

Iceland 
Liechtenstein
Norway grants

**PODRĘCZNIK NAUCZANIA
UMIEJĘTNOŚCI XXI WIEKU
DLA WYKŁADOWCÓW**



**Zwiększenie umiejętności XXI wieku wśród
uczniów, aby sprostać szybkim zmianom poprzez
wdrażanie innowacyjnych podejść i narzędzi**

Zastrzeżenie prawne: Ten projekt został sfinansowany przy wsparciu Funduszy EOG. Zawartość tej strony internetowej reprezentuje wyłącznie poglądy autorów i jest ich wyłączną odpowiedzialnością. Komisja Funduszy EOG nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w nich zawartych.

Spis treści

Wprowadzenie	8
Ogólne metody nauczania umiejętności XXI wieku dla dzieci w wieku szkolnym.....	10
<u>Metoda 1 - wyjaśnienie własne.....</u>	<u>10</u>
<u>Metoda 2 - Grywalizacja</u>	<u>10</u>
Krytyczne myślenie	12
<u>Wprowadzenie.....</u>	<u>12</u>
<u>Oczekiwania wobec studentów</u>	<u>12</u>
<u>Metody nauczania umiejętności.....</u>	<u>13</u>
<u>Działania</u>	<u>13</u>
<i>Działania związane z samodzielnym wyjaśnianiem</i>	<i>14</i>
<i>Produktywna debata.....</i>	<i>14</i>
<i>Gra w dopasowywanie.....</i>	<i>14</i>
Kreatywność	16
<u>Wprowadzenie.....</u>	<u>16</u>
<u>Oczekiwania wobec studentów</u>	<u>16</u>
<u>Metody nauczania umiejętności.....</u>	<u>17</u>
<u>Działania</u>	<u>18</u>
<i>Temat Gra.....</i>	<i>18</i>
<i>Tworzenie filmów.....</i>	<i>18</i>
<i>Tworzenie gry planszowej.....</i>	<i>18</i>
Współpraca	20
<u>Wprowadzenie.....</u>	<u>20</u>

<u>Oczekiwania wobec studentów</u>	<u>20</u>
<u>Metody nauczania umiejętności.....</u>	<u>20</u>
<u>Działania</u>	<u>21</u>
<i>Improwizowane historie dzięki współpracy.....</i>	<i>21</i>
<i>Polowanie na Łupieżców</i>	<i>21</i>
<i>Mentorzy rówieśnicy.....</i>	<i>21</i>
<i>Modelowanie umiejętności współpracy za pomocą filmów</i>	<i>23</i>
<i>Różne działania</i>	<i>23</i>
<i>Mini quiz.....</i>	<i>23</i>
Komunikacja.....	26
<u>Wprowadzenie.....</u>	<u>26</u>
<u>Oczekiwania wobec studentów</u>	<u>26</u>
<u>Metody nauczania umiejętności.....</u>	<u>26</u>
<u>Działania</u>	<u>26</u>
<i>Krok do rozmowy.....</i>	<i>26</i>
<i>Zabawa z postaciami</i>	<i>27</i>
<i>Modelowanie umiejętności komunikacyjnych za pomocą filmów</i>	<i>27</i>
<i>Gra w dopasowywanie.....</i>	<i>27</i>
<i>Mini quiz.....</i>	<i>28</i>
Umiejętność korzystania z informacji	31
<u>Wprowadzenie.....</u>	<u>31</u>
<u>Oczekiwania wobec studentów</u>	<u>31</u>
<u>Metody nauczania umiejętności.....</u>	<u>31</u>
<u>Działania</u>	<u>32</u>
<i>Quizy i ciekawostki.....</i>	<i>32</i>

<i>Polowanie na Łupieżców</i>	<i>32</i>
<i>Cyfrowe poszukiwania skarbów</i>	<i>32</i>
<i>Wirtualne pokoje ucieczki.....</i>	<i>32</i>
<i>Gry fabularne rozwijające kompetencje informacyjne.....</i>	<i>33</i>
<i>Przykładowa gra:</i>	<i>33</i>
<i>Fakt czy fikcja</i>	<i>34</i>
<i>Przykładowa gra:</i>	<i>34</i>
<i>Dopasowanie słów kluczowych.....</i>	<i>35</i>
<i>Przykładowe słowa kluczowe do gry w dopasowywanie:.....</i>	<i>35</i>
<i>Wyścig badawczy.....</i>	<i>35</i>
<i>Mini quiz.....</i>	<i>35</i>
Umiejętność korzystania z mediów.....	38
<u>Wprowadzenie.....</u>	38
<u>Oczekiwania wobec studentów</u>	38
<u>Metody nauczania umiejętności.....</u>	38
<u>Działania</u>	39
<i>Dopasowanie słów kluczowych.....</i>	<i>39</i>
<i>Przykładowe słowa kluczowe do gry w dopasowywanie:.....</i>	<i>39</i>
<i>Mini quiz.....</i>	<i>40</i>
Umiejętność korzystania z technologii	42
<u>Wprowadzenie.....</u>	42
<u>Oczekiwania wobec studentów</u>	42
<u>Metody nauczania umiejętności.....</u>	42
<u>Działania</u>	43
<i>Umiejętności finansowe.....</i>	<i>43</i>

<u>Jak płać rachunki</u>	<u>43</u>
<u>Zarządzanie pieniędzmi</u>	<u>43</u>
<u>Systemy obliczeniowe</u>	<u>45</u>
Elastyczność	47
<u>Wprowadzenie.....</u>	<u>47</u>
<u>Oczekiwania wobec studentów</u>	<u>47</u>
<u>Metody nauczania umiejętności.....</u>	<u>47</u>
<u>Działania</u>	<u>48</u>
<i>Zadania interaktywne</i>	<i>48</i>
<u>Zadanie interaktywne 1.</u>	<u>48</u>
<u>Zadanie interaktywne 2.</u>	<u>48</u>
<u>Interaktywne zadanie 3.</u>	<u>48</u>
<u>Zadanie interaktywne 4.</u>	<u>48</u>
<i>Mini quiz.....</i>	<i>49</i>
Przywództwo	50
<u>Wprowadzenie.....</u>	<u>50</u>
<u>Oczekiwania wobec studentów</u>	<u>50</u>
<u>Metody nauczania umiejętności.....</u>	<u>50</u>
<u>Działania</u>	<u>51</u>
<i>Przeczytaj o wielkich liderach.....</i>	<i>51</i>
<i>Gra w dopasowywanie.....</i>	<i>51</i>
<i>Gra sortująca.....</i>	<i>52</i>
Inicjatywa	54
<u>Wprowadzenie.....</u>	<u>54</u>
<u>Oczekiwania wobec studentów</u>	<u>54</u>

<u>Metody nauczania umiejętności.....</u>	54
<u>Działania</u>	55
<i>Gra w dopasowywanie:</i>	55
<i>Gra w sortowanie:</i>	56
Wydajność.....	58
<u>Wprowadzenie.....</u>	58
<u>Oczekiwania wobec studentów</u>	58
<u>Metody nauczania umiejętności.....</u>	59
<i>Odkryj mocne strony.....</i>	59
<i>Techniki zarządzania stresem.....</i>	59
Przestań pracować wielozadaniowo:	59
Ćwiczenie:	59
Porzuć perfekcjonizm:	59
Regularne krótkie przerwy:	60
<u>Działania</u>	60
<i>Tworzenie tablicy wizji.....</i>	60
<i>Gra w dopasowywanie.....</i>	60
Umiejętności społeczne	62
<u>Wprowadzenie.....</u>	62
<u>Oczekiwania wobec studentów</u>	62
<u>Metody nauczania umiejętności.....</u>	62
<u>Działania</u>	63
<i>Wirtualne spotkanie próbne</i>	63
<i>Emocjonalne szarady.....</i>	63
<i>Gra z postaciami.....</i>	63

<i>Gry decyzyjne</i>	64
<i>Gra w dopasowywanie</i>	64
Dodatkowe narzędzia dotyczące grywalizacji	66
<u>Arcademics</u>	66
<u>BookWidgets</u>	66
<u>Brainscape</u>	66
<u>Breakout EDU</u>	66
<u>Cerebriti</u>	67
<u>ChemCaper</u>	67
<u>Classcraft</u>	67
<u>ClassDojo</u>	67
<u>CodeCombat</u>	67
<u>Bohater kursu</u>	68
<u>Duolingo</u>	68
<u>Edmodo</u>	68
<u>Ogólnie</u>	68
<u>Gimkit</u>	69
<u>GooseChase</u>	69
<u>Kahoot!</u>	69
<u>Knowre</u>	69
<u>Minecraft: Edycja edukacyjna</u>	70
<u>Zestaw potwora</u>	70
<u>Pear Deck</u>	70
<u>PlayBrighter</u>	70
<u>Quizizz</u>	71

Quizlet	71
Socrative.....	71
Toovari.....	71
Trivenet.....	72
Virtonomics	72



Wprowadzenie

Po pierwsze, wyobraź sobie (jeśli jeszcze tak nie jest), że masz dziecko, wnuka, siostrzenicę lub siostrzeńca, lub dziecko przyjaciół, które kochasz i o które bardzo się troszczysz, a dziecko to właśnie rozpoczyna w tym roku naukę w przedszkolu lub zerówce. Następnie zastanów się nad poniższymi pytaniami, robiąc notatki.

Pytanie nr 1: Jak będzie wyglądał świat za dwadzieścia lub więcej lat, kiedy Twoje dziecko opuści szkołę i zacznie żyć w świecie? Pomyśl o tym, jak wyglądało życie dwadzieścia lat temu i o wszystkich zmianach, których byłeś świadkiem. Następnie wyobraź sobie, co wydarzy się w ciągu następných dwudziestu lat.

Pytanie nr 2: Jakich umiejętności będzie potrzebować twoje dziecko, aby odnieść sukces w świecie, który wyobrażasz sobie za dwadzieścia lat?

Pytanie nr 3: Pomyśl teraz o swoim życiu i czasach, w których naprawdę uczyłeś się tak dużo i tak głęboko, że nazwałbyś to "szczytowymi doświadczeniami edukacyjnymi" w swoim życiu. Jakie były warunki, które sprawiły, że twoje doświadczenia uczenia się o wysokiej wydajności były tak potężne?

Zanim przejdziesz do pytania nr 4, przejrzyj swoje odpowiedzi na pierwsze trzy pytania i zastanów się, w jaki sposób większość uczniów spędza obecnie czas w szkole. Następnie rozważ ostatnie pytanie:

Pytanie #4: Jak wyglądałaby nauka, gdyby została zaprojektowana wokół odpowiedzi na pierwsze trzy pytania?

Ćwiczenie to zostało wykonane wcześniej z wieloma różnymi grupami. Wielką niespodzianką jest to, że odpowiedzi na cztery pytania są zadziwiająco spójne. Bez względu na ich pochodzenie i miejsce na świecie, publiczność zawsze dochodzi do tego samego wniosku: najwyższy czas, aby nauka stała się bardziej zgodna z wymaganiami naszych czasów i potrzebami dzisiejszych uczniów.

Na przykład pierwsze pytanie wywołuje odpowiedzi, które przewidują bieżące wydarzenia, kwestie i wyzwania w przyszłości.

Przykłady typowych odpowiedzi obejmują:

- "Mniejszy świat", bardziej połączony technologią i transportem
- Narastająca fala informacji i mediów, którą trzeba okiełznać
- Globalne wahania gospodarcze, które wpływają na miejsca pracy i dochody wszystkich osób
- Obciążenie podstawowych zasobów - wody, żywności i energii
- Pilna potrzeba globalnej współpracy w zakresie wyzwań środowiskowych
- Rosnące obawy o prywatność, bezpieczeństwo i terroryzm
- Ekonomiczna konieczność wprowadzania innowacji w celu zapewnienia globalnej konkurencyjności

- Więcej pracy w zróżnicowanych zespołach obejmujących różne języki, kultury, regiony geograficzne i strefy czasowe.
- Potrzeba lepszych sposobów zarządzania czasem, ludźmi, zasobami i projektami.

Drugie pytanie nieuchronnie generuje większość umiejętności XXI wieku objętych tym projektem, w tym wartości i zachowania, takie jak ciekawość, troska, pewność siebie i odwaga, które często towarzyszą uczeniu się tych umiejętności. Umiejętności XXI wieku, które omawiamy w tym projekcie, są następujące:

- Krytyczne myślenie
- Kreatywność
- Współpraca
- Komunikacja
- Umiejętność korzystania z informacji
- Umiejętność korzystania z mediów
- Umiejętność korzystania z technologii
- Elastyczność
- Przywództwo
- Inicjatywa
- Wydajność
- Umiejętności społeczne

Odpowiedzi udzielone na pytanie numer cztery podkreślają następujące główne tematy, oświetlając drogę w kierunku idealnego środowiska do nauczania niezbędnych umiejętności uczniów:

- Świat pracy w coraz większym stopniu składa się z zespołów pracujących wspólnie nad rozwiązywaniem problemów i tworzeniem czegoś nowego - dlaczego uczniowie w większości pracują samodzielnie i rywalizują z innymi o aprobatę nauczyciela?

- Technologia jest coraz bardziej częścią życia naszych dzieci każdego dnia - dlaczego miałyby one sprawdzać swoją technologię przy drzwiach klasy i konkurować o ograniczone szkolne komputery? czas?

- Świat jest pełen angażujących, rzeczywistych wyzwań, problemów i pytań - po co poświęcać tyle czasu na oderwane od siebie pytania na końcu rozdziału podręcznika?

- Wykonywanie projektów dotyczących czegoś, na czym nam zależy, jest naturalne dla wszystkich uczniów - dlaczego projekty edukacyjne są tak rzadkie w tak wielu klasach?

- Innowacyjność i kreatywność są tak ważne dla przyszłego sukcesu naszej gospodarki - dlaczego szkoły poświęcają tak mało czasu na rozwijanie kreatywności i umiejętności innowacyjnych?

Ogólne metody nauczania umiejętności XXI wieku dla dzieci w wieku szkolnym

Metoda 1 - wyjaśnienie własne

Wykazano, że dzieci uczą się lepiej, gdy są zmuszone do wyjaśniania, w jaki sposób rozwiązują problemy. Samodzielne wyjaśnianie pomaga dzieciom w nauce, zmuszając je do zmagania się z podstawowymi koncepcjami, dzięki czemu odkrywają one powiązania, które w przeciwnym razie moglibyśmy przeoczyć. Oto cztery wskazówki, jak uczynić samodzielne wyjaśnianie skuteczną taktyką uczenia się.

1. Jeśli trzeba nauczyć się abstrakcyjnych pojęć, nie oczekuj, że dzieci same je odkryją.

Przełącz im niezbędne informacje ogólne.

2. Pomóż dzieciom opracować wysokiej jakości wyjaśnienia poprzez modelowanie lub udzielanie częściowych odpowiedzi.

Możesz zaoferować dzieciom częściowe wyjaśnienie tematu i poprosić je o uzupełnienie brakujących kroków. W niektórych badaniach nauczyciele przedstawiali uczniom kilka wyjaśnień i prosili ich o wybranie najlepszego.

3. Poproś dzieci o wyjaśnienie, dlaczego poprawne informacje są poprawne.

W większości eksperymentów z samodzielnym wyjaśnianiem proszono uczniów o wyjaśnienie poprawnie opracowanego przykładu. Jeśli dziecko wymyśliło nieprawidłowe rozwiązanie i nie zdaje sobie z tego sprawy, poproszenie go o uzasadnienie rozwiązania może nie być zbyt pomocne.

4. Wskaż błędy oparte na powszechnych błędnych przekonaniach i poproś dzieci o wyjaśnienie, dlaczego takie błędy są błędne.

Różni się to od proszenia dzieci o uzasadnienie nieprawidłowej odpowiedzi. Dziecko zaczyna od wiedzy, że coś jest nieprawidłowe i próbuje wyjaśnić naturę błędu.

Kilka badań sugeruje, że identyfikowanie i wyjaśnianie błędnego rozumowania może pomóc uczniom lepiej zrozumieć prawidłowe rozumowanie. Może to również nauczyć dzieci unikania błędnego rozumowania.

Metoda 2 - Grywalizacja

Grywalizacja to technika polegająca na wykorzystywaniu elementów i mechaniki przypominającej gry w kontekstach innych niż gry w celu motywowania i angażowania uczniów. Kilka modeli grywalizacji można wykorzystać do nauczania dzieci w wieku szkolnym umiejętności XXI wieku:

Nauka oparta na zadaniach: Ten model przedstawia uczniom serię wyzwań lub zadań, które muszą wykonać, aby przejść przez materiał edukacyjny. Zadania mogą być powiązane z celami nauczania i mogą obejmować zadania, takie jak wykonywanie projektów, rozwiązywanie

problemów lub udział w dyskusjach. Zadania te mogą być zaprojektowane do nauczania konkretnych umiejętności lub pojęć i mogą być dostosowane do indywidualnych potrzeb i zainteresowań uczniów.

Systemy punktowe: Model ten polega na przypisywaniu punktów do różnych działań lub osiągnięć i umożliwieniu uczniom zdobywania punktów poprzez wykonywanie zadań lub demonstrowanie określonych umiejętności. Punkty można następnie wykorzystać do odblokowania nagród lub nowych poziomów treści.

Tablice wyników: Model ten obejmuje stworzenie systemu rankingowego, który wyświetla wyniki lub osiągnięcia uczniów w czasie rzeczywistym, zachęcając do rywalizacji i motywując do poprawy.

Personalizacja awatara: Model ten polega na umożliwieniu uczniom tworzenia i dostosowywania własnego awatara, którego mogą używać do reprezentowania siebie w środowisku edukacyjnym. Awatar można dostosować za pomocą różnych ubrań i akcesoriów, a uczniowie mogą zdobywać nowe przedmioty w miarę postępów w nauce.

Wirtualne nagrody: Model ten obejmuje wykorzystanie wirtualnych nagród lub odznak w celu rozpoznawania i motywowania uczniów za ich osiągnięcia. Nagrody mogą być wyświetlane na wirtualnej półce z trofeami lub w profilu ucznia i mogą służyć jako namacalna reprezentacja jego postępów i osiągnięć.

Oceny oparte na grywalizacji: Oceny grywalizacyjne obejmują wykorzystanie elementów przypominających gry, takich jak punkty, odznaki i tabele wyników, w celu motywowania i angażowania uczniów w proces uczenia się. Oceny te mogą być wykorzystywane do oceny postępów uczniów i dostarczania informacji zwrotnych na temat obszarów, w których muszą się poprawić.

Wspólne gry edukacyjne: Gry edukacyjne oparte na współpracy angażują uczniów do wspólnej pracy nad rozwiązywaniem problemów lub wykonywaniem zadań w środowisku przypominającym grę. Gry te mogą być wykorzystywane do nauczania pracy zespołowej i umiejętności współpracy i mogą być rozgrywane osobiście lub online.

Platformy edukacyjne oparte na grach: Wiele platform edukacyjnych opartych na grach oferuje szeroką gamę gier edukacyjnych i ćwiczeń, które można wykorzystać do nauczania umiejętności XXI wieku. Platformy te często zapewniają narzędzia do śledzenia postępów uczniów i przekazywania informacji zwrotnych, aby pomóc im w doskonaleniu umiejętności.

Ogólnie rzecz biorąc, kluczem do skutecznego wykorzystania grywalizacji do nauczania umiejętności XXI wieku jest upewnienie się, że gry i ćwiczenia są dobrze zaprojektowane i dostosowane do potrzeb i zainteresowań uczniów oraz że są zintegrowane z ogólnym programem nauczania w sposób wspierający naukę i rozwój umiejętności.

