

Spis treści

<i>L.p.</i>	<i>Tytuł i autorzy</i>	<i>Str.</i>
1	O ważnych aspektach oceniania kształtującego w codziennej szkolnej praktyce - Maria Bartnicka, Ketty Kołomyjska	4
2	Zajęcia kreatywne - nowy typ zajęć realizowanych w szkole - Maria Bartnicka, Ketty Kołomyjska	6
3	Stare i nowe białostockie zabawy powórkowe - Agnieszka Bąbczyńska	9
4	Liveworksheets - interaktywne karty pracy - Barbara Osipczuk	13
5	Wzbogacanie czynnego słownictwa uczniów poprzez polisensoryczne nauczanie – uczenie się - Małgorzata Lech	17
6	Czy warto uczyć dzieci programowania? Cz.1 - Jerzy Okraśiński	21
7	Co warto zostawić z edukacji zdalnej? - Katarzyna Szczęsnowicz	24
8	Propozycja metodyczna: rozprawka na maturze 2021, z uwzględnieniem zmian - Maria Bartnicka	30
9	Jak rozwijać kompetencje językowe młodszych uczniów? - Małgorzata Lech	32



O ważnych aspektach oceniania kształtującego w codziennej szkolnej praktyce.

Maria Bartnicka – doradca metodyczny języka polskiego
MODM w Białymstoku,

Ketty Kołomyjska – doradca metodyczny matematyki MODM w Białymstoku

Ocenianie kształtujące staje się dość modne w praktyce edukacyjnej. Dużo się o nim mówi i pisze, zyskuje ono wielu zwolenników, ale też istnieją rzesze nauczycieli, którzy są jego przeciwnikami. Zdaniem tych dostrzegających negatywy, stosowanie tego rodzaju oceniania wymaga staranniejzego i bardziej czasochłonnego przygotowania się do lekcji, więcej czasu też potrzeba nauczycielowi, by właściwie przygotować wymagania do testów czy sprawdzianów oraz je dokładnie zanalizować, przygotowując tzw. (IZ) informację zwrotną dla ucznia. Nie da się zaprzeczyć owym spostrzeżeniom, ale czas zużyty na przygotowanie materiałów dla ucznia, będzie procentował i w każdym następnym roku nauczania zużyje się tego czasu mniej, a efekty będą zdecydowanie lepsze.

Pomijając teoretyczne szczegóły, chcemy zwrócić uwagę na najistotniejsze działania, jakie warto realizować, by skutecznie wspierać rozwój ucznia i dbać o jego autonomię w procesie uczenia się. Ocenianie kształtujące bowiem czyni nauczanie kwestią transparentną, a określoność i jawność celów oraz wymagań powoduje, że uczeń dostaje wyraźne wskazówki, jak sprostać oczekiwaniom nauczyciela. Ogromnie

upraszczając teorię zbudowaną wokół oceniania kształtującego, poddajemy Państwa refleksji zadania, które, naszym zdaniem, warto realizować:

1. Formułowanie konkretnego celu prowadzonych zajęć i podanie go uczniom w komunikatywnej formie.
2. Organizowanie pracy w grupach na zajęciach lekcyjnych.
3. Prowadzenie zajęć metodami aktywizującymi, by mobilizować uczniów do myślenia i działania.
4. Przygotowanie szczegółowych wymagań do zapowiedzianych z wyprzedzeniem testów i sprawdzianów.
5. Redagowanie testów i sprawdzianów zgodnie z podanymi uczniom wymaganiami.
6. Przygotowanie informacji zwrotnej (IZ) czyli rzetelne przeanalizowanie i omówienie sprawdzianów.
7. Nie unikanie dialogu z uczniami na temat ewentualnych trudności, braków w wiedzy oraz tych partii materiału, które są dobrze opanowane.

Na pewno w pierwszym roku stosowania założeń oceniania kształtującego zużyjemy dużo więcej czasu, by przygotować chociażby wymagania do testów z ważnych partii materiału, w następnych latach jednak, mając nasze ubiegłoroczne wymagania w komputerze, możemy je delikatnie poprawić bądź uzupełnić, a te czynności nie są już tak bardzo czasochłonne. Nie ulega natomiast wątpliwości, że szczegółowy zakres wymagań sprzyja możliwości rzetelnego przygotowania się do sprawdzianu. Opracowane dla ucznia wymagania można rozpocząć takim zdaniem: ***Przygotowując się do sprawdzianu, sprawdź, czy potrafisz:***

- określić ramy czasowe średniowiecza;
- przedstawić problematykę „ Rozmowy Mistrza Polikarpa ze Śmiercią;
- rozwiązać równanie z parametrem;
- sporządzić wykres funkcji.....

Zwracamy uwagę na stosowanie czasowników operacyjnych, uszczegółowienie wymagań i podanie ich tzw. językiem ucznia, by były one całkowi-

cie zrozumiałe i umożliwiły właściwe przygotowanie się do zapowiedzianej przez nas klasówki. Formułowanie wymagań nie zagwarantuje nam stuprocentowych sukcesów, ale sprawi, iż będziemy wiedzieli, że zrobiliśmy wiele, by nasi podopieczni mieli szansę dobrze powtórzyć omawiany wcześniej materiał i sumiennie przygotować się do sprawdzenia stanu ich wiedzy. Szkoła to instytucja, której zadaniem jest nauczanie, warto więc zabiegać o to, by było ono efektywne. Właściwie ocenione i dokładnie omówione przez nauczyciela prace dostarczają uczniom tzw. informacji zwrotnej, która jest konieczna, by mieć świadomość własnych mocnych i słabych stron. Umożliwiając uczniom poprawę sprawdzianu czy klasówki, dajemy mu szansę na opanowanie tego zakresu wiedzy, z którym miał trudności.

Chcemy przekazać Państwu nasze głębokie przekonanie, że warto wprowadzać elementy oceniania kształtującego, by uczyć efektywniej i szanować swoich podopiecznych, wierząc, że zechcą naszym wymaganiom sprostać.

Zajęcia kreatywne - nowy typ zajęć realizowanych w szkole.

Maria Bartnicka – doradca metodyczny języka polskiego
MODM w Białymstoku,

Ketty Kolomyjska – doradca metodyczny matematyki MODM w Białymstoku

Zajęcia rozwijające kreatywność uczniów. Skąd się wziął pomysł i dlaczego włączono je do zajęć szkolnych?

W lipcu 2019 roku, w konsekwencji publikacji raportu o stanie edukacji "Szkola dla Innowatora", Ministerstwo Edukacji Narodowej ogłosiło kierunki polityki oświatowej, wśród których pojawiła się **kreatywność**, zapisana w punkcie piątym. Wtedy wśród celów polityki oświatowej wymieniono "rozwijanie kreatywności, przedsiębiorczości i kompetencji cyfrowych uczniów, w tym bezpieczne i celowe wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w realizacji podstawy programowej kształcenia ogólnego".

Podstawa prawna.

Zgodnie z art. 109 ust. 1 pkt 6 ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe oraz z Rozporządzeniem z dnia 3 kwietnia 2019 r. w sprawie ramowych planów

nauczania dla publicznych szkół, na dyrektorów szkół nałożono obowiązek organizacji zajęć rozwijających kreatywność.

Zajęcia te realizowane są w szkołach w ramach godzin do dyspozycji dyrektora szkoły, a ich wymiar dla poszczególnych typów szkół został określony w rozporządzeniu MEN w sprawie ramowych planów nauczania dla szkół publicznych

Zajęcia te nie są zajęciami obowiązkowymi dla uczniów, ponieważ nie są przeznaczane na zwiększenie wymiaru zajęć obowiązkowych, ani na dodatkowe zajęcia edukacyjne. Zajęcia prowadzone w ramach godzin do dyspozycji dyrektora szkoły nie podlegają więc ocenianiu. W związku z tym nie podlegają zamieszczaniu w arkuszu ocen ucznia i na świadectwie.

Czym jest kreatywność i po to się jej uczyć? Czy są to zdolności artystyczne czy analityczne?

Kreatywność to postawa twórcza (od łac. *creatus* czyli twórczy) – to po prostu proces umysłowy pociągający za sobą powstawanie nowych idei, koncepcji lub nowych skojarzeń, powiązań z istniejącymi już ideami i koncepcjami

Myślenie kreatywne to myślenie prowadzące do uzyskania oryginalnych i stosownych rozwiązań. Już z tej definicji jasno widać, że kreatywność to nie tylko tworzenie w sensie plastycznym, charakterystyczne przede wszystkim dla sztuk pięknych. Kreatywny jest więc w swojej pracy naukowiec, ale może też być kreatywna pani sprzątająca, a nawet bibliotekarka czy też urzędnik, w postawie kreatywnej ważne są raczej sposoby i metody organizacji swojej pracy.

Ponadto wśród procesów myślowych niższego i wyższego rzędu kreatywne myślenie umiejscawiane jest w najwyższym z tych procesów. Przeglądając taksonomię Blooma, widzimy, że liczone od dołu pierwsze trzy procesy myślowe: zapamięta-

nie, zrozumienie i zastosowanie - to procesy myślowe niższego rzędu, nie są one gorsze, ale przypisuje się im nazwę podstawowych, natomiast kolejne trzy te (z góry): analiza, ewaluacja i tworzenie to najbardziej pożądane procesy myślowe, wyższego rzędu, do których należy dołączyć **kreatywność** rozumianą jako pomost zawierający analizę, syntezę, ocenę, rozwiązywanie problemów i podejmowanie sensownych decyzji.

Wskazówki do napisania programu zajęć rozwijających kreatywność.

Założenia i cele zajęć kreatywnych:

W założeniach programowych nowych zajęć, należy uwzględnić wiek dzieci, klasy, liczbę godzin i kontekst sytuacyjny. Należy uwzględnić w nich także kwalifikacje nauczyciela oraz warunki realizacji programu ściśle związane z podstawą programową oraz warunkami technicznymi, jakie posiadamy. Stawiając cele, myślimy, co chcemy dzięki tym zajęciom osiągnąć.

Uczymy postaw kreatywności po to, by kształtować młode pokolenia i budować w nich kompetencje przyszłości. Bez nich nie odnajdą się w zmieniających się, nowych czasach.

Wśród kompetencji przyszłości wymienionych w raporcie "Szkoła dla Innowatora" dla zajęć szkolnych ważne są m.in.:

- 1) generowanie pomysłów,
- 2) krytyczne myślenie,
- 3) kreatywne rozwiązywanie problemów,
- 4) zbieranie informacji,
- 5) znajomość technologii,
- 6) otwartość na pomysły,
- 7) ciekawość poznawcza – chęć empirycznej weryfikacji swoich przypuszczeń,
- 8) umiejętność współpracy,
- 9) angażowanie się w zainteresowania

- niezwiązane ze szkołą (pracą),
- 10) ocena i analiza długoterminowych konsekwencji zjawisk i działań,
- 11) empatia,
- 12) otwartość na zmiany.

Rozwój wybranych z powyższych kompetencji jest celem zajęć rozwijających kreatywność, pasję i umiejętności uczniów.

Jeśli piszemy własny program, powinniśmy się odnieść przede wszystkim do podstawy programowej i kompetencji kluczowych zawartych w preambule do tego dokumentu.

Metody nauczania oraz formy i techniki pracy.

Metody nauczania wspierające kreatywność to wszystkie te, które w jak największym

stopniu, angażują do pracy uczniów i wspierają procesy myślowe wyższego rzędu. Nie są to tylko metody aktywizujące.

