszych.

Radosława Jurga

Ukończyła studia licencjackie w zakresie pedagogiki wczesnoszkolnej z przedszkolną – Wydział Humanistyczny Wyższej Szkoły Pedagogicznej w Słupsku, studia wyższe magisterskie – uzupełniające w zakresie nauczania początkowego z wychowaniem przedszkolnym – Wydział Studiów Edukacyjnych Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu, studia podyplomowe w zakresie Historii i Wiedzy o Społeczeństwie – Wydział Historyczny Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu oraz Kurs kwalifikacyjny w zakresie oligofrenopedagogiki. Od ponad 30 lat pracuje w Zespole Szkół w Gościejewie.

Zuzanna Klimek

Absolwentka Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy oraz Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Nauczycielka języka angielskiego, choć częściej myśli o sobie: performerka. Uważa, że nauczanie języka obcego wymaga ogromnej elastyczności i otwartości na zmiany. Jej przychodzi to z łatwością. Buntownicza, nie lubi podręczników, które ograniczają nauczycieli. Właśnie z tego powodu bierze udział w Projekcie, bo stwarza on szansę na rozwój i pobudza kreatywność nauczycieli.

Agnieszka Kostrzewa

Absolwentka Filologii Angielskiej na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Wydział Zamiejscowy w Kaliszu. Od lat związana ze Szkołą Podstawową w Dobieszczyźnie, w której uczy dzieci w klasach 0-VI. Ambitna, pracowita, kreatywna. Praca jest jej pasją, dlatego nigdy nie stoi w miejscu. Uważa, że zawód nauczyciela to ciągle poszukiwanie, dlatego uczestniczy w wielu konferencjach, warsztatach, szkoleniach metodycznych, aby nie pozostawać w tyle i zawsze być "na bieżąco".

Beata Mazari

Absolwentka filologii polskiej i filologii angielskiej. W zawodzie nauczyciela pracuje od 10 lat. Obecnie prowadzi zajęcia w Zespole Szkół w Gościejewie oraz w prywatnym przedszkolu. Jest zwolenniczką wszelkich inicjatyw mających na celu poprawę i urozmaicenie nauki języka angielskiego wśród dzieci i młodzieży.

Beata Moderska

Maria Moderska

Absolwentka Middlesex University w Londynie, kierunku Teaching English as a Foreign Language with Italian oraz Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu, kierunku Intercultural Communication. Nauczyciel angielskiego i włoskiego, dla którego nauka języka obcego powinna być przede wszystkim wspaniałą przygodą i nowym spojrzeniem na świat.

Arleta Mytko

Prowadzi nauczanie wczesnoszkolne w Szkole Podstawowej w Dąbrowce.

Teresa Pietrala

Patrycja Radomska

Ukończyła filologię angielską. Jest też świeżo upieczoną absolwentką wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej. Uczy języka angielskiego od blisko 4. Pracuje z przedszkolakami, dziećmi szkoły podstawowej oraz gimnazjalistami. Uwielbia stosować różne formy i metody nauki. Stara się przekazywać wiedzę w ciekawy sposób i zarażać swoją sympatią do języka angielskiego. Pracuje w Szkole Podstawowej w Tarnowie.

Dorota Stawikowska

Entuzjastyczny nauczyciel języka angielskiego. Ukończyła edukację wczesnoszkolną z językiem angielskim oraz filologię angielską w Zakładzie Filologii Angielskiej na WPA UAM w Kaliszu. Była lektorem w szkole językowej English in Action, później Sukces w Ostrowie Wielkopolskim. Z ramienia Szkoły Języka Angielskiego Kraina Baśni pracowała jako nauczyciel języka angielskiego w przedszkolach w Kaliszu, Ostrowie Wielkopolskim i Lewkowie. Teraz uczy języka angielskiego w klasach I – VI w dwóch Szkołach Podstawowych: w Lewkowie i w Szczurach.

Małgorzata Szukała

Absolwentka edukacji elementarnej i terapii pedagogicznej oraz kognitywistyki. Oprócz zgłębiania tajników umysłu oraz pracy w jednej z poznańskich podstawówek czasem projektuje też strony internetowe. Całym sercem oddana rozwijaniu kreatywności dzieci. Niestrudzona trenerka i wierna fanka Odysei Umysłu.

Anna Szychta

Absolwentka edukacji elementarnej i terapii pedagogicznej oraz kognitywistyki. Oprócz zgłębiania tajników umysłu oraz pracy w jednej z poznańskich podstawówek czasem projektuje też strony internetowe. Całym sercem oddana rozwijaniu kreatywności dzieci. Niestrudzona trenerka i wierna fanka Odysei Umysłu.

### 3. Elementy innowacyjności programu 4ELT

1. Integracja treści edukacji wczesnoszkolnej i języka obcego.
2. Aktywności nakierowane na rozwój twórczego myślenia i współpracę w grupach bez rywalizacji w ramach:
  - a. Treningu twórczości
  - b. zajęć z wykorzystaniem aplikacji z sensorem ruchu Kinect 2 for Windows umożliwiającej nauczanie języka angielskiego poprzez ruch i zabawę metodą reagowania całym ciałem (TPR)
  - c. zajęć ogólnych z szerokorozumianym wykorzystaniem aplikacji multimedialnych istniejących na rynku gier zaadoptowanych na potrzeby edukacji wczesnoszkolnej
3. Konstrukcja scenariuszy zajęć:
  - a. Scenariusze są napisane w formie Mapy Myśli, co ułatwia korzystanie z nich przez nauczyciela na zajęciach oraz w drugiej osobie liczby pojedynczej „zrób”, „pokaż”, co zachęca do działania.
  - b. Scenariusze zawierają zadania na wyższych poziomach myślenia wg taksonomii Bloom'a.
  - c. Scenariusze zawierają rozbieżne zadania grupowe.
  - d. Wszystkie scenariusze zawierają cele lekcji sformułowane w języku zrozumiałym dla rodzica, by pomóc nauczycielowi w kontaktach z rodzicami i by wyeliminować ich nierealistyczne oczekiwania co do edukacji ich dzieci.
  - e. Wszystkie scenariusze języka angielskiego zawierają przykłady prostych wypowiedzi w języku angielskim, aby zainspirować nauczyciela do zwracania się do dzieci wyłącznie w języku nauczonym
4. Wyodrębnione we wszystkich scenariuszach pytania HOT, które dla celów programu 4ELT zostały uproszczone do pytań:
  - mających więcej niż jedną odpowiedź (np. Co podarowałbyś mamie na Gwiazdkę?)
  - nie mających złych i dobrych odpowiedzi (np. Jaki owoc smakuje lepiej grejpfrut czy truskawka?)
  - odnoszących się do bezpośrednich przeżyć i doświadczeń dzieci (np. Kto jest najsilniejszą osobą jaką znasz?)
  - zachęcających do krytycznego myślenia (np. Czy lepiej być kotem w mieście czy myszką w lesie?  
Czy lepiej mieć jedno pudełko z trzema kredkami czy dwa pudełka z jedną kredką?)
  - uruchamiających wyobraźnię (np. Co przypomina wam ta chmura?)
5. Konstrukcja zadań aplikacji hop4elt, w której lektor używa całych zdań, często złożonych, przy czym aby poprawnie wykonać zadanie wystarczy gdy dziecko zrozumie jedno kluczowe słowo.
6. Filmy instruktażowe, pokazujące praktyczne wskazówki co do m.in. realizacji ćwiczeń na lekcji prowadzonej wyłącznie w języku angielskim, sposobów wprowadzania historyjki obrazkowej bez użycia L1, itp.
7. Realizacja założeń oceniania kształtującego na lekcjach.

## 4. Podstawy teoretyczne

### Taksonomia Bloom'a i późniejsze zmiany.

W roku 1956 Benjamin Bloom przedstawił taksonomię celów edukacyjnych, które mogłyby służyć jako punkt odniesienia przy ocenie osiągnięć uczniów. Wyodrębnił on trzy dziedziny celów edukacyjnych: poznawczą, emocjonalną i psychomotoryczną. W obrębie dziedziny poznawczej wyróżnił natomiast sześć poziomów myślenia (przy czym realizacja celów z poziomu niższego była warunkiem możliwości realizacji celów z poziomu wyższego): **wiedza, rozumienie, zastosowanie, analiza, synteza i ocena**. Przez wiele lat procesy te były przedstawiane jako drabina, a nauczyciele zachęcali swoich uczniów do wspinania się od niższych szczebli (poziomów) myślenia (wiedzy, rozumienia) na wyższe (stosowania, analizy, syntezy i oceny). Niemal 50 lat później Lorin Anderson i David Krathwohl dokonali pewnych ulepszeń w ramach tego modelu. Ich teoria była zgodna z zasadą konstruktywizmu, według której dziecko jest aktywnym podmiotem w trakcie procesu uczenia. Dzieci same aktywnie selekcionują materiał, skupiając na nim uwagę. Korzystając z tych wyselekcjonowanych informacji oraz ze swojej uprzedniej wiedzy same konstruują znaczenia. Anderson i Krathwohl uwzględnili wymiary związane z aktywnością poznawczą i metapoznawczą ucznia w trakcie procesu uczenia się. Zmienili oni zatem wyrażone wcześniej rzeczownikami procesy na wyrażenia czasownikowe: **uczeń pamięta, rozumie, stosuje, analizuje, ocenia i tworzy**. Jak pokazuje poniższa piramida niższymi procesami poznawczymi były odtąd odpowiednio **pamiętanie, rozumienie**, natomiast wyższymi: **stosowanie, analizowanie, ocenianie i tworzenie** (Ligęza, Piotrowski 2009).

Poziomy myślenia wyróżnione przez Bloom'a a później Andersona i Krathwohla można tłumaczyć następująco:

Tabela nr 1 Poziomy myślenia wg Andersona i Krathwohla

|                     |  |
|---------------------|--|
| <b>Pamiętanie</b>   | odzyskiwanie, rozpoznawanie i przywoływanie informacji z pamięci długotrwałej  |
| <b>Rozumienie</b>   | konstruowanie znaczenia z przekazu słownego, pisanego lub graficznego poprzez interpretowanie, egzemplifikowanie, klasyfikowanie, podsumowywanie, porównywanie i wyjaśnianie |
| <b>Stosowanie</b>   | przeprowadzenie z zastosowaniem procedury, wykonanie lub wdrożenie   |
| <b>Analizowanie</b> | dzielenie materiału na części składowe i określanie ich wzajemnych relacji, a także ich powiązania z całością, porządkowanie i przypisywanie                                 |
| <b>Ocenianie</b>    | dokonywanie sądów na podstawie określonych kryteriów poprzez kontrolę i krytykę  |
| <b>Tworzenie</b>    | łączenie elementów ze sobą tworząc spójną lub funkcjonalną całość; przegrupowywanie elementów do nowego wzorca lub struktury poprzez generowanie, planowanie i produkowanie  |

Zródło: Opracowanie własne na podstawie Ligęza, Piotrowski 2009, Forehard

Wyróżnienie przez badaczy sześciu poziomów myślenia zwraca nam uwagę na to, aby w procesie kształcenia stymulować uczniów do uruchamiania różnorodnych procesów poznawczych. Podstawowymi są tu oczywiście procesy niższego rzędu, jednak należy pamiętać również, że również procesy wyższego rzędu mogą być stymulowane już u uczniów w młodszym wieku szkolnym. Można to osiągnąć zadając dzieciom odpowiednie pytania.

## Zadawanie pytań

Nauczyciele mówią do dzieci na wiele sposobów. Naukowcy zidentyfikowali 4 ogólne dziedziny wypowiedzi pedagogów – proceduralne (dawanie wskazówek i sterowanie zachowaniem dzieci), informacyjne (stwierdzanie faktów i odpowiadanie na pytania), pochwały i reprimendy oraz pytania (zachęcanie dzieci do rozmowy) (Glickman, Gordon, Ross Gordon 1998).

Zadawanie pytań pełni kluczową rolę w organizowaniu procesu kształcenia i wpływa na sposób, w jaki uczniowie przyswajają informacje przedstawiane i omawiane na lekcji. Od tego jakie pytanie zada nauczyciel zależy jakie procesy myślowe uruchomi jego uczeń.

Zgodnie z tym twierdzeniem można zastanowić się jakie pytania (lub polecenia) będą stymulować poziomy myślenia w przedstawionej wcześniej taksonomii Blooma.

**Tabela nr 2 Pytania stymulujące poszczególne poziomy myślenia wg taksonomii Blooma**

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Pamiętanie</b> | <p>Są to pytania sprawdzające znajomość podstawowych faktów dotyczących ludzi, miejsc i rzeczy. Sprawdzają, czy dzieci przywołują informacje z pamięci lub rozpoznają je.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Wymień bohaterów tej historii.</li><li>• Gdzie poszedł Czerwony Kapturek?</li><li>• Podaj nazwę...</li><li>• Jak ma na imię...?</li><li>• Opisz...</li><li>• Ile lat ma...?</li></ul>   |
| <b>Rozumienie</b> | <p>Są to pytania sprawdzające rozumienie i pamięć o faktach – dziecko przetwarza informacje (organizuje na własny sposób, zmienia) i je zapamiętuje. Czy dziecko potrafi wyjaśnić to, co już wie?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dlaczego Złotowłosej najlepiej siedziało się na krzeselku Małego Misia?</li><li>• Dlaczego zawalił się dom ze słomy?</li><li>• Wytłumacz swoimi słowami...</li><li>• Czy mógłbyś wyjaśnić, dlaczego...?</li><li>•</li></ul>   |
| <b>Stosowanie</b> | <p>Pytania te sprawdzają, czy dziecko potrafi użyć swojej wiedzy do rozwiązywania problemów lub czy jest zdolne do dokonywania uogólnień. Dziecko odkrywa relacje między faktami, uogólnieniami, definicjami, umiejętnościami i wartościami a wiedzę tę wykorzystuje do rozwiązywania problemów. Czy dziecko stosuje techniki i reguły, aby rozwiązać problemy, które mają prawidłowe odpowiedzi?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Co byś zjadła, gdybyś była głodną gąsienicą?</li><li>• Gdyby Złotowłosa odwiedziła twój dom, jakich rzeczy by prawdopodobnie użyła?</li></ul> |



|                     |   |
|---------------------|---|
|                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• W jaki sposób wyjaśniłbyś to swojej babci?</li> </ul>  |
| <b>Analizowanie</b> | <p>Czy dziecko potrafi wskazać motywy działania, przyczyny, wyciągać wnioski?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W czym podobne są do siebie Złotowłosa i Czerwony Kapturek?</li> <li>• Które fragmenty tej historii opisują zdarzenia, które mogłyby się nie wydarzyć?</li> </ul>  |
| <b>Ocenianie</b>    | <p>Dziecko ocenia czy coś jest dobre, czy złe zgodnie z ustalonymi przez siebie normami. Czy dziecko potrafi wyrażać opinie na różne tematy, ocenić zasadność pomysłów, ocenić zasadność rozwiązań problemów, lub ocenić jakość sztuki i innych wytworów?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Który z wilków był gorszy – ten z bajki o trzech świnkach, czy ten z bajki o Czerwonym Kapturku?</li> <li>• Czy Złotowłosa podjęła dobrą decyzję uciekając z domu misiów? Wytlumacz, dlaczego.</li> </ul>  |
| <b>Tworzenie</b>    | <p>Dziecko rozwiązuje problemy, które wymagają twórczego myślenia. Czy dziecko potrafi przewidywać, rozwiązywać problemy lub produkować oryginalne komunikaty, takie jak, opowiadania, scenki i plakaty?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stwórz rysunek przedstawiający inne zakończenie tej historii.</li> <li>• Powiedz, jak zmieniłaby się ta historia, gdyby wilk przyszedł do trzech rybek.</li> <li>• Co by było, gdyby...?</li> <li>• Do czego można użyć...? (Na ile różnych sposobów można użyć...?)</li> <li>• Wymyśl niezwykle zastosowanie...</li> </ul> |

Źródło: Opracowanie własne na podstawie Beyond Open/Closed Questions Developing Language, Creativity and Thinking

Podczas gdy korzystanie z taksonomii Blooma jest przydatne, jeśli chcemy zapewnić stymulację różnych procesów poznawczych u dzieci, to jednak najważniejsze jest to, abyśmy zadawali pytania wyższego rzędu. Pytania wyższego rzędu wspierają rozwój kreatywności i myślenia krytycznego uczniów. Dzięki nim dzieci uczą się myśleć, nie tylko wiedzieć i nie tylko przypominać sobie. Uczą się tworzyć znaczenia, nie tylko pamiętać.

Program "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" szczególnie podkreśla wagę zadawania pytań wyższego rzędu, dlatego w dołączonych scenariuszach zajęć, każdego dnia wyodrębniono dział „Pytania HOT”. „Pytania HOT” (**Higher Order Thinking questions**), to nic innego, jak tylko pytania stymulujące procesy myślenia wyższego rzędu. W każdym scenariuszu znajdują się propozycje takich pytań do każdego tematu dnia.

## Rodzaje pytań i rozwijanie kreatywnego myślenia

Najwyższym poziomem myślenia wg Andersona i Krathwohla jest tworzenie. Kreatywność, postawa twórcza to pewien sposób ustosunkowania się jednostki do otaczającej rzeczywistości, charakteryzujący się otwartością i aktywnością oraz gotowością do podejmowania i rozwiązywania różnych problemów. Guilford i Lowenfeld wyróżnili następujące kryteria postawy twórczej:

- 1) wrażliwość na problemy,
- 2) pozostawanie w stanie gotowości do przyjęcia nowej idei,
- 3) plastyczność, będąca odzwierciedleniem umiejętności skutecznego przystosowania się do nowych sytuacji, efektywnej reakcji na zmiany sytuacji (kryterium zwane także mobilnością),
- 4) oryginalność,
- 5) zdolność do przeobrażania i nadawania nowych funkcji, znaczeń znanym przedmiotom,
- 6) zdolność do analizy – wyodrębniania szczegółów, najdrobniejszych różnic,
- 7) zdolność do syntezy, czyli łączenie elementów w nowe całości,
- 8) organizacja koherentna, czyli zgodność myśli, wrażliwości i zdolności spostrzegania z własną osobowością (Dobrołowicz 1995, str. 57, Gloton, Clero 1985, s. 54-55).

Rozwijanie kreatywności powinno zatem być jednym z najważniejszych celów współczesnej edukacji, szczególnie jeśli chcemy wychowywać ludzi innowacyjnych, potrafiących odnajdywać się w szybko zmieniającym się świecie.

Mimo to, zgodnie z opinią podzielaną przez wielu psychologów, pedagogów i socjologów, będących zwolennikami rozwijania kreatywności dzieci i młodzieży, współczesna szkoła, a także instytucje wychowania i opieki, nie tylko nie wspomagają, ale hamują rozwój zdolności twórczych swoich wychowanków (Szmidt 2007, s. 193). Dlaczego zatem jest tak, że, jak podaje A. Gajda „im dłużej dziecko przebywa w szkole, tym bardziej staje się ostrożne, zmniejsza się natomiast jego ciekawość i kreatywność” (Gajda 2009)?

Zauważmy, że wszystkie pytania HOT to **pytania otwarte** (tzw. dywergencyjne). Pytania HOT (lub inaczej problemy) mają wiele możliwych dobrych odpowiedzi/rozwiązań. Skłaniają one uczniów do samodzielnego myślenia. Dzięki zadawaniu takich pytań dziecko staje się aktywnym podmiotem w procesie kształcenia, samo konstruuje swoją wiedzę. Przeciwnością pytań otwartych są pytania zamknięte (konwergencyjne) – posiadające jedną prawidłową odpowiedź. Podczas wykonywania zadania konwergencyjnego uczniowie skupiają się na tym, jakiej odpowiedzi oczekuje od nich nauczyciel. Problemy zamknięte to przede wszystkim zadania dotyczące zapamiętania wiadomości oraz polecenia wykonania prostych czynności poznawczych. Ćwiczenia takie prowadzą jedynie do usprawniania pamięci dzieci. Sprawiają, że dzieci już w najmłodszych klasach nabierają mylnego przekonania, że na wszystko istnieje tylko jedna prawidłowa odpowiedź (Dobrołowicz 1995). Problemy dywergencyjne natomiast prowokują bardziej swobodną aktywność intelektualną, pozwalającą dzieciom na generowanie nowych i cennych idei. Pytania otwarte stymulują również procesy myślenia analitycznego, syntetycznego i krytycznego, stanowią bowiem często dobry punkt wyjścia do twórczej dyskusji, podczas której dochodzi do formułowania samodzielnego sądów, czy hipotez. Rozwijana jest przez to postawa refleksyjna i krytyczna (Szmidt 2007, s. 209).

**Tabela nr 1 Przykłady pytań zamkniętych i otwartych**

|                   |   |
|-------------------|---|
| Pytania zamknięte | Czym żywi się jeź?<br>Jak nazywała się gąsienica w opowiadaniu?<br>O kim mówiono „wstrzymał Słońce, ruszył Ziemię”?<br>Jakiego koloru jest ten zegar?<br>Jaki kolor na sygnalizatorze mówi nam, że mamy się zatrzymać?<br>Czy to twoja kurtka?  |
| Pytania otwarte   | Co wiesz na temat jeży?<br>Co zapamiętałeś z opowiadania?<br>Jakie inne nazwy mogłyby nosić planety Układu Słonecznego?<br>Jak myślisz, co stanie się, jeśli zmieszamy niebieską farbę z pomarańczową?<br>Z jaką emocją kojarzy ci się kolor czerwony?<br>Do kogo mogłaby należeć ta kurtka gdyby była o wiele, wiele mniejsza/większa? |

Źródło: Opracowanie własne na podstawie McComas, Abraham 2004

Problemy, z którymi uczeń spotyka się w prawdziwym życiu są zazwyczaj niedokładnie określone, wieloaspektowe, często bardzo złożone i otwarte. Wymagają od ucznia dokonywania oceny wielu aspektów problemu jednocześnie i czasem dokonywania trudnych wyborów. W szkole natomiast ma on do czynienia z problemami dobrze określonymi, w których chodzi o znalezienie jedynej dobrej odpowiedzi. Problemy takie są dalekie od doświadczeń dziecka i nie pomagają mu nabywać umiejętności radzenia sobie z wyzwaniami, które niesie współczesna rzeczywistość. Oczywiście w szkole jest miejsce na zadawanie obydwu rodzajów pytań, ale chcemy być pewni, że zadajemy wiele różnych rodzajów pytań, a dzięki temu rozszerzamy język, kreatywność i umiejętności myślenia dzieci.

Program edukacji wczesnoszkolnej "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" specjalne miejsce poświęca na edukację do kreatywności. W ciągu każdego tygodnia przeznaczono specjalnie wydzielony czas na rozwiązywanie zadań rozwijających zdolności twórcze uczniów. Treści, których te zadania dotyczą są zintegrowane z tematami dnia i tematami tygodniowymi. Pracując w grupach dzieci rozwiązują ciekawe problemy otwarte, które są pewnego rodzaju projektami. Aby je wykonać muszą współpracować ze sobą, korzystając z tego, co każdy z uczestników wnosi do swojej grupy. Nad projektami tymi uczniowie w klasie drugiej i trzeciej pracują także podczas „dni twórczych”, a na koniec prezentują efekty swojej pracy przed całą klasą. W czasie przeznaczonym na rozwiązywanie zadań problemowych dzieci poznają różnorodne techniki rozwiązywania problemów, dostosowane do ich wieku i możliwości. Rozwijają także swoją wyobraźnię, mogą zaspokajać własną ciekawość świata

## Rozwiązywanie zadań otwartych i praca w grupach, Odyseja Umysłu

Każda jednostka jest kreatywna, choć w różnym stopniu. W wypadku wybitnych twórców cecha ta będzie wyjątkowo dobrze rozwinięta. U innych ludzi może osiągać bardzo niski, niemal zerowy poziom. W każdym przypadku jednak może ona być rozwijana i stymulowana poprzez stworzenie określonych warunków lub stosowanie różnego rodzaju treningów twórczości (Szmidt 2007). To samo dotyczy dzieci - mają one pewien potencjał twórczy, który może być rozwijany, wszystkie są zdolne do twórczości codziennej, pospolitej, płynnej, twórczości przez małe „t” (Szmidt 2009).

Prof. Samuel Micklus z Uniwersytetu w New Jersey jest zwolennikiem poglądu, że kreatywnego, oryginalnego sposobu rozwiązywania problemów można się nauczyć. W roku 1978 stworzył program edukacyjny „Odyseja Umysłu”, którego głównymi celami były rozwijanie zdolności twórczych i zachęcanie do kreatywnego rozwiązywania problemów. Do dzisiaj fundacja Odyssey of the Mind organizuje konkursy, w których biorą udział drużyny z całego świata. Pracują one nad stworzeniem oryginalnych i ciekawych rozwiązań niestandardowych zadań. W trakcie pracy uczestnicy kształtują również umiejętność krytycznego oceniania swoich pomysłów i szukania najlepszych rozwiązań (Goch 2009). Micklus uważa, że nauka kreatywności jest skuteczniejsza jeśli przebiega w kilkusobowych drużynach, składających się z osób, które różnią się charakterami, zdolnościami i umiejętnościami, ale które chętnie ze sobą współpracują. Dzięki tym zespołowym treningom kształtowane są takie cechy, jak:

- zdolność podejmowania ryzyka,
- odwaga w proponowaniu nietypowych rozwiązań,
- umiejętność identyfikowania sedna problemu,
- myślenie dywergencyjne,
- umiejętność planowania strategicznego i operacyjnego,
- organizacja pracy (z uwzględnieniem czynnika czasu),
- konsekwencja w dążeniu do celu,
- umiejętność autoprezentacji i promowania wyników swojej pracy,
- tolerancja wobec cudzych poglądów, pomysłów, planów.

Wyniki pracy drużyn są przedstawiane na dorocznych konkursach „Odysei Umysłu”, które są tak naprawdę świętem kreatywnego myślenia. Dla twórców programu i organizatorów ważne jest, aby uczestnicy nauczyli się doznawania i okazywania radości z osiągniętych (choćby niewielkich) sukcesów. Podstawowymi wymogami stawianymi przed uczestnikami programu są: samodzielne tworzenie rozwiązań (bez podpowiedzi i ingerencji ze strony osób trzecich, czyli bez tzw. „pomocy z zewnątrz”), odpowiedzialność za własne pomysły i proponowane rozwiązania, szacunek dla odmiennych pomysłów, poglądów i osobowości, który przekłada się na dobrą współpracę w grupie (Goch 2009, Micklus 2013).

Praca w grupach może być trudna dla niektórych dzieci, szczególnie jeśli są większymi indywidualistami niż inne. Jednak aby funkcjonować w dzisiejszym społeczeństwie trzeba nauczyć się współpracować z innymi. Właściwie przeprowadzona praca w grupach ma wiele zalet: kształci umiejętność komunikowania się, uczy przestrzegania przyjętych zasad, zapewnia większe poczucie bezpieczeństwa, daje szansę na przezwyciężanie własnej nieśmiałości,

wzmacnia wiarę we własne możliwości, przygotowuje do publicznych wystąpień, umożliwia uczenie się od siebie nawzajem, pozwala na wzajemne inspirowanie się, a dzięki temu tworzenie ciekawszych pomysłów, zwiększa odpowiedzialność za swoje działania, rozwija poczucie odpowiedzialności za innych, zwiększa zaangażowanie i motywację do pracy, uczy tolerancji i życzliwości, zachęca do otwartej dyskusji, podejmowania ryzyka i podejmowania nowych zadań (Goch 2009)..

Praca w grupie przynosi korzyści nie tylko samym uczniom, ale także nauczycielom. Współpraca przede wszystkim ułatwia aktywizację większości dzieci, pozwala zaspokajać i rozwijać wiele potrzeb edukacyjnych uczniów, w tym także uczniów zdolnych. Praca w różnych zespołach w ramach klasy pozwala także na lepszą integrację zespołu klasowego.

Program edukacji wczesnoszkolnej "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" zakłada, że praca w grupach odbywać się będzie w sposób zróżnicowany z uwagi na wiek, określony zakresem czasowym oddzielnie dla klasy I, II i III.

Problemy otwarte, z którymi będą mierzyć się uczniowie w programie 4ELT pozwolą wykorzystywać ich indywidualne talenty i umiejętności. Poprzez powiązanie z tematami lekcji, pozwolą na pogłębienie i poszerzenie wiedzy a także umożliwią ćwiczenie wielu umiejętności. Podczas rozwiązywania problemów otwartych uczniowie będą stymulowani do uruchamiania procesów poznawczych z różnych poziomów myślenia, od pamiętania do tworzenia.

## 5. Zróżnicowanie uczniów klas I – III pod względem wiekowym

W programie "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" uwaga skierowana jest na wykorzystanie w procesie dydaktycznym naturalnej potrzeby ruchu, zaangażowania całego ciała dzieci w poznawanie świata, co więcej na twórczym nakierowaniu rozwoju inteligencji emocjonalnej poprzez pracę w grupie.

Jest to bardzo trudne zadanie z uwagi na etap rozwoju poznawczego, ponieważ jest to czas ogromnego skoku w którym następuje przyspieszenie rozwoju dziecka. W wieku 6 –lat w dziecko w zależności od stopnia rozwoju jest albo przed wspomnianymi zmianami, albo też w trakcie tych zmian, co związane jest ściśle z nieukończonym jeszcze biologicznym dojrzewaniem jego układu nerwowego, szczególnie w zakresie wyższych czynności nerwowych związanych z dojrzewaniem okolic kory mózgowej w płatach czołowych, odpowiedzialnych za kontrolę impulsów, planowanie itp. Przeważają procesy pobudzenia nad hamowaniem. Występuje dominacja części podkorowej mózgu odpowiedzialnej za impulsy i emocje, w związku z tym dzieci te charakteryzuje duża impulsywność, ruchliwość i ogromna emocjonalność. Siedmiolatek z kolei to dziecko już po zakończonych zmianach.

Szczegółową charakterystykę rozwoju dziecka 6 i 7-letniego zawiera poniższa tabela.

**Tabela nr 4 Charakterystyka rozwoju dziecka 6 i 7- letniego**

|                    | Dziecko w wieku 6 lat  | Dziecko w wieku 7 lat  |
|--------------------|--|--|
| Rozwój<br>fizyczny | bardzo duża potrzeba ruchu<br>wielokrotne powtarzanie ruchów<br>(cel: ruchy stają się bardziej celowe i zręczne)<br>wzrasta koordynacja wzrokowo-słuchowa<br>wzmacnia się kośćciec i maskulatura ciała | nadal duża ruchliwość i zapotrzebowanie na ruch,<br>zanikają zbędne ruchy i współruchy<br>zwiększa się koordynacja ruchowa |

|           |   |   |
|-----------|---|---|
| poznawczy | <p>dominuje uwaga niezależna od woli</p> <p>duża fluktuacja uwagi</p> <p>podatne jest na rozproszenia</p> <p>szybko wyczerpuje się</p> <p>pamięć rozwija się poprzez działanie</p> <p>dominuje pamięć mimowolna</p> <p>myślenie jest impulsywne i subiektywne zależne od bodźców emocjonalnych</p> <p>częste wady wymowy</p> <p>niewyraźna artykulacja</p> <p>niepłynna modulacja głosu</p> <p>mowa ekspresyjna pełna wykrzykników i pytańników</p> | <p>kształtuje się uwaga zależna od woli</p> <p>rozwija się pamięć logiczna</p> <p>wzrasta wytrwałość przy pracy i gotowość do znoszenia związanego z nią dyskomfortu</p> <p>rozwija myślenie operacyjne</p> <p>kształtuje się zdolność do uwzględniania perspektywy drugiej osoby</p> <p>pojawiają się początki myślenia krytycznego i wyobraźnia dowolna – kierowana i twórcza</p> <p>zaczyna wywarzać hierarchię pojęć</p> <p>zaczynają przeważać definicje opisowe</p> <p>brak jeszcze dbałości o ścisłość i przejrzystość wyrażania myśli</p> |
|           | <p>poznawanie ma charakter wielozmysłowy</p> <p>doświadczalny</p> <p>nie jest w pełni wykształcona analiza i synteza wzrokowa i słuchowa oraz koordynacja pracy analizatorów</p>  | <p>wzrasta sprawność pracy analizatorów oraz ich współpraca</p> <p>sprawniejsze różnicowanie spostrzeżeń wzrokowych i słuchowych</p>  |

Źródło: opracowanie na podstawie Breska A., Bernacka A

W pracy z dziećmi 6-letnimi należy zwrócić uwagę na fakt, iż:

- a) nie mają jeszcze ukończonego różnicowania między układem kostnym i mięśniowym np. w obrębie nadgarstka, co powoduje mniejszą sprawność manualną, mniejszą kontrolę ruchów precyzyjnych, niezbędnych w procesie pisania (nie jest w pełni gotowe do nauki pisania po śladzie)
- b) zaczyna się u nich dopiero kształtować uwaga zależna od woli i wynikająca z konieczności skupienia się. Dziecko 6-letnie skupia się przede wszystkim na sprawach dla niego interesujących na około max. 20 minut, a nie na poleceniu nauczyciela i to w szczególności - nie ogarnia całości zagadnienia.
- c) z uwagi na pobudliwość procesów nerwowych potrzebują częstych przerw, regeneracji sił. Nauczyciel musi pamiętać, że dziecko głodne, zmęczone nie jest w stanie pracować i jest nieposłuszne.
- d) nie mają jeszcze wykształconego myślenia słownego i pojęciowego, zapamiętują to co sobie wyobraziły lub co zobaczyły, wynika to z dominacji u nich myślenia konkretno-wyobraźniowego
- e) mają one trudności z przyjmowaniem perspektywy drugiej osoby, ich sądy są naiwne i pochopnie wydawane
- f) myślenie matematyczne kształtuje się w toku działania manipulacji przedmiotami, opiera się na gromadzeniu własnych doświadczeń, dokonywaniu obserwacji, porównywaniu itp.
- g) z uwagi na wady wymowy, niepłynną modulację głosu są krzykliwe i piskliwe
- h) ich wypowiedzi są mało przejrzyste wynika to z małej znajomości i zrozumienia wielu słów i pojęć.

W pracy z dziećmi 7-letnimi należy zwrócić uwagę na fakt, iż:

- a) zaczynają w sposób świadomy kierować swoją aktywność ruchową, która nie stanowi już wyraźnej potrzeby
- b) nadal z powodu nie ukończonego procesu kostnienia nadgarstka cechuje je mała wytrzymałość na długotrwałą pracę manualną, wymagającą precyzji ruchowej
- c) nie potrafią jeszcze ocenić i sprawdzić tego co się nauczyły
- d) potrafią zapamiętywać tekst dzięki rozumieniu jego całości, sensu, zależności w nim występujących
- e) potrafią skupić się na poleceniu i kierować swoją uwagę na treści, które są mniej dla niego interesujące
- f) w dużej mierze ich uwaga zależna jest od temperamentu – dzieci spokojne dużej koncentrują uwagę, dzieci żywe i ruchliwe mają uwagę bardziej podzielną i przeczutną
- g) czynności mogą wykonywać zarówno fizycznie jak i w myśli, są w stanie antycypować obrazy i przewidywać skutki zdarzeń
- h) zaczynają pojawiać się u nich strategie myślenia – od chaosu, metody prób i błędów, czynności stereotypowych do czynności zorganizowanych według zasad i reguł
- i) są zdolne do powstrzymywania się od wydawania ostatecznego sądu do czasu zebrania wystarczającej ilości informacji
- j) opisy słowne i relacje ich są żywe i barwne, ale nie zawsze zwarte, uporządkowane i logicznie spójne.

Dla prawidłowej realizacji zajęć w ramach programu 4ELT, należy dokonać analizy dojrzałości społeczno-emocjonalnej dzieci w wieku wczesnoszkolnym w klasach przed rozpoczęciem realizacji zajęć, ponieważ od tego jak ona jest ukształtowana zależy funkcjonowanie każdego dziecka wśród innych uczniów, odbiór i przeżywanie rzeczywistości, przestrzeganie dóbr i zasad, stymulowanie myślenia, kierowanie uwagi na to co ważne.