W następnej sekcji każda umiejętność jest omawiana osobno wraz z oczekiwaniami wobec uczniów, metodami nauczania i niektórymi potencjalnymi ćwiczeniami do nauczania umiejętności.

Krytyczne myślenie

Wprowadzenie

Rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia jest kluczowe dla uczniów, aby mogli zrozumieć powiązania między różnymi koncepcjami i pomysłami. Jest to niezbędna umiejętność życiowa, której można nauczyć dzieci w wieku szkolnym i która może pomóc im stać się bardziej niezależnymi myślicielami. Ucząc się rozumowania i kwestionowania założeń, uczniowie stają się aktywnymi uczniami, którzy są lepiej przygotowani do rozwiązywania problemów i dokonywania logicznych osądów. Prowadzi to nie tylko do sukcesu w nauce, ale także pomaga im oprzeć się presji rówieśników i podejmować lepsze decyzje w dorosłym życiu. Aby zachęcić do rozwijania umiejętności krytycznego myślenia w klasie, nauczyciele mogą stosować uczenie się oparte na dociekaniu, ułatwiać dyskusje grupowe i projekty, zachęcać do oryginalnego myślenia poprzez rozwiązywanie problemów i analizę scenariuszy oraz zapewniać możliwości podejmowania decyzji i oceny zalet i wad różnych wyborów.

Oczekiwania wobec studentów

Krytyczne myślenie i rozwiązywanie problemów są przez wielu uważane za nowe podstawy uczenia się w XXI wieku. Najnowsze badania w dziedzinie *kognitywistyki*, czyli nauki o myśleniu, wykazały, że wykorzystywanie wiedzy w trakcie nauki - stosowanie umiejętności takich jak krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów i kreatywność do wiedzy merytorycznej - zwiększa motywację i poprawia wyniki uczenia się.

Dzięki ćwiczeniom oferowanym w celu rozwijania umiejętności krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów, uczniowie powinni być w stanie

Skuteczny powód

- Używanie różnych rodzajów rozumowania (indukcyjnego, dedukcyjnego itp.) w zależności od sytuacji.

Wykorzystanie myślenia systemowego

- Analizowanie sposobu, w jaki części całości oddziałują ze sobą, aby uzyskać ogólne wyniki w złożonych systemach.

Dokonywanie osądów i podejmowanie decyzji

- Skutecznie analizować i oceniać dowody, argumenty, twierdzenia i przekonania.
- Analiza i ocena głównych alternatywnych punktów widzenia
- Syntetyzowanie i tworzenie powiązań między informacjami i argumentami
- Interpretowanie informacji i wyciąganie wniosków w oparciu o najlepszą analizę
- Krytyczna refleksja nad doświadczeniami i procesami uczenia się

Rozwiązywanie problemów

- Rozwiązywanie różnego rodzaju nieznanymi problemami zarówno w konwencjonalny, jak i innowacyjny sposób.
- Identyfikowanie i zadawanie istotnych pytań, które wyjaśniają różne punkty widzenia i prowadzą do lepszych rozwiązań.

Metody nauczania umiejętności

Istnieje kilka sposobów nauczania krytycznego myślenia uczniów szkół średnich. Niektóre metody obejmują:

Zachęcanie uczniów do zadawania pytań: Promując kulturę zadawania pytań, uczniowie będą bardziej skłonni do kwestionowania założeń i poszukiwania nowych informacji.

Używaj przykładów ze świata rzeczywistego: Łączenie lekcji w klasie z rzeczywistymi scenariuszami może pomóc uczniom dostrzec znaczenie tego, czego się uczą i zastosować umiejętności krytycznego myślenia do rozwiązywania problemów w prawdziwym świecie.

Włącz debaty i dyskusje: Umożliwienie uczniom angażowania się w konstruktywne debaty i dyskusje może pomóc im rozwinąć umiejętności krytycznego myślenia poprzez badanie wielu perspektyw i obronę własnych argumentów.

Zachęcanie do samodzielnych badań: Przydzielanie projektów badawczych i zachęcanie uczniów do odkrywania tematów, które ich interesują, może pomóc w rozwijaniu umiejętności krytycznego myślenia, ucząc ich, jak oceniać źródła i wyciągać własne wnioski.

Używaj gier i łamigłówek: Gry i łamigłówki wymagające rozwiązywania problemów mogą być skutecznym sposobem nauczania umiejętności krytycznego myślenia w zabawny i angażujący sposób.

Zachęcanie do autorefleksji: Zachęcaj uczniów do zastanowienia się nad własnym procesem uczenia się i myślenia, do zidentyfikowania własnych uprzedzeń i założeń oraz do zrozumienia, w jaki sposób mogą poprawić swoje umiejętności krytycznego myślenia.

Przekazywanie informacji zwrotnych: Przekazuj informacje zwrotne na temat wyników uczniów i udzielaj im wskazówek, jak poprawić ich umiejętności krytycznego myślenia.

Wdrażając te metody, uczniowie będą mogli rozwijać swoje umiejętności krytycznego myślenia i będą lepiej przygotowani do poruszania się po złożonym świecie wokół nich.

Działania

Badania sugerują, że uczniowie stają się znacznie lepsi w rozwiązywaniu problemów, gdy nauczymy ich

- analizować analogie
- tworzyć kategorie i odpowiednio klasyfikować przedmioty
- identyfikacja istotnych informacji
- konstruować i rozpoznawać poprawne argumenty dedukcyjne
- testowanie hipotez
- rozpoznawać typowe błędy w rozumowaniu
- rozróżnienie między dowodami a interpretacjami dowodów

Działania związane z samodzielnym wyjaśnianiem

Jak omówiono w części poświęconej metodom ogólnym, jednym ze sposobów nauczania krytycznego myślenia jest zapewnienie uczniom możliwości samodzielnego wyjaśniania.

Produktywna debata¹

Produktywna debata dobrze sprawdza się w przypadku uczniów starszych klas, którzy uczą się, jak zarządzać emocjami i pracować nad pozytywną ekspresją, nawet w trudnych sytuacjach. Uczą się, jak spokojnie prowadzić trudne rozmowy, bez przekształcania ich w kłótnie lub próby obrażania drugiej osoby.

Ludzie, którzy potrafią debatować i słuchać swoich oponentów, rozwijają więcej umiejętności potrzebnych do zostania liderami w klasie i miejscu pracy.

Gra w dopasowywanie

Poniżej znajduje się kilka rzeczywistych scenariuszy i odpowiednich działań, a także 2 przykłady niewłaściwych działań dla każdego scenariusza. Usuń etykiety i poproś uczniów, aby dopasowali scenariusz do odpowiedniego działania i zidentyfikowali niewłaściwe działania oraz omówili, dlaczego wybrana przez nich odpowiedź jest właściwa (lub nie).

Scenariusz 1: Uczeń widzi na korytarzu prześladowanego rówieśnika.

Odpowiednie działanie: Zgłosić incydent nauczycielowi lub szkolnemu administratorowi.

Niewłaściwe działanie: Zignorowanie incydentu i kontynuowanie swojego dnia.

Niewłaściwe działanie: Przyłączenie się do nękania.

Scenariusz 2: Uczeń znajduje zgubiony portfel na placu zabaw.

Odpowiednie działanie: Oddanie portfela nauczycielowi lub administratorowi szkoły.

Niewłaściwe działanie: Zatrzymanie portfela i jego zawartości.

Niewłaściwe działanie: Oddanie portfela znajomemu zamiast zwrócenia go.

Scenariusz 3: Uczeń widzi, jak jego kolega oszukuje na teście.

Odpowiednie działanie: Zgłosić incydent nauczycielowi lub szkolnemu administratorowi.

Niewłaściwe działanie: Nie robić nic i kontynuować własny test.

Niewłaściwe działanie: Oszukiwanie również na teście.

Scenariusz 4: Uczeń otrzymuje negatywną ocenę za zadanie.

Odpowiednie działanie: Przejrzenie zadania i zwrócenie się o pomoc do nauczyciela lub korepetytora.

Niewłaściwe działanie: Poddać się i nie próbować się poprawić.

¹ Komunikacja, Współpraca, Przywództwo, Umiejętności społeczne

Niewłaściwe działanie: Oszukiwanie przy następnym zadaniu.

Scenariusz 5: Uczeń jest świadkiem zażywania narkotyków przez kolegę.

Odpowiednie działanie: Porozmawiaj z zaufaną osobą dorosłą i/lub poszukaj pomocy dla swojego przyjaciela.

Niewłaściwe działanie: Zignorowanie sytuacji i udawanie, że nic się nie stało.

Niewłaściwe działanie: Samodzielne próbowanie narkotyków.

Scenariusz 6: Uczeń otrzymuje do wykonania projekt grupowy.

Odpowiednie działanie: Komunikacja z członkami grupy, podział zadań i wspólna praca nad ukończeniem projektu.

Niewłaściwe działanie: Nie robić nic i oczekiwać, że inni wykonają pracę.

Niewłaściwe działanie: Przypisywanie sobie zasług za pracę innych osób.

Scenariusz 7: Uczeń czuje się przytłoczony i zestresowany

Odpowiednie działanie: Porozmawiaj z zaufaną osobą dorosłą, nauczycielem lub doradcą i znajdź sposoby radzenia sobie ze stresem.

Niewłaściwe działanie: Ignorowanie stresu i liczenie na to, że minie.

Niewłaściwe działanie: Wyładowywanie się na innych.

Scenariusz 8: Uczeń widzi, jak kolega z klasy kradnie w sklepie.

Odpowiednie działanie: Zgłosić incydent nauczycielowi lub szkolnemu administratorowi.

Niewłaściwe działanie: Zignorowanie incydentu i kontynuowanie swojego dnia.

Niewłaściwe działanie: Przyłączenie się do kradzieży.

Scenariusz 9: Student staje przed trudną decyzją etyczną.

Odpowiednie działanie: Rozważ konsekwencje, zasięgnij porady zaufanych dorosłych i podejmij decyzję zgodną z osobistymi wartościami.

Niewłaściwe działanie: Podejmowanie decyzji wyłącznie w oparciu o osobiste korzyści.

Niewłaściwe działanie: Podjęcie decyzji bez rozważenia jej konsekwencji.

Scenariusz 10: Uczeń ma trudności ze zrozumieniem koncepcji w klasie.

Odpowiednie działanie: Poproś nauczyciela o wyjaśnienia i/lub poszukaj dodatkowej pomocy.

Niewłaściwe działanie: Poddać się i nie próbować zrozumieć koncepcji.

Niewłaściwe działanie: Oszukiwanie w powiązanych zadaniach lub testach.

Scenariusz 11: Uczeń doświadcza cyberprzemocy online

Odpowiednie działania: Udokumentuj nękanie, zablokuj nękańcego i zgłoś nękanie zaufanej osobie dorosłej.

Niewłaściwe działanie: Reagowanie na prześladowcę złością lub agresją.
Niewłaściwe działanie: Ignorowanie sytuacji

Kreatywność

Wprowadzenie

Kreatywność to umiejętność, która jest niezbędna dla uczniów w dzisiejszym świecie. Jest to umiejętność nieszablonowego myślenia, generowania nowych pomysłów i rozwiązań oraz podchodzenia do problemów w unikalny sposób. Kreatywność to nie tylko cecha, z którą niektórzy się rodzą, to umiejętność, którą można rozwijać i pielęgnować. Wspierając kreatywność u uczniów, możemy umożliwić im stanie się innowacyjnymi myślicielami, którzy potrafią dostosować się do szybko zmieniającego się świata. W tej dyskusji omówimy znaczenie kreatywności jako umiejętności dla uczniów oraz różne metody, które można wykorzystać do jej rozwijania i wzmacniania w klasie. Od włączania sztuki po zachęcanie do niezależnego myślenia, istnieje wiele sposobów na wykorzystanie naturalnej kreatywności uczniów i pomoc im w staniu się pewnymi siebie, pełnymi wyobraźni jednostkami.

Oczekiwania wobec studentów

Uczniowie powinni być w stanie

Kreatywne myślenie

- Korzystanie z szerokiego zakresu technik tworzenia pomysłów (takich jak burza mózgów).
- Tworzenie nowatorskich, nowych i wartościowych pomysłów (zarówno przyrostowych, jak i radykalnych).
- Opracowywanie, udoskonalanie, analizowanie i ocenianie własnych pomysłów w celu poprawy i maksymalizacji kreatywnych wysiłków.

Kreatywna współpraca z innymi

- Opracowywanie, wdrażanie i skuteczne przekazywanie innym nowych pomysłów
- Otwartość i zdolność reagowania na nowe i zróżnicowane perspektywy; uwzględnianie w pracy wkładu i informacji zwrotnych od grupy.
- Wykazywanie się oryginalnością i pomysłowością w pracy oraz rozumienie rzeczywistych ograniczeń w przyjmowaniu nowych pomysłów.
- Postrzeganie porażki jako okazji do nauki; zrozumienie, że kreatywność i innowacyjność to długoterminowy, cykliczny proces małych sukcesów i częstych błędów.

Wdrażanie innowacji

- Działaj w oparciu o kreatywne pomysły, aby wnieść namacalny i użyteczny wkład w dziedzinę, w której pojawi się innowacja.

Metody nauczania umiejętności

Istnieje kilka sposobów uczenia uczniów kreatywności. Niektóre metody obejmują:

Włączenie sztuki: Poprzez sztukę, muzykę, teatr i inne kreatywne zajęcia uczniowie mogą nauczyć się wyrażać siebie i myśleć kreatywnie.

Zachęcaj do burzy mózgów: Zachęcaj uczniów do wymyślania jak największej liczby pomysłów, nawet jeśli wydają się one nierealne. Pomoże im to myśleć nieszablonowo i generować nowe i oryginalne pomysły.

Zapewnienie możliwości eksperymentowania: Pozwól uczniom podejmować ryzyko i próbować nowych rzeczy, nawet jeśli oznacza to popełnianie błędów. Pomoże im to rozwinąć kreatywność poprzez wyciąganie wniosków z niepowodzeń.

Zachęcaj do samodzielnego myślenia: Zamiast udzielać uczniom wszystkich odpowiedzi, daj im możliwość wymyślania własnych rozwiązań i pomysłów.

Wykorzystywanie rzeczywistych problemów: Połącz lekcje z rzeczywistymi problemami i zachęć uczniów do kreatywnego myślenia w celu ich rozwiązania.

Zachęcanie do współpracy: Współpraca zachęca uczniów do dzielenia się pomysłami i perspektywami, co może prowadzić do bardziej kreatywnych rozwiązań.

Zapewnienie różnorodnych perspektyw: Zachęcaj uczniów do poznawania różnych kultur, perspektyw i pomysłów. Może to poszerzyć ich zrozumienie świata i zainspirować do nowego i kreatywnego myślenia.

Przekazywanie konstruktywnych informacji zwrotnych: Przekazuj informacje zwrotne na temat wyników uczniów i udzielaj im wskazówek, jak poprawić ich umiejętności kreatywnego myślenia.

Wdrażając te metody, uczniowie szkół średnich będą mogli rozwijać swoją kreatywność i będą lepiej przygotowani do poruszania się po złożonym świecie wokół nich. Pomoże im to stać się bardziej innowacyjnymi i niezależnymi myślicielami z unikalnymi perspektywami.

Działania

Gra tematyczna

Instruktor może mieć kilka wariantów gry tematycznej, ale najczęściej polega ona na wybraniu tematu i nazwaniu rzeczy, które pasują do tej kategorii, używając każdej litery alfabetu. Na przykład, jeśli wybierzesz zwierzęta jako temat, możesz wymyślić:

A: Aardvark

B: Pawian

C: Kurczak

Gra tematyczna uczy uczniów trzymania się jednego tematu i podążania za wskazówkami aż do ukończenia ćwiczenia. Pomaga im również nawiązywać połączenia i wykazać się kreatywnością z literami, które mają mniej opcji.

Tworzenie filmów²

Spróbuj poprosić uczniów o stworzenie własnych filmów wideo podczas ćwiczenia umiejętności społecznych. Możesz wykorzystać to ćwiczenie jako zadanie domowe, aby dzieci mogły wykorzystać swoje umiejętności poza klasą.

Tworzenie filmów pozwala dzieciom dobrze się bawić i uczyć umiejętności społecznych. Pomagają również sobie nawzajem w nauce, oglądając swoje filmy i oferując informacje zwrotne.

Możesz spróbować wybrać jeden temat lub umiejętność do ćwiczenia, np. komunikację niewerbalną. W takim przypadku uczniowie tworzą nieme filmy. Poproś resztę klasy o odgadnięcie, co dzieje się w filmach na podstawie mowy ciała i sygnałów niewerbalnych każdej osoby.

Poproś uczniów o wymyślenie scenariusza lub daj im scenariusz i zobacz, na jakie różne sposoby mogą wymyślić pomysły i przekształcić je w wideo. To ćwiczenie zwiększy nie tylko kreatywność, ale także współpracę i przywództwo, gdy będzie wykonywane w zespołach.

Stwórz grę planszową³

Spróbuj poprosić uczniów o stworzenie własnych gier planszowych (np. Monopoly). Możesz wykorzystać to ćwiczenie jako zadanie domowe, aby dzieci mogły wykorzystać swoje umiejętności poza klasą.

Ideą tworzenia gier planszowych jest to, aby dzieci wykorzystywały swoją kreatywność do zbudowania czegoś, co zawiera zasady, otoczenie, cel i powiązane elementy.

"Word Mash-Up" - uczniowie otrzymują listę losowych słów i muszą stworzyć historię lub wiersz, używając jak największej liczby słów.

"Zaprojektuj marzenie" - Uczniowie są proszeni o zaprojektowanie świata marzeń przy użyciu czystej kartki papieru i kolorowych ołówków lub markerów. Muszą uwzględnić co najmniej jeden element każdego z pięciu zmysłów.

² Współpraca, Komunikacja, Przywództwo

³ Współpraca, Komunikacja, Przywództwo

"Stwórz postać" - Uczniowie otrzymują listę cech charakteru i muszą stworzyć unikalną postać, wykorzystując jak najwięcej z tych cech.

"Gra improwizowana" - uczniowie na zmianę odgrywają krótkie skecze improwizowane oparte na danym scenariuszu lub temacie.

"Zbuduj maszynę" - uczniowie otrzymują zestaw losowych materiałów i muszą stworzyć działającą maszynę, która wykona określone zadanie.

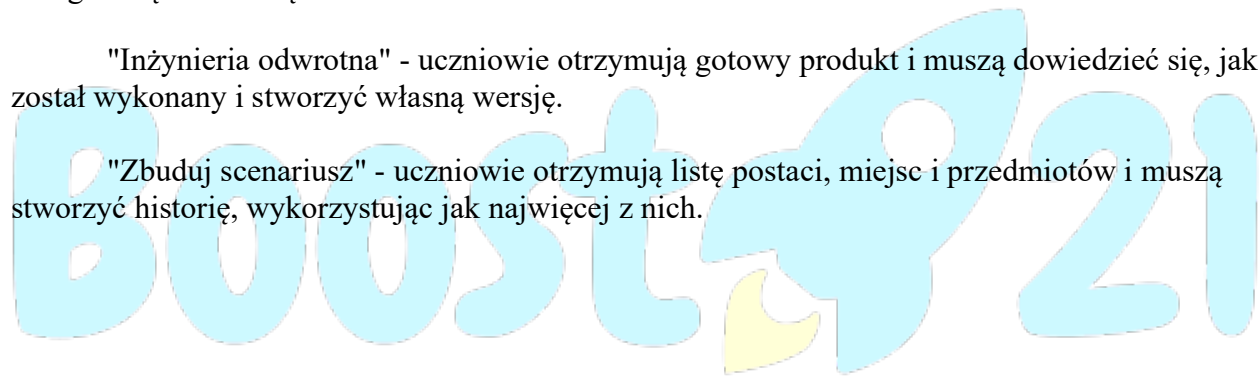
"Interpretacja artystyczna" - uczniowie otrzymują utwór muzyczny lub opowiadanie i muszą stworzyć jego wizualną reprezentację przy użyciu dowolnego medium.