Metody wspierające kreatywność to wszystkie znane metody nauczania, a wśród nich:

- 1) metody podające (szczególnie pogadanka z analizą, prelekcja, anegdota, odczyt lub objaśnienie),
- 2) metody problemowe i aktywizujące (takie jak dyskusje dydaktyczne, burza mózgów, metaplan, metoda przypadków, metoda sytuacyjna; metody ekspresji i impresji np. gry dydaktyczne: symulacyjne, decyzyjne, psychologiczne; metody graficzne),
- 3) metody eksponujące (takie jak np. film; sztuka teatralna; pokaz, połączone z przeżyciem i analizą),
- 4) metody programowane (czyli te z użyciem komputera),
- 5) metody praktyczne (a wśród nich pokaz, prezentacja, ćwiczenia, metoda projektów).

Wśród metod aktywizujących, które

z założenia angażują do pracy i współpracy,

możemy wykorzystać na zajęciach rozwijających kreatywność na przykład:

- 1) burza mózgów (i burza mózgów 635),
- 2) metoda stacji dydaktycznych,
- 3) escape room,
- 4) gry dydaktyczne i zabawy grupowe,
- 5) drama i pantomima,
- 6) dyskusja (okrągły stół, world cafe, 2x4x8, debata, puste krzesło, cztery krzesła)
- 7) storytelling,
- 8) pokaz wykonanych prac projektowych,
- 9) prezentacja (w tym sonda i ankieta, badanie, itp.),
- 10) poziomy logiczne Dilsa,
- 11) rozwiązywanie problemów: kapelusze De Bono i metoda Disneya, drzewo decyzyjne,
- 12) myślenie wizualne i sketchnoting (notatki rysunkowe),
- 13) wykorzystanie technologii TOC.

Formą pracy, która najlepiej wspiera kreatywność, jest praca w grupie, ale również praca indywidualna jak najbardziej wspiera kreatywność i może rozwijać zainteresowania uczniów. Aby nauczyć się współpracy z innymi, trzeba najpierw umieć pracować z samym sobą, szczególnie, jeśli uczeń musi wykonać daną pracę na rzecz klasy lub grupy.

Idealną metodą pracy na zajęciach rozwijających kreatywność może być metoda projektu, która zawiera wiele metod z wyżej wymienionych.

Przygotowanie dobrego projektu wymaga porządnego badania, burzy mózgów, dyskusji i rozwiązywania problemów, przygotowania prezentacji, oprawy graficznej i wykorzystania technologii.

Sprawdzenie rezultatów i ewaluacja.

Każdy program i każdy założony cel należy w pewnym momencie poddać ewaluacji i sprawdzeniu. Metodą sprawdzenia, szczególnie na zajęciach nieocenianych są namacalne produkty naszej działalności.

Podsumowaniem działań oraz mierzalną ilustracją realizacji zamierzonych celów może być np. przygotowanie prezentacji i przedstawienie jej przed grupą, klasą, szkołą lub rodzicami. Można również zorganizować wystawę, koncert, konkurs, przedstawienie. Najlepiej, aby to uczniowie zaproponowali formę sprawdzenia osiągnięcia celu oraz wspólnie dokonali oceny równieściej.

Bibliografia i źródła:

<https://www.gov.pl/web/rozwoj-praca-technologie/raport-szkola-dla-innowatora-kszaltowanie-kompetencji-proinnowacyjnych> (dostęp dn. 15.04.2021)

<https://www.prawo.vulcan.edu.pl/przegdok.asp?qdatprz=akt&qplikid=4186>

<http://www.kuratorium.lodz.pl/wp-content/uploads/2019/04/d20190639.pdf>

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Kreatywno%C5%9B%C4%87> (dostęp dn. 15.04.2021)

STARE I NOWE BIAŁOSTOCKIE ZABAWY POWÓRKOWE

Agnieszka Bąbczyńska - doradca metodyczny wychowania
Przedszkolnego MODM w Białymstoku

Często spaceruję po białostockich podwórkach, które są ogrodzone, a więc bezpieczne, i wyposażone w huśtawki, ścianki wspinaczkowe, piaskownice itp. Znajdują się tam także place zabaw, na których jest sprzęt sportowy dla młodzieży i dorosłych oraz zjeżdżalnie, przeplotnie sznurkowe itp. dla dzieci młodszych. Spacerując po podwórkach, chciałam poznać zabawy, w jakie bawią się współczesne dzieci. Jakież było moje zdziwienie, gdy tylko na kilku podwórkach widziałam dzieci bawiące się bez nadzoru rodziców. Były to starsze przedszkolaki i uczniowie wczesnych klas szkoły podstawowej. Dzieci te korzystały ze sprzętów znajdujących się na placu zabaw, bawiły się w berka lub odzwierciedlały sytuacje czy postaci z obejrzanych bajek i gier komputerowych.

W dzisiejszych czasach większość podwórek to place zabaw dla dzieci, lecz z przykrością stwierdzam, że... bez dzieci. Gdzie są dzieci, dla których ruch na powietrzu to zaspokojenie naturalnej potrzeby rozwojowej, dokładniejsze przewietrzenie płuc, intensywniejsza praca serca i dbałość o należyte funkcjonowanie systemu nerwowego? Skoro nie ma ich na podwórkach, to są w domach i spędzają czas, korzystając z nowych technologii, a więc bawią się telefonami i tabletami, oglądając filmiki oraz grają

w gry na komputerach.

Doskonale pamiętam czasy, gdy największą karą dla dziecka było pozostanie w domu, a dzisiaj z rozmów z rodzicami i dziećmi wynika, że największą karą jest oderwanie dziecka od tabletu, telewizji i internetu.

Gorąco namawiam wszystkich nauczycieli do pokazania dzieciom prostych zabaw podwórkowych jako ciekawego sposobu spędzania wolnego czasu na powietrzu. Na pewno nie wrócimy do czasów, kiedy dzieci bawiły się bez nadzoru rodziców. Dzisiaj jest to nierealne z uwagi na czyhające niebezpieczeństwa, ale warto zachęcić najmłodszych do ciekawego spędzania czasu w towarzystwie koleżanek i kolegów pod opieką dorosłych.

Zaprezentowane w tym artykule zabawy z jednej strony są bardzo proste i atrakcyjne, a z drugiej łatwe do zapamiętania. Dostarczają wiele radości i uczą zgodnego współdziałania, zdrowej rywalizacji, przestrzegania zasad itp. Dlatego uznałam, że z niektórymi warto

zapoznać współczesne dzieci. Są to zabawy, które można prowadzić w ogrodzie przedszkolnym, na boisku szkolnym, placu zabaw, podczas wycieczek i na podwórku osiedlowym. Potrzebne pomoce to: guma do skakania, kapsle, piłki, lina lub skakanki, a więc przybory, które są w posiadaniu każdego dziecka.

I. ZABAWY PODWÓRKOWE Z PIŁKĄ

SŁUCHAJ, KOGO WOŁAM! – na płytach chodnikowych rysujemy duże koło i dzielimy je na równe części – tyle, ilu jest graczy. Każdy gracz zajmuje określone pole. Jedno dziecko staje w środku koła i rzuca do góry piłkę, wykrzykując imię dziecka. Wszyscy uczestnicy uciekają jak najdalej, a wywołane dziecko łapie piłkę. Kiedy ją złapie, krzyczy: stop! i pozostali się zatrzymują. Gracz posiadający piłkę wybiera jedno dziecko, wymawia jego imię i rzuca w nie piłką (celuje w nogi). Jeżeli trafi, otrzymuje brawa, a trafiona

osoba staje w środku i wyrzuca piłkę, zaczynając całą zabawę od początku. Jeżeli nie trafi, wybieramy kolejne dziecko, które będzie wyrzucało w środku piłkę. Pozostałe osoby wracają na miejsca. Uwaga! Jest to doskonała zabawa zapoznająca (utrwalająca) imiona dzieci, a zarazem integrująca grupę.

10 PUNKTÓW - Tworzymy dwie równoliczne drużyny i nie oznaczamy ich. Każda z nich ma za zadanie zdobyć 10 punktów, czyli musi wykonać do siebie 10 rzutów piłką, głośno licząc. Wolno rzucać tylko w ruchu, nie wolno blokować rzucającego. Jeśli piłka upadnie, liczymy od początku.

OCHRANIARZ – Uczestnicy stoją w kole, a w środku znajdują się dwie osoby: VIP i ochraniarz. Uczestnicy rzucają do siebie piłkę, starając się trafić w VIP-a, w czym przeszkadza im ochraniarz. Trafiony VIP zostaje ochranianym, a osoba, która trafiła, zostaje VIP-em. Ochraniarz wchodzi do kręgu na jej miejsce.

ZBIJANY – Na początku uczestnicy rysują na ziemi boisko z wyznaczonymi dwiema

liniami końcowymi – nie dzielimy go na dwie części. Spomiędzy siebie uczestnicy wybierają dwie osoby, które będą zbijały uczestników zabawy. Osoby te ustawiają się w dwóch końcach boiska. Pozostali gracze ustawiają się pomiędzy nimi. Grę rozpoczynają zbijający poprzez wykonanie trzech górnych podań, po czym rozpoczynają zbijanie uczestników zabawy. Gracze próbują unikać uderzenia piłką robiąc uniki. Zbity gracz odpada z gry. Najczęściej pomaga on zbijającemu łapać piłkę. Ostatnie dwie osoby znajdujące się na boisku w następnej grze będą pełniły rolę zbijających.

DWA OGNIE – dwie osoby wyznaczone przez dorosłego stoją na przeciwnych końcach boiska. Pomiedzy nie wchodzi pozostałe dzieci. Wyznaczone

osoby rzucają piłką w dzieci i próbują trafić. Dotknięty piłką uczestnik odpada z gry. Wygrywa osoba, która zostaje ostatnia pomiędzy zbijającymi. Uwaga! Przed rozpoczęciem zabawy konieczne jest ustalenie zasad, np. wszystkie dzieci biegają pomiędzy zbijającymi, nie liczy się dotknięcie piłki odbitej od ziemi lub innej osoby.

ODBIJ I ZŁAP – zabawa polega na odbijaniu piłki o ścianę, np. budynku, i chwytaniu jej. Po wyrzuceniu piłki dziecko musi szybko wykonać dowolny gest i nazwać go, zanim piłka do niego wróci. Przykładowe gesty i ich nazwy:

- dziecko odbija piłkę o ścianę, mówi: *łapie* i łapie ją z powrotem;
- dziecko odbija piłkę o ścianę, klaszcze, mówiąc: *klaszcze* i łapie ją z powrotem (może również klaskać w dłonie za plecami);
- dziecko odbija piłkę o ścianę, splata ręce na klatce piersiowej, mówiąc: *serce* i łapie ją z powrotem;
- dziecko odbija piłkę o ścianę, kładzie ręce na biodrach, mówiąc: *biodra* i łapie ją z powrotem;
- dziecko odbija piłkę o ścianę, chwytając się za uszy, mówiąc: *uszy* i łapie ją z powrotem. Dzieci mogą kolejno odbijać piłkę lub zmieniać się dopiero wtedy, gdy dana osoba nie zdąży złapać piłki („skuje się”). Uwaga! Przed przystąpieniem do zabaw należy nauczyć dzieci odbijania piłki. Dopiero po osiągnięciu tej umiejętności można stopniowo wprowadzać utrudnienia.

PRZESKOCZ PRZEZ PIŁKĘ – dziecko odbija piłkę o ścianę, piłka odbija się od ziemi, a dziecko musi tak ją przeskoczyć, aby przeleciała pomiędzy jego nogami.

ODWRÓĆ SIĘ I ZŁAP PIŁKĘ – dziecko staje w rozkroku tyłem do ściany budynku, wyrzuca piłkę pomiędzy nogami tak, aby odbiła się od ziemi i od ściany, odwraca się i łapie ją z powrotem. Uwaga! W grę może grać jedno

dziecko lub kilkoro. Wskazane jest, aby każde miało swoją piłkę. Utrudnieniem może być naprzemienne rzucanie i łapanie piłki.

