Strategie uczenia się – kształtowanie u uczniów umiejętności uczenia się.
Aktywne metody nauczania

Jarosław Rudniański, polski specjalista w zakresie teorii i praktyki pracy umysłowej zwrócił uwagę, że:

„*Nauczyciel dla dziecka* nie jest, lub raczej nie powinien być tylko tym, który uczy, lecz przede wszystkim tym, *który wskazuje drogę.*
***Po to, aby tą drogę wskazać, sam musi ją odnaleźć*”.**

Rolą nauczyciela jest przygotować ucznia do uczenia się, nauczyć go jak zdobywać wiedzę i jak ją wykorzystywać.
Dlatego w programie własnego doskonalenia nauczyciel powinien uwzględnić umiejętności wpływające na efektywność procesu nauczania.

- Magdalena Taraszkiewicz w książce pt. „ Jak uczyć lepiej ,czyli refleksyjny praktyk w działaniu”, opisuje konieczne cechy jakie powinna posiadać osoba przekazująca wiedzę, które pozytywnie wpływają na motywację i lepsze uczenie się uczniów:

znajomość potrzeb każdego ucznia,

zainteresowanie jego rozwojem,

konsekwencja i zdecydowanie w sprawach reguł, nieprzekraczalnych granic i zadań,

nastawienie demokratyczne,

dodawanie odwagi,

ciepło emocjonalne,

dostrzeganie możliwości osiągania sukcesu przez każdego ucznia,

szacunek do starań i wkładu pracy każdego ucznia.

Na czym polega skuteczne i efektywne uczenie się?

Skuteczne uczenie się.

Skuteczne uczenie polega na tym że:

- Uczymy się w maksymalnie krótkim czasie, dużo zapamiętujemy i długo pamiętamy.
- Potrafimy wykorzystać nabytą wiedzę w odpowiednim czasie i sytuacji , a także jesteśmy zdolni do bardziej twórczych rozwiązań zmieniających pozytywnie naszą rzeczywistość.
- Rozwijamy tkwiący w nas potencjał
-

Czynniki utrudniające skuteczne uczenie się:

- opóźniony rozwój inteligencji (przyczyny genetyczne, nabyte),

- dysharmonia rozwoju psychoruchowego,

- zaburzenia dynamiki procesów nerwowych,

- opóźniony rozwój funkcji poznawczych (analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej i koordynacji tychże funkcji),

- zaburzenia lateralizacji,

- nieprawidłowości w dziedzinie opieki i wychowania dziecka (zaniedbanie potrzeb opiekuńczych, brak empatii, akceptacji, docenienia aktywności dziecka, brak czasu, konflikty w rodzinie, zbytni liberalizm lub autorytaryzm),

- niewłaściwe metody nauczania w szkole (niejasność przekazu, błędy w utrwalaniu, nieskuteczny system motywowania, przeładowanie treści, inne),

- osoba nauczyciela w niedostatecznym stopniu inspirująca do zainteresowania się przedmiotem i do podejmowania aktywności intelektualnej,

- brak współpracy rodziny i szkoły,

- zagrożenie perspektyw życiowych po ukończeniu szkoły.

WARUNKI DOBREGO UCZENIA SIĘ ZALEŻNE OD UCZĄCEGO SIĘ:

1. Koncentracja uwagi - skupienie się na przedmiocie.

Czynniki dekoncentracji: radio, TV, komputer, strach przed szkołą i złymi stopniami, konflikty w domu, stany zakochania, kłopoty z planowaniem dnia, roztargnienie, marzycielstwo, nadmiar zajęć pozaszkolnych, inne.

Ćwiczenia na koncentrację uwagi:

- powielanie rysunków z dużą liczbą szczegółów,
- dorysowywanie brakujących szczegółów,
- puzzle,
- powtarzanie ciągów liczb,

2. Zainteresowanie przedmiotem:

Jak pobudzać?

- obejrzeć film fantastyczny.

- czytać biografie naukowców, literatów, pisarzy (ludzi sukcesu).

