

Małgorzata Taraszkiewicz i Zuzanna Taraszkiewicz

18 inspiracji na lekcje w klasach 1 – 8

Fragment poradnika pt.
ATLAS EFEKTYWNEGO UCZENIA
dla nauczycieli szkół podstawowych,
który ukaże się wkrótce
w wydawnictwie Wiedza i Praktyka.



1. Mapa celów

Na początku roku szkolnego nauczyciel przedstawia uczniom cele do osiągnięcia (do końca roku lub do końca określonego etapu edukacyjnego) w formie mapy. Nauczyciel opisuje cele główne i punkty zwrotne (PZ), ilustrując je np. przykładami zadań, które uczniowie powinni umieć rozwiązać (na koniec roku). Wskazuje aspekty praktyczne i wpływ opanowania tych umiejętności na podniesienie jakości życia uczniów. Choć brzmi to bardzo „teoretycznie”, warto pamiętać, że każdy przyrost wiedzy i umiejętności wpływa na samowiedzę człowieka (a uczniowie są szczególnymi przypadkami zbioru „ludzie”), dalej – wpływa na wzrost poczucia własnej wartości i dynamizuje procesy motywacyjne.

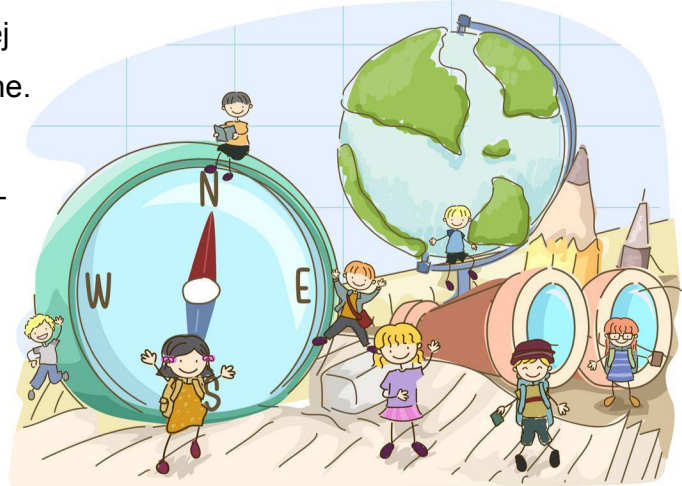
Każdy uczeń ustala sobie indywidualny cel – wyzwanie, np. uzyskać na zakończenie roku ocenę 6, 5, 4 lub chociaż 3. Jest to pierwsza składowa informacji zwrotnej (*Feed up*): dokąd zmierzam?

Uczniowie zapisują swoje cele w zeszytach i pokazują nauczycielowi. Nauczyciel może próbować negocjować, kiedy dziecko

stawia sobie cel mało ambitny. Ale może też poczekać, poobserwować kompetencje dziecka w działaniu i po jakimś czasie jeszcze raz o tym podyskutować.

Nauczyciele często narzekają na brak motywacji do uczenia się u uczniów. Powodów tego stanu rzeczy jest co najmniej kilka, ale najważniejsze to mieć świadomość, że motywacja ma tylko 3 źródła: strach (uczę się, bo się boję...), ambicja i miłość. Tylko dwa źródła mogą zamienić się w piękną rzekę, która zaprasza na wspaniałą wyprawę: zdrowa ambicja i praca nad sobą oraz miłość, czyli pasja. Pasja z jednej strony do uczenia (czyli u nauczyciela), a z drugiej strony – pasja u dziecka/ucznia, rozumiana jako wyzwolenie prawdziwego zainteresowania naukowym światem plus wiara w swoje możliwości i wiara, że dorośli są po to, aby dzieciom pomagać stawać się tymi, kim tylko chcą.

Mapa może wyglądać jak trasa podróży, z zaznaczeniem kluczowych umiejętności, które uczeń opanuje pod koniec tygodnia, semestru czy roku.