II. ZABAWY PODWÓRKOWE Z GUMĄ DO SKAKANIA I SKAKAN-KAMI

PRZEDOSTAŃ SIĘ NA DRUGĄ STRONĘ – dwoje dzieci stoi w pewnej odległości od siebie i rozciąga między sobą skrzyżowaną gumę do skakania. W dowolnym momencie recytując rymowaną: „*Myszka Miki gra w guziki. Kaczor Donald pije sok: smik-smak-smok*” plącza gumę (przydeptują, łapią w różnych miejscach itp.), a pozostałe osoby muszą przedostać się na drugą stronę, nie dotykając jej. Uwaga! Zabawa jest atrakcyjna dla dzieci, gdy przebiega w zespołach czteroosobowych (dwoje dzieci trzyma gumę, a dwoje przechodzi). Warto ustalić, że dziecko, które dotknie gumy, zajmuje miejsce trzymającego.

SZCZUR – uczestnicy stoją w kole, do środka wchodzi dorosły lub jedno z dzieci. Osoba stojąca w środku trzyma linę lub skakankę przy ziemi i kręci nią dookoła własnej osi. Dzieci podskakują tak, aby nie dotknąć wirującej liny. Osoba, która jej dotknie, odpada z zabawy. Wygrywa ostatnie dziecko niedotknięte liną. Uwaga! Zamiast liny można wykorzystać skakankę albo dwie skakanki połączone ze sobą.

PAN SOBIESKI MIAŁ TRZY PIE-SKI – Osoba skacząca na skakance mówi rymowaną: „Pan Sobieski miał trzy pieski, czerwony, zielony, niebieski”. Wypowiadając ostatnią sylabę wyrzuca do tyłu (za siebie) i nie oglądając się mówi ile kroków musi pokonać do skakanki: dużych, normalnych lub stópek (jedna noga za drugą). Następnie odwraca się i idzie za deklarowaną liczbą kroków w stronę skakanki. Jeżeli ją dosięgnie to gra dalej i cała gra

toczy się od początku, tylko teraz skaczymy obunóż, następnie na jednej nodze i nogami na krzyż. Jeżeli nie da się dosięgnąć skakanki to skacze kolejna osoba. Wygrywa uczestnik, który jako pierwszy wykona całą serię.

GRA W GUMĘ – dwoje dzieci stoi w założonej na kostki gumie do skakania, a trzecia osoba skacze. Przykładowe sposoby skakania:

- skaczymy jeden raz przez obydwie gumy na drugą stronę;
- skaczymy na rozstawionych nogach (najpierw jedna guma jest między stopami, a potem druga);
- naskakujemy na obydwie gumy: jedna stopa na jednej gumie, a druga na drugiej; przeskakujemy z gumy na gumę;
- naskakujemy obydwoma stopami na jedną gumę i podskakujemy, a potem przeskakujemy obiema stopami na drugą gumę i znów podskakujemy;
- naskakujemy obiema stopami na jedną gumę i przeskakujemy do przodu obiema stopami na drugą gumę, a potem znów do tyłu;
- naskakujemy jedną stopą na gumę i skaczymy, potem przeskakujemy na drugą stronę gumy i drugą stopą znów skaczymy;
- jedną stopę trzeba zahaczyć o jedną gumę i przełożyć ją nad drugą gumę; przeskakujemy ze stopy na stopę tak, aby zawsze jedna guma była zaczepiona o nogę i była nad drugą gumę;
- krzyżujemy gumy i wchodzimy do środka; skaczymy, odwracając się raz do jednego, raz do drugiego gracza;
- wskakujemy obiema stopami do środka gumy i wyskakujemy na zewnątrz do rozkroku. Uwaga! Każde dziecko gra dotąd, aż „nie skuje”, czyli nie popełni błędu, np. nadeptnie na gumę, guma się zsunie z nogi itp. Jeżeli dziecku uda się bezbłędnie przeskoczyć wszystkie etapy, przechodzi na wyższy poziom, którym jest umieszczenie gumy na wysokości kolana, a potem ud. Dla dzieci

przedszkolnych dużym sukcesem jest przejście przez poziom pierwszy, gdy guma znajduje się na wysokości kostek. Pokonywanie kolejnych poziomów jest doskonałą zabawą dla dzieci uczęszczających do szkoły.

III. ZAPOMNIANE ZABAWY PODWÓRKOWE

TRAWA ŚMIESZKA – Zabawa do przeprowadzenia w parach lub w formie zawodów z podziałem na zespoły. Uczestnicy wyszukują sobie źdźbła trawy, a następnie stają naprzeciw sobie i zaczynają się łaskotać wzajemnie po swoich twarzach i szyi. Przegrywa ten, kto ze śmiechu jako pierwszy poruzy się ze swojego miejsca.

KAPSLE – patykiem na ziemi lub kredą szkolną na płytach chodnikowych rysujemy tor z różnymi zakrętami (tworzymy go według pomysłu dzieci). Każde dziecko ma swój kapsel i próbuje za pomocą pstryknięć przejść cały tor. Dzieci grają po kolei, każde ma jedno pstryknięcie. Wygrywa osoba, która pokona tor najszybciej. Uwaga! W zabawie może wziąć udział kilkoro dzieci. Można też zorganizować ją dla całej grupy, dzieląc dzieci na kilkusobowe zespoły. Żeby podczas zabawy kapsle się nie myliły, każde dziecko może ozdobić swój według własnego pomysłu.

CHŁOPEK – na płytach chodnikowych rysujemy dziesięć pól do skakania w kształcie „chłopka”: pięć kwadratów w pionie, przy piątym dwa kwadraty po bokach (rączki), dalej jeden kwadrat w pionie, czyli szyja, i na końcu duże koło podzielone na połowę (głowa). Wszystkie pola muszą być ponumerowane. Każde dziecko staje przed pierwszym polem i rzuca swoim kamykiem na pole numer jeden. Jeżeli trafi, zaczyna skakać przez wszystkie pola dwoma stopami. Jeżeli uczestnik przeskoczy wszystkie pola „bez skuchy”, może rzucać

kamieniem na kolejne pole. Jeżeli nie trafi, grę rozpoczyna kolejny uczestnik. Dziecko rozpoczynające grę „po skusze” zaczyna ją od pola, na które nie udało mu się ostatnio trafić. Wygrywa osoba, która trafi kamieniem na wszystkie pola po kolei. Uwaga! W miarę trwania zabawy można wprowadzić utrudnienia, np. skaczemy na jednej nodze. Można umówić się, że „skucha” jest wtedy, gdy zawodnik nadeptnie na linię lub rzucony kamień znajdzie się poza linią lub na niej.

RAZ, DWA, TRZY, BABA JAGA PATRZY! – Uczestnicy wybierają ochotnika z grupy bawiących się. Będzie on „Babą Jagą”. Narysują linię mety – tam ustawia się „Baba Jaga” oraz linię startu, gdzie ustawiają się pozostali uczestnicy zabawy. „Baba Jaga” staje tyłem do graczy i mówi na głos „raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy”, po czym odwraca się w ich stronę. W czasie mówienia tej formułki pozostali gracze próbują jak najszybciej dobiec do mety. Kiedy „Baba Jaga” odwraca się, gracze zastygają w bezruchu. Jeżeli ktoś poruszy się, a „Baba Jaga” to zobaczy, cofa nieszczęśnika na linię startu. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza dotknie „Baby Jagi”. Gracz, któremu się to uda zajmuje jej miejsce.

Przykładowe zabawy podwórkowe, które zaprezentowałam, nadają się do poprowadzenia zarówno w ogrodzie przedszkolnym, jak i na boisku szkolnym. Jestem przekonana, że dzieci szybko je opanują, polubią i że staną się one doskonałym sposobem na atrakcyjne spędzanie wolnego czasu zarówno w przedszkolu, jak i w szkole. Zabawy te mogą też stanowić konkurencję sportowe podczas olimpiad, festynów i różnych konkursów. Mam cichą nadzieję, że opisane zabawy powrócą do łask.

Liveworksheets - interaktywne karty pracy

Barbara Osipczuk – doradca metodyczny języka rosyjskiego

Liveworksheets jest bezpłatnym narzędziem, które może być wykorzystane przez nauczycieli podczas zdalnego nauczania oraz podczas tradycyjnej lekcji.

Aby utworzyć interaktywną kartę pracy przejdź do strony <https://www.liveworksheets.com/> i załóż konto, wpisz swój adres mailowy, na który mają przychodzić wypełnione przez uczniów prace. Musisz zarejestrować się jako nauczyciel, aby korzystać z następujących funkcji:

- twórz interaktywne arkusze,
- otrzymuj odpowiedzi uczniów w skrzynce pocztowej,
- zarejestruj uczniów lub zaprosz ich do rejestracji,
- twórz interaktywne skoroszyty dla swoich uczniów,
- sprawdź pracę i postępy swoich uczniów.

Po rejestracji i zalogowaniu się na stronie, uzyskujemy dostęp do bazy kart pracy z wielu przedmiotów. Aby korzystać z gotowych materiałów nie jest wymagana rejestracja.

Tworzenie zadań interaktywnych: Edycja arkuszy

Aby arkusze robocze były interaktywne, musisz pobrać dokument z komputera, który będzie wyświetlany w aplikacji jako obraz. W tym celu kliknij na „Przeglądaj”, a następnie „Upload”.

Po załadowaniu pliku zaczynamy go edytować, wpisując lub zaznaczając na nim poprawne odpowiedzi. W taki sposób tworzymy klucz odpowiedzi, według którego system będzie sprawdzał karty pracy wypełnione przez naszych uczniów. Mamy do wyboru wiele różnego rodzaju ćwiczeń.

Aplikacja pozwala na przygotowanie różnego rodzaju ćwiczeń. Za każdym razem przygotowujemy je w podobny sposób. Zaznaczamy pole i wpisujemy polecenia/komendy w języku angielskim.

KOMENDY DO APLIKACJI LIVEWORKSHEETS PRZETŁUMACZONE NA JĘZYK POLSKI NA PODSTAWIE INSTRUKCJI OBSŁUGI W JĘZYKU ANGIELSKIM:

1. Wybierz poprawną odpowiedź.

Narysuj pole tekstowe i wpisz **choose**: a następnie odpowiedzi do wyboru oddzielone ukośnikiem. Przed prawidłową odpowiedzią umieść gwiazdkę.

2. Wielokrotny wybór

Narysuj pola tekstowe na odpowiedziach. Wpisz **select:yes** dla prawidłowej odpowiedzi, i **select:no** dla nieprawidłowych odpowiedzi.

2. Choose the right answer



choose: it's half past six / *it's half past eleven



choose: *it's a quarter to two / it's a quarter past two

3. Choose the right answer



select: no
It's ten to ten.

select: yes
It's ten past ten.

select: no
It's half past ten.

select: yes
It's ten o'clock.



select: no
It's half past three.

select: no
It's half past twelve.

select: no
It's twelve o'clock.

select: yes
It's three o'clock.

3. Zaznacz prawidłową odpowiedź.

Jeśli chcesz aby uczniowie tylko zaznaczyli poprawną odpowiedź wpisz **tick:yes** przed poprawną odpowiedzią i **tick:no** przed niepoprawną odpowiedzią.



4. Połącz strzałkami

Wpisz **join**: a następnie ten sam numer z którym odpowiedź powinna być połączona. Na prawidłowej odpowiedzi wpisz to samo. Np. **join:1** i **join:1**
 Numery nie mogą się powtarzać w kolejnych odpowiedziach.

