

TROS-KA

Ewa Domagała-Zyśk, Tomasz Knopik, Urszula Oszwa,
Małgorzata Knopik, Aldona Konowatek, Maria Krajewska,
Jolanta Mazur, Katarzyna Sudewicz, Ewelina Zakrzewska

Jak rozwijać wśród uczniów pozytywny obraz siebie?

**Poradnik dla pracowników
poradni psychologiczno-pedagogicznych.
TROS-KA Materiały postdiagnostyczne cz. III**



Recenzenci:

prof. zw. dr hab. Grażyna Krasowicz-Kupis
dr hab. Ewa Skrzetuska, prof. SGGW

© Copyright Ośrodek Rozwoju Edukacji

Zestaw TROS-KA powstał w ramach projektu pozakonkursowego pn. „Opracowanie instrumentów do prowadzenia diagnozy psychologiczno-pedagogicznej”, realizowanego przez Ośrodek Rozwoju Edukacji w ramach Osi Priorytetowej II. Efektywne polityki publiczne dla rynku pracy, gospodarki i edukacji, działania: 2.10. Wysoka jakość systemu oświaty Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (POWER), współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

Wykonawca: Lechaa Consulting Sp. z o.o., www.lechaa.pl

ISBN 978-83-65450-91-3

Wydawca:
Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa

Warszawa 2017

EGZEMPLARZ BEZPŁATNY

Materiały postdiagnostyczne. Część III: Obraz siebie

WPROWADZENIE

Koncepcja pakietu TROS-KA została opracowana przez zespół pracowników naukowych z dziedzin psychologii i pedagogiki w ścisłej współpracy z nauczycielami klas IV–VI szkoły podstawowej oraz pracownikami poradni psychologiczno-pedagogicznych pracujących z dziećmi w średnim wieku szkolnym.

Materiały postdiagnostyczne stanowią integralną część zestawu TROS-KA, służącej do pomiaru kompetencji społeczno-emocjonalnych uczniów w średnim wieku szkolnym, tj. w klasach IV, V i VI szkoły podstawowej. Ocena z wykorzystaniem baterii obejmuje następujące obszary tych kompetencji: 1) radzenie sobie z trudnościami – T; 2) rodzaj i charakter relacji społecznych ucznia – R; 3) samoocenę i obraz siebie – O; 4) poczucie i przejawy sprawczości – S; oraz 5) kontrolę afektu – KA.

Są to wymiary rozwojowe, które wymagają największej troski ze względu na fakt, iż stanowią fundament wielu innych kompetencji i decydują o powodzeniu życiowym. Dotyczą okresu rozwoju, kiedy wzrasta prawdopodobieństwo pojawienia się zachowań z grupy ryzyka niedostosowania społecznego i dlatego wymagają dostarczenia narzędzi do ich rozpoznawania oraz interwencji terapeutycznej. TROS-KA dotyczy także kształtowania u uczniów gotowości do troszczenia się o innych, co stanowić powinno jeden z celów działań wspierających. TROS-KA jako pakiet narzędzi diagnostycznych i postdiagnostycznych stanowi wyraz wsparcia udzielanego nauczycielom i pracownikom poradni psychologiczno-pedagogicznych.

Zestaw TROS-KA umożliwia diagnozowanie potrzeb społeczno-emocjonalnych uczniów, co zgodnie z aktualnymi dokumentami oświatowymi powinno odbywać się w szkołach i instytucjach wspomagających, w tym w poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Ze względu na swój format pozwala on na realizację tych zadań w naturalnym środowisku uczniów.

Kształtowanie kompetencji nie odbywa się jednorazowo, ale stanowi długofalowy proces, a zatem proponowany w materiałach postdiagnostycznych format pracy, zaprojektowany w postaci scenariuszy zajęć do cyklicznej realizacji, wpisuje się w tę prawidłowość rozwojową. Procesualny charakter działań wspierających i terapeutycznych umożliwia też podział scenariuszy na dwie grupy (przeznaczonych dla uczniów w wieku 9–11 lat oraz 12–13 lat), który należy jednak traktować elastycznie, uwzględniając indywidualny poziom dojrzałości dziecka. Niektóre karty pracy zawierające grafiki nawiązujące do wieku dziecka zostały opracowane w dwóch wersjach, dla obu grup wiekowych. Karty te w nagłówku mają oznaczenia: wersja A (dzieci w wieku 9–11), wersja B (dzieci w wieku 12–13).

Pakiet materiałów postdiagnostycznych obejmuje: a) scenariusze zajęć, b) gry dydaktyczne oraz c) prezentacje multimedialne do wykorzystania przez nauczycieli i pracowników poradni psychologiczno-pedagogicznych.

Scenariusze zostały przygotowane dla nauczyciela i pracownika poradni (psychologa, pedagoga) zarówno do indywidualnej pracy z uczniem, jak i do pracy zespołowej. Uwzględnienie obu rodzajów zajęć jest ważne z uwagi na ich różnorodność, istotną w przeciwdziałaniu monotonii, oraz możliwość kształtowania zróżnicowanych aspektów kompetencji społeczno-emocjonalnych w poszczególnych formach pracy. Podczas zajęć indywidualnych uczeń ma okazję poczuć się wyjątkowo ważny, a także obdarzony zaufaniem, co zapewnia mu komfort w udzielaniu szczerych odpowiedzi, dotyczących spraw osobistych. W pracy zespołowej kształtuje się umiejętność współdziałania, poznawania siebie w kontakcie interpersonalnym, wymagającym konfrontacji poglądów i opinii, poszanowanie dla odmienności. Scenariusze powinny też stymulować do rozwoju kreatywności ucznia, zarówno w aspekcie indywidualnym, jak i zbiorowym.

Wszystkie scenariusze mają ujednoliconą strukturę. Każdy z nich zawiera: a) temat, b) cel ogólny oraz c) cele szczegółowe zgodne z nową podstawą programową dla szkoły podstawowej, d) metody pracy, e) środki dydaktyczne (karty pracy) oraz opcjonalnie e) dodatkowe wskazówki metodyczne. Zostały one podzielone na cztery grupy stosownie do wymiarów kompetencji społeczno-emocjonalnych ocenianych baterią diagnostyczną TROS-KA.

Część trzecia (12 scenariuszy) dotyczy samooceny ucznia i jego obrazu siebie (O). Pełny wykaz scenariuszy w części O wraz z celami ogólnymi dla każdego z nich znajduje się w końcowej części niniejszego wstępu.

Scenariusze części trzeciej (O) mają na celu:

- 1) nabycie i poszerzenie wiedzy uczniów na temat ich zainteresowań i pasji,
- 2) nabycie i poszerzenie wiedzy na temat posiadanych zdolności i talentów,
- 3) uświadomienie sobie korzyści płynących z posiadania i rozwijania zainteresowań i pasji,
- 4) kształtowanie wśród uczniów motywacji do samorozwoju,
- 5) usprawnienie umiejętności podejmowania decyzji z uwzględnieniem elementów analizy decyzyjnej,
- 6) poszerzenie wiedzy na temat zasobów, jakimi dysponuje człowiek i poznanie możliwości ich wykorzystania,
- 7) nabycie i poszerzenie wiedzy w zakresie możliwości spędzania wolnego czasu,
- 8) poszerzenie samowiedzy uczniów,
- 9) nabycie podstawowych zasad skutecznej autoprezentacji,
- 10) kształtowanie umiejętności rozumienia emocji własnych i innych oraz uświadomienie sobie roli emocji w procesie komunikacji.

Proponowany przebieg zajęć w scenariuszach ma klasyczny charakter trój etapowy, zawiera wprowadzenie, zajęcia właściwe oraz zakończenie.

Wprowadzenie do zajęć powinno mieć charakter rozgrzewki. To czas na zapoznanie uczniów z tematem w sposób atrakcyjny, odbiegający od formatu lekcji szkolnej, nawiązanie z nimi kontaktu, stworzenie atmosfery opartej na wzajemnym zaufaniu.

W toku **zajęć właściwych** proponowane są ćwiczenia, dotyczące kształtowania aspektów ocenianych wcześniej kompetencji społeczno-emocjonalnych (w ramach radzenia sobie z trudnościami, relacji społecznych, obrazu siebie, sprawczości oraz

kontroli afektu), wymagających dalszego rozwoju, wsparcia, analizy. Jest to część, która powinna zachęcać prowadzącego do czujności i wrażliwości na potrzeby uczniów, ujawniane w trakcie realizacji ćwiczeń i zadań zarówno indywidualnych, jak i zespołowych.

Zakończenie zajęć ma na celu dokonanie podsumowania tego, co zostało odkryte, poznane w trakcie zajęć właściwych, a także uruchomienie refleksji nad potencjalnymi kierunkami dalszego rozwoju uczniów. Wskazane jest, aby prowadzący zapoznał się z zawartością scenariusza w trakcie przygotowań do jego realizacji, niektóre z nich bowiem wymagają zgromadzenia dodatkowych materiałów i przyborów. Ważne jest również, aby przebieg zajęć, nawet przy wprowadzanych modyfikacjach, w pełni realizował cel ogólny i cele szczegółowe. Czas ich trwania może przekraczać długość szkolnej jednostki lekcyjnej.

Gry dydaktyczne stanowią cenne uzupełnienie pracy terapeutycznej w ramach pakietu TROS-KA. Mogą stanowić punkt wyjścia w procesie integracji grupowej, a także zostać użyte jako relaksacyjna forma kontynuacji zajęć, kształtujących kompetencje społeczno-emocjonalne.

Prezentacje multimedialne to zestaw 20 krótkich, zawierających po 12–13 slajdów, informacji na temat podstaw teoretycznych oraz praktycznych zastosowań wymiarów kompetencji społecznych, poddawanych oddziaływaniom w ramach pakietu TROS-KA. Mogą one służyć nauczycielowi do przedstawienia zagadnień z zakresu omawianej problematyki dzieciom, rodzicom oraz innym osobom zaangażowanym w proces ich rozwoju i wychowania.

Przy konstrukcji wszystkich elementów pakietu TROS-KA, zgodnie z zasadą uniwersalnego projektowania, kierowano się optymalizacją ich wykorzystania również w odniesieniu do **dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi**. Materiały postdiagnostyczne pakietu zostały tak przygotowane, aby w jak największym stopniu umożliwiały pracę uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi wspólnie z grupą rówieśników. Ma to szczególne znaczenie dla tych uczniów, u których zaburzenia samooceny, poczucia sprawczości czy relacji rówieśniczych często są składową doświadczaną przez nich trudności. Szczegółowe zalecenia do pracy z dziećmi z różnymi rodzajami specjalnych potrzeb edukacyjnych zostały opisane w monografii, zawierającej teoretyczne podstawy konstrukcji pakietu TROS-KA (Domagała-Zyśk, Knopik, Oszwa, 2017). Znajdują się w niej także dodatkowe wskazówki metodyczne, pozwalające na dostosowanie toku zajęć do pracy z dziećmi z różnymi rodzajami specjalnych potrzeb edukacyjnych. Wskazane jest też uwzględnienie uwag ogólnych, dotyczących dzieci z zaburzeniami wzroku, słuchu, dysleksją, dyspraksją, obniżeniem sprawności intelektualnej, zaburzeniami spektrum autyzmu, zagrożonych niedostosowaniem społecznym, wybitnie uzdolnionych.

Podczas przygotowywania materiałów do pracy z **dzieckiem słabowidzącym** zaleca się, aby papier używany do druku był matowy, najlepiej offsetowy, o gramaturze ok. 120–150 gramów, przynajmniej podwójnie bielony (Kończyk, 2011). Zarówno scenariusze, jak i karty pracy są dostosowane do potrzeb osób słabowidzących, zgodnie z normą WCAG 2.0. Niektóre karty pracy, ze względu na istotną rolę zastosowanych tam grafik, przystosowano zgodnie z rekomendowanymi zasadami adaptacji materiałów dydaktycznych do potrzeb osób słabowidzących. Karty te zostały oznaczone w nagłówku piktogramem lupy (symbolizującej powiększenie).

Uczniowie z poważnymi dysfunkcjami słuchu mogą korzystać z różnych dostosowań ułatwiających im pracę w grupach integracyjnych. Jeśli dziecko posługuje się językiem migowym, nauczyciel prowadzący zajęcia także powinien znać ten sposób porozumiewania się. Treści zajęć (wypowiedzi nauczyciela oraz uczniów) mogą być zapisywane symultanicznie i wyświetlane na monitorze komputera dziecka, co zapewni mu szybki dostęp do treści przekazywanych na zajęciach i udział w bieżących rozmowach i wykonywaniu zadań.

Uczniowie z nasilonymi specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu w zakresie realizacji zajęć postdiagnostycznych będą potrzebowali przede wszystkim wsparcia wtedy, kiedy pojawia się konieczność czytania lub pisania.

Uczniowie z trudnościami motorycznymi mogą wymagać wsparcia wtedy, kiedy zadanie zakłada dużą aktywność fizyczną dzieci, np. prace konstrukcyjne czy plastyczne. Ważne jest, aby uczeń z zaburzeniami motorycznymi nie czuł się w takich sytuacjach wykluczony z grupy.

Uczniowie z lekką niepełnosprawnością intelektualną zasadniczo nie powinni napotykać trudności w realizacji zadań z pakietu postdiagnostycznego TROS-KA. Jeśli jednak poziom ich funkcjonowania mieści się w dolnej części niepełnosprawności lekkiej, bliżej niepełnosprawności w stopniu umiarkowanym, mogą mieć nieznaczne problemy z pełnym uczestnictwem w zajęciach, głównie ze względu na inne doświadczenia społeczne.

Uczniowie z autyzmem i zespołem Aspergera mogą odnieść duże korzyści z udziału w zajęciach prowadzonych przy pomocy materiałów postdiagnostycznych pakietu TROS-KA, nabywając i doskonaląc kompetencje społeczne i emocjonalne. W zależności od stopnia zaburzeń autystycznych być może będą jednak odbierać proponowane zadania jako trudne, dalekie od ich codziennych doświadczeń. Decyzję o udziale danego ucznia w zajęciach powinien za każdym razem podejmować nauczyciel prowadzący ćwiczenia tak, aby nie narażać dziecka z autystycznym spektrum zaburzeń na sytuacje, które są dla niego przykre lub niedostępne percepcyjnie (np. zadania wymagające bliskiego kontaktu fizycznego z drugą osobą, wyobrażanie sobie sytuacji mało realnych, ocena zachowań innych osób).

Uczniowie zagrożeni niedostosowaniem społecznym mogą w pełni korzystać z zadań pakietu postdiagnostycznego TROS-KA, nie napotykając na bariery sensoryczne czy poznawcze. Problemem może być jednak ich niechęć, brak motywacji czy nawet zachowania opozycyjno-buntownicze w stosunku do osoby prowadzącej zajęcia, innych dzieci czy propozycji wykonania ćwiczenia. W takich sytuacjach warto odnosić się do nowego modelu profilaktyki (Wach, 2012), w którym kary i przestrogi zastępowane są konstruktywnym odniesieniem się do treści istotnych dla młodego człowieka, takich jak np. wolność wyboru czy bliskość z innymi. W takiej perspektywie pakiet postdiagnostyczny TROS-KA może stać się elementem programu profilaktycznego i wychowawczego szkoły, umożliwiając uczniom zagrożonym niedostosowaniem wzmacnianie poczucia własnej wartości, poznawanie własnych zasobów, uczenie się asertywności, kształtowanie bliskich relacji z osobami znaczącymi i rówieśnikami.

Uczniowie zdolni są kolejną grupą uczniów ze SPE, których specyficzne możliwości, potrzeby i oczekiwania zostały uwzględnione w opracowanych scenariuszach. Większość materiałów postdiagnostycznych odpowiada na specjalne potrzeby uczniów zdolnych, gdyż odnosi się do kluczowych komponentów zdolności (takich jak zaangażowanie zadaniowe, kreatywność, wartości), uwzględniając

zarówno rolę współpracy grupowej, pragnienie przynależności i współwystępującą z nim potrzebę autonomii.

Poniżej zamieszczono wykaz scenariuszy części T i S pakietu TROS-KA. Scenariusze III.1, III.2, III.7, III.9, III.11, III.12 przeznaczone są dla dzieci młodszych (9–11 lat), natomiast scenariusze III.3, III.4, III.5, III.6, III.8, III.10 dla dzieci starszych (12–13 lat). Ze względu na indywidualne różnice rozwojowe to nauczyciel podejmuje decyzję o zastosowaniu danego scenariusza w pracy z grupą uczniów lub w pracy indywidualnej z dzieckiem.

WYKAZ SCENARIUSZY PAKIETU TROS-KA

CZĘŚĆ III. OBRAZ SIEBIE (12 SCENARIUSZY)

III.1. Pasjonat to ja!

Nabywanie i/lub poszerzenie wiedzy uczniów na temat swoich zainteresowań i pasji (zajęcia indywidualne)

III.2. Mam talent!

Nabywanie i/lub poszerzenie wiedzy uczniów na temat posiadanych zdolności i talentów (zajęcia indywidualne)

III.3. Czego lubię się uczyć? Na tropach radości w nauce

Nabywanie/poszerzenie wiedzy uczniów na temat posiadanych zdolności i talentów (zajęcia indywidualne)

III.4. O ludziach, dla których czas nie płynie. Czwarty wymiar pasji

Uświadomienie sobie przez uczniów korzyści płynących z posiadania i rozwijania zainteresowań i pasji (zajęcia indywidualne)

III.5. Pracowitość czy talent? Które koło w rowerze jest ważniejsze?

Kształtowanie wśród uczniów motywacji do samorozwoju (zajęcia indywidualne)

III.6. Jabłko czy gruszka? Sztuka wybierania

Usprawnienie przez uczniów umiejętności podejmowania decyzji z uwzględnieniem elementów analizy decyzyjnej (zajęcia indywidualne)

III.7. Czy każdy zasługuje na podziw? Śledztwo w sprawie mocnych stron

Poszerzenie wiedzy uczniów na temat zasobów, jakimi dysponuje człowiek, i poznanie możliwości ich wykorzystania (zajęcia indywidualne)

III.8. Czas wolny dobrze wykorzystany

Nabywanie i/lub poszerzenie wiedzy uczniów w zakresie możliwości spędzania wolnego czasu (zajęcia grupowe)

III. 9. Katalog moich sukcesów

Poszerzenie samowiedzy uczniów oraz wzrost motywacji do samorozwoju (zajęcia grupowe)

III. 10. Oto ja. Sztuka autoprezentacji

Nabycie przez uczniów podstawowych zasad skutecznej autoprezentacji (zajęcia grupowe)

III.11. Uradowani zwycięzcy i załamani przegrani. Czy zawsze tak jest?

Kształtowanie umiejętności rozumienia emocji własnych i innych oraz uświadomienie sobie roli emocji w procesie komunikacji (zajęcia indywidualne)

III. 12. Naprawdę jaki jestem, nie wie nikt... ?

Poszerzenie samowiedzy uczniów (zajęcia indywidualne)

Scenariusz III.1



TEMAT: Pasjonat to ja!