"Mad Libs" - uczniowie wypełniają historyjkę losowymi słowami, a następnie czytają ją na głos dla całej klasy.

"Rebus Puzzle" - Uczniowie używają obrazków, symboli i liter, aby stworzyć rebusową łamigłówkę do rozwiązania.

"Inżynieria odwrotna" - uczniowie otrzymują gotowy produkt i muszą dowiedzieć się, jak został wykonany i stworzyć własną wersję.

"Zbuduj scenariusz" - uczniowie otrzymują listę postaci, miejsc i przedmiotów i muszą stworzyć historię, wykorzystując jak najwięcej z nich.



Współpraca

Wprowadzenie

Współpraca jest niezbędną umiejętnością, którą uczniowie powinni rozwijać w dzisiejszym świecie. Jest to zdolność do efektywnej pracy z innymi, skutecznej komunikacji oraz dzielenia się pomysłami i perspektywami. Współpraca jest ważna dla uczniów, ponieważ pozwala im uczyć się od siebie nawzajem, dzielić się obowiązkami i osiągać wspólny cel. W dzisiejszym szybko zmieniającym się i wzajemnie połączonym świecie ważniejsze niż kiedykolwiek jest, aby uczniowie nauczyli się efektywnie współpracować. W tej dyskusji omówimy znaczenie współpracy jako umiejętności dla uczniów oraz różne metody, które można wykorzystać do jej rozwijania i wzmacniania w klasie. Od projektów grupowych po uczenie się peer-to-peer, istnieje wiele sposobów na wspieranie środowiska uczenia się opartego na współpracy i pomaganie uczniom stać się pewnymi siebie, skutecznymi graczami zespołowymi.

Oczekiwania wobec studentów

Uczniowie powinni być w stanie

Współpraca z innymi

- Wykazać się umiejętnością efektywnej i pełnej szacunku pracy z różnorodnymi zespołami.
- Elastyczność i gotowość do pomocy w zawieraniu kompromisów niezbędnych do osiągnięcia wspólnego celu.
- Przyjmowanie wspólnej odpowiedzialności za wspólną pracę i docenianie indywidualnego wkładu każdego członka zespołu.

Metody nauczania umiejętności

Istnieje kilka sposobów nauczania studentów współpracy. Niektóre metody obejmują:

Projekty grupowe: Przydziel projekty grupowe, które wymagają od uczniów wspólnej pracy nad wykonaniem zadania. Może to pomóc im nauczyć się skutecznej komunikacji i dzielenia się obowiązkami.

Uczenie się od siebie nawzajem: Zachęcaj uczniów do nauczania i uczenia się od siebie nawzajem. Można to zrobić poprzez pracę w parach lub małych grupach.

Zachęcanie do skutecznej komunikacji: Naucz uczniów, jak skutecznie się komunikować, zapewniając im narzędzia potrzebne do jasnego wyrażania siebie, aktywnego słuchania i rozwiązywania konfliktów.

Zapewnienie możliwości przywództwa: Zachęcaj uczniów do przyjmowania ról przywódczych w projektach i działaniach grupowych, co pomoże im rozwinąć umiejętności współpracy poprzez prowadzenie i efektywną pracę w zespole.

Zachęcanie do pracy zespołowej: Stwórz środowisko, w którym uczniowie czują się komfortowo pracując razem. Można to osiągnąć poprzez promowanie kultury współpracy i wzajemnego szacunku.

Włączenie technologii: Wykorzystaj technologię, aby ułatwić współpracę i komunikację między uczniami. Może to obejmować narzędzia do współpracy online, wideokonferencje i komunikatory internetowe.

Przekazywanie informacji zwrotnych: Przekazuj informacje zwrotne na temat wyników uczniów i udzielaj im wskazówek, jak poprawić ich umiejętności współpracy.

Wdrażając te metody, uczniowie będą mogli rozwijać swoje umiejętności współpracy i będą lepiej przygotowani do poruszania się po złożonym świecie wokół nich. Pomoże im to być bardziej efektywnymi graczami zespołowymi i odnosić większe sukcesy w przyszłej karierze i studiach.

Działania

Improwizowane historie dzięki współpracy⁴

Wiele dzieci opowiada historie nawet poza celowymi zajęciami. Dzięki improwizowanym opowieściom instruktor może dodać kolejne wyzwanie, które wymaga od uczniów współpracy i stworzenia narracji bez wcześniejszego zastanowienia się nad nią.

W tym ćwiczeniu umieść karty z obrazkami lub słowami zakrytymi. Uczeń wybiera trzy z tych kart i musi uwzględnić te przedmioty lub tematy w opowiadanej historii. Gra kończy się, gdy wszystkie karty znikną lub gdy uczniowie dotrą do końca swojej historii.

Cwiczenie to może być prowadzone jako gra wieloosobowa, w której uczniowie na zmianę dodają do historii i rozwijają swoje pomysły.

Poszukiwania łupów⁵

Podczas polowania na padlinożerców uczniowie pracują razem, aby znaleźć przedmioty lub zdobyć nagrodę na koniec aktywności. Pracując nad osiągnięciem celu, uczą się pracy zespołowej, organizacji i pozytywnego podejmowania decyzji. Mogą się rozdzielić, poruszać jako grupa i współpracować, aby dotrzeć do końca gry.

Są również nagradzani za współpracę. Działania te pomagają im w kreatywnym rozwiązywaniu problemów poprzez wymyślanie wskazówek dla innych graczy.

Mentorzy rówieśniczy⁶

Uczniowie rozwijają podobne umiejętności współpracy, komunikacji i umiejętności społeczne, jak ci wokół nich, obserwując działania i zachowania innych. Łączenie uczniów w pary z rówieśnikami w tym samym wieku sprawia, że uczenie się niezbędnych umiejętności nie przypomina lekcji.

⁴ Kreatywność, Umiejętności społeczne

⁵ Kreatywność, umiejętności społeczne, komunikacja

⁶ Kreatywność, umiejętności społeczne, komunikacja, przywództwo

Można dobrać w pary uczniów w tym samym wieku i omówić umiejętności lub tematy, nad którymi chce się pracować danego dnia, aby mentor rówieśniczy mógł skutecznie poprowadzić swoich uczniów w kierunku rozwijania pożądaných umiejętności. Aktywność mentorów rówieśniczych to także świetny sposób na rozwijanie umiejętności przywódczych u mentorowanych uczniów.



Modelowanie umiejętności współpracy za pomocą filmów⁷

Modelowanie wideo demonstruje umiejętności współpracy i pozwala uczniom obserwować działanie przed samodzielnym zastosowaniem go w praktyce.

Filmy wideo to jedna z najskuteczniejszych strategii nauczania różnych umiejętności w klasie. Możesz używać różnych rodzajów modelowania wideo, w tym:

Podstawowy: Uczniowie oglądają filmy przedstawiające osoby wykonujące określone zachowania obejmujące demonstrację komunikacji, współpracy, umiejętności społecznych itp.

Modelowanie punktu widzenia: Wideo jest odtwarzane z punktu widzenia osoby uczącej się.

Zachęta: Film wideo demonstruje działanie, a następnie oferuje odpowiedź do aktywności.

Samodzielne modelowanie: Ktoś nagrywa ucznia wykonującego czynność społeczną, aby mógł obserwować samego siebie.

Następnie oni i inni uczniowie wskazują, co uczeń zrobił dobrze i jak może się poprawić.

Różne działania

"Układanka współpracy": Podziel klasę na małe grupy i daj każdej z nich inny element układanki. Każda grupa musi współpracować, aby ułożyć puzzle, wykorzystując umiejętności komunikacji i pracy zespołowej.

"Wspólne poszukiwanie skarbów": Stwórz polowanie na padlinożerców, które wymaga od uczniów współpracy przy rozwiązywaniu zagadek i znajdowaniu ukrytych przedmiotów. Pierwszy zespół, który ukończy polowanie, wygrywa nagrodę.

"Collaboration Escape Room": Stwórz pokój ucieczki dla klasy, w którym uczniowie muszą współpracować, aby rozwiązać zagadki i odblokować drzwi, aby uciec z pokoju.

"Debata w ramach współpracy": Podziel klasę na dwa zespoły i poproś je o debatę na dany temat. Każdy zespół musi współpracować, aby wymyślić argumenty i kontrargumenty oraz przedstawić je w spójny i przekonujący sposób.

"Wspólny projekt artystyczny": Daj każdemu uczniowi pędzel w innym kolorze i poproś, aby wspólnie stworzyli mural na dużym płótnie. To ćwiczenie uczy współpracy i koordynacji.

Mini quiz

Jak określa się umiejętność dobrej współpracy z innymi w celu osiągnięcia wspólnego celu?

- A) Współpraca
- B) Konkurencja
- C) Współpraca
- D) Konflikt

⁷ Komunikacja, Przywództwo, Umiejętności społeczne

Jak określa się umiejętność skutecznego komunikowania się z innymi w grupie?

- A) Komunikacja interpersonalna
- B) Praca zespołowa
- C) Przywództwo
- D) Wystąpienia publiczne

Jak określa się umiejętność aktywnego i uważnego słuchania innych?

- A) Aktywne słuchanie
- B) Słuchanie pasywne
- C) Przesłuchanie
- D) Mówienie

Jak nazywa się praktyka dzielenia się pomysłami i zasobami w celu osiągnięcia wspólnego celu?

- A) Współpraca
- B) Konkurencja
- C) Współpraca
- D) Konflikt

Jak określa się umiejętność skutecznego rozwiązywania konfliktów?

- A) Mediacja
- B) Negocjacje
- C) Przywództwo
- D) Rozwiązywanie konfliktów

Dlaczego umiejętność efektywnej współpracy jest ważna?

- A) Bardziej efektywne osiągnięcie celów
- B) Budowanie i utrzymywanie relacji
- C) Uczyc się od innych
- D) Wszystkie powyższe

Jak określa się umiejętność efektywnej pracy w zróżnicowanej grupie?

- A) Umiejętności w zakresie różnorodności
- B) Umiejętności interpersonalne
- C) Kompetencje kulturowe
- D) Zdolność adaptacji

Jak określa się zdolność do dzielenia się władzą i podejmowania decyzji w grupie?

- A) Upodmiotowienie
- B) Władza
- C) Kontrola
- D) Przywództwo

Jak określa się umiejętność efektywnego zarządzania i alokacji zasobów w grupie?

- A) Zarządzanie zasobami
- B) Zarządzanie czasem

- C) Budżetowanie
- D) Wszystkie powyższe

Jak zachęcić do współpracy w grupie?

- A) Ustalając jasne cele i oczekiwania
- B) Poprzez docenianie i wykorzystywanie mocnych stron każdego członka grupy.
- C) Poprzez promowanie otwartej komunikacji i zaufania
- D) Wszystkie powyższe

Odpowiedzi:

- A) Współpraca
- B) Praca zespołowa
- A) Aktywne słuchanie
- A) Współpraca
- D) Rozwiązywanie konfliktów
- D) Wszystkie powyższe
- C) Kompetencje kulturowe
- A) Upodmiotowienie
- D) Wszystkie powyższe
- D) Wszystkie powyższe



Komunikacja

Wprowadzenie

Umiejętność słuchania i jasnego przekazywania wiadomości, zarówno w formie pisemnej, jak i mówionej, jest jedną z najważniejszych umiejętności życiowych dla dzieci.

Doskonałe umiejętności komunikacyjne pomogą dzieciom budować zdrowsze relacje i lepiej radzić sobie z konfliktami.

Dzieci nauczą się słuchać punktów widzenia innych, jasno wyjaśniać swoje opinie i odczytywać sygnały niewerbalne.

Oczekiwania wobec studentów

Uczniowie powinni być w stanie

Jasna komunikacja

- Skuteczne wyrażanie myśli i pomysłów przy użyciu ustnych, pisemnych i niewerbalnych umiejętności komunikacyjnych w różnych formach i kontekstach.
- Skuteczne słuchanie w celu rozszyfrowania znaczenia, w tym wiedzy, wartości, postaw i intencji.
- Wykorzystywanie komunikacji do różnych celów (np. informowania, instruowania, motywowania i przekonywania).
- Korzystanie z wielu mediów i technologii oraz umiejętność oceny ich skuteczności a priori, a także oceny ich wpływu.
- Skuteczna komunikacja w różnych środowiskach (w tym wielojęzycznych)

Metody nauczania umiejętności

Zilustruj, jak prowadzić produktywną rozmowę twarzą w twarz, w tym umiejętność wykonywania zwrotów. W przypadku młodszych dzieci można użyć kukiełek. Starsze dzieci mogą uczyć się poprzez odgrywanie ról i modelowanie wideo.

Trenuj uczniów, jak słuchać i używać odpowiednich wskazówek fizycznych. Można na przykład użyć strategii S.L.A.N.T.. Jest to akronim ilustrujący język ciała, którego dzieci mogą używać, aby skupić się na mówcy.

- S - Usiądź prosto
- L - Pochyl się do przodu w kierunku mówcy i słuchaj
- A - Zadawaj pytania i odpowiadaj na nie
- N - Kiwnij głową, aby pokazać, że rozumiesz.
- T - Śledzenie rozmówcy za pomocą oczu, aby uniknąć utraty uwagi.

Zachęcaj do używania języka pełnego szacunku. Wyjaśnij dzieciom, że niewłaściwy język może ranić uczucia innych osób.

Działania

Krok do rozmowy

Step Into Conversation to gra karciana prezentująca ustrukturyzowane działania komunikacyjne i dialogowe, takie jak rozpoczynanie rozmowy i rozmawianie na określone tematy w oparciu o karty.

Gra pomaga dzieciom nauczyć się, jak rozmawiać z innymi w odpowiedni sposób i prowadzić rozmowę z perspektywą i empatią. Uczy dobrych manier i samokontroli, pokazując, jak grzecznie rozpocząć rozmowę, kiedy mówić, a kiedy słuchać.

Korzystając z gier socjalizacyjnych, takich jak ta, nadajesz strukturę rozmowom, aby rozwijać umiejętności komunikacyjne i społeczne niezbędne do radzenia sobie w różnych sytuacjach w ich codziennym życiu.

Gra z postaciami⁸

Korzystając z wypchanych zwierząt lub lalek, instruktor może wchodzić w interakcje z uczniami za pośrednictwem obiektów pośredniczących.

Prowadzenie rozmów za pośrednictwem zabawek uczy uczniów rozpoznawania zachowań i komunikowania swoich uczuć. Ćwiczą swoje umiejętności komunikacyjne i społeczne za pośrednictwem zabawek w wymyślonym środowisku o niskim ryzyku, nie martwiąc się o zranione uczucia zabawek.

Modelowanie umiejętności komunikacyjnych za pomocą filmów⁹

Modelowanie wideo demonstruje umiejętności współpracy i pozwala uczniom obserwować działanie przed samodzielnym zastosowaniem go w praktyce.

Filmy wideo to jedna z najskuteczniejszych strategii nauczania różnych umiejętności w klasie. Możesz używać różnych rodzajów modelowania wideo, w tym:

Następnie oni i inni uczniowie wskazują, co uczeń zrobił dobrze i jak może się poprawić. Oprócz modelowania wideo, jak pokazano we [współpracy](#), możesz poprosić uczniów o wyrażenie opinii na temat postaci w klipach wideo. Poproś ich, aby najpierw opisali, co postać zrobiła źle w konkretnej sytuacji. Na przykład:

Czy rozmawiali z kimś zbyt blisko i naruszali jego przestrzeń osobistą?

Czy nie nawiązali kontaktu wzrokowego?

Czy oni nie słuchali?

Podczas nauczania umiejętności komunikacyjnych lub społecznych ważne jest, aby uczniowie rozpoznawali problematyczne zachowania u innych i u siebie. Korzystanie z klipów wideo zwiększy ich świadomość tych zachowań.

Gra w dopasowywanie

Dopasuj pojęcia związane z komunikacją do ich definicji.

Koncepcje:

- Aktywne słuchanie
- Komunikacja werbalna
- Komunikacja niewerbalna
- Zdolność adaptacji

⁸ Umiejętności społeczne

⁹ Komunikacja, Przywództwo, Umiejętności społeczne

- Empatia
- Praca zespołowa
- Wystąpienia publiczne
- Przywództwo
- Komunikacja interpersonalna
- Umiejętności pisania

Definicje:

- A. Zdolność rozumienia i interpretowania sygnałów niewerbalnych, takich jak mimika i gesty.
- B. Umiejętność jasnego i skutecznego wyrażania się w mowie i piśmie
- C. Umiejętność dostosowania stylu komunikacji do odbiorców i kontekstu.
- D. Umiejętność aktywnego i uważnego słuchania innych.
- E. Umiejętność skutecznego komunikowania się w grupie
- F. Umiejętność skutecznego komunikowania się w formie pisemnej
- G. Umiejętność przekazywania znaczeń poprzez gesty, mimikę i język ciała
- H. Umiejętność dobrej współpracy z innymi w celu osiągnięcia wspólnego celu
- I. Umiejętność skutecznego komunikowania się z innymi osobiście
- J. Umiejętność skutecznego przemawiania przed publicznością

Odpowiedzi:

- D
B
G
C
A
E
J
I
H
F

Mini quiz

Czym jest proces wymiany informacji i pomysłów poprzez mówienie, pisanie lub korzystanie z innego medium?

- A) Komunikacja
B) Język
C) Mowa
D) Wiadomość

Jak określa się werbalne i niewerbalne wskazówki używane podczas komunikacji?

- A) Język
B) Mowa
C) Informacje zwrotne

D) Sygnały

Jak określa się umiejętność jasnego i skutecznego wyrażania się w mowie lub piśmie?

- A) Umiejętności komunikacyjne
- B) Umiejętności językowe
- C) Umiejętności mowy
- D) Umiejętności pisania

Jak określa się umiejętność aktywnego i uważnego słuchania innych?

- A) Aktywne słuchanie
- B) Słuchanie pasywne
- C) Przesłuchanie
- D) Mówienie

Dlaczego ważne jest używanie odpowiedniego języka ciała podczas komunikacji?

- A) Pomaga przekazać znaczenie
- B) Pokazuje zainteresowanie i zaangażowanie
- C) Pomaga budować zaufanie i relacje
- D) Wszystkie powyższe

Jak nazywa się umiejętność dostosowania stylu komunikacji do odbiorców i kontekstu?

- A) Zdolność adaptacji
- B) Empatia
- C) Klarowność
- D) Pewność siebie

Jak nazywa się umiejętność rozumienia i interpretowania sygnałów niewerbalnych, takich jak mimika i gesty?

- A) Komunikacja niewerbalna
- B) Empatia
- C) Aktywne słuchanie
- D) Zdolność adaptacji

Jak określa się umiejętność skutecznego komunikowania się w grupie?

- A) Praca zespołowa
- B) Wystąpienia publiczne
- C) Przywództwo
- D) Komunikacja interpersonalna

Jak określa się umiejętność skutecznego komunikowania się na piśmie?

- A) Umiejętności pisania
- B) Umiejętność czytania
- C) Umiejętności słuchania
- D) Umiejętności werbalne

Dlaczego skuteczna komunikacja jest ważna?