Cechy charakterystyczne dla rozwoju społeczno-emocjonalnego dzieci w wieku 6, 7 i 8 lat prezentuje poniższa tabela

**Tabela nr 5 Cechy dojrzałości społeczno-emocjonalnej 6-, 7-, 8-latka**

| Cechy dojrzałości społeczno-emocjonalnej  |   |  |
|---|---|--|
| 6 latka   | 7 latka   | 8 latka  |
| Ulega gwałtownym emocjom i jest rozdzierany przez skrajności  | Uczy się wyrażać własne emocje i panować nad gniewem i złością, jest spokojniejszy,   | Nie ma dla niego rzeczy niemożliwych i żadne zadanie nie jest dla niego zbyt trudne. |
| Jest hałaśliwy, krnąbrny, ma skłonności do gwałtownych wybuchów gniewu, agresji słownej i gotowy godzinami dyskutować nad wydanym mu poleceniem, ma trudności z przyjmowaniem perspektywy innej osoby, upiera się przy swoim. Słabo rozumie | Jest bardziej skryty, spokojniejszy, łatwiejszy we współzyciu. Następuje rozwój uczuć wyższych – intelektualnych, społecznych, moralnych i estetycznych. Zaczyna przeważać słowna ekspresja nad fizyczną. | Jest wrażliwy i bardzo samokrytyczny.  |



|   |  |   |
|---|--|---|
| zewnątrzne normy i nakazy, raczej kieruje się własnym kodeksem i poczuciem sprawiedliwości.   |  |   |
| Negatywnie reaguje na innych, często cechuje go egocentryzm, egoizm, silne poczucie własności, zaborczość. Ciężko rozstaje się z najbliższymi na dłuższy okres czasu (nawet na kilka godzin).   | Lubi patrzeć, słuchać, prowadzić obserwacje i pozostawać na uboczu. Coraz bardziej zależy mu na opinii i dobrych relacjach z rówieśnikami. Chętnie poznaje opinie innych (początki uwzględniania intencji). Otwiera się na osoby spoza grona najbliższych, ale wciąż polega na autorytecie rodziców. | Przejawia duże zainteresowanie kontaktami z rówieśnikami i dba o ich poprawność.  |
| Nie znosi, gdy się go o coś prosi; często odmawia wykonania poleceń. W swoich żądaniach jest uparty i nieustępliwy. Nie jest w stanie w sposób świadomy kontrolować swojego postępowania, ma trudności z przewidywaniem skutków własnych działań. | Często udaje, że nie słyszy poleceń albo zapomina, co mu się powiedziało. Potrafi świadomie skupić swoją uwagę.  | Lepiej spełnia prośby niż siedmiolatek.   |
| Chętnie poznaje nowe rzeczy i doświadczenia. Jest bardzo wrażliwy na pochwałę, w oparciu o którą buduje motywację do pracy.   | Miewa dobre i złe dni, dni umysłowego pobudzenia i takie, w których wszystko zapomina.   | Chętnie podejmuje nowe wyzwania, często przeceniając przy tym własne możliwości. Jest bardzo aktywny, żądny nowych doświadczeń. |
| Na polecenia odpowiada zazwyczaj z ociąganiem lub odmownie, lecz gdy się zignoruje pierwszy opór, sześciolatek sam podchwytuje polecenie tak, jakby to był jego własny pomysł.  | Rozumie zadania, ale nie zawsze potrafi do końca sobie z nimi poradzić. Umie doprowadzić do końca rozpoczętą czynność.   | Lepiej reaguje na krótkie polecenia, niż długie, rozbudowane instrukcje.  |
| Obowiązki szkolne mogą wywoływać bóle brzucha, wymioty, problemy z wydalaniem. Niechętnie przyznaje się do winy.  | Oprócz dotychczasowych lęków (przed ciemnością, złodziejem, wojną), zaczyna mieć obawy racjonalne: boi się spóźnienia, złych ocen, cudzej niechęci.  | Ma skłonność do dramatyzowania (w obliczu porażki i niepowodzenia).   |
| Jest gotowy oszukać, byle wygrana była na jego korzyść.   | Potrafi przyjąć krytyczne, konstruktywne uwagi.  | Czasami liczy na nagrodę za wykonaną pracę.   |
| W ramach odreagowywania wygłupia się, dowcipkuje, bądź robi na złość. Obgryza paznokcie, pokazuje język, pluje. Bardzo trudno akceptuje karę i godzi się z krytyką, na którą reaguje buntem, zniechęceniem i odmową.                              | Często narzeka. Bywa markotny, osowiały i chimeryczny. Bywa niezadowolony z życia. Skarży się, że nikt go nie lubi i wszyscy mu robią na złość. Użala się nad sobą.  | Przeżywa porażki i zniechęca się, ale po krótkim czasie podejmuje nowe zadania.   |

Źródło opracowanie własne na podstawie Breska A., Bernacka A / Ilg F.L., Ames L.B., Baker S.M.

Warto również zwrócić uwagę na zagadnienie inteligencji emocjonalnej, w kontekście prezentowanym przez Daniela Golemana, który definiuje ją jako umiejętność rozpoznawania własnych emocji, panowania nad nimi, zdolność motywowania się i kierowania własnymi emocjami, umiejętność rozpoznawania emocji u innych oraz umiejętność nawiązywania i podtrzymywania właściwych relacji i innymi ludźmi (Goleman D. (1999)). Według niego na inteligencję emocjonalną składa się pięć podstawowych umiejętności (kompetencji emocjonalno-społecznych):

- rozpoznawanie własnych emocji,
- panowanie nad emocjami,
- motywowanie samego siebie,
- rozpoznawanie emocji u innych,
- nawiązywanie i podtrzymywanie związków z innymi.

### **Rozpoznawanie własnych emocji.**

Podstawą inteligencji emocjonalnej jest samoświadomość czyli umiejętność rozpoznawania i nazywania uczuć wtedy, kiedy się pojawiają i kiedy jesteśmy pod ich wpływem, a nie odpychania ich od siebie jak najdalej bo są niewygodne. Zdolność śledzenia uczuć minuta po minucie odgrywa bardzo ważną rolę we wglądzie w samego siebie i samorozumieniu. Osoby, które orientują się w swoich uczuciach, trafniej podejmują decyzje, lepiej kierują swoim życiem.

### **Panowanie nad emocjami.**

Chodzi o umiejętność radzenia sobie z niewygodnymi emocjami, kiedy już przyznaliśmy, że je czujemy. Polega to na rozwinięciu w sobie postawy „wewnętrznego matkowania” i nauczeniu się, jak się uspakajać i pocieszać, kiedy się człowiekowi zdaje, że wszystko jest niezmiernie trudne. Robię coś co akurat jest potrzebne, abym poczuł, że zadbałem o siebie, że się doceniam i o siebie troszczę (spacer, gorąca kąpiel, dobra książka, planowanie wakacji, itp.). Osoby, u których zdolność ta jest słabo rozwinięta, muszą stale walczyć z nieprzyjemnymi uczuciami, natomiast te, które posiadają ją w dużym stopniu, potrafią o wiele szybciej dojść do równowagi po porażkach, niepowodzeniach i innych trudnych emocjonalnie sytuacjach.

### **Motywowanie samego siebie.**

Czyli umiejętność podporządkowania emocji obranym celom. Ma to zasadnicze znaczenie dla koncentracji uwagi, samomotywacji i opanowania oraz twórczej pracy. Samokontrola emocjonalna – odkładanie w czasie zaspokajania pragnień i tłumienie impulsywności – leży u podstaw wszelkich osiągnięć, a zdolność wprawiania się w stan uskrzydlenia, uniesienia twórczego umożliwia wybitne osiągnięcia we wszystkich dziedzinach. Emocje motywują do działania, ale jeśli są zbyt silne mogą nas osłabić i unieruchomić, zwłaszcza jeśli pozwolimy, żeby opanowały nas bez reszty.

### **Rozpoznawanie emocji u innych.**

Umiejętność empatii czyli wczuwania się w uczucia i przeżycia innych osób i właściwego ich odbierania. Empatia

wyrasta ze samoświadomości – im bardziej jesteśmy otwarci na nasze własne emocje, tym lepiej, trafniej odczytujemy uczucia innych osób. Zdolność ta, polegająca na umiejętności utożsamiania się z innymi osobami i przeżywania ich uczuć, jest bardzo przydatna w wielu dziedzinach życia. Kluczem do wyczucia emocji innej osoby jest zdolność odczytywania sygnałów niewerbalnych: tonu głosu, gestów, wyrazu twarzy, itp.

### **Nawiązywanie i podtrzymywanie związków z innymi**

Sztuka nawiązywania kontaktów polega w dużej mierze na umiejętności kierowania emocjami innych osób. Są to zdolności, które zapewniają popularność, pełnienie ról przywódczych i skuteczność w stosunkach interpersonalnych. (Broszura „Ćwiczenia wyobraźni..” (2011)

Wyniki najnowszych badań, obserwacje życia codziennego, relacje nauczycieli wskazują na ogromną potrzebę edukacji emocjonalnej dzieci. „Jak dotąd pozostawiamy bowiem emocjonalną edukację naszych dzieci przypadkowi, co daje coraz bardziej zgubne wyniki. Jedynym rozwiązaniem jest nowe spojrzenie na zadania szkoły, na to, co może ona zrobić, by wychować i ukształtować całego człowieka, zajmując się jednocześnie jego umysłem i sercem” (D. Goleman 1999). Dane z przedszkoli i szkół, gdzie wprowadzono program edukacji emocjonalnej (obejmujący uczenie podstawowych umiejętności, takich jak samoświadomość, samokontrola i empatia oraz sztuka słuchania, rozwiązywania konfliktów i współdziałania) ukazują szeroką skalę korzyści, jaki daje dzieciom przyswajanie sobie umiejętności emocjonalnych i społecznych, znajdujących wyraz w ich zachowaniu w szkole i poza szkołą oraz w zwiększeniu ich zdolności uczenia się.

Do korzyści tych należą :

#### **a) samoświadomość emocjonalna**

- lepsze rozpoznawanie i nazywanie swych własnych emocji
- lepsze zrozumienie przyczyn uczuć
- rozpoznawanie różnicy między uczuciami i działaniami

#### **b) panowanie nad emocjami**

- lepsze znoszenie frustracji i panowanie nad złością
- mniej potyczek słownych, bijatyk i niewłaściwego zachowania podczas lekcji
- mniej agresywnych i autodestrukcyjnych zachowań
- lepsze radzenie sobie ze stresem
- mniejszy niepokój w stosunkach z innymi i mniejsze poczucie osamotnienia

#### **c) produktywnie wykorzystywanie emocji**

- większa odpowiedzialność
- większa zdolność koncentrowania się na zadaniu i skupienia uwagi
- mniejsza impulsywność, większa samokontrola
- lepsze wyniki w nauce i w testach osiągnięć szkolnych

#### **d) empatia: odczytywanie emocji**

- większa empatia i wrażliwość na uczucia innych osób

- lepsza zdolność słuchania innych

**e) stosunki z innymi ludźmi**

- lepsze rozwiązywanie konfliktów i wyjaśnianie nieporozumień

- większa pewność siebie i zręczność w komunikowaniu się

- bardziej prospołeczne nastawienie, większa chęć współdziałania i pomagania innym

- większa otwartość wśród rówieśników, bardziej życzliwe i przyjazne kontakty (Broszura „Ćwiczenia wyobraźni..” (2011)

Aby rozwijać inteligencję emocjonalną każde dziecko powinno doświadczać, odkrywać, wymaga to od szkoły twórczego podejścia do edukacji stąd w programie omawiane są zajęcia w ramach kreatywnego twórczego myślenia, czy też propozycje pytań HOT w scenariuszach. Pozwala to dziecku 6-letniemu zniwelować skutki kryzysu, wynikającego z przełomowego momentu w jego rozwoju, bardzo trudnego zarówno dla niego samego jak i otoczenia, nie będzie odczuwało lęku przed pójściem do szkoły. Natomiast dziecku 7-letniemu pozwoli we właściwy sposób stymulować swój dynamiczny rozwój intelektualny.

## 6. Cele kształcenia i wychowania programu 4ELT

Program "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" szczególną wagę przykładą do realizacji następującego celu głównego :

Wszechstronny i harmonijny rozwój uczniów/uczennic, oparty o rozwijanie zdolności myślenia wyższego rzędu oraz nauczanie języka angielskiego w oparciu o integrację z edukacją wczesnoszkolną ze szczególnym uwzględnieniem rozwoju kreatywności dzieci, poszukiwania swoich mocnych stron, rozwijania umiejętności pracy w grupie i poszanowania pomysłów innych.

Realizację powyższych celów ogólnych ułatwi wyróżnienie celów szczegółowych:

- nauka współpracy w grupie i podnoszenie wskaźnika zaufania społecznego
- rozwijanie myślenia pytajnego,
- zachęcanie uczniów do zadawania pytań,
- rozwijanie dziecięcej wyobraźni,
- ćwiczenie płynności i giętkości myślenia,
- kształtowanie tolerancji wobec różnorodności (pomysłów, rozwiązań),
- ćwiczenie umiejętności dokonywania (także odległych) skojarzeń,
- próba tworzenia metafor,
- rozwijanie postawy charakteryzującej się odwagą tworzenia,
- zachęcanie do oddawania swoich pomysłów grupie,
- zachęcanie do realizowania cudzych pomysłów,
- zachęcanie do krytycznego oceniania własnych wytworów,
- poszerzanie wiadomości na temat pracy w zespole,
- zachęcanie do doceniania wkładu każdego z członków grupy,
- poznawanie technik twórczego rozwiązywania problemów (burza mózgów, odwrócenie problemu, super bohaterowie, małe ludziki),
- zachęcanie do stosowania technik twórczego rozwiązywania problemów,
- rozwiązywanie problemów rozbieżnych,
- kształtowanie postawy samodzielności i wytrwałości w trakcie rozwiązywania problemów,
- rozwijanie świadomości swoich mocnych i słabych stron,
- rozwijanie umiejętności analizowania, porządkowania i wykorzystania informacji przez uczniów
- rozwijanie zdolności koncentracji
- zespolenie treści kształcenia języka angielskiego z podstawą programową dla I etapu kształcenia w zakresie edukacji wczesnoszkolnej
- wprowadzenie aplikacji multimedialnych jako formy utrwalania nowych treści w klasach wczesnoszkolnych
- rozwijanie zdolności przygotowywania notatek/materiałów metodą Mapy Myśli.

Zgodnie z obowiązującą podstawą programową do ogólnych celów kształcenia w szkole podstawowej zalicza się:

- przyswojenie przez uczniów podstawowego zasobu wiadomości na temat faktów, zasad, teorii i praktyki, dotyczących przede wszystkim tematów i zjawisk bliskich doświadczeniom uczniów;
- zdobycie przez uczniów umiejętności wykorzystywania posiadanych wiadomości podczas wykonywania zadań i rozwiązywania problemów;
- kształtowanie u uczniów postaw warunkujących sprawne i odpowiedzialne funkcjonowanie we współczesnym świecie.

Kluczowymi umiejętnościami zdobywanymi przez ucznia w trakcie kształcenia ogólnego są:

|   |   |
|---|---|
| czytanie  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• dekodowanie znaków</li> <li>• rozumienie, wykorzystywanie i przetwarzanie tekstów</li> <li>• rozwój emocjonalny intelektualny i moralny</li> <li>• uczestnictwo w życiu społeczeństwa</li> </ul> |
| myślenie matematyczne                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• korzystanie z matematyki w życiu codziennym</li> <li>• prowadzenie elementarnych rozumowań matematycznych</li> </ul>   |
| myślenie naukowe  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• formułowanie wniosków opartych na obserwacjach</li> </ul>  |
| Komunikacja językowa  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• komunikowanie się w mowie i piśmie w języku ojczystym</li> <li>• komunikowanie się w mowie i piśmie w języku obcym</li> </ul>  |
| Posługiwanie się technologiami informacyjno-komunikacyjnymi | <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukiwanie i korzystanie z informacji</li> <li>• obsługa komputera i podstawowych programów komputerowych</li> </ul>   |
| Umiejętność uczenia się                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• zaspokajanie naturalnej ciekawości świata</li> <li>• odkrywanie swoich zainteresowań</li> <li>• przygotowanie do dalszej edukacji</li> </ul>   |
| Praca w zespole   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• komunikowanie się w grupie</li> <li>• wykorzystywanie indywidualnego potencjału</li> </ul>   |

Edukacja wczesnoszkolna zakłada wspomaganie dziecka w rozwoju intelektualnym, emocjonalnym, społecznym, etycznym, fizycznym i estetycznym. Jej celem jest ponadto przygotowanie dziecka do życia w zgodzie z samym sobą i otaczającym go środowiskiem oraz uświadomienie mu przynależności społecznej (do rodziny, grupy rówieśniczej i wspólnoty narodowej) i konieczności dbania o przyrodę. Sprowadza się to do kształtowania systemu wartości i umiejętności niezbędnych w poznawaniu i rozumieniu świata, radzeniu sobie w codziennych sytuacjach oraz do kontynuowaniu nauki w klasach 4-6. Poniższe tabele przedstawiają efekty kształcenia w kontekście zakończenia edukacji w klasach I i III, a także przykłady umiejętności jakie będzie prezentował rozpoczynając klasę IV, osiągnięte metodami twórczej pracy w grupie zaproponowanej w programie. Efekty kształcenia są zgodne z podstawą programową.

## Treści kształcenia i oczekiwane osiągnięcia uczniów

### Edukacja polonistyczna

#### W obszarze edukacji polonistycznej uczeń kończący klasę III

##### korzysta z informacji:

- uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji,
- rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne, zna wszystkie litery alfabetu; czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci i wyciąga z nich wnioski,
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje i w miarę możliwości korzysta ze słowników i encyklopedii przeznaczonych dla dzieci,
- zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki; potrafi z nich korzystać;

##### analizuje i interpretuje teksty kultury:

- przejawia wrażliwość estetyczną, rozszerza zasób słownictwa poprzez kontakt z dziełami literackimi,
- w tekście literackim zaznacza wybrane fragmenty, określa czas i miejsce akcji, wskazuje głównych bohaterów,
- czyta teksty i recytuje wiersze, z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji,
- ma potrzebę kontaktu z literaturą i sztuką dla dzieci, czyta wybrane przez siebie i wskazane przez nauczyciela książki, wypowiada się na ich temat;

##### tworzy wypowiedzi:

- w formie ustnej i pisemnej: kilkuzdaniową wypowiedź, krótkie opowiadanie, krótki opis, list prywatny, życzenia, zaproszenie,
- dobiera właściwe formy komunikowania się w różnych sytuacjach społecznych,
- uczestniczy w rozmowach, także inspirowanych literaturą; zadaje pytania, udziela odpowiedzi, prezentuje własne zdanie i formułuje wnioski; poszerza zakres słownictwa i struktur składniowych,
- dba o kulturę wypowiedzianą; poprawnie artykułuje głoski, akcentuje wyrazy, stosuje pauzy i właściwą intonację w zdaniu oznajmującym, pytającym i rozkazującym; stosuje formuły grzecznościowe,
- rozumie pojęcia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie; dostrzega różnicę między literą a głoską; dzieli wyrazy na sylaby; oddziela wyrazy w zdaniu, zdania w tekście,
- pisze czytelnie i estetycznie (przestrzega zasad kaligrafii), dba o poprawność gramatyczną, ortograficzną oraz interpunkcyjną,
- przepisuje teksty, pisze z pamięci i ze słuchu;

##### wypowiada się w małych formach teatralnych:

- uczestniczy w zabawie teatralnej, ilustruje mimiką, gestem, ruchem zachowania bohatera literackiego lub wymyślonego,
- rozumie umowne znaczenie rekwizytu i umie posłużyć się nim w odgrywanej scenie.

#### Przykłady umiejętności uczniów na początku klasy IV – Edukacja polonistyczna:

- stosuje poprawnie pauzę, akcenty i intonację, podczas głośnego i wyrazistego czytania na forum klasy
- poprawnie określa w wypowiedzi autora, narratora, czytelnika i słuchacza w trakcie ćwiczeń w grupie
- opowiada ciąg dalszy sytuacji, unikając powtarzania wyrazów do tematu wskazanego przez nauczyciela
- potrafi z uwagą słuchać wypowiedzi innych i prezentować własne zdanie

- podczas pracy w grupie kolegów/koleżanek i na forum klasy
- potrafi uzasadnić swoje stanowisko w poruszonym temacie zarówno w małej grupie kolegów/koleżanek jak i na forum klasy

## Język angielski

### W obszarze języka angielskiego uczeń kończący klasę III

- wie, że ludzie posługują się różnymi językami i aby się z nimi porozumieć, trzeba nauczyć się ich języka;
- wie, że z wieloma ludźmi można się porozumieć w języku angielskim;
- reaguje werbalnie i niewerbalnie na proste polecenia nauczyciela;
- rozumie wypowiedzi ze słuchu: rozróżnia znaczenie wyrazów o podobnym brzmieniu, rozpoznaje zwroty stosowane na co dzień i potrafi się nimi posługiwać, rozumie ogólny sens krótkich opowiadań i baśni przedstawianych także za pomocą obrazów, gestów, rozumie sens prostych dialogów w historyjkach obrazkowych (także w nagraniach audio i wideo);
- czyta ze zrozumieniem wyrazy i proste zdania;
- zadaje pytania i udziela odpowiedzi w ramach wyuczonych zwrotów;
- recytuje wiersze, rymowanki i śpiewa piosenki;
- nazywa obiekty z otoczenia i opisuje je;
- bierze udział w miniprzedstawieniach teatralnych;
- przepisuje wyrazy i zdania;
- potrafi korzystać ze słowników obrazkowych, książeczek, środków multimedialnych;
- współpracuje z rówieśnikami w trakcie nauki.

Szczegółowe treści nauczania i oczekiwane osiągnięcia uczniów umieszczone zostały w planie dydaktycznym języka angielskiego

### Przykłady umiejętności uczniów na początku klasy IV – Język obcy nowożytny:

- rozumie polecenia wydawane przez nauczyciela i innych uczniów/uczennice dotyczące funkcjonowania w - obszarze szkoły i klasy, a także w trakcie gier i zabaw grupowych
- dopasowuje słowa do obrazków posługując się kartami słownymi i kartami obrazkowymi dostępnymi w programie 4ELT
- korzysta z zasobów aplikacji multimedialnych hop4ELT stworzonej na potrzeby programu
- potrafi właściwie zrozumieć znaczenie słów kluczowych w dłuższej wypowiedzi w języku obcym
- podejmuje próbę komunikacji w stopniu podstawowym w języku obcym z uczestnikami zabaw grupowych

## Edukacja matematyczna

### W obszarze edukacji matematycznej uczeń kończący klasę III

- klasyfikuje obiekty i tworzy proste serie; dostrzega i kontynuuje regularności;
- liczy (w przód i w tył) od danej liczby po 1, dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100 i setkami od danej liczby w zakresie 1000;
- zapisuje cyframi i odczytuje liczby w zakresie 1000; rozumie dziesiętkowy system pozycyjny;
- ustala równoliczność porównywanych zestawów elementów mimo obserwowanych zmian w ich układzie;



porównuje dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (słownie i z użyciem znaków , =);

- dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych); sprawdza wyniki odejmowania za pomocą dodawania;
- mnoży i dzieli liczby w zakresie tabliczki mnożenia (bez algorytmów działań pisemnych); podaje z pamięci iloczyny; sprawdza wyniki dzielenia za pomocą mnożenia;
- rozwiązuje łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę);
- rozwiązuje proste zadania tekstowe (w tym zadania na porównywanie różnicowe, ale bez porównywania ilorazowego);
- wykonuje łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość) i radzi sobie w sytuacjach codziennych wymagających takich umiejętności; zna bieżące w obiegu monety i banknoty; zna wartość nabywczą pieniędzy; rozumie, czym jest dług;
- mierzy i zapisuje wynik pomiaru długości, szerokości i wysokości przedmiotów oraz odległości; posługuje się jednostkami: milimetr, centymetr, metr; wykonuje łatwe obliczenia dotyczące tych miar (bez wyrażeń dwumianowanych i zamiany jednostek w obliczeniach formalnych); używa pojęcia kilometr w sytuacjach życiowych, np. jechaliśmy autobusem 27 kilometrów (bez zamiany na metry);
- waży przedmioty, różnicuje przedmioty cięższe, lżejsze; używa określeń: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram; wykonuje łatwe obliczenia, używając tych miar (bez wyrażeń dwumianowanych i zamiany jednostek w obliczeniach formalnych);
- odmierza płyny różnymi miarkami; używa określeń: litr, pół litra, ćwierć litra;
- odczytuje temperaturę (bez konieczności posługiwania się liczbami ujemnymi, np. 5 stopni mrozu, 3 stopnie poniżej zera);
- odczytuje i zapisuje liczby w systemie rzymskim od I do XII;
- podaje i zapisuje daty; zna kolejność dni tygodnia i miesięcy; porządkuje chronologicznie daty; wykonuje obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych; odczytuje wskazania zegarów w systemach: 12- i 24-godzinnych, wyświetlających cyfry i ze wskazówkami; posługuje się pojęciami: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta; wykonuje proste obliczenia zegarowe;
- rozpoznaje i nazywa koła, prostokąty (w tym kwadraty) i trójkąty (również położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie); rysuje odcinki o podanej długości; oblicza obwody trójkątów i prostokątów (bez wyrażeń dwumianowanych i zamiany jednostek w obliczeniach formalnych);
- wyprowadza kierunki od siebie i innych osób; określa położenie obiektów względem obranego obiektu, używając określeń: góra, dół, przód, tył, w prawo, w lewo oraz ich kombinacji;
- dostrzega symetrię (np. w rysunku motyla); rysuje drugą połowę symetrycznej figury;
- zauważa, że jedna figura jest powiększeniem lub pomniejszeniem drugiej; rysuje figury w powiększeniu i w pomniejszeniu

#### Przykłady umiejętności uczniów na początku klasy IV – Edukacja matematyczna:

- wykonuje proste zadania matematyczne posługując się aplikacjami w technologii Kinect w grupie
- wykonuje proste obliczenia, wraz z doprowadzeniem do rozwiązania łatwych zadań tekstowych
- wykonuje zadania z mnożenia i dzielenia liczb naturalnych w zakresie tabliczki mnożenia
- wykonuje zadania w których należy przyporządkować wielkości w sposób rosnący lub malejący
- wykonuje zadania w których należy zamienić jednostki miary np.  $1\text{m} = 100\text{cm}$

## Edukacja przyrodnicza

### W obszarze edukacji przyrodniczej uczeń kończący klasę III

- obserwuje i prowadzi proste doświadczenia przyrodnicze, analizuje je i wiąże przyczynę ze skutkiem;
- opisuje życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych; wie, jakie warunki są konieczne do rozwoju roślin i zwierząt w gospodarstwie domowym, w szkolnych uprawach i hodowlach itp.; wie, jaki pożytek przynoszą zwierzęta środowisku, i podaje proste przykłady;
- nazywa charakterystyczne elementy typowych krajobrazów Polski: nadmorskiego, nizinnego, górskiego;
- nazywa oraz wyróżnia zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski; rozpoznaje i nazywa niektóre zwierzęta egzotyczne;
- wyjaśnia zależność zjawisk przyrody od pór roku; wie, jak zachować się odpowiednio do warunków atmosferycznych;
- podejmuje działania na rzecz ochrony przyrody w swoim środowisku; wie, że należy segregować śmieci, rozumie sens stosowania opakowań ekologicznych; wie, że należy oszczędzać wodę; wie, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo); chroni przyrodę: nie śmieci, szanuje rośliny, zachowuje ciszę, pomaga zwierzętom;
- zna wpływ przyrody nieożywionej na życie ludzi, zwierząt i roślin:
  - wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi,
  - znaczenie powietrza i wody dla życia człowieka, roślin i zwierząt,
  - znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny);
- nazywa podstawowe części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek);
- zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się; rozumie konieczność kontrolowania stanu zdrowia i stosuje się do zaleceń lekarza i lekarza dentystry;  
dba o zdrowie i bezpieczeństwo swoje i innych (w miarę swoich możliwości); orientuje się w zagrożeniach ze strony roślin i zwierząt, a także w zagrożeniach typu burza, huragan, śnieżycy, lawina, powódź itp.; wie, jak trzeba zachować się w takich sytuacjach.

### Przykłady umiejętności uczniów na początku klasy IV – Edukacja przyrodnicza:

- wykonuje proste zadania o tematyce przyrodniczej posługując się aplikacjami w technologii Kinect w grupie
- potrafi prowadzić obserwacje i wyciągać z nich wnioski
- wie w jaki sposób korzystać z informacji o tematyce przyrodniczej, znajdujących się w atlasach, słownikach i Internecie i to wykorzystuje w praktyce
- wskazuje przykłady świadczące o rocznym rytmie życia przyrody i samodzielnie potrafi opracować mapę pogody

## Edukacja społeczna

### W obszarze edukacji społecznej uczeń kończący klasę III

- odróżnia, co jest dobre, a co złe w kontaktach z rówieśnikami i dorosłymi;
- odróżnia dobro od zła, stara się być sprawiedliwym i prawdomównym; nie krzywdzi innych, pomaga słabszym i potrzebującym;
- zna podstawowe relacje między najbliższymi; podejmuje obowiązki domowe i rzetelnie je wypełnia; identyfikuje się ze swoją rodziną i jej tradycjami; ma rozeznanie, że pieniądze otrzymuje się za pracę; rozumie, co to jest sytuacja ekonomiczna rodziny, i wie, że trzeba do niej dostosować swe oczekiwania;
- współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych; przestrzega reguł

obowiązujących w społeczności dziecięcej oraz świecie dorosłych; wie, jak należy zachowywać się w stosunku do dorosłych i rówieśników (formy grzecznościowe); rozumie potrzebę utrzymywania dobrych relacji z sąsiadami w miejscu zamieszkania; jest chętny do pomocy, respektuje prawo innych do pracy i wypoczynku;

- jest tolerancyjny wobec osób innej narodowości, tradycji kulturowej itp.; wie, że wszyscy ludzie mają równe prawa;
- zna prawa ucznia i jego obowiązki (w tym zasady bycia dobrym kolegą), respektuje je; uczestniczy w szkolnych wydarzeniach;
- zna najbliższą okolicę, jej ważniejsze obiekty, tradycje; potrafi wymienić status administracyjny swojej miejscowości (wieś, miasto); wie, w jakim regionie mieszka; uczestniczy w wydarzeniach organizowanych przez lokalną społeczność;
- wie, jakiej jest narodowości; wie, że mieszka w Polsce, a Polska znajduje się w Europie; zna symbole narodowe (barwy, godło, hymn narodowy) i najważniejsze wydarzenia historyczne; orientuje się w tym, że są ludzie szczególnie zasłużeni dla miejscowości, w której mieszka, dla Polski i świata; rozpoznaje flagę i hymn Unii Europejskiej;
- wie, jak ważna jest praca w życiu człowieka; wie, jaki zawód wykonują jego najbliżsi i znajomi; wie, czym zajmuje się np. kolejarz, aptekarz, policjant, weterynarz;
- wie, gdzie można bezpiecznie organizować zabawy, a gdzie nie można i dlaczego;
- zna zagrożenia ze strony ludzi; potrafi powiadomić dorosłych o wypadku, zagrożeniu, niebezpieczeństwie; zna numery telefonów: pogotowia ratunkowego, straży pożarnej, policji oraz ogólnopolski numer alarmowy 112.

## Etyka

### W obszarze etyki uczeń kończący klasę III

- rozumie, że ludzie mają równe prawa, niezależnie od tego, gdzie się urodzili, jak wyglądają, jaką religię wyznają, jaki mają status materialny; okazuje szacunek osobom starszym;
- zastanawia się nad tym, na co ma wpływ, na czym mu zależy, do czego może dążyć, nie krzywdząc innych; stara się nieść pomoc potrzebującym;
- wie, że dzieci niepełnosprawne znajdują się w trudnej sytuacji, i pomaga im;
- wie, na czym polega prawdomówność i jak ważna jest odwaga przeciwstawiania się kłamstwu i obmowie; potrafi z tej perspektywy oceniać zachowania bohaterów baśni, opowiadań, legend, komiksów;
- wie, że nie można zabierać cudzej własności, i stara się tego przestrzegać; wie, że należy naprawić wyrządzoną szkodę; dostrzega, kiedy postaci z baśni, opowiadań, legend, komiksów nie przestrzegają reguły „nie kradnij”; pamięta o oddawaniu pożyczonych rzeczy, nie niszczy ich;
- nawiązuje i pielęgnuje przyjaźnie w miarę swoich możliwości;
- przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej (grzecznie zwraca się do innych, współpracuje w zabawach i w sytuacjach zadaniowych) oraz w świecie dorosłych (grzecznie zwraca się do innych, ustępuje osobom starszym miejsca w autobusie, podaje upuszczony przedmiot itp.);
- wie, że jest częścią przyrody, chroni ją i szanuje; nie niszczy swojego otoczenia.

### Przykłady umiejętności uczniów na początku klasy IV – Edukacja społeczna i etyka:

- wykonuje proste zadania dotyczące zagadnień społ. posługując się aplikacjami w technologii Kinect w grupie
- potrafi współpracować w grupie i współuczestniczyć w pracach innych uczniów/uczennic
- wysoko ceni sobie zasady pracy w grupie i poszanowanie praw/obowiązków kolegów i koleżanek
- wskazuje na zalety ciągłego zdobywania nowych umiejętności i wie dlaczego warto się uczyć
- wie w jaki sposób należy zachować się w stosunku do osób niepełnosprawnych i darzy ją szacunkiem

## Edukacja techniczna

### W obszarze edukacji technicznej uczeń kończący klasę III

- zna środowisko techniczne na tyle, że:
  - orientuje się w sposobach wytwarzania przedmiotów codziennego użytku („jak to zrobiono?”): mebli, samochodów, sprzętu gospodarstwa domowego,
  - rozpoznaje rodzaje maszyn i urządzeń: transportowych (samochody, statki, samoloty), wytwórczych (narzędzia, przyrządy), informatycznych (komputer, laptop, telefon komórkowy); orientuje się w rodzajach budowli (budynki mieszkalne, biurowe, przemysłowe, mosty, tunele, wieże) i urządzeń elektrycznych (latarka, prądnica rowerowa),
  - określa wartość urządzeń technicznych z punktu widzenia cech użytkowych (łatwa lub trudna obsługa), ekonomicznych (tanie lub drogie w zakupie i użytkowaniu), estetycznych (np. ładne lub brzydkie);
- realizuje „drogę” powstawania przedmiotów od pomysłu do wytworu:
  - przedstawia pomysły rozwiązań technicznych: planuje kolejne czynności, dobiera odpowiednie materiały (papier, drewno, metal, tworzywo sztuczne, materiały włókiennicze) oraz narzędzia,
  - rozumie potrzebę organizowania działania technicznego: pracy indywidualnej i zespołowej,
  - posiada umiejętności: – odmierzania potrzebnej ilości materiału, – cięcia papieru, tektury itp., – montażu modeli papierowych i z tworzyw sztucznych, korzystając z prostych instrukcji i schematów rysunkowych, np. buduje latawce, makiety domów, mostów, modele samochodów, samolotów i statków, – w miarę możliwości, montażu obwodów elektrycznych, szeregowych i równoległych z wykorzystaniem gotowych zestawów;
- dba o bezpieczeństwo własne i innych:
  - utrzymuje ład i porządek wokół siebie, w miejscu pracy; sprząta po sobie i pomaga innym w utrzymaniu porządku,
  - właściwie używa narzędzi i urządzeń technicznych,
  - wie, jak należy bezpiecznie poruszać się po drogach (w tym na rowerze) i korzystać ze środków komunikacji; wie, jak trzeba zachować się w sytuacji wypadku.