4. Join with arrows

join:1 It's a quarter to seven	join:5 23:00
join:2 It's half past nine	join:6 13:58
join:3 It's twenty to six	join:1 06:45
join:4 It's ten past ten	join:2 21:30
join:5 It's eleven o'clock	join:3 17:40
join:6 It's two to two	join:4 22:10

+

5. Przecignij i upuść

Wpisz **drag**: i numer elementu, który musi być przeciągnięty, a następnie wpisz **drop**: i ten sam numer w miejscu gdzie należy przeciągnąć element.

+

5. Drag and drop



drag:2 past drag:3 six drag:6 to

drag:7 four drag:1 five

drag:5 twenty drag:4 It's



It's

drop:1

drop:2

drop:3

drop:4

drop:5

drop:6

drop:7

6. Ćwiczenia na słuchanie

Wpisz **listen**: a następnie tekst, który uczniowie mają usłyszeć, zostaniesz poproszony o wybór języka. W tym momencie zadania słuchowe działają tylko w przeglądarkach Safari i Chrome.

Przykład znajduje się w linku.

https://www.liveworksheets.com/lwsmaker/gettingstarted_images/listening.mp4

7. Wykreślanka

Narysuj pole tekstowe i napisz wordsearch. Następnie wprowadź liczbę wierszy i kolumn. Dopasuj rozmiar jeśli to konieczne i zaznacz słowa.

Przykład znajduje się w linku.

https://www.youtube.com/watch?v=R-zTbcIL5T4&feature=emb_rel_pause

8. Ćwiczenia na mówienie

Wpisz **speak**, a następnie odpowiedź, zostaniesz poproszony o wybór języka.

Jeśli kilka odpowiedzi jest możliwych, wpisz je wszystkie rozdzielone ukośnikiem. W tym momencie zadania słuchowe działają tylko w przeglądarkach Safari i Chrome.

Przykład znajduje się w linku.

https://www.liveworksheets.com/lwsmaker/gettingstarted_images/speaking.mp4

9. Dołącz plik mp3

Narysuj pole tekstowe i wpisz **playmp3**: Następnie załaduj plik ze swego komputera

Przykład znajduje się w linku.

https://www.liveworksheets.com/lwsmaker/gettingstarted_images/playmp3.mp4

10. Dodaj video z youtube

Narysuj duże pole tekstowe i wstaw nim adres URL filmu.

Przykład znajduje się w linku.

https://www.liveworksheets.com/lwsmaker/gettingstarted_images/youtube.mp4

WZBOGACANIE CZYNNEGO SŁOWNICTWA UCZNIÓW POPRZEC POLI- SENSORYCZNE NAUCZANIE – UCZENIE SIĘ

Małgorzata Lech - doradca metodyczny edukacji wczesnoszkolnej
MODM w Białymstoku

WSTĘP

Do zadań szkoły w zakresie edukacji wczesnoszkolnej należy: wspieranie wielokierunkowej aktywności dziecka przez organizowanie sytuacji edukacyjnych umożliwiających eksperymentowanie i nabywanie doświadczeń oraz poznawanie polisensoryczne, stymulujących jego rozwój we wszystkich obszarach: fizycznym, emocjonalnym, społecznym i poznawczym". (Podstawa programowa wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej z dn. 14 lutego 2017r.)

Podczas planowania zajęć na etapie edukacji wczesnoszkolnej konieczne jest uwzględnienie faktu, iż wiedzę i umiejętności o otaczającym świecie dzieci wzbogacają za pośrednictwem zmysłów. Dzieci chcą uczestniczyć w takich sytuacjach edukacyjnych, które umożliwią im nazywanie tego, co słyszą, widzą, wążają i smakują oraz czego dotyczą. Wynika to z ich naturalnych potrzeb. Im więcej dziecko doświadcza, tym jego rozwój (w tym językowy) będzie efektywniejszy..

Uczenie się polisensoryczne wspomaga proces zapamiętywania nowego słownictwa (określeń, zwrotów, pojęć, wyrażeń), ponieważ im więcej systemów zmysłowych zostanie użytych do przyswajania informacji, tym większa jest szansa na ich późniejsze odtworzenie. Komunikaty napływające do ucznia z otaczającego świata różnymi kanałami wpływają niewątpliwie na przebieg całego procesu poznawczego – uczenie się wielozmysłowe to przecież emocje i dobra zabawa.

Jak pisze T.Christov „nauczanie jest kompletne, gdy wiedza przekazywana jest wielosensorycznie.”

Wzbogacanie czynnego słownictwa uczniów poprzez aktywizowanie zmysłu słuchu.

Zmysły wzroku i słuchu uważane są za najważniejsze, szczególnie dla uczenia się w szkole. Słuch jako jeden z najwcześniej rozwijających się zmysłów przez całe życie pełni ważną rolę utrzymywania czujności naszego mózgu na

rodzaj napływającego materiału do uczenia się. Wykorzystanie kanału słuchowego w nauce języka jest czymś oczywistym – to osłuchanie się z nowym słownictwem, akcentem i prawidłową wymową. Aktywności te możemy uatrakcyjnić - słowa wyklaskać, powiedzieć rytmicznie, zaśpiewać, wytupać, powiedzieć chóralnie (np. z wykorzystaniem instrumentów), wyszeptać, wykrzyczeć, powiedzieć z różnymi emocjami.

Propozycje ćwiczeń:

„Kto to mówi?”, „Powtórz łańcuszek słów”, „Głuchy telefon”, „Gdzie schowano?”, „Podobne, czy różne?”, „Wyśpiewaj słowa”, Zagadki słuchowe – słuchanie dźwięków natury, głosów zwierząt, sprzętów domowych (odtwarzanych początkowo bardzo cicho); szukanie źródła dźwięku; chodzenie za dźwiękiem z zamkniętymi oczami; słuchanie i śpiewanie piosenek, czytanie głośne dziecku (audiobooki), słuchanie muzyki (relaksacja, energia), rapowanie, rymowanie, słuchanie i rozwiązy-

wanie zagadek, dyskusja, objaśnianie, streszczanie, zadawanie pytań;

Wzbogacanie czynnego słownictwa uczniów poprzez aktywizowanie zmysłu wzroku.

Zmysły wzroku i słuchu uważane są za najważniejsze, szczególnie dla uczenia się w szkole.

Oczy są zaprogramowane do ruchu i przyjmowania światła, aby dać nam możliwość jak najwięcej szczegółów o naszym świecie. Aby móc mówić o uczeniu się oczy muszą się aktywnie poruszać.

Wykorzystanie bodźców wzrokowych w nauce nowego słownictwa jest czymś naturalnym. Im więcej pomocy wizualnych (w tym tablicy multimedialnej), tym dziecko lepiej zapamięta dane słowo. Wizualizacja sprawia dzieciom ogromną przyjemność podczas uczenia się. Przy powtarzaniu materiału również warto wykorzystywać te same pomoce – dziecko szybciej kojarzy poznany wcześniej obraz z danym słowem. Podczas wykorzystywania strategii wizualnych starajmy się używać estetycznych ilustracji, kolorów akcentujących ważne słowo, różnych kształtów, perspektywy oraz humoru.

Propozycje ćwiczeń:

„Przypnij flashcard do plakatu”, „Co było na plakacie?”, „Co zginęło?”, „Co widzisz przez dziurkę od klucza?”, „Znajdź różnice”, „Znajdź 5 różnic”, „Jeden nie pasuje”, „Czy to prawidłowa kolejność?”, „Jednego/dwóch brakuje”, obrazy, ilustracje, historyjki obrazkowe, rysunki, grafiki, mandale, wizualizacje, schematy, wykresy, rebusy, krzyżówki, diagramy, wykreślanki, mapy myśli, kolorowe kartki, karteczki, karteczki samoprzylepne, pisaki, zakreślacze, długopisy, kredki;

Wzbogacanie czynnego słownictwa uczniów poprzez zaktywizowanie zmysłu węchu i smaku.

Wiemy, że dzieci skuteczniej zapamiętują nowe słownictwo, gdy je usłyszą, zobaczą, dotkną, ale mogą je też szybciej zapamiętać, gdy wykorzystamy w tym celu zmysł smaku czy węchu. Zmysł węchu jest czulszy od zmysłu smaku i dlatego pełni wobec niego funkcję nadrzędną i wspomagającą. Unikamy tego, co brzydko pachnie oraz pobudzamy apetyt przyjemną wonią. Warto więc uwzględnić węch i smak w planowaniu uczenia się młodszych uczniów, gdyż dzięki temu możemy pobudzić wiele obszarów mózgu. Zmysły dostarczają „pożywienia” dla naszych zmysłowych i ruchowych układów.

Zabawy rozwijające węch można przy okazji łączyć z wyrabianiem zdrowych nawyków żywieniowych. Wystarczy oprzeć je na ciekawym smaku dań i budować przy tym pozytywne skojarzenia z posiłkami pełnymi wartości odżywczych. Przy omawianiu tematu „owoce i warzywa” czy „artykuły spożywcze” wskazane jest, aby dzieci posmakowały danych produktów. Dziecko określa czy dany produkt/owoc/warzywo jest słodkie, kwaśne, gorzkie, cierpkie...

(najprawdopodobniej pojawi się nowe słownictwo). Dzieci chętnie wykonują kanapki, sałatki, uczestniczą w pieczeniu ciasta. Przy wykonywaniu tych czynności mają okazję wachać i smakować oraz nazywać aromaty i smaki. Te „naturalne okazje” umożliwiają dzieciom nabywanie nowego słownictwa.

Propozycje ćwiczeń:

„Posmakuj/powachaj mnie i nazwij”, „Czy to jest jabłko?”, „Nazwij zapach”, „Szukanie określonego zapachu”, „Szukanie źródła zapachu”, „Chodzenie za zapachem z zamkniętymi

oczami”, Prezentujemy kilka olejków, a zadaniem dziecka jest ustalenie w jakiej kolejności były eksponowane,

Wzbogacanie czynnego słownictwa uczniów poprzez aktywizowanie zmysłu dotyku i aktywności ruchowej.

Dotyk to jeden z pierwszych zmysłów, jakim posługują się dzieci. Jest naturalną, integralną częścią życia, w tym zachowań i uczenia się. Zawsze, gdy dotyk połączony jest z innymi zmysłami, aktywuje się więcej części mózgu i podwyższane są możliwości uczenia się. Przy omawianiu różnych rodzajów materiału, pozwólmy dzieciom poczuć ten materiał, niech go dotkną, a z pewnością lepiej zapamiętają dane słowo. Jednym z ćwiczeń na utrwalanie słownictwa wykorzystującym zmysł dotyku jest pisanie wyrazów na swojej ręce, plecach kolegów, pisanie palcem na kaszy/mące czy wylepianie z plasteliny. Takie ćwiczenia na etapie edukacji wczesnoszkolnej są wskazane, ponieważ dzieci poznają najbliższe środowisko w sposób empiryczny.