CEL OGÓLNY: Nabycie i/lub poszerzenie wiedzy uczniów na temat swoich zainteresowań i pasji.



CELE SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- » rozwiązuje i układa tribondy (analogie),
- » wymienia niestandardowe pasje i zainteresowania,
- » wymienia cechy wspólne pasji,
- » identyfikuje swoje pasje/zainteresowania,
- » wskazuje związki między pasjami a rynkiem pracy,
- » rozwija swoje myślenie analityczne,
- » nadaje tytuły zdjęciu.

Powyższe cele szczegółowe są zgodne z podstawą programową, tj.

Uczeń:

- » w ramach języka polskiego: objaśnia znaczenia dosłowne i przenośne w tekstach, wykorzystuje w interpretacji tekstów doświadczenia własne oraz elementy wiedzy o kulturze, wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach, uczestniczy w rozmowie na zadany temat, tworzy spójne wypowiedzi;
- » w ramach matematyki: przeprowadza proste rozumowania, podaje argumenty uzasadniające poprawność rozumowania, dostrzega regularności, podobieństwa oraz analogie i formułuje wnioski na ich podstawie, układa zadania i łamigłówki, rozwiązuje je;
- » w ramach wychowania do życia w rodzinie: jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie;
- » w ramach etyki: zna i rozwija swoje zalety, rozpoznaje i eliminuje swoje wady.



METODY PRACY:

- » tribondy
- » rozmowa kierowana
- » pogadanka
- » wywiad



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » Karta pracy nr 1
- » Karta pracy nr 2



WPROWADZENIE DO ZAJĘĆ

Tribondy

Zadaniem ucznia jest rozwiązanie tribondów, tj. znalezienie czwartego słowa, które w największym stopniu kojarzy się z trzema pozostałymi. Prowadzący może podpowiedzieć, że rozwiązaniami są słowa określające wybrane pasje ludzi.

ANTRAKT – ROLA – REPERTUAR (TEATR)

STRONA – SŁOWO – BIBLIOTEKA (KSIĄŻKA)

KOŁO – MOTOR – PRZEBIEG (SAMOCHÓD)

MYSZ – STANOWISKO – SIEĆ (KOMPUTER)

UKŁAD – PARKIET – RUCH (TANIEC)

W ramach rozgrzewki twórczej uczeń samodzielnie układa przynajmniej jeden tribond dotyczący pasji (do rozwiązania przez prowadzącego).



WSKAZÓWKA METODYCZNA

W przypadku uczniów z trudnościami w koncentracji uwagi, a także zdiagnozowaną dysleksją (którzy mogą mieć zaburzenia pamięci słuchowej i bezpośredniej), tribondy należy wydrukować lub wyświetlić. Tribondy to świetna metoda pracy, zarówno z uczniami zdolnymi, jak i uczniami z trudnościami w uczeniu się. Kluczowe jest dostosowanie stopnia trudności zagadek do możliwości poznawczych ich odbiorców tak, aby nie zrazili się zbyt szybko ćwiczeniem (w przypadku braku pomysłów na jego rozwiązanie). Zachęcenie ucznia do samodzielnego układania tribondów i podjęcie próby rozwiązania ich przez prowadzącego poszerza pole sprawczości ucznia i motywuje do podejmowania podobnych aktywności w przyszłości.

ZAJĘCIA WŁAŚCIWE

1. Najdziwniejsze pasje świata

Prowadzący cytuje myśl Stephena Kinga:

„Nawet z pozoru najdziwniejsza pasja jest czymś bardzo, bardzo cennym”.

Zadaniem ucznia jest ustosunkowanie się do tej myśli, a następnie podanie przykładów dziwnych (niestandardowych), według niego, zainteresowań i pasji. Na podstawie podanych przykładów uczeń próbuje podać cechy wspólne pasji.

Pytania pomocnicze:

Jakie są wspólne cechy pasji? (np. angażują, pozwalają odpocząć, dają motywację itp.)

Jakie zachowania świadczą o posiadaniu i pielęgnowaniu pasji?



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Ćwiczenie może przyjąć również formę treningu kreatywności. Wówczas uczeń wymyśla najdziwniejsze pasje świata bez konieczności odnoszenia się do znanych mu przykładów.

Podczas poszukiwania cech wspólnych pasji warto, aby prowadzący ukierunkował myślenie ucznia na następujące kwestie:

» pasje wymagają poświęcenia (czasu, energii, pieniędzy),

- » pasje nie szkodzą innym ludziom,
- » pasje dają szczęście,
- » pasje odpowiadają za równowagę życiową człowieka.

2. U-TALENTowana mapa pogody

Prowadzący pyta ucznia o różnice między mżawką, deszczem a ulewą. Wskazuje, że podobnie do intensywności opadów można określić intensywność zainteresowań. Zadaniem ucznia jest określenie w Karcie pracy nr 1 stopnia zainteresowania wybranymi dziedzinami/przedmiotami poprzez wybór odpowiedniego opadu. Karta jest tak skonstruowana, że uczeń może sam zaproponować czynności/dziedziny, które chciałby ocenić.

Na podstawie wypełnionej tabeli prowadzący omawia U-TALENTowaną mapę pogody, korzystając z deszczowej analogii:

Która czynność najbardziej nawadnia glebę?

Jak bronić się przed suszą, a jak przed powodzią?

Czy chronisz się przed mżawką pod parasolem? Opisz ten parasol.

3. PwP czy PbP – PASJA w PRACY czy PRACA bez PASJI?

Prowadzący pyta:

Czy pasje można wykorzystać w pracy? Czym różni się model PwP od PbP? Jak to przekłada się na samopoczucie pracownika i jakość wykonywanej przez niego pracy?

Uczeń wraca do mapy talentów i próbuje znaleźć przynajmniej pięć zawodów/miejsc pracy, w których możliwe jest wykorzystanie wskazanych pasji/zainteresowań.

Można zastosować pytanie pomocnicze:

Jakie miejsca pracy można nawodnić ulewą pochodzącą z Twoich pasji?



WSKAZÓWKA METODYCZNA

W ramach kontynuacji zajęć warto zachęcić ucznia do przeprowadzenia wywiadu wśród wybranych przez niego osób (około dziesięciu) na temat ich pasji i zainteresowań. Poza zebraniem informacji zadaniem ucznia jest przygotowanie raportu pt. „W poszukiwaniu pasjonatów”, w którym znajdą się odpowiedzi na następujące pytania:

Jakie pasje są najbardziej popularne?

Ile czasu poświęcają zapytane osoby na rozwijanie swoich pasji?

Co dają im ich zainteresowania/pasje?

Czy wiele osób posiada więcej niż jedną pasję? Czy zainteresowania jednej osoby są spójne, czy raczej dotyczą różnych dziedzin/przedmiotów?

W jaki sposób pasjonaci wykorzystują swoje zainteresowania w życiu zawodowym?

ZAKOŃCZENIE

Uczeń wymyśla przynajmniej dziesięć tytułów, jakie mógłby nadać obrazkowi zawartemu w Karcie pracy nr 2.

Przykładowo:


Na szczytach własnej pasji.

Wyżej niż można było pomyśleć!



KARTA PRACY NR 1

Określ intensywność opadów, czyli Twoich zainteresowań. Wstaw x w odpowiedniej rubryce.

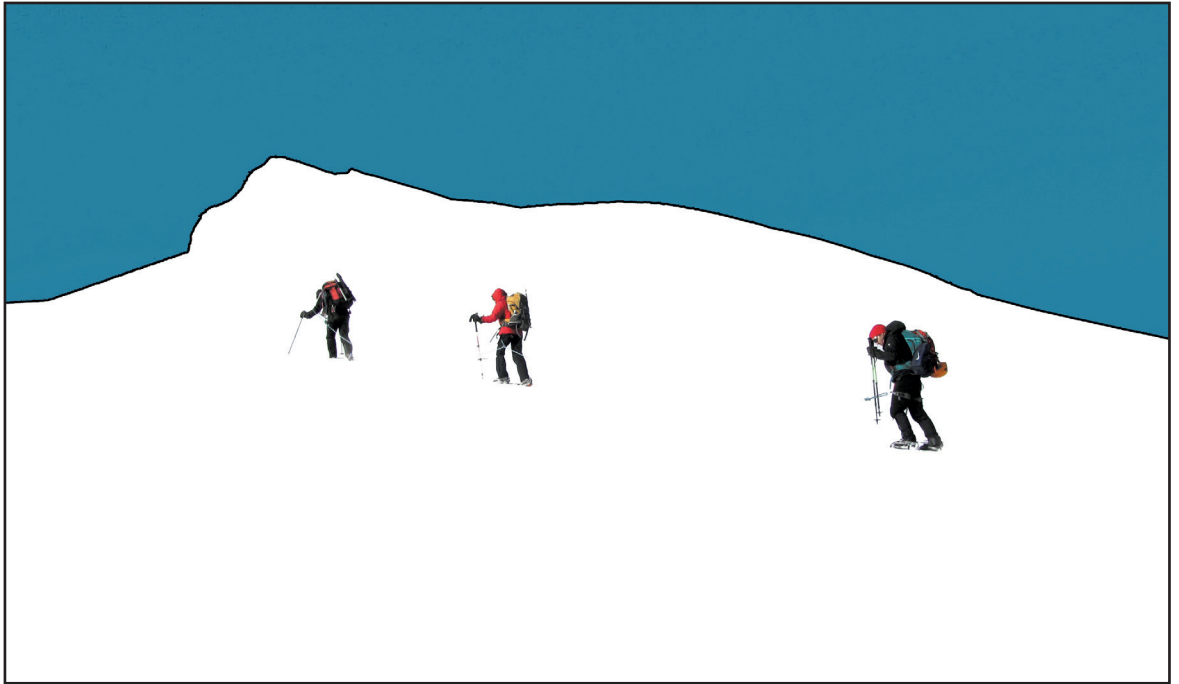
| Pasja |  |  |  |
|---------------------|---|--|---|
| gra na instrumencie | | | |
| malowanie | | | |
| grafika komputerowa | | | |
| sport | | | |
| dyskutowanie | | | |
| wędkowanie | | | |
| uczenie się | | | |
| pisanie wierszy | | | |
| gotowanie | | | |
| projektowanie mody | | | |
| przyroda | | | |
| technika | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |



Źródło: www.pixabay.com (12.01.2017)

Wymyśl przynajmniej dziesięć tytułów dla tego zdjęcia.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Źródło: www.pixabay.com (12.01.2017)

Wymyśl przynajmniej dziesięć tytułów dla tego zdjęcia.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Scenariusz III.2



TEMAT: Mam talent!



CEL OGÓLNY: Nabycie i/lub poszerzenie wiedzy uczniów na temat posiadanych zdolności i talentów.



CELE SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- » wykorzystuje wskazówki celem odgadnięcia tematu zajęć,
- » z uwagą wypełnia test,
- » dokonuje wizualizacji swojego talentu,
- » identyfikuje potrzeby w zakresie rozwijania uzdolnień oraz sposoby ich zaspokajania,
- » opracowuje z pomocą prowadzącego plan rozwoju uzdolnień,
- » identyfikuje przyczyny marnowania talentów przez ludzi oraz wskazuje sposoby zapobiegania im.

Powyższe cele szczegółowe są zgodne z podstawą programową, tj.

Uczeń:

- » w ramach języka polskiego: objaśnia znaczenia dosłowne i przenośne w tekstach, wykorzystuje w interpretacji tekstów doświadczenia własne oraz elementy wiedzy o kulturze, wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach, uczestniczy w rozmowie na zadany temat, tworzy spójne wypowiedzi;
- » w ramach wychowania do życia w rodzinie: jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie;
- » w ramach etyki: zna i rozwija swoje zalety, rozpoznaje i eliminuje swoje wady.



METODY PRACY:

- » test zdolności
- » analogie twórcze
- » rozmowa kierowana
- » pogadanka



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » Karta pracy
- » Test Uzdolnień Wielorakich (TUW)



WPROWADZENIE DO ZAJĘĆ

Prowadzący poprzez niekonwencjonalne wskazówki naprowadza ucznia na temat spotkania:

- » budzi zachwyt,
- » podobno każdy go ma,
- » można go odkrywać, a także marnować,
- » na pewno nie brakowało go Mozartowi.

Po odgadnięciu słowa TALENT zadaniem ucznia jest opisanie znanego mu człowieka, który posiada najwięcej talentów.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Prowadzący może powtórzyć zdania-wskazówki. W przypadku trudności ze skupieniem uwagi na zadaniu można wyświetlić zdania na tablicy interaktywnej albo powiesić wydrukowane na tablicy. Należy traktować to jednak jako ostateczne rozwiązanie, gdyż ćwiczenie ma również rozwijać uwagę słuchową uczniów.

ZAJĘCIA WŁAŚCIWE

1. Diagnoza zdolności

Prowadzący wykorzystuje Test Uzdolnień Wielorakich (TUW) autorstwa W. Poleszaka, R. Porzaka, G. Katy celem zdiagnozowania profilu inteligencji ucznia (w oparciu o koncepcję H. Gardnera). Po wykonaniu testu szczegółowo omawia wyniki z uczniami.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Szczegółowe informacje na temat proponowanego narzędzia można znaleźć na stronie ORE:

<https://www.ore.edu.pl/uczen-zdolny/6165-test-uzdolnien-wielorakich-tuw>.

Poradnie psychologiczno-pedagogiczne zainteresowane wykorzystaniem testu powinny złożyć odpowiednie zapotrzebowanie w ORE. Po otrzymaniu stosowanego klucza mogą bezpłatnie prowadzić badania z użyciem TUW.

Narzędzie pozwala na wyznaczenie profilu uzdolnień ucznia, tj. określenie poziomu inteligencji:

- » językowej,
- » matematyczno-logicznej,
- » przestrzenno-wizualnej,
- » kinestetycznej,
- » muzycznej,
- » intrapersonalnej,
- » interpersonalnej,
- » przyrodniczej.

Podejście egalitarne do zdolności H. Gardnera, które stanowiło punkt wyjścia w budowaniu modelu TUW, pozwala na określenie dominujących inteligencji,

zarówno uczniów zdolnych, jak i uczniów z trudnościami w uczeniu się. Wyjście poza typowo szkolne pojmowanie talentów pozwala poczuć się uzdolnionym każdemu badanemu. To odpowiedni grunt do budowania osobistej ścieżki rozwoju zdolności.

2. Jak mogę nakarmić mój talent?

Prowadzący porównuje talent do wyjątkowego lokatora, który zamieszkał we wnętrzu ucznia i potrzebuje wsparcia z jego strony, aby przeżyć.

Prowadzący, wykorzystując utworzoną analogię, pyta:

Czego zatem potrzebuje ów lokator do przeżycia?

Uczeń wymienia składniki i zapisuje je w Karcie pracy.

Przykładowo:

- » pożywienie,
- » światło,
- » powietrze.

Następnie uczeń zastanawia się, co może być pożywieniem/światłem/powietrzem dla jego talentu. Przykładowo:

pożywienie – trening, światło – dowody uznania/pochwały, powietrze – spotkania z innymi utalentowanymi ludźmi.

3. MENU dla TALENTU

Uczeń wspólnie z prowadzącym opracowuje program rozwijania swoich uzdolnień – MENU dla metaforycznego lokatora.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Kategoria MENU może być rozumiana szerzej – zgodnie ze wcześniejszymi pomysłami ucznia można uwzględnić inne elementy potrzebne do przeżycia TALENTU, tj. powietrze, światło. Celem tego ćwiczenia jest opracowanie planu rozwoju uzdolnień ucznia z wykorzystaniem myślenia projekcyjnego.

ZAKOŃCZENIE

Prowadzący pyta:

Dlaczego ludzie marnują swoje talenty?

Co można zrobić, aby temu zapobiec?

Po wypowiedzi ucznia można zaproponować ułożenie nowego powiedzenia rozpoczynającego się od frazy:

Kto talenty marnuje,...

Przykładowo:

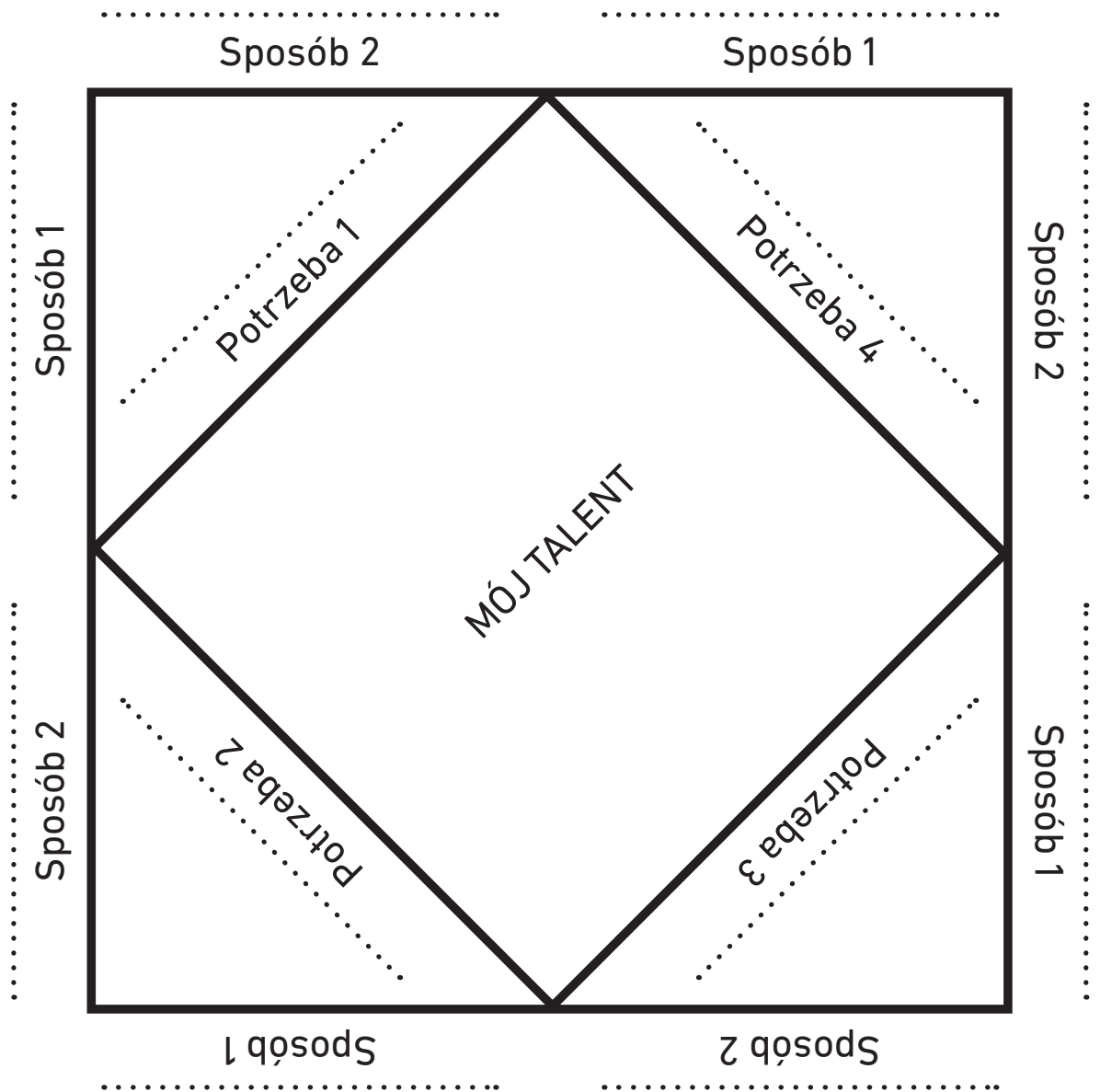
Kto talenty marnuje, ten pustkę czuje.