### Przykłady umiejętności uczniów na początku klasy IV – Edukacja techniczna:

- zwraca szczególną uwagę na staranność wykonania prac
- potrafi wykorzystać różne techniki pracy twórczej w realizacji zadania indywidualnie i w grupie
- potrafi bezpiecznie posługiwać się otrzymanymi narzędziami do pracy
- potrafi wskazać znaczenie znaków drogowych
- wie w jaki sposób należy zachować się gdy jest świadkiem wypadku

## Edukacja muzyczna

### W obszarze edukacji muzycznej uczeń kończący klasę III

#### w zakresie odbioru muzyki:

- zna i stosuje następujące rodzaje aktywności muzycznej: – śpiewa proste melodie, piosenki z repertuaru dziecięcego; wykonuje śpiewanki i rymowanki; śpiewa w zespole piosenki ze słuchu (nie mniej niż 10 utworów w roku szkolnym); śpiewa z pamięci hymn narodowy, – odtwarza proste rytmy głosem, – odtwarza i gra na instrumentach perkusyjnych proste rytmy i wzory rytmiczne, – odtwarza i gra na instrumentach melodycznych proste melodie i akompaniamenty, – realizuje sylabami rytmicznymi, gestem oraz ruchem proste rytmy i wzory rytmiczne; reaguje ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (maszeruje, biega, podskakuje); realizuje proste schematy rytmiczne (tataizacja, ruchem całego ciała), – wyraża ruchem nastrój i charakter muzyki; tańczy podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego,
- rozróżnia podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika) i znaki notacji muzycznej (wyraża ruchowo czas trwania wartości rytmicznych, nut i pauz),
- świadomie i aktywnie słucha muzyki (wyraża swe doznania werbalnie i niewerbalnie) oraz określa jej cechy: rozróżnia i wyraża środkami pozamuzycznymi charakter emocjonalny muzyki, rozpoznaje utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę; orientuje się w rodzajach głosów ludzkich (sopran, bas) oraz w instrumentach muzycznych (fortepian, gitara, skrzypce, trąbka, flet, perkusja); rozpoznaje podstawowe formy muzyczne – AB, ABA (wskazuje ruchem lub gestem ich kolejne części);

#### w zakresie tworzenia muzyki:

- wie, że muzykę można zapisać i odczytać,
- tworzy proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów oraz improwizacje ruchowe do muzyki,
- improwizuje głosem i na instrumentach według ustalonych zasad,
- wykonuje proste utwory, interpretuje je zgodnie z ich rodzajem i funkcją.

### Przykłady umiejętności uczniów na początku klasy IV – Edukacja muzyczna:

- improwizuje rytm i melodię do wybranych tekstów
- rozpoznaje podstawowe tańce wraz z prezentacją podstawowych kroków
- wskazuje nuty na pięciolinii wraz z podaniem ich nazw
- potrafi wskazać podobieństwa i różnice w słuchanym utworze

## Edukacja plastyczna

### W obszarze edukacji plastycznej uczeń kończący klasę III

#### w zakresie percepcji sztuki:

- określa swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi dziełami sztuki, zabytkami i z tradycją w środowisku rodzinnym, szkolnym i lokalnym; uczestniczy w życiu kulturalnym tych środowisk, wie o istnieniu placówek kultury działających na ich rzecz,
- korzysta z przekazów medialnych; stosuje ich wytwory w swojej działalności twórczej (zgodnie z elementarną wiedzą o prawach autora);

#### w zakresie ekspresji przez sztukę:

- ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią, opowiadaniem, muzyką,

korzysta z narzędzi multimedialnych,

- podejmuje działalność twórczą, posługując się takimi środkami wyrazu plastycznego jak: kształt, barwa, faktura w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni (stosując określone materiały, narzędzia i techniki plastyczne),
- realizuje proste projekty w zakresie form użytkowych, w tym służące kształtowaniu własnego wizerunku i otoczenia oraz upowszechnianiu kultury w środowisku szkolnym (stosując określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych);

#### **w zakresie recepcji sztuki:**

- rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka jak: architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki (fotografia, film) i przekazy medialne (telewizja, Internet), a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową,
- rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kultury; opisuje ich cechy charakterystyczne (posługując się elementarnymi terminami właściwymi dla tych dziedzin działalności twórczej).

#### **Przykłady umiejętności uczniów na początku klasy IV – Edukacja plastyczna:**

- potrafi przygotować prace w grupie w różnych gamach kolorystycznych
- wie jak w sposób twórczy wykorzystać znane mu techniki plastyczne
- potrafi kreską i plamą zilustrować omawiane zagadnienie
- wyraża własne opinie na forum klasy/grupy na temat wskazanych dzieł sztuki

### **Zajęcia komputerowe**

#### **W obszarze zajęć komputerowych uczeń kończący klasę III**

- posługuje się komputerem w podstawowym zakresie;
- posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach;
- wyszukuje informacje i korzysta z nich:
  - przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły),
  - dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie,
  - odtwarza animacje i prezentacje multimedialne;
- tworzy teksty i rysunki:
  - wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,
  - wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur;
- zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediiów:
  - wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadweręża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne; wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia,
  - ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu,
  - stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu i multimediiów.

#### **Przykłady umiejętności uczniów na początku klasy IV – Zajęcia komputerowe:**

- potrafi obsługiwać się aplikacjami multimedialnymi w technologii Kinect
- zna podstawy obsługi komputera w tym sprawnie posługuje się klawiaturą
- obsługuje przeglądarkę internetową
- samodzielnie pisze teksty, rysuje w programie graficznym, wraz z zapisaniem efektów pracy
- potrafi uporządkować pliki w folderach na dysku

## Wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna

|  |
|--|
| <p><b>W obszarze wychowania fizycznego i edukacji zdrowotnej uczeń kończący klasę III</b></p> <p><b>w zakresie sprawności fizycznej:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• realizuje marszobieg trwający co najmniej 15 minut,</li><li>• umie wykonać próbę siły mięśni brzucha oraz próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa,</li><li>• potrafi pokonywać przeszkody naturalne i sztuczne;</li></ul> <p><b>w zakresie treningu zdrowotnego:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• przyjmuje pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń oraz wykonuje przewrót w przód,</li><li>• skacze przez skakankę, wykonuje przeskoki jedno- i obunóż nad niskimi przeszkodami,</li><li>• wykonuje ćwiczenia równoważne bez przyboru, z przyborem i na przyrządzie;</li></ul> <p><b>w zakresie sportów całego życia i wypoczynku:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• posługuje się piłką: rzuca, chwyta, kozłuje, odbija i prowadzi ją,</li><li>• jeździ np. na rowerze, wrotkach; przestrzega zasad poruszania się po drogach,</li><li>• bierze udział w zabawach, minigrach i grach terenowych, zawodach sportowych, respektując reguły i podporządkowując się decyzjom sędziego,</li><li>• wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i radzi sobie z porażkami w miarę swoich możliwości;</li></ul> <p><b>w zakresie bezpieczeństwa i edukacji zdrowotnej:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• dba o higienę osobistą i czystość odzieży,</li><li>• wie, jakie znaczenie dla zdrowia ma właściwe odżywianie się oraz aktywność fizyczna,</li><li>• wie, że nie może samodzielnie zażywać leków i stosować środków chemicznych niezgodnie z przeznaczeniem,</li><li>• dba o prawidłową postawę, np. siedząc w ławce, przy stole,</li><li>• przestrzega zasad bezpiecznego zachowania się w trakcie zajęć ruchowych; posługuje się przyborami sportowymi zgodnie z ich przeznaczeniem,</li><li>• potrafi wybrać bezpieczne miejsce do zabaw i gier ruchowych; wie, do kogo zwrócić się o pomoc w sytuacji zagrożenia zdrowia lub życia.</li></ul> |
|--|

### Przykłady umiejętności uczniów na początku klasy IV – Wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna:

- samodzielnie i poprawnie wykonuje ćwiczenia fizyczne
- potrafi zadbać o sportowy sprzęt szkolny
- wykorzystuje sprzęt sportowy zgodnie z przeznaczeniem
- w trakcie realizacji zajęć sportowych jest zdyscyplinowany i potrafi współdziałać w grupie
- wie co to są poprawne nawyki higieniczno-zdrowotne i potrafi je zastosować w praktyce



## Trening Twórczości

|   | <b>Uczeń kończący klasę I:</b>   | <b>Uczeń kończący klasę III:</b>  |
|---|--|---|
| <b>Otwartość</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje kilka rozwiązań zadania otwartego,</li> <li>• ocenia podane przez siebie i innych rozwiązania,</li> <li>• wie, że każdy w grupie może mieć inne pomysły, szanuje wysiłek i pomysły innych,</li> <li>• stara się korzystać ze swojej wyobraźni przy rozwiązywaniu zadań otwartych,</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje wiele różnorodnych rozwiązań zadania otwartego,</li> <li>• w kulturalny sposób potrafi ocenić i docenić rozwiązania swoje i innych,</li> </ul>                          |
| <b>Łączenie odległych idei</b>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• dokonuje skojarzeń,</li> <li>• próbuje łączyć dwa pojęcia,</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• dokonuje odległych skojarzeń</li> <li>• łączy dwa lub kilka pojęć tworząc nową całość,</li> <li>• stara się tworzyć metafory,</li> </ul>                                       |
| <b>Odwaga tworzenia</b>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• proponuje swoje pomysły na forum grupy,</li> <li>• uczestniczy w prezentowaniu rozwiązań problemów rozbieżnych na forum klasy,</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• proponuje swoje pomysły na forum grupy i klasy,</li> <li>• podtrzymuje pomysły innych członków zespołu,</li> <li>• prezentuje rozwiązania problemów na forum klasy,</li> </ul> |
| <b>Stosowanie technik twórczego rozwiązywania problemów</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje wybrane techniki twórczego rozwiązywania problemów zaproponowane przez nauczyciela i z pomocą nauczyciela;</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje różnorodne techniki twórczego rozwiązywania problemów, dostosowując je do wykonywanego zadania;</li> </ul>   |

### Przykłady umiejętności uczniów na początku klasy IV – Trening twórczości:

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi w sposób kreatywny i twórczy pracować w ramach zespołu przez cały czas określony przez nauczyciela</li> <li>• konsultuje rozwiązanie problem z innymi uczniami/uczennicami</li> <li>• potrafi określić rolę liderów, którzy dzielą się odpowiedzialnością za różne zadania w trakcie pracy w grupie</li> <li>• potrafi stosować różnorodne techniki twórczego rozwiązywania problemów w codziennych sytuacjach</li> </ul> |
|--|



## 7. Sposoby osiągania celów kształcenia i wychowania. Szczegółowy opis elementów innowacyjnych w programie

### Wyszczególnienie sposobów osiągania celów kształcenia i wychowania

Cele kształcenia i wychowania określone w programie edukacji wczesnoszkolnej „4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III”, zostaną osiągnięte poprzez:

- integrację treści edukacji wczesnoszkolnej i języka obcego
- stosowanie w pracy nauczyciela scenariuszy zajęć przygotowanych w postaci Mapy Myśli
- zadawanie pytań stymulujących różne poziomy myślenia, w tym w szczególności „Pytań HOT” (**Higher Order Thinking questions**),
- stosowanie w trakcie zajęć z języka angielskiego aplikacji **hop4elt** wykorzystującej sensor ruchu
- stosowanie w trakcie zajęć ogólnych istniejących na rynku gier z sensorem ruchu, które zostały zaadaptowane na potrzeby edukacji wczesnoszkolnej
- stosowanie przez nauczycieli nowych form pracy na zajęciach z Treningu Twórczości i z języka angielskiego, które zostały przedstawione na filmach instruktażowych
- dbanie o przyjazne środowisko, klimat do rozwijania kreatywności,
- stwarzanie atmosfery bezpieczeństwa i szacunku wobec różnorodnych pomysłów, postaw, sposobów działania,
- dawanie wielu możliwości do współpracy z innymi w ramach **pracy w grupach**,
- dawanie uczniom możliwości rozwiązywania problemów rozbieżnych i prezentowanie wyników swojej pracy na forum klasy,
- wyodrębnienie w tygodniowym rozkładzie zajęć „**Treningu twórczości**” - zadania realizowane w ramach tego treningu, przygotowują uczniów do stworzenia rozwiązania w ramach „Problemu Miesiąca” i są zintegrowane z realizowanym tematem tygodnia,
- organizowanie comiesięcznych klasowych konkursów rozwiązań „Problemu Miesiąca”,
- zaznajamianie uczniów z podstawowymi technikami rozwiązywania zadań rozbieżnych,
- twórczą postawę nauczyciela,
- stosowanie metod aktywizujących, stosowanie metod wspierających rozwijanie kreatywności dzieci,
- współpracę z rodzicami głównie poprzez przygotowanie nauczycieli do rozmowy z nimi o osiągnięciach edukacyjnych dzieci

## Indywidualizacja nauczania

Dzieci w klasach I-III z uwagi na swój indywidualny, naznaczony osobistymi doświadczeniami rozwój wymagają szczególnej uwagi i indywidualnego podejścia. Dla niektórych lęk przed tym co nieznanne, jest silniejszy niż ciekawość, chęć uczenia się i poznawania. Dlatego tak ważne jest stwarzanie możliwości zaspokajania potrzeb edukacyjnych wszystkich uczniów w klasie i szczególne zadanie dla nauczyciela, który poprzez twórcze podejście do rozwijania zainteresowań uczniów/uczennic, wspiera ich w osiąganiu sukcesów w nauce.

W ramach programu 4ELT cała obudowa dydaktyczna została przygotowana z uwzględnieniem potrzeb i możliwości uczniów oddzielnie dla klasy I,II,III, przy czym w klasie pierwszej uwzględniono również zróżnicowanie wiekowe dzieci 6 i 7-letnich, poprzez zaznaczenie własnej aktywności dziecka i jego edukacji przez ruch. Dzięki zastosowaniu w programie zadań na wyższych poziomach myślenia wg taksonomii Bloom'a, rozbieżnych zadań grupowych, uproszczonych dla celów programu pytań HOT, integracji zagadnień realizowanych w ramach Problemów Miesiąca z treściami zajęć ogólnych i językowych, zapewniono w sposób zdecydowany i harmonijny rozwój myślenia, zachęcania do samodzielnego badania, zadawania pytań przez dzieci prezentujące różne potrzeby i możliwości wynikające z wieku czy też posiadanych kompetencji.

Uczniowie szczególnie uzdolnieni w ramach zajęć z „Treningu Twórczości”, mają do rozwiązania problemy złożone, pracując w grupach (mocno zaakcentowane jest uczenie się we współpracy i współdziałanie) o różnym potencjale bardzo często stają się jej liderami, co pozwala na rozwijanie kolejnych umiejętności niezbędnych na następnych etapach edukacji i w późniejszym życiu. Nie przypadkowo w programie wdrożono metodę projektu, jako jedną z głównym metod realizacji programu, ponieważ pozwala dziecku na odniesienie sukcesu i jednoczesną naukę / rozwijanie szeregu umiejętności kluczowych, a nauczycielowi na otrzymanie informacji zwrotnej o mocnych i słabych stronach uczniów/uczennic, a także możliwość pokierowania procesem nauczania w taki sposób by podążał za indywidualnym programem rozwoju dziecka, a nie programem przewidzianym dla danego rocznika. Co więcej, dla dziecka mającego kłopoty z uczeniem się, praca tą metodą to szansa na zbudowanie pewności siebie i ogromna motywacja do działania w grupie, wzmacnianie więzi między dziećmi we współpracy, współdziałaniu i wzajemnej pomocy.

Przygotowane propozycje obudowy dydaktycznej w ramach programu 4ELT, pokazują wprost nauczycielowi co należy zrobić, by w sposób indywidualny pobudzać u dzieci ciekawość, inspirować je do poszukiwania własnych lepszych rozwiązań i rozumienia otaczającej rzeczywistości. Niezwykle ważne dla rozwoju dziecka są zawarte w scenariuszach zajęć, czy też w aplikacji hop4ELT propozycje zadań zróżnicowanych pod względem stopnia trudności, a także informacje zwrotne przygotowane w formie wyników gier grupowych, czy też prezentacji Problemu Miesiąca i jego ewaluacji, pokazujące w przystępny i zrozumiały dla małego człowieka sposób, co zrobił dobrze, a nad czym powinien jeszcze popracować. Ponadto położono dużą wagę do określenia zasad nauczania języka angielskiego, jedna z nich brzmi „jeśli nie możesz pochwalić nie mów nic”.

Program "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" zakłada zindywidualizowane podejście do pracy z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi ze szczególnym uwzględnieniem uczniów uzdolnionych. Indywidualizacja ta ma przede wszystkim wspierać umiejętności językowe i twórcze myślenie.

## Integracja treści edukacji wczesnoszkolnej i języka obcego

Zgodnie z wytycznymi podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych zasadnym wydaje się zintegrowanie treści edukacji wczesnoszkolnej i języka angielskiego, co pozwala na wyposażenie uczniów/uczennice w umiejętności komunikowania się w języku obcym i wiedzę niezbędną do poznawania i rozumienia świata. Stąd w programie "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" przygotowano scenariusze zajęć z języka angielskiego i do zajęć ogólnych oddzielnie dla klas I,II,II, które są spójne tematycznie i wzajemnie się uzupełniają. Dzięki temu możliwa jest realizacja tych samych treści w tym samym czasie. Wszystkie zostały przygotowane w sposób innowacyjny w postaci Mapy Myśli i zawierają pytania typu HOT. Proponuje się również zastosowanie aplikacji multimedialnych, jako innowacyjnej formy wprowadzania nowych treści w klasach wczesnoszkolnych. Opracowano również kilka podstawowych zasad koniecznych do skutecznego nauczania języka angielskiego w klasach I-III, a także filmy instruktażowe, które demonstrują najbardziej efektywne metody pracy na lekcjach języka obcego.

## Scenariusze zajęć w programie 4ELT

Program edukacji wczesnoszkolnej „4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III” stawia szczególny nacisk na zdolności twórcze pedagogów. Dołączone do programu scenariusze zajęć i scenariusze tygodniowe zapisane są w drugiej osobie liczby pojedynczej „zrób”, „pokaż”, a więc w formie zachęcającej do działania. Co więcej scenariusze zawierające propozycje przebiegu lekcji i wskazówki dla nauczycieli opracowane są w formie **Map Myśli**. Metoda ta, wymyślona przez Tony'ego Buzana, ma na celu przyspieszenie pracy oraz ułatwienie zapamiętywania najważniejszych zagadnień. Mapy Myśli są bardziej czytelne niż tradycyjne notatki, zwracają uwagę na najistotniejsze rzeczy (Buzan 2004). Jednocześnie pozostawiają one mnóstwo miejsca na dopisywanie własnych komentarzy i uwag oraz nanoszenie innych dodatkowych treści. Nauczyciel korzystający ze scenariuszy w formie Map Myśli jest zachęcany do adaptowania wskazanych w scenariuszach pomysłów, modyfikowania zadań w zależności od potrzeb i możliwości grupy. Im bardziej zindywidualizowana jest Mapa Myśli, im więcej na niej rysunków, symboli i skojarzeń autora, tym łatwiej jest mu potem z niej korzystać, a tym samym świadczy to o jego twórczej postawie do procesu kształcenia. Dzięki przyjęciu takiego rozwiązania nauczyciel nie tylko wie czego, ale i jak uczyć.

Wszystkie scenariusze zajęć przygotowane są do druku w formacie A3. Cechuje je dopracowana oprawa graficzna nadająca im przejrzystość i czytelność. Każdy rodzaj zajęć ma dobraną indywidualnie przyjazną kolorystykę.

## Konstrukcja scenariuszy zajęć ogólnych

Na komplet scenariuszy przygotowanych oddzielnie dla klasy I,II i III, w ramach programu „4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III”, na potrzeby realizacji zajęć ogólnych składają się :

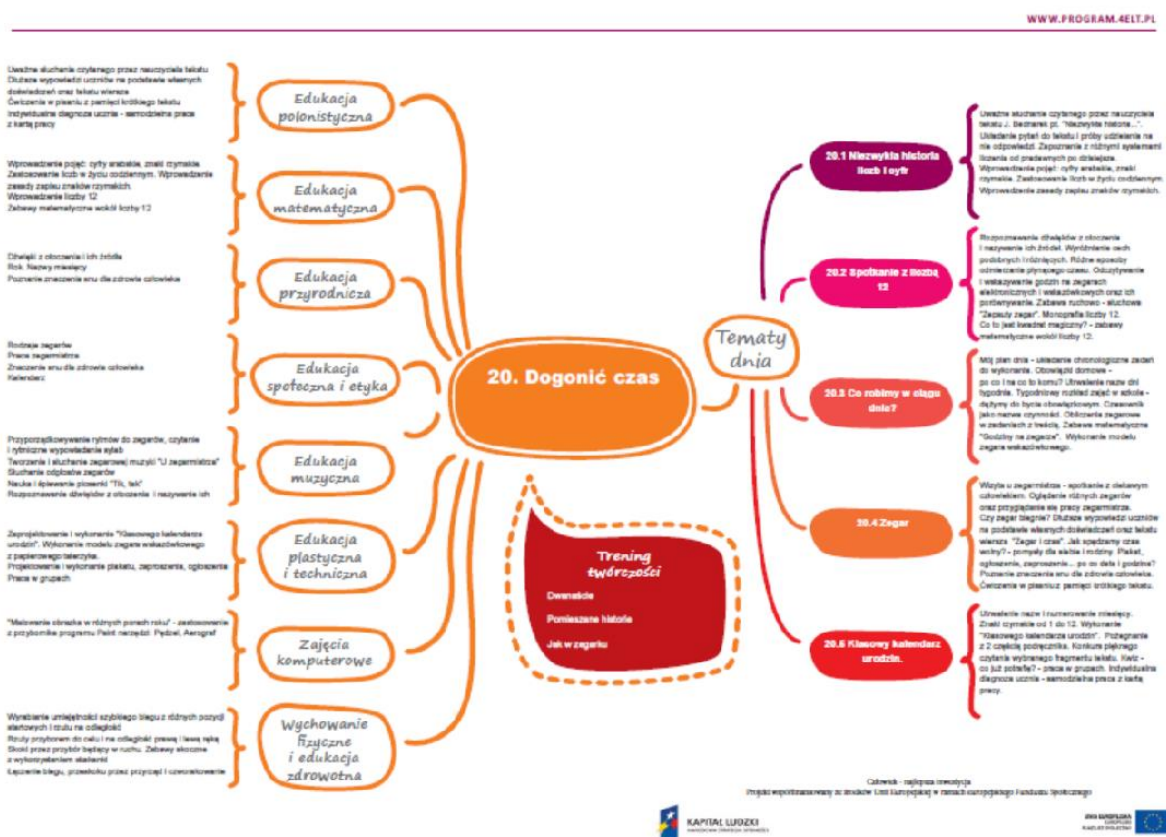
1. scenariusze tematów tygodniowych,
2. scenariusze tematów dnia
3. scenariusze zajęć z „Treningu Twórczości” zawierające zadania otwarte do rozwiązywania przez grupy

dzieci metodą projektu, nawiązujące do treści omawianych na zajęciach tygodniowych.

Scenariusze tematów tygodniowych zostały opracowane według jednego schematu i zawierają następujące elementy:

- temat przewodni do pracy w ciągu 5 dni,
- tematy dnia wraz z wyszczególnieniem najważniejszych zagadnień do omówienia,
- treści kształcenia i oczekiwane osiągnięcia uczniów zapisane oddzielnie w podziale na edukację polonistyczną, matematyczną, przyrodniczą, społeczną i etykę, muzyczną, plastyczną i techniczną, komputerową, wychowanie fizyczne i edukację zdrowotną
- zagadnienia z „Treningu Twórczości”

Rysunek nr 1. Przykładowy scenariusz tygodniowy do zajęć ogólnych w klasie I

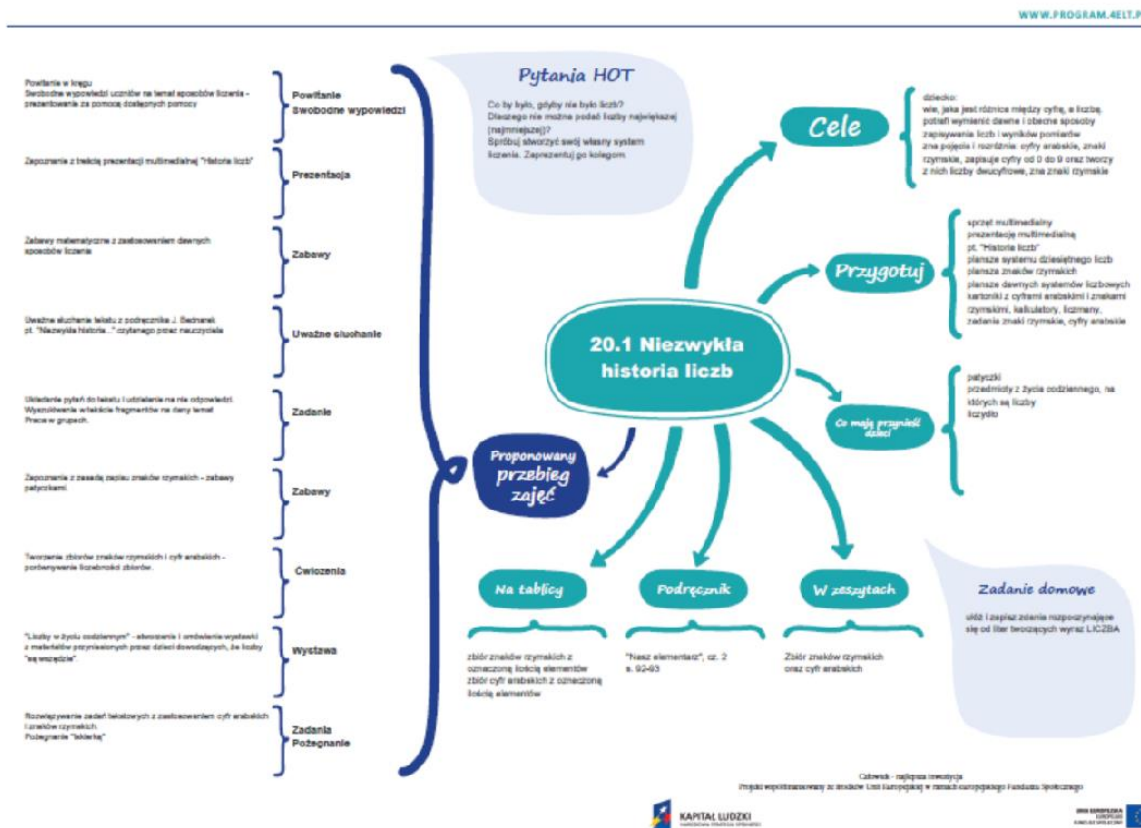


Scenariusze tematów dnia zostały opracowane według jednolitego schematu i zawierają następujące elementy:

- temat zajęć
- cele lekcji zapisane w języku zrozumiałym dla rodzica,
- wykaz pomocy do przygotowania przez nauczyciela,
- wykaz elementów, które mają przynieść dzieci,
- treści, które powinny znaleźć się na tablicy,
- treści, które powinny znaleźć się w zeszytach
- odwołanie do elementarza (rozdział / nr strony),
- proponowany przebieg zajęć z szczegółowym omówieniem poszczególnych jej etapów,
- przygotowane zadanie domowe

- pytania HOT odwołujące się do treści omawianych na zajęciach.

## Rysunek nr 2. Przykładowy scenariusz tematu dnia do zajęć ogólnych w klasie I



Scenariusze zajęć z „Treningu Twórczości” przygotowane zostały w podziale na:

1. scenariusze z prezentacją Problemu Miesiąca
2. scenariusze tygodniowe z podziałem na poszczególne zajęcia z „Treningu Twórczości”.

Zawierają one zadania przygotowane na wyższych poziomach myślenia wg taksonomii Bloom'a, zawierające różnorodne zadania grupowe.

Przykłady zadań do realizacji na zajęciach z Twórczego Myślenia

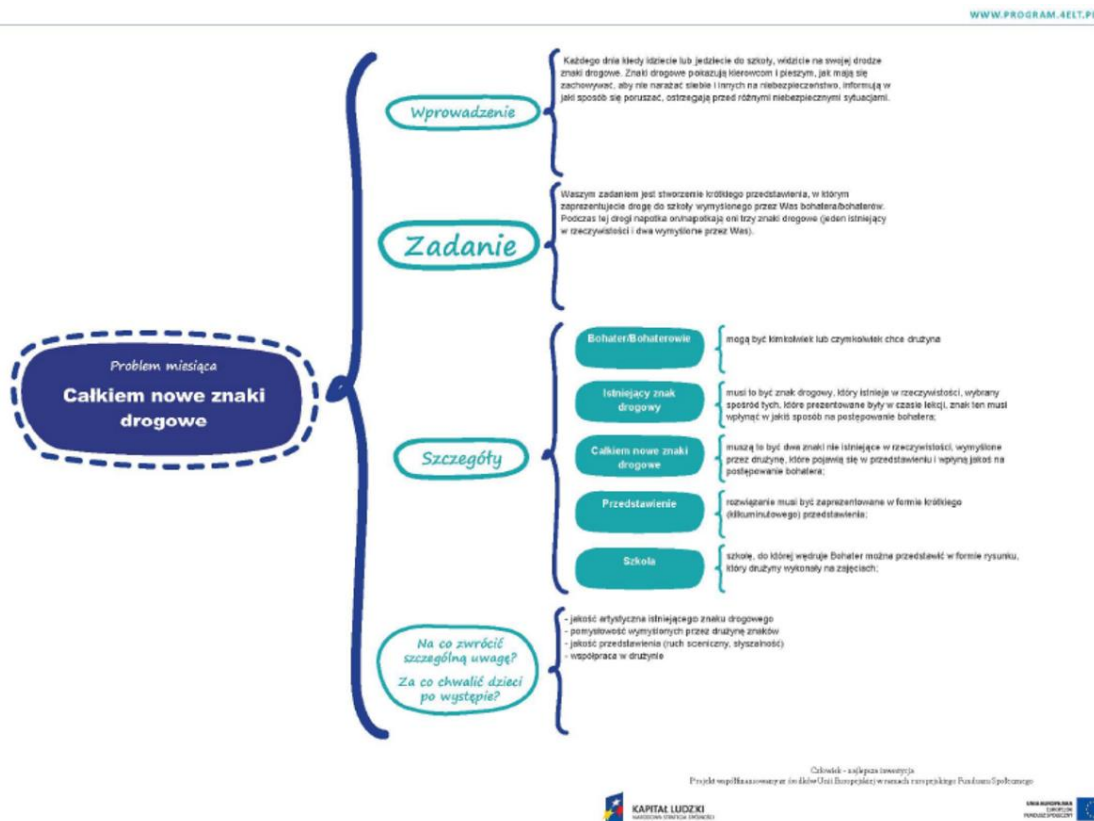
1. **Jakie odgłosy wydają zegary?** Zadaniem każdej drużyny jest stworzenie krótkiej prezentacji dźwiękowej przedstawiającej różne odgłosy zegarów. Takich odgłosów drużyna powinna wymyślić co najmniej tyle, ile członków grupy. Do wykorzystania uczniowie będą mieli materiały przyniesione przez nauczyciela, ale także inne przedmioty znalezione w klasie, pod warunkiem, że nie zostaną one uszkodzone.
2. **Przypomince** Uczniowie na wykonanie tego zadania będą mieli dokładnie 15 minut. Muszą w tym czasie naradzić się i wspólnie stworzyć pewien przedmiot, który przypomina wyjątkowo zapominalskiej osobie, o ważnych rzeczach. Do dyspozycji drużyn są materiały przyniesione przez nauczyciela oraz dodatkowo nożyczki, klej i pisaki. Drużyny muszą pracować razem, a ich przedmiot powinien być nie tylko pomysłowy, ale również estetycznie wykonany. Grupy wymyślają także nazwę dla stworzonego przez siebie przedmiotu. Podczas prezentacji swojego dzieła muszą określić, czym jest dany przedmiot oraz dla kogo jest on przeznaczony i o czym przypomina?



Scenariusze z prezentacją Problemu Miesiąca zostały opracowane według jednego schematu i zawierają następujące elementy:

- nazwa „Problemu Miesiąca”
- wprowadzenie do problemu
- przedstawienie zadania do realizacji wraz z opisem szczegółów niezbędnych w trakcie pracy metoda projektów
- odpowiedź na pytania: „Na co zwrócić szczególną uwagę?”, „Za co chwalić dzieci po występie?”