Propozycje ćwiczeń:

„Co znajduje się w magicznym worku?”, „Mały czy duży?”, „Znajdź największy”, „Znajdź mnie w magicznym pudełku” („Magiczne pudełko” - zabawy z rozpoznawaniem przedmiotów schowanych w woreczku lub pudełku / bez patrzenia), określanie cech danych przedmiotów np. miękki i szorstki, wyszukiwanie tych samych przedmiotów, wyszukiwanie konkretnego przedmiotu, pisanie palcem na plecach dziecka prostych kształtów (figur geometrycznych, cyfr, liter, krótkich wyrazów), dziecko odgaduje i może odtworzyć kształt na kartce lub na plecach dorosłego, rozpoznawanie dotykiem (z zamkniętymi oczami) przedmiotów codziennego użytku np. łyżka, klucze i różnych faktur np. drewno, plastik, różnorodne wrażenia dotykowe - pocieramy rękę dziecka –

spirytusem (chłód), talk (gładkość), balsam rozgrzewający (ciepło), bawełna (miętkość), papier ścierny (szorstkość);

Zabawy ruchowe

W pracy z dziećmi w wieku wczesnoszkolnym (i nie tylko) warto urozmaicać zajęcia o zabawy ruchowe, gdyż pamięć kinestetyczna dla większości z nich jest ogromnym wsparciem. Istotne jest więc zaspokojenie potrzeby ruchu przez wprowadzenie elementów gimnastyki, gestów, organizowanie gier i zabaw angażujących ciało. Aktywność ruchowa będzie elementem wspomagającym przyswajanie poznanych słów, zwrotów, wyrażeń. Warto przeprowadzić zajęcia na podwórku szkolnym, na boisku czy w parku. Przestrzeń pozaszkolna daje dodatkowo możliwość zaangażowania innych zmysłów – słuch, wzrok, węch, dotyk.

Propozycje ćwiczeń:

„Pokaz – prezentacja ruchowa”, „Zabawy mimiczne”, „Naśladuj mnie – papugowanie”, Zabawa „Ojciec Wergiliusz”, Zabawa „Twister”, Tory przeszkód, które zawierają wiele elementów; naśladowanie sposobu poruszania się zwierząt (zając, żaba, niedźwiedź, pies); rytmy – wyklaskiwanie, uderzenia o uda, tupanie (naśladowanie, zabawy w parze); podrzucanie i łapanie pileczki/woreczka (podrzut kłaśnięcie, przerzucanie z ręki do ręki itp.; w różnych pozycjach); podskoki/chodzenie po polach w określonej sekwencji np. według kolorów/numerów/symboli/napisów, itp.; odgrywanie scen, przygotowywanie przedstawień, teatr kukielkowy, teatr cieni, zabawy ruchowe, gry manipulacyjne, planszowe i ruchowe; łączenie czytania z ruchem (np. w czasie jazdy rowerem, biegania, spacerowania); kalambury, układanie puzzli, robienie kukielek i szycie strojów.

LITERATURA

1. Bzowska L., Kownacka R., Lorek M., Sowińska A., *Z zabawą i bajką w świecie sześciolatka*, Kraków 2010, IMPULS
2. Hannaford C., *Zmysłne ruchy, które doskonalą umysł*.
3. Maas V.F., *Uczenie się przez zmysły*, Harmonia
4. Włodarski Z., *Odbiór treści w procesie uczenia się*, Warszawa 1979
Włodarski Z., *Psychologiczne prawidłowości uczenia się i nauczania*, Warszawa 1974
5. *Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej.* (Dz.U. 2017 poz. 356)

Czy warto uczyć dzieci programowania? Cz.1

Jerzy Okraśiński - doradca metodyczny informatyki MODM w Białymstoku

Technologia i komputery są istotą naszego postępu gospodarczego. Aby być przygotowanym na potrzeby XXI w. – i móc korzystać z nadchodzących możliwości – musimy zwiększyć liczbę uczniów, którzy naberą podstawowe umiejętności informatyczne, niezależnie od dziedziny w jakiej chcą się szkolić.

Todd Park,

Główny Doradca ds. Technologii rządu USA

Przez wiele lat w świat programowania wkraczali zazwyczaj studenci. Tylko nieliczni faszynaci kodowania brali się za to wcześniej. I było dobrze - tak mogliby niektórzy powiedzieć.

Tymczasem słyszy się coraz częściej o konieczności nauczania programowania od dziecka. Co więc się zmieniło, że temat - co by tu nie mówić - nieprostej, wymagającej myślenia abstrakcyjnego umiejętności, stał się tak ważny i często podnoszony w kontekście współczesnej edukacji? Odpowiedź jest wieloaspektowa. W tym dwuczęściowym artykule dotknę zaledwie tylko kilku powodów, aby wzbudzić zainteresowanie tematem i otworzyć furtkę do samodzielnego poszukiwania głębszej wiedzy w tytułowym zakresie.



Myślę, że można śmiało powiedzieć, że podobnie jak pisanie i czytanie stawało się na przestrzeni historii umiejętnością coraz bardziej niezbędną dla każdego człowieka, tak przez analogię, język maszyn wkracza dziś niesamowicie szybko w naszą egzystencję i domaga się jego rozumienia i stosowania. Staje się więc coraz bardziej oczywiste, że Ci, co go poznają będą preferowani na rynku pracy niezależnie od zawodu jaki wykonują. Technologie informacyjno-komunikacyjne wkroczyły już na tak wysoki stopień rozwoju i zastosowania,

że pożądane będzie – a niejednokrotnie już jest - w każdej niemal profesji posiadanie umiejętności komunikowania się z maszynami cyfrowymi, korygowanie kodu ich programu lub nawet zmienianie pewnych funkcjonalności.

Miałem przyjemność poznać kiedyś lekarza, który zaskoczył mnie swoim hobby. Był tak biegły w znajomości środowiska programistycznego Python, że niejednokrotnie po dyżurze w gabinecie jechał do drugiej pracy, gdzie z pasją zajmował się programowaniem. Byłem zdumiony jeszcze bardziej, gdy

pewnego razu stwierdził, że znajomość języka Python pozwoliła mu nie tylko osiągnąć dodatkowe źródło dochodu, co w tej sytuacji wydaje się zrozumiałe, ale też przydała się nawet w pracy lekarza.

Poznałem również innego entuzjastę programowania, który ukończył studia zupełnie niezwiązane z jego pasją. Był tak w tym dobry, że zbudował firmę dysponującą obecnie własną aplikacją serwerową o światowej klasie i konkurującą z najlepszymi producentami swoją niezawodnością, uniwersalnością, skalowalnością i ceną.

Nie słyszałem nigdy, aby Ci ludzie mówili, że brak dyplomu studiów informatycznych przeszkadzał im kiedykolwiek w wykonywaniu profesji programisty. To jest ważna informacja dla nas nauczycieli informatyki. Świadomość bowiem, że umiejętności programistyczne, nawet bez kierunkowego wykształcenia, są obecnie tak ważne, może pomóc nam w motywowaniu do nauki kodowania zarówno siebie, jak i uczniów o innych wizjach swojej dalszej edukacji. Stajemy więc jako nauczyciele w obliczu ważnego skoku w nauczaniu informatyki, którego musimy dokonać jako pierwsi uzupełniając w trybie pilnym nasze wykształcenie i umiejętności. Programy i podręczniki dla szkół podstawowych wprawdzie już wprowadzają programowanie w profesjonalnych środowiskach, ale to może wkrótce okazać się za mało i za wolno. Musimy więc być już teraz przygotowani na więcej, nawet gdyby ta umiejętność mogła realizować się na razie tylko na zajęciach koła informatycznego.

Istnieją także jeszcze inne powody, dla których warto sięgnąć z uczniami po języki programowania. Coraz częściej słyszymy o nowych badaniach potwierdzających dobroczynny wpływ tej nauki na rozwój intelektualny dzieci. Jeżeli więc jest tak jak piszą, to wydaje

się, że szkoła powinna być tą kwestią żywo zainteresowana - i to w pierwszej kolejności.

Wiemy już na pewno, że nauka programowania uczy dzieci rozwiązywania trudności w sposób celowy i systematyczny. Uczniowie przygotowują się w ten sposób do pokonywania problemów przez dokonywanie ich dokładnej analizy oraz ustalania kroków koniecznych do ich pokonania. Taka nauka planowanego dążenia do celu nie musi na początku dotyczyć problemów ściśle informatycznych, czy matematycznych. Wyzwaniem może być choćby szukanie zagubionego w klasie (ukrytego przez nauczyciela) przedmiotu. Można to robić na dwa sposoby:

- chaotycznie i liczyć na przypadkowe znalezienie zguby (taki pomysł, po rozmowie z uczniami odrzucamy - z racji na niepewny wynik, możliwy chaos w klasie i prawdopodobnie dużo niepotrzebnie wykonywanej pracy),
- lub razem z dziećmi omówić problem, przeanalizować jego składowe, a następnie opracować pewien porządek wykonywania konkretnych działań (algorytm) zmierzających do celu, czyli do odnalezienia zagubionej przez nauczyciela rzeczy. Byłoby niesamowitą niespodzianką dla naszych wychowanków, gdyby zguba okazała się, np. biletem do kina dla całej klasy, czy gałką łoda dla każdego podczas najbliższego spaceru.

Mimo, iż na pierwszy rzut oka nie wiadać w powyższym przykładzie „informatyki”, to jednak w ten sposób wchodzimy już w świat programowania. Za każdym razem, gdy z uczniami w logiczny i uporządkowany sposób, po wcześniejszej analizie problemu, wykonujemy ukierunkowane na sukces czynności, uczymy ich tworzenia algorytmów. Nauka bowiem programowania rozpoczyna się od nauki myślenia komputacyjnego (świadomość informa-

tyczna – więcej na ten temat innym razem), tak bardzo potrzebnego także w codziennym życiu. Dziecko przekonuje się, że zamiast załamywać ręce i płakać, może podjąć wyzwanie i problem rozwiązać.

Uczniowie razem z nauczycielem uczą się także w ten sposób systematyczności i cierpliwości. Widzą, że pewne zadania wymagają niewiele czasu i aktywności, a inne są bardziej złożone, pracochłonne i trzeba wytrwale realizować zaplanowane działania, aby dotrzeć w końcu do celu. Musimy przy tym cały czas pamiętać, że to sukces jest

czynnikiem ogromnie motywującym ucznia. Należy więc rozpoczynać od zadań prostych, bowiem wyniki zaplanowanych razem uczniami działań weryfikują przekaz nauczyciela jako przydatny, albo nie. Jeżeli uda się nam wprowadzić naszych podopiecznych w doświadczenie skuteczności takiego sposobu działania, to zyskamy z czasem uczniów przekonanych w sens racjonalnego rozwiązywania problemów oraz mocno wierzących we własne siły. Podczas nauki programowania nasi mali „studenci informatyki” uczą się kreatywności – więcej nawet – poznają, że są kreatywne, a to podnosi poziom ich



samooceny i wyzwala drzemiące w nich pokłady możliwości.

Taka wiara we własne siły oraz sprawdzona w klasie moc współpracy z innymi nie może nie przynieść z czasem wspaniałych efektów także w innych obszarach aktywności uczniów.

Nabyta w czasie pierwszego etapu edukacyjnego umiejętność opisywania problemów i rozkładania ich na mniejsze czynniki, aby łatwiej je krok po kroku rozwiązywać, jest niesłychanie ważna

do efektywnego kształcenia na kolejnych etapach edukacyjnych. To doświadczenie komputacyjnego myślenia we wczesnym okresie edukacji stanowi bowiem doskonałą podstawę, która pozwoli nauczycielom informatyki w klasach starszych z powodzeniem przenieść swych uczniów w świat już profesjonalnego programowania.

Zdjęcia: pixabay.com (Pixabay License)

Co warto zostawić z edukacji zdalnej?

Katarzyna Szczęsnowicz - doradca metodyczny z historii i wiedzy o społeczeństwie
MODM w Białymstoku

„Pandemia ewidentnie uświadomiła ludziom, że tu i teraz, przynajmniej na tym doczesnym padole, trudno o lepsze wyjście niż zaufanie medycynie, nauce i całemu systemowi wiedzy.”

Prof. Jemielniak, komentarz do badania „State of Science Index” dotyczącego postaw społecznych wobec nauki i technologii, realizowanego przez firmę 3M w kilkunastu krajach od 2017 r.