2. Informacja zwrotna

Po każdej klasówce, lekcji, działaniu zachęcamy uczniów do chwili zastanowienia się: Jak mi poszło? Czego się nauczyłem? Co idzie mi łatwo, a co stanowi problem? Jest to druga składowa informacji zwrotnej (*Feed back*): podstawa samooceny.

Zachęcamy także do postawienia pytania: Dokąd dalej? To trzecia składowa informacji zwrotnej (*Feed forward*): podstawa budowania aspiracji i zaradności edukacyjnej (w przeciwieństwie do bezradności). Jest to „ćwiczenie” refleksji nad własnym procesem uczenia się, budowanie podmiotowości i odpowiedzialności u uczniów i okazja do udzielania pomocy edukacyjnej oraz kształtowania optymizmu poznawczego.

<p>Jak Ci poszło Twoim zdaniem?</p>		
<p>Czego się nauczyłeś?</p>	<p>Co idzie ci łatwo?</p>	<p>Co stanowi problem?</p>
<p>Co dalej?</p>	<p>Co chcesz dalej zrobić?</p>	<p>Jakiej potrzebujesz pomocy?</p>

3. Warunek konieczny – dobry start!

Przed sprawdzianem, testem lub realizacją zadań, z którymi uczniowie mają kłopoty (a w zasadzie przed każdą lekcją), trzeba koniecznie wdrożyć u uczniów nawyk odpowiedniego ustawienia się do uczenia się (tzn. zwiększyć koncentrację uwagi, zmniejszyć stres i napięcie).

Modelujemy naukowo udowodnione nawyki efektywnego uczenia się w warunkach pełnej dyspozycji, a nie w stresie i chaosie. Część ćwiczeń jest opisanych w scenariuszach, ponadto odpowiednich informacji udzieli na pewno nauczyciel wychowania fizycznego, który może także z uczniami wykonać ćwiczenia na wywołanie stanu aktywnej relaksacji (wzmocnimy tym samym współpracę, także między nauczycielami w szkole, na rzecz wspierania rozwoju ucznia).

Dwie, trzy minuty, a z czasem 30 sekund to niewielka inwestycja, a efekty mogą być znakomite. Może to być integralny element klasówki (samoświadomość, zarządzanie własnym „stanem skupienia”; rozumienie zasad, jak działa mózg, indywidualnego wzoru na samego siebie).

W ten sposób modelujemy uczenie się nie w stresie i chaosie, ale w odpowiednim stanie skupienia. Z samego rana, po przerwie, przed obiadem czy na siódmej lekcji – uczniowie mogą być zdenerwowani, znużeni, rozkojarzeni...

Nauczyciel, który pomaga uczniom się uczyć, zachęca do wykonywania kilku ćwiczeń, np.:

- spokojne wypicie kilku łyków wody,
- kilka głębokich oddechów i przeciągnięcie
- kilka podskoków (np. pajacyki),
- minutowa bitwa na balony.

Uczniowie uczą się 12–16 przedmiotów w szkole. Rzadko kto ma tak wspaniałą pamięć, aby szybko przypomnieć sobie, co było na kilku ostatnich lekcjach. Warto pomóc zaktywować odpowiednią szufladę w pamięci i w kilku słowach odwołać się do tego, co było i na czym nam zależy, aby przywołać z pamięci.

4. Reglamentacja, czyli pakiet kuponów

Każdy uczeń otrzymuje pakiet kuponów określających różne „okazje” i możliwości, np.:

- trzy nieprzygotowania (NP) w semestrze, bez uzasadniania;
- trzy szanse (SZ) np. na poprawianie pracy;
- dwie wymiany (W) np. zamiast pisania klasówki może coś narysować, napisać, opracować, itd.