Rysunek nr 3. Przykładowy scenariusz przygotowany w ramach zajęć z Treningu Twórczości wraz z Problemem Miesiąca

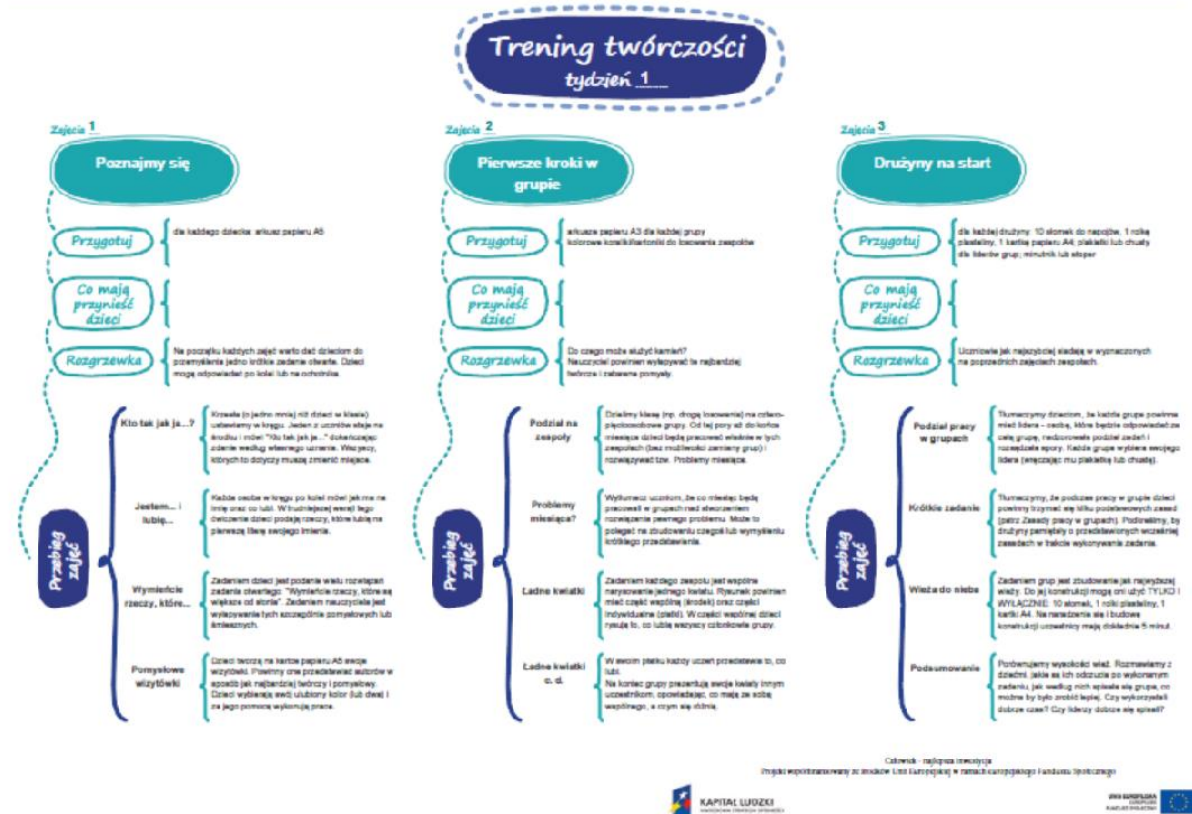


Scenariusze tygodniowe z podziałem na poszczególne zajęcia z „Treningu Twórczości” zostały opracowane według jednego schematu i zawierają następujące elementy:

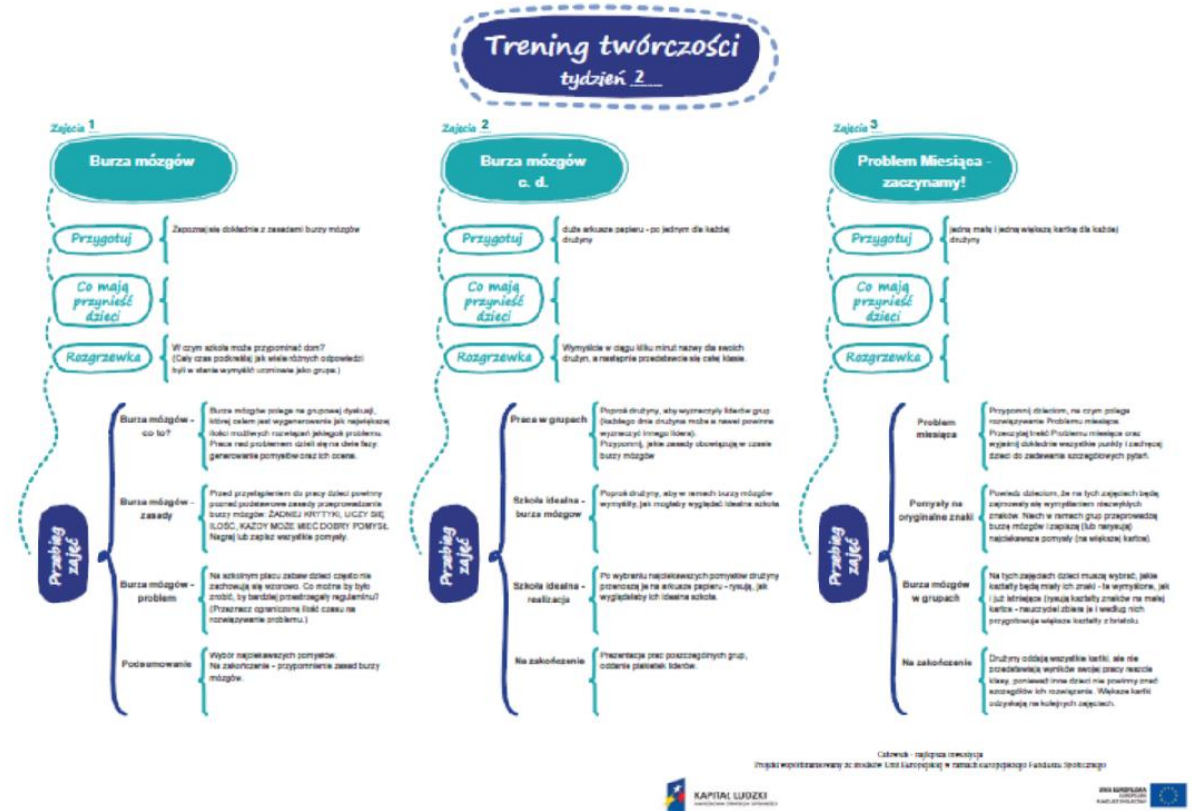
- określenie tygodnia pracy w ramach Treningu Twórczości,
- numer kolejny zajęć wraz z tematem dnia,
- wykaz pomocy do przygotowania przez nauczyciela,
- wykaz elementów, które mają przynieść dzieci,
- zadanie do realizacji w formie rozgrzewki
- proponowany przebieg zajęć wraz z szczegółowym jego omówieniem, w tym propozycjami ćwiczeń, podpowiedziami dla nauczyciela do ich przebiegu.

Utworzono film instruktażowy, demonstrujący sposób prowadzenia zajęć „Treningu Twórczości”.

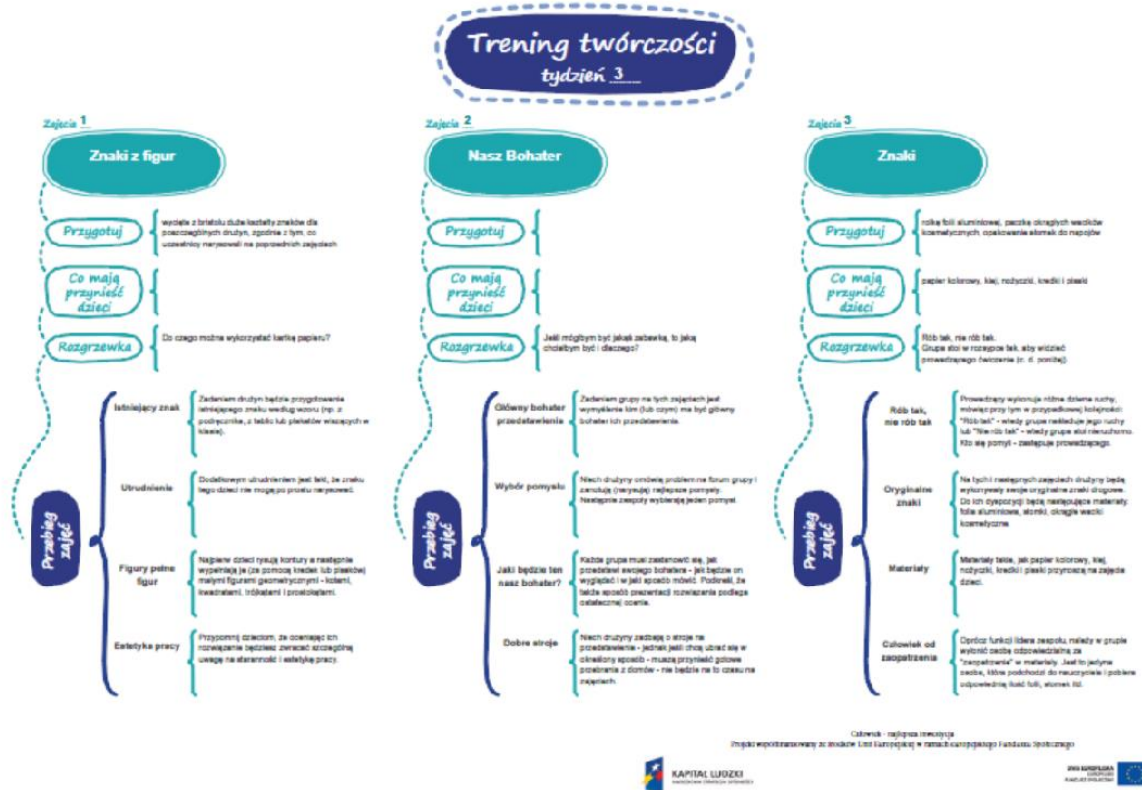
Rysunek 4 Przykładowy scenariusz tygodniowy przygotowany w ramach zajęć z Treningu Twórczości –tydzień 1



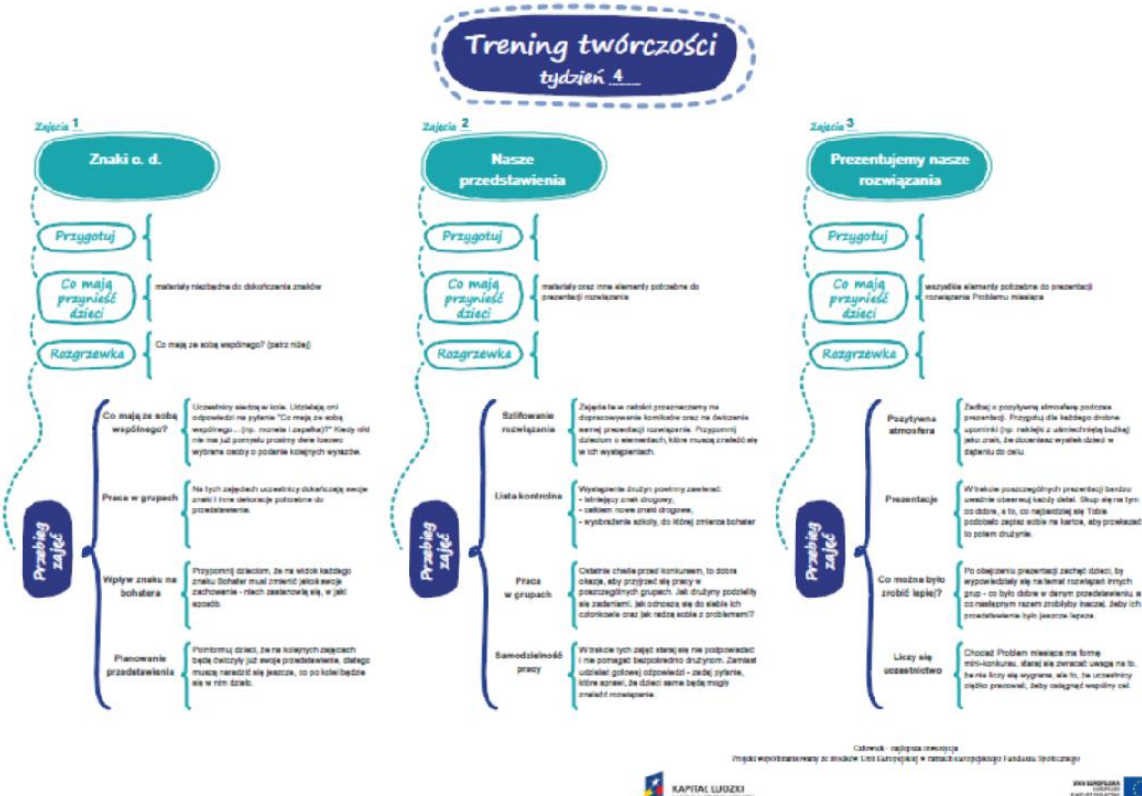
Rysunek nr 5 Przykładowy scenariusz tygodniowy przygotowany w ramach zajęć z Treningu Twórczości –tydzień 2



Rysunek nr 6 Przykładowy scenariusz tygodniowy przygotowany w ramach zajęć z Treningu Twórczości – tydzień 3



Rysunek nr 7 Przykładowy scenariusz tygodniowy przygotowany w ramach zajęć z Treningu Twórczości – tydzień 4





## Konstrukcja scenariuszy zajęć językowych

W scenariuszach przygotowanych w ramach programu „4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III”, na potrzeby realizacji zajęć z języka angielskiego zawarto podpowiedzi językowe (proste wypowiedzi) wraz z konkretnymi przykładami do zastosowania w czasie lekcji. Scenariusze skonstruowane są w języku angielskim po to by uwolnić nauczyciela od chęci „mieszania” języka obcego i ojczystego w trakcie trwania zajęć. Są też inspiracją do zwracania się do dzieci wyłącznie w języku angielskim.

Wyjątek stanowi zapis celów lekcji, które jako jedyne sformułowane są w języku polskim, w sposób zrozumiały dla rodzica. Pomaga to nauczycielowi w kontaktach z rodzicami by wyeliminować ich nierealistyczne oczekiwania co do edukacji ich dzieci.

Zestawienie przykładowych celów z przygotowanego scenariusza zajęć z języka angielskiego

Temat: **The Magic Brush – a story** / Historia o Magicznym Pędzlu

Cele lekcji wyrażone w języku rodzica:

1. Dziecko słucha i rozumie historyjkę o Magicznym Pędzlu
2. Dziecko poznaje zwroty z historyjki
3. Dziecko powtarza słownictwo z poprzedniej lekcji
4. Dziecko słucha poleceń i wykonuje własną książeczkę

Struktura scenariusza zajęć z języka angielskiego:

- cele lekcji
- wykaz pomocy dydaktycznych do prowadzenia zajęć
- przykłady prostych wypowiedzi nauczyciela w podziale, na te:
  - \* które dzieci powinny zrozumieć
  - \* na które dzieci powinny odpowiedzieć
  - \* które dzieci mają powtarzać za nauczycielem
  - \* które dzieci powinny wypowiedzieć same z siebie
- opis zajęć od początku do końca wraz z przykładami ćwiczeń\*
- zadanie domowe
- pytania HOT

\*Najczęściej wykorzystywane w scenariuszach rodzaje ćwiczeń i aktywności zostały zilustrowane na filmach instruktażowych, które demonstrują m. in. sposoby wykorzystywania stworzonych w projekcie pomocy dydaktycznych. To pozwala nauczycielowi prowadzić zajęcia z języka angielskiego wyłącznie w języku angielskim.

## Rysunek nr 8 Przykładowy scenariusz zajęć z języka angielskiego

WWW.PROGRAM.4ELT.PL

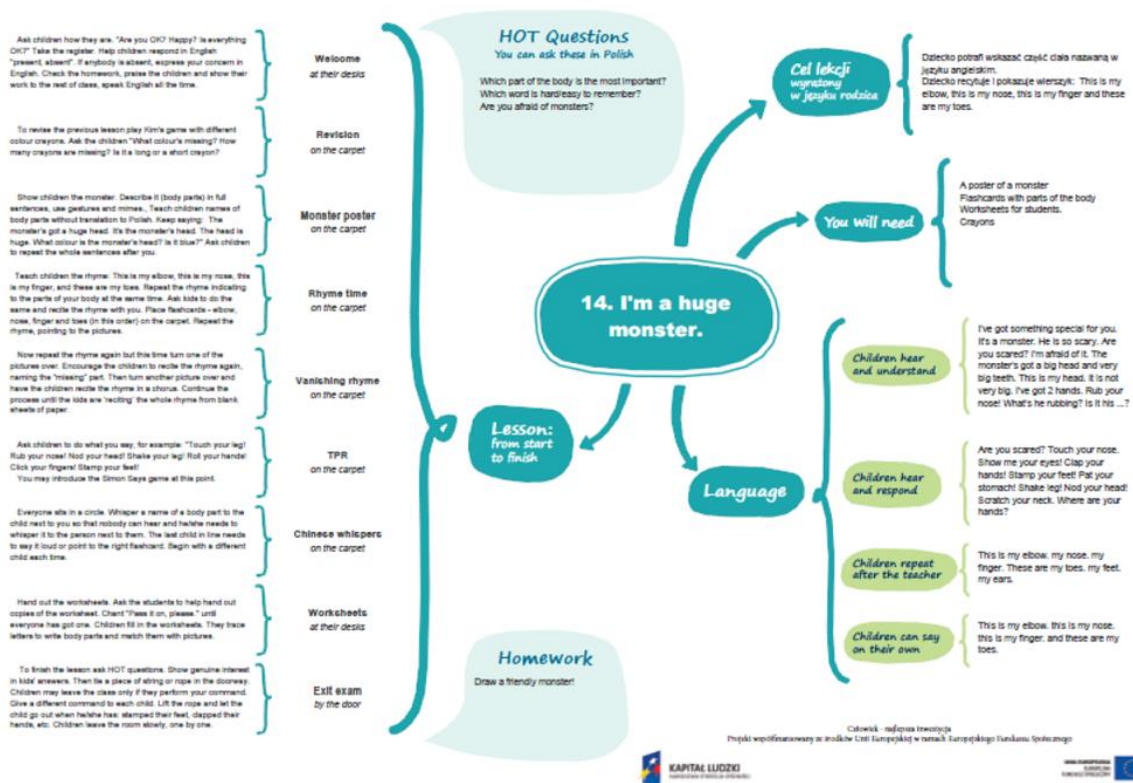


Tabela nr 6 Przykładowe pytania HOT ze scenariuszy zajęć przygotowanych w ramach programu 4ELT

|   |   |
|---|---|
| 1. Scenariusz zajęć nauczania ogólnego    | Pytania HOT   |
| Temat                                     | Pytania HOT   |
| Już jesień                                | Jakim słowem opisałbyś jesień? Co by było, gdyby jesień nie przyszła?<br>Dlaczego mówimy, że jesień przychodzi, a nie przyjeżdża?<br>Czego nie mogą robić dzieci w krajach, gdzie nie ma jesieni? |
| 2. Scenariusz zajęć z języka angielskiego | Pytania HOT   |
| Temat                                     | Pytania HOT   |
| Historia o Magicznym Pędzlu               | Co chciałbyś aby magiczny pędzel zrobił dla Ciebie?<br>Jak możesz pomóc innym, którzy są smutni?<br>Jakbyś się czuł, gdybyś miał dostać swój własny zaczarowany ołówek?                           |

## Aplikacje w technologii Kinect

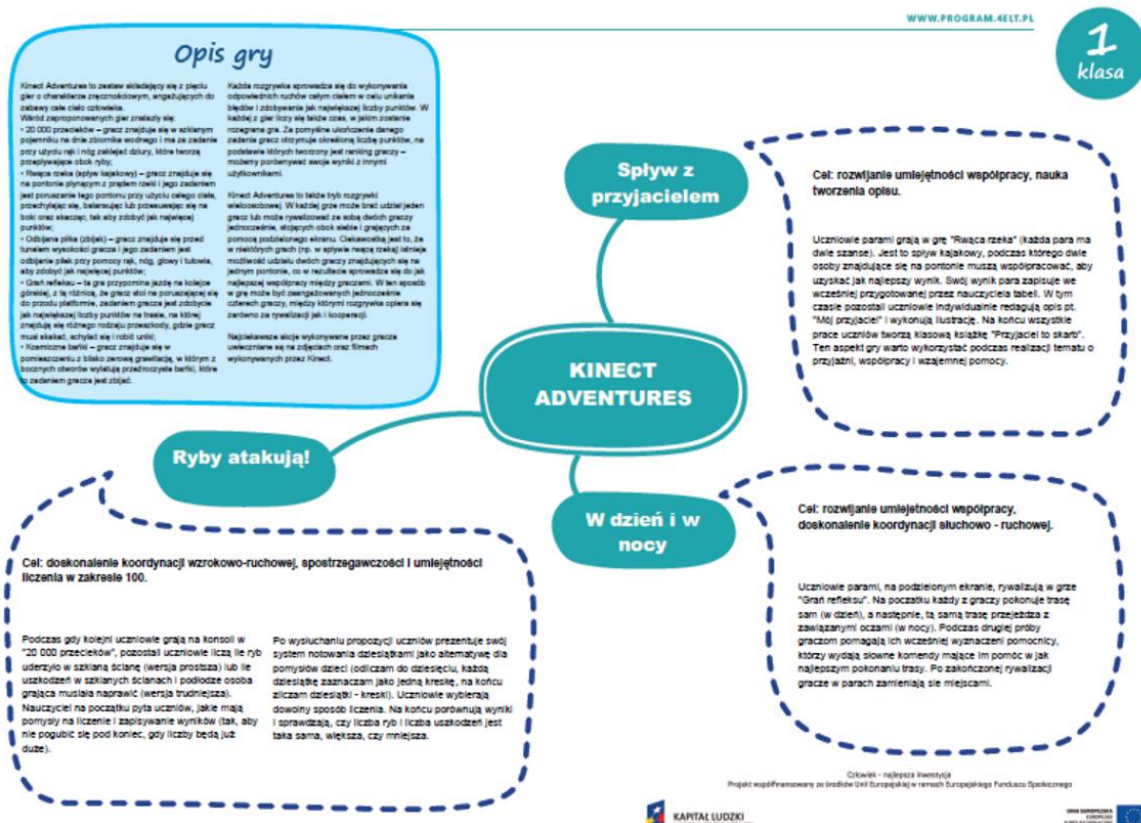
Na obudowę dydaktyczną programu „4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III”, poza scenariuszami, składają się również:

- opisy sposobów edukacyjnego wykorzystania komercyjnych gier na konsolę Xbox 360,
- przygotowane od podstaw 6 aplikacji na sensor Kinect 2 for Windows do nauki języka angielskiego tzw. hop4elt.

## Gry komercyjne na konsolę Xbox 360

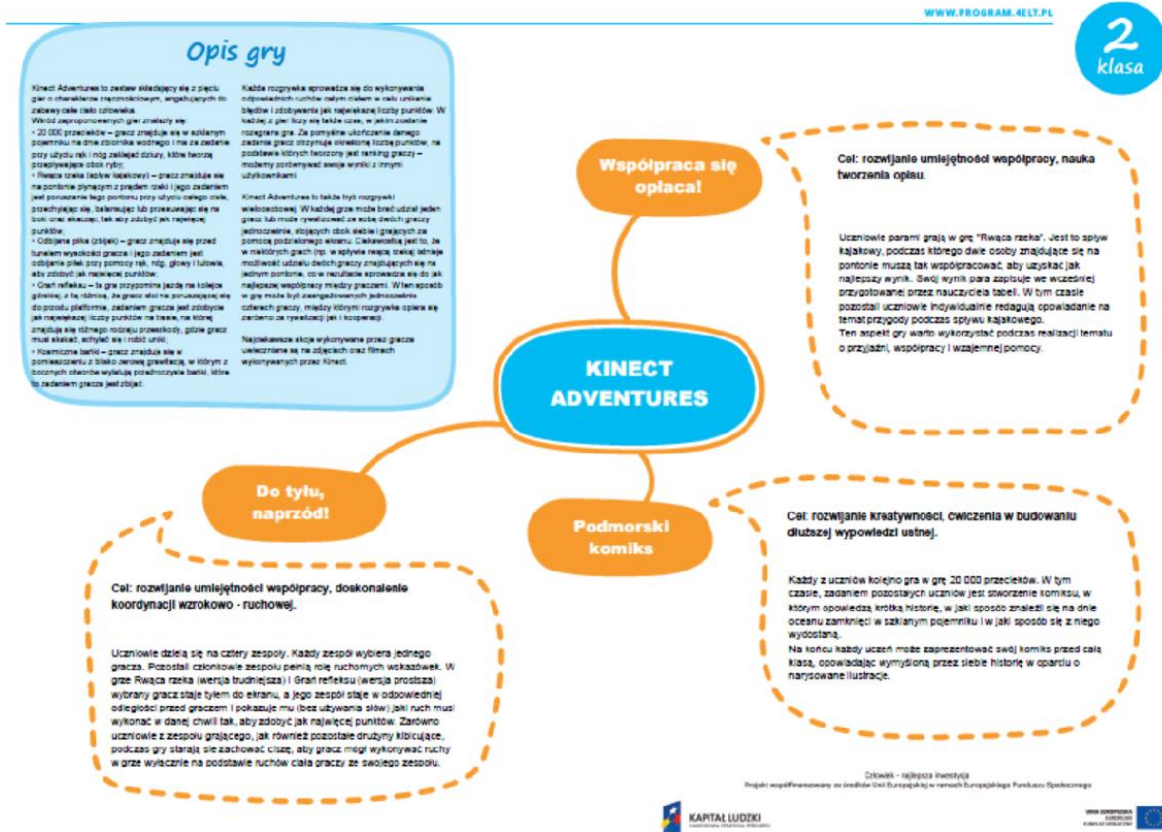
Opisy sposobów edukacyjnego wykorzystania komercyjnych gier na konsolę Xbox 360, to innowacyjne rozwiązanie wprowadzane do edukacji. Twórcze sposoby wykorzystania sterowanych ruchem gier edukacyjno-rozrywkowych w technologii Kinect ze względu na swoją bogatą oprawę audiowizualną niezwykle uatrakcyjniają zajęcia szkolne. Przygotowane opisy mają instruować nauczyciela w jaki sposób zawartość gier wykorzystać do utrwalania wprowadzanego materiału zajęć ogólnych klas I-III. Opisy tych gier zostały posegregowane tematycznie, z uwzględnieniem podziału na klasy i przygotowane w postaci map myśli. Każdy opis zawiera zarówno informacje na temat gry oraz jej przebiegu z uwzględnieniem celów dydaktycznych.

### Rysunek nr 9 Opis 3 zajęć do realizacji w klasie I z wykorzystaniem aplikacji Kinect Adventures

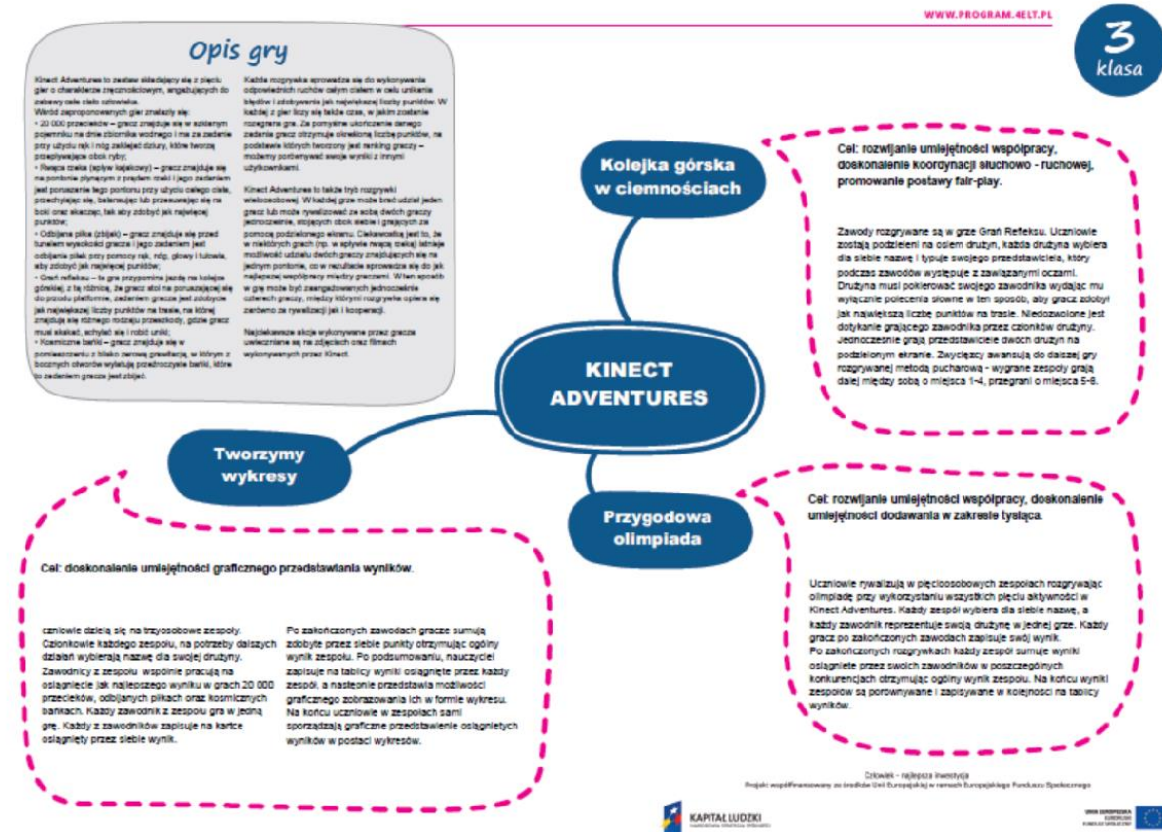




Rysunek nr 10 Opis 3 zajęć do realizacji w klasie II z wykorzystaniem aplikacji Kinect Adventures



Rysunek nr 11 Opis 3 zajęć do realizacji w klasie III z wykorzystaniem aplikacji Kinect Adventures



Na potrzeby programu zaadoptowano 10 gier, o nazwie:

- Dr Kavashima's Body and Brain Exercises
- Minecraft
- Zoo Tycoon
- Farming Simulator (w miarę możliwości polska wersja językowa, to chyba jest edycja 2013)
- Kinect Disneyland Adventures
- Kinect Szalone Króliki: na żywo i w kolorze PL
- Family Game Night 4
- Just Dance 2015
- Kinect Adventures
- Forza Horizon

Dobór gier następował w sposób niezwykle przemyślany, tak samo jak i przygotowanie ich kreatywnych zastosowań. Szczególną uwagę zwrócono na określenie celów edukacyjnych zgodnych z treścią zawartą w podstawie programowej z podziałem na klasy I, II i III. Zastosowanie aplikacji multimedialnych w sposób odmienny od dotychczas stosowanych rozwiązań, wykorzystujący niezwykle popularną wśród dzieci aplikację Kinect, pozwala kształtować umiejętności myślenia matematycznego (poprzez odpowiedni dobór tematów), naukowego (poprzez strukturę zadań), uczenia się jak i posługiwania się ICT (przez przyjętą formę). Poniżej prezentowany jest przykładowy opis aplikacji pn. „Kinect Adventures”, wraz z opisami zastosowania i wyszczególnionymi celami dydaktycznymi 3 gier oddzielnie dla klasy I, II, III.

#### **Przykładowy opis aplikacji pn. „Kinect Adventures”**

Kinect Adventures to zestaw składający się z pięciu gier o charakterze zręcznościowym, angażujących do zabawy całe ciało człowieka. Wśród zaproponowanych gier znalazły się:

- a. 20 000 przecieków – gracz znajduje się w szklanym pojemniku na dnie zbiornika wodnego i ma za zadanie przy użyciu rąk i nóg zaklejać dziury, które tworzą przepływające obok ryby;
- b. Rwąca rzeka (spływ kajakowy) – gracz znajduje się na pontonie płynącym z prądem rzeki i jego zadaniem jest poruszanie tego pontonu przy użyciu całego ciała, przechylając się, balansując lub przesuając się na boki oraz skacząc, tak aby zdobyć jak najwięcej punktów;
- c. Odbijana piłka (zbijak) – gracz znajduje się przed tunelem wysokości gracza i jego zadaniem jest odbijanie piłek przy pomocy rąk, nóg, głowy i tułowia, aby zdobyć jak najwięcej punktów;
- d. Grań refleksu – ta gra przypomina jazdę na kolejce górskiej, z tą różnicą, że gracz stoi na poruszającej się do przodu platformie, zadaniem gracza jest zdobycie jak największej liczby punktów na trasie, na której znajdują się różnego rodzaju przeszkody, gdzie gracz musi skakać, schylać się i robić uniki;
- e. Kosmiczne bańki – gracz znajduje się w pomieszczeniu z blisko zerową grawitacją, w którym z bocznych otworów wylatują przezroczyste bańki, które to zadaniem gracza jest zbijać.

Każda rozgrywka sprowadza się do wykonywania odpowiednich ruchów całym ciałem w celu unikania błędów i zdobywania jak największej liczby punktów. W każdej z gier liczy się także czas, w jakim zostanie rozegrana gra. Za pomyślne ukończenie danego zadania gracz otrzymuje określoną liczbę punktów, na podstawie których tworzony jest

ranking graczy – możemy porównywać swoje wyniki z innymi użytkownikami.

Kinect Adventures to także tryb rozgrywki wieloosobowej. W każdej grze może brać udział jeden gracz lub może rywalizować ze sobą dwóch graczy jednocześnie, stojących obok siebie i grających za pomocą podzielonego ekranu. Ciekawostką jest to, że w niektórych grach (np. w spływie rwącą rzeką) istnieje możliwość udziału dwóch graczy znajdujących się na jednym pontonie, co w rezultacie wymusza jak najlepszą współpracę między graczami. W ten sposób w grę może być zaangażowanych jednocześnie czterech graczy, między którymi rozgrywka opiera się zarówno za rywalizacji jak i kooperacji.

Najciekawsze akcje wykonywane przez gracza uwieczniane są na zdjęciach oraz filmach wykonywanych przez Kinect.

### **Opisy 3 zajęć do realizacji w klasie I z wykorzystaniem Kinect Adventures**

Nazwa: „Ryby atakują!”

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, spostrzegawczości i umiejętności liczenia w zakresie 100.

Opis: Podczas gdy kolejni uczniowie grają na konsoli w "20 000 przecieków", pozostali uczniowie liczą ile ryb uderzyło w szklaną ścianę (wersja prostsza) lub ile uszkodzeń w szklanych ścianach i podłodze osoba grająca musiała naprawić (wersja trudniejsza). Nauczyciel na początku pyta uczniów, jakie mają pomysły na liczenie i zapisywanie wyników (tak, aby nie pogubić się pod koniec, gdy liczby będą już duże). Po wysłuchaniu propozycji uczniów prezentuje swój system notowania dziesiątkami jako alternatywę dla pomysłów dzieci (odliczam do dziesięciu, każdą dziesiątkę zaznaczam jako jedną kreskę, na końcu zliczam dziesiątki - kreski). Uczniowie wybierają dowolny sposób liczenia. Na końcu porównują wyniki i sprawdzają, czy liczba ryb i liczba uszkodzeń jest taka sama, większa, czy mniejsza.

Nazwa: „Spływ z przyjacielem”

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, nauka tworzenia opisu.

Opis: Uczniowie parami grają w grę "Rwająca rzeka" (każda para ma dwie szanse). Jest to spływ kajakowy, podczas którego dwie osoby znajdujące się na pontonie muszą współpracować, aby uzyskać jak najlepszy wynik. Swój wynik para zapisuje we wcześniej przygotowanej przez nauczyciela tabeli. W tym czasie pozostali uczniowie indywidualnie redagują opis pt. "Mój przyjaciel" i wykonują ilustrację. Na końcu wszystkie prace uczniów tworzą klasową książkę "Przyjaciel to skarb". Ten aspekt gry warto wykorzystać podczas realizacji tematu o przyjaźni, współpracy i wzajemnej pomocy.

Nazwa: „W dzień i w nocy”

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, doskonalenie koordynacji słuchowo - ruchowej.

Opis: Uczniowie parami, na podzielonym ekranie, rywalizują w grze "Grań refleksu". Na początku każdy z graczy pokonuje trasę sam (w dzień), a następnie, tą samą trasę przejeżdża z zawiązanymi oczami (w nocy). Podczas drugiej próby graczom pomagają ich wcześniej wyznaczeni pomocnicy, którzy wydają słowne komendy mające im pomóc w jak najlepszym pokonaniu trasy. Po zakończonej rywalizacji gracze w parach zamieniają się miejscami.

### **Opisy 3 zajęć do realizacji w klasie II z wykorzystaniem Kinect Adventures**

Nazwa: „Do tyłu, na przód!”

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, doskonalenie koordynacji wzrokowo - ruchowej.

Opis: Uczniowie dzielą się na cztery zespoły. Każdy zespół wybiera jednego gracza. Pozostali członkowie zespołu pełnią rolę ruchomych wskazówek. W grze Rwaça rzeka (wersja trudniejsza) i Grań refleksu (wersja prostsza) wybrany gracz staje tyłem do ekranu, a jego zespół staje w odpowiedniej odległości przed graczem i pokazuje mu (bez używania słów) jaki ruch musi wykonać w danej chwili tak, aby zdobyć jak najwięcej punktów. Zarówno uczniowie z zespołu grającego, jak również pozostałe drużyny kibicujące, podczas gry starają się zachować ciszę, aby gracz mógł wykonywać ruchy w grze wyłącznie na podstawie ruchów ciała graczy ze swojego zespołu.

Nazwa: „Współpraca się opłaca”

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, nauka tworzenia opisu.

Opis: Uczniowie parami grają w grę "Rwaça rzeka". Jest to splyw kajakowy, podczas którego dwie osoby znajdujące się na pontonie muszą tak współpracować, aby uzyskać jak najlepszy wynik. Swój wynik para zapisuje we wcześniej przygotowanej przez nauczyciela tabeli. W tym czasie pozostali uczniowie indywidualnie redagują opowiadanie na temat przygody podczas spływu kajakowego. Ten aspekt gry warto wykorzystać podczas realizacji tematu o przyjaźni, współpracy i wzajemnej pomocy.

Nazwa: „Podmorski komiks”

Cel: rozwijanie kreatywności, ćwiczenia w budowaniu dłuższej wypowiedzi ustnej.

Opis: Każdy z uczniów kolejno gra w grę 20 000 przecieków. W tym czasie, zadaniem pozostałych uczniów jest stworzenie komiksu, w którym opowiedzą krótką historię, w jaki sposób znaleźli się na dnie oceanu zamknięci w szklanym pojemniku i w jaki sposób się z niego wydostaną. Na końcu każdy uczeń może zaprezentować swój komiks przed całą klasą, opowiadając wymyśloną przez siebie historię w oparciu o narysowane ilustracje.

