

Myślenie pozytywne



Spotkanie 3

„Krok po kroku”

Grupa docelowa Uczniowie klas 2-3

Czas zajęć/warsztatu 90 min

Wykorzystywane metody metoda planowania, organizowania i oceniania własnej nauki, metoda efektywnego współdziałania w zespole i pracy w grupie, w tym podejmowania grupowych decyzji

Cele spotkania

1 / Rozwijanie umiejętności:

- planowania własnej pracy
- rozwiązywania problemów i kreatywnego myślenia
- krytycznego myślenia i refleksyjnego myślenia o własnej pracy
- zarządzania sobą w czasie
- budowania informacji zwrotnej

2 / Rozwijanie samokontroli i wytrwałości.

Cele kształcenia wg podstawy programowej dla I etapu edukacyjnego – klas I-III

Cele spotkania

1 / W zakresie poznawczego obszaru rozwoju uczeń osiąga umiejętność:

- potrzebę i umiejętność samodzielnego, refleksyjnego, logicznego, krytycznego i twórczego myślenia
- umiejętność stawiania pytań, dostrzegania problemów, zbierania informacji potrzebnych do ich rozwiązania, planowania i organizacji działania, a także rozwiązywania problemów

2 / W zakresie społecznego obszaru rozwoju uczeń osiąga umiejętność:

- tworzenia relacji, współdziałania, współpracy oraz samodzielnej organizacji czasu pracy w małych grupach, w tym organizacji pracy przy wykorzystaniu technologii

Cele szczegółowe opisane w formie efektów

Edukacja polonistyczna:

1 / Osiągnięcia w zakresie słuchania. Uczeń:

- słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie
- wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi
- słucha i czeka na swoją kolej, panuje nad chęcią nagłego wypowiedziania się, szczególnie w momencie wskazywania tej potrzeby przez drugą osobę

2 / Osiągnięcia w zakresie mówienia. Uczeń:

- formuluje pytania dotyczące sytuacji zadaniowych, wypowiedzi ustnych nauczyciela, uczniów, lub innych osób z otoczenia
- dobiera stosowną formę komunikacji werbalnej i własnego zachowania, wyrażając empatię i szacunek dla rozmówcy

3 / Osiągnięcia w zakresie samokształcenia:

uczeń wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów i eksploracji świata, dbając o własny rozwój i tworząc indywidualne strategie uczenia się

Etyka:

1 / Osiągnięcia w zakresie rozumienia podstawowych zasad i pojęć etyki. Uczeń:

odkrywa, że jego wybór rodzi konsekwencje, które dotyczą jego samego
dostrzega, że każdy powinien brać odpowiedzialność za swoje wybory

2 / Osiągnięcia w zakresie stosowania poznanych zasad. Uczeń:

wchodzi w relacje w innymi osobami (rówieśnikami, nauczycielami), szanując to, co jest wartością dla nich i nazywając to, co jest wartością dla niego.

Edukacja techniczna:

Osiągnięcia w zakresie organizacji pracy. Uczeń:

planuje i realizuje własne projekty/prace; realizując te projekty/prace współdziała w grupie

ocenia projekty/prace, wykorzystując poznane i zaakceptowane wartości: systematyczność działania, pracowitość, konsekwencja, gospodarność, oszczędność, umiar w odniesieniu do korzystania z czasu, materiałów, narzędzi i urządzeń;

Opis przebiegu
z opisem poszczególnych
ćwiczeń/zadań

Krok 1:

Wprowadzenie

Nauczyciel pyta uczniów jak zazwyczaj odrabiają pracę domową, piszą wypracowania, tworzą prace plastyczne:

Co sprawia wam trudność? Ile czasu wam to zajmuje? Czy to dużo czy mało? Czy zawsze udaje wam się o wszystkim pamiętać? Czy często musicie przerywać pracę? Dlaczego?

Uczniowie i nauczyciel dzielą się swoim doświadczeniem, a odpowiedzi zostają zapisane na bocznej tablicy.