- A) Aby przekazać znaczenie
- B) Budowanie i utrzymywanie relacji
- C) Aby osiągnąć cele
- D) Wszystkie powyższe

Odpowiedzi:

- A) Komunikacja
- D) Sygnały
- A) Umiejętności komunikacyjne
- A) Aktywne słuchanie
- D) Wszystkie powyższe
- A) Zdolność adaptacji
- B) Empatia
- D) Komunikacja interpersonalna
- A) Umiejętności pisania
- D) Wszystkie powyższe



Umiejętność korzystania z informacji

Wprowadzenie

Umiejętność korzystania z informacji jest kluczową umiejętnością dla uczniów w dzisiejszej erze cyfrowej. Jest to zdolność do uzyskiwania dostępu, oceny i wykorzystywania informacji w sposób skuteczny i etyczny. Przy przytłaczającej ilości informacji dostępnych na wyciągnięcie ręki, ważniejsze niż kiedykolwiek jest, aby uczniowie nauczyli się poruszać po cyfrowym krajobrazie i znajdować wiarygodne i rzetelne źródła. Umiejętność korzystania z informacji to nie tylko znajdowanie informacji, ale także umiejętność ich krytycznej oceny, wykorzystywania i przekazywania. W tej dyskusji omówimy znaczenie umiejętności korzystania z informacji jako umiejętności dla uczniów oraz różne metody, które można wykorzystać do jej rozwijania i wzmacniania w klasie. Od uczenia uczniów, jak oceniać źródła, po zachęcanie ich do korzystania z technologii w odpowiedzialny sposób, istnieje wiele sposobów na wyposażenie uczniów w umiejętności korzystania z informacji, których potrzebują, aby odnieść sukces w erze cyfrowej.

Oczekiwania wobec studentów

Uczniowie powinni być w stanie

Dostęp do informacji i ich ocena

- Dostęp do informacji w sposób wydajny (czas) i skuteczny (źródła)
- Krytyczna i kompetentna ocena informacji

Korzystanie z informacji i zarządzanie nimi

- Wykorzystywanie informacji w sposób dokładny i kreatywny w odniesieniu do danej kwestii lub problemu
- Zarządzanie przepływem informacji z różnych źródeł
- Podstawowe zrozumienie kwestii etycznych/prawnych związanych z dostępem do informacji i ich wykorzystaniem.

Metody nauczania umiejętności

Istnieje kilka sposobów nauczania uczniów umiejętności korzystania z informacji. Niektóre metody obejmują:

Uczenie uczniów, jak oceniać źródła: Zapewnienie uczniom narzędzi potrzebnych do oceny wiarygodności i rzetelności źródeł, w tym sposobu oceny wiarygodności autora, reputacji publikacji i aktualności informacji.

Włączenie umiejętności cyfrowych: Uczenie uczniów, jak korzystać z technologii w sposób odpowiedzialny i etyczny, w tym jak chronić swoje dane osobowe i unikać oszustw internetowych i dezinformacji.

Zachęcanie do krytycznego myślenia: Zachęcaj uczniów do krytycznego myślenia o napotykanym informacjach, w tym do oceny dowodów, kwestionowania źródeł i rozważania różnych perspektyw.

Włączenie umiejętności badawczych: Uczenie uczniów, jak skutecznie prowadzić badania, w tym jak znajdować i wykorzystywać źródła pierwotne i wtórne oraz jak prawidłowo cytować źródła.

Korzystanie z przykładów z życia wziętych: Połącz lekcje w klasie z rzeczywistymi scenariuszami, aby pomóc uczniom zrozumieć znaczenie tego, czego się uczą i zastosować umiejętności korzystania z informacji w prawdziwym świecie.

Zachęcanie do autorefleksji: Zachęcaj uczniów do refleksji nad własnym procesem uczenia się i poszukiwania informacji, aby mogli zidentyfikować obszary wymagające poprawy i zrozumieć, jak stać się bardziej kompetentnymi w zakresie informacji.

Przekazywanie informacji zwrotnych: Przekazuj informacje zwrotne na temat wyników uczniów i udzielaj im wskazówek, jak poprawić ich umiejętności korzystania z informacji.

Wdrażając te metody, uczniowie będą mogli rozwijać umiejętności informacyjne, których potrzebują, aby poruszać się po cyfrowym krajobrazie oraz uzyskiwać dostęp do informacji, oceniać je i wykorzystywać w sposób skuteczny i etyczny.

Działania

Quizy i ciekawostki

Stwórz serię quizów lub gier z ciekawostkami, które sprawdzą wiedzę uczniów na temat umiejętności korzystania z informacji, takich jak ocena wiarygodności źródeł lub znajdowanie wiarygodnych źródeł informacji.

Poszukiwania łupów

Zaprojektuj polowanie na zwierzynę, które wymaga od uczniów znalezienia i wykorzystania określonych umiejętności informacyjnych do wykonywania zadań i rozwiązywania zagadek.

Cyfrowe poszukiwanie skarbów

Stwórz cyfrowe poszukiwanie skarbów, w którym uczniowie muszą wykorzystać swoje umiejętności informacyjne, aby znaleźć i przeanalizować informacje z różnych źródeł internetowych, aby wykonać zadania i przejść przez grę.

Wirtualne pokoje ucieczki

Stwórz wirtualny pokój ucieczki, w którym uczniowie będą musieli wykorzystać swoje umiejętności informacyjne, aby rozwiązać wskazówki i uciec z pokoju w określonym czasie.

Gry fabularne z zakresu umiejętności informacyjnych

Projektuj gry fabularne, w których uczniowie muszą wykorzystywać swoje umiejętności informacyjne do podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów, aby robić postępy w grze.

Przykładowa gra:

Tytuł gry: "Poszukiwanie wiedzy"

Cel: Gracze, którzy są studentami, muszą poruszać się po wirtualnym świecie i wykonywać różne zadania i wyzwania, które wymagają od nich wykorzystania umiejętności korzystania z informacji, aby robić postępy.

Rozgrywka: Gra podzielona jest na poziomy, z których każdy reprezentuje inne wyzwanie lub zadanie.

Poziom 1: Wyzwanie badawcze

Gracze otrzymują temat i muszą korzystać z różnych źródeł, aby zebrać informacje i przedstawić raport na ten temat.

Poziom 2: Wykrywanie fałszywych wiadomości

Gracze otrzymują artykuł z wiadomościami i muszą użyć umiejętności krytycznego myślenia i sprawdzania faktów, aby określić, czy artykuł jest prawdziwy, czy fałszywy.

Poziom 3: Cytowanie źródeł

Gracze muszą stosować odpowiednie techniki cytowania, aby poprawnie cytować źródła użyte w swoich badaniach.

Poziom 4: Obywatelstwo cyfrowe

Gracze muszą poznać i wykazać się odpowiedzialnym i etycznym zachowaniem w sieci.

Poziom 5: Prywatność i bezpieczeństwo

Gracze muszą dowiedzieć się i zademonstrować, jak chronić dane osobowe i zabezpieczyć konta online.

Poziom 6: Ostateczne wyzwanie

Gracze muszą wykorzystać wszystkie umiejętności informacyjne, których nauczyli się w trakcie gry, aby rozwiązać ostateczne wyzwanie.

Nagrody: Gracze mogą zdobywać wirtualne nagrody, takie jak odznaki i punkty za ukończenie poziomów i mogą rywalizować z kolegami z klasy, aby zobaczyć, kto zdobędzie najwięcej punktów.

Możesz także dodać lub zmodyfikować poziom lub temat gry, aby dostosować go do swojego programu nauczania i celu.

Fakt czy fikcja

Stwórz grę, w której uczniowie otrzymują oświadczenie i muszą określić, czy jest to fakt, czy fikcja. Może to pomóc uczniom nauczyć się oceniać wiarygodność źródeł.

Przykładowa gra:

Tytuł gry: "Fakt czy fikcja"

Cel: Gracze, którzy są uczniami gimnazjum, muszą określić, czy dane stwierdzenie jest faktem czy fikcją, wykorzystując swoje umiejętności krytycznego myślenia i sprawdzania faktów.

Rozgrywka: Gra składa się z 10 stwierdzeń, z których każde prezentowane jest po jednym na raz. Gracze muszą korzystać z różnych źródeł, takich jak Internet, książki i eksperci, aby zbadać i określić, czy dane stwierdzenie jest faktem czy fikcją.

Poziom 1: Stwierdzenia są podstawowymi, powszechnie znanymi faktami, które można łatwo zweryfikować, wyszukując je w Internecie.

Poziom 2: Stwierdzenia są bardziej złożone i wymagają więcej badań w celu weryfikacji.

Poziom 3: Stwierdzenia są kontrowersyjne lub sporne, wymagające bardziej zaawansowanych umiejętności sprawdzania faktów.

Oto kilka przykładów stwierdzeń, które można wykorzystać w grze "Fakt czy fikcja":

- Ziemia jest płaska.
- Wielki Mur Chiński jest widoczny z kosmosu.
- Największym żywym organizmem na Ziemi jest płetwal błękitny.
- Ludzie mają więcej niż pięć zmysłów.
- Stany Zjednoczone Ameryki mają 52 stany.
- Stolicą Francji jest Paryż.
- Mona Lisa to obraz przedstawiający mężczyznę w przebraniu.
- Najwyższą górą na świecie jest Mount Everest.
- Woda wrze w tej samej temperaturze na każdej wysokości.
- Walutą Japonii jest jen.

Należy pamiętać, że niektóre stwierdzenia są faktami, a inne fikcją. Stwierdzenia te zostały wybrane tak, aby miały różny poziom trudności i można je łatwo zweryfikować, wyszukując je w Internecie lub sięgając po książkę referencyjną.

Nagrody: Gracze mogą zdobywać punkty za każdą poprawną odpowiedź i rywalizować z kolegami z klasy o to, kto zdobędzie ich najwięcej.

Możesz także dodać więcej poziomów lub stwierdzeń, jeśli chcesz, a także włączyć je do zajęć jako ćwiczenie edukacyjne, w którym dajesz uczniom stwierdzenie i pozwalasz im pracować razem w małej grupie, aby zbadać i ustalić, czy jest to fakt czy fikcja.

Dopasowanie słów kluczowych

Utwórz listę słów kluczowych związanych z umiejętnością korzystania z informacji i poproś uczniów o dopasowanie ich do definicji lub wyjaśnień. Może to pomóc uczniom w nauce ważnego słownictwa i pojęć związanych z umiejętnością korzystania z informacji.

Przykładowe słowa kluczowe dla gry w dopasowywanie:

Oto lista 10 słów kluczowych związanych z umiejętnością korzystania z informacji i ich definicje do gry w dopasowywanie dla uczniów szkół średnich:

- Wyszukiwarka - narzędzie umożliwiające użytkownikom wyszukiwanie informacji w Internecie poprzez wpisywanie słów kluczowych lub fraz.
- Operatory logiczne - słowa używane w wyszukiwarkach do zawężania lub rozszerzania wyników wyszukiwania, takie jak AND, OR i NOT.
- Wiarygodność - poziom wiarygodności i wiedzy specjalistycznej źródła informacji.
- Plagiat - wykorzystanie cudzych słów lub pomysłów bez należytego uznania.
- Ocena źródła - proces oceny wiarygodności i przydatności źródła informacji.
- Cyfrowe obywatelstwo - odpowiedzialne i etyczne zachowanie podczas korzystania z technologii i Internetu.
- Fakty a opinie - zrozumienie różnicy między stwierdzeniami, których prawdziwość można udowodnić, a tymi, które opierają się na osobistych przekonaniach lub perspektywach.
- Prywatność - możliwość kontrolowania, kto ma dostęp do danych osobowych i w jaki sposób są one wykorzystywane.
- Cyberprzemoc - wykorzystywanie technologii do nękania, zastraszania lub krzywdzenia innych osób.
- Cyfrowy ślad - ślad informacji o osobie, które są dostępne online.

Wyścig badawczy

Podziel uczniów na zespoły i daj im temat badawczy. Zespół, który ukończy swoje badania i przedstawi je w najlepszym formacie (np. plakat lub prezentacja), wygrywa. Może to pomóc uczniom nauczyć się, jak prowadzić badania i prezentować swoje wyniki.

Mini quiz

Na czym polega proces wyszukiwania, oceniania i wykorzystywania informacji?

- A) Badania
- B) Umiejętność korzystania z informacji
- C) Analiza danych
- D) Uczenie się

Jak określa się wiarygodne i dokładne źródło informacji?

- A) Źródło pierwotne

- B) Źródło wtórne
- C) Wiarygodne źródło
- D) Źródło trzeciorzędowe

Jak ustalić, czy strona internetowa jest wiarygodna?

- A) Sprawdzając, czy witryna ma domenę .com lub .org.
- B) Sprawdzając, czy strona jest finansowana przez rząd.
- C) Sprawdzając informacje o autorze i wydawcy na stronie internetowej
- D) Sprawdzając, czy strona zawiera dużo reklam.

Jak nazywa się praktyka oceny i weryfikacji informacji?

- A) Sprawdzanie faktów
- B) Badania
- C) Analiza danych
- D) Ocena wiarygodności

Dlaczego ważne jest korzystanie z wiarygodnych źródeł podczas badań?

- A) Zapewnienie dokładności informacji
- B) Aby uniknąć rozpowszechniania błędnych informacji
- C) Wykazanie wiarygodności własnych badań
- D) Wszystkie powyższe

Jak nazywa się źródło informacji, które nie jest oryginalne i opiera się na innych źródłach?

- A) Źródło pierwotne
- B) Źródło wtórne
- C) Źródło trzeciorzędowe
- D) Wiarygodne źródło

Jak określa się informacje, które nie są poparte dowodami?

- A) Fakt
- B) Opinia
- C) Dezinformacja
- D) Fałszywe wiadomości

Jak nazywa się proces organizowania i analizowania danych?

- A) Analiza danych
- B) Badania
- C) Ocena wiarygodności
- D) Sprawdzanie faktów

Jak ocenić wiarygodność źródła?

- A) Sprawdzając reputację źródła
- B) Poprzez sprawdzanie informacji
- C) Sprawdzając, czy informacje są cytowane
- D) Wszystkie powyższe

Dlaczego umiejętność krytycznej oceny informacji jest ważna?

- A) Zrozumienie celu informacji
- B) Wykrywanie stronniczości i dezinformacji
- C) Podejmowanie świadomych decyzji
- D) Wszystkie powyższe

Odpowiedzi:

- B) Umiejętność korzystania z informacji
- C) Wiarygodne źródło
- C) Sprawdzając informacje o autorze i wydawcy na stronie internetowej
- A) Sprawdzanie faktów
- D) Wszystkie powyższe
- B) Źródło wtórne
- C) Dezinformacja
- A) Analiza danych
- D) Wszystkie powyższe
- D) Wszystkie powyższe



Umiejętność korzystania z mediów

Wprowadzenie

Umiejętność korzystania z mediów to zdolność do krytycznej oceny i analizy przekazów medialnych, w tym tradycyjnych form, takich jak telewizja i gazety, a także nowszych form, takich jak media społecznościowe i Internet. Rozwijanie umiejętności korzystania z mediów jest coraz ważniejsze dla uczniów, ponieważ media odgrywają coraz większą rolę w kształtowaniu opinii publicznej i kształtowaniu sposobu, w jaki jednostki rozumieją świat. Wraz z pojawieniem się "fałszywych wiadomości" i rozprzestrzenianiem się dezinformacji w Internecie, umiejętność korzystania z mediów jest ważniejsza niż kiedykolwiek, aby uczniowie mogli zrozumieć, jak poruszać się po krajobrazie informacyjnym i podejmować świadome decyzje. Ponadto umiejętności korzystania z mediów mogą pomóc uczniom stać się bardziej krytycznymi konsumentami mediów i skuteczniej tworzyć własne przekazy medialne.

Oczekiwania wobec studentów

Uczniowie powinni być w stanie

Analiza mediów

- Zrozumienie, w jaki sposób i dlaczego tworzone są przekazy medialne oraz w jakim celu.
- Zbadanie, w jaki sposób poszczególne osoby różnie interpretują wiadomości, w jaki sposób wartości i punkty widzenia są uwzględniane lub wykluczane oraz w jaki sposób media mogą wpływać na przekonania i zachowania.
- Podstawowe zrozumienie kwestii etycznych i prawnych związanych z dostępem i korzystaniem z mediów.

Tworzenie produktów multimedialnych

- Zrozumienie i wykorzystanie najbardziej odpowiednich narzędzi, cech i konwencji tworzenia mediów.
- Rozumieć i skutecznie wykorzystywać najbardziej odpowiednie wyrażenia i interpretacje w zróżnicowanych, wielokulturowych środowiskach.

Metody nauczania umiejętności

Istnieje kilka metod, które można wykorzystać do nauczania umiejętności korzystania z mediów wśród uczniów:

Analiza mediów: Uczniowie mogą nauczyć się analizować różne formy mediów, w tym telewizję, gazety i Internet, aby zrozumieć, w jaki sposób wiadomości są konstruowane i jak mają być odbierane.

Produkcja medialna: Uczniowie mogą nauczyć się tworzyć własne przekazy medialne, takie jak filmy wideo, podcasty i blogi, aby zrozumieć proces tworzenia mediów i ich wpływ na odbiorców.

Krytyka mediów: Uczniowie mogą krytykować media, które konsumują i analizować sposoby, w jakie są one stronnicze lub sposoby, w jakie mogą być skonstruowane, aby wpływać na odbiorców.

Badanie mediów: Uczniowie mogą badać media, aby zrozumieć, w jaki sposób media są wykorzystywane do wpływania na opinię publiczną i jak kształtują opinię publiczną.

Wspólne dyskusje: Uczniowie mogą nauczyć się wspólnie analizować media w klasie, omawiając różne perspektywy mediów i sposób, w jaki kształtują one zrozumienie świata przez społeczeństwo.

Korzystanie z gier i innych interaktywnych aktywności: Gry i zajęcia interaktywne mogą być wykorzystywane, aby pomóc uczniom poznać koncepcje umiejętności korzystania z mediów w angażujący i zabawny sposób.

Włączanie umiejętności korzystania z mediów do innych przedmiotów: Umiejętność korzystania z mediów można zintegrować z innymi przedmiotami, takimi jak historia, literatura lub nauki społeczne, aby dać uczniom bardziej wszechstronne zrozumienie tego, jak media kształtują nasze rozumienie świata.

Działania

Dopasowanie słów kluczowych

Stwórz listę słów kluczowych związanych z umiejętnością korzystania z mediów i poproś uczniów o dopasowanie ich do definicji lub wyjaśnień. Może to pomóc uczniom w nauce ważnego słownictwa i pojęć związanych z umiejętnością korzystania z mediów.

Przykładowe słowa kluczowe dla gry w dopasowywanie:

Oto lista 10 słów kluczowych związanych z umiejętnością korzystania z informacji i ich definicje do gry w dopasowywanie dla uczniów szkół średnich:

- Media - formy komunikacji, takie jak telewizja, gazety i internet, które są wykorzystywane do przekazywania informacji i wiadomości.
- Umiejętność czytania i pisania - umiejętność czytania, pisania i rozumienia danego języka lub tematu.
- Upředzenie - preferencja lub skłonność, zwłaszcza taka, która zakłóca bezstronny osąd.
- Propaganda - informacja, zwłaszcza o tendencyjnym lub wprowadzającym w błąd charakterze, wykorzystywana do promowania lub nagłaśniania określonej sprawy politycznej lub punktu widzenia.
- Źródło - osoba, organizacja lub dokument, który dostarcza informacji.
- Fakt - informacja, o której wiadomo, że jest prawdziwa lub której prawdziwość można udowodnić za pomocą dowodów.
- Opinia - przekonanie lub punkt widzenia na coś, niekoniecznie oparte na faktach lub wiedzy.