- rozmawiać z dorosłymi o ich pracy.

- brać udział w konkursach.

- uprawiać hobby (znaczki, świat wiedzy, kamienie, zwierzęta).

3. Rozumienie treści, których się uczymy:

Korzystać jak najwięcej z lekcji (szczególnie dotyczy to matematyki). Zadawać pytania. Nie starać się zapamiętywać treści nierozumianych. Rozumienie związanie jest z zapamiętaniem wcześniejszych informacji, doświadczeń, danych.

4. Dobre samopoczucie

5. Odpowiednia motywacja.

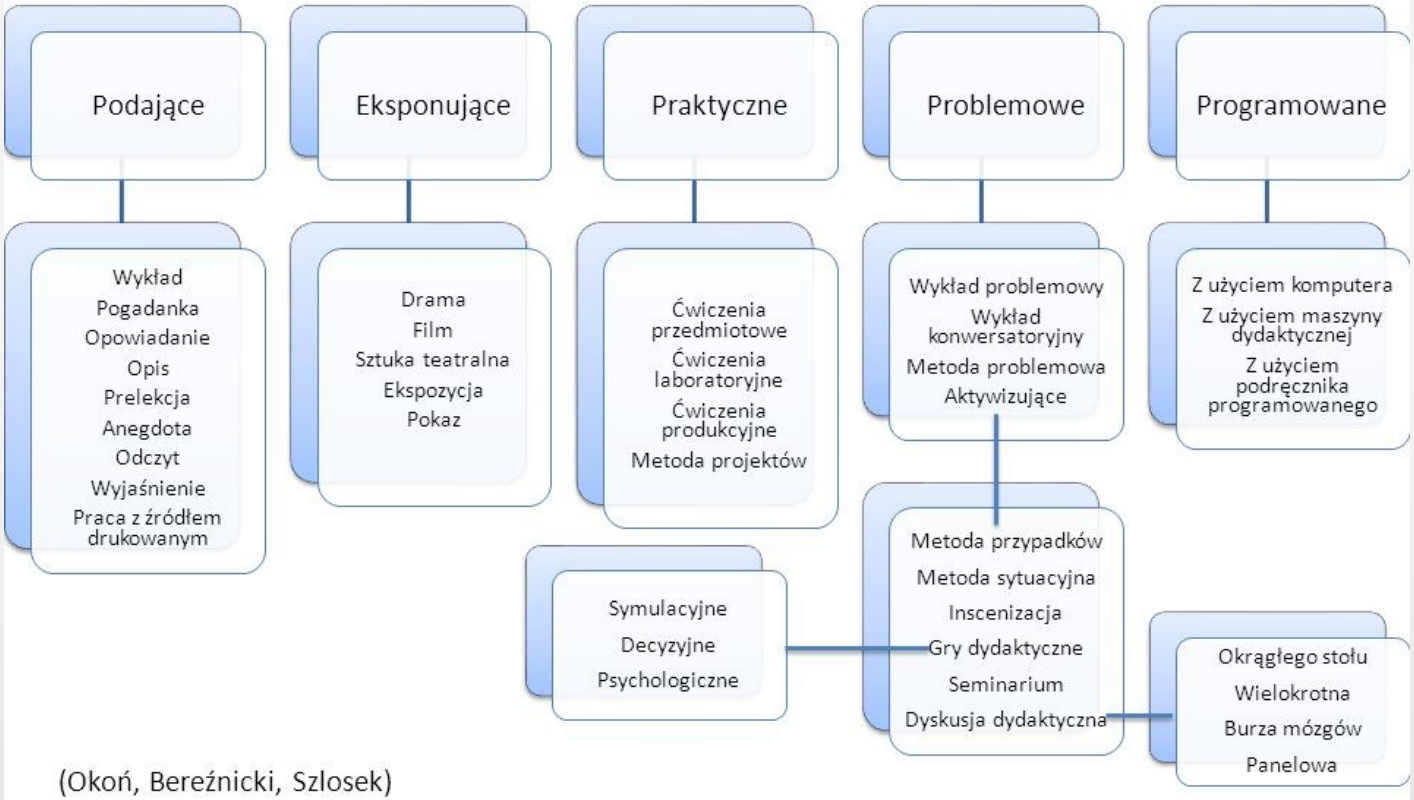
6. Umiejętne stosowanie technik pracy umysłowej