Okres pandemii stał się okazją do radykalnej poprawy wiedzy ludzi z zakresu medycyny-odporności populacyjnej, transmisyjności drogą kropelkową i aerozolową, czy choćby o tym, jak rozmnażają się wirusy, a jak bakterie i grzyby. Z badań realizowanych przez firmę CAWI wynika, że naukowcy znajdują się na szczycie listy zawodów, którym Polacy ufają najbardziej- razem z inżynierami (ufa im 60 proc. badanych) wyprzedzają lekarzy (58 proc.) oraz nauczycieli (37 proc.). To zaufanie społeczne dla ludzi nauki ogromnie nas cieszy, ale i zobowiązuje. Wypada zadać sobie pytanie: co zmieniło się w naszym życiu szkolnym ?

W związku z pandemią od 12 marca roku szkolnego 2019/2020 w całej Polsce w szkołach i przedszkolach zawieszone zostały stacjonarne zajęcia dydaktyczno-

wychowawcze, a od 16 marca także zajęcia opiekuńcze. Od 25 marca wprowadzono obowiązek prowadzenia edukacji zdalnej. Od 6 maja w przedszkolach mogły być organizowane zajęcia opiekuńcze. Od 25 maja takie zajęcia prowadzone były w szkołach podstawowych dla uczniów klas I-III. Później prowadzone były w szkołach konsultacje dla wszystkich chętnych uczniów. Kształcenie na odległość było realizowane do zakończenia zajęć dydaktycznych, czyli do 26 czerwca. Zalecenia UNICEF Polska z tego okresu przewidywały: stworzenie planu kształcenia dostosowanego do sytuacji i możliwości uczniów, regularne monitorowanie procesu dydaktycznego, zapewnienie infrastruktury do organizacji edukacji zdalnej, przeciwdziałanie zjawisku wykluczenia cyfrowego dzieci i nauczycieli, wsparcie nauczycieli i rodziców w uczestniczeniu w procesie edukacji, zagwarantowanie bezpieczeństwa online, opracowanie zasad netykiety w kontaktach, zwrócenie uwagi na rozwój

społeczno- emocjonalny uczniów i ich dobrostan psychiczny, motywowanie uczniów do rozwoju fizycznego oraz zagwarantowanie czasu na relaks i zabawę, stałe utrzymywanie kontaktu i nawiązywanie relacji, partycypacja uczniów w kreowaniu procesu kształcenia, dbałość o realizację praw dziecka.

Wprowadzony model synchroniczny przewidywał: lekcje za pośrednictwem narzędzi do wideokonferencji: MS Teams, Google Meet, ClickMeeting, Zoom...Edukacja dostępna dla wszystkich uczniów nie miała być odzwierciedleniem lekcji stacjonarnej – lekcja trwała 30 min. Model asynchroniczny: mógł przyjąć formę kursu na platformie e-learningowej (Moodle), mogły być wykorzystywane inne narzędzia: e-dziennik, e- mail.

Edukacja zdalna w tym pierwszym okresie pokazała nam wyraźnie, jak ważne w nauczaniu są relacje nauczyciel - uczeń i relacje między uczniami. Zdaniem prof. Jacka Pyżalskiego, pedagoga specjalnego z Uniwersytetu im.

Adama Mickiewicza w Poznaniu – współautora raportu z edukacji w czasie pandemii, świadomość rangi relacji ma i będzie miała kluczowe znaczenie dla skutecznej, nowoczesnej i dobrej edukacji. W jego raporcie nakreślona została piramida priorytetów edukacji zdalnej w warunkach izolacji spowodowanej pandemią. Na jej szczycie mamy: skuteczną dydaktykę zdalną, niżej wsparcie społeczne, budowanie odporności, u podstawy – relacje z uczniami i ich rodzicami, relacje rówieśnicze. Autorzy zwracają uwagę na to, że musimy wypracować, poznać i wdrożyć rozwiązania, które pozwolą nam w obecnej sytuacji relacje te budować i wzmacniać. Bez sensownych działań w tym obszarze osiągnięcie czegoś wartościowego edukacyjnie będzie bardzo trudne lub wręcz niemożliwe. To relacje tworzą warunki i fundament do dalszego naszego działania. Drugi poziom to budowa odporności, wsparcia społecznego. Trzeba zatem rozwiązań, które budują poczucie zakorzenienia, pewności, kontynuacji normalnego życia w obecnych warunkach. Chodzi też o to, żeby obecna sytuacja w możliwie najmniejszym stopniu zaostrzyła problemy doświadczane przez młodych ludzi już wcześniej, a także nie indukowała nowych. Kiedy zadbamy o relacje możemy budować skuteczną edukację zdalną. Jej wdrażanie musi być prowadzone z dużą pedagogiczną mądrością i rozwagą. Powinniśmy zastosować prawidłowe strategie, procesy i narzędzia uwzględniające indywidualne uwarunkowania, zarówno w kontekście lokalnego środowiska, grup uczniów, jak i poszczególnych osób. Co proponują autorzy raportu? Powracanie w komunikacji z uczniami do wspólnych doświadczeń sprzed pandemii. Pokazywanie zdjęć lub filmów z pracy w klasie lub wycieczek czy imprez szkolnych. Przypominanie uczniom pozytywnych

doświadczeń – przywoływanie czegoś, co wykonali, osiągnęli, powracanie do sytuacji, kiedy komuś pomogli, coś wymyślili. Takie komunikaty są bardzo uczniom potrzebne ze względu na ciągłość naszych relacji. Pokazywanie uczniom fragmentu naszej codzienności, np. filmik z naszym zwierzęciem czy własne zdjęcie zrobione podczas gotowania lub przekopywania ogródka. To podtrzymuje więzi, ale też budzi pozytywne emocje i pokazuje, że życie toczy się dalej, nawet w obecnej, trudnej dla wszystkich sytuacji. Dbanie o to, by komunikacja z uczniami była pełna humoru. W płaszczyźnie relacji nauczyciel – rodzina pojawiają się cztery istotne składowe: ustalenie wspólnych celów, sposobów działania, przepływ informacji, ciągła komunikacja, udzielanie sobie wzajemnego wsparcia. Ostatnia składowa w relacjach nauczyciel-rodzic to wspieranie w trudnych sytuacjach. Relacje znajdujące się w centrum tradycyjnej edukacji pozostają w tym samym miejscu w edukacji zdalnej. Wyzwaniem pozostanie budowanie relacji w warunkach komunikacji zapośredniczonej, omijanie ograniczeń, które brak bezpośrednich spotkań przynosi.

W nowym roku szkolnym 2020/21 edukacja zdalna nadal wzbudzała szereg obaw dyrektorów, nauczycieli, rodziców i uczniów. Brak odpowiedniego sprzętu, miejsca do pracy, platform edukacyjnych to tylko niektóre z problemów jej towarzyszących. Edukacja zdalna przyniosła jednak ogromne nadzieje związane z unowocześnieniem szkoły, większą aktywizacją szkoleniową nauczycieli, szukaniem nowych rozwiązań technicznych do przekazywania i systematyzowania wiedzy. Powstało kilka raportów, które naświetliły bolączki polskiej szkoły, ale i przyniosły ciekawe wnioski optymistycznie nastawiające wszystkie zaniepokojone do tej pory grupy. Na potrzeby tego

artykułu skupie się na kilku wybranych. Edukacja zdalna jest dobrym sposobem na wdrażanie kompetencji kluczowych w nowy, cyfrowy sposób. E-learning, a mówiąc inaczej – e-edukacja czy kształcenie na odległość za pomocą komputerów i sieci informatycznej, umożliwia realizację procesu uczenia się niezależnie od miejsca i czasu (w trybie synchronicznym i asynchronicznym). Przynosi wzrost efektów kształcenia poprzez angażowanie sfery emocjonalno-wolitionalnej. Uczeń ma wpływ na jakość i tempo swojej nauki. Projektując zajęcia online nauczyciele mają sporą elastyczność w działaniu. Dostosowując metody kształcenia zarówno do indywidualnych potrzeb ucznia, jak i do sposobów realizacji założonych celów oraz efektów, a także do możliwości technicznych e-learningu, wpływają na sukces edukacyjny. Ogromną zaletą kursu e-learningowego jest to, że stanowi on zbiór wyselekcjonowanych materiałów tekstowych, wizualnych, audialnych, audiowizualnych czy multimedialnych. Każda treść pojawiająca się na platformie jest dobrana do konkretnych uczestników – ich możliwości, zainteresowań oraz potrzeb. Nauczyciele komunikują się z uczniem w przestrzeni zdalnej/ wirtualnej. Korzystają z tzw. platformy LMS (ang. – Learning Management System) czyli internetowych systemów umożliwiających udostępnianie materiałów edukacyjnych (również interaktywnych), zarządzanie uczestnikami czy prowadzenie analiz wyników nauczania. Przez wiele lat najbardziej popularną platformą LMS było Moodle. Obecnie szkołom bezpłatnie udostępniono też inne platformy, działające podobnie jak LMS, które umożliwiają organizowanie procesu edukacyjnego na odległość. Najpopularniejszymi są: Microsoft Office 365 dla edukacji wraz z MS Teams, G Suite dla Szkół i Uczelni wraz z dodatkiem

Google Classroom. Platformy te nie tylko pozwalają na przekazanie treści w sposób atrakcyjny dla ucznia, ale zapewniają lepszą interakcję z uczniami zamkniętymi w sobie (komunikowanie się uczniów introwertycznych z nauczycielem jest intensywniejsze niż w edukacji stacjonarnej). Zastosowanie metod aktywizujących ucznia, czyli takich, które angażują jego zmysły, wyobraźnię czy emocje sprzyja wzmocnianiu kompetencji społecznych.

Uczniowie w klasach 1-3 są kreatywni i czerpią satysfakcję z tworzenia nowych rzeczy. Uczą się poprzez zabawę. Posiłkowanie się interaktywnymi ćwiczeniami, które wymagają samodzielności ucznia i jednocześnie są formą akceptowaną przez niego, przynosi rewelacyjne efekty. Można skorzystać z gotowych rozwiązań, do których należą na przykład: Matematyczne Zoo: matzoo.pl (zadania i zabawy matematyczne dla szkół podstawowych), PisuPisu (ćwiczenia z ortografii, gramatyki, znajomości lektur (dla klas 0–5), Ortografika (interaktywne ćwiczenia ortograficzne), Code.org (zadania z podstaw programowania), Ito (dostępne na stronie www.ito.hg.pl edukacyjne zadania interaktywne), można też tworzyć własne gry i rebusy – korzystając na przykład z Learning Apps (strony do tworzenia aplikacji edukacyjnych). Pracując z dziećmi w młodszym wieku szkolnym, trzeba liczyć się z koniecznością ścisłej współpracy z rodzicami/opiekunami. To nie tylko umacnia więzi, ale i umacnia współpracę. Zyskujemy „pomocników edukacyjnych”.

Uczniowie klas 4–6, czyli tak zwany średni wiek szkolny, wkraczają w czas ważny z perspektywy kształtowania przekonań o własnej skuteczności w działaniu i myśleniu. Możliwość budowy poczucia kompetencji jest w tej grupie wiekowej ogromna. Uczeń podlega intensywnemu rozwojowi poznawcze-

mu, a to przekłada się na wzrost kompetencji językowych i komunikacyjnych. Pomocne mogą okazać się projekty realizowane w parach lub małych grupach- na przykład współtworzenie prezentacji, opracowań, symulacji przy wykorzystaniu narzędzi G Suit czy Office 365) oraz gotowe rozwiązania, wykorzystujące naturalną potrzebę samodzielności (Eduelo, Didacta itp.). Nauczyciel może posłużyć się interaktywnymi quizami: Quizlet, Quizziz czy Kahoot.