- Kontekst - okoliczności lub podstawowe informacje, które otaczają wydarzenie lub stwierdzenie i pomagają je wyjaśnić.
- Krytyczne myślenie - proces analizowania i oceniania informacji w celu sformułowania osądu lub wyciągnięcia wniosków.
- Autentyczność - cecha bycia prawdziwym lub autentycznym.

Mini quiz

Jak nazywa się proces oceny i analizy przekazów medialnych?

- A) Analiza mediów
- B) Umiejętność korzystania z mediów
- C) Ocena mediów
- D) Zrozumienie mediów

Jaki jest główny cel mediów?

- A) Dla rozrywki
- B) Informowanie
- C) Przekonać
- D) Wszystkie powyższe

Jak nazywa się praktyka tworzenia i udostępniania treści online?

- A) Media społecznościowe
- B) Media cyfrowe
- C) Media internetowe
- D) Treści generowane przez użytkowników

Jak nazywa się sposób, w jaki wiadomość jest prezentowana w tekście medialnym?

- A) Stronniczość
- B) Perspektywa
- C) Reprezentacja
- D) Kadrowanie

Jak ustalić, czy źródło wiadomości jest wiarygodne?

- A) Sprawdzając reputację źródła
- B) Sprawdzając, czy źródło jest bezstronne.
- C) Sprawdzając, czy źródło jest finansowane przez rząd
- D) Wszystkie powyższe

Dlaczego umiejętność krytycznej analizy przekazów medialnych jest ważna?

- A) Aby zrozumieć cel wiadomości
- B) Wykrywanie stronniczości i dezinformacji
- C) Być świadomym obywatelem
- D) Wszystkie powyższe

Jak określa się sposób, w jaki tekst medialny jest edytowany i prezentowany odbiorcom?

- A) Budowa
- B) Kadrowanie
- C) Wiarygodność
- D) Kuratela

Jak rozpoznać fałszywe wiadomości?

- A) Sprawdzając reputację źródła
- B) Poprzez sprawdzanie informacji
- C) Sprawdzając, czy informacje wydają się zbyt piękne, aby mogły być prawdziwe
- D) Wszystkie powyższe

Jak nazywa się tekst medialny, który jest tworzony w celu zmiany postaw lub zachowań ludzi?

- A) Media perswazyjne
- B) Media informacyjne
- C) Media rozrywkowe
- D) Żadne z powyższych

Jak określa się sposób, w jaki media reprezentują różne grupy ludzi?

- A) Reprezentacja
- B) Kadrowanie
- C) Kuratela
- D) Budowa

Odpowiedzi:

- B) Umiejętność korzystania z mediów
- D) Wszystkie powyższe
- D) Treści generowane przez użytkowników
- D) Kadrowanie
- D) Wszystkie powyższe
- D) Wszystkie powyższe
- D) Kuratela
- D) Wszystkie powyższe
- A) Media perswazyjne
- A) Reprezentacja.

Umiejętność korzystania z technologii

Wprowadzenie

Umiejętność korzystania z technologii jest coraz ważniejszą umiejętnością, którą uczniowie powinni posiadać w dzisiejszej erze cyfrowej. Jest to umiejętność korzystania i rozumienia różnych form technologii i narzędzi cyfrowych, w tym komputerów, oprogramowania i Internetu. Umiejętność korzystania z technologii jest ważna nie tylko dla sukcesu akademickiego, ale także dla rozwoju osobistego i zawodowego. Ponieważ technologia szybko się rozwija i staje się coraz bardziej zintegrowana z naszym codziennym życiem, ważne jest, aby uczniowie nauczyli się, jak korzystać z niej skutecznie i bezpiecznie. W tej dyskusji zbadamy znaczenie umiejętności korzystania z technologii jako umiejętności dla uczniów oraz różne metody, które można wykorzystać do jej rozwijania i ulepszania w klasie. Od nauczania podstawowych umiejętności obsługi komputera po włączanie narzędzi cyfrowych do programu nauczania, istnieje wiele sposobów na wyposażenie uczniów w umiejętności technologiczne, których potrzebują, aby odnieść sukces w erze cyfrowej.

Oczekiwania wobec studentów

Uczniowie powinni być w stanie

Skuteczne stosowanie technologii

- Wykorzystanie technologii jako narzędzia do badania, organizowania, oceny i przekazywania informacji.
- Odpowiednie korzystanie z technologii cyfrowych (komputery, tablety, odtwarzacze multimedialne, GPS itp.), narzędzi komunikacyjnych/sieciowych i sieci społecznościowych w celu uzyskiwania dostępu do informacji, zarządzania nimi, integrowania ich, oceniania i tworzenia w celu skutecznego funkcjonowania w gospodarce opartej na wiedzy.
- Stosuje podstawowe zrozumienie kwestii etycznych/prawnych związanych z dostępem i wykorzystaniem technologii informacyjnych.

Metody nauczania umiejętności

Istnieje kilka sposobów uczenia uczniów umiejętności korzystania z technologii. Niektóre metody obejmują:

Włączanie technologii do programu nauczania: Włączenie technologii i narzędzi cyfrowych do programu nauczania, takich jak korzystanie z internetowych zasobów edukacyjnych, interaktywnych symulacji i wirtualnych wycieczek terenowych.

Zapewnienie praktycznego doświadczenia: Zapewnienie uczniom praktycznego doświadczenia w korzystaniu z różnych form technologii, w tym komputerów, oprogramowania i Internetu.

Nauczanie podstawowych umiejętności obsługi komputera: Uczenie uczniów podstawowych umiejętności obsługi komputera, takich jak pisanie na klawiaturze, przetwarzanie tekstu i korzystanie z wyszukiwarki.

Zachęcanie do cyfrowej kreatywności: Zachęcaj uczniów do korzystania z technologii w celu kreatywnego wyrażania siebie, na przykład poprzez cyfrowe opowiadanie historii, animację i podcasting.

Kładzenie nacisku na obywatelstwo cyfrowe: Nauczanie uczniów o obywatelstwie cyfrowym, w tym o bezpieczeństwie online, odpowiedzialnym korzystaniu z technologii i prywatności online.

Włączenie rozwiązywania problemów i krytycznego myślenia: Zachęcanie uczniów do korzystania z technologii w celu rozwiązywania problemów, wyszukiwania informacji i krytycznego myślenia.

Przekazywanie informacji zwrotnych: Przekazuj informacje zwrotne na temat wyników uczniów i udzielaj im wskazówek, jak poprawić ich umiejętności korzystania z technologii.

Wdrażając te metody, uczniowie będą mogli rozwijać umiejętności technologiczne, których potrzebują, aby poruszać się po cyfrowym krajobrazie i korzystać z technologii w sposób skuteczny, bezpieczny i odpowiedzialny.

Działania

Umiejętności finansowe

Jak płacić rachunki

Objemuje to rachunki za telefon komórkowy, czesne i tym podobne. Dopóki nastolatek jest odpowiedzialny finansowo za płatności, musi wiedzieć, jak to się robi.

Upewnij się, że rozumieją, jak uzyskać dostęp do portali płatności i skonfigurować automatyczną płatność. Podobnie, możesz doradzić im, aby zaplanowali przypomnienia o terminach płatności rachunków.

Zapewnienie krótkiego kursu uczącego, jak wykonywać te zadania w szkołach, okaże się korzystne. Można nawet poprosić dyrektora o zgodę na utworzenie klubu pozalekcyjnego.

Zarządzanie pieniędzmi

Naucz swoich studentów zarządzania długiem, zanim podejmą decyzję o zaciągnięciu wysokiego kredytu studenckiego. Dzięki temu będą oni świadomi zobowiązań finansowych, w jakie się angażują, oraz wpływu, jaki będą one miały na ich życie.

Daj uczniom praktyczne lekcje.

Na przykład, naucz budżetowania i oszczędzania za pomocą wirtualnych pieniędzy. Daj każdemu dziecku trzy słoiki - na oszczędności, wydatki i cele charytatywne.

Przygotuj zajęcia, które pomogą dzieciom zarobić pieniądze na zabawę. Za każdym razem, gdy zarobią pieniądze, mogą podzielić je między trzy słoiki.

Umożliwi to dziecku

Przekonaj się, że pieniądze zarabia się pracą.

Obserwuj, jak ich równowaga rośnie, wyposażając ich w inne umiejętności życiowe, takie jak cierpliwość i ciężka praca. Zaczynij budować zdrowe relacje z pieniędzmi.

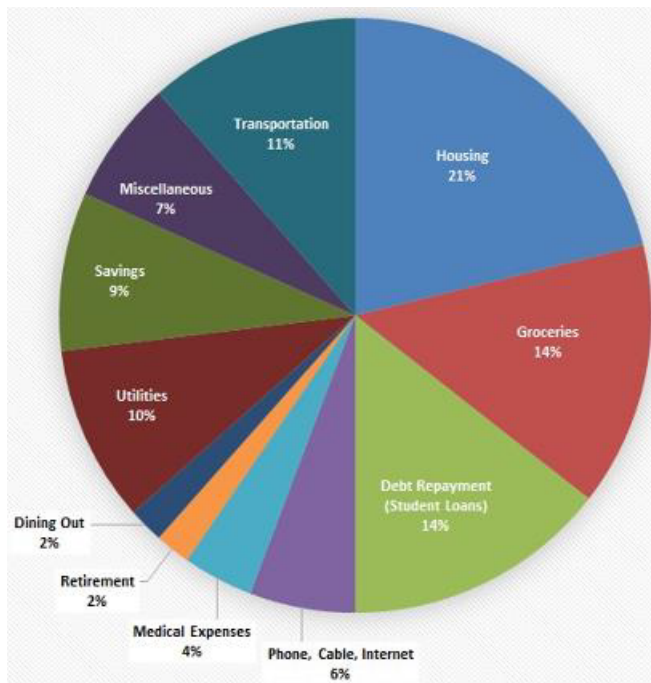
Możesz poprosić je o otwarcie konta oszczędnościowego dla dzieci z pomocą osoby dorosłej. Mogą go używać do oszczędzania pieniędzy na prezenty, zasiłki lub pieniądze zarobione na wykonywaniu dodatkowych obowiązków w domu. Naucz uczniów różnic między potrzebami i zachciankami oraz znaczenia priorytetowego traktowania potrzeb nad zachciankami. Pomoże im to zbudować zdrowe nawyki związane z wydawaniem pieniędzy.

Rozważ poniższy przykład jako zadanie dla uczniów, aby nauczyć ich budżetowania:

Tworzenie budżetu Belli

Bella przygotowuje się do pierwszej samodzielnej przeprowadzki. Rodzice Belli powiedzieli jej, że aby mieć pewność, że mądrze wydaje pieniądze, musi stworzyć budżet. Rodzice Belli dali jej poniższy wykres, aby pomóc jej określić, ile powinna wydać w różnych kategoriach.

Wyplata Belli wynosi 1000 USD co dwa tygodnie. Pomóż Belli stworzyć jej budżet.



Ile Kelly zarabia miesięcznie? _____

Jaka jest maksymalna kwota, jaką Kelly powinien wydać miesięcznie w każdej z poniższych kategorii?

Mieszkanie _____

Wydatki medyczne _____

Usługi komunalne _____

Emerytury _____

Artykuły spożywcze _____

Oszczędności _____

Transport _____ Jedzenie poza domem _____

Splata zadłużenia _____ Różne _____

Telefon, kablówka, Internet _____

Systemy obliczeniowe

Określ poziom wiedzy uczniów na temat systemów komputerowych za pomocą poniższych gier w dopasowywanie:

Jak dużo wiesz o systemach komputerowych?

Instrukcje: Wpisz numer obrazka w miejscu obok pasującego terminu.



___ Search Engine

___ Cloud Computing

___ Network

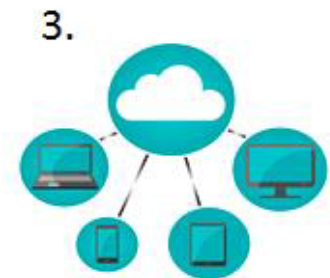
___ File Extension

___ Server

___ CPU

___ Email

___ Operating System



Jak dużo wiesz o komputerach domowych?

Instrukcje: Dopasuj słowa do obrazków (wpisz numer obrazka obok właściwego słowa):

Router:	
Porty:	
Urządzenia peryferyjne:	
USB:	
Ochrona przeciwprzebieciowa:	
Kabel Ethernet:	
Oprogramowanie antywirusowe:	
Chmura	



Elastyczność

Wprowadzenie

Jeśli jest coś, co życie w pandemii nam pokazało, to to, jak ważne jest (i jak trudne może być) dostosowanie się do nieoczekiwanych zmian. Gdy każdy aspekt życia wywrócił się do góry nogami dla wszystkich, szybko stało się jasne, w jakich obszarach wszyscy wiedzieliśmy i nie wiedzieliśmy, jak się obrócić i wykazać elastycznością. Spośród wszystkich umiejętności potrzebnych do prawidłowego funkcjonowania w XXI wieku, elastyczność jest tą, na której polegamy najbardziej, zwłaszcza gdy sytuacja staje się trudna i nieprzewidywalna. Dziś jedyną stałą z roku na rok jest zmiana, a nasza zdolność do adaptacji i zmiany jest bardzo ważną umiejętnością, aby przetrwać ciągle zmiany.

Chociaż nie ma ustalonej definicji elastyczności jako umiejętności, ogólnie uważamy, że elastyczność to zachowanie polegające na przełączaniu się między zadaniami i wymaganiami w odpowiedzi na zmiany w środowisku. Zasadniczo jest to nasza zdolność do zmiany naszego zachowania w zależności od różnych kontekstów lub bodźców w naszym świecie. Inne terminy, których badacze mogą używać do opisu elastyczności, obejmują elastyczność poznawczą, zmianę, przełączanie zadań i elastyczność umysłową.

Osoby, które zmagają się z elastycznością, mają trudności z rozróżnianiem różnych środowisk lub nie mogą skupić się na różnych zadaniach lub istotnych informacjach. Kiedy jesteśmy nieelastyczni, możemy "utknąć" lub ciągle próbować tej samej odpowiedzi, nawet jeśli nie działa.

Oczekiwania wobec studentów

Uczniowie powinni być w stanie

Adaptacja do zmian

- Dostosowywanie się do różnych ról, obowiązków zawodowych, harmonogramów i kontekstów.
- Efektywna praca w atmosferze niejednoznaczności i zmieniających się priorytetów

Badź elastyczny

- Skuteczne uwzględnianie informacji zwrotnych
- Pozytywne radzenie sobie z pochwałami, niepowodzeniami i krytyką.
- Rozumieć, negocjować i równoważyć różne poglądy i przekonania w celu osiągnięcia wykonalnych rozwiązań, szczególnie w środowiskach wielokulturowych.

Metody nauczania umiejętności

Elastyczności i elastycznego myślenia uczymy się już we wczesnym dzieciństwie. Maluchy i małe dzieci wykonują proste układanki, gry i zabawy wymagające przechodzenia od jednego zachowania do drugiego. W miarę jak małe dzieci uczą się przechodzić od aktywności do aktywności, zaczynają radzić sobie z przejściami i nieoczekiwanymi zmianami bez zdenerwowania. Następnie, gdy nastolatki rosną, a ich sieci społeczne stale się rozszerzają, napotykać coraz więcej sytuacji, w których pojawiają się problemy i nieprzewidywalne

zdarzenia. Dorośli są jednak w pobliżu, aby wspierać i uczyć dzieci dynamicznego dostosowywania się.

W miarę jak nasze dzieci stają się nastolatkami i młodymi dorosłymi, oczekujemy od nich radzenia sobie z nieprzewidywalnymi zmianami rutyny, sprostania zmieniającym się wymaganiom szkoły, pracy i rodziny oraz radzenia sobie z trudnymi sytuacjami. Nasze dzieci mogą potrzebować dodatkowego wsparcia w sporadycznych momentach, ale dzięki dobrze rozwiniętym umiejętnościom funkcjonowania wykonawczego są w stanie szybko się obrócić i odzyskać równowagę, gdy wydarzy się coś nieoczekiwanego.

Działania

Zadania interaktywne

Zadanie interaktywne 1.

Zidentyfikuj cztery proste, ale różne zadania. W ciągu 8 minut poproś uczniów o przełączanie się między zadaniami i rozpoczynanie każdego z nich od skupienia się na zadaniu, którego wymaga.

Interaktywne zadanie 2.

Podobnie jak w przypadku [zadania interaktywnego 1](#), zidentyfikuj kilka prostych, ale odrębnych zadań, losowo wybierz zadanie dla swoich uczniów i poproś ich o skupienie się na przydzielonym zadaniu. W dowolnym losowym momencie poproś uczniów o przejście do innego zadania. Obserwuj swoich uczniów, rób notatki dotyczące ich reakcji, jeśli to konieczne. Po zakończeniu zadań zadaj im następujące pytania.

- Co czujesz, gdy jesteś proszony o zmianę zadania?
- Jak łatwo jest ci przełączać zadania?

Interaktywne zadanie 3.

Kontynuując [poprzednie zadanie](#), zidentyfikuj kilka złożonych zadań (złożone zadanie obejmuje kilka kroków do wykonania), tym razem, przed wybraniem i rozpoczęciem zadania, ustal priorytety zadań i przedyskutuj z uczniami, które zadanie ma być priorytetowe i dlaczego. Określ kryteria priorytetów, takie jak pilność, potencjalny zysk, łatwość, czas wykonania itp. Podczas określania priorytetów zadań należy wziąć pod uwagę następujące kwestie

- Zidentyfikuj i zakomunikuj najbardziej krytyczny krok w zadaniu.
- Określenie i zakomunikowanie początkowego kroku w celu wykonania zadania.
- Zrozumienie sekwencji i kolejności wykonywania wieloczęściowych zadań.
- Zrozumienie i poinformowanie o tym, ile czasu zazwyczaj zajmują zadania.
- Omówienie terminów wykonania zadania i próba ich dotrzymania.

Interaktywne zadanie 4.

Zacznij zmieniać kilka stałych rzeczy w codziennej rutynie ucznia, zmiany te mogą obejmować bardzo proste rzeczy, takie jak zmiana ławek uczniów. Obserwuj swoich uczniów, rób notatki dotyczące ich reakcji, jeśli to konieczne. Po wprowadzeniu zmian zadaj im następujące pytania.

- Co czujesz, gdy jesteś proszony o zmianę rutyny?
- Jak łatwo jest dostosować się do zmian?

Mini quiz

Poproś uczniów, aby posortowali poniżej podane różne zachowania związane z elastycznością na kategorie "skuteczne" i "nieskuteczne". Upewnij się, że wszystkie stwierdzenia zostały wymieszane przed rozdaniem jako zadanie.

Skuteczne:

- Otwartość na nowe pomysły i perspektywy
- Umiejętność dostosowania się do zmian i nieoczekiwanych zdarzeń
- Umiejętność radzenia sobie z wieloma zadaniami i priorytetami
- Umiejętność nieszablonowego myślenia i znajdowania kreatywnych rozwiązań
- Umiejętność pracy pod presją
- Umiejętność pracy z różnymi typami ludzi
- Umiejętność zrozumienia i docenienia różnych kultur
- Umiejętność dostrzegania różnych punktów widzenia
- Zdolność do skutecznej komunikacji i współpracy z innymi.
- Umiejętność krytycznego myślenia i podejmowania świadomych decyzji
- Umiejętność dostosowania się do różnych środowisk
- Umiejętność uczenia się na błędach
- Bycie w stanie czuć się komfortowo z niepewnością
- Umiejętność dostosowania się do różnych sytuacji

Nieskuteczny:

- Odporność na zmiany
- Brak elastyczności w myśleniu i podejściu
- Niechęć do rozważania nowych pomysłów lub perspektyw
- Niezdolność do radzenia sobie z wieloma zadaniami lub priorytetami
- Niechęć do nieszablonowego myślenia
- Niezdolność do dobrej pracy pod presją
- Niechęć do pracy z różnymi typami ludzi
- Niezdolność do zrozumienia lub docenienia różnych kultur
- Niechęć do dostrzegania różnych punktów widzenia
- Niezdolność do skutecznej komunikacji i współpracy z innymi.
- niezdolność do krytycznego myślenia i podejmowania świadomych decyzji
- Brak elastyczności w stosunku do różnych środowisk
- Niechęć do uczenia się na błędach
- Niemożność pogodzenia się z niepewnością
- Brak elastyczności wobec różnych sytuacji

Odpowiedzi:

Skuteczne: wszystkie zachowania wymienione na pierwszej liście.