KUPON REGLAMENTACYJNY UCZNIĄ

(imię i nazwisko)

NP	NP	NP	W	W	SZ	SZ	SZ
NP	NP	NP	W	W	SZ	SZ	SZ
NP	NP	NP	W	W	SZ	SZ	SZ
NP	NP	NP	W	W	SZ	SZ	SZ



W konkretnej sytuacji uczeń odcina odpowiedni kupon i daje nauczycielowi. Korzystanie z pakietu uczy myślenia strategicznego oraz kontrolowania sytuacji i odpowiedzialności. Uczeń doświadcza na sobie znaczenie powiedzenia „odcinanie kuponów”. Nauczyciel może ustalić ofertę specjalną, np. za niewykorzystanie określonych kuponów w semestrze (czyli np. semestr bez NP) uczeń dostaje ocenę większą lub równą zaplanowanej.

Ciekawym rozwiązaniem jest przygotowanie takich kuponów na wszystkie lekcje, co oczywiście wymaga współpracy wszystkich nauczycieli. Uczniowie mogą wtedy autentycznie zarządzać własnym procesem uczenia się.

5. Korzystanie z czerwonej kartki

Każdy uczeń wraz z klasówką otrzymuje kartkę w kolorze czerwonym. Może z niej skorzystać np. jeden raz na klasówce (zgodnie z umową).

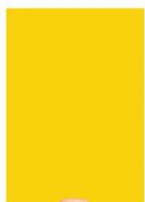
Podniesienie kartki do góry oznacza: „**proszę o pomoc**”.

Nauczyciel stara się udzielać pomocy w minimalnym stopniu, pyta się np. „czego dokładnie nie rozumiesz?”. To, że uczeń nie rozumie, jest w pewnym sensie oznaką rozumienia (sytuacji).



6. Korzystanie z kartek

Każdy uczeń wraz z klasówką otrzymuje trzy kartki-kupony, które informują nauczyciela o potrzebach ucznia. Kartki oznaczają:



Żółta

– od czego zacząć;



Zielona

– czy dobrze robię;



Niebieska

– potrzebuję kalkulatora, linijki, ołówek, gumki.

Nauczyciel stara się udzielać pomocy w minimalnym stopniu.

Warto wiedzieć, że najczęściej potrzebna jest minimalna pomoc. Na klasówkach uczniowie raczej są w stresie, często z tego powodu słabiej myślą, omijają ważne szczegóły...

Minimalna pomoc ustawia ich na dobre tory i pomaga się uczyć!

7. Klasówki w parach/małych grupach

Prace klasowe, sprawdziany od czasu do czasu mogą być realizowane w parach lub grupach 3–4 osobowych, wybranych np. podczas losowania.

W ten sposób uczniowie wspólnie rozwiązują zadania, wymieniając się umiejętnościami. Realizowana jest tym samym współpraca, uczenie koleżeńskie i zwiększa się szansa na optymalizację wyniku. To efekt, o który przecież nam chodzi. W większej grupie zawsze ktoś coś wie, lepiej umie, potrafi wytłumaczyć.

Nie powinno być miejsca na martwienie się o to, że tzw. lepsi uczniowie są wykorzystywani przez słabszych. Przy wdrożeniu takiej formy pracy na różnych lekcjach i podczas wykonywania różnych zadań na pewno będzie zachodzić wymiana doświadczeń i umiejętności.

Warunkiem koniecznym jest dobra integracja klasy i akceptacja takiej formy pracy przez nauczycieli wszystkich przedmiotów.

8. Klasówki sprawdzane przez uczniów

Wariant 1:

Uczniowie rozwiązują zadania samodzielnie. Po skończeniu wymieniają się kartkami i sprawdzają nawzajem, wyszukując ewentualne błędy. Jeżeli coś znajdą, podkreślają i zwracają autorowi do poprawienia. Taka poprawiona klasówka zostaje przekazana do nauczyciela.

Wariant 2:

Uczniowie rozwiązują zadania samodzielnie. Po skończeniu wymieniają się kartkami. Nawzajem sprawdzają i wystawiają ocenę (wg kryteriów podanych przez nauczyciela, np. na tablicy). Wchodząc w rolę oceniającego, uczą się odpowiedzialności. Oceniona klasówka zostaje przekazana do nauczyciela.