Kto talenty marnuje, to na starość żałuje.



W środkowym prostokącie narysuj, jak mógłby wyglądać Twój TALENT, gdyby faktycznie był organizmem żywym. Następnie wskaż jego potrzeby i sposoby ich zaspokojenia.

POTRZEBY MOJEGO TALENTU



Scenariusz III.3



TEMAT: Czego lubię się uczyć? Na tropach radości w nauce.



CEL OGÓLNY: Kształtowanie motywacji wewnętrznej uczniów do nauki.



CELE SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- » interpretuje sentencję, odnosząc ją do wskazanej aktywności – uczenia się,
- » identyfikuje przyczyny powodujące spadek motywacji uczniów do nauki,
- » dostrzega związki między wybranymi zapisami podstawy programowej a umiejętnościami życiowymi,
- » rozumie znaczenie zdolności i talentów dla samorozwoju.

Powyższe cele szczegółowe są zgodne z podstawą programową, tj.

Uczeń:

- » w ramach języka polskiego: doskonali ciche i głośne czytanie, korzysta z informacji zawartych w różnych źródłach, gromadzi wiadomości, selekcjonuje informacje, rozwija szacunek dla wiedzy, wyrabia pasję poznawania świata i stara się w praktyce stosować zdobyte wiadomości, kształci nawyki systematycznego uczenia się oraz porządkowania zdobytej wiedzy i jej pogłębiania;
- » w ramach wychowania do życia w rodzinie: jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie.



METODY PRACY:

- » rozmowa kierowana
- » dyskusja
- » diagram Ishikawy – rybi szkielet



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » flipcharty
- » Karta pracy nr 1
- » Karta pracy nr 2
- » Karta pracy nr 3



WPROWADZENIE DO ZAJĘĆ

Prowadzący mówi: *Konfucjusz jest autorem sentencji: Wybierz pracę, którą kochasz, a nie będziesz musiał pracować nawet jeden dzień w swoim życiu.*

Następnie pyta ucznia:

Jak rozumiesz tę myśl? Spróbuj odnieść ją do sytuacji uczenia się.

Czy zgadzasz się z takim zdaniem: Wybierz to, co w nauce sprawia Ci radość, a nie będziesz musiał się uczyć nawet jeden dzień w życiu?

ZAJĘCIA WŁAŚCIWE

1. Rybi szkielet – dlaczego niektórzy nie lubią się uczyć?

Prowadzący przygotowuje na flipcharcie model przypominający nazwę tej metody – Karta pracy nr 1.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Diagram Ishikawy, czy inaczej diagram rybiej ości, jest wykresem przyczynowo-skutkowym. Ma on na celu graficzną prezentację zależności pomiędzy czynnikami, które mają wpływ na dany problem, oraz skutkami, które pojawiają się w konsekwencji istnienia tych pierwszych. Procedura analizy za pomocą diagramu Ishikawy wymaga przejścia przez kilka etapów jego tworzenia. Pierwsza faza to określenie występującego problemu. To właśnie on będzie reprezentowany przez główną, poziomą oś (skierowaną zgodnie z układem współrzędnych) diagramu, która jest analogią do kręgosłupa ryby. W następnej fazie należy określić główne grupy przyczyn, które powodują występowanie danego problemu. Jest to inaczej odpowiedź na pytanie: co powoduje, że dany problem występuje? Etap trzeci to szczegółowe określenie przyczyn w ramach głównych grup. Potem następuje uszczegółowienie w tych grupach, które były określane poprzednio. Ostatni etap polega na dokładnym przeanalizowaniu diagramu i – w miarę potrzeb – podjęciu kolejnych uszczegółowień. Warto tu wspomnieć, że nie ma żadnych dokładanych wytycznych dotyczących tego, jak głęboko problem ma być analizowany ani jaki ma być zestaw głównych grup przyczyn.

Źródło: M. Urbaniak, *Zarządzanie jakością – Teoria i praktyka*, Warszawa 2004

Następnie uczeń pracuje wspólnie z prowadzącym, który informuje go o tym, jaki problem będzie tematem ich pracy, wyjaśnia, jak będą pracować, a następnie kieruje rozmową tak, aby uzyskać potrzebne informacje.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Informacje może wpisywać do diagramu uczeń lub prowadzący. Na początku zadania należy to ustalić. Jeżeli wpisuje uczeń, trzeba go na bieżąco instruować, jak ma to wykonać.

2. Nauka ułatwia życie

Prowadzący wspólnie z uczniem wybierają minimum pięć zapisów z podstawy programowej.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

W przypadku uczniów młodszych korzystamy z Karty pracy nr 1, gdzie zapisy są już wybrane. W ćwiczeniu możemy zwiększyć stopień trudności, prosząc ucznia, aby przeanalizował podstawę programową, wybierając zapisy samodzielnie. W wersji drugiej ćwiczenia wykorzystujemy Kartę pracy nr 2 i wydrukowane Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej [...].

Nauczyciel i uczeń wspólnie zastanawiają się, w jaki sposób ta wiedza przyda się w życiu – Karta pracy nr 2 lub Karta pracy nr 3.

3. Radość uczenia się

Uczeń wymienia przynajmniej dziesięć czynności/tematów, których uczenie się sprawia mu przyjemność. Następnie z pomocą prowadzącego wskazuje te obszary wiedzy lub konkretne tematy, które są z nimi powiązane. Przykładowo:

- » samochody – jak działa silnik? (fizyka, technika),
- » piłka nożna – historia piłki nożnej w Polsce (historia),
- » moda – rola sztuki w modzie (historia sztuki, plastyka, moda).

ZAKOŃCZENIE

Uczeń ma wymyślić zdanie pokazujące radość/pożytek uczenia się/nauki poprzez ułożenie rymu do słowa „nauka”.

np.: *Ktoś do drzwi naszego umysłu puka? Wpuśćmy ją! To nauka!
Sposób na każdą lukę – uprawiaj naukę!*

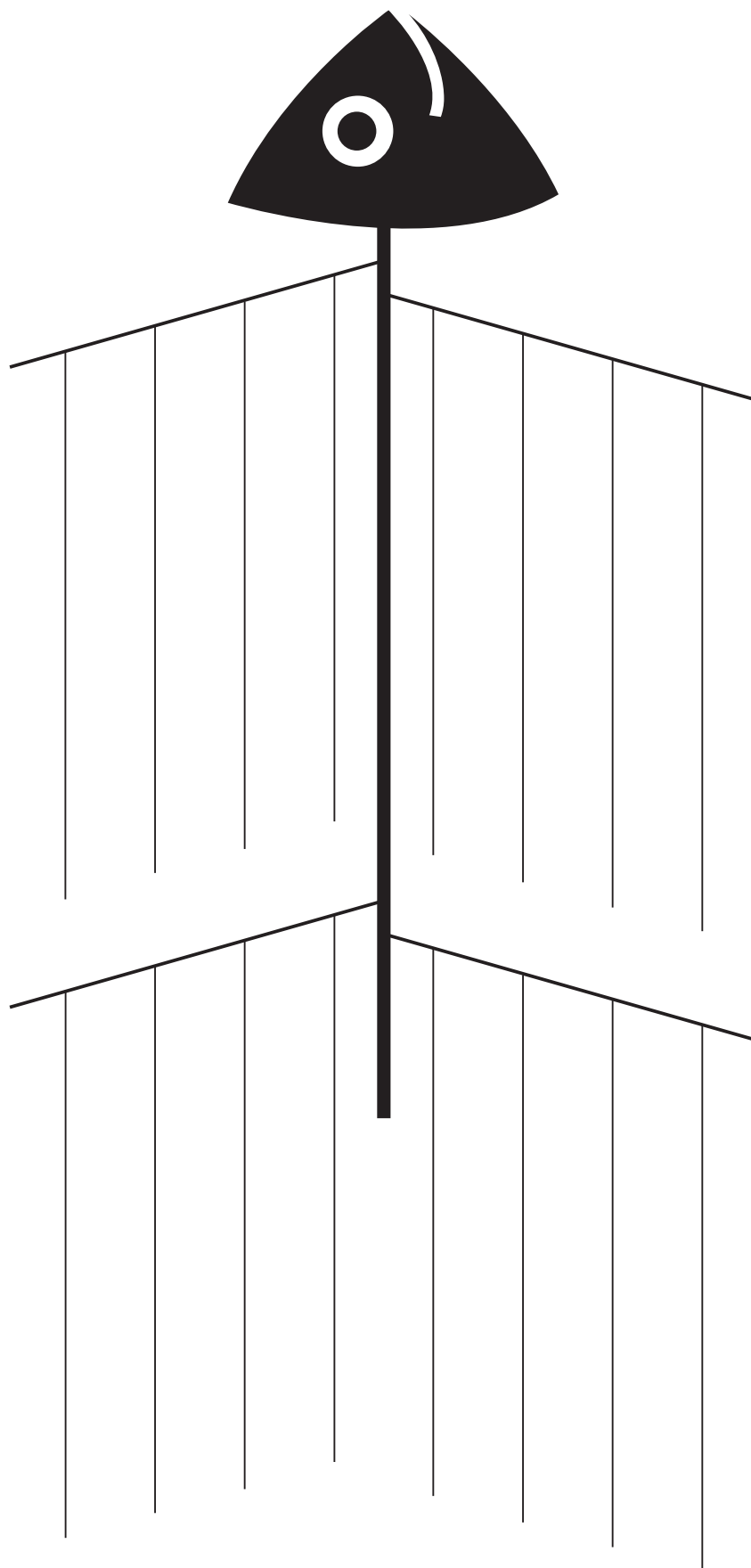


WSKAZÓWKA METODYCZNA

Warto zwrócić uwagę rodziców ucznia na umiejętność uczenia się. Wielu uczniów nie potrafi się uczyć. Nie wiedzą, jak organizować własną codzienną naukę, jak przygotowywać się do sprawdzianów, jakimi metodami pracować. Jest to szczególnie ważne w odniesieniu do dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Złe nawyki związane z nauką utrwala się, powodując powstawanie, a następnie narastanie problemów szkolnych, którym najczęściej towarzyszy spadek motywacji do nauki. Powstałe duże braki programowe uniemożliwiają realizację bieżących treści programowych i często są bardzo trudne do nadrobienia. Warto także wrócić do diagramu i zastanowić się, co można zrobić z niektórymi powodami nielubienia szkoły.



Dlaczego niektórzy nie lubią się uczyć?



**CO MÓWI PODSTAWA PROGRAMOWA?**

Odpowiedz na pytania: Dlaczego warto się uczyć wskazanych treści?
Co mogłoby się stać, gdybyś się ich nie nauczył?

(na podstawie Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej [...])

| Zapis z podstawy programowej | Po co? (minimum trzy powody) | Co by było, gdybym nie nauczył się tego? |
|---|---|---|
| JĘZYK POLSKI Uczeń: » odróżnia zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych | | |
| JĘZYK POLSKI Uczeń: » redaguje notatki | | |
| HISTORIA Uczeń: » wiąże najważniejsze zabytki i symbole kultury polskiej z właściwymi regionami | | |

| | | |
|---|--|--|
| <p>PRZYRODA</p> <p>Uczeń:</p> <p>» podaje zasady zachowania się i udzielania pierwszej pomocy w wypadku ugryzienia, użądlenia, oraz spożycia lub kontaktu z roślinami trującymi</p> | | |
| <p>MATEMATYKA</p> <p>Uczeń:</p> <p>» dodaje i odejmuje w pamięci liczby naturalne dwucyfrowe lub większe, liczbę jednocyfrową dodaje do dowolnej liczby naturalnej i odejmuje od dowolnej liczby naturalnej</p> | | |



KARTA PRACY NR 3

Wypisz z podstawy programowej treści, które powinien poznać każdy uczeń w Twojej klasie, w której jesteś. Następnie odpowiedz na pytania: Dlaczego warto się uczyć wskazanych treści? Co mogłoby się stać, gdybyś się ich nie nauczył?

| Zapis z podstawy programowej | Po co? (minimum trzy powody) | Co by było, gdybym nie nauczył się tego? |
|-------------------------------------|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Scenariusz III.4



TEMAT: O ludziach, dla których czas nie płynie. Czwarty wymiar pasji.



CEL OGÓLNY: Uświadomienie sobie przez uczniów korzyści płynących z posiadania i rozwijania zainteresowań i pasji.



CELE SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- » opisuje sytuacje nieodczuwania upływu czasu,
- » wie, co to są zainteresowania i pasje,
- » potrafi określić swoje zainteresowania i pasje,
- » jest świadomy korzyści, jakie dla rozwoju człowieka niesie posiadanie i rozwijanie zainteresowań i pasji,
- » rozumie, jaki wpływ mają one na zdrowie psychiczne i fizyczne człowieka,
- » potrafi formułować rady w odpowiedzi na zidentyfikowany problem,
- » zna zagrożenia wynikające z braku równowagi w rozwoju.

Powyższe cele szczegółowe są zgodne z podstawą programową, tj.

Uczeń:

- » w ramach języka polskiego: doskonali ciche i głośne czytanie, opowiada o przeczytanym tekście;
- » w ramach przyrody: opisuje zasady zdrowego stylu życia;
- » w ramach wychowania do życia w rodzinie: jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie.



METODY PRACY:

- » rozmowa kierowana
- » analogie twórcze
- » pogadanka
- » praca z tekstem przewodnim



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » Karta pracy nr 1
- » Karta pracy nr 2
- » Karta pracy nr 3



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Zajęcia mają za zadanie zwrócić uwagę uczniów na korzyści płynące z posiadania zainteresowań i pasji dla zdrowia psychicznego i fizycznego człowieka. Poświęcanie się hobby wiąże się ze wzmożoną aktywnością, co pozwala zapomnieć o codziennych trudach. Wyzwała w człowieku pozytywne emocje. Stwarza dodatkowe możliwości rozwoju. Sprawia, że stajemy się bardziej interesujący dla innych. Dzięki pasji, bez przymusu, intensywnie pogłębiamy wiedzę w dziedzinie, która nas interesuje.



WPROWADZENIE DO ZAJĘĆ

Uczeń ma za zadanie opisać kilka sytuacji, o których można powiedzieć, że czas przestał płynąć.

Prowadzący pyta:

Co to znaczy, że czas przestał płynąć? Jak rozumiesz to stwierdzenie?



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Dla urozmaicenia zajęć lub w sytuacji, kiedy uczeń ma problem z samodzielnym opisem tych sytuacji, warto wykorzystać inspiracje płynące z analizy i interpretacji sentencji – Karta pracy nr 1.

Ćwiczenie ma zwrócić uwagę ucznia na to, że jeżeli robimy coś, co nas bardzo interesuje, to nie czujemy upływu czasu. Często, pomimo wysiłku psychicznego i/ lub fizycznego, odczuwany radość i zadowolenie.

Jeśli w dotychczasowych wypowiedziach ucznia nie pojawiły się informacje dotyczące jego osoby lub osób znanych osobiście czy ze słyszenia, to prowadzący zadaje następujące pytania:

Czy znasz osobiście kogoś lub wiesz o kimś, kto żyje podobnie jak opisani w notatkach ludzie?

Czy Ty masz w swoim życiu coś takiego, co bardzo lubisz robić? Co sprawia Ci olbrzymią przyjemność i zapominasz o mijającym czasie, na co czekasz z niecierpliwością?

Co to jest pasja? Jakim innym wyrazem mógłbyś zastąpić ten wyraz?

Np.: hobby, „konik”.

ZAJĘCIA WŁAŚCIWE

1. Ludzie z pasją

Uczeń zapoznaje się z notatkami prasowymi o ludziach z pasją – Karta pracy nr 2. Dokonuje analizy przeczytanych treści. Prowadzący pyta:

Czego dowiedziałeś się o osobach, których one dotyczyły?



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Uczeń czyta notatki samodzielnie, głośno lub po cichu. Prowadzący musi mieć pewność, że uczeń zrozumiał czytane treści. W razie potrzeby wspomaga go w czytaniu.

2. Zyski i straty

Prowadzący pyta ucznia:

Jakie są wady i zalety takiego podejścia do pasji?

Informacje będące odpowiedzią na pytanie uczeń przedstawia na wykresie – Karta pracy nr 3. Nad strzałkami dopisuje swoje pomysły.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Ćwiczenie ma za zadanie zwrócić uwagę ucznia na konieczność zachowania właściwych proporcji w zarządzaniu swoim czasem, aby wszystkie obszary życia człowieka były, stosownie do potrzeb, objęte zaangażowaniem i troską. Rozwijanie swoich zainteresowań i pasji nie powinno się odbywać kosztem innych dziedzin życia.

3. Rady dla pasjonatów

Prowadzący pyta:

Co wynika z Twojej analizy?

Następnie w oparciu o wyciągnięte wnioski uczeń przygotowuje pięć rad dla pasjonatów.

ZAKOŃCZENIE

Podobieństwa na żądanie

Zadaniem ucznia jest wskazanie przynajmniej po trzy podobieństwa pasjonata i:

- » jabłka,
- » drzwi,
- » widelca.

Np. Pasjonat i jabłko – mogą zwiędnąć, potrzebują drzewa, które da im życie, innym z kolei dają pożywienie (np. muzyk).



*Literatura jest przeznaczona do zatrzymania czasu
w jego niszczącym biegu.*

Jan Parandowski



*Co skraca mi czas?
– Działanie!
Co wydłuża go niemiłosiernie?
– Bezczywność!*

Johann Wolfgang von Goethe



NO:1234 /10:12:2017

WIADOMOŚCI

Jak wyglądały Twoje dni pracy przez te lata?

Olga Tokarczuk (pisarka): Kiedy mogłam, czyli kiedy byłam w jakimś w miarę cichym miejscu, starałam się pracować od rana do popołudnia, raczej pisząc, niż czytając. Czytanie zostawiałam na popołudnie i wieczór. Najlepiej się pisze po wstaniu z łóżka, dlatego czasami o czwartej po południu orientowałam się, że wciąż jestem w piżamie.

Źródło: <http://www.dwutygodnik.com/arttykul/5501-doskonalosc-form-nieprecyzyjnych.html> (dostęp: 11.01.2017).