Okazuje się że zapamiętujemy:

20% tego, co usłyszeliśmy
30% tego, co zobaczyliśmy
50% tego, co zobaczyliśmy i usłyszeliśmy
90% tego, co sami zrobiliśmy

- Jakie znacie Państwo metody nauczania?

Metody nauczania



(Okoń, Bereźnicki, Szlosek)

Metody Aktywizujące

Podział Metod Aktywizujących

- Metody problemowe
- Metody ekspresji i impresji
- Metody graficznego zapisu

BURZA MÓZGÓW

designed by freepik.com

Analiza SWOT

(strenghts – mocne strony, weaknesses – słabe strony, opportunities – szanse, możliwości, threats – zagrożenia). Metoda zespołowej analizy i oceny określonego problemu lub wydarzenia. Pomaga w podejmowaniu decyzji.

Etapy postępowania:

Etap wstępny:

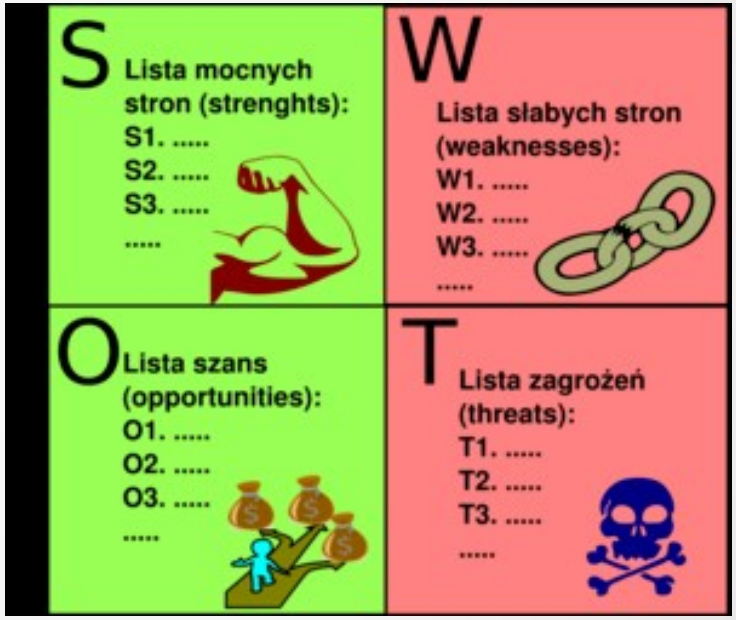
określenie problemu przez nauczyciela.

Etap zasadniczy:

praca nad problemem (wypełnianie karty).

Etap końcowy:

ustalenie wspólnego stanowiska.



Uwagi dotyczące realizacji:

problem może analizować cała klasa. Klasę można również podzielić na zespoły, które będą analizować problem, po dyskusji następuje ustalenie wspólnego stanowiska oraz porównanie wyników pracy zespołów na forum klasy.

