

Lekcje otwarte na...aktywność ucznia

20 lat temu, gdy zaczynałam pracę w szkole, zastanawiałam się nad sensem lekcji otwartych. Stresujące dla uczniów, stwarzające niekorzystne warunki dydaktyczne i do tego - obciążające i tak trudną pracę nauczyciela. Wśród różnorodnych obowiązków nauczyciela wymienić przecież należy: prowadzenie lekcji, spotkania z rodzicami, uczestnictwo w radach pedagogicznych, doskonalenie zawodowe, uczestnictwo w komisjach rady, realizacja innych obowiązków w danym roku szkolnym, wynikających z kalendarza pracy szkoły (np. przygotowanie uroczystości szkolnej, konkursu), uczestnictwo w zespołach przedmiotowych czy samokształceniowych.

Lekcje otwarte są sprawdzianem - przede wszystkim dla nauczyciela. Pokazuje, nawet najbardziej doświadczonemu nauczycielowi, że jego warsztat ma wiele możliwości, że jego praca jest wyjątkowo ważna, kreatywna i twórcza.

Dobra lekcja, czyli jaka?

Tak wiele zależy od tematu, poziomu przygotowania zajęć i możliwości technicznych, niemniej jednak udana lekcja otwarta to taka, która prezentuje również grupę dzieci, młodzieży, z którą pracujemy. Dobór odpowiednich metod i zadań to atut zajęć, nie stawiamy zatem na „mocnego konia”, na grupę silną, najlepszą klasę w wynikach dydaktycznych. Nasze zasoby najpełniej ukaże lekcja z uczniami, których aktywność jest naturalna, nie wyuczona, wytresowana. Taka lekcja będzie wzrastać proporcjonalnie do poziomu zaciekawienia uczniów.

Przygotowanie do lekcji otwartej

Przygotowanie do lekcji otwartej najlepiej zacząć od następujących kroków:

1. **Wybór tematu.** To nauczyciel decyduje o procesie, kolejności wprowadzania zagadnień, dlatego odchylenie od planu wynikowego, czy tzw. rozkładu jest dozwolone, a nawet wskazane.

2. **Wstępna analiza klasy.** Dobrze przeprowadzić obserwacje grupy w następujących obszarach:

- aktywności typowe dla tych uczniów. Oznacza to, że takie narzędzia powinny być uwzględnione w planowaniu lekcji, aby uczniowie bez stresu, w sposób naturalny reagowali na formę i rodzaj warsztatu.
- diagnoza psychologiczna i pedagogiczna klasy: identyfikacja klasowego sangwinika, choleryka, flegmatyka. Wiedząc o tym, wygodniej będzie podzielić uczniów na grupy, czy przygotować zadania indywidualnie do potrzeb uczniów danej klasy. Pamiętajmy również o dostosowaniu warunków lekcji do specjalnych potrzeb pedagogicznych. .
- Niezależnie od tego, jaki plan lekcji stworzysz, ważne jest, aby były w nim zawarte wszystkie niezbędne kroki z uwzględnieniem uczniów tej właśnie klasy: celowość lekcji, aktywność uczniów, zaciekawienie tokiem lekcji, usystematyzowanie, refleksja, posumowanie.

3. Forma lekcji otwartej. Najlepiej jest wybrać niestandardową: lekcja-podróż, spór, konferencja, występ, escape room, innowacyjny model lekcji itp. Twoja lekcja przyniesie korzyści, jeśli wybierzesz formę, która najlepiej pokazuje poziom przygotowania uczniów. Im więcej aktywności ucznia, tym lepiej!

Bez użycia TIK każda otwarta lekcja wygląda teraz archaicznie, a dziś to nie tylko przygotowanie prezentacji do lekcji - „możliwości jest całe mnóstwo”!

4. PPIp, czyli przegląd potrzeb i problemów. Dobra lekcja to przede wszystkim lekcja wartościowa, czyli nawiązująca do aktualnych potrzeb uczniów, do ich życia, zainteresowań, percepcji i wrażliwości. Bez względu na to, jakiego przedmiotu uczysz, lekcja jest niekompletna, jeśli nie sugeruje żadnego praktycznego związku z codziennym życiem.

Lekcje, które przeprowadziła Kamila Biegańska ze Szkoły Podstawowej nr 3 w Płocku zawierają kompletny warsztat metodyczny, ukazały bowiem specyfikę grup, realizowały założone cele.

Pierwszy scenariusz zrealizowano na lekcji online podczas nauczania zdalnego, drugi – w warunkach stacjonarnego nauczania.

Zapraszam do wglądu i dziękuję pani Kamili Biegańskiej za podzielenie się swoim warsztatem pracy.

Izabela Rachowicz

doradca metodyczny MSCDN Wydział w Płocku

Scenariusz lekcji otwartej z języka polskiego

Imię i nazwisko: Kamila Biegańska

Klasa: VI d

Przedmiot: język polski

Data: 29.04.2021r.