Nieskuteczne: wszystkie zachowania wymienione na drugiej liście.

Przywództwo

Wprowadzenie

Przywództwo jest istotną umiejętnością, którą uczniowie powinni rozwijać, ponieważ może pomóc im stać się bardziej pewnymi siebie i skutecznymi w życiu osobistym i zawodowym. Przywództwo to nie tylko bycie odpowiedzialnym, ale także umiejętność inspirowania i kierowania innymi, efektywna praca w zespołach i podejmowanie rozsądnych decyzji. Rozwijanie umiejętności przywódczych u uczniów może pomóc im stać się bardziej odpornymi i zdolnymi do przystosowania się do zmian, a także bardziej zdolnymi do poruszania się w złożoności współczesnego świata. W tej dyskusji zbadamy znaczenie przywództwa jako umiejętności dla uczniów oraz różne metody, które można wykorzystać do jego rozwijania i wzmocnienia w klasie. Od zapewniania możliwości pełnienia ról przywódczych po wspieranie kultury pracy zespołowej i współpracy, istnieje wiele sposobów, aby pomóc uczniom stać się pewnymi siebie i skutecznymi liderami.

Oczekiwania wobec studentów

Uczniowie powinni być w stanie

Prowadzenie i przewożenie innym

- Wykorzystywanie umiejętności interpersonalnych i umiejętności rozwiązywania problemów, aby wpływać na innych i prowadzić ich do celu.
- Wykorzystanie mocnych stron innych do osiągnięcia wspólnego celu
- Inspirowanie innych do osiągnięcia najlepszych wyników poprzez dawanie przykładu i bezinteresowność.
- Wykazywanie się uczciwością i etycznym zachowaniem w korzystaniu z wpływów i władzy.

Odpowiedzialność wobec innych

- Działać odpowiedzialnie, mając na uwadze interesy większej społeczności.

Metody nauczania umiejętności

Istnieje kilka sposobów uczenia uczniów przywództwa jako umiejętności. Niektóre metody obejmują:

Zapewnianie możliwości pełnienia ról przywódczych: Zapewnienie uczniom możliwości pełnienia ról przywódczych w projektach klasowych, klubach szkolnych i zajęciach pozalekcyjnych.

Włączanie pracy zespołowej i współpracy: Zachęcanie do pracy zespołowej i współpracy w celu wspierania kultury wspólnego przywództwa i odpowiedzialności.

Nauczanie umiejętności komunikacyjnych: Uczenie uczniów skutecznej komunikacji, w tym aktywnego słuchania, asertywnej komunikacji i wystąpień publicznych.

Zachęcanie do rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji: Zachęcanie uczniów do krytycznego myślenia i podejmowania świadomych decyzji.

Kładzenie nacisku na etykę i uczciwość: Nauczanie studentów o etycznym przywództwie i znaczeniu uczciwości w rolach przywódczych.

Modelowanie pozytywnego przywództwa: Zapewnienie pozytywnych wzorców do naśladowania poprzez nauczycieli lub zaproszonych prelegentów, którzy wykazują cechy przywódcze.

Przekazywanie informacji zwrotnych: Przekazuj informacje zwrotne na temat wyników uczniów i udzielaj im wskazówek, jak poprawić swoje umiejętności przywódcze.

Wdrażając te metody, uczniowie będą mogli rozwijać umiejętności przywódcze, których potrzebują, aby inspirować i kierować innymi, efektywnie pracować w zespołach i podejmować rozsądne decyzje. Pomoże im to być bardziej pewnymi siebie i skutecznymi liderami w życiu osobistym i zawodowym.

Działania

Przeczytaj o wielkich liderach

Każdy cel lub dążenie znajduje kierunek we wzorach do naśladowania. Wzory do naśladowania mają na ciebie wpływ nie ze względu na same ich osiągnięcia, ale na podróż, która ich do nich doprowadziła. Kiedy czytasz o wielkich liderach lub słuchasz podcastów na ich temat, wyzwala to wewnętrzną motywację. Poza tym pomaga to również dowiedzieć się, co zrobili wielcy liderzy lub co robią każdego dnia, aby osiągnąć swoje cele. Jest tak wielu liderów, od których można się uczyć i inspirować. Możesz wybrać swoje wzorce do naśladowania w oparciu o swoje zainteresowania. Od przedsiębiorców, przez polityków, po sportowców - lista klasycznych liderów jest niewyczerpana. Przeczytaj o tym, jak ci liderzy zachowują swoją uczciwość. Jest to i zawsze będzie jedna z najważniejszych cech przywódczych.

Kiedy czytasz o tych wielkich liderach, zyskujesz wgląd w ich perspektywę. Otrzymujesz dostęp do wspaniałych lekcji przywództwa. Niektórzy z nich nauczą cię ciekawości, inni przedstawiają ci ideę innowacji, a jeszcze inni wzbogacą twoją wiedzę na temat zarządzania zespołem. Wszyscy ci liderzy mają do zaoferowania co najmniej jedną unikalną cechę. Im więcej liderów przeczytasz, tym więcej punktów widzenia rozwinięsz. Będziesz miał lepsze zrozumienie tego, czego potrzeba, aby zostać liderem. Ponadto zrozumiesz, jak ważne jest, aby lider miał charakter. Uczucie się tych bezcennych lekcji w młodym wieku może ukształtować cię na niesamowitego lidera. Na świecie brakuje już wielkich i uczciwych przywódców. Może uda ci się dodać do tej liczby po nauce od nieskazitelnych liderów.

Gra w dopasowywanie

Znajdź odpowiedni typ przywództwa pasujący do zachowania lidera. Możliwe style przywództwa to:

Demokratyczny

Laissez-faire
Autokratyczny
Charyzmatyczny

- A. Prowadząc klub szkolny, uczeń prowadzący podejmuje decyzje dotyczące klubu bez ubiegania się o wkład lub zgodę członków.
- B. Podczas organizowania wydarzenia społecznościowego wiodący uczeń angażuje wszystkich członków w proces decyzyjny i szuka ich wkładu i zgody przed podjęciem decyzji.
- C. Zarządzając projektem zespołowym, wiodący student daje członkom zespołu swobodę realizacji projektu według własnego uznania, przy niewielkim lub żadnym nadzorze.
- D. Prowadząc klub szkolny, uczeń prowadzący organizuje regularne spotkania, aby umożliwić członkom dzielenie się przemyśleniami i wspólne podejmowanie decyzji.
- E. Nowy uczeń przyciąga uwagę innych uczniów swoim entuzjazmem i energią i zakłada nowy klub muzyczny.

Odpowiedzi:

- A - Autokratyczny
- B - Demokratyczny
- C - Laissez-faire
- D - Demokratyczny
- E - Charyzmatyczny

Gra sortująca

Poproś uczniów o posortowanie podanych poniżej różnych zachowań przywódczych na kategorie "skuteczne" i "nieskuteczne". Upewnij się, że wszystkie stwierdzenia zostały wymieszane przed rozdaniem jako zadanie.

Skuteczne:

- Aktywne słuchanie członków zespołu i docenianie ich wkładu.
- Delegowanie zadań i obowiązków członkom zespołu
- Podejmowanie jasnych i świadomych decyzji
- Skuteczna i otwarta komunikacja z członkami zespołu
- Zapewnianie konstruktywnych informacji zwrotnych i coachingu członkom zespołu
- Wyznaczanie jasnych celów i oczekiwań dla zespołu
- Zachęcanie do kreatywności i innowacyjności w zespole
- Budowanie zaufania i relacji z członkami zespołu
- Elastyczność i zdolność reagowania na zmiany
- Dawanie dobrego przykładu i okazywanie uczciwości
- Sprawiedliwość i konsekwencja w podejmowaniu decyzji
- Umożliwienie członkom zespołu przejścia odpowiedzialności za swoje role
- Świętowanie i uznawanie osiągnięć członków zespołu
- Ciągłe uczenie się i rozwijanie umiejętności przywódczych

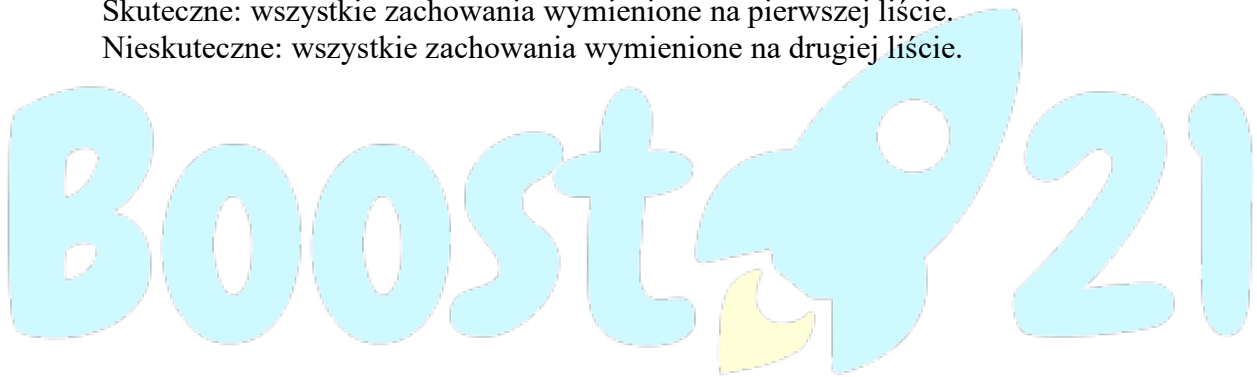
Nieskuteczny:

- Ignorowanie lub odrzucanie wkładu członków zespołu
- Podejmowanie decyzji bez uwzględnienia ich wpływu na członków zespołu
- Brak skutecznej komunikacji z członkami zespołu
- Przekazywanie negatywnych lub niekonstruktywnych informacji zwrotnych
- Nieustalanie jasnych celów lub oczekiwań
- Tłumienie kreatywności i innowacyjności w zespole
- Brak budowania zaufania i relacji z członkami zespołu
- Brak elastyczności i odporność na zmiany
- Nie dawać przykładu i nie wykazywać się uczciwością
- Bycie niesprawiedliwym i niekonsekwentnym w podejmowaniu decyzji
- Brak wzmocnienia pozycji członków zespołu
- Brak uznania i świętowania osiągnięć członków zespołu
- Brak umiejętności uczenia się i rozwijania umiejętności przywódczych

Odpowiedzi:

Skuteczne: wszystkie zachowania wymienione na pierwszej liście.

Nieskuteczne: wszystkie zachowania wymienione na drugiej liście.



Inicjatywa

Wprowadzenie

Umiejętność podejmowania inicjatywy odnosi się do zdolności do podejmowania działań i rozpoczynania zadania lub projektu bez podpowiedzi lub wskazówek innych osób. Umiejętność ta jest ważna dla uczniów, ponieważ może pomóc im stać się bardziej zmotywowanymi, proaktywnymi i odnoszącymi sukcesy w nauce i przyszłej karierze. Uczniowie z silnymi umiejętnościami podejmowania inicjatywy są w stanie zidentyfikować możliwości, wyznaczyć cele i podjąć niezbędne kroki, aby je osiągnąć, a także są bardziej skłonni do przejęcia odpowiedzialności za własną naukę i rozwój. Umiejętność podejmowania inicjatywy jest również ważna dla rozwiązywania problemów, podejmowania decyzji i przywództwa. Dodatkowo, umiejętność podejmowania inicjatywy może być kluczem do osobistego i zawodowego sukcesu i może być cennym atutem dla uczniów, gdy przechodzą przez proces edukacji i wchodzą na rynek pracy. Ważne jest, aby uczniowie wcześniej rozwijali swoje umiejętności podejmowania inicjatywy, aby mogli stać się samodzielными i proaktywnymi uczniami.

Oczekiwania wobec studentów

Uczniowie powinni być w stanie

Zarządzanie celami i czasem

- Wyznaczanie celów z materialnymi i niematerialnymi kryteriami sukcesu
- Równowaga między celami taktycznymi (krótkoterminowymi) i strategicznymi (długoterminowymi)
- Efektywne wykorzystanie czasu i zarządzanie obciążeniem pracą

Niezależna praca

- Monitorowanie, definiowanie, ustalanie priorytetów i wykonywanie zadań bez bezpośredniego nadzoru

Być samodzielnymi uczniami

- Wykraczanie poza podstawowe umiejętności i/lub program nauczania w celu odkrywania i poszerzania własnej wiedzy oraz możliwości zdobywania doświadczenia.
- Wykazanie inicjatywy w celu podniesienia poziomu umiejętności do poziomu profesjonalnego.
- Wykazywanie zaangażowania w uczenie się jako proces trwający całe życie.
- Krytyczna refleksja nad przeszłymi doświadczeniami w celu informowania o przyszłych postępach.

Metody nauczania umiejętności

Istnieje kilka sposobów uczenia uczniów podejmowania inicjatywy jako umiejętności. Niektóre metody obejmują:

Zachęcanie do niezależności: Daj uczniom swobodę podejmowania własnych decyzji i przejmowania inicjatywy w klasie, np. wybierania własnych projektów lub prowadzenia dyskusji grupowych.

Zapewnienie możliwości przywództwa: Zapewnienie uczniom możliwości pełnienia ról przywódczych w projektach klasowych, klubach szkolnych i zajęciach pozalekcyjnych.

Nagradzaj inicjatywę: Uznaj i nagradzaj uczniów, którzy przejmują inicjatywę w klasie, na przykład chwaląc ich wysiłki lub oferując dodatkowe punkty.

Zachęcanie do podejmowania ryzyka: Zachęcaj uczniów do podejmowania ryzyka i próbowania nowych rzeczy, nawet jeśli oznacza to popełnianie błędów.

Włączanie rozwiązywania problemów: Zachęcaj uczniów do krytycznego myślenia i samodzielnego rozwiązywania problemów.

Wspieranie nastawienia na rozwój: Zachęcaj uczniów do postrzegania wyzwań i błędów jako okazji do rozwoju i nauki.

Przekazywanie informacji zwrotnych: Przekazuj informacje zwrotne na temat wyników uczniów i udzielaj im wskazówek, jak poprawić ich umiejętności podejmowania inicjatywy.

Wdrażając te metody, uczniowie rozwiną umiejętność podejmowania inicjatywy, co pomoże im stać się bardziej niezależnymi i proaktywnymi uczniami, którzy są w stanie przejąć kontrolę nad własną nauką i przejąć inicjatywę w różnych sytuacjach.

Działania

Gra w dopasowywanie:

Dopasuj scenariusz do odpowiedniej inicjatywy podejmującej działanie.

Scenariusz 1: Uczeń zauważa, że szkolny program recyklingu nie jest właściwie realizowany.

Inicjatywa-podejmowanie działań: Uczeń podejmuje inicjatywę zbadania i zaproponowania administracji szkoły nowego programu recyklingu.

Scenariusz 2: Grupa przyjaciół chce zorganizować imprezę charytatywną, aby zebrać pieniądze dla lokalnego schroniska.

Inicjatywa - podejmowanie działań: Jeden z przyjaciół podejmuje inicjatywę w celu zbadania i zaplanowania wydarzenia, w tym zabezpieczenia miejsca, rekrutacji wolontariuszy i promowania wydarzenia w społeczności.

Scenariusz 3: Członek zespołu konsekwentnie nie dotrzymuje terminów i nie spełnia oczekiwań.

Inicjatywa - podejmowanie działań: Lider zespołu podejmuje inicjatywę, aby zaplanować spotkanie z członkiem zespołu w celu omówienia problemów i stworzenia planu poprawy.

Scenariusz 4: Uczeń zauważa, że szkolna biblioteka wymaga aktualizacji i modernizacji.
Inicjatywa-podejmowanie działań: Uczeń podejmuje inicjatywę, aby rozpocząć petycję i zebrać wsparcie od innych uczniów i wykładowców, aby zaproponować pomysł radzie szkoły.

Scenariusz 5: Współpracownik ma trudności z nowym zadaniem i potrzebuje pomocy.
Inicjatywa - podejmowanie działań: Jeden ze współpracowników podejmuje inicjatywę, aby zaoferować pomoc i udzielić wskazówek mającemu trudności współpracownikowi.

Scenariusz 6: Członek rodziny czuje się przygnębiony i potrzebuje wsparcia.
Podejmowanie inicjatywy: Członek rodziny podejmuje inicjatywę i oferuje spędzenie czasu z członkiem rodziny, zapewniając mu wysłuchanie i wsparcie.

Scenariusz 7: Członek społeczności jest zaniepokojony brakiem środków dla lokalnych dzieci.
Podejmowanie inicjatywy: Członek społeczności podejmuje inicjatywę, aby zbadać i stworzyć propozycję nowego programu pozaszkolnego dla dzieci w okolicy.

Scenariusz 8: Przyjaciel zмага się z uzależnieniem.
Inicjatywa - podejmowanie działań: Przyjaciel podejmuje inicjatywę, aby wyciągnąć rękę i zaoferować wsparcie oraz zasoby, aby przyjaciel mógł szukać pomocy i leczenia.

Scenariusz 9: Członek zespołu nie bierze udziału w dyskusjach grupowych i nie przyczynia się do realizacji celów zespołu.
Inicjatywa - podejmowanie działań: Lider zespołu podejmuje inicjatywę, aby zaplanować spotkanie z członkiem zespołu w celu omówienia jego udziału i sposobu, w jaki może przyczynić się do sukcesu zespołu.

Scenariusz 10: Uczeń ma trudności w konkretnej klasie i potrzebuje dodatkowej pomocy.
Podejmowanie inicjatywy: Uczeń podejmuje inicjatywę, aby zaplanować dodatkowe sesje nauki z korepetytorem lub skontaktować się z nauczycielem w celu uzyskania dodatkowej pomocy.

Gra sortująca:

Poproś uczniów o posortowanie serii działań podanych poniżej na kategorie "podejmowanie inicjatywy" i "niepodejmowanie inicjatywy".

Podejmowanie inicjatywy:

- Rozpoznawanie możliwości i podejmowanie działań w celu ich wykorzystania
- Bycie proaktywnym w identyfikowaniu i rozwiązywaniu problemów
- Motywacja własna i przejmowanie odpowiedzialności za zadania i projekty
- Gotowość do podejmowania skalkulowanego ryzyka
- Chęć uczenia się i doskonalenia
- Chęć podejmowania nowych wyzwań

- Chęć dawania dobrego przykładu
- Gotowość do nieszablonowego myślenia
- Chęć przejęcia kontroli nad sytuacją
- Chęć bycia rzecznikiem swoich pomysłów
- Chęć wzięcia odpowiedzialności za swoje działania
- Chęć bycia zdecydowanym i podejmowania działań
- Chęć bycia kreatywnym i kreatywnego myślenia
- Chęć bycia innowacyjnym
- Chęć bycia niezależnym

Nie podejmowanie inicjatywy:

- Oczekiwanie na instrukcje lub wskazówki przed podjęciem działania
- Bycie biernym i czekanie, aż problemy zostaną rozwiązane za nich.
- Zależność od innych w zakresie motywacji lub kierunku
- Niechęć do podejmowania ryzyka
- Odporność na zmiany i uczenie się
- Niechęć do podejmowania nowych wyzwań
- Niechęć do dawania dobrego przykładu
- Niechęć do nieszablonowego myślenia
- Niechęć do przejmowania kontroli nad sytuacjami
- Niechęć do popierania swoich pomysłów
- Niechęć do wzięcia odpowiedzialności za swoje działania
- Niezdecydowanie i niechęć do podejmowania działań
- Niechęć do bycia kreatywnym lub kreatywnego myślenia
- Niechęć do bycia innowacyjnym
- Niechęć do bycia niezależnym

Odpowiedzi:

Inicjatywa: wszystkie zachowania wymienione na pierwszej liście.