Metaplan

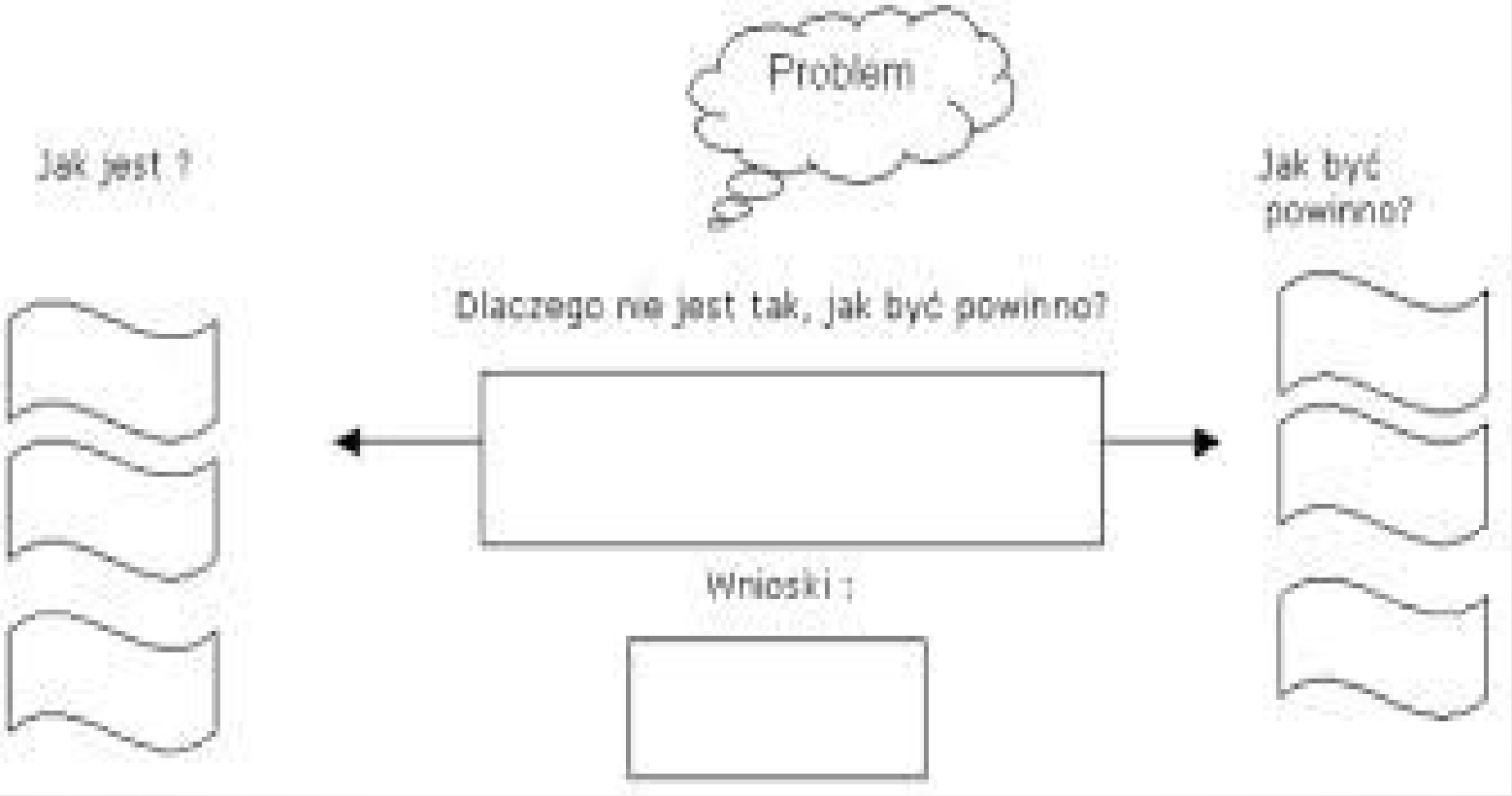
Metaplan

Jedna z technik prowadzenia dyskusji

zwana inaczej „cichą dyskusją".

Polega ona na tym, że w czasie narady jej uczestnicy tworzą plakat, który jest graficznym skrótem dyskusji.

Uczestnicy dyskusji zamiast zabierać głos, zapisują swoje myśli na kartkach określonego kształtu i koloru w krótkiej formie równoważników zdań.