Kapitan Tomasz Cichocki (54 l.) opłynął kulę ziemską! Jego samotny rejs trwał ponad 10 miesięcy. Cichocki na jachcie Delphia 40.4 „Polska Miedź” spędził 312 dni.

Stanisław Drzewiecki (pianista): Nie ma się co dziwić, że tę drogę zaczyna się wcześniej. To zupełnie normalne, bo będąc dzieckiem, łatwiej i szybciej można wypracować podstawy techniczne. Trwa to, co prawda, kilka lat, ale kiedy się osiągnie 10 rok życia, można już na tej bazie budować coś trwałego. Chociaż moim zdaniem młody muzyk jeszcze nie może publiczności powiedzieć niczego od siebie. Raczej wykonuje to, czego nauczył go pedagog. Być może mały Mozart był wyjątkiem! W moim odczuciu dopiero po 15 latach wytężonej nauki, gdy miałem już lat 20 i więcej, poczułem, że mogę w trakcie koncertu swobodnie dostosowywać interpretację do specyficznych warunków, które powstają na sali „na żywo”, że mogę coś powiedzieć od siebie i przekazać w muzyce treść, a nie tylko odtwarzać wyuczone dźwięki.

Źródło: <https://www.tygodnikprzeglad.pl/grawysokich-lotow-rozmowa-ze-stanislawem-drzewieckim/> (dostęp: 11.01.2017).



NO:1234 /10:12:2017

WIADOMOŚCI

Jak wyglądały Twoje dni pracy przez te lata?

Olga Tokarczuk (pisarka): Kiedy mogłam, czyli kiedy byłam w jakimś w miarę cichym miejscu, starałam się pracować od rana do popołudnia, raczej pisząc, niż czytając. Czytanie zostawiałam na popołudnie i wieczór. Najlepiej się pisze po wstaniu z łóżka, dlatego czasami o czwartej po południu orientowałam się, że wciąż jestem w piżamie.

Źródło: <http://www.dwutygodnik.com/artukul/5501-doskonalosc-form-nieprecyzyjnych.html> (dostęp: 11.01.2017).

Kapitan Tomasz Cichocki (54 l.) opłynął kulę ziemską! Jego samotny rejs trwał ponad 10 miesięcy. Cichocki na jachcie Delphia 40.4 „Polska Miedź” spędził 312 dni.

Stanisław Drzewiecki

(pianista): Nie ma się co dziwić, że tę drogę zaczyna się wcześniej. To zupełnie normalne, bo będąc dzieckiem, łatwiej i szybciej można wypracować podstawy techniczne. Trwa to, co prawda, kilka lat, ale kiedy się osiągnie 10 rok życia, można już na tej bazie budować coś trwałego. Chociaż moim zdaniem młody muzyk jeszcze nie może publiczności powiedzieć niczego od siebie. Raczej wykonuje to, czego nauczył go pedagog. Być może mały Mozart był wyjątkiem! W moim odczuciu dopiero po 15 latach wyteżonej nauki, gdy miałem już lat 20 i więcej, poczułem, że mogę w trakcie koncertu swobodnie dostosowywać interpretację do specyficznych warunków, które powstają na sali „na żywo”, że mogę coś powiedzieć od siebie i przekazać w muzyce treść, a nie tylko odtwarzać wyuczone dźwięki.


Źródło: <https://www.tygodnikprzeklad.pl/grawysokich-lotow-rozmowa-ze-stanislawem-drzewieckim/> (dostęp: 11.01.2017).



Określ, co może wpłynąć na wzrosty i spadki rozwoju pasji?



Scenariusz III.5

 **TEMAT:** Pracowitość czy talent? Które koło w rowerze jest ważniejsze?

 **CEL OGÓLNY:** Kształtowanie wśród uczniów motywacji do samorozwoju.

 **CELE SZCZEGÓŁOWE:**

Uczeń:

- » wie, jaką wartość dla osiągnięcia sukcesu ma talent,
- » rozumie znaczenie pracowitości w dążeniu do „doskonałości”,
- » potrafi wskazać „ludzi sukcesu” i powiedzieć, jak do tego doszli,
- » korzysta z komputera i szuka potrzebnych informacji w Internecie,
- » potrafi samodzielnie lub z pomocą dokonywać obliczeń matematycznych.

Powyższe cele szczegółowe są zgodne z podstawą programową, tj.

Uczeń:

- » w ramach języka polskiego: doskonali ciche i głośne czytanie, opowiada o przeczytanym tekście, redaguje notatki, korzysta z informacji zawartych w różnych źródłach, gromadzi wiadomości, selekcjonuje informacje, rozwija umiejętności efektywnego posługiwania się technologią informacyjną oraz zasobami internetowymi;
- » w ramach informatyki: wykorzystuje sieć komputerową do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami;
- » w ramach matematyki: dodaje i odejmuje liczby naturalne wielocyfrowe sposobem pisemnym i za pomocą kalkulatora, mnoży i dzieli liczbę naturalną przez liczbę naturalną jednocyfrową, dwucyfrową lub trzycyfrową sposobem pisemnym, w pamięci i za pomocą kalkulatora;
- » w ramach wychowania do życia w rodzinie: jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie.

 **METODY PRACY:**

- » rozmowa kierowana
- » dyskusja

 **ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- » komputer z dostępem do Internetu
- » Karta pracy nr 1
- » Karta pracy nr 2
- » Karta pracy nr 3



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Zajęcia mają na celu uświadomienie uczniowi, jakie znaczenie dla osiągnięcia sukcesu ma pracowitość, a jakie talent, i znalezienie odpowiedzi na pytanie, czy jedno bez drugiego jest w stanie zapewnić człowiekowi dojście do „doskonałości”.



WPROWADZENIE DO ZAJĘĆ

Prowadzący prezentuje uczniowi myśl Georga Bernarda Shawa – Karta pracy nr 1:
*Co ważniejsze dla sukcesu, talent czy pracowitość?
A co ważniejsze w rowerze, przednie czy tylne koło?*

Zadaniem ucznia jest utworzenie jak największej liczby pytań odnoszących się do przywołanej sentencji (do całości lub wybranej części), np.:

*Czy bez pracowitości można osiągnąć sukces?
Czy da się jeździć na jednokołowym rowerze? Jak długo i daleko? Czy każdy może to robić? itp.*

ZAJĘCIA WŁAŚCIWE

1. U źródeł sukcesu

Uczeń wybiera współczesną lub historyczną postać/postaci, które kojarzą mu się z odniesionym sukcesem. Jego zadaniem będzie dokonanie analizy biografii wybranej/wybranych postaci. Wspólnie z prowadzącym, na podstawie dostępnych materiałów on-line, zapoznaje się z historią sukcesu wybranych osób (przykładowo: Robert Lewandowski, Agnieszka Radwańska). Następnie, na podstawie wniosków z przeprowadzonej analizy, próbuje sformułować „przepis na sukces”.

2. Konstruktorzy rowerów

Uczeń zapoznaje się z krótkimi notatkami na temat trzech osób – Karta pracy nr 2. Jego zadaniem jest opisanie roli pracowitości i talentu w dążeniu do sukcesu każdej z tych osób – Karta pracy nr 3. Pytania pomocnicze:

*Po co talent?
Po co pracowitość?*



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Warto zachęcić ucznia do przeprowadzenia, już po zakończeniu zajęć, rozmowy z rodzicami, dziadkami, kuzynami, z sąsiadem czy znajomym rodziców na temat pracowitości i talentu z ukierunkowaniem na to, co było ważniejsze w ich życiu.

ZAKOŃCZENIE

Prowadzący przedstawia uczniowi zasadę „10 tysięcy godzin” opisaną w „Poza schematem” przez Malcolma Gladwella:

Aby osiągnąć poziom biegłości odpowiadający klasie światowej w dowolnej dziedzinie, należy zaliczyć 10 tysięcy godzin ćwiczeń.

Zadaniem ucznia jest obliczenie (z pomocą nauczyciela), kiedy osiągnie sukces, jeśli będzie ćwiczył:

- a) 1 godzinę tygodniowo,
- b) 5 godzin tygodniowo,
- c) 10 godzin tygodniowo.

Przykładowo:

Ćwiczenia – 1 godzina tygodniowo: $10\ 000/52 = 192$ lata.

Wniosek:

Ćwiczenia w danej dziedzinie w wymiarze 1 godziny tygodniowo wymagają przynajmniej 192 lat.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Warto jednocześnie podkreślić, że dotyczy to osiągnięcia mistrzowskiego poziomu w określonej dziedzinie, natomiast osiągnięcie dobrego poziomu np. w zakresie znajomości języka obcego – wymaga jednak mniejszej liczby godzin (żeby porozumiewać się w języku obcym, nie jest konieczne uczenie się 19 lat po 10 godzin dziennie, ale żeby tworzyć/tłumaczyć poezję w tym języku – już tak. Celem zatem jest wzbudzenie podziwu dla mistrzów w określonej dziedzinie, pokazanie ogromu wysiłku, jaki wkładają w swoją pracę, ale bez wywołania u ucznia uczucia zniechęcenia (wyrażającego się myśleniem typu: „i tak nie dam rady, więc nie będę nawet zaczynać”).



*Co ważniejsze dla sukcesu, talent czy pracowitość?
A co ważniejsze w rowerze, przednie czy tylne koło?*

George Bernard Shaw



OSOBA 1

Adam (student medycyny): Chciałbym być lekarzem, który potrafi pomóc swoim pacjentom. Moje studia są bardzo trudne i wymagają ode mnie wielu godzin nauki każdego dnia. Jestem już bardzo zmęczony... Może nie trzeba się tyle uczyć?

OSOBA 2

Marysia (uczennica szóstej klasy): Uwielbiam śpiewać. Marzę o tym, aby kiedyś ktoś mógł bawić się na moim koncercie i poczuł się dzięki mojej muzyce szczęśliwszy.

OSOBA 3

Ewelina (uczennica drugiej klasy liceum): Świat nauki kryje w sobie mnóstwo tajemnic. Ja je odkryję tak jak moja idolka – Maria Curie-Skłodowska. Nobel czeka...



KARTA PRACY NR 3

Wpisz, po co bohaterom historyjek z Karty pracy nr 2 jest potrzebny talent, a po co pracowitość?

| Osoba | Po co talent? | Po co pracowitość? |
|--------------|----------------------|---------------------------|
| ADAM | | |
| MARYSIA | | |
| EWELINA | | |

Scenariusz III.6



TEMAT: Jabłko czy gruszka? Sztuka wybierania.



CEL OGÓLNY: Usprawnienie przez uczniów umiejętności podejmowania decyzji z uwzględnieniem elementów analizy decyzyjnej.



CELE SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- » zna i rozumie znaczenie pojęcia „decyzja”,
- » przywołuje przykłady z własnego życia dotyczące sytuacji nieposiadania wyboru,
- » klasyfikuje czynności i obiekty ze względu na możliwość stanowienia przez nich członów alternatywy (wyboru), np. jabłko czy gruszka,
- » wie, jakie są etapy podejmowania decyzji,
- » analizuje proces decyzyjny,
- » szacuje i oblicza liczbę podejmowanych decyzji w ciągu dnia.

Powyższe cele szczegółowe są zgodne z podstawą programową, tj.

Uczeń:

- » w ramach języka polskiego: nazywa wrażenia, jakie wzbudza w nim czytany tekst, objaśnia znaczenia dosłowne i przenośne w tekstach, wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach, uczestniczy w rozmowie na zadany temat, wydziela jej części, sygnały konstrukcyjne wzmacniające więź między uczestnikami dialogu, tłumaczące sens, tworzy spójne wypowiedzi;
- » w ramach matematyki: przeprowadza proste rozumowania, dostrzega regularności, odczytuje i interpretuje dane przedstawione w tekstach, tabelach, na diagramach i na wykresach;
- » w ramach geografii: określa związki i zależności między poszczególnymi elementami środowiska przyrodniczego, społeczno-gospodarczego i kulturowego;
- » w ramach wychowania do życia w rodzinie: jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie;
- » w ramach etyki: zna i objaśnia podstawowe pojęcia związane z oceną moralną: dobro, zło, decyzja, angażuje się w dyskusję na temat wybranych problemów moralnych.



METODY PRACY:

- » rozmowa kierowana
- » analiza przypadków
- » praca z tekstem przewodnim



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » flipcharty
- » Karta pracy nr 1
- » Karta pracy nr 2



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Celem zajęć jest wyposażenie uczniów w wiedzę i umiejętności w zakresie podejmowania decyzji w oparciu o własne zasoby i preferencje. Każdy z nas dokonuje wyboru właściwie kilka razy każdego dnia, ale nie wszystkie wybory wsparte są uprzednią refleksją, co często daje poczucie rozczarowania i przypadkowości tych decyzji.



PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ

WPROWADZENIE DO ZAJĘĆ

Prowadzący rozpoczyna zajęcia od słów:

Często mówimy: „Nie mam wyboru” w sytuacji, kiedy jesteśmy przekonani, że musimy coś zrobić. Czy mógłbyś podać kilka przykładów zdarzeń z własnego życia, kiedy pomyślałeś, że nie masz wyboru.

Po podaniu przez ucznia kilku przykładów prowadzący pyta:

Czy faktycznie nie miałeś wyboru?

Czym spowodowany był brak wyboru? Co wydarzyło się wcześniej? Co się może stać, kiedy człowiek zwleka z podjęciem decyzji?



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Już wstępne ćwiczenie pozwala na częściowe obalenie rozpowszechnionego wśród dzieci i młodzieży (szczególnie wśród osób z trudnościami wychowawczymi) przekonania, że nie mają wpływu na to, co się wydarza w ich życiu. Odniesienie się do codziennych aktów decyzyjnych, rzetelna analiza niedostrzeganych przez ucznia możliwości dokonywania ważnych dla niego rozstrzygnięć uświadamia pozorną naturę przekonania o tym, że „nie mamy wyboru”.

ZAJĘCIA WŁAŚCIWE

1. Konfiguracje 2–3–5

Uczeń wycina prostokąty z wyrazami zawarte w Karcie pracy nr 1 (30 sztuk). Jego zadaniem jest ułożenie tych wyrazów według następujących reguł:

- » I ETAP – tworzenie par wyrazów (15 par) stanowiących alternatywy (A lub B) – dwuelementowe opcje wyboru,
- » II ETAP – tworzenie „trójek” wyrazów (10 trójek) stanowiących trzelementowe opcje wyboru (A lub B lub C),
- » III ETAP – tworzenie „piątek” wyrazów (6 piątek) stanowiących pięcioelementowe opcje wyboru (A lub B lub C lub D lub E).



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Ćwiczenie to jest okazją do wprowadzenia pojęcia decyzji – tj. wyboru między przynajmniej dwiema możliwościami. W życiu jednak często mamy do czynienia z większą liczbą możliwych opcji, co utrudnia proces decyzyjny. Uczeń dostrzega, że w danym kontekście sytuacyjnym ta sama opcja może przedstawiać zupełnie inną wartość (atrakcyjność), np. uczenie się a gra na komputerze albo uczenie się a sprząatanie pokoju.

Prowadzący pyta ucznia:

Z którymi utworzonymi wyborami miałeś do czynienia w swoim życiu? Jakie decyzje wówczas podjąłeś?

Który z utworzonych wyborów jest według Ciebie najtrudniejszy?

2. Sposób na trudne decyzje

Prowadzący omawia algorytm podejmowania decyzji przedstawiony w Karcie pracy nr 2. Następnie uczeń wybiera jedną z podanych poniżej sytuacji i analizuje ją (przy ścisłej współpracy z prowadzącym) zgodnie z poznany modelem.

SYTUACJA 1

Zastanawiasz się, czy wydać zaoszczędzone przez cztery lata pieniądze na wymarzony instrument muzyczny, czy też na nowy komputer.

SYTUACJA 2

Możesz pojechać na wspólne wakacje rodzinne albo na pierwsze w życiu kolonie. Co wybierzesz?

SYTUACJA 3

Twój przyjaciel nie przestrzega diety bezglutenowej i ukrywa to przed swoimi rodzicami. Liczy na Twoją lojalność i to, że niczego nie powiesz jego rodzicom. Wiesz jednak, że zachowanie przyjaciela szkodzi jego zdrowiu. Co robisz?

Po wykonaniu ćwiczenia prowadzący zadaje pytania dodatkowe:

Czy każdy wybór należy według Ciebie poprzedzić taką wieloetapową oceną?

Jakie byłyby konsekwencje tak wnikliwego podejmowania każdej decyzji?



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Celem pytań dodatkowych jest uświadomienie uczniom różnej wagi decyzji podejmowanych na co dzień. Wiele wyborów wymaga natychmiastowej reakcji (np. podczas poruszania się na drodze – skręcić w prawo lub w lewo, zatrzymać się czy iść dalej?) i nie jest możliwe tak dokładne analizowanie różnych konsekwencji podejmowanej decyzji. Zaprezentowany model jest natomiast pomocny podczas dokonywania wyborów kluczowych – od których wiele zależy i których skutki będą odczuwalne przez dłuższy czas.

ZAKOŃCZENIE

Prowadzący pyta:

Ile decyzji podejmujesz w ciągu dnia?

Uczeń próbuje oszacować wynik w ciągu maks. 15 sekund. Następnie przygotowuje listę decyzji z wczoraj. Umieszcza na niej wszystkie wybory, które pamięta (zarówno te trudne wymagające dłuższej refleksji, jak i te łatwiejsze, dokonywane prawie automatycznie, np. jaką drogę wybrać do szkoły lub jakie założyć skarpety?).

Po przygotowaniu listy prowadzący przypomina o innych czynnościach, które prawdopodobnie wymagały od ucznia podjęcia decyzji, ale o nich zapomniał.

Uczeń zlicza wybory i porównuje wynik szacowany z wynikiem uzyskanym w analizie.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Ćwiczenie pełni podwójną rolę – podkreśla decyzyjny wymiar codziennego funkcjonowania człowieka oraz pozwala uświadomić uczniom, że w rzeczywistości bardzo wiele od nich zależy, o czym świadczy otrzymany wynik analizy podjętych decyzji (zazwyczaj dużo wyższy, niż uczniowie szacowali).