Wariant 3:

Uczniowie rozwiązują zadania samodzielnie. Po skończeniu wymieniają się kartkami. Nawzajem sprawdzają i wystawiają ocenę (wg kryteriów podanych przez nauczyciela, np. na tablicy). Dopisują konstruktywny motywator (np. „Jeszcze troszeczkę warto popracować – ale dasz radę

mistrzu!”). Wchodząc w rolę oceniającego, uczą się udzielania odpowiedniej do sytuacji, ale konstruktywnej informacji zwrotnej (optymizm i wytrwałość). Taka klasówka zostaje przekazana do nauczyciela.

9. Klasówki zdublowane

Uczniowie dostają kopię klasówki/zadania, którą mogą zabrać do domu i wykonać/sprawdzić jeszcze raz.

Nauczyciel może podjąć decyzję, że za wykonaną w domu klasówkę uczeń może mieć podwyższoną o plusa ocenę, którą uzyskał z pracy pisanej w szkole.

Uczniowie otrzymują informację o wynikach swoich klasówek często po kilku dniach. W ten sposób zmarnowany jest okres krytyczny na utrwalenie sprawdzanych kompetencji. Na pewno wielu uczniów wykona wszystkie zadania w domu, aby się przekonać, jak im poszło, i w ten sposób się sporo nauczą!

10. Klasówki z zadaniami na punkty

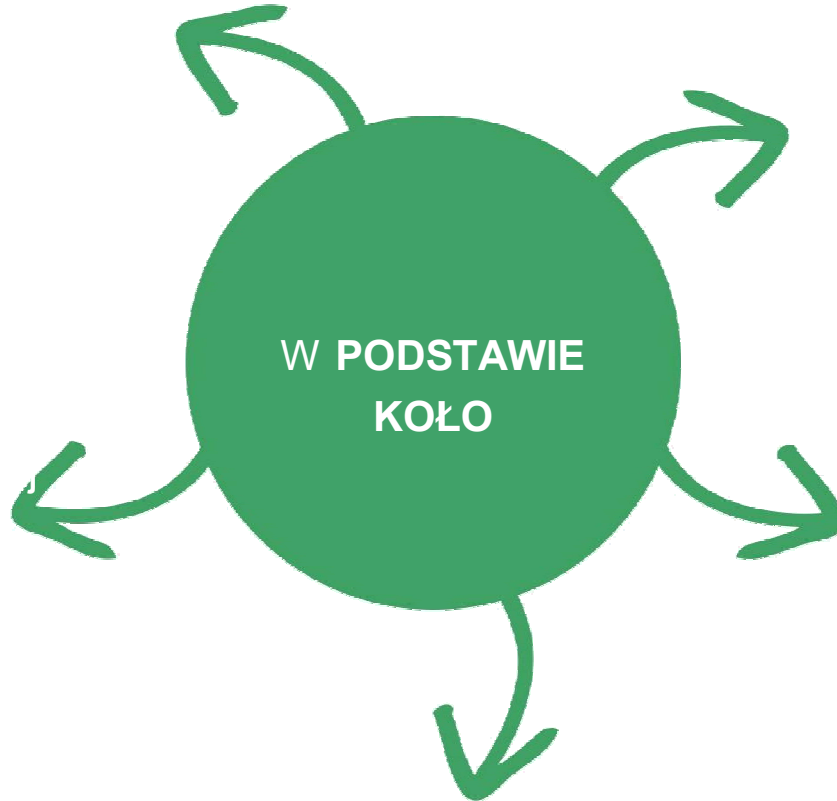
Nauczyciel przygotowuje zadania za określone punkty (np. za 2 pkt., 4 i 8). Każde zadanie jest na osobnej kartce. Każdy uczeń musi wybrać zadania na sumę np. 8 pkt. Uczeń może wybrać kilka zadań łatwiejszych lub jedno trudne.

Tak wdrażać można indywidualizację oraz wybieranie/decydowanie, z niewielkim elementem ryzyka!

