

dr Barbara Wolny

KUL Jana Pawła II w Lublinie

Materiały dla uczestnika konferencji

Szkoła powinna być nowoczesna – nie może być archaiczna
– powinna uczyć uczenia się – dawać podstawy
– fundament do całożyciowej samodzielnej nauki w dorosłym życiu
Aktualizm i prospekcja – dwie nowatorskie tendencje szkolnej edukacji

1. Nowoczesna edukacja w kierunku efektywności i skuteczności uczenia

- Trzy filary edukacji: wiedza, umiejętności, postawy.
- Specyfika uczenia się uczniów – preferencje zdobywania wiedzy – style i strategię – każdy uczy się inaczej.
- Różnorodność uzdolnień i zdolności uczniów – każdy ma mocną i słabą stronę – indywidualizacja.
- Metody, formy i sposoby – od metod podających do aktywizujących .
- Od książki do komputera – różne źródła pozyskiwania informacji .
- Włączenie nowoczesnych technologii informacyjno – komunikacyjnych (TIK) .

2. Uczeń jako kreatywny twórca a nie tylko bierny odbiorca

- Świadome i mądre korzystanie z nowoczesnych technologii, np. wykorzystanie wiadomości z Internetu przy odrabianiu zadania domowego.



- Nowoczesne techniki informacyjne kształcą wiele cennych umiejętności, uczą np. samodzielności w planowaniu i wykonywaniu zadania lub współdziałania w grupie (wspólna praca).

3. Nowoczesne technologie informatyczne podstawą pracy z uczniem najmłodszym

W nowoczesnym nauczaniu nauczyciel mając na uwadze różnorodność metod i form pracy z uczniem wykorzystuje:

- Komputer – jako pomoc dydaktyczną – prezentacje multimedialne.
- Multibooki – podręczniki elektroniczne (WSiP, Nowa Era).
- Pakiety edukacyjne do edukacji przyrodniczej czy muzycznej.
- Programy edukacyjne np. A,B,C literki – nauka przez zabawę, Bolek i Lolek uczą ortografii, Bolek i Lolek. Moje pierwsze studio plastyczne, Bolek i Lolek na tropie zaginionej księgi ortografii.
- Program do rozwijania myślenia twórczego i programowania Czaruj z Baltie.
- Bajki audio np. Kot w butach www.play.pl
- Gry edukacyjne np. Przygody misia, Pirat planet, Ice Land www.play.pl
- Internet – jedno ze źródeł pozyskiwania informacji i miejsce zabawy edukacyjnej - zasoby Internetu - strony internetowe przeznaczone dla dzieci.

Zajęcia komputerowe – korelacja z innymi obszarami edukacji i przedmiotami szkolny

I etap edukacji szkolnej – klasy I – III

- Komputer – wzbogaca i uatrakcyjnia zajęcia szkolne.
- Korzystanie z gier i zabaw edukacyjnych.
- Pakietów edukacyjnych.
- Tworzenie rysunków, tekstów i animacji przez uczniów .
- Ukierunkowanie – uczeń rozumie, że komputer może służyć nauce przez zabawę.

4. Struktura projektu pracy z uczniem zdolnym

1. Temat (zgodny z zainteresowaniem uczniów zdolnych)

np. *W świecie sztuki - myślę – tworzę – działam*

Edukacja polonistyczna – w kierunku myślenia dywergencyjnego

Matematyka - myślę – tworzę – działam

Przyroda wokół nas

2. Autorzy
3. Założenie projektu (określenie potrzeby realizacji projektu, charakterystyka projektu, odniesienie do podstawy programowej, realizowanego programu , obowiązujących aktów prawnych – projekt ma charakter rozszerzający – ukierunkowany na pracę z uczniem zdolnym- oparty na diagnozie wstępnej)
4. Cel ogólny
5. Cele szczegółowe
6. Sposób realizacji celów
7. Metody i formy pracy ukierunkowane na rozwijanie zdolności
8. Grupy zadaniowe
9. Termin realizacji
10. Uczestnicy
11. Konsultanci
12. Osoby wspierające
13. Eksperti np. artysta ludowy
14. Formy prezentacji efektów pracy dzieci
15. Ewaluacja

Harmonogram realizacji projektu

Zadanie (<i>opis zadania</i>)	Termin	Odpowiedzialni	Uwagi

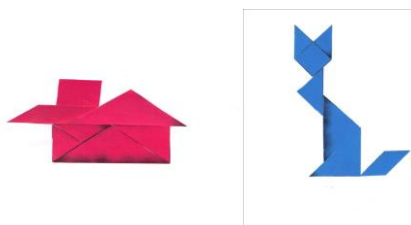
Przed przystąpieniem do pracy w ramach projektu zespół realizatorów powinien ustalić odpowiedzi na następujące pytania:

- Dlaczego będziemy się zajmować właśnie takim projektem?
- Co dobrego przyniesie jego realizacja?
- Kto skorzysta na jego zrealizowaniu?