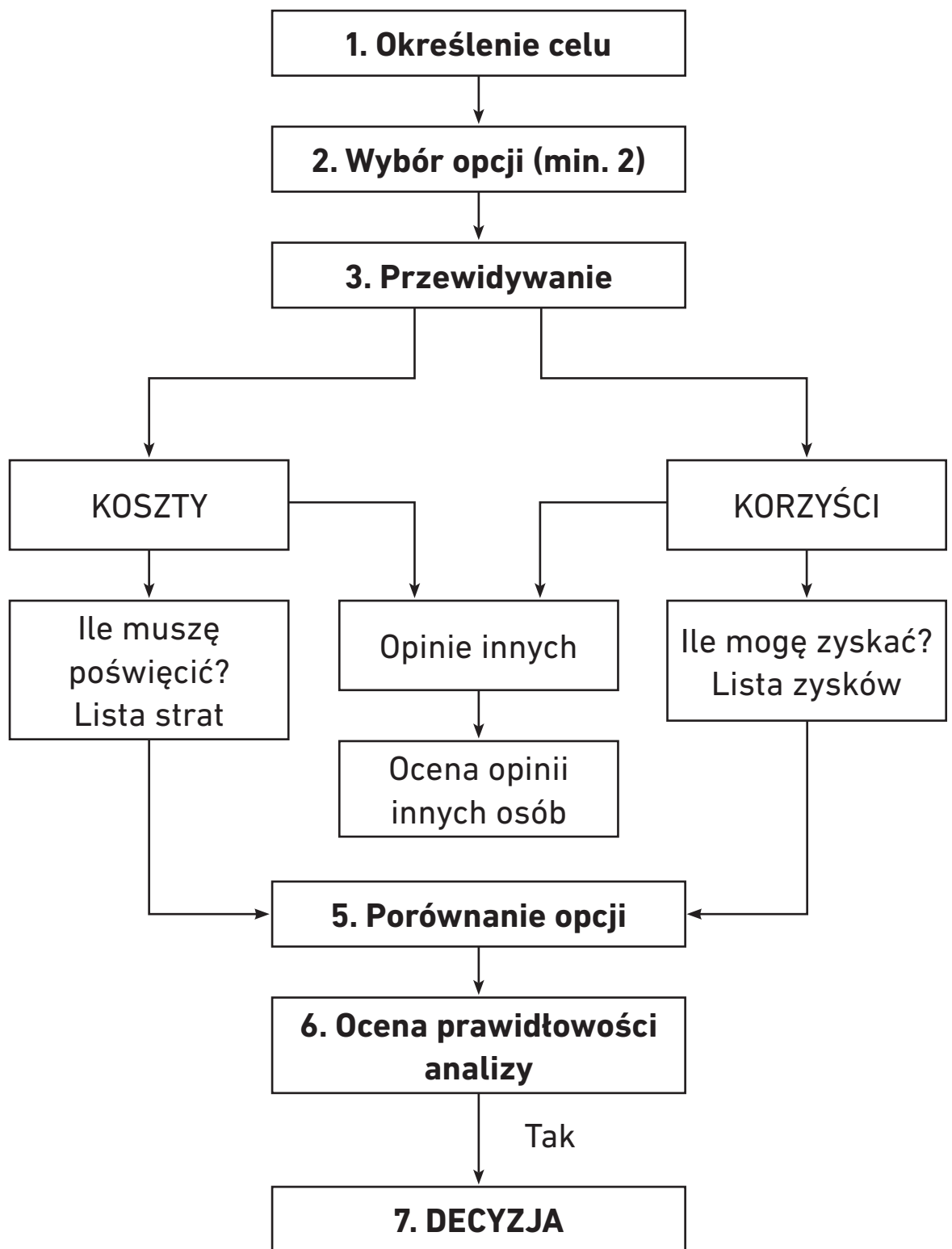
KARTA PRACY NR 1

| | |
|--------------------------|------------|
| pieniądze | słodycze |
| muzyka | kino |
| mama | książka |
| spotkanie z przyjaciółmi | Kraków |
| gotowanie | rodzeństwo |
| sen | opera |
| ubrania | wędkowanie |
| płatcz | basen |
| kompot | tata |





| | |
|-----------|-------------------|
| Poznań | gra na komputerze |
| śmiech | owoce |
| lody | Łódź |
| telewizja | herbata |
| warzywa | Internet |
| woda | taniec |





Scenariusz III.7

 **TEMAT:** Czy każdy zasługuje na podziw? Śledztwo w sprawie mocnych stron.

 **CEL OGÓLNY:** Poszerzanie wiedzy uczniów na temat zasobów, jakimi dysponuje człowiek, i poznanie możliwości ich wykorzystania.

 **CELE SZCZEGÓŁOWE:**

Uczeń:

- » rozumie pojęcie zasobów/mocnych stron w kontekście życia wewnętrznego człowieka,
- » potrafi zidentyfikować swoje mocne strony,
- » jest świadomy tego, że każdy człowiek dysponuje zasobami umożliwiającymi mu dalszy rozwój,
- » wie, jak konstruktywnie można wykorzystać posiadane zasoby.

Powyższe cele szczegółowe są zgodne z podstawą programową, tj.

Uczeń:

- » w ramach języka polskiego: doskonali ciche i głośne czytanie, opowiada o przeczytanym tekście, wskazuje w utworze bohaterów głównych i drugoplanowych oraz określa ich cechy, wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach, rozwija umiejętności wypowiedzenia się w określonych formach wypowiedzi ustnych i pisemnych, redaguje notatki, doskonali różne formy zapisywania pozyskanych informacji;
- » w ramach wychowania do życia w rodzinie: jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie;
- » w ramach etyki: wie, że ze względu na swoją wartość – osobową godność – jest równie wartościowym człowiekiem, jak inni ludzie, zna i rozwija swoje zalety, rozpoznaje i eliminuje swoje wady.

 **METODY PRACY:**

- » rozmowa kierowana
- » dyskusja
- » praca z tekstem przewodnim
- » elementy treningu kreatywności

 **ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- » Karta pracy nr 1
- » Karta pracy nr 2
- » Karta pracy nr 3



WPROWADZENIE DO ZAJĘĆ

Uczeń czyta fragment bajki L. Kołakowskiego „O sławnym człowieku” – Karta pracy nr 1.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Uczeń czyta bajkę samodzielnie, jeśli w dobrym stopniu opanował umiejętność czytania. Można tu wykorzystać zarówno czytanie głośne, jak i ciche. Trzeba mieć jednak pewność, że uczeń rozumie czytane treści. Jeżeli poziom umiejętności czytania jest niski – tekst odczytuje prowadzący.

Następnie uczeń analizuje treść czytanego tekstu, koncentrując się na wyszukaniu nazw osób obdarzonych danym talentem (tak jak zaprojektował to Kołakowski) oraz opisuje, na czym polega dany talent – Karta pracy nr 2.

ZAJĘCIA WŁAŚCIWE

1. Tworzenie nowych słów

Zadaniem ucznia jest wymyślenie pięciu nazw dla osób (np. w formie neologizmów), które posiadają „nowe” talenty związane np. z codziennymi czynnościami, szkolnymi umiejętnościami (analogicznie jak u Tata). Następnie uczeń wybiera jedną/dwie osoby (odwołując się do nowo utworzonych nazw), które podziwia za wykonywane czynności.

2. Ludzie listy piszą...

Uczeń czyta list Michała – Karta pracy nr 3. Po przeczytaniu jego zadaniem jest przygotowanie krótkiej odpowiedzi na list chłopca – Karta pracy nr 3.

ZAKOŃCZENIE

Zadaniem ucznia jest wymyślenie krótkiej (pięci zdaniowej) historyjki, której ostatnie zdanie będzie brzmiało: I dlatego każdy człowiek zasługuje na podziw.



Fragment bajki Leszka Kołakowskiego
„O sławnym człowieku”

Tat badał swoje uzdolnienia. Miał zawsze dużo plam na ubraniu, bo był brudasem, i pomyślał sobie, że może na tym polu coś zyska; postanowił zostać największym plamiarzem świata i robić na ubraniu tyle plam, żeby nikt go nie mógł prześcignąć. Udało mu się to istotnie, ale sława jego była krótkotrwała. Również wyćwiczył się w szybkim nawlekaniu nitki na igłę i chciał zastąpić jako najlepszy nawlekacz nitek na igły. Potem nauczył się szybko zaścielać łóżko i liczył na to, że będzie największym słaczem łóżek. Później jeszcze przysłała kariera najlepszego wyciągacza korków z butelek, najlepszego wydzieracza kartek z nowych książek, najwybitniejszego łamacza zapatek i najznakomitszego wyciskacza pasty do zębów z tubki. Był jeszcze najlepszym zapalaczem świec, największym rozbijaczem talerzy i najlepszym zapinaczem guzików przy kamizelkach.

Źródło: L. Kołakowski, *13 bajek z królestwa Lailonii dla dużych i małych*, Warszawa 1998, s. 18.



KARTA PRACY NR 2

Wypisz na podstawie tekstu, na czym polegały talenty osób, którymi stawał się Tat.

| Osoba posiadająca dany talent | Na czym polega ten talent? |
|-------------------------------|----------------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

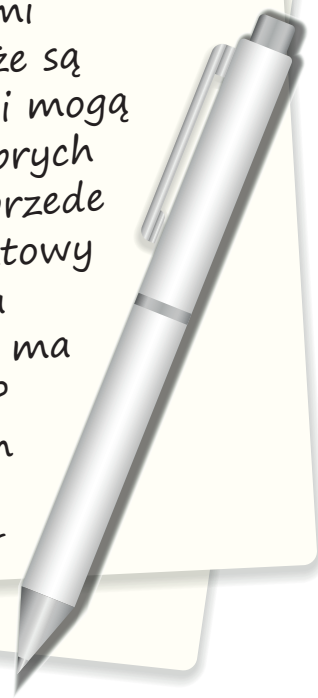


List
Michała.

■ Pomocy!

■ Od kilku tygodni nie mogę sobie z tym poradzić: podobno każdy człowiek ma powody do dumy... a ja ich w ogóle nie widzę. Raczej chyba powody do wstydu...
■ Wszyscy dookoła rozwijają swoje pasje i zdolności, a ja nawet nie wiem, czy coś w ogóle sprawia mi przyjemność. Niektórzy słyszą, że są pracownicy, punktualni, twórczy i mogą cieszyć się, że posiadają tyle dobrych cech. Ja słyszę na swój temat przede wszystkim to, że jestem konfliktowy i nie potrafię żadnego działania doprowadzić do końca. Czy nie ma we mnie niczego pozytywnego?
■ Gdzie mam tych dobrych stron w sobie szukać?

Michał



Odpowiedź ucznia na list Michała.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

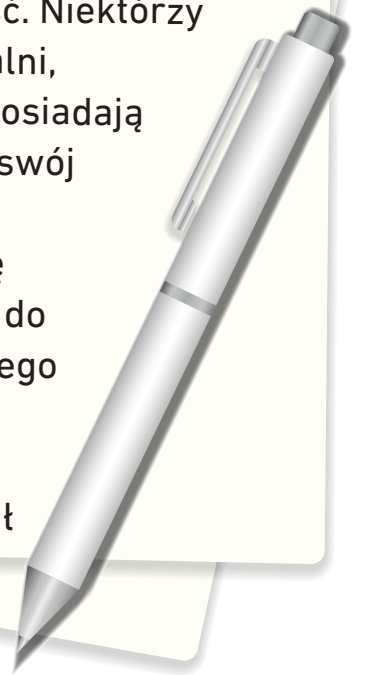
.....



List
Michała.

- Pomocy!
- Od kilku tygodni nie mogę sobie z tym poradzić:
- podobno każdy człowiek ma powody do dumy...
- a ja ich w ogóle nie widzę. Raczej chyba powody do wstydu...
- Wszyscy dookoła rozwijają swoje pasje i zdolności, a ja nawet nie wiem, czy coś w ogóle sprawia mi przyjemność. Niektórzy słyszą, że są pracowici, punktualni, twórczy i mogą cieszyć się, że posiadają tyle dobrych cech. Ja słyszę na swój temat przede wszystkim to, że jestem konfliktowy i nie potrafię żadnego działania doprowadzić do końca. Czy nie ma we mnie niczego pozytywnego? Gdzie mam tych dobrych stron w sobie szukać?

Michał



Odpowiedź ucznia na list Michała.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....


.....

.....

.....

Scenariusz III.8

 **TEMAT:** Czas wolny od... nudy.

 **CEL OGÓLNY:** Nabycie i/lub poszerzanie wiedzy uczniów w zakresie możliwości spędzania wolnego czasu.

 **CELE SZCZEGÓŁOWE:**


Uczeń:

- » zna i rozumie znaczenie pojęć: czas wolny, nuda,
- » wie, dlaczego należy konstruktywnie organizować swój wolny czas,
- » zna różne ciekawe sposoby spędzania wolnego czasu,
- » zachęca innych do aktywności i promuje zdrowy styl życia,
- » potrafi współpracować w grupie,
- » umie w sposób twórczy rozwiązywać problemy.


Powyższe cele szczegółowe są zgodne z podstawą programową, tj.

Uczeń:

- » w ramach języka polskiego: redaguje notatki, używa stylu stosownego do sytuacji komunikacyjnej;
- » w ramach matematyki: gromadzi i porządkuje dane;
- » w ramach wychowania fizycznego: jest zachęcany do uczestnictwa w rekreacyjnych i sportowych formach aktywności fizycznej, kształtuje umiejętność rozumienia związku aktywności fizycznej ze zdrowiem oraz praktykowania zachowań prozdrowotnych, kształtuje umiejętności osobiste i społeczne sprzyjające całościowej aktywności fizycznej;
- » w ramach etyki: podaje przykłady działań, które są wyrazem troski o własne zdrowie i życie;
- » w ramach wychowania do życia w rodzinie: jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie.

 **METODY PRACY:**

- » rozmowa kierowana
- » dyskusja
- » ćwiczenia przedmiotowe

 **ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- » kolorowe karteczki
- » skrzyneczka
- » Karta pracy nr 1
- » Karta pracy nr 2



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Czas wolny oraz sposób jego zagospodarowania jest niezwykle ważnym tematem do przepracowania z uczniami ze względu na rolę, jaką pełni on w życiu i rozwoju dziecka. Zajęcia ukierunkowane są na poszerzenie

wiedzy uczniów na temat znaczenia wolnego czasu oraz poszukiwania konstruktywnych form jego spędzania. Jest to istotne szczególnie w dzisiejszym świecie, w którym zachwiane są właściwe proporcje pomiędzy czasem przeznaczonym na pracę – obowiązki dziecka, a czasem wolnym, co może przynieść niekorzystne skutki psychofizyczne i zdrowotne. Nie mniej ważne są sposoby spędzania wolnego czasu, ponieważ niewłaściwe wybory, na początku może nieświadome, mogą pociągnąć za sobą poważne skutki, których konsekwencją są zaburzenia w sferze emocjonalno-społecznej. Ponieważ w tej grupie wiekowej dużą rolę w organizacji wolnego czasu dziecka odgrywają rodzice, warto przeprowadzić również z nimi zajęcia na ten temat, ze zwróceniem szczególnej uwagi na potrzebę zapewnienia dziecku odpowiedniej ilości czasu wolnego oraz konieczność kontroli tego, w jaki sposób jest on przez nie wykorzystywany.



PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ

WPROWADZENIE DO ZAJĘĆ

Prowadzący rozpoczyna zajęcia od zrelacjonowania zastyszonej rozmowy:

– *Chciałabym przeczytać tę nową książkę, ale brakuje mi czasu. Tylko praca, praca i praca. W ogóle już nie mam czasu dla siebie!*

– *Rozumiem Cię, u mnie jest podobnie. Kiedyś to człowiek mógł odpocząć, a dziś zupełnie zapomniał, czym jest czas wolny. Ciągle za czymś goni, a odpoczynek, pasja, przyjemności odstawione są na plan dalszy. Ale nie da się tego zmienić.*

Uczniowie siedzą w kręgu. Prowadzący pyta:

Jaki problem został ukazany w przywołanej rozmowie?

Co to jest czas wolny? Skąd bierze się czas wolny?

Czym jest nuda? Skąd bierze się nuda?



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Prowadzący podsumowuje „rundkę”. Mówi, że wiele jest różnych definicji „czasu wolnego”. Dla potrzeb ćwiczenia może wykorzystać definicję W. Okonia, który przedstawia „czas wolny jako czas pozostający do dyspozycji jednostki po wykonaniu przez nią zadań obowiązkowych: pracy zawodowej, nauki obowiązkowej w szkole i w domu oraz niezbędnych zadań domowych”. Warto wspomnieć o tym, jakie są funkcje czasu wolnego wg Z. Dąbrowskiego: „wypoczynek, rozrywka, rozwój zainteresowań i poszukiwanie własnego miejsca w społeczeństwie”.

Nuda to 1. uczucie przygnębienia, zniechęcenia, spowodowane beczynnością, monotonią życia; 2. cecha rzeczy wywołującej taki przykry stan; 3. rzecz nudna; 4. pot. człowiek nieciekawym.

Źródło: *Słownik języka polskiego PWN*, Warszawa 2015.

Źródło: W. Okoń, *Słownik pedagogiczny*, Warszawa 1987.

Źródło: Z. Dąbrowski, *Czas wolny dzieci i młodzieży*, Warszawa 1986.

Każdy z uczniów zastanawia się nad tym, jaką część dnia przeznaczają codziennie na swoje obowiązki, a ile pozostaje mu czasu wolnego – Karta pracy nr 1. Po zakończeniu pracy chętne osoby dzielą się swoimi spostrzeżeniami na ten temat.

ZAJĘCIA WŁAŚCIWE

1. Skrzynka pomysłów

Uczniowie pracują w sześciu grupach. Mają za zadanie wymyślić po cztery sposoby konstruktywnego spędzania wolnego czasu zgodnie z kategorią wylosowaną ze skrzyneczki – Karta pracy nr 2. Prowadzący rozcina tablete z Karty pracy nr 2 na sześć części, składa je i wrzuca do skrzyneczki.

Następnie liderzy odczytują wypracowane przez grupy pomysły. Pytania pomocnicze:

Czy wszystkie przedstawione pomysły są korzystne dla naszego zdrowia, dla nas?

Jakie zagrożenia niesie ze sobą niewłaściwy sposób spędzania wolnego czasu?

Które z pomysłów warto byłoby promować i dlaczego?

Z których zdecydowanie należałoby zrezygnować i dlaczego?

Pomysły spisane na Karcie pracy nr 2 uczniowie składają do skrzyneczki.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Skrzynka pomysłów może być wykorzystywana do radzenia sobie z nudą.

Prowadzący informuje, iż w przyszłości, kiedy uczniowie nie będą mieli pomysłów na wykorzystanie czasu wolnego, mogą wyciągnąć jakąś propozycję ze „Skrzynki pomysłów” i ją zrealizować.

2. Słowna sztafeta

Uczniowie siedzą w kręgu. Każdy z nich otrzymuje karteczkę, na której wpisuje wybrane przez siebie słowo. Swoją karteczkę przekazuje sąsiadowi po lewej stronie, który ma za zadanie znaleźć taki pomysł na spędzenie wolnego czasu, jaki kojarzy mu się z tym właśnie słowem.

3. Tu i teraz

Uczniowie dzielą się na grupy inne niż we wcześniejszym zadaniu. Każda grupa ma wybrać jeden ze sposobów spędzania wolnego czasu i zaprezentować go w ciągu 30 sekund. Zadaniem pozostałych osób jest odgadnięcie zademonstrowanej czynności/aktywności.