11. Zadania z wykorzystaniem asocjogramu

Asocjogram ma – jak magnes – przyciągnąć odpowiednie informacje do tematu wpisanego w jego środku. Może przyciągać np. figury przestrzenne, które mają w podstawie koło; albo wszystkie przedmioty, które mają w podstawie koło. Uczniowie mogą je opisać lub narysować (w tej wersji mamy także odniesienia do życia – weryzm wiedzy szkolnej).

Uczniowie o preferencjach naukowych zapewne skorzystają z pierwszej opcji, a uzdolnieni wizualno-przestrzennie – z drugiej.



12. Zadania oparte na prawdziwych materiałach

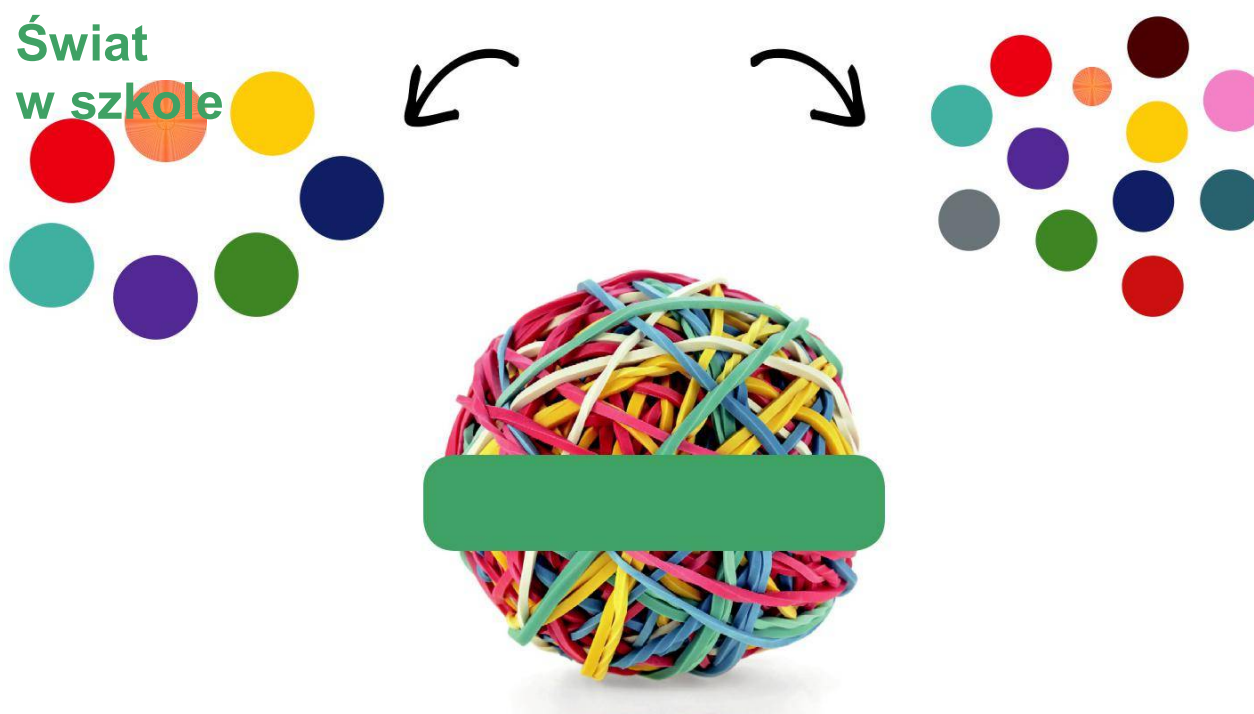
Świat jest teraz zalewany materiałami informacyjnymi, które trzeba umieć poddać analizie, zrozumieć, wyciągnąć wnioski. Połączmy działania matematyczne w praktyce – uczniowie mogą obliczyć, ile kalorii czy też cukru zawiera się w wybranym zestawie z popularnej sieciowej restauracji. Zawartość cukru zamieniamy na łyżeczki i wsypujemy do szklanki. Efekt widoczny gołym okiem! Jeżeli chcemy, aby uczniowie korzystali z informacji w praktyce i je rozumieli, muszą posłuchać prawdziwej prognozy pogody, dostać rocznik statystyczny, rozkład jazdy, instrukcję użytkowania farby do włosów czy program telewizyjny. Uczniowie mają dość wyraźnie oddzieloną w swoich głowach wiedzę życiową i wiedzę szkolną i nie łączą jej ze sobą, traktując jak oddzielne byty.