Not Initiative: wszystkie zachowania wymienione na drugiej liście.

Wydajność

Wprowadzenie

Produktywność odnosi się do utrzymania wydajności w erze rozpraszania uwagi. Dlatego też głównym celem tego modułu jest zdolność do wyprodukowania czegoś o określonej jakości w określonych ramach czasowych.

Bycie produktywnym jest ważne dla każdego, czy to w szkole, na uniwersytecie, podczas poszukiwania pracy, w trakcie pracy, podczas zakładania firmy oraz podczas poszukiwania inwestycji lub finansowania.

Produktywność to zdolność do wydajnego i skutecznego wykonywania zadań przy użyciu tych umiejętności:

- (a) wyznaczanie i osiągnięcie celów,
- (b) ustalanie priorytetów potrzeb,
- (c) zarządzanie czasem,
- (d) etyczna praca,
- (e) współpraca, oraz
- (f) współpraca z innymi.

Z innej perspektywy, produktywność oznacza odgrywanie roli w tworzeniu produktu lub realizacji zadania oraz branie odpowiedzialności za wykonanie produktu lub zadania. Dlatego też odpowiedzialność i produktywność są ze sobą powiązane. Kiedy uczeń czuje się odpowiedzialny za zadanie lub produkt, zwiększa to jego motywację do wykonania zadania lub stworzenia produktu w sposób terminowy i skuteczny, zwiększając tym samym jego produktywność.

Oczekiwania wobec studentów

Uczniowie powinni być w stanie

Zarządzanie projektami

- Wyznaczanie i osiągnięcie celów, nawet w obliczu przeszkód i presji konkurencji.
- Ustalanie priorytetów, planowanie i zarządzanie pracą w celu osiągnięcia zamierzonych rezultatów

Uzyskiwanie wyników

- Wykazanie się dodatkowymi atrybutami związanymi z wytwarzaniem produktów wysokiej jakości, w tym
 - Pozytywna i etyczna praca
 - Efektywne zarządzanie czasem i projektami
 - Wielozadaniowość
 - Aktywne uczestnictwo oraz rzetelność i punktualność.
 - Prezentowanie się w sposób profesjonalny i z zachowaniem odpowiedniej etykiety.
 - Efektywna współpraca i współdziałanie z zespołami
 - Szanować i doceniać różnorodność zespołu
 - Odpowiedzialność za wyniki

Metody nauczania umiejętności

Dzisiejsza technologia oferuje nam nieograniczone możliwości oszczędzania czasu i zwiększania produktywności. Powinniśmy wykorzystać tę okazję i zwiększyć naszą produktywność poprzez lepsze zarządzanie czasem i unikanie rozpraszania uwagi.

Odkryj mocne strony

Jednym ze sposobów na zwiększenie produktywności jest odkrycie mocnych stron. Jeśli istnieją zadania, które uczniowie wykonują z łatwością i błyskotliwością, podczas gdy nad innymi pracują z mniejszym entuzjazmem i pasją, poleganie na tym, co już robią bardzo dobrze, może pomóc im szybko osiągnąć optymalną produktywność.

Identyfikacja ich mocnych i słabych stron pomoże im stać się bardziej produktywnymi. Każdy ma coś, co czyni go wyjątkowym. Pomóż im znaleźć ich atuty i naucz ich inwestować w nie.

Techniki zarządzania stresem

Uczniowie zwykle czują się zestresowani, gdy cele, które muszą osiągnąć, przekraczają zasoby, którymi dysponują, takie jak ramy czasowe pracy domowej / zadania i ich obecny poziom motywacji. Jednak stan zestresowania pochłania możliwości ich umysłów, pozostawiając im niewiele miejsca na produktywność.

Chociaż istnieje wiele sposobów radzenia sobie ze stresem, oto kilka skutecznych wskazówek dotyczących produktywności, które pomogą tobie i twoim uczniom radzić sobie ze stresem:

Przestań pracować wielozadaniowo:

Teoria psychologii zwana "efektem Zeigarnika" mówi, że mózg ma tendencję do zapamiętywania niekompletnych zadań bardziej niż kompletnych. W związku z tym, gdy wykonujesz wiele zadań jednocześnie, Twój umysł będzie Ci przypominał o innym niekompletnym zadaniu, które wykonujesz w tym samym czasie. Skup się więc tylko na jednym zadaniu, a po jego zakończeniu rozpocznij drugie. Może to brzmieć sprzecznie z działaniami umiejętności [elastyczności](#), jednak są to umiejętności uzupełniające się.

Ćwiczenie:

Bez wątplenia ta wskazówka doskonale sprawdza się we wszystkim, zwłaszcza w radzeniu sobie ze stresem. Zdziwiłbyś się, gdybyś wiedział, jak ćwiczenia działają na wszystkie sposoby, aby pomóc układom ciała pracować harmonijnie i dostarczyć ci dawkę endorfin, abyś był bardziej odporny na stres. Bez względu na to, jak napięty jest twój harmonogram pracy, znajdź sposób, aby wcisnąć w niego ćwiczenia.

Porzuć perfekcjonizm:

Czasami łatwo wpaść w pułapkę perfekcjonizmu. Chociaż "ideał" nie istnieje, będziesz nieustannie zestresowany nieustanną pracą, ale rzadko będziesz czuł się usatysfakcjonowany wynikami. Można argumentować, że perfekcjonizm wydobywa z ciebie to, co najlepsze, ale zamiast tego spróbuj być "osobą osiągającą wysokie wyniki". To zdrowsza wersja sukcesu.

Rób regularne krótkie przerwy:

Rób przerwy od czasu do czasu, ponieważ ciało i mózg uczniów mogą stać się odrętwiałe i wymagać nowej stymulacji, aby ponownie uruchomić ich energię. Rób przerwy, w przeciwnym razie wkrótce się wypalą, a motywowanie ich stanie się znacznie trudniejsze i pochłonie znacznie więcej czasu i energii.

Działania

Stwórz tablicę wizji¹⁰

Tablica wizji to zbiór zdjęć, wycinków z czasopism, słów i cytatów, które wizualnie potwierdzają twoje cele w życiu. Tablice wizji - znane również jako "tablica celów" lub "tablica marzeń" - działają jak kompas, dzięki któremu podążasz w kierunku swoich marzeń, bez względu na to, co dzieje się w otaczającym Cię świecie.

Przeznacz cel za pomocą tego wizualnego narzędzia. Stworzenie tablicy wizji pomaga nastolatkom wziąć odpowiedzialność za swoje działania, gdy dążą do osiągnięcia swoich codziennych, tygodniowych, miesięcznych i rocznych celów.

Gra w dopasowywanie

Poniżej znajduje się gra w dopasowywanie umiejętności produktywności dla uczniów szkół średnich, w której dopasowują 10 scenariuszy związanych z produktywnością do właściwych i niewłaściwych wyborów:

- Uczeń otrzymuje projekt do wykonania
 - Właściwe zachowanie: Dzielenie projektu na mniejsze zadania, ustalanie harmonogramu, ustalanie priorytetów zadań, skupianie się na jednym zadaniu w danym czasie.
 - Niewłaściwe zachowanie: Prokrastynacja, brak harmonogramu, wielozadaniowość, brak priorytetyzacji zadań.
- Uczeń jest proszony o wykonanie zadania czytania
 - Odpowiednie zachowanie: Wyznaczenie określonego czasu na czytanie, znalezienie cichego i wygodnego miejsca do czytania, robienie notatek lub podkreślanie ważnych informacji.
 - Niewłaściwe zachowanie: Czekanie do ostatniej chwili, niewyznaczenie konkretnego czasu na czytanie, próby czytania w hałaśliwym lub rozpraszającym otoczeniu.
- Uczeń pracuje nad projektem grupowym
 - Właściwe zachowanie: Przydzielanie ról i obowiązków, ustalanie harmonogramu, skuteczna komunikacja, delegowanie zadań.
 - Niewłaściwe zachowanie: Brak komunikacji, brak delegowania zadań, brak ustalania harmonogramu, brak przydzielania ról i obowiązków.
- Uczeń otrzymuje test
 - Właściwe zachowanie: Przeglądanie notatek z zajęć, uczenie się z wyprzedzeniem, przybycie na test na czas, pozostawianie skupionym podczas testu.

¹⁰ <https://jackcanfield.com/blog/vision-board/>

- Niewłaściwe zachowanie: Nieprzeglądanie notatek z zajęć, zwlekanie z nauką, spóźnianie się na test, brak koncentracji podczas testu.
- Uczeń ma określony termin realizacji projektu
 - Właściwe zachowanie: Ustalanie harmonogramu, dzielenie projektu na mniejsze zadania, utrzymywanie koncentracji i proszenie o pomoc w razie potrzeby.
 - Niewłaściwe zachowanie: Zwlekanie, nie ustalanie harmonogramu, wielozadaniowość, nie proszenie o pomoc w razie potrzeby.
- Uczeń jest proszony o posprzątanie swojego pokoju
 - Odpowiednie zachowanie: Ustalanie harmonogramu, dzielenie zadań na mniejsze części, sporządzanie listy rzeczy do zrobienia, koncentracja.
 - Niewłaściwe zachowanie: Prokrastynacja, brak harmonogramu, wielozadaniowość, brak listy rzeczy do zrobienia.
- Uczeń jest proszony o uporządkowanie swojego plecaka
 - Odpowiednie zachowanie: Usuwanie niepotrzebnych przedmiotów, ustalanie harmonogramu, tworzenie listy rzeczy do zrobienia, pozostawanie skupionym.
 - Niewłaściwe zachowanie: Prokrastynacja, brak harmonogramu, wielozadaniowość, brak listy rzeczy do zrobienia.
- Uczeń jest proszony o zrobienie prania
 - Odpowiednie zachowanie: Ustalanie harmonogramu, dzielenie zadań na mniejsze części, sporządzanie listy rzeczy do zrobienia, koncentracja.
 - Niewłaściwe zachowanie: Prokrastynacja, brak harmonogramu, wielozadaniowość, brak listy rzeczy do zrobienia.
- Uczeń zostaje poproszony o ugotowanie obiadu
 - Odpowiednie zachowanie: Ustalanie harmonogramu, przestrzeganie przepisu, odmierzanie składników, koncentracja.
 - Niewłaściwe zachowanie: Prokrastynacja, brak harmonogramu, wielozadaniowość, nieodmierzanie składników.
- Uczeń jest proszony o wyprowadzenie psa
 - Odpowiednie zachowanie: Ustalanie harmonogramu, pozostawanie skupionym, trzymanie psa na smyczy, sprzątanie po psie.
 - Niewłaściwe zachowanie: Zwlekanie, nie ustalanie harmonogramu, wielozadaniowość, nie trzymanie psa na smyczy, nie sprzątanie po psie.

Ważne jest, aby pamiętać, że nauczyciele zawsze mogą dostosować scenariusze, aby lepiej odpowiadały potrzebom i zainteresowaniom uczniów. Ponadto umiejętności związane z produktywnością dotyczą nie tylko wykonywania zadań, ale także zarządzania czasem, dlatego ważne jest, aby uwzględnić również scenariusze, które to odzwierciedlają.

Umiejętności społeczne

Wprowadzenie

Umiejętności społeczne to zdolności i zachowania, które pozwalają jednostkom na skuteczną interakcję z innymi w różnych sytuacjach społecznych. Umiejętności te są ważne dla uczniów, ponieważ mogą pomóc im rozwijać pozytywne relacje z kolegami z klasy, nauczycielami i innymi dorosłymi. Ponadto silne umiejętności społeczne mogą pomóc uczniom w poruszaniu się po dynamice społecznej szkoły, co może być wyzwaniem dla niektórych dzieci. Silne umiejętności społeczne mogą również pomóc uczniom zbudować pozytywny obraz siebie i poprawić ich ogólne zdrowie psychiczne. Co więcej, umiejętności społeczne mają kluczowe znaczenie dla ich przyszłego sukcesu w miejscu pracy i życiu osobistym. Są one niezbędne do skutecznej komunikacji, pracy zespołowej, rozwiązywania konfliktów i budowania silnych relacji. Ważne jest, aby uczniowie rozwijali swoje umiejętności społeczne tak wcześnie, jak to możliwe.

Oczekiwania wobec studentów

Uczniowie powinni być w stanie

Skuteczna interakcja z innymi

- Wiedzieć, kiedy należy słuchać, a kiedy mówić.
- Zachowywać się w sposób godny szacunku i profesjonalny.

Efektywna praca w zróżnicowanych zespołach

- Szanować różnice kulturowe i efektywnie współpracować z ludźmi z różnych środowisk społecznych i kulturowych.
- Otwarte reagowanie na różne pomysły i wartości.
- Wykorzystanie różnic społecznych i kulturowych do tworzenia nowych pomysłów oraz zwiększania innowacyjności i jakości pracy.

Metody nauczania umiejętności

Istnieje kilka metod, które można wykorzystać do nauczania umiejętności społecznych dzieci w wieku szkolnym, w tym:

Odgrywanie ról: Wiąże się to z wykorzystaniem scenariuszy, aby pomóc dzieciom ćwiczyć różne interakcje społeczne i rozwijać ich umiejętności społeczne w bezpiecznym i kontrolowanym środowisku.

Modelowanie: Obejmuje to demonstrowanie odpowiednich zachowań społecznych i pozwalanie dzieciom na ich obserwowanie i naśladowanie.

Historyjki społeczne: Są to krótkie, proste historie, które mogą pomóc dzieciom zrozumieć i nauczyć się odpowiednich zachowań społecznych w różnych sytuacjach.

Grupy umiejętności społecznych: Są to grupy dzieci, które spotykają się regularnie, aby pracować nad konkretnymi umiejętnościami społecznymi, takimi jak zmiana, dzielenie się i rozwiązywanie problemów.

Wspólne uczenie się: Jest to metoda nauczania, która polega na współpracy uczniów w celu wykonania zadania lub projektu, co może pomóc im w nauce umiejętności społecznych, takich jak komunikacja, praca zespołowa i odpowiedzialność.

Program nauczania umiejętności społecznych: Dobrze skonstruowany program nauczania umiejętności społecznych, który często opiera się na najnowszych praktykach opartych na dowodach i może być wykorzystywany do organizowania lekcji i zajęć.

Informacja zwrotna i wzmocnienie: Udzielanie pozytywnych informacji zwrotnych i wzmocnień, gdy dzieci wykazują odpowiednie zachowania społeczne, może pomóc zwiększyć prawdopodobieństwo, że będą je kontynuować.

Doradztwo i terapia: Jeśli dziecko ma trudności z umiejętnościami społecznymi, korzystne może być doradztwo lub terapia.

Ważne jest, aby pamiętać, że konieczne jest dostosowanie metod do wieku, dojrzałości i specjalnych potrzeb dziecka oraz stosowanie kombinacji metod w celu uzyskania najlepszych wyników.

Działania

Wirtualne spotkanie próbne

Nauka przystosowywania się do nowych sytuacji staje się cenną cechą, zarówno w przypadku dystansu społecznego, jak i w przyszłym miejscu pracy. Wymyślanie nowych sposobów na wspólne spędzanie czasu zwiększa umiejętności rozwiązywania problemów, co dodaje do zestawu istotnych umiejętności społecznych.

Emocjonalne szarady

Szarady emocji polegają na pisaniu różnych emocji na paskach papieru. Uczeń wybiera jedną z nich z kapelusza lub wiadra. Następnie musi spróbować odegrać tę emocję.

Kalambury z emocjami mogą pomóc dzieciom nauczyć się rozpoznawać emocje za pomocą wskazówek na twarzy i ciele. Możesz nawet zaadaptować takie ćwiczenia umiejętności społecznych, aby stworzyć grę podobną do Pictionary, w której dzieci rysują emocje.

Przedstawiając i odgrywając ekspresje i reakcje emocjonalne w ćwiczeniach umiejętności społecznych, dzieci uczą się zarządzania emocjami, co odgrywa ważną rolę w tworzeniu pozytywnych relacji i komunikowaniu uczuć.

Gra z postaciami¹¹

¹¹ Komunikacja

Korzystając z wypchanych zwierząt lub lalek, instruktor może wchodzić w interakcje z uczniami za pośrednictwem obiektów pośredniczących.

Prowadzenie rozmów za pośrednictwem zabawek uczy uczniów rozpoznawania zachowań i komunikowania swoich uczuć. Ćwiczą swoje umiejętności komunikacyjne i społeczne za pośrednictwem zabawek w wymyślonym środowisku o niskim ryzyku, nie martwiąc się o zranione uczucia zabawek.

Gry decyzyjne¹²

Umiejętności społeczne, komunikacja i współpraca, takie jak gry decyzyjne, występują w wielu formach. Korzystając z gier strategicznych lub tak prostych czynności, jak sortowanie i dopasowywanie, uczniowie uczą się wytrwałości, rozwagi i współpracy z innymi.

Te gry pomagają dzieciom w niezdecydowaniu, ponieważ proszą ucznia o dokonanie wyboru, nawet jeśli nie jest on właściwy za pierwszym razem. Pokazują konsekwencje niskiego ryzyka i zachęcają do ponownej próby, jeśli popełnią błąd.

W zależności od umiejętności, na których koncentruje się instruktor, gra decyzyjna może być rozgrywana indywidualnie lub w grupach, aby zaangażować uczniów.

Gra w dopasowywanie

Poniżej znajduje się gra w dopasowywanie umiejętności społecznych dla uczniów, w której dopasowują 10 scenariuszy umiejętności społecznych do odpowiednich i nieodpowiednich zachowań:

- Uczeń jest proszony o pracę nad projektem grupowym z kolegami z klasy, których dobrze nie zna.
 - Właściwe zachowanie: Przedstawianie się, zadawanie pytań w celu poznania kolegów z klasy, aktywny udział w projekcie grupowym.
 - Niewłaściwe zachowanie: Ignorowanie kolegów z klasy, brak wkładu w projekt grupowy, bycie niegrzecznym lub lekceważącym.
- Uczeń widzi, jak inny uczeń upuszcza książki na korytarzu
 - Właściwe zachowanie: Pomaganie uczniowi w podnoszeniu książek, oferowanie noszenia książek za ucznia.
 - Niewłaściwe zachowanie: Śmianie się z ucznia, nieoferowanie pomocy, popychanie lub potykanie ucznia.
- Uczeń otrzymuje informację zwrotną na temat ukończonego projektu
 - Właściwe zachowanie: Słuchanie informacji zwrotnych, zadawanie pytań wyjaśniających, rozważanie informacji zwrotnych i wprowadzanie ulepszeń.
 - Niewłaściwe zachowanie: Ignorowanie informacji zwrotnej, kłótnia z osobą udzielającą informacji zwrotnej, postawa obronna lub lekceważąca.
- Uczeń widzi, że inny uczeń jest zastraszany

¹² Komunikacja, współpraca

- Odpowiednie zachowanie: Zabieranie głosu, zgłaszanie zastraszania nauczycielowi lub udzielanie wsparcia i pocieszenia ofierze.
- Niewłaściwe zachowanie: Ignorowanie sytuacji, wyśmiewanie się z ofiary, przyłączanie się do nękania.