4. Reklama czasu wolnego

Uczniowie indywidualnie wymyślają hasło reklamujące czas wolny. Prowadzący przypomina, że celem reklamy jest zainteresowanie jak największej liczby osób danym produktem/zjawiskiem, np. poprzez pokazanie korzyści, jakie mogą odnieść z posiadania reklamowanego „towaru”.

Przykładowe hasła:

Czas wolny – Twój tyk energii na kolejny dzień!

Ironia życia – czas, który mija najszybciej, to czas wolny!

Wolny czas + wspaniali przyjaciele = najlepsze wspomnienia!



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Prowadzący sugeruje uczniom, aby zachęcili rodziców do wspólnego spędzenia czasu w najbliższy weekend. Radzi, aby wykorzystując informacje z zajęć, zaplanowali formy wypoczynku korzystne dla zdrowia psychicznego i fizycznego.

ZAKOŃCZENIE

Uczniowie dzielą się na dwie grupy. Zadaniem jednej grupy jest wskazanie minimum dziesięciu konsekwencji braku czasu wolnego, zadaniem drugiej grupy zaś minimum dziesięciu korzyści płynących z posiadania i właściwego wykorzystywania czasu wolnego.

Wyniki swojej pracy prezentują w następujący sposób:

Prowadzący zapowiada:

Dziś już wiemy, jak ważną rolę odgrywa w naszym życiu czas wolny. Wyobraźmy sobie dwóch ludzi: jeden z nich nie ma w ogóle czasu wolnego, drugi zaś stara się każdego dnia znaleźć choć chwilę dla siebie i umiejętnie ją wykorzystuje (np. rozwija swoje pasje). Kim są ci ludzie?

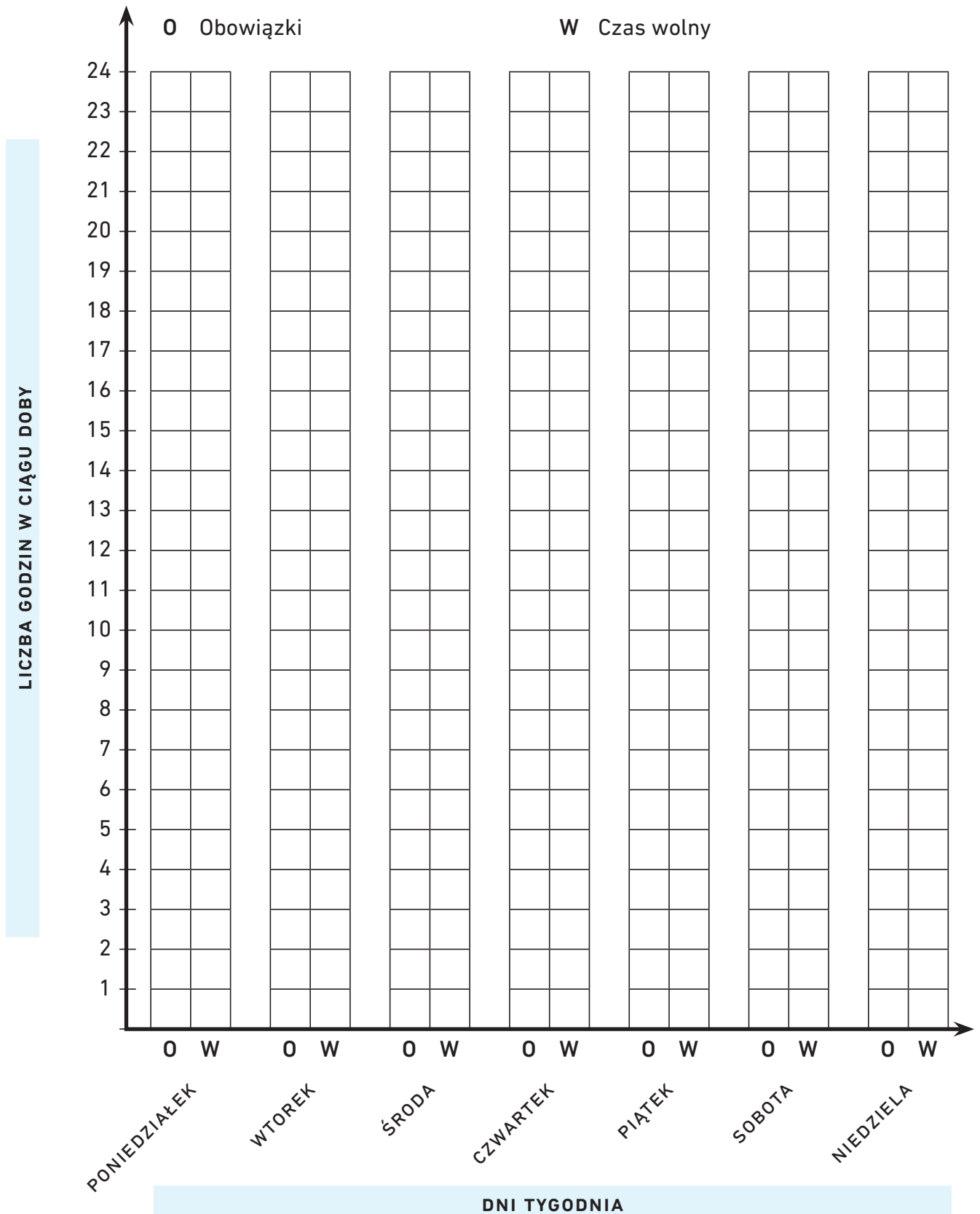
Człowiek bez czasu wolnego (uczniowie z grupy pierwszej kolejno wymieniają pomysły).

Człowiek mający czas wolny (uczniowie z grupy drugiej kolejno wymieniają pomysły).



KARTA PRACY NR 1

Zaznacz w słupkach jednym kolorem, ile czasu zajmują Ci obowiązki, innym – ile stanowi Twój czas wolny.





Wypisz różne sposoby spędzania wolnego czasu.

| AKTYWNE | NIEAKTYWNE | ZWIĄZANE Z PORAMI ROKU |
|--------------|------------|---------------------------|
| | | |
| SAMODZIELNIE | GRUPOWO | Z RODZINĄ |
| | | |

Scenariusz III.9



TEMAT: Katalog moich sukcesów.



CEL OGÓLNY: Poszerzenie samowiedzy uczniów oraz wzrost motywacji do samorozwoju.



CELE SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- » podaje różne określenia sukcesu,
- » opisuje profil człowieka sukcesu,
- » tworzy swój biograficzny katalog sukcesów,
- » wskazuje na swoje zasoby, które mogą pomóc w odniesieniu sukcesu,
- » zbiera informacje na temat pojmowania sukcesu przez innych ludzi.

Powyższe cele szczegółowe są zgodne z podstawą programową, tj.

Uczeń:

- » w ramach języka polskiego: objaśnia znaczenia dosłowne i przenośne w tekstach, wykorzystuje w interpretacji tekstów doświadczenia własne oraz elementy wiedzy o kulturze, wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach, uczestniczy w rozmowie na zadany temat, tworzy spójne wypowiedzi;
- » w ramach wychowania do życia w rodzinie: jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie;
- » w ramach etyki: zna i rozwija swoje zalety, rozpoznaje i eliminuje swoje wady.



METODY PRACY:

- » analiza indywidualnego przypadku
- » rozmowa kierowana
- » trening mądrości (myślenie dialektyczne)
- » analogie twórcze



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » Karta pracy



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Zajęcia mają na celu uświadomienie uczniom różnych znaczeń słowa sukces. W dobie silnej koncentracji środków masowego przekazu na propagowaniu modelu człowieka sukcesu, głównie jako profesjonalnego konsumenta różnych dóbr, wskazane jest pokazywanie innych, alternatywnych sposobów pojmowania sukcesu. Cenne są inspiracje psychologów orientacji pozytywnej, którzy tak jak np. Robert Sternberg rozumieją sukces jako powodzenie życiowe, będące efektem osiągnięcia stanu równowagi między potrzebami jednostki a ich realizacją w zgodzie z otoczeniem.



WPROWADZENIE DO ZAJĘĆ

Uczniowie siedzą w kręgu. Kolejno odpowiadają na pytanie:

Jaki może być sukces?

A następnie:

Co robi sukces?

Koncentrują swoją uwagę i unikają powtórzeń.

Jako alternatywa:

Podaj min. pięć sytuacji, w których Ty lub bliskie Ci osoby odniosły sukces (np. zdobycie pierwszego miejsca w zawodach pływackich, punktualne przyjście na zbiórkę harcerską, dokładne zamontowanie dzwonka w rowerze).

Utwórz minimum pięć pytań, na które można odpowiedzieć: Sukces!



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Można wykorzystać te pytania również do burzy mózgów. Wówczas dokonano by wspólnej selekcji pomysłów i pozostawiono tylko te najbardziej trafione odpowiedzi.

W ramach wprowadzenia do zajęć można również poprosić uczniów o wybranie z poniższych zdań tych, z którymi nie zgadzają się lub najbardziej ich zdziwiły (element prowokacji). Warto wykorzystać wypowiedzi uczniów z początkowej fazy zajęć podczas podsumowania.

Każdy nowy wyraz malucha jest prawdziwym sukcesem.

Sukcesem polskiej drużyny jest już to, że w ogóle zakwalifikowała się do eliminacji.

Dla początkującej kucharki nawet jajko na twardo jest sukcesem.

Zarobiłem pierwszą złotówkę w moim życiu – to jest sukces!

Dostałem życzenia urodzinowe od wszystkich kolegów. Ten sukces jest lepszy niż najdroższy prezent.

ZAJĘCIA WŁAŚCIWE

1. Kim jest człowiek sukcesu?

Uczniowie pracują w grupach lub w parach i samodzielnie opracowują opis człowieka sukcesu. Warto ukierunkować ich myślenie poprzez podanie kilku przykładowych kategorii:

Jak wygląda?

Czym się interesuje?

Jaką ma płęć?

Czy musi być bogaty?

Jak wygląda jego życie prywatne?

Czy sukces jest trwały, czy też szybko mija?



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Ćwiczenie można wykorzystać przy okazji analizy biograficznej. Wówczas uczniowie wybierają 3–4 osoby sukcesu i na podstawie podobieństw między nimi formułują cechy „człowieka sukcesu”. Warto zwrócić szczególną uwagę uczniów na efemeryczny charakter sukcesu i jego pozorność (np. w kontekście celebrytów).

Po zaprezentowaniu opisów przygotowanych przez poszczególne grupy prowadzący prosi, aby każdy z uczniów określił, w jakim stopniu jest człowiekiem sukcesu. Chętni uzasadniają swoje aktualne przekonanie na forum.

2. Mój biograficzny katalog

Uczniowie pracują indywidualnie. Zadaniem każdego ucznia jest uzupełnienie Karty pracy poprzez wpisanie trzech sukcesów odniesionych na każdym wskazanym w tabeli etapie rozwojowym. Prowadzący podkreśla, że chodzi o trzy najważniejsze, i sugeruje uważne sięganie do wspomnień. Karta pracy została również wzbogacona o sukcesy – wyzwania przyszłości.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Ćwiczenie może być realizowane z wykorzystaniem technologii informatycznych w formie karty interaktywnej (do samodzielnej edycji), która umożliwi stworzenie pierwszego portfolio ucznia.

3. Moje zasoby w kierunku sukcesu

Uczniowie zastanawiają się, jakie zasoby były niezbędne, aby odnieść zgromadzone w Karcie pracy sukcesy. Po wypisaniu na tablicy/flipcharcie kilku zasobów określają ich przydatność w realizowaniu sukcesów w przyszłości.

ZAKOŃCZENIE

Dziennik sukcesów

Zadaniem uczniów jest założenie i prowadzenie przez minimum miesiąc osobistego „Dziennika sukcesów”, do którego wpisywane będą przynajmniej trzy razy w tygodniu opisy zdarzeń świadczących o odniesieniu sukcesu.



Napisz, jakie sukcesy osiągałeś w poszczególnych okresach swojego życia.

| Okres w moim życiu | Trzy sukcesy |
|------------------------------|---------------------|
| Od narodzin do końca 2. roku | |
| Od 3. do 6. roku | |
| Od 7. do 9. roku | |
| Dziś | |
| W przyszłości | |

Scenariusz III.10



TEMAT: Oto ja. Sztuka autoprezentacji.



CEL OGÓLNY: Nabycie przez uczniów podstawowych zasad skutecznej autoprezentacji.



CELE SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- » zna i rozumie znaczenie pojęcia „autoprezentacja”,
- » zna i stosuje zasady autoprezentacji,
- » tworzy własną autoprezentację,
- » wyjaśnia znaczenie związków frazeologicznych,
- » nazywa swoje mocne strony.

Powyższe cele szczegółowe są zgodne z podstawą programową, tj.

Uczeń:

- » w ramach języka polskiego: rozumie dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w wypowiedzi, rozpoznaje wyrazy wieloznaczne, rozumie ich znaczenie w tekście oraz świadomie wykorzystuje do tworzenia własnych wypowiedzi, rozpoznaje w wypowiedziach związki frazeologiczne, dostrzega ich bogactwo, rozumie ich znaczenie oraz poprawnie stosuje w wypowiedziach, określa sytuację komunikacyjną i rozumie jej wpływ na kształt wypowiedzi, rozpoznaje znaczenie niewerbalnych środków komunikacji (np. gest, mimika, postawa ciała);
- » w ramach wiedzy o społeczeństwie: przedstawia zasady komunikowania się; wyjaśnia zasady skutecznej autoprezentacji – kształtowania swojego wizerunku;
- » w ramach wychowania do życia w rodzinie: kształtuje i wyraża postawy asertywne, gdy nie może lub nie powinien czegoś wykonać, stara się odmawiać tak, by nie ranić drugiego;
- » w ramach etyki: postępuje się nazwami emocji i uczuć do opisywania przeżyć własnych oraz przeżyć innych osób w kontekście różnych doświadczeń moralnych.



METODY PRACY:

- » rozmowa kierowana
- » metoda niedokończonych zdań



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » Karta pracy nr 1
- » Karta pracy nr 2
- » Karta pracy nr 3
- » arkusz papieru A3



WPROWADZENIE DO ZAJĘĆ



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Samoocena uczniów może być bardzo różna. Elementy związane z poczuciem własnej wartości, które pojawiają się w scenariuszu, zależą od wyników działań, zdolności, wyglądu i ocen innych ludzi. Należy podkreślić, że nie istnieją „właściwe” lub „niewłaściwe” rozwiązania proponowanych ćwiczeń. W drugiej części ćwiczenia „Ja jestem” można według własnego pomysłu i stopnia znajomości ucznia rozszerzyć katalog pytań.

1. Ja jestem...

Na środku tablicy/kartki prowadzący pisze „JA”.

Zachęca ucznia do dopisania przymiotników, które go określają. Uczeń zapisuje wymieniane cechy promieniście od „JA”.

Prowadzący podsumowuje:

Powstał Twój „pisemny” portret.

Żeby Cię bliżej poznać, przeprowadzę z Tobą wywiad/zagramy w grę „10 pytań do...”

Prowadzący prosi ucznia o udzielanie odpowiedzi. Następuje zamiana ról, uczeń przeprowadza wywiad z prowadzącym, odpowiednio modyfikując pytania np. *Jak ma Pani na imię?*

Pytania pomocnicze:

Jak masz na imię? (mam na imię Janek)

Ile masz lat? (mam 12 lat)

Czym się interesujesz? (interesuję się komputerami)

W czym jesteś dobry? (jestem dobry w grach...)

Jakie są Twoje mocne strony? (koncentracja uwagi, refleks)

Co Cię odróżnia od innych? (dobra pamięć, umiejętność programowania)

Co cenią w Tobie rodzice? (spokój i życzliwość)

Co cenią w Tobie koledzy? (poczucie humoru)

Jakie sukcesy odniosłeś? (przygotowałem najlepszą prezentację o klasie)

Jakie jest Twoje największe marzenie? (podróż do Afryki)

Spróbuj wymienić/nazwać elementy niezbędne do zaprezentowania siebie.

2. Dokończ zdanie

Prowadzący proponuje:

Przypomnij sobie występ przed klasą/szkołą, odpowiedz przy tablicy i dokończ zdanie:

Gdy występuję przed publicznością, to...

Podaj jak najwięcej przykładów.

Zapisz wszystkie odpowiedzi na tablicy lub na dużej kartce.

Pytania pomocnicze:

Co czujesz?

Jak reagowało Twoje ciało?

Każdy człowiek jest inny i inaczej reaguje na wystąpienia. Które z Twoich cech ułatwiają Ci wystąpienia, a które utrudniają?

ZAJĘCIA WŁAŚCIWE



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Tematem zajęć jest autoprezentacja. Uczeń podaje własną definicję, porównuje ją z definicją proponowaną w scenariuszu. Poznaje elementy autoprezentacji. W ćwiczeniu „Moje zalety i moje wady” kładziemy nacisk na mocne strony ucznia.

Prowadzący wyjaśnia uczniowi, czym jest autoprezentacja. Autoprezentacja to umiejętność zaprezentowania swojej osoby w taki sposób, jakiego w danej sytuacji oczekują odbiorcy. Autoprezentacja to proces kontrolowania przez jednostkę sposobu, w jaki jest postrzegana przez otoczenie.

Autoprezentacja to:

- » wiarygodność, autentyczność i życzliwość względem otoczenia,
- » pewność siebie, znajomość swoich mocnych stron,
- » asertywność,
- » umiejętność skutecznej komunikacji,
- » umiejętność „techniczna” – tworzenia prezentacji, sztuki przemawiania.

Źródło: <http://kreatywni.wsptwp.eu/wp-content/uploads/2010/10/AUTOPREZENTACJA-materialy-szkoleniowe.pdf> (26.02.2017)

3. Moje wady i zalety

Prowadzący prosi ucznia o podanie kilku odpowiedzi na zaproponowane pytania.

| Moje zalety? | Moje wady? |
|--------------|------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Prowadzący pyta:

Czy zdziwiła Cię liczba zalet, jakie posiadasz?

Jakie są proporcje zalet i wad?

Czy można pozbyć się swoich wad?

Czy posiadasz cechę, która w zależności od sytuacji może być pozytywna albo negatywna?



WSKAZÓWKA METODYCZNA

W przypadku ucznia bardzo nieśmiałego lub z zaniżoną samooceną prowadzący pomaga mu, przypominając sytuacje szkolne, w których ujawniły się jego zalety.

Prowadzący sugeruje uczniowi: *Możesz pisać lub mówić – decyzja należy do Ciebie.*

| | |
|--|--|
| Dwie cechy Twojego wyglądu, które Ci się podobają | |
| Dwie cechy osobowości, z których jesteś zadowolony | |
| Umiejętność lub talent, który posiadasz | |
| Osiągnięcie, z którego jesteś bardzo zadowolony | |
| Szczególnie dobre relacje z jakąś osobą | |
| Twoja wada | |

Źródło: *Jak żyć z ludźmi. Program profilaktyczny dla młodzieży.* MEN

4. Co z tą asertywnością?

Prowadzący odczytuje lub tłumaczy, czym są zachowania asertywne. Następnie poleca uczniowi podkreślić w tekście – Karta pracy nr 1 – te fragmenty, które pasują do jego zachowań. Ćwiczenie można zakończyć, stosując parafrazę z wybranych przez ucznia fragmentów.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Prowadzący informuje ucznia, że za chwilę zapozna się z przykładową autoprezentacją. Po zapoznaniu się z treścią nauczyciel zachęca go do odegrania roli Jasia. Aktorem może zostać prowadzący. Uczeń zwraca uwagę na tekst poboczny (*zapisany kursywą w nawiasach*) – Karta pracy nr 2. Na tej podstawie odtworzy/pozna podstawowe zasady autoprezentacji.