13. Zadania oparte na informacjach z innych książek szkolnych

Wiedza podzielona na podręczniki szkolne nie istnieje! W życiu wszystko się dzieje jednocześnie. Pracując nad dowolnym tematem/działem, warto sięgnąć do innych książek szkolnych (choćby atlasów geograficznych). Nauczyciel powinien znać całą podstawę programową i powinien się odwoływać do informacji z innych przedmiotów nauczanych w szkole. To nie tylko działanie na rzecz integracji przedmiotowej, lecz przede wszystkim na rzecz integracji wiedzy i kompetencji samych uczniów.

Na pierwszym etapie nauczania jest kilka przedmiotów, na kolejnych uczniowie mają nawet do 18 przedmiotów nauczania! Wiedza jest poukładana oddzielnie, jak w segregatorach – tymczasem w życiu wszystko się dzieje jednocześnie, przeplata i wzajemnie przenika.

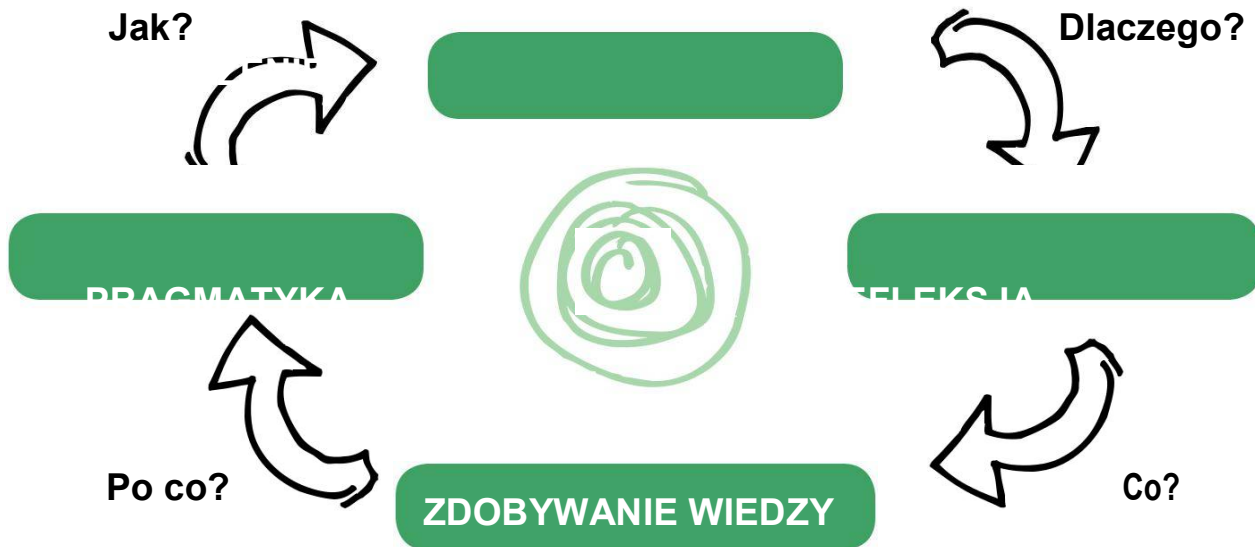
Ilustruje to poniższy rysunek:



Zapewne 5 milionów uczniów codziennie stawia wiele razy pytanie: po co mi to? do czego mi się to przyda? To pytania o sens, czyli właśnie połączenia: użyteczność, przydatność, zastosowanie w życiu.

Z P A M I E T A J !

94% uczniów ma pragmatyczno-praktyczne podejście do oferowanej im wiedzy i umiejętności i pyta się: po co i jak?