- W jaki sposób będziemy pracować?
- Jak się zorganizujemy do pracy?
- Kto jest odpowiedzialny za realizację?
- W jakim czasie będzie realizowany i kiedy możemy się spodziewać rezultatów?
- Kto może nam pomóc?
- Jakie zewnętrzne warunki muszą być spełnione?
- Jakie są ewentualne koszty realizacji?

Przykłady dobrych praktyk

Metoda projektu – w kierunku kreatywnego i twórczego rozwoju ucznia zdolnego



Projekt edukacyjny „Tangramowe bajanie, czyli geometria nie musi być trudna”

I i II etap edukacji szkolnej

Geometria uczy przepoławiania kątów

Krystian, 8 la

Projekt zakłada rozwijanie i wspieranie zdolności matematycznych i twórczych. Integracja zdolności np. matematycznych i językowych lub wzmocnienie mocnych i słabych stron ucznia. Ukierunkowany jest na rozwijanie myślenia dywergencyjnego. Uczniowie układają tangramowe bajki – inspiracją do zajęć jest literatura lub muzyka.

Tangram pochodzi z Chin, gdzie znany jest jako *Ch’i ch’ae* lub jako *Siedem tabliczek przebiegłości*.

Zestaw tangramu składa się z siedmiu elementów uzyskanych przez podział kwadratu

Tangram to figury geometryczne – 5 trójkątów, 1 kwadrat, 1 równoległobok, tzw. tany.

Uczeń posługując się tymi siedmioma elementami – może ułożyć niemal nieograniczoną liczbę fascynujących kształtów.

4

Przykłady projektów pracy z uczniem zdolnym : www.szpawada.pl

Szkoła Podstawowa im. ojca Zbigniewa Strzałkowskiego w Zawadzie, województwo małopolskie

- Projekt rozwijający uzdolnienia uczniów klas I – III pt. ***Nasza mama czarodziejka*** – uwzględniający teorię inteligencji wielorakich H. Gardnera
- ***Tangramowe bajanie*** – uzdolnienia i zdolności matematyczna klasy 0 –III cz. 1; klasy IV – VI cz.2
- ***W świecie uczniów uzdolnionych d(r)uchowo*** – uzdolniana sportowe i nie tylko - w kierunku holistycznego ujęcie zdrowia ucznia
- Projekt językowy - ***W sześć miesięcy po Wielkiej Brytanii - Sześć myślących kapeluszy***

Walory pracy ucznia w projekcie

1. Wykorzystywanie wiedzy i umiejętności w różnych sytuacjach problemowych - zgodnie z możliwościami i zdolnościami.
2. Łączenie wiedzy z praktyką - skuteczne uczenie się związane jest z doświadczaniem wiedzy: odkrywaniem, przeżywaniem, wzbogacaniem – wzmacnia sferę emocjonalną uczenia – większa efektywność uczenia się.
3. Praca zgodna z zainteresowaniem wzmacnia motywację do nauki.
4. Wzmacnianie pracy w grupie - integracji grupy – wspólna odpowiedzialność.

Projekt rozwija umiejętności naukowo –badawcze.

Wprowadza do szkolnej edukacji nowatorstwo i innowacyjność.

Praca nauczyciela z wykorzystaniem nowoczesnych technologii wzmacnia i uatrakcyjnia proces edukacyjny – **nauka przestaje być nudna.**

Uczeń aktywnie uczestniczy w zdobywaniu wiedzy, rozwija swoje zainteresowania – **nauka staje się pasją.**

Szkoła nowoczesnym środowiskiem edukacyjnym - **nauka staje się wyzwaniem.**

Lekcje „kreatorskie” na bazie programu Kreator

5



W rozwoju kreatywnego i twórczego myślenia preferuje się ujęcie poznawczo – badawcze i utożsamia proces twórczy z rozwiązywaniem problemów. Tak rozumiana aktywność twórcza ma charakter celowy i obejmuje według D. Czelakowskiej 4 fazy:

1. dostrzeżenie i sformułowanie problemu,
2. analizę struktury problemu i umiejscowienie go w przestrzeni problemowej,
3. wytworzenie pomysłów rozwiązania, ich ocenę i wybór twórczego pomysłu stanowiącego rozwiązanie,
4. weryfikację pomysłów i dokonanie oceny osiągniętego rozwiązania.

Kompetencje kluczowe podstawą działalności ucznia w ramach lekcji kreatorskich:

1. Planowanie, organizowanie i ocenianie własnego uczenia się.
2. Skuteczne komunikowanie się w różnych sytuacjach.
3. Efektywne współdziałanie w zespole.
4. Rozwiązywanie problemów w twórczy sposób.
5. Efektywne posługiwanie się technologią informacyjną.

Literatura: D. Czelakowska, *Inteligencja i zdolności twórcze dzieci w początkowym okresie nauki. Rozpoznawanie i kształcenie*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007.