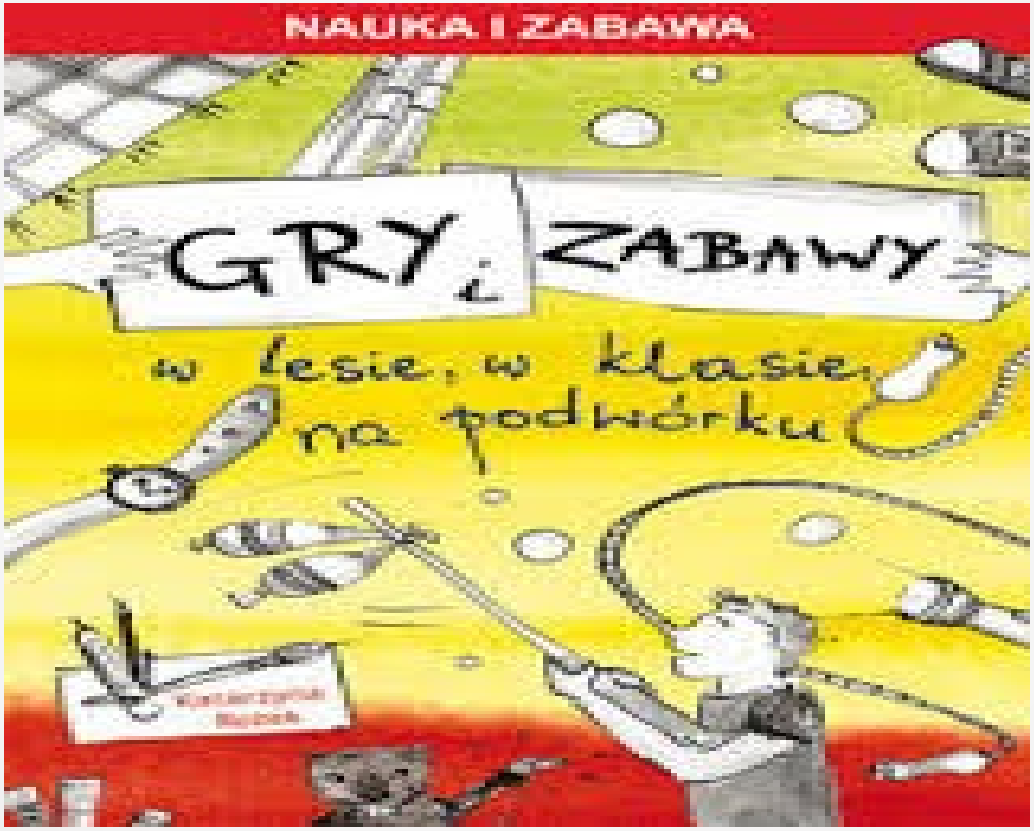

Problem
Jak jest ?
Jak być powinno?
Dlaczego nie jest tak, jak być powinno?
Wnioski :

projekt
edukacyjny

To metoda nauczania, w której uczniowie realizują „duże" przedsięwzięcie w oparciu o przyjęte wcześniej założenia. Zadanie jest realizowane przez uczniów samodzielnie, ale koordynowane jest ono przez nauczyciela.

Projekty mają rozwijać samodzielność, uczyć zbierania danych, dobierania i korzystania ze źródeł, prezentowania wyników. Projekty wykonuje się najczęściej grupowo. Jest to praca długoterminowa.

Gry i Zabawy Edukacyjne



- Gry i zabawy stosowane na lekcjach odznaczają się wieloma walorami dydaktycznymi, zmuszają do koncentracji uwagi na wykonywanym zadaniu, a także są zachętą do dokładniejszego i pełniejszego opanowania materiału.

Przykłady gier i zabaw

- loteryjki,
- układanki,
- rebusy,
- krzyżówki,
- gry planszowe,
- gry ruchowe i sportowe,
- multimedialne programy komputerowe.

Potrfolio

Portfolio to metoda realizowana na zajęciach szkolnych i podczas projektów edukacyjnych. W skład portfolio mogą wchodzić materiały źródłowe: notatki i artykuły prasowe , fotografie, rysunki (zarówno wycięte z gazety, jak i narysowane przez ucznia), notatki z lektur, aforyzmy, ważne myśli, bibliografia zawierająca spis wszystkich źródeł (w tym także ustnych) wykorzystanych w teczce, płyta z nagraniem, notatki ucznia z lektur, spis wszystkich materiałów z teczki z krótkimi uzasadnieniami ich doboru.