14. Klasówki w ruchu

Tradycyjna dynamika uczenia się polega na siedzeniu i pracy głową, tymczasem uczenie się (i myślenie) lubi ruch. Dlatego warto pamiętać o włączaniu ćwiczeń, które dobrze ustawiają dzieci do pracy umysłowej (czyli „gimnastyki na rzecz dobrej pracy mózgu”). Ponadto warto organizować klasówki z wykorzystaniem ruchu, np. mini turnieje matematyczne. Oto przykład turnieju doskonalącego umiejętności rachunkowe:

- na ścianie wywieszane są duże płachty papieru z narysowaną tabelką do wpisywania obliczeń,
- uczniowie stają w dwóch – trzech grupach, losują zadanie,
- biegną i zapisują wynik,
- jeśli grupa uzna, że wynik jest wpisany błędnie – kolejny uczeń może ten wynik poprawić, ale wtedy nie losuje zadania dla siebie,
- wygrywa ta grupa, która najszybciej wykonała poprawnie obliczenia.

W klasie dobrze zintegrowanej wprowadzenie zabawowych elementów rywalizacji powinno być dobrze odebrane. Wygrani dostają po trzy plusy, a kolejni – odpowiednio dwa lub jeden.

15. Klasówka na powietrzu

Uczniowie dostają kartkę z zadaniami i wychodzą z nauczycielem przed budynek szkolny.

- uczniowie siadają gdzie chcą, w terenie,
- rozwiązują zadania samodzielnie lub w parach.

Tak modelujemy nowy schemat uczenia się, niekoniecznie w ławce, bo klasówkę można pisać, leżąc (na trawie) lub chodząc (jak słynni perypatetycy). Świeże powietrze i ruch sprzyja pracy umysłowej!

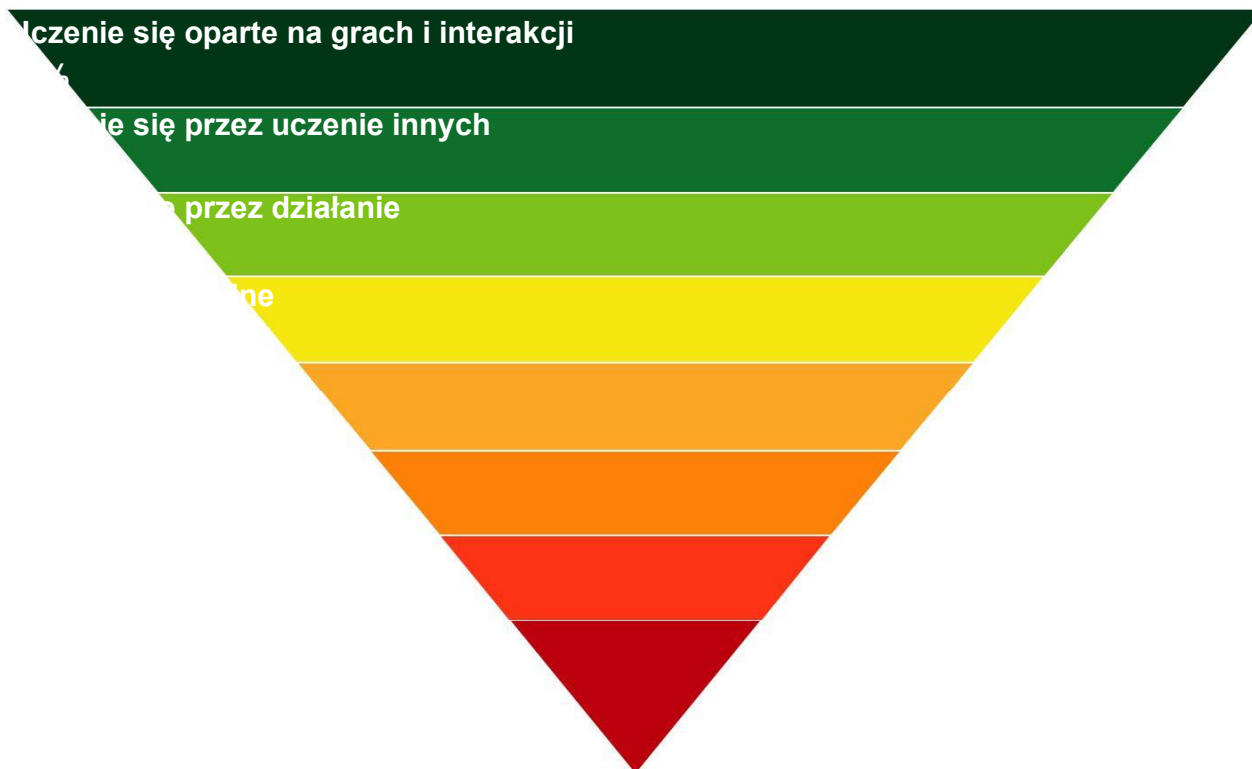
16. Klasówka w terenie zaprojektowana przez nauczyciela

