

Zadanie: Planowanie procesu lekcyjnego zapewniające efektywne wykorzystanie czasu.

DRZEWKO DECYZYJNE

Metoda ta jest graficznym zapisem analizy problemu. Służy dokonaniu właściwego wyboru i podjęciu decyzji z pełną świadomością jej skutków.

Aby pracować tą metoda należy:

1. Sformułować problem, który uczniowie wpisują w pień drzewa.
2. Określić cel i wartości najbardziej istotnych dla podejmującego decyzję; uczniowie zapisują je w koronie drzewa.
3. Zaproponować jak największą liczbę rozwiązań, które należy wpisać w gałęzie drzewa.
4. Określić pozytywne i negatywne skutki każdego rozwiązania z punktu widzenia stawianych celów i przyjętych wartości.
5. Podjąć najwłaściwszą decyzję . Schemat drzewa decyzyjnego można wypełniać indywidualnie lub w grupach.

Schemat drzewa decyzyjnego (od góry): - cele i wartości, - skutki pozytywne, - skutki negatywne, - możliwe rozwiązania, - sytuacja wymagająca decyzji(pień).

BURZA MÓZGÓW tak zwana (giełda pomysłów).

Metoda burzy mózgów jest odmianą dyskusji polegającą na umożliwieniu uczniom szybkiego zgromadzenia wielu konkurencyjnych lub uzupełniających hipotez rozwiązania problemu, któremu poświęcona jest dana jednostka metodyczna lub jej fragment.

Podczas stosowania tej metody uczeń może zgłaszać wszystkie najbardziej śmiałe lub nedorzeczne pomysły rozwiązania, choćby nietypowe, ryzykowne i nierealne, w obojętnej formie, żeby nawet chwila namysłu nad poprawnością językową nie zmniejszała pomysłowości ocenianiem.

Zasady burzy mózgów

- każdy pomysł jest dobry
- ważniejsza jest liczba pomysłów niż ich jakość
- każdy pomysł zapisujemy w formie podanej przez autora
- nie komentujemy pomysłów
- nie krytykujemy pomysłów
- wszyscy na równych prawach bierzemy udział w zgłaszaniu pomysłów
- zgłaszamy pomysły w wyznaczonym czasie Etapy burzy mózgów

- sformułowanie problemu
- wytwarzanie pomysłów - każdy pomysł jest zapisywany - cel: zgromadzenie jak największej liczby pomysłów
- krytyczna analiza pomysłów - ustalenie kryteriów oceny (np. realność, zyski/straty, akceptacja większości) - ocena wg przyjętych kryteriów
- wybór rozwiązania
- decyzja o wprowadzeniu wybranego rozwiązania Schemat skojarzeń Metody aktywizujące

BEZLUDNA WYSPA

Metoda ta polega na efektywnym współdziałaniu w zespole i pracy w grupie, budowaniu więzi międzyludzkich, podejmowania indywidualnych i grupowych decyzji.

Cele:

Uczniowie zastanawiają się nad swoją rolą w grupie.

Uzmysławiają sobie, jak ważna dla nich jest grupa.

Uczą się podejmowania samodzielnych decyzji.

Przebieg:

Nauczyciel opowiada uczniom następującą historię: Rozbił się okręt. Jesteście rozbitkami, którzy uratowali się. Morze wyrzuciło was na bezludną wyspę. Pantomimicznie, posługując się tylko gestami i mimiką (bez słów) macie zorganizować sobie życie na tej wyspie. Od czasu do czasu nauczyciel podaje hasła: zapada zmrok, wstaje dzień, minęły trzy miesiące, itp. Ćwiczenie kończy się odpinięciem rozbitków z bezludnej wyspy.

Po zakończeniu ćwiczenia nauczyciel rozmawia z uczniami o strukturze grupy (jakie podjęto role, co się wydarzyło w grupie). Pantomima zmusza do szczególnej ekspresji uczuć i potrzeb, uwrażliwia na znaczenie komunikacji niewerbalnej.

Pozwala na zaakcentowanie pozycji w grupie osobom nieśmiałym, mającym trudności w wypowiedaniu się

Planując lekcję należy uwzględnić wolne miejsce, aby w przypadku wydłużenia się jakiejś czynności nie trzeba było przesunąć pozostałych wcześniej zaplanowanych. Przygotowując zajęcia należy pamiętać o możliwościach psychofizycznych uczniów- ten sam temat w różnych klasach można przedstawić w inny sposób. Kontrolować (samodyscyplina), aby czas lekcyjny był przeznaczony tylko na czynności wcześniej zaplanowane, a nie na rozmowy z uczniami na tematy nie związane z zajęciami.

Eksperyment na próbę: Technika Pomodoro:

Po 25 minutach wyętej pracy ? NAGRODA – 5 minut przerwy

Zespół matematyczno-przyrodniczy