### **Opisy 3 zajęć do realizacji w klasie III z wykorzystaniem Kinect Adventures**

Nazwa: „Cel: doskonalenie umiejętności graficznego przedstawiania wyników”

Cel: doskonalenie umiejętności graficznego przedstawiania wyników

Opis: Uczniowie dzielą się na trzyosobowe zespoły. Członkowie każdego zespołu, na potrzeby dalszych działań wybierają nazwę dla swojej drużyny. Zawodnicy z zespołu wspólnie pracują na osiągnięcie jak najlepszego wyniku w grach 20 000 przecieków, odbijanych piłkach oraz kosmicznych bańkach. Każdy zawodnik z zespołu gra w jedną grę. Każdy z zawodników zapisuje na kartce osiągnięty przez siebie wynik.

Nazwa: „Kolejka górską w ciemnościach”

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, doskonalenie koordynacji słuchowo - ruchowej, promowanie postawy fair-play.

Opis: Zawody rozgrywane są w grze Grań Refleksu. Uczniowie zostają podzieleni na osiem drużyn, każda drużyna wybiera dla siebie nazwę i typuje swojego przedstawiciela, który podczas zawodów występuje z zawiązanymi oczami. Drużyna musi pokierować swojego zawodnika wydając mu wyłącznie polecenia słowne w ten sposób, aby gracz zdobył jak największą liczbę punktów na trasie. Niedozwolone jest dotykanie grającego zawodnika przez członków drużyny. Jednocześnie grają przedstawiciele dwóch drużyn na podzielonym ekranie. Zwycięzcy awansują do dalszej gry rozgrywanej metodą pucharową - wygrane zespoły grają dalej między sobą o miejsca 1-4, przegrani o miejsca 5-8.

Nazwa: „Przygodowa olimpiada”

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, doskonalenie umiejętności dodawania w zakresie tysiąca.

Opis: Uczniowie rywalizują w pięcioosobowych zespołach rozgrywając olimpiadę przy wykorzystaniu wszystkich pięciu aktywności w Kinect Adventures. Każdy zespół wybiera dla siebie nazwę, a każdy zawodnik reprezentuje swoją drużynę w jednej grze. Każdy gracz po zakończonych zawodach zapisuje swój wynik. Po zakończonych rozgrywkach każdy zespół sumuje wyniki osiągnięte przez swoich zawodników w poszczególnych konkurencjach otrzymując ogólny wynik zespołu. Na końcu wyniki zespołów są porównywane i zapisywane w kolejności na tablicy wyników.

## hop4elt

W ramach programu „4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III” przygotowano od podstaw 6 aplikacji do nauki języka angielskiego nazwanych hop4elt, opartych na podstawie programowej nauczania języka obcego nowożytnego w klasach I-III, uwzględniając treści kształcenia i oczekiwane osiągnięcia uczniów w tym obszarze i kompatybilnych z trzema szczegółowymi planami dydaktycznymi nauczania języka angielskiego w klasach I-III. Cechą wyróżniającą te aplikacje jest fakt zastosowania całych zdań angielskich. Choć od dziecka oczekuje się rozumienia tylko pojedynczych słów, to od samego początku słyszy ono (wielokrotnie podczas jednego ćwiczenia) te słowa użyte w pełnych zdaniach. Zdania są tak dobrane, że do poprawnego wykonania polecenia wystarczy zrozumieć słowo-klucz. Taka konstrukcja ćwiczeń w aplikacji hop4elt sprawia że dzieci są ‘osłuchane’ i oswojone z brzmieniem języka. Zastosowanie aplikacji z sensorem ruchu Kinect 2 for Windows umożliwia nauczanie języka angielskiego poprzez ruch i zabawę metodą reagowania całym ciałem (TPR).

### **Kilka słów o hop4ELT**

W ramach hop4ELT do wyboru jest 6 różnych aplikacji, które posiadają szczegółową instrukcję użytkownika, wyjaśniająca zagadnienia od momentu jej pobrania za pośrednictwem udostępnionego darmowego linku, poprzez m.in. instrukcję sterowania sensorem Kinect, kończąc na omówieniu tablicy wyników. W menu poszczególnych aplikacji można dokonywać wyboru liczby drużyn biorących udział w rozgrywce (od 1 do 8), liczby poleceń wypowiedzianych po kolei przez lektora (od 5 do 15), czasu jaki ma upłynąć pomiędzy kolejnymi poleceniami lektora (od 6 do 15 sekund), a także stopnia trudności tj. prędkości poruszania się obiektów na ekranie (od 1 do 3). Również tutaj dokonuje się wyboru zakresu materiału, ponieważ każda cyfra na ekranie odpowiada zakresowi zagadnień omawianych w kolejnych



semestrach nauki (od 1 do 6). Istnieje możliwość wybrania kilku semestrów jednocześnie, co jest niezwykle przydatne przy powtórzeniu materiału. W wyjątkowych przypadkach niektóre opcje są niedostępne z uwagi na zawartość merytoryczną gry. Każda z drużyn oznaczona jest innym kolorem.



### Opis przykładowej gry pn. "Catch me if you can!"

Gra drużynowa dla 1-6 osób.

Gracze jednej drużyny ustawiają się obok siebie w rzędzie tak, aby nie zasłaniać się nawzajem. W tym celu sugerujemy wyodrębnienie miejsc na podłodze, w których powinni ustawić się gracze. Kiedy sensor Kinect rozpozna poszczególnych graczy i będą oni widoczni na ekranie jako kolorowe „łapki”, wtedy nauczyciel zatwierdza rozpoczęcie rozgrywki naciskając spację na klawiaturze. Na ekranie zaczynają pojawiać się kolejne obiekty, które można łapać za pomocą gestu zaciskania dłoni. Gracze widoczni są jako kolorowe „łapki”, którymi poruszają przy pomocy ruchów ręką. Lektor wydaje polecenia sugerujące, które obiekty należy łapać, a gracze je wykonują. Jeśli gracz złapie prawidłowy obiekt, wtedy drużyna otrzymuje jeden punkt, a obiekt znika i pojawiają się gwiazdki w kolorze łapki gracza, który zdobył punkt. Jeśli gracz popełni błąd, wówczas drużyna traci jeden punkt, a obiekt znika wyszarzając się. Pomiędzy poszczególnymi poleceniami następuje chwila przerwy. Lektor wypowiada polecenia, a gracze je wykonują łapiąc kolejne obiekty. Następnie do rozgrywki przystępują kolejne drużyny, które wykonują polecenia lektora. Wszystkie drużyny grają po kolei tak, aby każda drużyna zagrała 1 raz. Kiedy wszystkie drużyny zagrają, pojawia się ekran z wynikami oraz wyłoniona zostaje drużyna zwycięska. Grę można powtórzyć, lub wrócić do menu głównego.

## Założenia nauczania języka angielskiego w programie 4ELT

Program „4ELT innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I – III” zakłada naukę języka obcego w klasach I-III szkoły podstawowej bez użycia podręcznika, w oparciu o proste rozmowy z dziećmi poparte w odpowiedni sposób wizualizacją treści. Nauka odbywa się w grupie zróżnicowanej pod względem poziomu znajomości języka, z wykorzystaniem ruchu i aktywnego działania, przy uwzględnieniu krótkiego czasu koncentracji 6 i 7 latków.

Rolą nauczyciela jest aby rozmawiać z dziećmi po angielsku, wyraźnie i powoli, o tym co dzieje się tu i teraz, nie zapominając o mimice i gestykulacji, która żywiołowo powinna towarzyszyć każdemu słowu, a także o wizualizacji treści za pomocą np. zdjęć, by wskazać przedmiot rozmowy, pozwalając w ten sposób dzieciom łatwiej zrozumieć i zapamiętać. W tym niewątpliwie pomocna jest bogata obudowa dydaktyczna programu 4ELT.

### **Nauka języka angielskiego to zjawisko społeczne**

Dzieci uczą się przez naśladowanie nauczyciela, kopiowanie ich starszych i bardziej zdolnych przyjaciół. Dlatego w programie 4ELT zakłada się, iż tzw. klasy mieszane pod względem umiejętności językowych jakie prezentują dzieci nie stanowi problemu. Wręcz przeciwnie, zróżnicowanie poziomu może być doskonale wykorzystane dla obopólnej korzyści. Jeśli w klasie jeden lub dwoje uczniów uzdolnionych językowo, przez co zapamiętują angielskie zwroty szybciej i jako pierwsi stosują się do poleceń, mogą stać się liderami klasy, za których przykładem pójda inni uczniowie.

### **Nauka języka angielskiego poprzez działanie**

Małe dzieci to w większości kinestetyczni uczniowie - uczą się dosłownie całym ciałem. Dlatego dobrze je stymulować multisensorycznie. Ważne jest aby dzieci w czasie lekcji nie tylko uczyły się wycinania, wklejania, ale również miały wiele możliwości, aby dotknąć, poczuć, manipulować obiektami, tańczyć, skakać i poruszać się celowo po klasie. Wtedy to zaspokajamy stałą potrzebę zabawy i fizycznej aktywności dziecka, opartej na ruchu i elementach TPR (ang. Total Physical Response) tj. metody reagowania całym ciałem.

### **Nauka języka angielskiego z uwzględnieniem krótkiego czasu koncentracji**

Z uwagi na rozwój emocjonalny dzieci w wieku sześciu i siedmiu lat, poszczególne ćwiczenia i aktywności powinny następować szybko jedno po drugim.

W procesie nauczania języka obcego na etapie wczesnoszkolnym należy odnosić się do tych sytuacji, zjawisk i procesów umysłowych, które towarzyszą dzieciom w aktywizacji języka ojczystego. Szczególna uwaga przykładana jest do nauczania sprawności słuchania i rozumienia poleceń i komunikatów wydawanych w języku obcym, jak również pełnego funkcjonowania w środowisku obcojęzycznym. Stąd też w programie "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III", nauka języka obcego prowadzona jest z zachowaniem następujących zasad:

1. polecenia i komentarze wypowiedane przez nauczyciela na zajęciach są cały czas w języku angielskim, a nie polskim

2. od początku wprowadzane są całe zwroty a nie pojedyncze słowa;
3. gramatyka jest oczywiście używana ale nie nauczana
3. stosowanie od pierwszych zajęć z języka angielskiego przedimków nieokreślonych
4. zadania domowe z języka angielskiego ograniczają się do wklejenia lub pokolorowania obrazka, przyniesienia zabawki, itp.
5. przy ocenie dzieci dopuszczalne są jedynie pozytywne komentarze
6. wszystkie zajęcia zakończone są pytaniami HOT

### **Zasada nr 1**

#### **Zajęcia językowe po angielsku, a nie po polsku**

W pierwszych chwilach zajęcia prowadzone wyłącznie po angielsku, mogą być dla dzieci dość trudne. Jednak 6-7 latki bardzo szybko przyjmują i rozwijają własne strategie radzenia sobie z tą sytuacją. Uczą się obserwować twarz i gesty nauczyciela i w ten sposób poszukiwać wskazówek, lub uważnie obserwują, co robią inne dzieci. Są momenty w lekcji, które wymagają od nauczyciela użycia języka ojczystego. Na przykład w sytuacji gdy dziecko płacze, gdy doszło do innego poważnego incydentu, lub też gdy wyjaśnianie po angielsku zagadnień po prostu zajmie nauczycielowi zbyt dużo czasu i wysiłku. Wtedy wskazane jest zatrzymanie lekcji, w połączeniu z jasnym komunikatem skierowanym w stronę dzieci, że język polski wykorzystywany jest podczas lekcji tylko sporadycznie. Dobrym sposobem do zastosowania w takich chwilach jest tzw. technika „polskiej ręki”.

Technika ta polega na wycięciu z papieru ogromnej czerwonej ręki i zawieszeniu jej na ścianie w klasie, wraz z komunikatem skierowanym do dzieci, iż jest to „polska ręka”. W sytuacji konieczności użycia w czasie lekcji języka polskiego, nauczyciel podchodzi do ściany i przykładła do niej własną dłoń. Dzieci wkrótce zauważą, że mówienie w języku polskim wiąże się z dotknięciem wiszącej na ścianie ręki. Będzie to jak klasowy rytuał, którego dzieci będą przestrzegać i również upominać nauczyciela kiedy się do tego nie dostosuje. Efekt – zmniejszenie liczby słów wypowiedzianych w języku ojczystym na lekcji i przestrzeganie zasady „jedno dziecko mówi w danym momencie, pozostałe słuchają”.

### **Zasada nr 2**

#### **Nauka całych zwrotów zamiast pojedynczych słówek czy gramatyki**

Głównym celem programu jest nauka całych sformułowań w języku obcym, a nie pojedynczych słówek, czy gramatyki. Wprawdzie nauczyciel w swoich wypowiedziach używa reguł gramatycznych lecz nie oczekuje by dzieci te reguły analizowały czy stosowały świadomie. W ramach programu 4ELT dzieci uczą się całych fragmentów zdań powtarzając rymy i piosenki. To pozwala na zautomatyzowanie wypowiedzi dzieci.

### **Zasada nr 3**

#### **Stosowanie przedimków nieokreślonych od pierwszej lekcji**

Koncepcja przedimków nieokreślonych jest bardzo trudna dla polskich uczniów, głównie dlatego, że ta kategoria gramatyczna nie występuje w języku polskim. W programie 4ELT wprowadza się przedimki nieokreślone od samego początku tj. od pierwszej lekcji, na przykład wskazując na kartach ze zwierzętami : „a rabbit”, „a cat”, itd. To od początku

ułatwia dzieciom zadawanie poprawnych pytań, jeśli tylko użyją poprawnej wznoszącej intonacji, np. „A rabbit?”, „A cat?”. Efekt – na kolejnych etapach nauki języka dzieci będą przyzwyczajone do stosowania przedimków przed rzeczownikiem.

#### **Zasada nr 4**

##### **Proste zadania domowe**

Dzieci w wieku 6 i 7 lat nie są w stanie uczyć się języka samodzielnie. Oczekiwanie, że dziecko będzie uczyć się języka bez pomocy poza klasą, jest nierealistyczne. Ponieważ nie każdy rodzic zna język obcy i może zaangażować się w odrabianie pracy domowej, stąd niesprawiedliwe wydaje się zadawanie prac domowych w formie: odczytu, zapisu, czy nauki materiału na pamięć. Rolą nauczyciela jest pracować z dziećmi w taki sposób, by wszystkiego co jest zaplanowane, nauczyć w klasie podczas lekcji. Praca domowa powinna zostać ograniczona tylko i wyłącznie do np. pokolorowania obrazka, narysowania zwierzaka, przyniesienia zabawki lub fotografii na następne zajęcia. Przykłady tego typu prac domowych zostały zawarte w scenariuszach lekcji języka angielskiego.

#### **Zasada nr 5**

##### **Tylko pozytywna informacja zwrotna**

W ocenie postępów dziecka nauczyciele, jak lekarze, powinni postępować zgodnie ze słowami przysięgi Hipokratesa – *Primum non nocere* („Po pierwsze nie szkodzić”). Z uwagi na bardzo gwałtowny rozwój emocjonalny dziecka w wieku 6 i 7 lat mali uczniowie zabiegają o pochwały i nagrody, a krytyka ich działań czy komunikat typu ‘nie umiesz!’ powoduje przygnębienie, złość i zniechęcenie. Dlatego w programie 4ELT proponuje się żelazną zasadę oceniania „jeśli nie możesz dziecka pochwalić, nie mów nic”. Do przekazania dzieciom informacji zwrotnej na temat ich znajomości języka, najlepiej wykorzystać rozgrywkę aplikacji hop4elt. Gra rozegrana zespołowo doskonale sprawdza czy dzieci rozumieją i pamiętają przerobione słownictwo i struktury. Jeśli nie, to nie zdobędą punktu w rozgrywce. Natomiast brak uzyskania punktu w grze przez grupę, nie jest odbierany przez uczniów w tak katastroficzny sposób jak krytyczny komentarz ze strony nauczyciela. Przecież to tylko gra komputerowa. Do celów porządkowych nauczyciel może zapisać elementy językowe, które były trudne na lekcji dla poszczególnych uczniów, i wykorzystać tę informację do ich powtórzenia / utrwalenia na kolejnych lekcjach. Jednak dzieci nie muszą być świadome faktu, że ich kompetencja językowa jest stale oceniana.

#### **Zasada nr 6**

##### **Wszystkie zajęcia zakończone pytaniami HOT**

HOT oznacza umiejętność myślenia wyższego rzędu. Pojęcie pochodzi z taksonomii Benjamina Bloom’a dotyczącej procesów myślenia (tzw. taksonomia Bloom’a) i oparte jest o założenie, że niektóre rodzaje myślenia (i nauki) wymagają użycia większej ilości procesów poznawczych (większej „obliczeniowej mocy mózgu”) niż inne i w związku z tym są one bardziej atrakcyjne i bardziej skuteczne. Istotne jest by w nauczaniu stymulować uczniów do myślenia HOT, najlepiej poprzez zadawanie odpowiednich pytań.

Na potrzeby programu uproszczona została definicja pytań HOT.

W ramach programu 4ELT pytania HOT to te, które :

- posiadają więcej niż jedną odpowiedź (np. Co podarowałbyś mamie na Gwiazdkę?)
- nie mają złych i dobrych odpowiedzi (np. Który owoc smakuje lepiej, grejpfrut czy truskawka?)
- odnoszą się do bezpośrednich przeżyć i doświadczeń dzieci (np. Kto jest najsilniejszą osobą jaką znasz?)
- zachęcają do krytycznego myślenia (np. Czy lepiej być kotem w mieście czy myszką w lesie?)
- uruchamiających wyobraźnię i kreatywność (np. Co przypomina wam ta chmura?)

Użycie w trakcie lekcji pytań HOT ma na celu spowodowanie, iż dzieci myślą o treści lekcji, kotwiczą główne jej idee w pamięci. Wszystkie scenariusze zajęć programu 4ELT zawierają kilka pytań HOT, które powinny być zadawane przez nauczyciela na zakończenie lekcji. Niektóre z propozycji są zbyt trudne by prezentować je dzieciom w języku angielskim dlatego dopuszcza się ich użycie w języku ojczystym.

W ramach programu 4ELT oddzielne dla klas I, II i III w części B planów dydaktycznych nauczania języka angielskiego znajdują się, przygotowane w postaci tabelarycznej, zestawienia z wyszczególnieniem do każdej lekcji: tytułu/ tematu, gramatyki, funkcji/ propozycji słownictwa i zwrotów do opanowania przez uczniów/ przykładowego języka do użycia przez prowadzącego zajęcia, co niewątpliwie porządkuje pracę nauczyciela, ale również pozwala na osiąganie przez ucznia/uczennicę sprawność słuchania i mówienia w języku obcym. Przykłady szczegółowych osiągnięć w tym zakresie zawiera poniższa tabela.

**Tabela nr 7 Przykłady szczególnych osiągnięć uczniów na zajęciach z j. angielskiego**

| Słuchanie   | Mówienie  |
|---|---|
| rozpoznaje słowa i zwroty<br>w obrębie pokazanych sytuacji rozumie krótkie polecenia<br>rozumie dłuższe pytania i polecenia po powtórzeniu<br>rozumie dłuższe teksty i historyjki z wykorzystaniem materiału wizualnego | powtarza wypowiedane słowa<br>komunikuje się z wykorzystaniem słów i gestów<br>odtwarza z pamięci krótkie zdania i zwroty<br>komunikuje się w klasie szkolnej, proszą o potrzebne rzeczy, zadając pytania |

Źródło: opracowanie własne

**Tabela nr 8 Przykładowe zestawienie części B planu dydaktycznego nauczania języka angielskiego w klasie I**

| Lesson number | Title                       | Theme, grammar and functions | Vocabulary and phrases to be mastered by the students   | Sample language to be used by the teacher   |
|---------------|-----------------------------|------------------------------|---|---|
| 1.            | Hello! I'm your new friend! | Greetings<br>Inviting        | Hello!<br>Goodbye!<br>I'm .....<br>This is <i>Ted</i><br>Is it <i>Ted</i> ?<br>Yes, it is / No, it isn't. | Sit down<br>Stand up.<br>Come here.<br>One, two, three – look at me!<br>Let's make a circle!<br>Show me your hands!<br>Be quiet...BE NOISY!<br>Teddy says: Hello! I'm Ted. Goodbye. |

Plany dydaktyczne są stworzone w języku angielskim.

## Obudowa dydaktyczna nauczania języka obcego w programie 4ELT

Na obudowę dydaktyczną nauczania języka obcego w programie "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" składają się:

### 1. scenariusze wszystkich zajęć z języka angielskiego przygotowane w formie Mapy Myśli

Szczegółowy opis znajduje się w podrozdziale 7.3 Integracja treści edukacji wczesnoszkolnej i języka obcego

### 2. karty obrazkowe (tzw. flashcards)

Karty te pozwalają demonstrować wszystkie nauczane pojęcia (zastępują ilustracje z podręcznika.) Dodatkowo wykorzystywane są do powtórek i do wielu gier, które wymyślają nauczyciele. Zachowany jest element zaskoczenia, dzieci nie wiedzą jaki obrazek nauczyciel przyniesie na następną lekcję. Poszczególne obrazki można pokazać tylko jednej grupie dzieci, która musi go opowiedzieć pozostałym – tego efektu nie można uzyskać posługując się podręcznikiem, w którym ilustracje są ciekawe tylko na początku roku, zanim dzieci zapoznają się z zawartością książki. Flashcards przygotowane w ramach programu 4ELT ilustrują wszystkie nauczane pojęcia.

### Rysunek nr 12 Przykładowe karty obrazkowe do zagadnień związanych z emocjami



### 3. karty pracy (tzw. worksheets)

Karty te zastępują zeszyty ćwiczeń. Nauczyciele rozdaje je w czasie lekcji lub pod koniec jako pracę domową. Wśród kart pracy są też stroniczki mini-słowniczka obrazkowego – dzieci zbierają, kolorują i podpisują obrazki, tworząc w ten sposób własny mini-słownik.

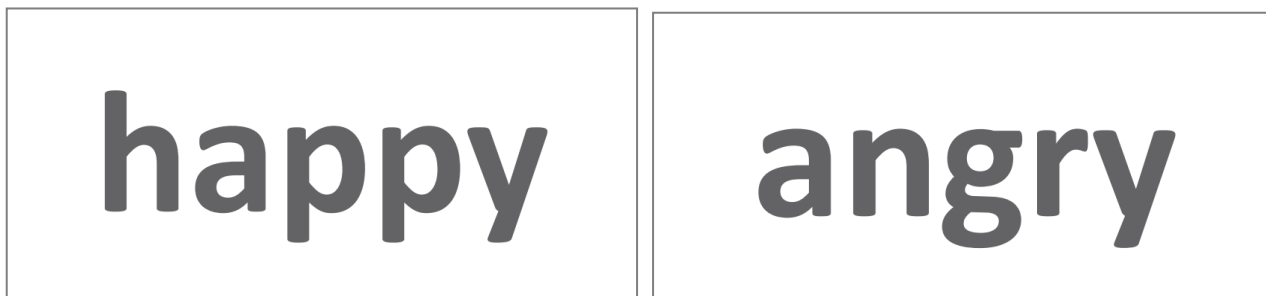
### Rysunek nr 13 Przykładowe karty pracy



#### 4. karty słowne (tzw. wordcards)

Karty te wykorzystywane są do „oswajania” dzieci 6-letnich z zapisem graficznym angielskich słów.

#### Rysunek nr 14 Przykładowe karty słowne do zagadnień związanych z emocjami



Wordcards przygotowane w ramach programu 4ELT mogą być stosowane na szereg różnych sposobów. Zestawianie Wordcards ze zdjęciami jest bardzo dobrym sposobem na przygotowanie dzieci do formy pisemnej słów i co więcej pomaga im rozpoznawać i zapamiętać nowe słowa. Zajęcia z użyciem kart słownych można prowadzić gdy dzieci siedzą w ławkach lub z całą klasą na dywanie ponieważ są duże, czytelne i wykonane z trwałego materiału.

#### 5. filmy instruktażowe

Przygotowano 13 różnych filmów demonstrujących w jaki sposób prowadzić całą lekcję języka angielskiego, bez posługiwania się językiem ojczystym. Zwrócono szczególną uwagę na zademonstrowanie ćwiczeń, organizacji pracy dzieci oraz tym trudności jakie sprawiają im poszczególne polecenia a także sposobów, w jaki sobie z nimi radzą.

#### 6. aplikacja komputerowa „hop4elt”

Przygotowana w ramach programu 4ELT od podstaw wykorzystuje sensor ruchu Kinect. Dzieci wykonują polecenia podane z ekranu przez lektora i całym ciałem wyrażają czy zrozumiały polecenie czy nie. Atutem tego rozwiązania jest :

- a) używanie przez lektora całych zdań (do rozwiązania dziecko musi zrozumieć jedynie słowa kluczowe),
- b) częste powtórzenia w coraz to innych konfiguracjach (nie ma możliwości przewidzieć następnego polecenia – trzeba je wysłuchać),
- c) możliwość zliczania punktów jeśli nauczyciel chce dodać element rywalizacji,
- d) możliwość jednoczesnego uczestniczenia w grze kilkorga dzieci
- e) bardzo ładna grafika

Szczegółowy opis znajduje się w podrozdziale Aplikacje w technologii Kinect (str. 56)







## 8. Aktywność nakierowana na rozwój twórczego myślenia i współpracę w grupie

### Trening Twórczości i Problemy Miesiąca

Do programu edukacji wczesnoszkolnej „4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III” dołączone zostały scenariusze tygodniowe i dniowe, w tym specjalnie wyszczególnione zajęcia w ramach „**Treningu twórczości**”. Scenariusze te nauczyciel wykorzystuje w dowolnym czasie w ramach określonego tygodnia, bowiem treści realizowane w ramach tych zajęć są zintegrowane z treściami realizowanymi w ramach innych edukacji. Zawierają one wskazówki dotyczące realizacji zajęć oraz opis technik i metod wykorzystywanych na zajęciach.

Podczas Treningu Twórczości dzieci rozwiązują różne zadania stymulujące je do kreatywnego i krytycznego myślenia, poznają techniki twórczego rozwiązywania problemów. W klasie drugiej i trzeciej przygotowują się także do prezentacji swojego rozwiązania Problemu Miesiąca.

**Problem Miesiąca** jest to złożone zadanie rozbieżne, którego rozwiązanie jest przygotowywane przez pięcioosobowe drużyny w trakcie Treningu Twórczości w klasie drugiej i trzeciej w danym miesiącu. Opis problemu zawiera w szczególności dokładny wykaz elementów, które muszą znaleźć się w rozwiązaniu i które będą podlegały ocenie. Przygotowano film instruktażowy w jaki sposób przeprowadzać zajęcia z „Treningu twórczości” dla dzieci w klasach I szkoły podstawowej.

### Warunki do rozwoju twórczości

#### Twórcza postawa nauczyciela

Nauczyciel jest osobą, która w edukacji wczesnoszkolnej ma bardzo silny wpływ na dalszy rozwój kreatywności dziecka trafiającego do szkoły. To on decyduje o doborze metod i sposobie realizacji podstawy programowej. Od niego zależy też w dużej mierze zastosowany system oceniania, także nieformalnego. Nauczyciel jest odpowiedzialny za stworzenie w klasie atmosfery, która może sprzyjać rozwojowi postawy twórczej lub ją hamować. Wreszcie, stanowi on model postępowania, który uczniowie obserwują każdego dnia.

Nauczyciel stanowi dla wielu uczniów wzorzec osobowy i model do naśladowania. Twórczy nauczyciel nie tylko zauważa i docenia przejawy twórczości dzieci, ale także staje się dla nich inspiracją do kreatywnego działania (Nęcka 2001). Najważniejsze nie są jednak te otwarte zachowania, ale wartości, które są przez nie komunikowane. Kryje się za nimi przesłanie, że kreatywnością warto się zajmować, że jest to coś godnego wysiłku (Runco 2007).

**Twórcze nauczanie** to podejście dydaktyczne, w którym nauczyciel jest zdolny do **stosowania pomysłowych i interesujących metod nauczania, wymyślenia ciekawych pomocy dydaktycznych, które rozbudzają w uczniach ciekawość i chęć zdobywania wiedzy**. Podejście to prowadzi do rozwijania zainteresowań uczniów, zwiększa ich motywację, budzi pozytywne nastawienie emocjonalne oraz pewien rodzaj ekscytacji podczas nauki. Sprawia, że proces uczenia się jest bardziej efektywny.

Program edukacji wczesnoszkolnej „4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III” stawia

szczególnych nacisk na zdolności twórcze pedagogów. Autorzy tego programu wierzą, że zdolności te mogą być rozwijane. Każdy nauczyciel powinien ćwiczyć elastyczność myślenia oraz otwartość na innowacyjne rozwiązania i wypowiedzi uczniów

## Klimat sprzyjający twórczości

Do zadań nauczyciela należy przede wszystkim stworzenie odpowiedniego środowiska, które sprzyja ujawnianiu się twórczości uczniów (Szmidt, Kusztełak, Modrzejewska-Świgulska, Galewska-Kustra 2009). Na środowisko to składają się nie tylko przedmioty fizyczne, czyli odpowiednie pomoce, ale przede wszystkim klimat (atmosfera), który może ułatwić dzieciom odkrywanie własnych zainteresowań i mocnych stron, ale także popełnianie błędów (Runco 2007).

Klimat stanowią trwale wzory zachowań, postaw i uczuć, charakteryzujące życie w danej grupie (Limont 2010). Atmosferę sprzyjającą kreatywności tworzą **otwartość, poszanowanie indywidualności i autonomii ucznia** (Runco 2007). M. Modrzejewska-Świgulska twierdzi, że środowisko sprzyjające ujawnianiu się twórczości uczniów „cehuje się tym, że: pozwala się uczniom prowadzić badania, uczniowie mają możliwość dokonywania rzeczywistych wyborów poznawczych i są do nich zachęceni, uczniowie pracują z autentycznymi problemami, zachęca się uczniów do dokonywania samooceny własnych zdolności poznawczych” (Szmidt, Kusztełak, Modrzejewska-Świgulska, Galewska-Kustra 2009). Inni autorzy wymieniają jeszcze takie elementy, jak: **wyzwanie, możliwość wywierania wpływu, wolność, otwartość/zaufanie, zapewnienie odpowiedniej ilości czasu na realizację pomysłu, humor i zabawowość, wsparcie pomysłów, możliwość dyskusji i podejmowania ryzyka oraz dynamizm** (Limont 2010). Ważne jest także zapewnienie uczniom **poczucia bezpieczeństwa**, dzięki któremu będą mogli popełniać błędy, nie martwiąc się ośmieszeniem, czy karą innego rodzaju.

Szkoła, która wspiera kreatywność uczniów powinna charakteryzować się następującymi cechami:

- program wychowania i nauczania szkoły zawiera cele związane ze wzbudzaniem i wspieraniem twórczości uczniów, które są równorzędne z innymi celami dydaktycznymi; cele te są zoperacjonalizowane i włączone w zakres codziennych zadań wychowawczych i dydaktycznych;
- w planie nauczania występują specjalnie do tego celu przeznaczone lekcje rozwijające twórczość uczniów (lekcje twórczości, treningi kreatywności, warsztaty twórczości), które odbywają się systematycznie przez dłuższy czas, dla których wyodrębniona została odpowiednia przestrzeń szkolna i określony czas;
- oprócz lekcji twórczości, wspieranie kreatywności uczniów odbywa się też w trakcie nauczania przedmiotowego;
- nauczyciele dyskutują rozumienie takich pojęć, jak „twórczość” i „kreatywność”, uczestniczą w różnych formach doskonalenia zawodowego z zakresu psychodydaktyki kreatywności;
- twórczość uczniów jest w szkole dostrzegana, doceniana i prezentowana;
- szkoła jest organizatorem spotkań z profesjonalnymi twórcami oraz wycieczek do ich pracowni, dzięki czemu uczniowie mają okazję poznać mechanizmy i uwarunkowania procesu twórczego;
- szkoła współpracuje z instytucjami kultury i sztuki, organizuje spotkania dyskusje, wycieczki, warsztaty

- i konsultacje; w organizację tych przedsięwzięć wciąga także rodziców, którzy są chętnie i serdecznie przyjmowani w szkole;
- nauczyciele stosują się do podstawowych zasad psychodydaktycznych, wzbudzających motywację wewnętrzną do tworzenia, pozwalających uczniom pokonywać ich bariery wewnętrzne; nauczyciele są świadomi tych barier i starają się im zapobiegać, zwracając przy tym szczególną uwagę na takie zjawiska, jak: niecierpliwość wyniku, niekonstruktywna oryginalność, lęk przed tworzeniem, ostracyzm grupowy i dyktat jednej odpowiedzi;
  - nauczyciele pobudzają i promują ciekawość poznawczą, odkrywanie, formułowanie i redefiniowanie pytań; nietypowe, odkrywcze pytania są przez nich witane z radością; przyznaje się prawo uczniom dopełniania błędów i ponoszenia porażek;
  - nauczyciele są kreatywni i innowacyjni, wymyślają i stosują własne metody i środki dydaktyczne, które uatrakcyjniają prowadzone przez nich zajęcia twórcze;
  - nauczyciele używają ocen jako konstruktywnych informacji zwrotnych; oceny te pełnią funkcję informacyjną a nie represyjną; oceny są pogłębione i przemyślane;
  - „szkoła rzeczywiście rozwija podstawowe zdolności myślenia twórczego uczniów, mierzone płynnością, giętkością, oryginalnością i elaboracją myślenia oraz cechy postawy twórczej: otwartość, niezależność, wytrwałość” (Szmidt 2007).

Nauczanie (do) twórczości natomiast stanowi taką formę nauczania, której celem jest rozwijanie indywidualnych zdolności kreatywnego myślenia i działania uczniów. Twórczość nauczyciela może prowadzić do rozbudzania u kreatywnego potencjału dzieci, ale nie jest to warunek wystarczający. Jest to proces wymagający od nauczyciela wysiłku, pomysłowości i wystrzegania się popadania w rutynę (NACCCE 1999). Według twórców omawianego raportu można wyodrębnić trzy podstawowe działania powiązane z nauczaniem (do) twórczości: zachęcanie do twórczości (encouraging), pomoc uczniom w rozpoznawaniu własnych zdolności twórczych (identyfiking) oraz wspieranie twórczości uczniów (fostering) (NACCCE 1999).

### **Zachęcanie do twórczości (encouraging)**

Jak zostało już wspomniane wcześniej, osoby mające wybitne osiągnięcia w zakresie twórczości, charakteryzują się wiarą we własne możliwości i pewnością siebie. Wielu młodych ludzi nie uważa się za wystarczająco kreatywnych, by w podjąć się rozwiązywania jakiegoś trudnego problemu. Pierwszym krokiem w nauczaniu twórczości jest zatem wzmacnianie u uczniów ich pewności siebie, wiary we własne zdolności twórcze oraz dawanie im możliwości odczucia skuteczności i sprawstwa (NACCCE 1999). Uczniowie powinni być również zachęceni do wykorzystywania wszelkich możliwości, aby podejmować twórcze działania. Innymi ważnymi cechami, które należy rozwijać u uczniów są wysoka motywacja, poczucie niezależności od oceny innych, chęć podejmowania ryzyka i działań przedsiębiorczych oraz wytrwałość i elastyczność w chwilach niepowodzeń (Szmidt 2007). Taka postawa może być kształtowana u każdego dziecka poprzez wykorzystanie różnych treści nauczania.