Aktywne metody pracy z tekstem

SQRRR

S- scan- szybki przegląd, przejrzenie tekstu

Q- question- pytania, także pod tekstem

R- reading- czytanie(analiza)

R- respons- odpowiedzi na pytania

R- replay- szybki końcowy przegląd

PPLPP

P- przegląd materiału przed jego właściwą lekturą

P- pytania - co w tekście najważniejsze

L- lektura - czytanie z „otwartymi oczami i pamięcią”

P- przyswajanie - sformułowanie po swojemu, swoimi słowami

P- powtarzanie wg. reguł rządzących zapamiętywaniem

Debata za i przeciw

Umożliwia i ułatwia podjęcie decyzji.

Etapy prowadzenia dyskusji:

- określenie tematu debaty,
- podział klasy na dwie grupy
- klasy można nie dzielić na grupy, wtedy uczniowie podają wspólne argumenty "za" i argumenty "przeciw",
- określenie czasu na dyskusję,
- dyskusja,
- podsumowanie wyników dyskusji.

Podsumowanie dyskusji będzie polegać na ustaleniu, które argumenty otrzymały więcej głosów. Nauczyciel powinien dokonać oceny " jakości" argumentów.

DRAWA

Drama

Polega na przyswajaniu treści kształcenia poprzez przeżycie, doświadczenie i zabawę; jest zatem metodą nauczania i wychowania, zakładającą holistyczny rozwój osobowości ucznia. Zadanie nauczyciela polega na wprowadzeniu i przygotowaniu uczniów do wejścia w określone role.

Techniki dramy:

- rozmowa,
- rola,
- wywiad,
- pantomima,
- rzeźba,
- „żywy obraz” (stop-klatka, fotografia),
- improwizacja,
- inscenizacja,
- techniki manualno-plastyczne.

Na zakończenie nauczyciel omawia pracę uczniów.

POKER KRYTERIALNY

Gra dydaktyczna polegająca na rywalizacji uczniów w ramach ustalonych wcześniej reguł gry. Może stanowić wprowadzenie do lekcji lub jej podsumowanie.

Etap gry:

- ustalenie tematu gry,
- przygotowanie planszy,
- przygotowanie zestawu kart, na których umieszczone są hasła dotyczące tematu gry,
- ustalenie reguł,
- podział klasy na grupy,
- rozdanie graczom kart (każda grupa otrzymuje wszystkie karty),
- uczeń rozpoczynający grę wybiera ze swojego zestawu kartę z hasłem, które według niego jest najważniejsze i kładzie ją na planszy z kryteriami pierwszorzędnymi,
- kolejni uczniowie postępują tak samo,

cd.

- podobna procedura obowiązuje przy ustalaniu kryteriów drugorzędnych i trzeciorzędnych,
- podczas gry może nastąpić uzasadniona wymiana kart na poszczególnych polach planszy,
- grupa musi zatwierdzić argumenty gracza, dokonującego wymiany karty,
- grę wygrywa ten uczeń, którego wszystkie karty, jako pierwsze, znajdą się na planszy,
- przedstawiciele grup podają kryteria, które grupa uznała za pierwszorzędne (z uzasadnieniami),
- zapis kryteriów pierwszorzędnych na tablicy.

Metoda Biograficzna

Polega na wykorzystaniu biografii postaci historycznej. Biografia pełni rolę opisu sytuacyjnego, natomiast wnioski wykorzystuje się w rozwiązywaniu fikcyjnych problemów. Metodę tę stosuje się w celu opanowania określonego materiału nauczania. Istotne są jej aspekty wychowawcze, analizowana jest bowiem postać będąca wzorem osobowym.