Temat: „Jutro jest zawsze czyste i nieskalane żadnym błędem” – przygody Ani Shirley.

Cele ogólne:

- Omówienie treści lektury: „Ania z Zielonego Wzgórza”
- Przypomnienie zasad pisania opowiadania odtwórczego

Cele operacyjne:

Uczeń:

- zna i wskazuje wątki główne oraz wątki poboczne w utworze
- potrafi opowiedzieć o wydarzeniach fabuły oraz ustalić kolejność zdarzeń
- potrafi komponować początek i zakończenie opowiadania odtwórczego posługując się odpowiednimi zwrotami
- potrafi zapisywać fragmenty opowiadania twórczego na podstawie omówionego fragmentu filmu/utworu
- rozumie wartości ważne dla bohatera

Kształtowane kompetencje kluczowe:

- porozumiewanie się w mowie i piśmie w języku ojczystym
- umiejętność sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi

Materiały użyte: prezentacja własna w programie genial.ly

<https://view.genial.ly/607ae4da1a63460d1dc8869b/presentation-ania>, fragmenty filmu „Ania z Zielonego Wzgórza”, dokument Word w OneDrive Microsoft Office, aplikacja – czytnik kodów QR

Faza lekcji	Podział pracy	Rodzaj ćwiczenia
Wprowadzenie		Ustalenie na podstawie cytatu z lektury o czym będzie temat lekcji. Nauczyciel podaje cele lekcji.
Rozwinięcie	Cała klasa	Uczniowie na podstawie obrazków (broszka, łódka, butelka, marchewka itd.) zamieszczonych w prezentacji opowiadają poszczególne przygody głównej bohaterki „Ani z Zielonego Wzgórza”.
	Cała klasa	Uczniowie przypominają czym jest opowiadanie odtwórcze. Następnie wykonują ćwiczenie interaktywne polegające na

		określaniu zdań prawdziwych i fałszywych dotyczących zasad pisania opowiadania odtwórczego.
	Cała klasa	Nauczyciel wyświetla uczniom krótkie filmiki – fragmenty filmu „Ania z Zielonego Wzgórza”. Uczniowie stwierdzają, czy wyświetlony fragment stanowi początek, rozwinięcie czy zakończenie jednej z przygód Ani. Następnie w dokumencie OneDrive zapisują zdania, które najlepiej opisują obejrany fragment filmu, pamiętając o odpowiednich wyrażeniach charakterystycznych dla tej formy wypowiedzi pisemnej.
Zakończenie	Cała klasa	Uczniowie korzystają z aplikacji QR code – wypełniają ankietę, w której głosują na, według nich, najlepszą przygodę Ani Shirley.
Praca domowa	Praca indywidualna	Uczniowie wybierają jedną z przygód Ani i piszą opowiadanie odtwórcze.

Scenariusz lekcji otwartej z języka polskiego

Imię i nazwisko: Kamila Biegańska

Klasa: VIIa

Przedmiot: język polski

Data: marzec 2022r.

Temat: „Nie ma winy bez kary” – gra escape room na motywach dramatu „Balladyna” Juliusza Słowackiego.

Cele ogólne:

- utrwalenie treści lektury: „Balladyna”
- współpraca w grupie jako element niezbędny do osiągnięcia sukcesu

Cele operacyjne:

Uczeń:

- zna i wskazuje wątki główne oraz wątki poboczne w utworze
- potrafi opowiedzieć o wydarzeniach fabuły oraz ustalić kolejność zdarzeń
- interpretuje zachowania bohaterów, rozumie wartości ważne dla bohatera

Kształtowane kompetencje kluczowe:

- porozumiewanie się w mowie i piśmie w języku ojczystym
- poszukiwanie, porządkowanie, krytyczna analiza oraz wykorzystanie informacji z różnych źródeł;
- kreatywne rozwiązywanie problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki
- praca w zespole i społeczna aktywność;
- spostrzegawczość, kreatywne myślenie oraz wszechstronne działanie

Materiały użyte: prezentacja własna w programie Pinnacle Studio, nagranie uczennicy – jako głównej bohaterki lektury, aplikacja – czytnik kodów QR, maliny, dzbanek, drewniany nóż, korona, różne niepowiązane ze sobą rekwizyty, skrzynia lub mała szkatułka zamykana na kluczyk, chleb, pudełko tekturowe, plakaty filmowe, magnesy – litery, długopis ze światłem UV, taśma ostrzegawcza (czarno-żółta), świece lub podgrzewacze, karty do grania