### **Pomoc uczniom w rozpoznawaniu własnych zdolności twórczych (identyfiking)**

Każdy młody człowiek charakteryzuje się innymi zdolnościami twórczymi. To, że jedna osoba jest twórczym muzykiem nie oznacza, że będzie twórczym matematykiem lub naukowcem (oczywiście jest możliwe, by jedno dziecko było twórczo uzdolnione w wielu dziedzinach, jednak takich przypadków jest mniej). Zadaniem nauczyciela jest zachęcanie uczniów do poszukiwania ich mocnych stron oraz pomoc w odkrywaniu własnych zdolności (NACCCE 1999). Jest to związane z dostosowaniem programu i metod nauczania do indywidualnych potrzeb uczniów.

### **Wspieranie twórczości uczniów (fostering)**

Twórczość człowieka nie wynika wyłącznie z jego utalentowania w danej dziedzinie, składa się na nią wiele zdolności i umiejętności. Rozwijanie konkretnych umiejętności i zdolności biorących udział w procesie twórczym jest kolejnym elementem nauczania do twórczości. Ciekawość poznawcza może być przecież stymulowana, możliwe jest trenowanie pamięci oraz wzmacnianie świadomości twórczej. Ważne jest także zdobywanie przez dzieci wiedzy na temat elementów procesu twórczego, gdyż umożliwia ono uwrażliwienie uczniów na własne procesy twórcze i pomaga im w zrozumieniu natury twórczości (NACCCE 1999).

Podstawą nauczania twórczości jest uczenie się przez działanie, ponieważ zdolności twórcze najlepiej rozwijane są w procesie stawania się twórczym. Nauczanie to powinno odbywać się w oparciu o współpracę z mentorami i mistrzami, którzy są przygotowani do tego, by dzielić się z innymi swoim doświadczeniem (NACCCE 1999).

Podstawowymi zadaniami nauczycieli w nauczaniu twórczości są (NACCCE 1999):

- a) umożliwienie uczniom prowadzenia szeroko oraz wąsko zakrojonej działalności eksperymentalnej, która jest zawsze odpowiednio objaśniona i uzasadniona poprzez podanie celu danej aktywności. Poprzez działania tego rodzaju (jeśli są one dobrze przygotowane i przeprowadzane w przyjaznej i bezpiecznej atmosferze) dziecko ma możliwość stawienia czoła wyzwaniu, podjęcia ryzyka poznawczego i popełnienia błędu, który nie skutkuje żadnymi poważnymi konsekwencjami. Działania te muszą być dostosowane do poziomu rozwoju uczniów;
- b) pomoc w zrozumieniu przez dzieci, że generowanie pomysłów jest procesem wymagającym przestrzeni wolnej od natychmiastowego krytycyzmu, zarówno ze strony ucznia, jak i kolegów z klasy, dopiero później wytworzone propozycje rozwiązań są poddawane krytycznej ocenie i rozwijane;
- c) zachęcanie do własnej ekspresji podczas wykonywania różnego rodzaju zadań;
- d) stwarzanie okazji do docenienia przez dzieci znaczenia poszczególnych etapów procesu twórczego oraz czasu;
- e) pomoc w rozwijaniu świadomości różnych okoliczności, w jakich mogą pojawić się twórcze pomysły i docenieniu roli intuicji, nieświadomych procesów mentalnych oraz swobodnego myślenia;
- f) zachęcanie i stymulowanie uczniów do swobodnej zabawy pomysłami i ideami oraz do snucia domysłów na temat możliwości rozwiązań różnych problemów. Dopełnieniem tego rodzaju aktywności powinno być natomiast myślenie krytyczne, czyli ewaluacja i określenie wartości propozycji uczniów;
- g) podkreślenie roli wyobraźni, oryginalności, ciekawości i stawiania pytań, wzmacnianie tych cech uczniów, które wspierają ich kreatywność.

Celem realizacji powyższych zadań jest ukształtowanie u uczniów takich właściwości, jak (NACCCE 1999):

- a) autonomia, dająca poczucie sprawstwa i kontroli nad własnymi pomysłami;
- b) autentyczność w inicjowaniu działań i odpowiadaniu na propozycje aktywności ze strony innych, decydowanie o sobie na podstawie własnego osądu;
- c) otwartość na nowe i nietypowe pomysły oraz na różnorodne metody i podejścia;
- d) szacunek dla innych osób oraz ich pomysłów;
- e) poczucie spełnienia, satysfakcji z uczestniczenia w relacjach twórczych i radości.

Najważniejszym warunkiem do skutecznego zrealizowania wymienionych zadań i osiągnięcia zamierzonych celów jest według autorów raportu wytworzenie odpowiedniej relacji między uczniem i nauczycielem, opartej na wzajemnym zaufaniu (NACCCE 1999). Nauczanie twórczości ma prowadzić do rozwijania u ucznia pewności siebie, niezależności myślenia, zdolności do oceniania zjawisk na swój własny sposób. Kształcenie to jest zgodne z wieloma metodami nauczania różnych przedmiotów, które wchodzi w skład programu nauczania. Jego celem natomiast jest zwiększanie samoświadomości, wrażliwości na innych ludzi i na otaczający świat oraz wspieranie otwartości i refleksyjności dzieci jako twórczych uczących się (NACCCE 1999).

## Zasady dydaktyki twórczości

Aby cel wychowania do twórczości został osiągnięty, muszą być spełnione pewne warunki, zapewniające efektywność procesu rozwijania kreatywności dzieci.

### A. Zasady ogólne (nadrzędne):

- 1) zasada: nie szkodzić – chodzi tu przede wszystkim o to, aby nauczyciele i szkoła nie hamowali rozwoju potencjału twórczego dzieci i nie przyczyniali się do powstawania barier psychicznych i psychospołecznych u uczniów;
- 2) zasada prognostyczności – dotyczy ona zarówno kształtowania wśród dzieci pozytywnej wizji przyszłości, ale także wytworzenie aktywnej postawy w kreowaniu przyszłości.

### B. Zasady wynikające z postulatu twórczej aktywności uczniów i nauczycieli:

- 1) zasada podmiotowości – w procesie nauczania i wychowania funkcjonować powinny dwa podmioty: uczeń i nauczyciel;
- 2) zasada optymizmu – czyli wiary w zdolności twórcze przeciętnego człowieka;
- 3) zasada doceniania wyobraźni;
- 4) zasada dywergencyjnego (rozbieżnego) podejścia do problemów;
- 5) zasada doceniania pomysłowości i oryginalności.

### C. Zasady wynikające z „dopuszczania do głosu” niekonwencjonalnych procesów psychicznych:

- 1) zasada doceniania intuicji i domysłu;
- 2) zasada inkubacji (inkubację rozumie się tu jako istotny etap w procesie rozwiązywania problemu, który polega na „kontynuowaniu nieświadomej pracy umysłowej w sytuacji, gdy podmiot przerwał świadome aktywne poszukiwania rozwiązania danego problemu i zajął się czymś innym, np. relaksem”) (Dobrołowicz 1995).

#### D. Zasady postulujące tworzenie klimatu psychospołecznego w pracy zespołowej.

Inna propozycja zasad pomocy w tworzeniu, autorstwa K. Szmidta, dotyczy stylu pracy pedagoga oraz stosowanych przez niego metod (Szmidt 2007). Obejmuje ona następujące zasady:

- 1) zasada facylitacji – głosząca, że proces opanowywania umiejętności twórczych można przyspieszyć poprzez wytworzenie odpowiedniego klimatu grupowego, co wymaga od nauczyciela uczuciowego współbrzmienia z uczniami, autentyczności i otwartości, asertywności oraz akceptacji dzieci takimi, jakimi są;
- 2) zasada ludyczności – postulująca, by budzenie i rozwijanie twórczości odbywało się w atmosferze zabawy, w środowisku, które cechuje się otwartością, życzliwością i tolerancją;
- 3) zasada rozwijania autonomicznej motywacji poznawczej – procesy twórcze nie powinny być stymulowane za pomocą ocen lub rywalizacji, które powodują występowanie motywacji zewnętrznej; twórczości sprzyja motywacja wewnętrzna, która motywowana jest ciekawością poznawczą i zainteresowaniami;
- 4) zasada wzmacniania procesu twórczego – najwłaściwszymi metodami w rozwijaniu kreatywności wychowanków są te, które powodują wzrost zaangażowania w proces tworzenia, a nie wzmacniają jak najszybsze dążenie do stworzenia jakiegoś dzieła;
- 5) zasada przeciwdziałania przeszkodom – nauczyciel podczas treningu twórczego ma pomagać uczniom pokonywać ich wewnętrzne bariery utrudniające ich twórczy rozwój; pedagog powinien więc umieć rozpoznać przeszkody oraz niwelować je za pomocą określonych ćwiczeń, wskazówek i osobistego wsparcia;
- 6) zasada osobistej twórczości nauczyciela (twórczego nauczania) – pedagog powinien wykazywać się kreatywnością w zakresie wymyślania i ulepszania metod pracy oraz rozwiązywania problemów edukacyjnych i wychowawczych.

### Rozwijanie kreatywności uczniów - problemy i pułapki

Pedagog, który budzenie i wspieranie twórczości uczniów uczynił swoją powinnością edukacyjną, musi liczyć się z pewnymi niebezpieczeństwami i pułapkami. Wynikają one zarówno z działań i przekonań samego nauczyciela, jak i ich obioru przez środowisko (władze szkoły, rodziców, innych nauczycieli) (Szmidt, Kusztełak, Modrzejewska-Świgulska, Galewska-Kustra 2009). Różne rodzaje błędów popełnianych przez nauczyciela i trudności, z jakimi się spotyka zostały zebrane w tabeli 3. Pokazuje ona, że większość problemów wynika z postaw i przekonań lub niewiedzy samego pedagoga. Zagrożenia „zewnętrzne” (ze strony otoczenia) stanowią mały odsetek wyróżnionych w tabeli niebezpieczeństw.

Tabela nr 9 Niebezpieczeństwa i błędy pedagogów w edukacji twórczości

|  |   |
|--|---|
| Poślizg ku zabawie                                     | Występuje, gdy zabawa staje się celem zajęć twórczych a nie środkiem stymulowania kreatywności.   |
| Przecenianie twórczości dzieci/pułapka pop-twórczości  | Traktowanie każdego, nawet banalnego rozwiązania stworzonego przez ucznia jako coś oryginalnego i twórczego;<br>Nieumiejętność różnicowania zachowań kreatywnych od reproduktywnych i twórczych wytworów od plagiatów;<br>Gloryfikacja wszelkich przejawów oryginalnego zachowania ucznia bez kształcenia umiejętności krytycznej oceny ich wartości. |
| Przedkładanie procesów generatywnych nad ewaluacyjnymi | Koncentrowanie się na fazie poszukiwania rozwiązań, a nie przykładanie większej wagi do procesów oceny i krytycznego odniesienia się do własnych pomysłów.  |
| „To nie tak”   | Zachowanie roli autorytetu przez nauczyciela w trakcie wykonywania zadań dywergencyjnych, zbyt szybkie wartościowanie pomysłów uczniów, podsuwanie własnych rozwiązań.  |
| Brak cierpliwości w oczekiwaniu na efekty              | Oczekiwanie sukcesów uczniów w zakresie twórczości już po chwili od zastosowania metod rozwijających kreatywne myślenie. Prawdziwie oryginalne dokonania uczniów przychodzą zazwyczaj dopiero po latach stosowania treningu twórczości. Entuzjazm pedagoga może się wypalić, gdy oczekiwane rezultaty nie pojawiają się u ucznia przez dłuższy czas.  |
| Spółeczny brak zrozumienia i akceptacji                | Brak współpracy ze strony innych nauczycieli, utrudnianie działań, które wykraczają poza to, co konieczne i przyjęte od lat.<br>Brak zrozumienia ze strony kolegów i przełożonych.<br>Brak zrozumienia ze strony rodziców.  |
| „Twórczość jako źródło czystej zabawy”                 | Postrzeganie twórczości jako aktywności przynoszącej same pozytywne skutki.<br>Brak przygotowywania uczniów na trudne aspekty tworzenia – ciężką pracę, trudności emocjonalne i motywacyjne, trudności związane z odbiorem przez otoczenie.   |
| Twórczość jako „cel nad celami”                        | Nie branie pod uwagę potrzeb, oczekiwań i poziomu uzdolnień ucznia.   |
| „Twórczość dla kuratora”                               | Przecenianie wartości efektów nad procesem twórczym, dyktat wytworu.  |

Źródło: Opracowanie własne na podstawie Szmidt, Kusztełak, Modrzejewska-Świgulska, Galewska-Kustra 2009

## Uczenie się w małych grupach w klasie

Efektywny proces kształcenia polega na współpracy nauczyciela z uczniami. Pedagog nie może zakładać, że wyłożone przez niego na lekcji treści będą przez dzieci od razu zrozumiane i zapamiętane. Uczniowie powinni aktywnie uczestniczyć w procesie zdobywania wiedzy – mieć możliwość rozwiązywania problemów, prowadzenia prac badawczych i wykonywania ćwiczeń pod kierunkiem nauczyciela.

Uczniowie uczą się najlepiej gdy stworzymy im przyjazne warunki, które pozwalają pobudzić w nich chęć uczenia się. Ma to miejsce gdy uczniowie: mają jasno wyznaczony kierunek i cel działania, mogą bazować na zdobytej wcześniej wiedzy, aktywnie uczestniczą w lekcjach, czują, że mają prawo do popełniania błędów, mają możliwość pewnego wyboru sposobu osiągania wytyczonego celu, mają poczucie odpowiedzialności za swoje działanie. Takie właśnie warunki do nauki stwarza praca w małych grupach.

Praca w małej grupie stwarza uczniom możliwość brania bardziej czynnego udziału w zajęciach, w szczególności w prowadzonych w klasie rozmowach, a to z kolei umożliwia doskonalenie sprawności językowej. Dziecko pracujące w kilkuosobowej grupie ma szansę częściej zabierać głos, reagować na to co mówią inni. Ma także więcej okazji do posługiwania się językiem: czytania, pisania, słuchania i mówienia (Adamczewska 2006).

Uczniowie współpracując ze sobą uczą się od siebie nawzajem a także systematyzują swoją wiedzę tłumacząc coś kolegom własnymi słowami, przypominając sobie, zadając pytania oraz wyobrażając sobie. Mają też szansę zaproponować więcej swoich pomysłów rozwiązania jakiegoś problemu, dzięki temu lepiej go rozumiejąc, ponieważ ich rozwiązania są od razu poddawane dyskusji i krytyce ze strony pozostałych członków zespołu (więcej pomysłów przychodzi im do głowy, niż kiedy pracują indywidualnie lub całą klasą). Praca w grupie daje uczniom nie tylko poczucie większego bezpieczeństwa, ale także poczucie, że ich głos ma znaczenie, ich własne doświadczenia i myśli mają wartość (Reid, Forrestal, Cook 1996).

### Tabela 10 Praca w małych grupach –niebezpieczeństwa i pułapki

#### Praca w grupach – niebezpieczeństwa i pułapki

Niestety, nie zawsze praca w grupie przebiega tak, jak byśmy sobie tego życzyli. Może to nie tylko prowadzić do konfliktów w zespole i narastającej frustracji, ale również spowodować, że praca nad projektem nie zostanie zakończona, albo jakość wykonanych zadań nie będzie zadowalająca i nie przyniesie oczekiwanych efektów. Jakie problemy mogą się pojawić?

- wkład członków grupy w rozwiązanie jest nierównomierny,
- nastawienie na miłe, niekoniecznie twórcze spędzanie czasu,
- wszyscy chcą być liderami - w zespole jest kilka silnych osobowości, które chciałyby prowadzić projekt; to dlatego lider powinien zostać wyznaczony jeszcze zanim grupa przystąpi do pracy,
- niektórzy członkowie zespołu mogą okazać się indywidualistami niechętnymi współpracować z innymi i nie będą dzielić się z grupą swoimi pomysłami; w takiej sytuacji nauczyciel powinien zareagować i pomóc liderowi przydzielić im bardziej samodzielne obowiązki, które nie wymagają ścisłej współpracy; takim osobom trzeba okazać dodatkowe wsparcie tak, aby poczuli się pewniej i mieli swój wkład w projekt,
- nieodpowiedni lider – czasami bywa tak, że ktoś nie radzi sobie z pozycją lidera, w takiej sytuacji po pierwsze



nie zmuszamy wszystkich do bycia liderami – niektórzy po prostu nie mają ochoty pełnić takiej funkcji, po drugie, jeśli uczeń bardzo chce być liderem, pozwólmy mu doświadczyć jak to jest przewodzić grupie, być może ma potencjał, który należy jeszcze rozwinąć,

- rozmycie odpowiedzialności
- współpraca członków zespołu może przeistoczyć się w ostrą rywalizację,
- zdolniejsi lub bardziej przebojowi uczniowie mogą nie dopuszczać uczniów słabszych lub bardziej nieśmiałych do zabierania głosu.

Źródło: Opracowanie własne

Organizowanie zajęć w grupach pozwala inaczej spojrzeć również na pracę nauczyciela, nie jest on tu już osobą, która przekazuje wiedzę, a jego zadaniem jest określanie warunków uczenia się i pomaganie uczniom w nauce. Najważniejszy jest odpowiedni dobór zadań. Nauczyciele często traktują pracę w grupach jedynie jako element uatrakcyjniający zajęcia. Nie rozumieją walorów rozwojowych takiej formy pracy. Nie potrafią również wymyślić zadań, nad którymi pracuje grupa (często każdy członek zespołu otrzymuje własną kartę pracy i siedząc przy jednym stole jako grupa każdy rozwiązuje swoje zadania). Tymczasem rozwiązywanie zadania powinno odbywać się wspólnie, angażując wszystkich uczestników. Pedagog powinien bardzo uważnie przysłuchiwać się przebiegowi pracy w małej grupie, aby kontrolować rozumienie problemu, ale także obserwować pojawiające się podczas dyskusji trudności a w razie konieczności służyć pomocą. Kluczową rolę odgrywa tutaj również określenie przedziału czasowego, w jakim grupa powinna poradzić sobie z rozwiązywanym problemem. Aby praca w grupach była efektywna, uczniowie muszą mieć poczucie komfortu, iż dysponują wystarczającą ilością czasu. W przeciwnym razie denerwują się, że nie zdążą ukończyć pracy. W sytuacji gdy czasu jest za dużo, uczniowie najprawdopodobniej go zmarnują lub praca zostanie rozłożona nierównomiernie pośród poszczególnych członków grupy (Reid, Forrestal, Cook 1996).

#### **Tabela nr 11 Zasady organizowania pracy w grupach – wskazówki praktyczne**

##### **Zasady organizowania pracy w grupach – wskazówki praktyczne**

Organizując pracę w grupach, trzeba pamiętać o kilku zasadach, aby z jednej strony za bardzo nie pomagać, z drugiej jednak nie pozostawiać uczniów samym sobie, co może skończyć się zmarnowaną lekcją i chaosem.

Aby jak najlepiej wykorzystać czas przeznaczony na zespołowe rozwiązywanie problemów, staraj się przestrzegać poniższych zasad:

- zapoznaj dzieci z różnymi rolami, jakie można pełnić w grupie (lider, sekretarz, osoba odpowiedzialna za materiały, krytyk itd...), przypilnuj by uczniowie mieli szansę pełnić różne funkcje,
- podczas pierwszych sesji prac w grupach przygotuj specjalne naklejki, dzięki którym będzie można szybko rozpoznać, kto pełni jaką funkcję w zespole,
- na początku pomóż dzieciom rozdzielić zadania w drużynie, jednak dąż do wypracowania samodzielności w tym zakresie,
- określ dokładnie czas, w jakim zespoły mają wykonać zadanie (czasu na zadanie musi być na tyle dużo, aby jego wykonanie było realne, ale też na tyle mało, żeby dzieci były cały czas skupione na rozwiązywaniu problemu),

- wytłumacz szczegółowo, na czym polega zadanie, co każda grupa ma zrobić,
- monitoruj postępy grup (kiedy dzieci będą już starsze, same mogą zgłaszać co zostało już wykonane lub zapisywać postępy swoich prac dla własnej informacji),
- nie udzielaj gotowych odpowiedzi, odpowiadaj pytaniem na pytanie stymulując uczniów do samodzielnego poszukiwania rozwiązań,
- nie ingeruj za bardzo w pracę zespołów, trzymaj się raczej na uboczu, wkraczaj jedynie wtedy, kiedy widzisz, że naprawdę jest to konieczne,
- zwracaj uwagę na to, w jaki sposób członkowie drużyn odnoszą się do siebie, tłumacz dzieciom, że wszystkie konflikty pojawiające się podczas pracy, wynikające z różnicy zdań, pomysłów i wizji można rozwiązać w kulturalny i pokojowy sposób (od czasu do czasu przetrenuj z dziećmi, w jaki sposób mogą mówić o tym co im się nie podoba nie doprowadzając do kłótni),
- zwracaj uwagę na to, żeby dzieci opierały się tylko i wyłącznie na własnej pracy, podkreślaj, jak ważne jest, żeby pracowały samodzielnie; poinformuj o tej zasadzie także rodziców,
- nie podsuwaj rozwiązań, nie podpowiadaj, nawet jeśli uważasz, że potrafisz zrobić coś lepiej, albo kiedy myślisz, że twoje pomysły są lepsze, wkraczaj tylko wtedy, gdy widzisz, że grupa nie zrozumiała sedna zadania,
- zwracaj uwagę na to, aby każdy członek grupy miał jakiś wkład w wypracowywane rozwiązanie,
- zachęcaj grupę do czerpania z talentów i umiejętności każdego jej członka;

Źródło: Opracowanie własne

### **Tabela nr 12 Jak chwalić i jak upominać?**

#### **Jak chwalić i jak upominać?**

- Chwal przy całej grupie. Upominaj w cztery oczy, chyba, że negatywne zachowanie dotyczy samego procesu pracy nad zadaniem.
- Chwaląc nazwij jasno postawę/zachowanie, które zasługuje na uznanie i unaocznij dzieciom, jaki wpływ na grupę miała ta pozytywna postawa. Powiedz jakie emocje wywołała w tobie (np. zadowolenie).
- Analogicznie, upominając, nazwij konkretną naganną postawę, pokaż jej negatywny wpływ na grupę i określ swoje emocje.

Źródło: Opracowanie własne na podstawie *Materiałów szkoleniowych Odysei Umysłu*

## Metody i techniki wspomaganie kreatywności dzieci

Metoda, to „systematycznie stosowany sposób postępowania prowadzący do założonego wyniku” (Dobrołowicz 1995). Tę ogólną definicję można uszczegółowić dodając, że metody dydaktyki twórczości to „celowo stosowane sposoby stymulowania, wspierania oraz rozwijania zdolności i umiejętności twórczego myślenia, a także dyspozycji emocjonalno-motywacyjnych i działaniowych, będących komponentami postawy twórczej wychowanków” (Szmidt 2007). Natomiast termin technika oznacza „zespół czynności niejako pomocniczych, które stosujemy, aby osiągnąć dane cele etapowe” (Dobrołowicz 1995). Techniki mają charakter usprawniający, służą ćwiczeniu konkretnych umiejętności. Jest to więc pojęcie podrzędne w stosunku do terminu „metoda pracy” (Jąder 2010).

### Metoda projektów – założenia ogólne realizacji w programie 4ELT

W literaturze można znaleźć różne definicje metody projektów. Na potrzeby programu 4ELT przyjęto tą prezentowaną przez Katza i Charda, którzy ujmują projekt jako fragment badania na wybrany temat, w którym pomysły dzieci, ich pytania, hipotezy i przewidywania są głównymi wyznacznikami rodzaju doświadczeń, jakie w trakcie tych badań zyskują ich uczestnicy i które bezpośrednio definiują zakres osiągnięć badaczy (J.H. Helm, L.G. Katz 2003). Do najważniejszych różnic pomiędzy tradycyjnymi zajęciami zaplanowanymi przez nauczyciela, a tymi prowadzonymi metodą projektów można zaliczyć:

1. wysoki stopień zaangażowania ucznia/uczenicy w przebieg zajęć,
2. występowanie dużej liczby i różnorodności czynności, którą dziecko ma wykonać,
3. sprowadzenie roli nauczyciela do swoistego rodzaju pomocnika i obserwatora,
4. negocjacyjny tryb ustalania tematów zajęć lub zakresu aktywności.

W efekcie:

1. stworzone są odpowiednie warunki do wspierania rozwoju intelektualnego dziecka (m.in. rozwija się jego pamięć, zrozumienie symboli graficznych i matematycznych, rozbudowuje się słownictwo) - w trakcie aktywności badawczej stawia hipotezy, dokonuje wyborów, zadaje pytania i szuka na nie odpowiedzi, wyciąga wnioski, decyduje, ma wpływ na własne działania, wyjaśnia, przeprowadza wywiady z różnymi osobami, zapisuje, relacjonuje, podaje propozycje, rozwija samodzielność, zachęca do działań oraz przyjmuje odpowiedzialność,
2. zwiększa się u dzieci poczucie sprawstwa i kontroli nad własnymi działaniami, z uwagi na możliwość dokonywania wyborów, co z kolei podnosi samoocenę, a cykliczność projektu prowadzi do zrozumienia ciągłości czasu oraz dostrzegania rytmu zadań,
3. wzrasta motywacja wewnętrzna ucznia/uczenicy (niezbędna na dalszych etapach edukacji), który/a osiąga założone cele, prezentuje dokonania wzmacniając poczucie sukcesu, dzięki aktywnej współpracy głównie w małych grupach, z jednoczesnym zrozumieniem, że dobrze jest dzielić się z innymi swoimi pomysłami, i że należy wysłuchać i szanować odmienne poglądy/sposoby działania swoich kolegów,
4. dokonywany jest wybór tematów związanych ze znaną dzieciom rzeczywistością z tym co je interesuje, poprzez swobodę działania mają możliwość pogłębiania swoich doświadczeń, rozwijają kreatywność i ciekawość, a w

połączeniu z ciągłą rozmową prowadzoną na wszystkich etapach trwania projektu, opanowują techniki negocjacyjne i umiejętności przyjmowania krytyki (IMD w Poznaniu).

W metodzie projektów wyodrębnia się następujące fazy realizacji projektu:

1. pomysł projektu, znalezienie/sformułowanie tematu,
2. sformułowanie celów i planowanie działań,
3. planowanie,
4. przygotowanie,
5. przeprowadzenie projektu z krótkimi fazami refleksji (ewaluacja cząstkowa): wymiana doświadczeń, przedstawienie dotychczasowych efektów,
6. dokumentacja projektu,
7. prezentacja projektu,
8. refleksja na temat realizacji projektu (ewaluacja).

W ramach programu 4ELT wyodrębniono trzy struktury realizacji zajęć z tzw. „Treningu twórczości” metodą projektów, dopasowując czas realizacji do możliwości związanych z rozwojem poznawczym dzieci i ich zdolnością do skupienia na zadaniu. Stąd w klasach pierwszych Trening Twórczości realizowany jest w ciągu jednostek 45-cio minutowych, wplecionych w zajęcia tygodniowe, w klasach drugich przeznaczają się na niego 3 jednostki 45-cio minutowe co drugi tydzień, a w klasach trzecich kilka razy w miesiącu odbywają się dni twórczości, podczas których dzieci wspólnie przygotowują rozwiązanie Problemu Miesiąca. Działanie to pozwala na systematyczne zaznajamianie dzieci z zasadami pracy w grupie, zgodnie z ich rozwojem społeczno-emocjonalnym.

Realizacja zajęć w klasach trzecich opiera się na trzech fazach ustalonych do realizacji na 4 tygodnie, przy czym w każdym tygodniu określono zakres koniecznych do podejmowania działań.

Przygotowano tematy nazwane Problemami Miesiąca, w postaci Mapy Myśli, zawierające wskazówki dla nauczyciela, w których opisano wprowadzenie do zagadnień, zadanie i szczegóły związane z realizacją zdania, a także odpowiedzi na pytania:

- "Na co zwrócić szczególną uwagę?",
- "Za co chwalić dzieci po występie?"

#### Faza I projektu

Pierwszy tydzień przeznaczony jest na zajęcia wprowadzające dzieci do pracy nad projektem. Z uwagi na fakt, iż tematy projektów są już określone, nie ma procesu ustalania i negocjowania ich z dziećmi. W tej fazie głównym celem jest ustanowienie wspólnej linii porozumienia pomiędzy dziećmi, podział na grupy, wraz z wyjaśnieniem zasad pracy, a także wprowadzenie do zagadnień związanych z przedmiotem projektu. Przyjęto założenie, że spotkania odbywają się kilka razy w tygodniu. Dzieci w każdym miesiącu pracują w ramach innej grupy, przygotowując w ciągu miesiąca rozwiązanie problemu rozbieżnego. Oznacza to, że będą współpracować ze sobą dłużej niż na jednej lekcji. Dzięki temu będą miały większe poczucie bezpieczeństwa i ciągłości pracy.

### Faza II projektu

W drugim i trzecim tygodniu rozpoczyna się realizacja problemu miesiąca, dzieci odgrywają scenki, pracują metodą burzy mózgów, wyznaczają liderów grup, skupiają się na elementach wymaganych i określonych dla każdego Problemu Miesiąca. Dzieci przedstawiają swoje obserwacje i spostrzeżenia m.in. w formie rysunków, konstrukcji, odgrywania scenek. Problemy rozwiązywane przez uczniów są w pewnym stopniu podobne do tych z „Odysei Umysłu”, jednak znacznie prostsze ze względu na ograniczenia czasowe. Idea jednak pozostaje ta sama – drużyny współpracują, aby samodzielnie stworzyć oryginalne rozwiązanie.

### Faza III projektu

W czwartym tygodniu prezentowane jest na forum klasy rozwiązanie Problemu Miesiąca każdej z grup podczas comiesięcznego konkursu. Dzieci dzięki temu rozwiązaniu będą uczyły się zasad uczciwej rywalizacji, a dzięki postawie nauczyciela będą cieszyły się z odniesionych (choćby niewielkich) sukcesów. Działania tego tygodnia przeznaczone są na ostateczne przygotowania i zorganizowanie wydarzenia kulminacyjnego, a także na refleksję na temat osiągniętego wspólnie celu.

Aby ułatwić nauczycielom pracę w ramach Treningu Twórczości przygotowano scenariusze zajęć tygodniowych zawierające informacje o tym jakie pomoce dydaktyczne mają przygotować na poszczególne zajęcia, co mają przynieść dzieci, podane są również ćwiczenia do zastosowania w formie rozgrzewki, a także szczegółowo przedstawiony jest przebieg zajęć z wskazówkami jak powinien zachowywać się nauczyciel w stosunku do uczniów.

## Metody stymulujące ciekawość poznawczą i myślenie pytajne

Ciekawość jest reakcją na to co nowe, zmienne lub budzące konflikty poznawcze. Emocje, które są z nią związane mają zazwyczaj znak pozytywny, są to na przykład: zdziwienie, zdumienie, zaskoczenie, fascynacja, pasja. Odwrotne emocje związane są z nudą, obojętnością i przesytem (Szmidt 2007, s. 92). Osoba, która charakteryzuje się nasiloną ciekawością poznawczą, częściej podejmuje problemy, ale także dłużej nad nimi pracuje, nie zadowolając się odpowiedzią powierzchowną. Dlatego częściej wpada ona na dobre pomysły. Zaciekawienie motywuje ludzi do stawiania pytań i poszukiwania na nie odpowiedzi (Nęcka 2001).

Myślenie pytajne, które jest związane z umiejętnością dostrzegania problemów, formułowania i redefiniowania pytań problemowych, odgrywa ważną rolę w myśleniu twórczym. Dlatego warto umiejętność tę kształtować u najmłodszych dzieci. Poniżej znajduje się wykaz przykładowych metod i technik służących stymulacji ciekawości poznawczej.

- a) **Metoda pytań** – celem tej metody jest przeprowadzenie dogłębnej analizy problemu; nie chodzi tu jednak o wymyślenie jak największej liczby rozwiązań, ale o postawienie możliwie dużej ilości pytań, które dadzą nowy ogląd sytuacji; po wyczerpaniu pytań najbardziej oczywistych i logicznych, zaczną pojawiać się coraz bardziej pomysłowe i oryginalne, mogące naprowadzić na zupełnie niekonwencjonalne rozwiązanie sytuacji problemowej (Jąder 2010, s. 55);

- b) **W poszukiwaniu interesujących zjawisk** – technika ta polega na wybraniu przez dziecko jednej rzeczy (może to być np. pierwsza rzecz, którą wyciągną z plecaka) i odpowiedzeniu sobie na pytania, takie jak: co jest w tej rzeczy interesującego?, w jakich ciekawych miejscach była?, Czy przypomina ona coś niezwykłego, jakąś przygodę, jakieś dziwne zdarzenie?, jaką ciekawą opowieść można o niej wymyślić? (Szmidt 2007);
- c) **Co mnie dziwi?** – uczniowie w sposób swobodny, ale jednocześnie wyczerpujący, opisują sprawy, które wprawiają ich w stan zdziwienia (Szmidt 2007);
- d) **Dwadzieścia pytań** – zadaniem uczniów jest ułożenie dwudziestu pytań do podanego zdania (Szmidt 2007)

## Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Źródłem metod dydaktyki twórczej jest przede wszystkim heurystyka, czyli metodologia twórczego działania (Szmidt 2007). Jak ustalono już w rozdziale pierwszym, heurystykami nazywamy metody i techniki, którymi można się posługiwać, aby w sposób twórczy rozwiązać dany problem.

Problem, to pewne trudne i niejasne zagadnienie, które trzeba wyjaśnić. Tradycyjny sposób jego rozwiązywania składa się z następujących etapów: opis i analiza sytuacji problemowej, ustalenie możliwych rozwiązań, ocena poszczególnych rozwiązań, wybór najlepszego rozwiązania oraz zastosowanie tego rozwiązania w praktyce (Jąder 2010). W nauczaniu twórczości stosuje się różne techniki twórczego rozwiązywania problemów. Jak twierdzi M. Jąder, jeśli dzieci mają nabyć umiejętność radzenia sobie z problemami, ważny jest sam ich dobór. Nauczyciel powinien szczegółowo zanalizować, jakie umiejętności będą one u dzieci ćwiczyć, czy są dla dzieci wystarczająco ciekawe itd. Szczegółowy wykaz takich pytań został przedstawiony w tabeli.

**Tabela nr 13 Kryteria doboru zadania problemowego**

|   |
|---|
| Czy problem jest interesujący dla dziecka i czy jest dla niego ważny?                         |
| Czy dziecko może wykorzystać swoją dotychczasową wiedzę w nowych sytuacjach?                  |
| Czy dziecko musi podejmować decyzje?  |
| Czy problem może być rozwiązany na różnych poziomach?   |
| Czy problem nie jest zbyt trudny dla dziecka?   |
| Czy gromadzenie informacji niezbędnych do rozwiązania problemu wymaga pomocy innych?          |
| Czy dziecko może określić zakres współdziałania z innymi osobami w celu rozwiązania problemu? |
| Czy sam problem wymaga wielostronnych działań?  |

Źródło: Opracowanie własne na podstawie Jąder 2010

Rozwiązywanie problemów w sposób kreatywny może mieć zupełnie inny przebieg niż w tradycyjnym podejściu. Na początku dzieci spotykają się z wieloma nieuporządkowanymi danymi (chaos), następnie muszą one sformułować i sprecyzować problem (nazwanie), analizują wszystkie informacje, które już posiadają na dany temat

(analiza danych), później następuje faza generowania pomysłów rozwiązania, bez ich oceny. Kolejnym etapem jest wyselekcjonowanie najlepszych pomysłów (każdy uczeń zaznacza trzy najciekawsze) i stworzenie ich rankingu. W tym momencie wybierane jest najlepsze rozwiązanie (jeśli wybór nie jest satysfakcjonujący, należy wrócić do fazy generowania pomysłów). Następnie dzieci pracują w grupach, zastanawiając się nad tym, co należy zrobić, żeby osiągnąć cel, dogłębnie analizują sytuację, by w końcu zrealizować pomysł (Jąder 2010). Przedstawiony schemat twórczego rozwiązywania problemu jest tylko przykładem. Praca dzieci, w zależności od warunków i celów, może być zorganizowana w inny sposób.