- Uczeń prowadzi rozmowę z rówieśnikiem
 - Odpowiednie zachowanie: Nawiązywanie kontaktu wzrokowego, aktywne słuchanie, właściwe reagowanie, używanie uprzejmego języka.
 - Niewłaściwe zachowanie: Przerwywanie, niesłuchanie, lekceważenie lub nieuprzejmość.

- Uczeń nie zgadza się z rówieśnikiem
 - Właściwe zachowanie: Przedstawienie własnej perspektywy, wysłuchanie perspektywy drugiej osoby, znalezienie wspólnej płaszczyzny porozumienia, kompromis, jeśli to konieczne.
 - Niewłaściwe zachowanie: Krzyczenie, wyzywanie, agresja, odmowa słuchania.

- Uczeń zostaje zaproszony na imprezę
 - Odpowiednie zachowanie: Podziękowanie, RSVP, stawienie się na czas, przyniesienie drobnego upominku, jeśli jest to pożądane.
 - Niewłaściwe zachowanie: Zignorowanie zaproszenia, pojawienie się bez zaproszenia, bycie niegrzecznym lub brak szacunku podczas imprezy.

- Uczeń zostaje poproszony o pożyczenie czegoś od kolegi z klasy
 - Właściwe zachowanie: Grzeczne prośenie, dziękowanie, zwracanie przedmiotu w odpowiednim czasie, dbanie o pożyczony przedmiot.
 - Niewłaściwe zachowanie: Zabranie przedmiotu bez pytania, niezwrócenie przedmiotu, zepsucie lub uszkodzenie pożyczonego przedmiotu.

- Uczeń znajduje się w przestrzeni publicznej
 - Właściwe zachowanie: Świadomość swojego otoczenia, przestrzeganie zasad i praw, szacunek dla innych.
 - Niewłaściwe zachowanie: Zaśmiecanie, dewastacja, głośne lub uciążliwe zachowanie.

- Uczeń znajduje się w sytuacji, w której jest świadkiem nieuczciwości
 - Właściwe zachowanie: Zabieranie głosu, zgłaszanie nieuczciwości, stawanie w obronie tego, co słuszne.
 - Niewłaściwe zachowanie: Ignorowanie sytuacji, udział w nieuczciwości, milczenie.

Dodatkowe narzędzia dotyczące grywalizacji

Poniższa lista została przygotowana na podstawie różnych źródeł internetowych, aby dać wykładowcom solidne wyobrażenie o tym, jakie narzędzia grywalizacji mogą dla nich działać i jakie doświadczenia mogą stworzyć dla swoich studentów.

Arcademics¹³

Arcademics tworzy gry edukacyjne dla wielu graczy - darmowe gry matematyczne, darmowe gry językowe i inne dla uczniów w wieku K-8.

Dzięki Arcademics Plus nauczyciele i rodzice mogą przeglądać analizy i raporty, które umożliwiają dostosowanie zawartości gry.

BookWidgets¹⁴

BookWidgets to oprogramowanie do grywalizacji, które służy wszystkim nauczycielom, w tym nauczycielom szkół podstawowych, średnich i średnich, profesorom uniwersyteckim i profesjonalnym trenerom.

BookWidgets oferuje również ponad 40 cyfrowych szablonów ćwiczeń, które działają na smartfonach, tabletach i komputerach.

BookWidgets to szybki i skuteczny system oceniania, który zapewnia uczniom i nauczycielom informacje zwrotne, pozwalając im ocenić obszary problemowe lub obszary, w których uczniowie mogą potrzebować dodatkowej uwagi.

Brainscape¹⁵

Brainscape szczyci się tym, że jest najbardziej genialną aplikacją na świecie.

Brainscape wykorzystuje oprogramowanie do grywalizacji kognitywistycznej, które optymalizuje naukę poprzez powtarzanie trudniejszych koncepcji w idealnych odstępach czasu, aby zmaksymalizować zapamiętywanie.

A jeśli nie możesz znaleźć talii fiszek w ich solidnej bazie danych, możesz stworzyć własną.

Breakout EDU¹⁶

Breakout EDU oferuje 1800 gier cyfrowych opartych na zestawach, które obejmują każdy poziom zaawansowania.

Gry są dostępne dla podstawowych przedmiotów, takich jak matematyka, nauki ścisłe, historia i ogólne tematy, takie jak święta, budowanie zespołu i inne.

Dzięki opartemu na łamigłówkach projektowi gry Breakout EDU, krytyczne myślenie i kreatywność uczniów są wystawiane na próbę, gdy zespoły badają wskazówki, aby stworzyć idealne kombinacje zamków w celu rozwiązania zagadek.

¹³ <https://www.arcademics.com/>

¹⁴ <https://www.bookwidgets.com/>

¹⁵ <https://www.brainscape.com/>

¹⁶ <https://store.breakoutedu.com/>

Cerebriti¹⁷

Cerebriti, stworzona w Hiszpanii, to platforma oprogramowania do grywalizacji, która oferuje dwa różne podejścia do procesu uczenia się.

Po pierwsze, uczniowie tworzą własne gry edukacyjne, a po drugie, grają w gry innych uczniów lub nauczycieli, aby skonsolidować swój proces uczenia się.

Istnieją gry na wszystkie tematy dla wszystkich grup wiekowych i są one wieloplatformowe.

ChemCaper¹⁸

ChemCaper to platforma gier wideo opracowana przez nauczycieli szkolnych, która uczy podstawowych pojęć chemicznych nastolatków w wieku od 10 do 14 lat.

Studenci twierdzą, że w ciągu 6 miesięcy od zagrania w grę po raz pierwszy zapamiętali 90% poznanych pojęć.

Opierając się na koncepcjach chemicznych i układzie okresowym, uczniowie mogą odkrywać unikalne środowiska, tworzyć mikstury i walczyć z kolekcjonerskimi stworzeniami.

Classcraft¹⁹

Classcraft promuje społeczne i emocjonalne uczenie się (SEL) poprzez swoje oprogramowanie do grywalizacji.

Class Craft to mobilna aplikacja do gier, w której uczniowie tworzą swoje awatary ze specjalnymi mocami, aby wspólnie poruszać się po klasie, jej zasadach i terminach.

Nauczyciele mogą wykorzystać Class Craft, aby w pełni zaangażować uczniów w zasady obowiązujące w ich klasie i poza nią.

Jest to doskonałe narzędzie do zarządzania klasą dla uczniów.

ClassDojo²⁰

ClassDojo to aplikacja, która świetnie nadaje się do łączenia nauczycieli z uczniami i rodzicami.

Aplikacja Class Dojo koncentruje się na młodszych dzieciach w wieku szkoły podstawowej.

Tworząc pozytywną kulturę z ciężkiej pracy, bycia życzliwym lub po prostu pomagania innym, Class Dojo jest genialne w promowaniu lub wzmacnianiu nowych zachowań.

Nauczyciele mogą również informować rodziców na bieżąco, przekazując historię swoich klas poprzez natychmiastowe udostępnianie zdjęć, filmów, ogłoszeń lub poprzez prywatne wiadomości z dowolnym rodzicem.

A Class Dojo zawsze będzie darmowe dla nauczycieli.

CodeCombat²¹

CodeCombat to platforma gier wideo, która uczy uczniów kodowania poprzez zabawę.

¹⁷ <https://www.cerebriti.com/>

¹⁸ <https://chemcaper.com/>

¹⁹ <https://www.classcraft.com/>

²⁰ <https://www.classdojo.com/>

²¹ <https://codecombat.com/>

Dzięki unikalnemu oprogramowaniu do grywalizacji CodeCombat uczniowie uczą się grać i pisać kod od samego początku swojej przygody z grą.

CodeCombat koncentruje się na początkujących uczących się języków programowania Python, Javascript i C++.

Ucząc ponad 20 milionów uczniów informatyki, CodeCombat uczy ich krytycyzmu, pewności siebie i kreatywności, niezależnie od doświadczenia.

Bohater kursu²²

Course Hero koncentruje się na wypełnieniu luki między uczelnią a miejscem pracy, oferując proste narzędzia do tworzenia kursów.

Funkcje grywalizacji są fundamentalne, z odznakami za osiągnięcia, takie jak logowanie w weekend, przesyłanie dokumentów i ukończenie zajęć.

Istnieje tabela wyników dla całej witryny, ale brakuje tu społeczności lub interakcji między uczniami.

Mocne strony Course Hero wynikają z jego zasobów do nauki, całodobowej pomocy w odrabianiu prac domowych, rozwiązań i wyjaśnień podręczników oraz korepetytorów-ekspertów.

Duolingo²³

Duolingo to darmowa aplikacja online oferująca ponad 94 kursy językowe.

Może pochwalić się ponad 500 milionami użytkowników na całym świecie.

Aplikacja Duolingo dla szkół oferuje nauczycielom i jej użytkownikom zabawny, oparty na grywalizacji sposób nauczania języka, obejmujący spersonalizowane i samodzielne zadania.

Spotkaj się z uczniami tam, gdzie się znajdują, wykorzystując ich spersonalizowany mechanizm uczenia się.

Dzięki konfigurowalnym zadaniom i lekcjom nauczyciele mogą z łatwością realizować swoje cele edukacyjne.

Edmodo²⁴

Edmodo to darmowa aplikacja, która odzwierciedla funkcjonalność sieci mediów społecznościowych do celów edukacyjnych.

Zapewnia narzędzia, które umożliwiają nauczycielom i użytkownikom wysyłanie wiadomości, udostępnianie materiałów szkoleniowych i udostępnianie nauki w dowolnym miejscu.

Ponadto Edmodo komunikuje się z rodzicami, informując ich na bieżąco o aktualizacjach zajęć, umożliwiając im synchronizację z nauczycielami ich dzieci i wspierając naukę w domu.

Wreszcie, rodzice mogą zobaczyć aktywność w klasie i oceny, aby wspierać postępy swoich dzieci.

Ogólnie²⁵

²² <https://www.coursehero.com/>

²³ <https://www.duolingo.com/>

²⁴ <https://new.edmodo.com/>

²⁵ <https://genial.ly/>

Genially to platforma do grywalizacji prezentacji poprzez uczynienie ich interaktywnymi i zabawnymi.

Genially działa w celu podniesienia poziomu doświadczenia edukacyjnego, umożliwiając nauczycielom importowanie dowolnej prezentacji, oferując bogate animacje i grywalizację wszystkiego, od quizów po pokoje ucieczki wypełnione interaktywnością.

Ponadto Genially oferuje niezliczoną ilość szablonów, do których można podłączyć i odtwarzać istniejącą zawartość, dzięki czemu można szybko rozpocząć pracę.

Gimkit²⁶

Gimkit to oprogramowanie do grywalizacji, które oferuje możliwość uczenia się na żywo z ciągłymi aktualizacjami, nowymi trybami i ulepszeniami, które sprawiają, że gra jest świeża i aktualna.

Uczniowie odpowiadają na pytania na własnych urządzeniach i otrzymują te same pytania na wiele sposobów, aby zapewnić opanowanie tematu.

Uczniowie są nagradzani gotówką w grze za prawidłowe odpowiedzi na pytania, ale jednocześnie mogą stracić trochę pieniędzy, odpowiadając nieprawidłowo, co motywuje ich do przemyślanych odpowiedzi.

Gimkit może być używany poza klasą jako praca domowa, co ułatwia nauczycielom automatyczne wystawianie ocen.

GooseChase²⁷

GooseChase to oprogramowanie do grywalizacji, które umożliwia nauczycielom prowadzenie prawdziwych polowań na padlinożerców.

Istnieje wiele sposobów korzystania z Goose Chase: wirtualne zespoły, rekreacja, onboarding, orientacja kampusu i edukacja K-12.

Ponadto Goose Chase oferuje akcję gry w czasie rzeczywistym, która obejmuje tabelę liderów na żywo i kanał aktywności, punkty nagród za wybitne zgłoszenia oraz analitykę pulpitu nawigacyjnego do pomiaru sukcesu.

Kahoot!²⁸

Kahoot! oferuje środowisko teleturnieju, aby zachęcić uczniów do nauki.

Szczególnie przydatny w szkole do sprawdzania słownictwa, mnożenia i prostej geografii.

Kahoot! zapewnia wsparcie dla wielu środowisk edukacyjnych, takich jak szkoła, praca i dom.

Kahoot! jest używany przez ponad 1 milion graczy rocznie w ponad 200 krajach.

Kahoot! jest używany w USA przez ponad 50% nauczycieli i 97% firm z listy Fortune 500.

Knowre²⁹

²⁶ <https://www.gimkit.com/>

²⁷ <https://www.goosechase.com/>

²⁸ <https://kahoot.com/>

²⁹ <https://www.knowre.com/>

Knowre to internetowa platforma matematyczna, która wspiera potrzeby wszystkich uczniów dzięki spersonalizowanemu programowi nauczania matematyki online dla każdego ucznia, wsparciu instruktażowemu na każdym kroku oraz intuicyjnemu interfejsowi matematycznemu online.

Komiksy są używane w klasach szóstych i wyższych do wprowadzania lekcji i zapewniają zabawne wizualne doświadczenie edukacyjne.

Knowre Math zapewnia oparte na standardach instrukcje dla klas 1-12 z ponad 70 000 rygorystycznych ćwiczeń i rzeczywistych problemów aplikacyjnych zorganizowanych w lekcje tematyczne.

Minecraft: Edycja edukacyjna³⁰

Minecraft: Education Edition to narzędzie do grywalizacji oparte na wielokrotnie nagradzanej grze Minecraft.

Minecraft: Education Edition oferuje funkcje zaprojektowane z myślą o nauczaniu, gotowe lekcje i wsparcie międzyprzedmiotowe.

Spotkanie z dziećmi tam, gdzie są, poprzez włączenie platformy do gier, którą dzieci są podekscytowane i mają lojalność wobec marki, posiada klucze do odblokowania procesu edukacji w nowy, odświeżający i ekscytujący sposób.

Zestaw potwora³¹

Monster Kit to gra planszowa przeznaczona dla dzieci ze szkół podstawowych, pozwalająca na rozgrywkę od 1 do 10 graczy.

Pozwala nauczycielom ćwiczyć umiejętności twórcze, wykorzystując rysowanie, czytanie, pisanie, wykonywanie obliczeń i rozwijanie wyobraźni poprzez tworzenie zabawnych potworów.

Pear Deck³²

Pear Deck to sposób na tworzenie interaktywnych prezentacji w klasie lub zdalnie.

Pear Deck płynnie integruje się z systemami opartymi na Google lub Microsoft, więc nie ma potrzeby uczenia się nowego systemu.

Uczniowie mogą interaktywnie odpowiadać na pytania w czasie rzeczywistym, co pozwala nauczycielom na natychmiastowe przekazywanie informacji zwrotnych.

Odpowiedzi te mogą przybierać formę przeciągania i upuszczania pinezek, rysunków, wielokrotnego wyboru, krótkiego tekstu, udostępniania uczniom strony internetowej i reagowania wyłącznie na liczby.

PlayBrighter³³

PlayBrighter pozwala nauczycielom wyznaczać uczniom misje polegające na realizacji określonych celów edukacyjnych w sposób gamifikowany.

³⁰ <https://education.minecraft.net/en-us/homepage>

³¹ <https://www.aulapt.org/2016/07/24/monster-kit-juego-no-puede-faltar-aula/>

³² <https://www.peardeck.com/>

³³ <https://edshelf.com/tool/playbrighter/>

Od ortografii po nauki ścisłe, słownictwo francuskie i ciąg Fibonacciego, gry wykorzystują ponad 15 000 możliwych pytań, które nauczyciele mogą zadać i dają nauczycielom możliwość dodawania własnych pytań.

Wykorzystując awatary, uczniowie mogą dodawać osobowości do swoich doświadczeń edukacyjnych, aby osiągnąć cele edukacyjne, dzięki czemu gra jest bardziej interesująca.

Quizizz³⁴

Quizizz to aplikacja online, która umożliwia nauczycielom interaktywne rozwiązywanie quizów i testów z uczniami w klasie lub w domu.

Quizizz oferuje gamifikowane quizy, ankiety i lekcje, które mogą być prowadzone przez prezentera lub samodzielnie.

Studenci mogą dołączyć z dowolnego urządzenia z przeglądarką internetową i korzystać z aplikacji na iPhone'a i Androida.

Nauczyciele natychmiast wiedzą, co działa, a co nie, dzięki raportowaniu w czasie rzeczywistym i kluczowym wskaźnikom wydajności (KPI).

Quizlet³⁵

Quizlet to międzynarodowa amerykańska firma oferująca cyfrowe fiszki, gry w dopasowywanie, elektroniczne oceny praktyczne i quizy na żywo podobne do Kahoot!

Dostępne w języku angielskim, niemieckim, hiszpańskim, chińskim, japońskim, koreańskim, portugalskim, polskim, rosyjskim, francuskim, indonezyjskim, holenderskim, włoskim, tureckim, wietnamskim i innych.

Jest to doskonała pomoc naukowa do wszystkiego, co wymaga zapamiętywania w zabawny, gamifikowany sposób.

Socrative³⁶

Socrative to aplikacja do gier, która oferuje wszystko, od quizów po ankiety i jest w 100% bezpłatna dla wszystkich uczniów.

Oferuje trzy konfigurowalne tryby gry o nazwie "wyścig kosmiczny", którego celem jest dokładność i szybkość, typowy tryb pytań i odpowiedzi oraz "bilet wyjścia", którego celem jest ocena, jak dobrze lekcje tworzą doświadczenie edukacyjne.

Toovari³⁷

Toovari to platforma dla wielu graczy stworzona i opracowana w Hiszpanii.

Pozwala nauczycielom na stworzenie klasy, do której mogą zaprosić uczniów i sprawdzić ich wiedzę za pomocą mechaniki gry.

Toovari obejmuje również oceny i komunikację z rodzicami, zapewniając solidne środowisko, które wykorzystuje najnowsze technologie.

³⁴ <https://quizizz.com/join/>

³⁵ <https://quizlet.com/es>

³⁶ <https://www.socrative.com/>

³⁷ <https://www.toovari.com/>

Trivenet³⁸

Trivenet to darmowa gra online stworzona przez nauczyciela w celu urozmaicenia procesu uczenia się.

Ponadto pozwala nauczycielom skonfigurować własną grę z ciekawostkami, umożliwiając uczniom zaangażowanie się w realizację określonych celów edukacyjnych.

Virtonomics³⁹

Virtonomics to symulacja biznesowa oferująca zaangażowanie studentów poprzez grywalizację w zakresie ekonomii, przedsiębiorczości, konkurencji, marketingu, finansów, sprzedaży, produkcji, strategii, innowacji, rozwoju startupów, badań i rozwoju, HR, zarządzania łańcuchem dostaw i nie tylko.

Może pochwalić się społecznością online 1 miliona graczy z całego świata, którzy angażują się w różne symulacje platform biznesowych.

Docelowymi odbiorcami tych gier są ludzie biznesu, przedsiębiorcy, studenci uniwersytetów i college'ów.



³⁸ <https://www.trivenet.com/es/trivial-online/cambiarLenguaje/lenguaje/en>

³⁹ <https://virtonomics.com/>

Iceland Liechtenstein Norway grants

Strona projektu

boost21.pl

Partnerzy projektu



**FURIM
INSTITUTE**



THAMES
BRITISH SCHOOL

Zastrzeżenie prawne: Ten projekt został sfinansowany przy wsparciu Funduszy EOG. Zawartość tej strony internetowej reprezentuje wyłącznie poglądy autorów i jest ich wyłączną odpowiedzialnością. Komisja Funduszy EOG nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w nich zawartych.