Faza lekcji	Rodzaj ćwiczenia
Wprowadzenie	<p>Uczniowie wchodzi do sali bez plecaków. Sala stylizowana jest na pokój zagadek: Na środku miejsce zbrodni (obrys kredą w kształcie ludzkiego ciała, wokół żółto-czarne taśmy ostrzegawcze, narzędzie zbrodni – nóż zabarwiony lekko na czerwono) Rolety zewnętrzne zasłonięte, na parapetach słabe światło dochodzące ze świeczek. Wysoko wiszą plakaty teatralne „Balladyna”, oraz ponumerowana galeria postaci z lektury „Balladyna” Wokół rozstawione stoliki z różnymi przedmiotami, które na pierwszy rzut oka nie są oczywistym zadaniem. Nie jest to metoda stacji.</p> <p>Nauczyciel włącza nagranie, które wyświetlane jest na tablicy multimedialnej: jest to instruktaż do gry, w którym Balladyna opowiada krótko swoją historię oraz prosi o nienaśladowanie jej zachowania przypominając, że „nie ma winy bez kary” By uniknąć takiego losu i zapewnić spokój jej ducha, nakazuje uczniom rozwiązać czekające na nich zagadki i ostatecznie otworzyć skrzynię, w której czeka na nich nagroda. Podaje również pierwszą odpowiedź: „Rozszyfrujcie zagadkę na tablicy”. Podczas rozwiązywania zadań włączony jest film przedstawiający przebieg burzy, odmierza czas (30 minut) oraz słyszy muzykę typową dla filmów kryminalnych.</p> <p>Nauczyciel pełni funkcję obserwatora, nie podpowiada uczniom. Dzięki ich współpracy, kreatywności i wiedzy dotyczącej lektury, próbują sami osiągnąć wymierzony cel.</p>
Rozwinięcie	<p>Zagadka 1 Na tablicy znajdują się pomieszane litery – magnesy. Uczniowie muszą ułożyć z nich hasło: Zjedz maliny!</p> <p>Zagadka 2 Uczniowie jedzą maliny. Na dnie dzbanka znajduje się karteczka z zadaniem: „Przyjrzyj się uważnie postaciom. Jedną z nich możemy utożsamić z dobrem. Którą? Zapamiętaj odpowiedni numer, a następnie obejrzyj dokładnie plakat z każdej strony”</p> <p>Zadanie 3 Na odwrocie plakatu znajduje się kod QR. Po zeskanowaniu kodu wyświetla się zadanie: „Przeszukaj narzędzie zbrodni”</p> <p>Zadanie 4 Przy nożu uczniowie odnajdują zawiniętą w folię kartkę z zadaniami. Są to pytania dotyczące lektury napisane w odbiciu lustrzanym. Z pomocą lustra odnalezionego w skrzyni, uczniowie rozwiązują zagadki. Odpowiednio wybrane odpowiedzi będą uzupełnieniem brakujących czarnych kwadracików (dołączonych do zadań) na dużym kodzie QR</p> <p>Zadanie 5 Po poprawnie ułożonych czarnych kwadracikach, uczniowie mogą zeskanować kod i odczytać kolejną zagadkę: „Balladyna miała wiele ofiar. Jedna z nich zginęła w nietypowy sposób. Jeśli jesteś odważny, włóż rękę do</p>

	<p>czarnego pudła i odgadnij o kogo chodzi. Numer postaci to kolejna cyfra kodu, na odwrocie odpowiedniego plakatu znajdź kolejną zagadkę” (Odp. Chleb – Fon Kostryn)</p> <p>Zadanie 6 Na odwrocie plakatu znajduje się kod QR. Po zeskanowaniu kodu wyświetla się kolejna zagadka: „Czego Balladyna najbardziej pożałała? Znajdź w pokoju odpowiedni przedmiot”</p> <p>Zagadka 7 Uczniowie szukają odpowiedniego przedmiotu w skrzyniach z różnymi rekwizytami. Gdy znajdują koronę, po dokładnym jej obejrzeniu znajdują doczepiony klucz. Otwierają nim małą skrzynkę, w środku której znajduje się długopis i notatka: „To jest magiczny długopis. Użyj go mądrze w kolejnych zadaniach, zacznij od dzieła Słowackiego”</p> <p>Zagadka 8 Przy książce „Balladyna” znajduje się pusta kartka. Uczniowie za pomocą światła UV w długopisie odczytują ukryte zadanie: str 95, didaskalia nr 7, dwa ostatnie słowa (Odp. król dzwonek)</p> <p>Zagadka 9 W talii kart umieszczonej w skrzyni uczniowie odnajdują kartę – król dzwonek, za pomocą światła UV odczytują ostatnią cyfrę kodu</p>
Zakończenie	<p>Uczniowie otwierają skrzynię, w której czeka na nich nagroda (słodki poczęstunek) Nauczyciel włącza nagranie, w którym Balladyna gratuluje im zwycięstwa i przypomina o tym, jak ważna jest współpraca i kreatywność w życiu.</p> <p>Po zakończeniu gry następuje dyskusja. Uczniowie oceniają lekcję, mówiąc co im się najbardziej podobało, co było najtrudniejsze, czy chcieliby tak pracować częściej oraz jak oceniają swoje zaangażowanie.</p>