Najbardziej znaną techniką twórczego rozwiązywania problemów jest **burza mózgów** (brainstroming), opracowana w latach trzydziestych przez Aleksa F. Osborna (Dobrołowicz 1995). Jej celem jest zwiększanie możliwości w zakresie poszukiwania rozwiązań problemu, stymulowanie rozwoju myślenia twórczego oraz stworzenie jak najbardziej sprzyjającej atmosfery do generowania pomysłów (Dobrołowicz 1995, Limont 2010). Autor tej metody proponuje stosowanie kilku zasad ułatwiających osiągnięcie zamierzonych celów: zespołowego poszukiwania rozwiązań (podchwytywanie pomysłów innych uczestników i twórcze ich rozwijanie), swobodnego błędzenia, maksymalizacji pomysłów („ilość rodzi jakość”) oraz odroczonego wartościowania (Dobrołowicz 1995). Unikanie krytyki tworzonych pomysłów wyrażone przez ostatnią zasadę, pozwala na generowanie nowych, nieznanych i dziwacznych rozwiązań, mających często cechy twórcze. Pozwala ono także uczestnikom na swobodną wymianę pomysłów, bez obawy o reakcję innych osób (Limont 2010). Istnieje także wariant pisemnej burzy mózgów, bardziej odpowiedni dla osób mniej śmiałych i otwartych (Nęcka 2001).

Ułatwieniu generowania nowych idei mogą służyć takie techniki, jak **SCAMPER**, czy **Pytania Osborna**. Zarówno SCAMPER – metoda stworzona przez Boba Eberle i Michaela Michalko, jak i pytania Osborna – autorstwa Alexa F. Osborna, są technikami, ułatwiającymi twórczą modyfikację pomysłów, tworzenie nowych rozwiązań na podstawie już istniejących. Różnica między nimi polega głównie na sposobie formułowania operacji dokonywanych na istniejących ideach. Nazwa SCAMPER pochodzi właśnie od pierwszych liter tych czynności (materiały szkoleniowe Odysei Umysłu):

- **Substitute** (Zastąp) – odejmij coś i zastąp czymś innym,
- **Combine** (Połącz) – dodaj jakiś element,
- **Adapt** (Dostosuj) – do innego otoczenia, nowej funkcji,
- **Modify** (Zmień) – kolor, kształt, dźwięk, zapach, znaczenie; **Magnify/Minify** (Zwiększ/Zmniejsz) – wielkość, częstotliwość, długość, wysokość,
- **Put to other uses** (Znajdź inne zastosowanie),
- **Eliminate** (Wyliminuj) – odejmij jakiś element,
- **Reverse** (Odwróć) – na lewą stronę, do góry nogami, na opak.

Pytania Osborna definiują zasadniczo te same operacje poznawcze, są jednak wyrażone w formie pytającej (Dobrołowicz 1995).

Jedną z najciekawszych metod twórczego rozwiązywania problemów jest **synektyka**, stworzona przez Williama J.J. Gordona. Jak pisze E. Nęcka (Nęcka 2001): „synektyka oznacza umiejętne posługiwanie się analogią w dążeniu do zrozumienia problemu i wypracowania skutecznego rozwiązania”. Istotą tej metody jest „wykorzystanie myślenia

metaforycznego pozwalającego na ujmowanie zagadnień i problemów z różnych punktów widzenia” (Limont 2010). Dzięki wykorzystaniu analogii i metafory, dobrze znane zjawiska i problemy mogą być postrzegane z zupełnie nowej perspektywy. Z drugiej strony, również dzięki wykorzystaniu metafory, to co na początku było niezrozumiałe i trudne, staje się łatwiejsze i bliższe doświadczeniu (Limont 2010).

W synektyce preferowane są następujące zasady (Jąder 2010, Dobrołowicz 1995):

- zasada zespołowości pracy;
- zasada kojarzenia różnych, pozornie nie mających nic wspólnego elementów;
- zasada odrzucania utartych reguł i pozornie niepodważalnych prawd;
- osławiania dziwności i udziwniania tego, co wydaje się znane, proste, zwykłe i normalne;
- dopuszczania do głosu emocji (uczucie przyjemności – znak, że jesteśmy na dobrej drodze);
- zasada poszukiwania analogii;

Procedura twórczego rozwiązywania problemu zgodnie z metodą synektyki obejmuje etapy, których kolejność jest związana z fazą i rodzajem rozwiązywanego problemu. Na każdym z tych etapów wykorzystywane jest myślenie metaforyczne oparte na analogiach (Limont 2010). William J.J. Gordon wyróżnił cztery różne rodzaje analogii. Analogia prosta (bezpośrednia) polega na znajdowaniu w otoczeniu istniejących już rozwiązań, które pod jakimś względem przypominają rozwiązywany problem. Analogia personalna oznacza identyfikowanie się z danym problemem lub jego elementem. Polega ona zatem na przeprowadzeniu takich eksperymentów myślowych, które pozwolą danej osobie postawić się na miejscu poszczególnych części rozważanego przedmiotu. Pozwala dzięki temu na zmianę punktu widzenia i spojrzenie na problem z zupełnie innej perspektywy. Trzecim rodzajem analogii jest analogia symboliczna, polegająca na obrazowym ukazaniu złożonych procesów. Przynosi to nagle rozwiązania, które często mają formę symboliczną, poetycką, o walorach estetycznych. Stosując analogię fantastyczną, czasowo zawiesza się obowiązujące prawa i wchodzi się w świat fantazji, zbliżony do marzeń sennych (świat, w którym można latać odbywać podróże w czasie, przechodzić przez mur itd.) (Dobrołowicz 1995; Jąder 2010; Limont 2010).

Metodą, która ma swoje źródło w synektyce, chociaż, jak twierdzi jej autor, E. Nęcka jest na tyle od niej odległa, że nie można ich ze sobą utożsamiać, jest **Twórcze Rozwiązywanie Problemów**, czyli **TRoP** (Limont 2010). Podstawowe założenie systemu TRoP zawiera się w stwierdzeniu, że aby jakiś problem rozwiązać, należy go najpierw dostrzec, potem zrozumieć oraz właściwie sformułować. Trzy pierwsze etapy, składające się na procedurę rozwiązania problemu, odbywają się w tzw. przestrzeni problemu. Składają się na nie rozmaite techniki pozwalające zidentyfikować, zrozumieć i właściwie sformułować problem. Kolejne trzy etapy, należące do przestrzeni rozważań, obejmują: budowanie problemu zastępczego, szukanie rozwiązań problemu zastępczego i powrót do problemu wyjściowego. System TRoP zakłada, że aby skutecznie rozwiązać problem, najpierw należy się od niego oderwać, czyli skorzystać z wiedzy pochodzącej z innej dziedziny lub użyć wyobraźni. Rozwiązywanie problemu zastępczego pozwala oderwać się od rutyny i nadmiernego przywiązania do realistycznych pomysłów, które hamują poszukiwanie kreatywnych rozwiązań (Nęcka 2001).

E. Nęcka wyróżnia następujące zasady heurystyczne wykorzystywane w procesie rozwiązywania problemu:

- Zasada różnorodności (dotycząca wytwarzania dużej ilości różnorodnych pomysłów, bez względu na ich przydatność);



- Zasada odroczonego wartościowania;
- Zasada intuytywności (związana ze swobodnym korzystaniem z intuicji, przeczuć, paradoksów, kierowaniem się emocjami i własnymi preferencjami);
- Zasada kompetentnej niekompetencji (polegająca na umiejętnym wykorzystaniu swojej niekompetencji w danej dziedzinie do twórczego rozwiązania problemu);
- Zasada ludyczności (dotycząca wprowadzania atmosfery humoru i zabawy do procesu rozwiązywania problemu);
- Zasada aktualności (w procesie twórczego rozwiązywania problemu liczy się to, co tu i teraz) (Limont 2010).

Wśród najciekawszych, odpowiednich dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym technik rozwiązywania problemów wspomagających kreatywne myślenie M. Jąder wymienia m.in. (Jąder 2010; Jąder 2008) :

- a) **małe ludziki** – technika, w której dzieci mają sobie wyobrazić, jak problem przedstawiony przez nauczycielkę rozwiązałyby małe ludziki, czy krasnoludki; w ten sposób dzieci uczą się przyjmowania innej perspektywy i mają możliwość postrzegania problemu z różnych punktów widzenia;
- b) **metaplan** – jest to metoda działania obejmująca cztery etapy: przedstawienie sytuacji (jak jest obecnie?), próba odpowiedzi na pytanie: jak powinno być?, refleksja na temat tego, dlaczego nie jest tak, jak powinno być oraz wnioski: co z tego wynika dla nas?, co w związku z tym można zrobić, aby to zmienić, w jaki sposób?;
- c) **paradoksalna burza mózgów** – obejmuje następujące etapy: najpierw dzieci szukają jak największej ilości rozwiązań danego problemu (np. jak zapobiec konfliktom w szkole), następnie przekształcają problem i próbują znaleźć odpowiedzi na zadanie odwrotne (co zrobić, żeby agresji było jak najmniej), ostatnim etapem jest próba przeciągnięcia wszystkich pomysłów z etapu drugiego na listę działań pożądanych, czyli takie przeformułowanie stwierdzeń, aby były one odpowiedziami na pytanie pierwotne;
- d) **metoda projektowania idealnego** – rozwiązywanie problemu zaczyna się tu od stworzenia wizji rozwiązania idealnego, bez względu na możliwość jego zrealizowania; jeżeli rozwiązanie można w całości zrealizować, nie zastanawiamy się więcej nad tym problemem, ale jeśli niektóre propozycje są niemożliwe do realizacji, wówczas szukamy sposobów na ominięcie przeszkód;
- e) **techniki skojarzeniowe** – polegają na tworzeniu łańcuchów skojarzeniowych lub gwiazd skojarzeniowych, ułatwiających głębsze wejrzenie w dany problem;
- f) **provokacje „po” jako narzędzie stymulujące myślenie (myślenie poboczne)** – provokacje „po”, to rozwiązania fantastyczne, wręcz prowokacyjne, które wymyślamy, kiedy chcemy wprowadzić zmiany we wzorzec, który w przeszłości służył dobrze, lecz nie spełnia już swojego zadania;

Inną ciekawą propozycją jest stworzona przez Artura B. van Gundy'ego technika o nazwie „Super – bohaterowie”. Polega ona na wyobrażeniu sobie, jak w danej sytuacji problemowej zachowałby się jeden z superbohaterów. Takie ćwiczenie pozwala odkryć zaskakujące i zabawne rozwiązania, które chociaż często na początku wydają się nierealne, mogą być zmodyfikowane i dostosowane do potrzeb sytuacji (Materiały szkoleniowe Odysei Umysłu).

## Metody wykorzystujące analogie i metafory

Wiele metod nauczania twórczości polega na przekazywaniu uczniom umiejętności wykorzystywania analogii i tworzenia metafor (Szmidt 2007). Nowe i oryginalne pomysły wynikają z umiejętnego wykorzystania podobieństwa między dwoma odległymi zjawiskami.

Analogia, to związek między dwoma obiektami, opartymi na podobieństwie w ich wewnętrznej strukturze (Szmidt 2007). Może ona służyć zarówno jako pomoc w zrozumieniu trudnych treści lub złożonego problemu (analogia trafna). Jej druga funkcja natomiast sprawdza się w fazie generowania wielu rozwiązań, ponieważ analogia ułatwia przechodzenie od jednego obiektu do drugiego, co pozwala odejść od problemu pierwotnego i dojść do nieoczekiwanego i oryginalnego rezultatu (analogia nośna) (Nęcka 2001).

Metafora natomiast może także służyć jako środek procesu twórczego, ale może być też jego celem. Mówimy o niej, gdy „wyrazy użyte w określonym kontekście niezgodnie z ich słownikowym znaczeniem kodowym uzyskują nowy sens” (Szmidt 2007). W treningu twórczości szczególnie nacisk jest położony na stosowanie metafor żywych, czyli takich, które przynoszą nowe znaczenia i do zrozumienia wymagają pewnej interpretacji (Szmidt 2007).

Nauczanie twórczości za pomocą analogii i metafor jest skuteczne tylko wtedy, kiedy u uczniów została już wykształcona umiejętność ich rozpoznawania. Bez niej trudno oczekiwać od dzieci, żeby umiały powiedzieć o jednej rzeczy w terminach innej rzeczy i tworzyły pomysłowe przenośnie (Szmidt 2007).

Poniżej znajdują się przykłady ćwiczeń wykorzystujących analogie i metafory.

- Bionika – jest to dyscyplina, która ma na celu czerpanie inspiracji z przyrody podczas poszukiwania rozwiązań problemów z różnych dziedzin (np. skonstruowanie kostiumu pływaka na podstawie właściwości budowy rekina lub zainspirowanie się skrzydłami nietoperza podczas projektowania wytrzymałego żagla) (Szmidt 2007);
- Technika analogii – składają się na nią cztery etapy: zdefiniowanie problemu, wyobrażenie sobie, że jakaś postać np. literacka lub z innej epoki historycznej, próbuje rozwiązać ten problem, zapisanie możliwych pomysłów tego bohatera (Szmidt 2007);

## Rozwijanie ekspresji twórczej i myślenia wyobraźniowego

Jak już wielokrotnie wspomniano w niniejszej pracy, dla rozwoju kreatywności niezwykle ważne jest dawanie dzieciom możliwości do ekspresji twórczej oraz stymulowanie ich myślenia wyobraźniowego. R. Gloton i C. Clero piszą np., że „to wszystko, co należy do wewnętrznego świata dziecka musi mieć możliwość uzewnętrznienia, przeniesienia, po to, by twórczość z wyobraźni została powołana do istnienia, a także po to, by mogła oświetlić się i odnowić” (Gloton, Clero 1985).

Ekspresja twórcza może być kształtowana w wielu różnych obszarach działalności uczniów – werbalnej, plastycznej, muzycznej oraz ruchowo-pantomimicznej (Jąder 2008, s. 17-40). Dzięki niej mają oni możliwość kształtować umiejętność przyswajania świata, ale również przystosowywania się do niego (Gloton, Clero 1985). W tabeli zamieszczono przykładowe ćwiczenia rozwijające ekspresję twórczą.

**Tabela nr 14 Ćwiczenia rozwijające ekspresję twórczą**

| Rozwijanie ekspresji werbalnej  | Rozwijanie ekspresji plastycznej  |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Komunikatywny ekspert, czyli układamy reklamy</li> <li>• Zmienione bajki – dzieci wymyślają i opowiadają innym nową wersję ich ulubionej bajki</li> <li>• Sycząca bajka – zadaniem dzieci jest wymyślenie bajki, w której wszystkie wyrazy rozpoczynają się na głoskę „s”</li> <li>• Wymyślanie scenariuszy filmu</li> <li>• Przegadaj partnera</li> <li>• List do siebie</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Własna papeteria</li> <li>• Ilustrowanie przysłów</li> <li>• Malujemy sznurkiem</li> <li>• Retuszowanie zdjęć prasowych</li> <li>• Kolaż gazetowy</li> </ul>   |
| Rozwijanie ekspresji muzycznej  | Rozwijanie ekspresji ruchowo-pantomimicznej   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imię z różną intonacją</li> <li>• Rytmiczne pozdrowienia</li> <li>• Bajka muzyczna</li> <li>• Zegary</li> <li>• Muzyczne improwizacje</li> <li>• Chór imion</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pantomima czynności</li> <li>• Pantomima emocji</li> <li>• Obmyślanie fantastycznych maszyn, ich zastosowania, sposobu ich działania</li> <li>• Nowy taniec</li> <li>• Ekspresyjny taniec</li> </ul> |

Źródło: Jąder 2008

Znaczenie rozwijania wyobraźni dzieci wzrasta zwłaszcza w czasach, kiedy mają one swobodny dostęp do mediów elektronicznych, które obniżają zdolność najmłodszych do wytwarzania oryginalnych i nienaśladowczych wyobrażeń (Szmidt 2009). Zadaniem nauczyciela jest więc stymulowanie wyobraźni dzieci, np. za pomocą zaprezentowanych poniżej ćwiczeń (Jąder 2008):

- przekazywanie przedmiotów – dzieci podają sobie przedmioty, których tak naprawdę nie mają w ręku, muszą też zachowywać się odpowiednio do stawianych przed nimi zadań, np. podawać sobie mydło, kostkę lodu, gorącą herbatę itd.;
- własna gra – nauczyciel pyta dzieci, jakie znają rodzaje gier i jakie obowiązują w nich zasady; następnie prosi je o wymyślenie własnych, oryginalnych gier;
- przejażdżka w wyobraźni – dzieci rysują plan trasy, jaką pokonują codziennie w drodze do szkoły; na swoich szkicach zaznaczają także wszelkie boczne uliczki, które mijają przechodząc; następnie nauczyciel zachęca uczniów do wyobrażenia sobie nietypowej drogi do szkoły, decydując się wybrać jedną z bocznych dróg, dzieci mają wyobrazić sobie, co je może tam spotkać i narysować to.

## 9. Techniki nauczania sprawności językowych w programie 4ELT

W ramach realizacji zajęć zgodnie z założeniami nauczania języka angielskiego w programie "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" proponowane są techniki skuteczne w pracy z dziećmi w wieku od 6 do 8 lat. Techniki te rozwijają sprawność: mówienia, słuchania, czytania i pisania dzieci w klasie I,II i III szkoły podstawowej, których główne założenia prezentuje poniższa tabela

**Tabela nr 15 Techniki rozwijające sprawność mówienia, słuchania, czytania i pisania dzieci w wieku od 6 do 8 lat**

|                       |           |   |
|-----------------------|-----------|---|
| Rozwijanie sprawności | Mówienia  | <p>Wprowadzanie na lekcji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) gier i zabaw, w których: <ul style="list-style-type: none"> <li>- należy odgadnąć słowa</li> <li>- wymagana jest interakcja w udzielaniu odpowiedzi na pytania, realizacji poleceń</li> </ul> </li> <li>b) Wordcard w połączeniu z wizualizacją przedmiotu rozmowy i przekazem słownym, tworzeniu na tej podstawie wypowiedzi</li> <li>c) pytań HOT jako sposobu na zakotwiczenie głównych zagadnień lekcji w pamięci</li> <li>d) aplikacji Kinect</li> </ul> |
|                       | Słuchania | <p>Wprowadzanie na lekcji :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) poleceń z wykorzystaniem metody Total Physical Response (aplikacja Kinect)</li> <li>b) gier i zabaw polegających na wysłuchaniu, zaznaczeniu/zakreśleniu/uzupełnieniu obrazka lub elementów</li> <li>c) historyjek, piosenek, wierszyków rytmicznych wymagających zrozumienia przez dziecko ich treści</li> <li>d) oprócz przekazów słownych również szerokiego zastosowania gestów i mimiki</li> </ul>   |
|                       | Czytania  | <p>Wprowadzeniu na lekcji:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Wordcard w połączeniu z wizualizacją przedmiotu i odczytem zapisu słownego</li> <li>b) „witten TPR” czyli odczytywanie i wykonywanie zapisanych poleceń</li> <li>c) gier i zabaw z dobieraniem wyrazów do krótkich tekstów</li> <li>d) czytaniu i układaniu krótkich tekstów w logiczną całość</li> <li>e) gier i zabaw sprawdzających zrozumienie czytanych tekstów</li> </ul>  |

|  |         |   |
|--|---------|---|
|  | Pisania | <p>Wprowadzeniu na lekcji:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) gier i zabaw polegających na podpisywaniu: <ul style="list-style-type: none"> <li>- obrazków</li> <li>- ilustracji do historyjek</li> </ul> </li> <li>b) zabaw z zapisem brakujących wyrazów w zdaniach</li> <li>c) pisania krótkiego dwu-trzyzdaniowego tekstu w ramach omawianego zagadnienia</li> </ul> |
|--|---------|---|

Źródło: opracowanie własne

Poniższe 13 technik skutecznych w pracy z dziećmi w wieku od 6 i 7 lat na zajęcia z języka angielskiego, zostały przedstawione w części A. Planów dydaktycznych nauczania języka angielskiego w klasie pierwszej.

### **W kręgu, na dywanie**

Dzieci w wieku 6 i 7 lat, cechuje duża ruchliwość i zapotrzebowanie na ruch, stąd nie powinny spędzać dużo czasu przy swoich biurkach. Najlepszym rozwiązaniem jest organizacja zajęć w kręgu na dywanie. Pozwala to na możliwość sprawowania pełnej kontroli przez nauczyciela nad klasą, ale również jest dobrym sposobem by dzieci słabsze językowo, mniej skoncentrowane (6 latki) mogły obserwować zachowanie swoich rówieśników i je naśladować.

### **Piosenki, wierszyki i wyliczanki**

Dzieci lubią słuchać piosenek i wierszyków. Nie muszą rozumieć każdego słowa, aby się nimi cieszyć i bawić. Wystarczy, że piosenki są rytmiczne i towarzyszy im wykonywanie gestów i ruchów. Dzieci chętnie słuchają i wykonują tę samą piosenkę wiele razy bez znudzenia się nią. Nauczyciel powinien zainicjować śpiewanie, a także zachęcać dzieci do przyłączenia się i wspólnego śpiewania.

### **Metoda Total Physical Response (TPR)**

Metoda ta opiera się na założeniu, że pierwszym etapem poznawania języka obcego jest zrozumienie poleceń. Dzieci słuchają instrukcji w języku angielskim, w ślad za którymi idzie działanie dzieci całym ciałem, a nie udzielenie słownej odpowiedzi. Służy to dwóm celom:

1 - nauczyciel może natychmiast zobaczyć, czy dziecko rozumie znaczenie w języku angielskim

2 – dziecko biernie poznaje strukturę samego języka.

Poprzez wydawanie poleceń : „Przejdź do zielonego trójkąta!”, „Podnieś żółte koło!”, „Daj mi czarną skrzynkę!” nauczyciel ma możliwość obserwowania zachowania dzieci i na tej podstawie dowiaduje się czy rozumieją one znaczenie różnych słów (w tym wypadku opisujących kolory). Jednocześnie dzieci zupełnie tego nie świadome, w sposób bierny, uczą się zastosowanej w poleceniach formy czasownika, co więcej robią to w sposób całkowicie pozbawiony stresu.

### **Położ paluszek na ...**

Jest to jeden z najlepszych sposobów pracy na dywanie. Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel umieszcza różne obiekty w środku i nazywa je. Na przykład: „To jest niebieska kredka”, „To różowa kredka”, „To pomarańczowa kredka”. Następnie prosi dzieci: „Położ palec na ..... różowej kredce!” Każdy, kto dotknie różową kredkę pierwszy jest zwycięzcą. Można używać obrazków zamiast prawdziwych przedmiotów.

### **Papuga**

Nauczyciel ucząc dzieci nowego słownictwa trzyma kartę obrazkową w górze i nazywa przedmiot. Cała klasa ma za zadanie powtórzyć słowo/ frazę po nauczycielu, który od czasu do czasu mówi niewłaściwe słowo. Dla przykładu może podnieść zdjęcie psa i powiedzieć słowo „cat”. Pracując w grupach, przyznaje się punkt nauczycielowi, kiedy choć jedno dziecko w danej grupie bezwiednie powtórzy niewłaściwe słowo po nim. Jeśli - przeciwnie - nauczyciel mówi złe słowo, ale cała klasa milczy, nauczyciel traci punkt. W efekcie końcowym prowadzący zajęcia oczywiście powinien przegrać. Dzieci w trakcie tak prowadzonych zajęć muszą wykazać się dużą aktywnością i koncentracją podczas wypowiedianych ze zrozumieniem nieznanym dotąd słów/fraz.

### **Gra w zgadywanie**

To królowa wszystkich gier językowych, zachęca dzieci do zastosowania docelowej struktury lub słownictwa w procesie komunikowania. W ten sposób można ćwiczyć każdą strukturę języka i każdy zestaw słownictwa stosując nieograniczone możliwości konfiguracji. Istnieje bardzo wiele jej odmian.

Przykład zastosowania gry w zgadywanie na lekcjach języka angielskiego:

Cel zajęć: Nauka nazw produktów spożywczych i struktury wypowiedzi: Czy to jest w ...?

Pomoc dydaktyczna: wycięte zdjęcia/obrazki produktów spożywczych, a także dużych rozmiarów kosz/ lodówka/ garnek

Przebieg: Zajęcia rozpoczyna się od wprowadzenia wyrażeń „w koszu”, „w garnku”..., następnie przedstawia się angielskie nazwy produktów spożywczych. Zdjęcie banana umieszczone zostaje pod zdjęciem garnka z jednoczesnym pytaniem „Gdzie jest banan?”, następnie to samo działanie wykonuje się pod zdjęciem kosza i zadaniem pytania „Czy on jest w koszu?”, „Nie, nie jest”, „Czy on jest w lodówce?”... i tak po kolei. Należy tak długo chować produkty spożywcze, aż nauczyciel będzie pewny, że dzieci zrozumiały strukturę wypowiedzi Czy to jest w ...?

Następnie jeden z uczniów podchodzi do nauczyciela, który przekazuje mu zdjęcie z jabłkiem z prośbą o to by ukrył go pod jednym z trzech pojemników. Pozostałe dzieci muszą odwrócić się i zamknąć oczy tak by nie można było zobaczyć, gdzie jabłko zostało ukryte. Nauczyciel również może zamknąć oczy. Następnie dzieci starają się odgadnąć, gdzie jest jabłko pytając: „Czy jabłko jest w....?” W początkowym etapie można zaproponować w większości zgadywanie demonstrowane przez nauczyciela, ale z czasem dzieci same będą próbować zadawać pytania, zwłaszcza jeśli będziemy pokazywać swoje pozytywne emocje związane z podjętymi przez dzieci próbami. Możemy tak długo powtarzać zadanie, aż każde dziecko będzie miało okazję ukryć przedmiot lub gdy dzieci zaczną tracić zainteresowanie. Grę w zgadywanie można odtwarzać na dywanie, w holu, a nawet na zewnątrz. Będzie ona jeszcze bardziej interesująca jeśli wprowadzone zostaną prawdziwe składniki jedzenia, a także przedmioty typu kosz, garnek czy worek.

### **Gra Kima lub czego brakuje?**

Gra motywuje dzieci do zapamiętania przedmiotów i jest zabawna, ale może być również trochę frustrująca, kiedy dzieci zapamiętają przedmiot, ale nie jego angielską nazwę. Jednak regularnie stosowana rozwija zdolności dzieci w zakresie obserwacji i zapamiętywania szczegółów.

Przykład zastosowania gry na lekcjach języka angielskiego

Dzieci powinny siedzieć w kręgu na dywanie, tak aby każdy z nich mógł zobaczyć przedmioty, które nauczyciel wyłożył w środku. Uczniowie powinni znać angielskie słowa określające te przedmioty. Nauczyciel prosi dzieci, aby spróbowały zapamiętać jak najwięcej przedmiotów. Następnie dzieci odwracają się i w tym czasie nauczyciel usuwa jeden element z zestawu. Gdy dzieci ponownie się odwracają nauczyciel zadaje pytanie: Czego brakuje? Zwycięzcą jest dziecko, które poda nazwę brakującego przedmiotu jako pierwsze.

### **Chińskie szepty**

To popularna gra znana w języku polskim jako "głuchy telefon". Istnieje kilka odmian tej gry, ale najprostszym sposobem jest grać w kole. Szept -wiadomość (słowo lub fraza) przekazywana jest od dziecka do kolejnego dziecka siedzącego obok, które to z kolei musi szepnąć ją do osoby obok niej. Ostatnie dziecko w kolejce musi powiedzieć usłyszane słowo lub też narysować je, albo przedstawić pantomimą. Problemy w zastosowaniu tej gry występują gdy ilość dzieci jest za duża – telefon jest za długi – dzieci niepokoją się i tracą zainteresowanie. Dlatego w takiej sytuacji proponuje się podzielenie klasy na zespoły, w której każdy z nich liczy od 5 do 6 osób.

### **Jak sprawić, aby dzieci zapamiętały słowa, zwroty, a nawet dłuższe teksty**

Małe dzieci nie potrafią uczyć się tekstu na pamięć. One po prostu nie wiedzą, jak to robić. Nauczyciel jednak może skłonić je do zapamiętywania pojedynczych słów, a nawet dłuższych linii tekstu „niechcąc”, „przy okazji”. Metoda ta opiera się na zasadzie znikającego tekstu, zaprezentowanej przez Penny Ur.

Przykład zastosowania metody na lekcjach języka angielskiego

Cel: nauka nazw kilku dzikich zwierząt

Przebieg: Dzieci siedzą na dywanie. Nauczyciel ma przygotowane słówka z siedmioma dzikimi zwierzętami na kartach które kładzie w jednej linii. Powoli karta po karcie nazywa każde zwierzę, powtarzając kilka razy, za każdym razem, wskazując na kartę z nazwą zwierzęcia, które wypowiada. Dzieci wspólnie z nauczycielem recytują. Następnie nauczyciel umieszcza białą kartkę papieru na jednej z kart i ponownie recytuje wszystkie nazwy wszystkich zwierząt. Kontynuuje proces zakrywania białą kartką papieru kolejnych kart do czasu, aż dzieci są w stanie wyrecytować wszystkie siedem zwierząt z pustych arkuszy papieru.

Od nauczyciela zależy w jaki sposób będą znikaly słowa. Jest na to wiele różnych sposobów np. obrócenie karty ze słowem, zmazywanie tekstu z tablicy, znikanie słów z ekranu, jednak efekt zawsze jest ten sam – dzieci bardzo się starają zapamiętać znikające słowa i zazwyczaj udaje się im w ten sposób zapamiętać nawet dość długie linijki tekstu.

## Bingo

Należy wybrać osiem różnych kart obrazkowych – np. czerwony trójkąt / zielony kwadrat / niebieskie prostokąty itp., które umieszone zostają na tablicy i z których nauczyciel wyciąga pięć dowolnych, mówiąc „Chcę, czerwony trójkąt” itd. Następnie zachęca uczniów by też wybrali swoje pięć kart z kształtami i narysowali. W trakcie rysowania nauczyciel zadaje pytania dzieciom co wybrali. Następnie tasuje karty, by następnie pokazywać dzieciom wybrane jedna po drugiej. Dzieci zaznaczają wybrane kształty na swoich pracach, o ile je mają wśród swoich rysunków. Ważne jest by nauczyciel wyrażał emocje – radości gdy pojawi się karta wybrana przez dzieci i smutku gdy nie jest to ta karta. Kiedy wszystkie karty zostały zaznaczone nauczyciel wraz z uczniami wykrzykuje – Bingo! Tą techniką można ćwiczyć różne zestawy słownictwa.

## Gra Memo

Wersja A.

Nauczyciel odkrywa karty pokazując je uczniom, by następnie je zakryć. Zadaniem uczniów i uczennic jest w zespołach lub indywidualnie, wskazać gdzie dana karta się znajduje, w odpowiedzi na prośbę nauczyciela "Pokaż mi zielony kwadrat". "Gdzie jest brązowy trójkąt?" itd. Można przydzielać punkty do każdego zespołu, ale dzieci zwykle są szczęśliwe, jeśli tylko wskażą właściwą kartę.

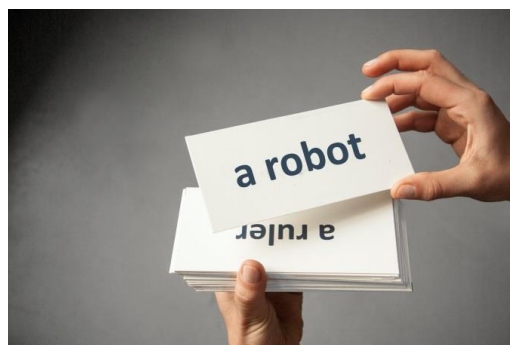
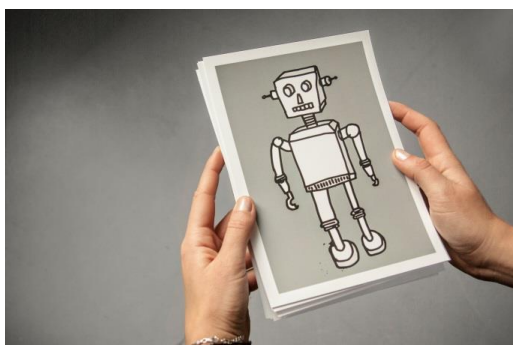
Wersja B.

Uczniowie tworzą własne karty Memo i grają w parach lub grupach. Do stworzenia kart posłuży kartka papieru w formacie A4, którą należy złożyć według instrukcji podanej przez nauczyciela na pół 3 razy. W efekcie po rozłożeniu papieru, otrzymuje się 8 różnych kwadratów. Nauczyciel słowami "Widzę, czerwony trójkąt tutaj / Istnieją dwa zielone kwadraty tutaj." itp zachęca do stworzenia kart przez uczniów wg jego instrukcji. Następnie dzieci same wycinają karty wzdłuż zagięcia i umieszczają na nich swoje inicjały. Po zakryciu kart dzieci poszukują w grupach dwu osobowych pasujące pary. W trakcie gry nauczyciel zachęca dzieci do nazywania kart w języku angielskim mówiąc „Teraz twoja kolej”, „. Niestety, nie tym razem”, „! Dobrze, że to mecz”, itp. Tą techniką można ćwiczyć również zestawy słownictwa.

## Gra Memory

Karty słowne można również wykorzystać w grze pamięciowej. Najpierw przedstawia się kilka kart parami (karta obrazkowa + karta słowna), tak jak zobrazowano to poniżej:

### Rysunek nr 17 Przykład karty obrazkowej i karty słownej





Następnie należy umieścić je zakryte na dywanie. Dzieci po kolei, zostają poproszone o jednoczesne odwrócenie dwóch kart. Jeśli znajdą parę, mogą karty zachować. Jeśli nie, to odkładają je z powrotem na dywan napisem i obrazkiem w dół i kolejne dziecko stara się znaleźć parę. Gra kończy się gdy wszystkie pary zostaną zebrane. Dziecko, które znajdzie największą liczbę par jest zwycięzcą. Nauczyciel będzie zaskoczony, jaką dobrą pamięć mają dzieci.

### hop4ELT

W ramach programu przygotowano interaktywne ćwiczenia edukacyjne w technologii Kinect co niewątpliwie jest atrakcyjną pomocą dydaktyczną dla uczniów, przyzwyczajonych do nowoczesnego oprogramowania interaktywnego w postaci gier. Aplikacje wzmacniają i sprawdzają rozumienie przez dzieci poleceń i pojęć po angielsku. Podczas realizacji zadań kilkoro dzieci (max 6 osób) jednocześnie reaguje ruchem na wydane w języku obcym polecenia lektora, a komputer ocenia poprawność ich wykonania (wszystko w formie gry zręcznościowej), co pozwala na rozegranie zajęć w ramach zespołów. Jest to niezwykła forma powtórzenia i utrwalenia poszczególnych słów a przede wszystkim całych zwrotów w języku angielskim. Działania Kinect mogą być odtwarzane przez całe zespoły co sprawia, iż lekcje stają się bardziej dynamiczne i wspierają umiejętność współpracy w grupie.

## 10. Kryteria oceny, metody sprawdzania osiągnięć

Zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 kwietnia 2007 r. w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych (Dz. U. z 2007 r. Nr 83, poz. 562, z późn.zm.) w klasach I-III ocenie podlegają: osiągnięcia edukacyjne ucznia (nauczyciele rozpoznają poziom i postępy w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych programów nauczania) oraz zachowanie ucznia (wychowawca klasy, nauczyciele i uczniowie danej klasy rozpoznają stopień respektowania przez ucznia zasad współżycia społecznego i norm etycznych oraz obowiązków ucznia określonych w statucie szkoły). Nauczyciel powinien pamiętać, że w ocenianiu najważniejsze są: systematyczność, obiektywizm, motywowanie do działania, dobór odpowiedniego sposobu przekazywania informacji o osiągnięciach (uczniowi i rodzicom) oraz udzielanie wskazówek dotyczących dalszej efektywnej pracy.