Taki sprawdzian wiedzy i umiejętności realizowany jest w formie terenowej gry strategicznej:

- uczniowie (np. w małych grupach) dostają plan działania (z mapką),
- wyszukują informacje (schowane w różnych miejscach),
- rozwiązują problemy.

Taka klasówka odwołuje się do atrakcyjnej dla uczniów grywalizacji. Różne materiały mogą być pochowane, np. w pudełkach po zapalkach, i powieszone na gałęziach drzew. Każda grupa musi znaleźć pudełeczka (schowki) odpowiedniego koloru.

Gry angażują, dają satysfakcję i po prostu bawią.



17. Klasówka na powietrzu – wyszukiwarka figur geometrycznych i konstrukcje

Wariant 1:

W czasie miniwycieczki dookoła terenu szkoły uczniowie (indywidualnie lub w parach) wyszukują dane kształty, np. bryły, sześciiany. Robią naukowe notatki.

Wariant 2:

Uczniowie mają wykonać konstrukcje według otrzymanych danych, np. zbudować bryły z dostępnych materiałów (np. śniegu).

Wariant 3:

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

18. Projekt: Miasto figur

Przygotowujemy zbiór brył i figur, korzystając z gier planszowych, rzeczy codziennego użytku oraz tworząc własne z papieru, kartonu, itp.

Uczniowie dzielą się na grupy po 4–5 osób – jedna osoba pełni rolę Kartografa Opowieści (rejestruje legendę, czyli wypracowane pomysły na stosowane skróty i symbole).

Na stole lub podłodze kładziemy planszę do gry (to początkowo jest pusta karta papieru). Dookoła planszy gromadzimy nasze bryły. Każda z grup ma swój zasób brył i może korzystać z zasobu wspólnego. Podczas opowieści każda z grup jest kolejno wskazywana przez opowiadające-go i wtedy szybko ilustruje aktualny fragment opowieści, ustawiając na planszy wybraną figurę.

Opowieść musi zawierać tyle zdań (fraz), by każda z grup co najmniej 5 razy budowała element opowieści na planszy. Na marginesie planszy w czasie gry powstaje legenda z opisem znaczeń brył i figur (Twórca legendy).

Przykładowa opowieść:

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

Przy każdej planszy w czasie gry powstaje legenda, czyli opis znaczeń.

Przy tej czynności potrzeba dużo materiałów typu: bibułka, kolorowy papier, flamastry, karteczki samoprzylepne, plastelina.

Ogólnopolska kampania
na rzecz rozwijania kompetencji
efektywnego uczenia się
i profilaktyki trudności szkolnych.



Żadne dziecko
nie planuje zostać
słabym uczniem,
ani uczniem
z problemami wychowawczymi...
Słabe osiągnięcia szkolne są najczęściej
efektem braku umiejętności uczenia się
i/lub zablokowanych możliwości uczenia się w szkole.

Kolij Kampani: „Cisza i wola życia”. Zaprzyęta, czerwiec 2018

Więcej materiałów na stronie
grupa-edukacyjna-21.mozello.pl