Prowadzący podkreśla, że w tym ćwiczeniu zawarte są nieomówione jeszcze elementy autoprezentacji: umiejętność skutecznej komunikacji (mowa werbalna i niewerbalna) oraz to, jak zaprezentować się od strony technicznej.

Utrwalenie nabytej umiejętności ułatwi ćwiczenie „Kanapka” – Karta pracy nr 3. Warto nagrać prezentację ucznia lub jej fragmenty i omówić je na podstawie analizy nagrania.

Prezentacja Jasia – Karta pracy nr 2.

Prowadzący zwraca się do ucznia:

Dopasuj do wymienionych elementów autoprezentacji fragmenty z prezentacji Jasia.

- » początek i koniec wypowiedzi są najlepiej zapamiętywane,
- » myśl główna wypowiedzi – czy występuje,
- » intonacja – urozmaicona, barwa i natężenie dźwięku dostosowane do wypowiedzi, wzmocnienie kluczowych słów lub fragmentów wypowiedzi,
- » mimika – aktywna, ale nieprzerysowana, dostosowana do tematu,
- » gestykulacja – jakie gesty stosuje.

W oparciu o Kartę pracy nr 2 uzupełnij schemat – Karta pracy nr 3 „Schemat kanapki”.

ZAKOŃCZENIE

W świecie zawitości



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Uczeń tak modyfikuje swoje wypowiedzi, aby mówiły o stanie pożądanym przez niego.

Z Karty pracy nr 4 odczytaj związki frazeologiczne i wyjaśnij swoimi słowami, jak je rozumiesz. Który z nich najbardziej pasuje do Ciebie, gdy występujesz publicznie, zabierasz głos itd. Możesz przekształcić te związki, aby jeszcze bardziej pasowały do Ciebie np.: uciekać, gdzie wszyscy są, wyskakiwać z mysiej dziurki itd.



Uczeń podkreśla w tekście to, co pasuje do niego.

Asertywność to:

- » umiejętność wyrażania opinii, krytyki, potrzeb, życzeń, poczucia winy,
- » umiejętność odmawiania w sposób nieuległy i nieraniący innych,
- » umiejętność przyjmowania krytyki, ocen i pochwał,
- » autentyczność,
- » elastyczność zachowania, świadomość siebie (swoich mocnych i słabych stron, przekonań, opinii),
- » wrażliwość na innych ludzi, empatia,
- » stanowczość.

Postawa asertywna towarzyszy ludziom, którzy mają przystający do rzeczywistości obraz własnej osoby. Stawiają sobie cele możliwe do spełnienia, dzięki czemu w pełni wykorzystują swoje możliwości, a jednocześnie nie podejmują zbyt trudnych zadań, co ich chroni przed rozczarowaniem. Człowiek asertywny swobodnie ujawnia innym siebie, wyraża otwarcie swoje myśli, uczucia, pragnienia. Czyni to w sposób uczciwy, bezpośredni, śmiało, bez paraliżującego leku, akceptuje swoje ograniczenia, niezależnie od tego, czy w danej sytuacji udało mu się odnieść sukces, czy też nie. Potrafi odpowiedzieć „nie”, zażądać czegoś, co mu się należy, nie lęka się nadmiernej oceny, krytyki, odrzucenia. Pozwala sobie na błędy i potknięcia, dostrzegając swoje sukcesy i mocne strony. Gdy jest w centrum zainteresowania, uwagi, potrafi działać bez niszczącego lęku. Akceptuje zmiany w sobie i innych. Potrafi się porozumieć z innymi, potrafi też dochodzić swych praw i egzekwować je.

Źródło: <http://kreatywni.wsptwp.eu/wp-content/uploads/2010/10/AUTOPREZENTACJA-materialy-szkoleniowe.pdf> (02.26. 2017)

**Prezentacja Jasia**

(wychodzi wyprostowany, pewnym krokiem na środek klasy, uśmiecha się i patrzy na słuchaczy, mówi głośno i wyraźnie)

Cześć. Jestem Jasiek. Mam dwanaście lat, chodzę do klasy szóstej.

(pauza, zawieszenie głosu)

Moją najcenniejszą cechą jest superpamięć. Interesuję się, jak większość z was, *(gest otwartych dłoni skierowany w stronę słuchaczy)* komputerami, a dokładniej programowaniem.

Moja komputerowa pasja zaczęła się zwyczajnie od klocków lego i dodatkowych zajęć w szkole z robotyki. Rodzice myśleli, że to słomiany zapal *(machnięcie ręką)* i wkrótce o nich zapomnę. Nic podobnego!

(wzmocnienie intonacyjne)

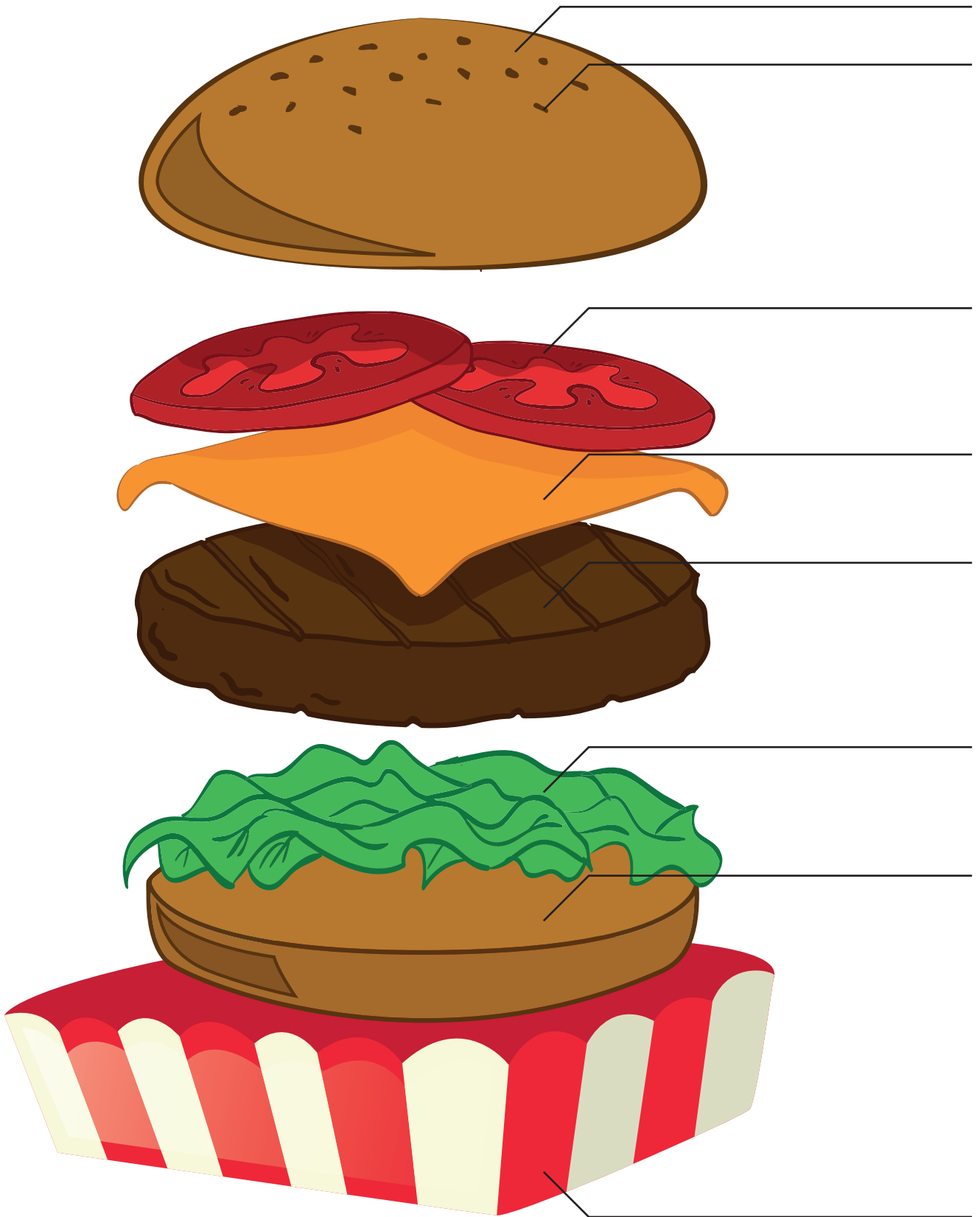
O zajęciach programowania pamiętałem zawsze *(wzmocnienie intonacji w słowie zawsze)* – mam przecież dobrą pamięć. *(pauza)*

Zimą ciężko zachorowałem. Pamiętam, jak rodzice się o mnie martwili.

Ale nawet wtedy szykowałem się na zajęcia. *(uśmiech)*

Poza komputerami lubię uprawiać sport i to nie są tylko szachy. Dobry jestem w siatkówce i nie najgorzej pływam. Dobrze sobie radzę w szkole, bo – jak już wspominałem – mam dobrą pamięć. *(gest ok)*

Dziękuję za uwagę. *(uśmiech, lekkie schylenie głowy w stronę słuchaczy i spokojny powrót do ławki)*





Wytłumacz, jak rozumiesz te wyrażenia?

- » Uciekać gdzie pieprz rośnie.
- » Być na świeczniku.
- » Chować głowę w piasek.
- » Czuć się jak ryba w wodzie.
- » Chować się w mysią dziurę.
- » Patrzeć na świat przez różowe okulary.
- » Grać pierwsze skrzypce.
- » Czarny koń.
- » Spadać na cztery łapy.
- » Pleść trzy po trzy.
- » Mieć dwie lewe ręce.

Scenariusz III.11



TEMAT: Uradowani zwycięzcy i załamani przegrani. Czy zawsze tak jest?



CEL OGÓLNY: Rozwinięcie umiejętności radzenia sobie przez uczniów ze zjawiskiem przegrywania/ponoszenia porażki.



CELE SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- » identyfikuje temat zajęć na podstawie zaszyfrowanych informacji,
- » wyjaśnia znaczenie frazeologizmu „pyrrusowe zwycięstwo”,
- » identyfikuje pyrrusowe zwycięstwa w swoim życiu,
- » przygotowuje informacje biograficzne na temat znanej postaci,
- » współpracuje z innymi,
- » identyfikuje podobieństwa między działaniami bohaterów,
- » opisuje swoje reakcje emocjonalne w odpowiedzi na manipulowanie zasadami gry przez prowadzącego,
- » wymyśla zasady rywalizacji,
- » dostrzega i wyjaśnia związki między rywalizacją a własną sprawczością.

Powyższe cele szczegółowe są zgodne z podstawą programową, tj.

Uczeń:

- » w ramach języka polskiego: nazywa wrażenia, jakie wzbudza w nim czytany tekst, objaśnia znaczenia dosłowne i przenośne w tekstach, wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach, uczestniczy w rozmowie na zadany temat, wydziela jej części, sygnały konstrukcyjne wzmacniające więź między uczestnikami dialogu, tłumaczące sens, tworzy spójne wypowiedzi;
- » w ramach matematyki: przeprowadza proste rozumowania, podaje argumenty uzasadniające poprawność rozumowania, dostrzega regularności, podobieństwa oraz analogie i formułuje wnioski na ich podstawie, układa zadania i łamigłówki, rozwiązuje je;
- » w ramach historii: umiejscawia w czasie i zna różne systemy sprawowania władzy oraz organizację społeczeństwa w Egipcie, Atenach peryklejskich i Rzymie;
- » w ramach wychowania do życia w rodzinie: jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie;
- » w ramach etyki: rozpoznaje i nazywa wybrane emocje oraz uczucia, posługuje się nazwami emocji i uczuć do opisywania przeżyć własnych oraz przeżyć innych osób w kontekście różnych doświadczeń moralnych.



METODY PRACY:

- » trening kreatywności
- » analiza biograficzna
- » rozmowa kierowana
- » pogadanka
- » dyskusja



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » Karta pracy



PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ

WPROWADZENIE DO ZAJĘĆ

Prowadzący informuje uczniów, że w podanych pięciu zdaniach zaszyfrowane zostało pewne słowo. Użyty w każdym zdaniu wyraz „biedronka” w rzeczywistości oznacza zupełnie coś innego. Prowadzący odczytuje kolejno zdania, pozostawiając pół minuty (między zdaniami) na próby rozwiązywania zagadki przez uczniów.

Podobno w grze nie chodzi o biedronkę.

Okrzyk biedronki jest bardzo głośny.

Niejeden kibic czeka na polską biedronkę.

Czy ktoś z Was słyszał o pyrrusowej biedronce?

Słowem szyfrowanym przez wyraz „biedronka” jest wygrana/zwycięstwo.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Prowadzący może powtórzyć zdania. W przypadku trudności z koncentrowaniem uwagi można wyświetlić zdania na tablicy interaktywnej. Należy traktować to jednak jako ostateczne rozwiązanie, gdyż ćwiczenie świetnie rozwija uwagę słuchową uczniów.

ZAJĘCIA WŁAŚCIWE

1. Pyrrusowe zwycięstwo

Uczniowie zapoznają się z historią Pyrrusa – Karta pracy – oraz wyjaśniają znaczenie jego wypowiedzi skierowanej do wojska.

2. Syndrom Pyrrusa wciąż żywy

Uczniowie pracują w parach. Ich zadaniem jest opisanie hipotetycznych sytuacji zdefiniowanych metaforycznie poprzez użycie wyrażenia pyrrusowe zwycięstwo w Karcie pracy. Następnie chętni uczniowie dzielą się na forum swoimi pyrrusowymi zwycięstwami.

3. Od porażki do sukcesu

Uczniowie pracują w 4–5 grupach. Każda grupa losuje jedną ze znanych postaci, która pomimo przegranej poniesionej na jakimś etapie swojego życia, ostatecznie zwyciężyła.

Propozycja:

Walt Disney

Henry Ford

Albert Einstein

Michael Jordan

Thomas Edison

Grupy w ciągu 15 min., korzystając z e-zasobów, opisują ścieżkę, jaką przebyła dana osoba od porażki do sukcesu. Ścieżka biograficzna może być przygotowana w formie plakatu.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Prowadzący monitoruje przebieg pracy. Zwraca uwagę na kluczowe zdarzenia w przebiegu kariery wskazanych postaci, starając się przedstawić je w perspektywie kontrastu np.

Pierwsza firma Forda splajtowała, a do 1927 roku sprzedał on ponad 15 milionów fordów T;

Michael Jordan, choć nie został przyjęty do szkolnej drużyny koszykarskiej, przeszedł do historii zawodników ligi NBA;

Walt Disney na początku swojej kariery został zwolniony z gazety za brak kreatywności i wyobraźni. W sumie Walt Disney otrzymał 46 nominacji oraz 26 nagród Amerykańskiej Akademii Filmowej!

Uczniowie prezentują efekty pracy na forum oraz próbują odnaleźć podobieństwa między działaniami bohaterów.

1. Jak w kalejdoskopie...

Uczniowie tworzą dwa zespoły. Rywalizują między sobą w dowolnej dziedzinie (np. wyścigi w workach, rzuty do kosza, zmieszczenie się drużyny na 2–3 rozłożonych gazetach, wymyślenie jak największej liczby wyrazów na daną literę – ważne, aby konkurencja była punktowana itp.). Po ogłoszeniu wyników prowadzący informuje, że zwycięzca w następnej rozgrywce wygra ponownie, jeśli zdobędzie więcej punktów niż drużyna konkurencyjna i zdobytych punktów będzie co najmniej o pięć więcej niż w pierwszej rozgrywce. Prowadzący notuje reakcje uczniów. Przed trzecią rundą prowadzący wprowadza nową zasadę:

Drużyna, która przegra, dostanie 10 punktów dodatkowych w kolejnej rozgrywce.

Przed czwartą rundą prowadzący informuje:

Drużyna, która wygra tę rundę, wygra całą rywalizację.

Po zakończeniu zawodów uczniowie dzielą się swoimi wrażeniami. Podają analogiczne sytuacje (do zawodów o zmiennych regułach) z własnego życia.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Prowadzący podkreśla, że każda wygrana związana jest z nowymi wyzwaniem (np. większymi oczekiwaniami otoczenia w przyszłości). Podobnie każda porażka, jeśli zostanie pokonana i nie spowoduje zaniechania działań, może, tak jak w zawodach, przynieść sukces. Ta elastyczność zasad, która była widoczna podczas ćwiczenia, ma przełożenie na płynność reguł również w życiu społecznym. Uczniowie powinni być do tego przynajmniej częściowo przygotowani, aby poradzić sobie z aktualnymi i przyszłymi wyzwaniami.

ZAKOŃCZENIE

Dwadzieścia najbardziej niesprawiedliwych powodów wygrywania

Uczniowie wymyślają jakąś regułę wygrywania w klasie, przy czym nie powinna odnosić się ona do posiadanych umiejętności, ale pewnych cech, które ludzie mają lub nie.

Po podaniu reguły przez daną osobę każdy zapisuje sobie na karteczce + lub – (w zależności, czy znalazł się w gronie wygranych, czy przegranych). Po podaniu reguły przez wszystkich uczniów następuje podsumowanie punktów i ogłoszenie zwycięzców – trzech osób z najwyższą liczbą punktów.

Prowadzący pyta wygranych:

Co zrobiliście, aby wygrać tę rywalizację? Ile wymagało to pracy?

Prowadzący podkreśla, że rywalizacja ma sens wtedy, kiedy strony w niej uczestniczące wpływają na jej przebieg i uzyskiwane wyniki.

Przykładowe reguły:

Wygrywają dziewczynki.

Wygrywają osoby z niebieskimi oczami.

Przegrywają posiadacze kotów domowych.

Wygrywają osoby z literą „o” w imieniu.



Zapoznaj się z poniższymi informacjami i odpowiedz na pytania.

PYRRUSOWE ZWYCIĘSTWO

Nazwa pochodzi od imienia króla Epiru Pyrrusa, który w III wieku p.n.e. toczył wojnę z Rzymem. Kiedy wygrał bitwę pod Ausculum w roku 279 p.n.e., wedle Plutarcha miał powiedzieć do gratulujących mu sukcesu oficerów: „Jeszcze jedno takie zwycięstwo i będę zgubiony”. Zwycięstwo kosztowało Pyrrusa ok. 3,5 tys. zabitych i dużą liczbę rannych (większość składu osobowego armii), które to straty w warunkach wojny prowadzonej na obcym terytorium były nie do uzupełnienia. Jego przeciwnicy, Rzymianie, pomimo dwukrotnie większych strat mogli bez problemu uzupełnić wojsko. Sam Pyrrus udał się na Sycylię, co według Rzymian świadczyło o przyznaniu się do porażki.