Nauczyciel tłumaczy uczniom, że dziś będą pracowali w grupach nad specjalnym projektem, ale będą pracować według planu „9 kroków”, który może pomóc im uniknąć trudności, o których przed chwilą rozmawiali. Prosi by uczniowie podzielili się na grupy 2-3-osobowe, dzieli ich według uznania lub losowo (przy pomocy odliczania, kolorowych karteczek, żetonów, itp.). Tłumaczy, że ich zadaniem będzie zaprojektowanie zabawki z ruchomymi elementami. Na każdy etap pracy przeznaczona będzie określona ilość czasu, a uczniowie będą musieli wykonać ściśle określone polecenia. Pokazuje im także dostępny na każdym stanowisku zestaw narzędzi i materiałów oraz zestaw kart, którymi będzie sygnalizował następny etap pracy.

Krok 2:

Praca nad zabawką

Nauczyciel prowadzi zajęcia według poniższego planu. Na tablicy umieszcza karty sygnalizujące przejście do kolejnego etapu pracy tak, żeby pod koniec pracy wszystkie karty utworzyły plan, który uczniowie będą mogli później wielokrotnie wykorzystywać.

Podany dla każdego etapu czas jest umowny i powinien zostać zweryfikowany przez prowadzącego zajęcia na podstawie informacji, które posiada o grupie – wieku dzieci, ich potrzeb i stylu pracy, stopnia odporności na stres wynikający z pracy pod presją czasu – a także ich zachowania podczas pracy nad projektem.

1 / Wyobraź sobie!

Wyobraź sobie jak będzie wyglądała twoja zabawka, kiedy będzie już gotowa:

Co to będzie? Z jakich części będzie się składała? Które części będą ruchome? Jak sprawisz, żeby się ruszały? Z czego będzie zrobiona? Które z dostępnych materiałów wykorzystasz?

Narysuj obrazek, który pomoże ci przedstawić twój projekt pozostałym członkom zespołu. Masz 10 min. na wykonanie zadania.

2 / Zareklamuj!

Zastanów się, jakie zalety ma twoja zabawka:

Dlaczego twój zespół powinien ją wybrać? Co sprawia, że jest wyjątkowa? Dlaczego powinniście zrealizować twój pomysł?

Zaprezentuj pozostałym członkom zespołu swój projekt i postaraj się przekonać ich, dlaczego powinniście zrealizować twój projekt.

Macie 10 minut na wykonanie zadania.

3 / Podejmij decyzję!

Wspólnie zastanówcie się, nad którym projektem będziecie pracować:

Który projekt najbardziej wam się podoba? Którą zabawkę chcielibyście się bawić? Który projekt jesteście w stanie wykonać przy użyciu dostępnych materiałów i narzędzi? Który projekt pozwoli wam zaangażować do pracy wszystkich członków zespołu? Czy powinniście zrealizować trzy modele jednej zabawki czy raczej skupić się na jednym modelu? Może uda się połączyć kilka pomysłów razem?

Zdecydujcie, który model zbudujecie i wprowadźcie do projektu wspólnie ustalone zmiany.

Macie 10 minut na wykonanie zadania.

4 / Przygotuj się!

Przygotujcie wszystkie potrzebne materiały i narzędzia i zgromadźcie je na swoim stanowisku pracy:

Co będzie wam potrzebne do wykonania zadania? Jakich narzędzi potrzebujecie? Jakich materiałów będą wam potrzebne? Czy wykorzystacie wszystko, co znajduje się na waszym stanowisku? Jak zorganizujecie swoje stanowisko pracy?

Macie 5 minut na wykonanie zadania.

5 / Zaplanuj!

Zaplanujcie swoją pracę:

Co musicie zrobić, żeby powstała zabawka? W jakiej kolejności będziecie wykonywać poszczególne elementy? Czy lepiej najpierw zająć się dekorowaniem czy budowaniem konstrukcji? Kto będzie za co odpowiedzialny?

Podzielcie się materiałami i narzędziami tak, żeby każdy członek zespołu miał wszystko, czego potrzebuje do wykonania zadania.

Macie 8 minut na wykonanie zadania.

6 / Zabierz się do pracy!

Macie 20 minut na wykonanie zadania. Zabierajcie się do pracy!

7 / Oceń!