Starsze nastolatki oczekują od nauczyciela profesjonalizmu w prowadzeniu zajęć i podmiotowego traktowania. Etap rozwoju poznawczego i społecznego, na którym się znajdują, umożliwia korzystanie z wielu rozwiązań przeznaczonych dla dorosłych. Oczywiście nie można przesadzić z ilością materiału, bo uczniowie będą szukali drogi na skróty. Warto natomiast korzystać ze źródeł gotowych rozwiązań na przykład wartościowych pedagogicznie filmów czy audycji radiowych, których dostarczą np. Khan Academy czy Ninateka. Największe wyzwanie w edukacji zdalnej nadal stanowią relacje rówieśnicze, chociaż i w tym względzie nastąpiła w porównaniu do poprzedniego roku szkolnego wyraźna poprawa.

Dziecko starsze potrzebuje interakcji z innymi, także w obszarze uczenia się. W rozwijaniu współpracy między uczniami możemy wykorzystać cały wachlarz narzędzi do komunikacji (komunikatory i czaty, chociażby te, które zintegrowane są z platformami e-learningowymi) oraz do współtworzenia projektów. Tu przydatne będą rozwiązania umożliwiające współredagowanie (np. Google Drive czy Office 365), w których zespołowo tworzyć można dokumenty, ilustracje, prezentacje, a nawet – arkusze danych. Tę grupę wiekową można zachęcać do tworzenia wspólnych stron internetowych

(Weebly, Wordpress), plakatów, projektów graficznych (Canva). Uczniowie zdecydowanie chętniej biorą udział w zadaniach, które mogą wykonać w 2–3 osoby niż w pracach samodzielnych- nowa opcja tworzenia zespołów bardzo to zadanie ułatwia. Współdzielenie się posiadanymi wiadomościami wzmacnia wchodzenie w relacje, odkrywanie, poznawanie samych siebie. Otwarte zasoby edukacyjne czyli wszelkie materiały cyfrowe (książki, filmy, zdjęcia, nagrania audialne itp.), do których uczniowie mają dostęp w wolnym czasie pozwalają na realizację zainteresowań i własnych pasji. Serwis Wolne Lektury pozwala skorzystać z darmowych audiobooków, Polona- biblioteka cyfrowa z materiałów archiwalnych, Ninateka z zasób archiwalnych materiałów audio-wizualnych: zarejestrowanych spektakli teatralnych i operowych, koncertów, dokumentów, reportaży, animacji, filmów eksperymentalnych.

W jaki sposób technologia cyfrowa mogą pomagać w komunikowaniu się i rozwijaniu kreatywności? Ważna jest świadomość związanych z nimi możliwości, ograniczeń, skutków i zagrożeń. Niezbędne jest rozumienie ogólnych zasad, mechanizmów i logiki leżących u podstaw ewoluujących technologii cyfrowych oraz znajomość podstawowych funkcji i korzystania z różnych rodzajów urządzeń, oprogramowania i sieci. Istotne jest przyjmowanie krytycznego podejścia do trafności, wiarygodności i wpływu informacji udostępnianych drogą cyfrową. Zdolność do korzystania z technologii cyfrowych wspiera aktywną postawę obywatelską, włącza współpracę z innymi osobami, prowadzi do kreatywności w realizacji celów osobistych i społecznych. Korzystanie z technologii i treści cyfrowych wymaga refleksyjnego i krytycznego, a zarazem pełnego ciekawości, otwartego i perspektywicznego nastawienia do ich

rozwoju. Wymaga również etycznego, bezpiecznego i odpowiedzialnego podejścia do ich stosowania.

W marcu 2021 r. Wydział Pedagogiczny Uniwersytetu Warszawskiego przeprowadził kolejne ogólnopolskie badanie. W badaniu wzięło udział 4254 respondentów, w tym 2398 nauczycieli i dyrektorów szkół oraz 1856 uczniów. Arkusz pytań został udostępniony na portalach Librus Szkoła oraz Librus Rodzina. Celem wiosennej ankiety było zaobserwowanie zmian, które dokonały się w edukacji zdalnej w okresie od czerwca 2020 r. do marca 2021 r. W porównaniu z czerwcem 2020 r. liczba nauczycieli prowadzących zajęcia z wykorzystaniem dedykowanych platform do nauki zdalnej wzrosła o prawie 33 punkty procentowe (z 31% do 64%). Pomimo nadal istniejących trudności o charakterze technologicznym czy metodycznym, ponad dwukrotnie (z 41% do 92%) wzrosła liczba pedagogów prowadzących zajęcia synchroniczne (w czasie rzeczywistym) zgodnie z planem lekcji.

Uczniowie w swoich ankietach zaznaczyli, że znacznie spadła liczba lekcji sprowadzających się do przesyłania im e-materiałów do samodzielnego opracowania (z 42% w czerwcu 2020 r. na 23% w marcu 2021 r.), jak również zauważyli znaczny wzrost liczby lekcji, do których prowadzenia wykorzystuje się platformy do nauki zdalnej. Wiosną 2021 r. spadła jednak liczba nauczycieli oceniających dobrze i bardzo dobrze poziom motywacji uczniów w czasie nauki online. Taką samą tendencję zaobserwowano również wśród uczniów, którzy sami przyznają, że edukacja zdalna nie napędza ich do działania, a wręcz przeciwnie. Zdaniem aż 49% z nich nauczanie online zdecydowanie nie sprzyja ich motywacji, natomiast 21% określiło tę formę edukacji jako raczej nie sprzyjającą. Nau-

czyciele w 23% uznali nauczanie zdalne jako zdecydowanie niemotywuujące, a 35% z nich jako raczej niesprzyjające motywacji uczniów.

Więcej niż połowa nauczycieli reprezentuje tendencję zniżkową w odpowiedzi na pytanie: "Czy Twoim zdaniem edukacja online jest efektywna dla uczniów?". Pedagodzy dostrzegają negatywny wpływ nauczania zdalnego na postępy w nauce ich podopiecznych. W czerwcu 2020 r. efektywność edukacji zdalnej negatywnie oceniło 46% ankietowanych nauczycieli, w marcu 2021 r. liczba ta wzrosła do 60%. Nieco inaczej rozkładały się odpowiedzi uczniów na to pytanie. Liczba ankietowanych oceniających naukę zdalną jako zdecydowanie nieefektywną zmniejszyła się o około 5 punktów procentowych, jednak nie zmienia to faktu, że nadal, w porównaniu z czerwcem 2020 r., około 60% uczniów wypowiada się na temat nauki zdalnej negatywnie w kontekście jej efektywności.

A jednak kilkumiesięczne doświadczenie pracy z narzędziami do nauki online spowodowało, że liczba pedagogów opowiadających się za wykorzystaniem w przyszłości edukacji zdalnej jako formy uzupełnienia nauki tradycyjnej w sytuacjach trudnych i kryzysowych wzrosła o 14 punktów procentowych (69%). Jej wykorzystanie jako uzupełnienie tradycyjnej formy prowadzonych zajęć zyskało również swoich dodatkowych zwolenników wśród nauczycieli (wzrost o 4 punkty procentowe do 39%).

Być może dobrym rozwiązaniem będzie nauczanie hybrydowe blended learning – od dawna obecne w niektórych szkołach.

Łączenie nauczania tradycyjnego z elementami edukacji online zarówno w modelu asynchronicznej, jak i synchronicznej może stać się podstawą nowej rewolucji edukacyjnej.

Bibliografia:

1. Ewa Radanowicz - „W szkole wcale nie chodzi o szkołę, Wydawnictwo Sensor. Głogów 2020
2. Natalia Walter - Mamy (za) duży wybór –jak nie zgubić się wśród narzędzi cyfrowych?[w:]
3. Edukacja w czasach pandemii wirusa COVID-19. Z dystansem o tym, co robimy obecnie jako nauczyciele, red. Jacek Pyżalski
4. Sarah-Jayne Blackmore- „Wynaleźć siebie. Sekretne życie mózgu nastolatka”, Wydawnictwo Mamania, Warszawa 2018
5. Zdalna edukacja- gdzie byliśmy, dokąd idziemy? Wstępne wyniki badania naukowego „Zdalne nauczanie a adaptacja do warunków społecznych w czasie epidemii koronawirusa”, red. Jacek Pyżalski
6. Co zmieniło się w edukacji zdalnej podczas trwania pandemii? Raport z badania. Marzec 2021. Zespół badawczy: Marlena Plebańska, Aleksandra Szyller, Małgorzata Sieńczewska
7. Badanie realizowane jest przez firmę 3M metodą CAWI na próbie 1000 respondentów w takich krajach jak Brazylia, Kanada, Chiny, Niemcy, Indie, Japonia, Meksyk, Polska, Singapur, Korea Południowa, Hiszpania, Francja, Wielka Brytania i USA oraz Emiraty Arabskie, Kolumbia, Australia i Włochy
8. Edukacja w czasach pandemii wirusa COVID-19. „Z dystansem o tym, co robimy obecnie jako nauczyciele”, red. Jacek Pyżalski, s.51- 60
9. Natalia Walter-Mamy (za) duży wybór – jak nie zgubić się wśród narzędzi cyfrowych?[w:]
10. Edukacja w czasach pandemii wirusa COVID-19. Z dystansem o tym, co robimy obecnie jako nauczyciele, red. Jacek Pyżalski, s. 51-60.
11. Zdalna edukacja- gdzie byliśmy, dokąd idziemy? Wstępne wyniki badania naukowego „Zdalne nauczanie a adaptacja do warunków społecznych w czasie epidemii koronawirusa”, red. Jacek Pyżalski, s. 14- 20.
12. Co zmieniło się w edukacji zdalnej podczas trwania pandemii? Raport z badania. Marzec 2021.

Propozycja metodyczna: rozprawka na maturze 2021, z uwzględnieniem zmian.

**Maria Bartnicka – Doradca metodyczny języka polskiego
MODM w Białymstoku**

W związku ze zmianami wprowadzonym przez MEN w egzaminie maturalnym 2021, a konkretnie w związku z wprowadzeniem tematu związanego z kanonem lektur obowiązkowych, chcę przedstawić Państwu propozycję tematu maturalnego zredagowanego według nowych zasad. Temat uwzględnia „Wesele” S. Wyspiańskiego jako lekturę z zestawu tekstów obowiązkowych, umożliwia też odwołanie do innych tekstów obowiązkowych, np. „Dziady cz. III”

Oprócz zadania, które możecie Państwo wykorzystać w pracy z uczniami podczas ćwiczeń lekcyjnych, proponuję, wykonane przeze mnie ćwiczenie wdrażające uczniów do właściwego formułowania tezy, argumentu, rozwijania argumentu i wnioskowania. Myślę, że warto wykonywać takie ćwiczenia lekcyjne, by pomóc uczniom w prawidłowym rozwijaniu rozprawkowych tematów na właściwej maturze w maju.

***Jaką funkcję pełnią postaci fantastyczne w utworach literackich? Rozwiń problem, sięgając do podanego fragmentu „Wesela” S. Wyspiańskiego, całości dramatu i innego, wybranego tekstu kultury. Twoja praca powinna liczyć 250 słów.
(Północ bije na zegarze w izbie)***

Scena III

Isia i Chochol

Chochol

Kto mnie wołał,
czego chciał
zebrałem się,
w com ta miał:
jestem, jestem
na Wesele
przyjedzie tu
gości wiele
żeby ino wicher wiał.

Co się komu w duszy gra,
co kto w swoich widzi snach:
czy to grzech,
czy to śmiech,
czy to kapcan, czy to pan,
na Wesele przyjedzie w tan.

Isia

Aj, aj, aj, - aj, aj, aj,
a cóż to za śmieć?!

Chochol

Tatusiowi powiadaj,
że tu gości będzie miał,
jako chciał, jako chciał.