Dzisiaj pyrrusowe zwycięstwo oznacza zwycięstwo okupione zbyt dużym wysiłkiem.

Źródło: www.imperiumromanum.edu.pl (25.01.2017)

1. Wyjaśnij słowa Pyrrusa: „Jeszcze jedno takie zwycięstwo i będę zgubiony”.

.....
.....

2. Spróbuj opisać sytuacje określone przez poniższe zdania.

Piątka z tego sprawdzianu to pyrrusowe zwycięstwo!

.....
.....

Wygrana w tej grze to prawdziwe pyrrusowe zwycięstwo.

.....
.....

Rywalizacja między tymi dwoma państwami zakończyła się remisem, choć niektórzy uważają, że to jednak pyrrusowe zwycięstwo.

.....
.....

Scenariusz III.12



TEMAT: Naprawdę jaki jestem, nie wie nikt... ?



CEL OGÓLNY: Kształtowanie samowiedzy uczniów jako bazy do formułowania adekwatnej samooceny (obrazu siebie).



CELE SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- » wymienia cechy, które charakteryzują go zarówno w wymiarze osobowym, jak i poznawczym (w tym zdolności i zainteresowania);
- » potrafi określić swoje mocne strony i obszary do rozwoju;
- » przygotowuje plan autoprezentacji;
- » jest gotów do podejmowania działań mających na celu realizowanie własnego potencjału;
- » opisuje siebie za pomocą słów kluczowych.

Powyższe cele szczegółowe są zgodne z podstawą programową, tj.

Uczeń:

- » w ramach języka polskiego: objaśnia znaczenia dosłowne i przenośne w tekstach, wykorzystuje w interpretacji tekstów doświadczenia własne oraz elementy wiedzy o kulturze, wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach, uczestniczy w rozmowie na zadany temat, tworzy spójne wypowiedzi;
- » w ramach wychowania do życia w rodzinie: jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie;
- » w ramach etyki: zna i rozwija swoje zalety, rozpoznaje i eliminuje swoje wady.



METODY PRACY:

- » analiza indywidualnego przypadku
- » rozmowa kierowana
- » analogie twórcze
- » okno Johari



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » Karta pracy nr 1
- » Karta pracy nr 2



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Zajęcia realizowane są w odpowiedzi na zdiagnozowany poziom samooceny ucznia z wykorzystaniem pakietu TROS-KA – test OBRAZ SIEBIE. Scenariusz może być wykorzystany zarówno do pracy z uczniem z zaniżoną, jak i zawyżoną samooceną. Obie skrajne sytuacje mają negatywny wpływ na zachowania (zakres i jakość) i samopoczucie podmiotu: w przypadku zaniżonej samooceny uczeń, nie wierząc w swoje możliwości, zbyt szybko rezygnuje z działań lub ich w ogóle nie podejmuje, a w przypadku zawyżonego obrazu siebie jego działania są nieadekwatne do możliwości, co rodzi frustrację i wycofanie w przyszłości.



WPROWADZENIE DO ZAJĘĆ

Zadaniem ucznia jest dokończenie zdania:

Jestem podobny do..., ponieważ...

Prowadzący zachęca ucznia do wypowiedzi poprzez podanie przykładu dotyczącego jego własnej osoby, np.

Jestem podobny do Stinga, ponieważ w muzyce najważniejsze są dla mnie uczucia.

Przywoływane postaci mogą być powszechnie znane lub też należeć do kręgu osób bliskich (znanych) jedynie uczniowi. Warto podkreślić w rozmowie z uczniem, że podobieństwo nie musi dotyczyć tylko warstwy fizycznej. Ludzie mogą mieć wiele cech wspólnych, które nie są bezpośrednio rozpoznawalne – wymagają poznania, czasu, dociekliwości, otwartości na innych.

ZAJĘCIA WŁAŚCIWE

1. Historia Piotrka

Zadaniem ucznia jest zapoznanie się z historią Piotra i ustosunkowanie się do podanych pytań.

Piotrek jest uczniem szóstej klasy i właśnie przygotowuje wraz ze swoimi kolegami i koleżankami projekt „W różnorodności potęga!”, w którym każdy musi zaprezentować swoją sylwetkę. Piotrek wie, że na prezentację będzie miał około dwóch minut. Zupełnie nie ma pojęcia, o czym mógłby powiedzieć. Niby zna siebie, ale mówić o sobie przez dwie minuty?! To wydawało się niemożliwe...



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Zajęcia realizowane mogą być również w ramach edukacji językowej (np. język angielski). Wówczas uczeń przygotowuje odpowiednie słownictwo w języku obcym i prezentuje swoje pomysły na forum.

Prowadzący pyta:

Jakie treści mogłyby się znaleźć w prezentacji Piotrka?

Czego Ty chciałbyś/chciałabyś się dowiedzieć o drugim człowieku, gdyby miał tylko dwie minuty na zaprezentowanie się?

Uczeń z pomocą prowadzącego opracowuje plan prezentacji Piotrka, a następnie dokonuje autoprezentacji.

2. Alfabet samowiedzy

Zadaniem ucznia jest uzupełnienie słów określających jego osobę (np. cechy charakteru, wygląd, zdolności) rozpoczynających się kolejnymi literami alfabetu – Karta pracy nr 1.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Ważnym etapem tego ćwiczenia jest podsumowanie, w którym prowadzący zwraca uwagę na różnorodność walorów zgromadzonych w tabeli. Zadaniem ucznia jest określenie czynności/zadań, których wykonanie przyczyni się do jego rozwoju w dziedzinach/obszarach wskazanych w tabeli.

3. Diagram wiedzy/niewiedzy

Dla uczniów starszych ciekawą formą podsumowania refleksji na swój temat jest skrócone okno Johari.



WSKAZÓWKA METODYCZNA

Okno Johari obrazuje sposób percepcji rzeczywistości, samoświadomość osoby oraz jej postrzeganie przez inne osoby. Składa się z czterech części:

1. świadomej – są to informacje wiadome i dostępne wszystkim;
2. ukrytej – są to informacje dostępne danej osobie, ale ukryte dla innych;
3. niewidocznej – są to informacje niewidoczne dla danej osoby, ale widoczne dla innych;
4. podświadomej – informacje nieznanne ani danej osobie ani jej otoczeniu.

Uczeń wpisuje swoje cechy w dwóch kolumnach tabeli:

Ja publiczne, Ja ukryte/prywatne – Karta pracy nr 2.

Prowadzący zajęcia informuje ucznia, że nie będzie on zobowiązany do odczytania ćwiczenia na głos – może nie pokazywać uzupełnionej tabeli prowadzącemu zajęcia. Jeśli jednak będzie chciał omówić ćwiczenie – otrzyma taką możliwość.

ZAKOŃCZENIE

Kim jestem? Etykieta 4 P

Zadaniem ucznia jest ułożenie czterowyrazowego określenia siebie z wykorzystaniem jedynie słów rozpoczynających się literą P. Następnie stworzenie portretu w dowolnej technice, w którym wymyślone określenie (etykieta) znajdzie swój artystyczny wyraz.

Przykładowo:

Podziwiający piękno przyrody polskiej.

Przyjaciel ponad płytkie problemy.

**ALFABET SAMOWIEDZY**

Uzupełnij tabelkę, dopisując do każdej litery nazwę czynności/aktywności/cechy, która odnosi się do Ciebie.

| | |
|---|--|
| A | |
| B | |
| C | |
| D | |
| E | |
| F | |
| G | |
| H | |
| I | |
| J | |
| K | |
| L | |

| | |
|-----|--|
| Ł | |
| M | |
| N | |
| O | |
| P | |
| R | |
| S | |
| Ś | |
| T | |
| U | |
| W | |
| Z | |
| Ż/ż | |



KARTA PRACY NR 2

Uzupełnij tabelkę, wpisując swoje cechy znane tylko Tobie oraz te, które znają także inne osoby.

| Ja publiczne (ta część mojej osoby, która jest znana zarówno mnie samemu, jak i innym ludziom) | Ja prywatne (to, co jest znane tylko mnie, a inni tego nie wiedzą) |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

GRY DYDAKTYCZNE

OBSZAR: OBRAZ SIEBIE



1. NA TARGU TALENTÓW



CELE:

- » rozwinięcie samowiedzy (w zakresie posiadanych uzdolnień i zainteresowań),
- » rozwinięcie kompetencji komunikacyjnej,
- » rozwijanie myślenia twórczego.



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » kartoniki z towarami i ich cenami – załącznik.

PRZEBIEG GRY

Uczniowie pracują w czterech lub pięciu grupach. Prowadzący informuje, że ich zadaniem jest przygotowanie listy zakupów niezbędnych do realizacji ich zdolności. Zanim jednak opracują tę listę, muszą obliczyć, ile mają talentów, czyli jednostek pomiaru zdolności.

Przyjmuje się, że każde uzdolnienie członka grupy daje 1 talent. Jeśli dane uzdolnienie posiadają więcej niż dwie osoby, każda otrzymuje za nie po 2 talenty. Za talent niepowtarzalny (nikt w całej klasie takiego nie wskazał) jego posiadacz zdobywa 4 talenty dla drużyny. Grupy spisują uzdolnienia i sumują talenty. Teraz ich zadaniem jest wybranie towarów (z oferty z załącznika) tak, aby wystarczyło im zgromadzonych talentów, a następnie opracowanie planu realizacji ich uzdolnień z wykorzystaniem zakupionych towarów. Każda grupa prezentuje efekty swoich działań na forum oraz kontroluje poprawność wyliczeń pozostałych drużyn.



WSKAZÓWKI METODYCZNE

- » W podsumowaniu ćwiczenia należy podkreślić wartość każdego talentu, który przy odpowiednim zaangażowaniu i pracowitości przyczyni się do sukcesów w przyszłości.
- » Prowadzący może wprowadzić dodatkowy wymóg przyznawania talentów: poświęcanie przynajmniej jednej godziny tygodniowo na rozwój danego uzdolnienia.
- » Podczas omawiania wyliczeń przez grupę można dokonać przeglądu uzdolnień (każda grupa wymienia zidentyfikowane uzdolnienia). Dzięki temu uczniowie poszerzą perspektywę ujmowania talentów, nie ograniczając się tylko do umiejętności typowo szkolnych. Jest to szczególnie ważne w przypadku uczniów z trudnościami w uczeniu się, których zdolności są często niedoceniane ze względu na dominującą percepcję ich deficytów.
- » Prowadzący przygotowuje karteczki z wartościami i typami towarów adekwatnie do uzdolnień uczniów (stąd konieczna jest modyfikacja załącznika).



| | |
|-----------------------------|---------------------------------------|
| samochód 10 talentów | laboratorium chemiczne 10 talentów |
| książki 3 talenty | komputer 3 talenty |
| telefon 2 talenty | instrument muzyczny 6 talentów |
| piłka 2 talenty | strój sportowy 3 talenty |
| aparat 5 talentów | artykuły plastyczne 5 talentów |
| kurs językowy 5 talentów | mikroskop 4 talenty |



2. KRĘGI PODOBIEŃSTW



CELE:

- » rozwinięcie samowiedzy (w zakresie posiadanych uzdolnień i zainteresowań),
- » integrowanie klasy poprzez identyfikowanie podobieństw między uczniami,
- » usprawnianie umiejętności koncentracji uwagi.



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » brak.

PRZEBIEG GRY

Uczniowie tworzą krąg. Kolejne osoby wymieniają kategorie zainteresowań. Osoba, która należy do tej kategorii, robi krok do przodu (np. miłośnicy piłki nożnej, zainteresowani wędkowaniem, zapaleni żeglarze). Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotarła do środka okręgu.



WSKAZÓWKI METODYCZNE

- » Można poszerzyć kategorie. Przykładowe nazwy grup:
 - > posiadacze żółwia,
 - > osoby mające na stopach czerwone skarpetki,
 - > miłośnicy koloru żółtego,
 - > osoby lubiące ciasto marchewkowe,
 - > osoby mające literę K w imieniu lub nazwisku,
 - > osoby, które budzą się wcześniej niż godz. o 7 rano.
- » Zabawa ta może też być formą sprawdzenia wiedzy. Wówczas nazwy grup powinny dotyczyć wybranych aspektów wiedzy i umiejętności uczniów, np. ci, którzy znają wynik mnożenia: 7×9 . Nauczyciel sprawdza wybraną osobę, która zrobiła krok do przodu, czy faktycznie zna prawidłowy wynik. Pozostałe osoby, które zrobiły krok do przodu, mogą podnieść rękę w górę, jeśli zgadzają się z tym wynikiem.



3. EMOCJONALNE KSYWY



CELE:

- » rozwinięcie umiejętności rozumienia i nazywania emocji i uczuć,
- » usprawnienie umiejętności koncentracji uwagi,
- » rozwijanie umiejętności współpracy grupowej.



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » wskazówki do tworzenia ksyw fakultatywnie – załącznik.

PRZEBIEG GRY

Uczniowie siedzą w kręgu. Każdy uczeń tworzy swoją nową ksywę odnoszącą się do dominujących w jego samopoczuciu emocji. Można wykorzystać wskazówki z załącznika (łączymy słowa z lewej i prawej kolumny). Każdy przedstawia się za pomocą nowej ksywy. Następnie uczniowie próbują zapamiętać je. Prowadzący pyta:

Kto siedzi na prawo od Króla Radości?

Kto siedzi naprzeciwko Fontanny Zadumy?



WSKAZÓWKI METODYCZNE

- » Uczniowie mogą dodatkowo wyjaśnić, dlaczego wymyślili sobie taką ksywę.
- » W trakcie gry uczniowie mają prawo zmienić swoją ksywę, jeśli doszli do wniosku, że pierwotna jest nieodpowiednia.
- » Dodatkowo uczniowie mogą wybrać najciekawszą (lub najlepiej brzmiącą) według nich ksywę.



| | |
|--------------|----------|
| król | strach |
| fontanna | miłość |
| metr | radość |
| tona | zaufanie |
| źdźbło | wolność |
| pióro | żal |
| postanieniec | zazdrość |
| adwokat | zaduma |
| jabłko | odwaga |
| pociąg | nadzieja |
| wieża | troska |



4. CO MAM WSPÓLNEGO Z...?



CELE:

- » poszerzenie samowiedzy,
- » rozwijanie autorefleksji,
- » rozwijanie myślenia twórczego.



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » przedmioty znajdujące się w klasie, inne przedmioty codziennego użytku.

PRZEBIEG GRY

Prowadzący gromadzi przed zajęciami wybrane przedmioty znajdujące się w klasie lub inne codziennego użytku (np. grzebień, pasta do zębów, słuchawki) i przykrywa je kocem. Uczniowie siedzą w kręgu (wokół przykrytych przedmiotów). Pierwsza osoba losuje dowolny przedmiot i podaje swoją jedną cechę wspólną z tym przedmiotem. Podaje przedmiot dalej, a kolejni uczniowie poszukują właściwości, które mogą ich z nim łączyć. Starają się unikać powtórzeń.

PRZYKŁADOWO:

– *linijka (Jestem tak samo uporządkowany. Jestem tak samo dokładna. Uwielbiam liczyć. Moje imię również rozpoczyna się literą L itp.).*

W przypadku grupy do 10 osób można spróbować wykonać pełne okrążenie (tzn. każda osoba identyfikuje podobieństwo z danym przedmiotem). W przypadku grup większych po 6–8 cechach następuje losowanie nowego przedmiotu.



WSKAZÓWKI METODYCZNE

- » Prowadzący zachęca do poszukiwania podobieństw metaforycznych, np. *Jestem zmienna jak linijka* (może mieć różne długości). W przypadku nieoczywistych podobieństw należy poprosić uczestników o podanie wyjaśnienia.
- » Celem zmniejszenia napięcia w grupie można wprowadzić opcję **NASTĘPNYM RAZEM** (wówczas uczeń nie podaje podobieństwa w danej rundzie).
- » Ciekawą transformacją tej gry jest odwrócenie kluczowego zdania, tzn. poszukiwanie różnic zamiast podobieństw. Wówczas wypowiedź ucznia mogłaby rozpoczynać się od zwrotu: *Na pewno nie jestem taki... jak*

PRZYKŁADOWO:

Na pewno nie jestem tak dokładny, jak linijka.

Na pewno nie jestem plastikowy jak linijka.

Można jednocześnie zróżnicować poziom pewności i wprowadzić (do wyboru) kilka opcji rozpoczynających wypowiedź ucznia:

Na pewno nie jestem...

Prawdopodobnie nie jestem...

Raczej nie jestem...

Wybór danej opcji ma również wartość diagnostyczną (na ile uczeń jest przekonany co do trafności zidentyfikowanych podobieństw).



5. ŚNIEGOWA KULA PODOBIEŃSTW



CELE:

- » poszerzenie samowiedzy,
- » rozwijanie autorefleksji,
- » rozwijanie współpracy grupowej i umiejętności komunikowania się,
- » rozwijanie myślenia twórczego.



ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- » wizytówka z miejscem do wpisywania punktów.

PRZEBIEG GRY

Uczniowie przygotowują swoje wizytówki. Przydzielają sobie ksywy i obrazują je schematycznym autoportretem. Tworzą pary i w ciągu trzech minut poszukują jak najwięcej podobieństw między sobą. Jeśli znajdują je, stawiają sobie kropki na odwrocie wizytówki (liczba kropek=liczba podobieństw). Następnie pary dobierają się w czwórki i analogicznie do poprzedniego zadania poszukują podobieństw między wszystkimi członkami grupy. Tym razem mają na to 5 minut. Czwórki tworzą ósemki (czas na poszukiwanie podobieństw: 7 min.), ósemki zaś całą klasę (czas na poszukiwanie podobieństw: 10 min). Uczniowie sumują kropki zaznaczone na odwrocie wizytówki i ustalają listę rankingową.



WSKAZÓWKI METODYCZNE

- » Prowadzący zwraca szczególną uwagę na ostatni etap gry (podobieństwa łączące wszystkich uczniów w klasie) i omawia jego efekty na forum. Uczniowie wspólnie zastanawiają się, w jaki sposób można wykorzystać te podobieństwa w pracy zespołowej w przyszłości. Zidentyfikowane cechy wspólne mogą też posłużyć jako podstawa do stworzenia plakatu zatytułowanego: „Nasza klasa – tak wiele nas łączy!”. Ekspozycja plakatu w sali, w której najczęściej przebywają uczniowie, pozytywnie wpłynie na kształtowanie się tożsamości grupowej i integrację zespołu.
- » W trakcie gry prowadzący na podstawie dotychczasowych efektów pracy grup może ukierunkować ich myślenie, wskazując niedostrzegane przez nich do tej pory kategorie, np. litery imienia, kolory na wizytówkach, itp.