Przyjrzyjcie się dokładnie swojemu projektowi lub stworzonym przez siebie modelom:

Czy udało wam się zrealizować projekt? Czy jesteście zadowoleni ze swojej pracy? Czy model zabawki spełnia wasze oczekiwania? Czy udało wam się wykorzystać wasze pomysły i umiejętności? Czy zabawka ma ruchome elementy? Czy dobrze się prezentuje? Czy jest coś, co chcielibyście poprawić albo zmienić? Co to jest?

Poproście kolegów z zespołu pracującego obok o opinie:

Czy jest coś, co szczególnie im się spodobało lub zwróciło ich uwagę? Czy jest coś, nad czym ich zdaniem moglibyście jeszcze popracować?

Macie 5 minut na wykonanie zadania.

8 / Popraw i napraw!

Zastanówcie się nad tym, co powiedzieli wasi koledzy i co sami zaobserwowaliście. Macie 10 minut na wprowadzenie drobnych poprawek. Zabierajcie się do pracy!

9 / Zaprezentuj!

Zastanówcie się, co chcielibyście powiedzieć o swoim projekcie:

Jak wyglądał wstępny projekt? Czy bardzo się zmienił? Z czego jesteście szczególnie zadowoleni? Co wyróżnia waszą zabawkę? Nad czym chcielibyście jeszcze popracować? Jakich materiałów i narzędzi wolelibyście użyć? Jak przebiegała praca? Co sprawiło wam szczególną trudność? Czy trudno było podejmować decyzję? Jak sobie z tym poradziliście? Co sprawiało wam przyjemność podczas pracy? Czy uważacie, że udało wam się osiągnąć cel? Czym jeszcze chcielibyście się podzielić?

Zastanówcie się, w jaki sposób zaprezentujecie swój projekt pozostałym zespołom:

Kto zaprezentuje wstępny projekt? Kto będzie odpowiedzialny za prezentację poszczególnych elementów modelu? Kto opowie o przebiegu pracy – o trudnościach, które napotkaliście podczas pracy, o tym jak sobie z nimi poradziliście?

Krok 3: Prezentacja

Zespoły prezentują swoje projekty, a następnie odpowiadają na dodatkowe pytania pozostałych uczniów i nauczyciela dotyczące samego projektu, ale także przebiegu pracy.

Krok 4: Refleksja

Nauczyciel pyta uczniów jak pracowało im się według takiego planu. Nawiązuje przy tym do listy problemów sporządzonej na bocznej tablicy.

Czy udało im się osiągnąć cel? Czy taki uporządkowany sposób pracy jakoś wam pomógł?

Który etap pracy był dla was najtrudniejszy? Jak myślicie, dlaczego? Jak sobie z tym poradziliście? Który usprawnił dalszą pracę? Dlaczego?

Które strategie stosowaliście już wcześniej? Prosiście kogoś o pomoc lub opinię? Przygotowywaliście najpierw plan albo stanowisko pracy? Czy wam to pomogło?

Czy moglibyśmy ominąć któryś z etapów albo zmienić ich kolejność? Jakie są wasze propozycje?

Następnie pyta uczniów, jak mogliby wykorzystać taki plan podczas innych zajęć, np. pisania wypracowania, przygotowywania plakatu na prezentację, odrabiania pracy domowej. Prosi o przykłady dla poszczególnych etapów pracy, np. czego potrzebują odrobienia zadania z geometrii, kto mógłby pomóc im ocenić ich pracę, jak zaplanować pisanie wypracowania, itp.

- Załączniki/karty pracy/
materiały dydaktyczne
- zestaw takich samych lub podobnych elementów do wykonania zabawki dla każdego zespołu (według uznania prowadzącego, np. kartonowe pudełka, taśma klejąca, spinacze, stare gazety, papier kolorowy, klej, zszywki, sznurki, gumki recepturki, patyczki, itp.)
 - narzędzia, np. nożyczki, zszywacz, linijka, ekierka, cyrkiel, dziurkacz, szablony do odrysowywania kształtów itp.
 - karty z etapami pracy do powieszenia na tablicy

Wyobraź
sobie!

Zareklamuj!

Podejmij
decyzję!

Przygotuj się!

Zaplanuj!

Zabierz się
do pracy!

Oceń!

Popraw
i napraw!

Zaprezentuj!