Isia

A ty mi się przepadaj,
śmieciciu jakiś, chochole,
huś na pole, na pole! (...)

Chochol

Ubrałem się w com ta miał,
sam twój tatuś na mnie wdział,
bo się bał, bo się bał,
jak jesienny wicher dął,
zaś bym zwiądl, róży krzak,
a tak, tak, a tak, tak,
skądże bym ja sam to wziął... (...)

Kto mnie wołał,
czego chciał

.....

Szybka kartka II.

PROBLEM	<i>Jaką funkcję pełnią postaci fantastyczne w utworach literackich?</i>
TEZA	Postaci fantastyczne występujące w wielu różnych utworach literackich sprawiają, iż tekst nabiera nowych znaczeń, że odsłania przed czytelnikiem inne, nie tylko dosłowne sensy.
ARGUMENT	Postaci fantastyczne, które pojawiają się w „Weselu”, sprawiają, że dramat Wyspiańskiego nie jest jedynie opowieścią o weselu Lucjana Rydla z Jadwigą Mikołajczykówną lecz staje się dramatem o Polsce i Polakach w czasie zaborów.
ROZWINIĘCIE ARGUMENTU	Zanim w dramacie pojawią się postaci fantastyczne, Wyspiański przedstawia inteligentów i chłopów, którzy spotykają się w Bronowicach na weselu krakowskiego inteligenta i chłopki z Bronowic. W akcie I. dramatu mamy rozmowy przedstawicieli dwóch stanów. Okazuje się, że chociaż spotykają się oni na weselu i będą się razem bawić, w ogóle się nie znają i nie rozumieją. Ich bliskość wynika z mody na chłopomanie, która istniała wówczas i sprawiała, że często artyści krakowscy żenili się z chłopkami, wierząc, iż one potrafią szczerze kochać, nie są zepsute, a życie na wsi jest o wiele ciekawsze niż to w mieście. Pojawienie się Chochola i postaci fantastycznych, które Chochół sprowadza, zmienia perspektywę spojrzenia na problematykę dramatu. Poznajemy plany i marzenia Polaków, ich stosunek do aktualnych polskich problemów oraz prawdziwe relacje między inteligentami i chłopami.
PRZYKŁAD	Chochół wprowadza do dramatu rzeszę postaci fantastycznych. On zapowiada ich przybycie: „<i>przyjedzie tu/ gości wiele</i>”. Wyjaśnia też zasadę, która kieruje pojawianiem się wszystkich zjaw: „<i>Co się komu w duszy gra,/ co kto w swoich widzi snach:/ (...) czy to kapcan, czy to pan/ na wesele przyjdzie w tan</i>” Okazuje się więc, że Chochół spowoduje, iż na weselu pojawią się zmaterializowane marzenia, plany, potrzeby tych, którzy w zaślubinach uczestniczą.
WNIOSEK	Tak więc Chochół wprowadza do dramatu postaci fantastyczne, a to właśnie one, będąc ucieleśnieniem marzeń, planów i potrzeb bohaterów realnych, do których przychodzą, spowodują, iż dramat Wyspiańskiego stanie się dramatem narodowym.

JAK ROZWIJAĆ KOMPETENCJE JĘZYKOWE MŁODSZYCH UCZNIÓW?

Małgorzata Lech - doradca metodyczny edukacji wczesnoszkolnej
MODM w Białymstoku

Wyposażenie uczniów w umiejętność sprawnego wypowiadania się w mowie i w piśmie jest zadaniem każdej szkoły i każdego nauczyciela. Jest to kompetencja kluczowa (ponadprzedmiotowa), która decyduje o powodzeniu w życiu osobistym, edukacji oraz funkcjonowaniu w środowisku społeczno – kulturowym małego i dorosłego człowieka. Nauczyciele poszukują atrakcyjnych i efektywnych rozwiązań w zakresie rozwijania kompetencji językowych swoich wychowanków. Oto kilka propozycji.

Ćwiczenia z rysowaniem oraz wykorzystanie obrazków i ilustracji

Źródłem wielu ćwiczeń kształcących kompetencje językowe uczniów są obrazki i ilustracje. Obrazek, to dzieło plastyczne, które stanowi pod względem treści i formy wyodrębnioną i zamkniętą całość, niezależną od tekstu jest czymś samodzielnym pod względem dydaktycznym. Wyróżnia się obrazki statyczne i dynamiczne. (J. Rytłowa) Obrazki statyczne wymagają opisu – np. jakaś rzecz – telewizor (cechy wyglądu lub budowy, barwa, wielkość, kształt, ciężar, zapach). Obrazki dynamiczne wymagają nie

tylko opisu ale i wyjaśnienia – przedstawiają sceny z życia, akcje, zdarzenia. Na podstawie obrazka możemy przeprowadzić: ćwiczenia słownikowe, swobodne wypowiadanie się, opisy.

Ilustracja to kompozycja plastyczna, treściowo i formalnie związana z tekstem, któremu towarzyszy, a więc stanowi jego dopełnienie lub uzupełnienie. Ilustracje pomagają w przeprowadzeniu wielu ćwiczeń: wyszukiwanie fragmentów tekstu, które są zilustrowane; nadawanie tytułów ilustracjom; redagowanie pytań; zdawanie sprawy, czy ilustrator trafnie przedstawił postaci opisane w tekście ...

Efektywnym i atrakcyjnym ćwiczeniem jest wykonywanie rysunków do tekstów czytanych przez nauczyciela.

Tworzenie definicji i wyjaśnianie przysłów

Przysłowia pojawiają się w rozmaitych

kontekstach i sytuacjach życia codziennego. Przysłowia uczą, pomagają, przestrzegają i pouczają. W swoich sformułowaniach zawierają bardzo dużo humoru i zabawy.

Czytanie i wyjaśnianie przysłów ma ogromny walor edukacyjny – uczy szukania ukrytego sensu, czytania między wierszami, rozumienia przenośni. Uczy interpretowania treści, która ma tzw. „drugie dno”, nie jest jednoznaczna, zawiera gry słowne. Wyjaśnianie przysłów rozwija i wzbogaca język dziecka, pozwala bawić się słowami i skojarzeniami. Nie jest to proste zadanie w pracy z młodszym dzieckiem, ale warto wysiłku. Miejmy nadzieję, że zaprocentuje to w przyszłości i jako dorosły użyje właściwego przysłowia w odpowiedniej sytuacji życiowej.

Redagowanie krótszych i dłuższych opowiadań.

Opowiadanie to najpowszechniejszy

literacki gatunek wypowiedzi, to forma podawcza będąca układem dynamicznych motywów, czyli zespołem czynności i zdarzeń występujących

w stosunkach przyczynowo – skutkowych i następstwie czasowym. (Czelakowska D.) Opowiadanie jest przyjemną formą wypowiedzi nie tylko na etapie edukacji wczesnoszkolnej. Uczniowie chętnie tworzą opowiadania, a w szczególności te, które są związane z ich przeżyciami, marzeniami i wydarzeniami dnia codziennego. Inspiracją do tworzenia wypowiedzi będzie również: literatura, wyobrażenia, celowy lub przypadkowy zestaw słownictwa (obrazków), muzyka, historyjki obrazkowe.

Opowiadania mogą być: proste i złożone, twórcze i odtwórcze, oparte na doświadczeniu ucznia i fikcyjne, z użyciem opisu i/lub dialogu. Mogą być tworzone indywidualnie, w parach, grupach lub zbiorowo.

Tworzenie tekstów ma ogromny walor edukacyjny: wzbogaca czynne słownictwo dzieci, kształtuje styl, uczy właściwej kompozycji, pobudza ciekawość, jest skutecznym sposobem na pobudzenie ich zainteresowań.

Zabawy w rymy.

Już we wczesnym dzieciństwie dzieci uczą się rymowanek - z zaciekawieniem słuchają krótszych i dłuższych tekstów zawierających powtórzenia oraz podobne do siebie dźwięki. Podobne układy brzmieniowe próbują samodzielnie uzupełniać (kończyć) znanymi sobie słowami pasującymi do słyszanych dźwięków. Dziecku często nie trzeba odczytywać ostatniego słowa

rymowanki, ponieważ potrafi je wywnioskować z wcześniej usłyszanej treści i dopowiedzieć, zwłaszcza, że podpowiedzią jest rym. Zdarza się, że dziecko potrzebuje więcej czasu na znalezienie nowych określeń. Tu często z pomocą przychodzą rówieśnicy - wzajemnie motywują się do poszukiwania pasujących do siebie dźwięków i podpowiadają nowe pomysły.

Zabawy w rymowanie odgrywają bardzo ważną rolę w rozwijaniu kompetencji językowych dzieci: wzbogacają słownictwo, sprzyjają utrwalaniu znaczenia słów w różnych kontekstach oraz aktywizują do czynnego słuchania.

Rymowanie to przede wszystkim aktywna zabawa językiem, do wykonania której nie potrzebujemy wielu pomocy. Często wystarczą chęci i dobry humor.

Historyjki obrazkowe oraz sposoby ich wykorzystania.

Nauczyciele poszukują różnych ćwiczeń, których celem jest wzbogacanie słownictwa dzieci oraz doskonalenie umiejętności budowania zdań i wypowiedzi wielozdaniowych.

Bardzo ciekawym i efektywnym sposobem pracy z dziećmi, rozwijającym w/w umiejętności są ćwiczenia, zabawy z wykorzystaniem historyjek obrazkowych.

Obrazy przedstawione w historyjce powinny być bliskie doświadczeniu dzieci, wywoływać zaciekawienie, wzbudzać emocje, zachęcać do wypowiedzi.

Według H. Baczyńskiej obrazy mogą przedstawiać pojedyncze przedmioty, zbiory przedmiotów, zjawiska, określona fabułę. Wykorzystujemy je do gromadzenia słownictwa, ćwiczeń dosko-

nałających układanie zdań oraz rozwijania myślenia przyczynowo – skutkowego. Obrazy przedstawiające fabułę możemy wykorzystać do formułowania swobodnych wypowiedzi, układania opowiadań, tworzenia planu, wypowiadania się w logicznej kolejności i poprawnej formie.

LITERATURA

Baczyńska H., *Metodyka języka polskiego w klasach 1 – 3 szkoły podstawowej*. Wyd. WSiP;

Bowkett S., *Wyobraź sobie, że... Ćwiczenia rozwijające twórcze myślenie uczniów*. WSiP, Warszawa 2000.

Czelakowska D., *Metodyka edukacji polonistycznej dzieci w wieku wczesnoszkolnym*. Kraków 2009

Frączek A., *Banialuki do zabawy i nauki*. Wydawnictwo Literatura, Łódź 2008

Ignaszewska – Łaz K. *Rymowanie – trening pamięci*. w: Droga – Jak uczyć, żeby nauczyć.

Knopik T., *Czas wolny ... od nudy. Zrównoważony rozwój uczniów zdolnych w ramach zajęć pozalekcyjnych*. ORE Warszawa 2014

Kozłowska E., Kurowska M., *Jak to powiedzieć...? Rozwijanie umiejętności językowych i komunikacyjnych u dzieci*, Wyd. CMPPP

Kujawski J., *Rozwijanie aktywności twórczej uczniów klas początkowych*. WSiP, Warszawa 1990

Nęcka E., *Trening twórczości*. Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 1998

Więckowski R. *Historyjki obrazkowe. Uczę się pisać opowiadania: klasa 2 i 3*. Wyd. Nasza Księgarnia

Szmidt K., *Psychopedagogika kreatywności*. Warszawa 2010

Szmidt K., *Trening kreatywności*. Helion, Gliwice 2013

Węglińska M. *Jak pracować z obrazkiem?* Wyd. Impuls; Kraków 2000