Etapy postępowania:

- wybór postaci (na podstawie jej życiorysu poznaje się określony problem),
- zbieranie i opracowywanie materiałów dotyczących wybranej postaci; materiały powinny zawierać biografię postaci i dodatkowe informacje dotyczące tych spraw z życia postaci, które są istotne ze względu na cel gry,
- określenie tematu (problemu) gry,
- przygotowanie zestawu pytań, na które gra ma przynieść odpowiedzi,
- opracowanie scenariusza gry,
- przygotowanie zadań dla uczniów na podstawie scenariusza,
- „wejście w rolę" przez uczniów – odegranie roli postaci,
- omówienie gry,
- zebranie najistotniejszych wiadomości,
- ocena uczniów.

Metoda Symulacji

Metoda polegająca na inscenizacji wydarzeń, które miały miejsce w przeszłości, mogą się dziać w teraźniejszości, mogą mieć miejsce w przyszłości. Uczniowie uczestniczą w symulowanym wydarzeniu, ale odgrywają role autentycznych postaci historycznych. Punktem wyjścia jest ustalenie celów gry, czyli faktów i umiejętności, które podczas gry mają opanować uczniowie.

Etapy Postępowania

- wybór tematu,
- ustalenie podstawowego konfliktu, zawartego w symulowanym wydarzeniu; wokół niego rozwijać się będzie akcja,
- opracowanie scenariusza (nie ma reżysera, w ramach scenariusza następuje improwizacja),
- przygotowanie rekwizytów, miejsca gry i ról,
- lekcja,
- zakończenie gry,
- podsumowanie (utrwalenie wiadomości, samoocena uczestników, ocena uczestników, analiza symulowanego wydarzenia – wyciągnięcie wniosków),
- podczas trwania gry nauczyciel pełni rolę obserwatora.

„SZEŚĆ MYŚLĄCYCH KAPELUSZY”

Metoda pozwalająca na twórcze rozwiązywanie problemów. Jest to spojrzenie na analizowane zagadnienie z różnych punktów. Niżej wymienione kolory określają różny sposób myślenia:

NIEBIESKI – szef grupy, jest zdystansowany, kieruje dyskusją,

BIAŁY – Co mogę powiedzieć na podstawie konkretnych danych? - nie poddaje się emocjom, opinie wydaje na podstawie faktów i liczb,

CZERWONY – Co czuję w związku z określoną sprawą? - kieruje się emocjami i intuicją,

ŻÓŁTY – Jakie wynikają z tego korzyści i jakie sukcesy można osiągnąć? - optymista, nastawiony pozytywnie, myśli konstruktywnie,

ZIELONY – Jak można wykorzystać dany pomysł? - podchodzi twórczo do problemu, podaje oryginalne rozwiązania,

CZARNY – Jakie występują niebezpieczeństwa? - pesymista, nastawiony negatywnie, zauważa tylko trudności, krytykuje wszystkie rozwiązania,

Etapy postępowania

1. wstępny:

- przygotowanie na kartkach opisu kolorów,
- wykonanie 6 kapeluszy ww kolorach,
- przygotowanie karteczek w takich ilościach, które umożliwiają podział klasy na różne zespoły (w kolorze niebieskim tylko dwie kartki),

cd.

2. właściwy:

- podanie problemu,
- podział klasy na zespoły (dobór następuje wg kolorów),
- osoby, które wylosowały kapelusze "reprezentują" kolory,
- dyskusja w zespołach: ustalenie wspólnego stanowiska,
- dyskusja "reprezentantów" (kapeluszy) na forum,
- uczniowie, którzy wylosowali niebieskie kartki, zapisują na tablicy argumenty "za i przeciw",

3. końcowy:

- podsumowanie dyskusji przez niebieski kapelusz.

W czasie dyskusji uczniowie reprezentują emocje "przypisywane" określonym kolorom.

Głównym zadaniem metod aktywizujących

jest stawianie ucznia w takiej sytuacji,

aby odczuwał potrzebę podejmowania działań,

jakich od niego oczekujemy.

Dziękuję za uwagę