Celem ocenienia jest przede wszystkim informowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i jego zachowaniu oraz o postępach w tym zakresie. Dzięki jasno wyznaczonym kryteriom oceny, dziecko ma możliwość samodzielnego planowania swojego rozwoju. Ocenianie ma motywować ucznia do dalszych postępów w nauce i zachowaniu. Dostarcza także informacji o postępach, trudnościach w nauce, zachowaniu oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia rodzicom i innym nauczycielom. Oceny stanowią też informację niezbędną do stałego doskonalenia organizacji i metod pracy dydaktyczno-wychowawczej.

Aby monitorowanie osiągnięć uczniów było wiarygodne, w pierwszej klasie, we wrześniu, należy dokonać wstępnej diagnozy rozwoju i możliwości dziecka rozpoczynającego naukę w szkole. Podstawą do wykonania diagnozy

jest obserwacja ucznia w różnych sytuacjach zadaniowych i społecznych, analiza wytworów dziecka, wywiad z rodzicami oraz rozmowa z uczniem.

Zgodnie z wyżej przytaczanym rozporządzeniem, ocenianie osiągnięć edukacyjnych i zachowania ucznia odbywa się w ramach oceniania wewnątrzszkolnego. Śródroczne i roczne oceny mają charakter opisowy. Konstruując ocenę opisową uwzględniającą opanowanie podstawowych umiejętności i wiadomości określonych przez podstawę programową i program nauczania, można posłużyć się następującymi kryteriami:

Uczeń, który **znakomicie** opanował umiejętności/wiadomości:

- swobodnie wykorzystuje zdobyte umiejętności i wiadomości w nowych i nietypowych sytuacjach,
- wykorzystuje wiadomości i umiejętności, aby rozwiązywać problemy w sposób twórczy,
- oprócz obowiązkowych zadań, chętnie i systematycznie realizuje czynności dodatkowe,
- jego wiedza i umiejętności wykraczają poza te określone w podstawie programowej,
- wymaga indywidualizacji pracy w celu rozwinięcia jego zdolności.

Uczeń, który **bardzo dobrze** opanował umiejętności/wiadomości:

- pracuje samodzielnie, podczas wykonywania zadań złożonych czasami korzysta z pomocy nauczyciela,
- swobodnie wykorzystuje zdobyte umiejętności i wiadomości w sytuacjach typowych,
- często wykonuje zadania dodatkowe.

Uczeń, który **dobrze** opanował umiejętności/wiadomości:

- opanował podstawowy materiał w dobrym stopniu,
- samodzielnie rozwiązuje zadania o średnim stopniu trudności,
- z powodzeniem korzysta ze wskazówek i pomocy nauczyciela w sytuacjach problemowych.

Uczeń, który **na poziomie wystarczającym** opanował umiejętności/wiadomości:

- opanował podstawowy program w stopniu wystarczającym do rozwiązywania prostych zadań,
- samodzielnie wykorzystuje tylko podstawowe wiadomości i umiejętności,
- podczas wykonywania trudniejszych zadań często potrzebuje pomocy nauczyciela.

Uczeń, który **słabo** opanował umiejętności/wiadomości:

- ma często problemy z wykonaniem podstawowych zadań,
- potrzebuje wskazówek nauczyciela, by wykonać proste zadania,
- niezbędne jest wykonywanie dodatkowych ćwiczeń pozwalających opanować wiadomości i umiejętności określone w podstawie programowej.

Uczeń, który **bardzo słabo** opanował umiejętności/wiadomości:

- ma duże trudności w przyswojeniu sobie podstawowej wiedzy i umiejętności,
- stale wymaga pomocy ze strony nauczyciela, nawet przy wykonywaniu najprostszych czynności,
- potrzebuje wielu dodatkowych ćwiczeń, a nawet dodatkowych zajęć reedukacyjnych.

#### Metody sprawdzania osiągnięć dzieci:

- obserwacja ucznia w sytuacjach zadaniowych i problemowych,
- rozmowy z uczniem,
- sprawdziany, testy,
- analiza wszelkich wytworów ucznia,
- prezentacje tworzone przez uczniów.

## Ocenianie kreatywności uczniów

Program edukacji wczesnoszkolnej "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" jako jeden z podstawowych celów stawia sobie rozwijanie kreatywnego myślenia. Jednak ocenianie kreatywności uczniów nie jest prostym zadaniem.

Wśród badaczy twórczości powszechne jest przekonanie, iż ocena w procesie twórczym, a w szczególności ocena negatywna ogranicza lub hamuje zakres i głębię poszukiwań nowych pomysłów (Szmidt 2007). Często podaje się także inne szkodliwe skutki oceniania, takie jak: wprowadzanie nieufności między nauczycieli i uczniów, demonizowanie edukacji, wprowadzanie lęku, obniżanie poczucia własnej wartości u uczniów, pobudzanie motywacji zewnętrznej kosztem motywacji wewnętrznej oraz zachęcanie do pracy na stopień (Szmidt 2007).

Z drugiej strony, uwagi na temat wartości wytworów mogą być bardzo cenne dla dzieci, ale pod warunkiem, że mają one **charakter informacyjny**. Ocena powinna być źródłem informacji o kierunkach rozwoju, wskazuje mocne i słabe strony dzieła. Poprzez zaznajamianie się z kryteriami oceny, uczeń ma okazję wytworzyć w swoim umyśle własną reprezentację tego, co twórcze (Szmidt 2007, s. 218). Można zatem wyróżnić następujące funkcje oceny:

- Informacyjna funkcja oceny** – jest spełniona wtedy, gdy ocena zawiera ważne i pożyteczne dla ucznia informacje na temat procesu twórczego i jego wyniku. Pokazuje uczniowi słabe i mocne strony jego rozwiązania, ale odnosi się zawsze do wytworu, nie do osoby. Ten sposób oceniania wzbudza w dziecku motywację wewnętrzną i pomaga w tworzeniu.
- Kontrolująca funkcja oceny** – mówimy o niej wtedy, gdy zawiera ona oszczędną lub wyrażoną stopniem ocenę, bez informacji dotyczącej tego, co uczeń wykonał dobrze. Taka ocena ma charakter nagrody lub kary (Szmidt 2007, s. 218).

## Zasady oceniania kreatywności

Nagrody (pochwały dobre oceny) powinny być stosowane zgodnie z poniższymi zasadami:

- zadanie, które nauczyciel stawia przed uczniami wymaga kreatywnego myślenia;
- nagrody są w jasny sposób powiązane z działaniem;

- nagradzane są nieprzeciętne osiągnięcia;
- nagrody przyznawane są uczniom, którzy w rozwiązywanie zadania włożyli duży wysiłek lub wykonywali zadanie złożone, wieloetapowe;
- zadania leżą w najbliższej strefie rozwoju uczniów – nie są za łatwe, ponieważ mogą wtedy wywoływać znudzenie, ale są na tyle wymagające, że angażują procesy koncentracji uwagi, pamięć długotrwałą, złożone operacje przetwarzania informacji.

P. Torrance opracował system reguł dla nauczycieli szkół podstawowych, w jaki sposób pracować z dziećmi, by nie ograniczać ich naturalnych zdolności twórczych. Procedury te, nazywane „nagradzaniem twórczych zachowań”, odnoszą się właściwie do usuwania przeszkód dla rozwoju kreatywności w szkole poprzez pracę nauczycieli. Obejmują one pięć zasad:

- a) **okazuj szacunek wobec niezwykłych pytań dzieci** – Torrance zaobserwował, że większość reakcji na niezwykle pytania, takie jak np. „Czy kamienie rosną?” lub „Czy dzieci mają mniej kości niż dorośli?”, to reakcje negatywne (irytacja, lekceważenie, chęć udzielenia natychmiastowej, krótkiej odpowiedzi); autor proponuje, by reakcje te zastąpić np. rozbawieniem, podziwem i sympatią,
- b) **okazuj szacunek wobec niezwykłych pomysłów pojawiających się na lekcji** – nauczyciele powinni wystrzegać się przede wszystkim natychmiastowej krytyki, wyśmiewania oraz udowadniania, że pomysł jest niedojrzały lub głupi,
- c) **okazuj dzieciom, że ich pomysły są wartościowe** – według autora najlepszą metodą na dowartościowanie pomysłu jest poświęcenie mu czasu,
- d) **zapewnij dzieciom możliwość działania bez oceny** – dziecko, które nie czuje presji związanej z ocenianiem, ma okazję podjąć ryzyko wypróbowywania nowych i nietypowych rozwiązań,
- e) **ściśle wiąż oceny z jej przyczynami i konsekwencjami** – ocena powinna zawierać informację dlaczego pomysł się nauczycielowi podoba lub nie podoba, w jaki sposób można go ulepszyć, do jakich skutków może doprowadzić, jakie są jego słabe i mocne strony (w ten sposób dziecko dowiaduje się że jego pomysły mogą mieć określone konsekwencje oraz uczy się myślenia przyczynowo skutkowego).

Pamiętajmy też, że w każdym działaniu, które wymagało od dziecka jakiegoś wysiłku, można odnaleźć coś pozytywnego. Należy zwracać uwagę na różne aspekty rozwiązywania zadania (ilość włożonej pracy, staranność, efekt wizualny, sposób organizacji pracy, jakość artystyczną, sposób prezentacji). Dajmy szansę dzieciom na samodzielne zidentyfikowanie słabych i mocnych stron rozwiązania. Zamiast podawać gotową ocenę, zapytajmy, **jak można by było zrobić to jeszcze lepiej?** Wspólnie z innymi uczniami zastanawiajmy się co było zrobione dobrze, a co należy jeszcze poprawić.

Stąd w programie edukacji wczesnoszkolnej "4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III" proponuje się stosowanie:

- **różnych technik przekazywania informacji zwrotnych**, w tym:
  - a) zadawanie pytań o odczucia dzieci po wykonanym zadaniu, jak według nich spisała się grupa, co można by

było zrobić lepiej. Czy wykorzystali dobrze czas? Czy liderzy dobrze się spisali? Jest to skuteczna metoda w sytuacji gdy nauczyciel chce, aby dzieci pracujące w małych grupach podzieliły się wnioskami/ spostrzeżeniami z swojej pracy z całą klasą,

- b) udzielanie odpowiedzi na zmodyfikowane do celów programu pytania HOT. Skutkuje to sprawdzeniem stopnia zrozumienia przez uczniów/uczennice zagadnień omawianych na zajęciach, ale również służy zakotwiczeniu treści w pamięci,
- c) zachęcanie do wypowiedzi, po obejrzeniu prezentacji Problemu miesiąca wszystkich grup, na temat rozwiązań zastosowanych przez dzieci – co było dobre w danym przedstawieniu, a co następnym razem zrobiłyby inaczej, żeby ich przedstawienie było jeszcze lepsze

**- zakończenia realizacji Problemów Miesiąca w formie mini-konkursów – kilkunutowej prezentacji.**

W metodzie tej bardzo ważne jest by nauczyciel:

- a) poinstruował dzieci na początku omawiania zagadnień w o tym:
  - \* na co należy zwrócić szczególną uwagę,
  - \* był świadomy za co chwalić dzieci po występie,
- b) powiedział dzieciom, że nie liczy się wygrana, ale to że uczestnicy ciężko pracowali, żeby osiągnąć wspólny cel
- c) zachował pozytywną atmosferę podczas prezentacji wyników pracy. Proponuje się przygotowanie drobnych upominków (np. naklejek z uśmiechniętą buźką) jako znaku, że docenia się wysiłek dzieci w dążeniu do celu.

**Tabela nr 16 Praktyczne wskazówki dla nauczyciela ze scenariuszy Treningu Twórczości**

| Na co zwrócić szczególną uwagę? - Przykłady  | Za co chwalić dzieci po występie?  |
|--|--|
| Estetyka pracy<br>Pomysłowość/różnorodność zastosowanych technik<br>Oryginalność rozwiązania | Jakość przedstawienia (ruch sceniczny, słyszalność)<br>Humor w opowiadaniu<br>Sposób przedstawienia treści w czasie prezentacji<br>Współpraca w drużynie |

Źródło: Scenariusze zajęć z „Treningu Twórczości”

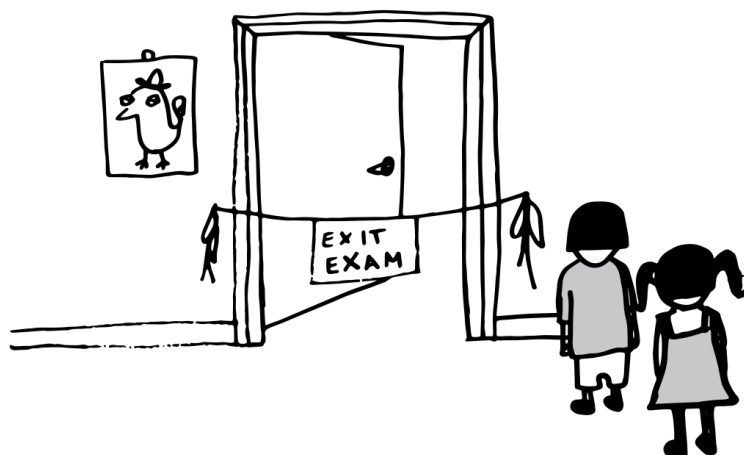
**- ćwiczeń edukacyjnych w technologii Kinect**

Zadania mogą być realizowane przez całe zespoły wraz z możliwością podawania punktacji stanowiącej ocenę poprawności ich wykonywania zarówno na zajęciach językowych jak i ogólnych

**- trik „Egzamin końcowy”**

Od czasu do czasu można zakończyć lekcję na poważnie. Dobrym sposobem jest zastosowanie triku pn. „Egzamin końcowy”, co zostało zobrazowane poniżej.

## Rysunek nr 19 Egzamin końcowy



Należy powiedzieć dzieciom, że mogą opuścić klasę tylko wtedy, gdy odpowiedzą na jedno pytanie w języku angielskim (każde dziecko otrzymuje inne pytanie). Nauczyciel podnosi linę i pozwala dziecku wyjść z klasy, gdy on/ona odpowie na pytanie. W ten sposób spokojnie po kolei dzieci opuszczają klasę.

Szczególnie niekorzystne dla przebiegu procesów twórczych są natychmiastowe, impulsywne oceny dopiero co wyłaniających się pomysłów. W literaturze często noszą one miano „łamsicieli” lub „zabójców pomysłów” (idea killers, squelchers) (Nęcka 2001, Runco 2007). Ich ofiarą staje się załazek pomysłu, pierwsza myśl, a nie gotowe rozwiązanie. Dlatego oceny takie są szczególnie niebezpieczne – nie tylko sprawiają, że nowy pomysł zostaje odrzucony, ale także zniechęcają ucznia do dalszych poszukiwań. Najczęściej spotykane przykłady „zabójców pomysłów” zostały przedstawione w tabeli poniżej.

**Tabela nr 17 Przykłady często stosowanych „zabójców pomysłów”**

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| Tak, ale...                      | Bądźmy praktyczni!                                |
| Nie tak. Źle.                    | Teraz nie mamy na to czasu.                       |
| Aleś wymyślił!                   | To się nie może udać!                             |
| Nie kombinuj...                  | Nie widzę żadnego związku...                      |
| Pośpiesz się!                    | Z tym będzie tylko kłopot.                        |
| To nie jest na temat.            | To nie nasza sprawa.                              |
| Teraz nie jest pora na dyskusję. | To oznacza dla nas więcej pracy.                  |
| Nigdy dotąd tego nie robiliśmy.  | W ogóle nie rozumiesz na czym polega problem!     |
| To nie będzie działać!           | Żaden młokos nie będzie mnie uczył, co mam robić! |
| To zbyt ryzykowne.               | Nie walczmy z wiatrakami.                         |

A któż to wymyślił?

To strata czasu.

Źródło: Opracowanie własne na podstawie: Szmidt 2007, Nęcka, Orzechowski, Slabosz, Szymura 2008, Runco 2007

## Kryteria oceny współpracy w grupie

Aby ocenić jakość współpracy zespołu należy przyjrzeć się czterem czynnikom, są to: zaangażowanie, relacje, przywództwo i wsparcie. Poniższa tabela pokazuje w jaki sposób wpływają one na efekty pracy zespołu.

Tabela nr 18 Kryteria oceny współpracy w grupie

| Grupa współpracuje:  | znakomicie   | bardzo dobrze  | poprawnie   | słabo  | źle  |
|----------------------|--|--|---|--|--|
| <u>zaangażowanie</u> | wszyscy członkowie zespołu pracują, mniej aktywni są angażowani przez tych aktywniejszych          | wszyscy członkowie pracują razem przez większość czasu                   | większość uczestników pracuje przez większość czasu                                     | jedna lub kilka osób nie bierze udziału w rozwiązywaniu problemu, a pozostali nie starają się tego zmienić | uczestnicy pracują jak „za karę”, są zniechęceni                   |
| <u>Relacje</u>       | uczestnicy zachowują się jak grupa przyjaciół, którzy odnoszą satysfakcję ze wspólnego bycia razem | relacje uczestników są życzliwe, ale bardzo naturalne                    | relacje są dobre, chociaż życzliwość uczestników wydaje się być przesadzona i wymuszona | drużyna stara się tuzsować napięcia i konflikty, które pojawiają się w czasie pracy                        | uczestnicy są wobec siebie nieuprzejmi, obrażają się wzajemnie     |
| <u>przywództwo</u>   | widać kilku liderów, którzy dzielą się odpowiedzialnością za różne zadania                         | jest pozytywny lider organizujący pracę i motywujący innych do działania | jest pozytywny lider, który organizuje pracę, ale nie motywuje do pracy                 | lider dominuje nad resztą grupy, narzuca jej swoje pomysły   | nie ma żadnego lidera w, w drużynie panuje chaos i dezorganizacja  |
| <u>Wsparcie</u>      | uczestnicy działają w wielkiej zgodzie, wspierają się i pomagają sobie                             | uczestnicy z własnej inicjatywy pomagają sobie nawzajem                  | uczestnicy pomagają sobie, ale tylko wtedy, kiedy ktoś poprosi o pomoc                  | uczestnicy nie konsultują się ze sobą, pracują osobno i nie pomagają sobie nawzajem                        | uczestnicy krytykują się nawzajem, kłócą się i przeszkadzają sobie |

Źródło: Opracowanie własne na podstawie *Zrozumieć spontany! Narzędzia wspomagające trening Problemów Spontanicznych*

## 11. Podsumowanie

„4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III” to program edukacji wczesnoszkolnej, którego głównym celem jest wszechstronny i harmonijny rozwój uczniów/uczennic, oparty o rozwijanie zdolności myślenia wyższego rzędu oraz nauczanie języka angielskiego w oparciu o integrację z edukacją wczesnoszkolną ze szczególnym uwzględnieniem rozwoju kreatywności dzieci, poszukiwania swoich mocnych stron, rozwijania umiejętności pracy w grupie i poszanowania pomysłów innych.

Do programu dołączono szczegółowy plan dydaktyczny do nauki języka angielskiego oraz scenariusze wszystkich zajęć zintegrowanych, przedstawione w formie Map Myśli. Zawarte w scenariuszach złożone zadania otwarte, rozwiązywane przez zespoły dziecięce co miesiąc, ukazują związek między wiedzą szkolną a rzeczywistymi problemami, z którymi dzieci mogą się spotkać w życiu. Wszystkie te elementy sprawiają, że „4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III” stanowi nowoczesne i wygodne narzędzie pracy twórczych pedagogów chcących nauczać i wychowywać dzieci, które w przyszłości będą umiały odnaleźć się w szybko zmieniającym się świecie.



## 12. Literatura

1. Adamczewska B. (2006), Uczenie się w małych grupach, „Edukacja i Dialog”, nr 6.
2. Beyond Open/Closed Questions: Developing Language, Creativity and Thinking, State of New Jersey, Department of Education (<http://www.state.nj.us/education/ece/pd/lal/l5/> - dostęp 30.07.2014).
3. Bloom B. S., Krathwohl D. R. (1956), Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals, by a committee of college and university examiners. Handbook 1: Cognitive domain, Longmans, New York.
4. Boden M. A. (1994), What is creativity?, [w:] M. A. Boden (red.), Dimensions of creativity, The MIT Press.
5. Bonar J. (2009), Poziom myślenia twórczego dzieci w młodszym wieku szkolnym, [w:] K. J. Szmidt, W. Ligęza (red.), Twórczość dzieci i młodzieży. Stymulowanie – Badanie – Wsparcie, Ośrodek Twórczej Edukacji „Kangur” s. c., Kraków.
6. Breska A., Bernacka A. Prezentacja pt. Różnice w funkcjonowaniu dziecka 6 – i 7-letniego PPP Starogard Gd
7. Broszura Instytutu Małego Dziecka im. Astrid Lindgren w Poznaniu
8. Broszura przygotowana dla rodziców na potrzeby realizacji projektu Ćwiczenia Wyobraźni - rozwój przedszkoli na terenie Gminy Damasławek”, Damasławek 2011.
9. Buzan T. (2004), Mapy Twoich myśli, Ravi, Łódź.
10. Chruszczewski M. H. (2005), Uzdolnienia podmiotowym wyznacznikiem aktywności twórczej, [w:] K. J. Szmidt, K. T. Piotrowski (red.), Nowe teorie twórczości. Nowe metody pomocy w tworzeniu, Oficyna wydawnicza „Impuls”, Kraków.
11. Dobrołowicz W. (1995), Psychodydaktyka kreatywności, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej, Warszawa.
12. Frances L. Ilg, Louise Bates Ames, Sidney M. Baker: *Rozwój psychiczny dziecka od 0 do 10 lat, cz. 1*, przekład: Mirosław Przyłipiak, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 1997
13. Forehand M., Bloom's Taxonomy  
([http://www4.edumoodle.at/gwk/pluginfile.php/109/mod\\_resource/content/5/forehand\\_bloomschetaxonomie02.pdf](http://www4.edumoodle.at/gwk/pluginfile.php/109/mod_resource/content/5/forehand_bloomschetaxonomie02.pdf) – dostęp 30.07.2014).
14. Gajda A. (2009), Kompas twórczości? Koncepcja nauczania do twórczości A. J. Cropley'a, [w:] K. J. Szmidt, W. Ligęza (red.), Twórczość dzieci i młodzieży. Stymulowanie – Badanie – Wsparcie, Ośrodek Twórczej Edukacji „Kangur” s. c., Kraków.
15. Gajek E. (2012), Komunikacja językowa i międzykulturowa uczniów w projektach eTwinning, „Języki Obce w Szkole” nr 3, str. 37-47.
16. Glickman C.D., Gordon S.P., Ross-Gordon J.M. (1998), Supervision of Instruction: A Developmental Approach (4th Ed.), Allyn & Bacon, Boston.
17. Gloton R., Clero C. (1985), Twórcza aktywność dziecka, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
18. Goch K. (2009), Odyseja Umysłu. Nauka kreatywności w praktyce, „SEDNO Magazyn Dyrektra Szkoły” nr 5.
19. Goleman D. (1999), Inteligencja emocjonalna, tłumaczenie Andrzej Jankowski, Media Rodzina of Poznań,

Poznań1999

20. Helm J.H., Katz L.G., Mali badacze. Metoda projektów w edukacji elementarnej, Wydawnictwa CODN, Warszawa 2003
21. Jąder M. (2010), Efektywne i atrakcyjne metody pracy z dziećmi, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków.
22. Jąder M. (2008), Krok... w kierunku kreatywności. Zabawy i ćwiczenia, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków.
23. Karwowski M. (2008), Spory wokół pojęcia kreatywności w pedagogice twórczości, „Ruch Pedagogiczny” nr 5/6.
24. Kolańczyk A. (1992), Uwaga w procesie przetwarzania informacji, [w:] M. Materska, T. Tyszka (red.), Psychologia i poznanie, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
25. Kozłowski W. (2009), Jak nagradzać twórczość?, [w:] K. J. Szmidt, W. Ligęza (red.), Twórczość dzieci i młodzieży. Stymulowanie – Badanie – Wsparcie, Ośrodek Twórczej Edukacji „Kangur” s. c., Kraków.
26. Kujawski J. (2005), Praca twórcza jako warunek rozwoju osobistego. O pewnym eksperymencie pedagogicznym, [w:] K. J. Szmidt, K. T. Piotrowski (red.), Nowe teorie twórczości. Nowe metody pomocy w tworzeniu, Oficyna wydawnicza „Impuls”, Kraków.
27. Lewandowska-Walter A., Radziwiłowicz W., Srokowski Ł. (2008), Książeczka Trenera. Materiały szkoleniowe Odysei Umysłu, Fundacja Odyssey of the Mind Polska.
28. Ligęza W., Piotrowski K. T. (2009), Twórczość jako cel dydaktyczny w kontekście rozwijania kompetencji kreatywnej u uczniów, [w:] K. J. Szmidt, W. Ligęza (red.), Twórczość dzieci i młodzieży. Stymulowanie – Badanie – Wsparcie, Ośrodek Twórczej Edukacji „Kangur” s. c., Kraków.
29. Limont W. (2010), Pedagogika twórczości, czyli edukacja ku twórczości, [w:] B. Śliwowski (red.), Pedagogika. Tom 4. Subdyscypliny i dziedziny wiedzy o edukacji, Gdańskie Wydawnictwo Pedagogiczne, Gdańsk.
30. National Advisory Committee on Creative and Cultural Education (NACCCE) (1999), All Our Futures: Creativity, Culture and Education, DfEE, London. (<http://www.cypni.org.uk/downloads/alloutfutures.pdf> - dostęp 30.04.2011)
31. Nęcka E. (2001), Psychologia twórczości, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk.
32. Nęcka E., Orzechowski J., Słabosz A., Szymura B. (2008), Trening twórczości, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk.
33. McComas W. F., Abraham L. (2004), Asking more effective questions ([http://cet.usc.edu/resources/teaching\\_learning/docs/Asking\\_Better\\_Questions.pdf](http://cet.usc.edu/resources/teaching_learning/docs/Asking_Better_Questions.pdf) – dostęp 30.07.2014).
34. Micklus C. S. (2013), Make Learning Fun! - Activities to Develop Creativity, Creative Competitions Inc., New Jersey.
35. Podstawa programowa z komentarzami. Tom 1. Edukacja przedszkolna i wczesnoszkolna (2008), MEN, Warszawa. ([http://reformaprogramowa.men.gov.pl/images/Podstawa\\_programowa/men\\_tom\\_1.pdf](http://reformaprogramowa.men.gov.pl/images/Podstawa_programowa/men_tom_1.pdf))
36. Przetacznik-Gierowska M. (2007a), Zasady i prawidłowości psychicznego rozwoju człowieka, [w:] M. Przetacznik-Gierowska, M. Tyszkowa (red.), Psychologia rozwoju człowieka. Zagadnienia ogólne, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
37. Przetacznik-Gierowska M. (2007b), Zmiany rozwojowe aktywności i działalności jednostki, [w:] M. Przetacznik-Gierowska, M. Tyszkowa (red.), Psychologia rozwoju człowieka. Zagadnienia ogólne, Wydawnictwo Naukowe

PWN, Warszawa.

38. Pufal-Struzik I. (2009), Poznawcze i emocjonalne aspekty obrazu własnego „ja” u młodzieży zdolnej, [w:] K. J. Szmidt, W. Ligęza (red.), *Twórczość dzieci i młodzieży. Stymulowanie – Badanie – Wsparcie*, Ośrodek Twórczej Edukacji „Kangur” s. c., Kraków.
39. Reid J., Forrestal P., Cook J. (1996), *Uczenie się w małych grupach w klasie*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
40. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 kwietnia 2007 r. w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych.
41. Runco M. A. (2007), *Theories and Themes: Research, Development, and Practice*, Elsevier Inc., Amsterdam.
42. Szmidt K. J. (2005), *Wcześniej niż Fromm i Maslow: Kornilowicza i Radlińskiej koncepcje postawy twórczej na tle współczesnym*, [w:] K. J. Szmidt, K. T. Piotrowski (red.), *Nowe teorie twórczości. Nowe metody pomocy w tworzeniu*, Oficyna wydawnicza „Impuls”, Kraków.
43. Szmidt K. J. (2007), *Pedagogika twórczości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk.
44. Szmidt K. J. (2009), *Mity na temat twórczości dzieci i próba ich dekonspiracji*, [w:] K. J. Szmidt, W. Ligęza (red.), *Twórczość dzieci i młodzieży. Stymulowanie – Badanie – Wsparcie*, Ośrodek Twórczej Edukacji „Kangur” s. c., Kraków.
45. Szmidt K. J. (2010), *ABC kreatywności*, Difin SA, Warszawa.
46. Szmidt K. J., Kusztełak E., Modrzejewska-Świgulska M., Galewska-Kustra M. (2009), *Twórczy nauczyciel – twórczy uczeń: razem i osobno*, [w:] K. J. Szmidt, W. Ligęza (red.), *Twórczość dzieci i młodzieży. Stymulowanie – Badanie – Wsparcie*, Ośrodek Twórczej Edukacji „Kangur” s. c., Kraków.
47. Taylor I. A. (1975), *An emerging view of creative actions*, [w:] I. A. Taylor, J. W. Getzels (red.), *Perspectives in Creativity*, Aldine Pub. Co., Chicago.
48. Wiechnik R. (2005), *Obraz ucznia idealnego w relacji do obrazu ucznia twórczego w percepcji nauczycieli szkół podstawowych*, [w:] K. J. Szmidt, K. T. Piotrowski (red.), *Nowe teorie twórczości. Nowe metody pomocy w tworzeniu*, Oficyna wydawnicza „Impuls”, Kraków.
49. *Zrozumieć spontany! Narzędzia wspomagające trening Problemów Spontanicznych*, Fundacja Odyssey of the Mind PolsS.C. Chard, L.G. Katz, *Engaging Children’s minds*

## 13. Zestawienie tabel

|              |   |
|--------------|---|
| Tabela nr 1  | Poziomy myślenia wg Andersona i Krathwohla  |
| Tabela nr 2  | Pytania stymulujące poszczególne poziomy myślenia wg taksonomii Blooma                              |
| Tabela nr 3  | Przykłady pytań zamkniętych i otwartych   |
| Tabela nr 4  | Charakterystyka rozwoju dziecka 6 i 7- letniego   |
| Tabela nr 5  | Cechy dojrzałości społeczno-emocjonalnej 6-, 7-, 8-latka  |
| Tabela nr 6  | Przykładowe pytania HOT ze scenariuszy zajęć przygotowanych w ramach programu 4ELT                  |
| Tabela nr 7  | Przykłady szczególnych osiągnięć uczniów na zajęciach z j. angielskiego                             |
| Tabela nr 8  | Przykładowe zestawienie części B planu dydaktycznego nauczania języka angielskiego w klasie         |
| Tabela nr 9  | Niebezpieczeństwa i błędy pedagogów w edukacji twórczości   |
| Tabela nr 10 | Praca w małych grupach –niebezpieczeństwa i pułapki   |
| Tabela nr 11 | Zasady organizowania pracy w grupach – wskazówki praktyczne   |
| Tabela nr 12 | Jak chwalić i jak upominać?   |
| Tabela nr 13 | Kryteria doboru zadania problemowego  |
| Tabela nr 14 | Ćwiczenia rozwijające ekspresję twórczą   |
| Tabela nr 15 | Techniki rozwijające sprawność mówienia, słuchania, czytania i pisanie dzieci w wieku od 6 do 8 lat |
| Tabela nr 16 | Praktyczne wskazówki dla nauczyciela ze scenariuszy Treningu Twórczości                             |
| Tabela nr 17 | Przykłady często stosowanych „zabójców pomysłów”  |
| Tabela nr 18 | Kryteria oceny współpracy w grupie  |

## 14. Zestawienie rysunków

- Rysunek nr 1      Przykładowy scenariusz tygodniowy do zajęć ogólnych w klasie I
- Rysunek nr 2      Przykładowy scenariusz tematu dnia do zajęć ogólnych w klasie I
- Rysunek nr 3      Przykładowy scenariusz przygotowany w ramach zajęć z Treningu Twórczości z Problemem Miesiąca
- Rysunek nr 4      Przykładowy scenariusz tygodniowy przygotowany w ramach zajęć z Treningu Twórczości – tydzień 1
- Rysunek nr 5      Przykładowy scenariusz tygodniowy przygotowany w ramach zajęć z Treningu Twórczości – tydzień 2
- Rysunek nr 6      Przykładowy scenariusz tygodniowy przygotowany w ramach zajęć z Treningu Twórczości – tydzień 3
- Rysunek nr 7      Przykładowy scenariusz tygodniowy przygotowany w ramach zajęć z Treningu Twórczości – tydzień 4
- Rysunek nr 8      Przykładowy scenariusz zajęć z języka angielskiego
- Rysunek nr 9      Opis 3 zajęć do realizacji w klasie I z wykorzystaniem aplikacji Kinect Adventures
- Rysunek nr 10     Opis 3 zajęć do realizacji w klasie II z wykorzystaniem aplikacji Kinect Adventures
- Rysunek nr 11     Opis 3 zajęć do realizacji w klasie III z wykorzystaniem aplikacji Kinect Adventures
- Rysunek nr 12     Przykładowe karty obrazkowe do zagadnień związanych z emocjami
- Rysunek nr 13     Przykładowe karty pracy
- Rysunek nr 14     Przykładowe karty słowne do zagadnień związanych z emocjami
- Rysunek nr 15     Wizualizacja aplikacji hop4elt
- Rysunek nr 16     Wizualizacja obudowy dydaktycznej do nauczania języka angielskiego w programie 4ELT
- Rysunek nr 17     Przykład karty obrazkowej i karty słownej
- Rysunek nr 19     Egzamin końcowy

Bardzo wysoko oceniam materiały dydaktyczne, wykonane w ramach projektu „4ELT Innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III w Wielkopolsce”. (...)

Uważam, iż stanowią one interesującą alternatywę dla stosowanej tradycyjnie w szkole podstawowej formy nauczania języka (praca z podręcznikiem) i mogą przyczynić się do zwiększenia efektywności nauczania, zwłaszcza ze względu na zwiększoną ekspozycję na język docelowy. (...) Chciałabym również zwrócić uwagę na inny istotny walor projektu – a mianowicie jego przydatność w procesie rozwoju zawodowego nauczycieli. Dotyczy to takich materiałów, jak scenariusze lekcji/zajęć oraz filmy instruktażowe.

**Prof. UAM, dr hab. Krystyna Drożdżał-Szelest**

W omawianym programie dostrzegam atrakcyjne dla uczniów formy działania na każdym etapie zajęć (...) Zaproponowane w scenariuszach zajęcia pozwalają na osiągnięcie celów edukacyjnych poprzez budowanie radosnej i przyjaznej atmosfery w grupie, co sprzyja aktywnemu uczeniu się uczniów. (...) Struktura zajęć nie ogranicza uczestników (tak nauczyciela, jak i uczniów) do przyjęcia jednego słusznego, sposobu ich realizacji, lecz pozostawia możliwość dokonywania modyfikacji poprzez rozszerzanie wątków, zastępowanie pewnych treści innymi, itp. Interesującym pomysłem są zaproponowane do każdego zajęcia pytania HOT, które stymulują myślenie uczniów. (...) Podsumowując, obudowę dydaktyczną programu „4ELT innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III w Wielkopolsce” uważam za propozycję wartościową zarówno dla początkującego nauczyciela, jak i nauczyciela doświadczonego, który z pewnością znajdzie w niej wiele cennych inspiracji sprzyjających doskonaleniu własnego warsztatu dydaktycznego.

**prof. UAM dr hab. Kinga Kuszak**

**4elt**  
**innowacyjny**  
**zintegrowany**  
**program**  
**nauczania**  
**w klasach I-III**