INNOWACJA PEDAGOGICZNA „Myślografia”

**Autor:** Ewa Truskolawska

 **Rodzaj innowacji**: metodyczna

**Realizator:** uczniowie uczęszczający na zajęcia w ramach świetlicy szkolnej przy Szkole Podstawowej im. Bernarda Janowicza w Brzeźnie Wielkim

**Data wprowadzenia:** 04.09 1.2019r.

**Data zakończenia:** koniec roku szkolnego 2019/2020

**Adresaci, miejsce**: uczniowie szkoły, sala informatyki.

**Cel główny:**

-wspomaganie zapamiętywania poprzez przenoszenie pozyskiwanych informacji do postaci wizualnej w formie różnych ręcznie wykonywanych rysunków, szkiców, mieszanki pisma ręcznego, drukowanego, ręcznej topografii, kształtów, elementów wizualnych takich jak strzałki, pudełka, linie.

**Cele szczegółowe:**

Uczeń:

* Poznaje teoretyczne podstawy myślenia wizualnego.
* Potrafi zastosować myślenie wizualne w różnego rodzaju obszarach przyswajania wiedzy i jej utrwalania.
* Uświadamia sobie pozytywne i negatywne strony wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych.
* Poznaje i stosuje podstawowe techniki rysunkowe i piśmiennicze.
* Wykazuje zainteresowanie pomysłami innych.
* Potrafi racjonalnie zagospodarować przestrzeń kartki do zrobienia notatki.
* Potrafi uzasadnić na przykładach zalety notatki wizualnej.
* Racjonalnie wykorzystuje kolory i przybory do rysowania.
* Potrafi wykonać notatkę wizualną w Power Point i stworzyć z nich prezentację ułatwiająca zapamiętanie obszerniejszej partii materiału.

**Opis innowacji:**

W procesie rozumienia tekstu ważną rolę spełnia tzw. ”domysł językowy”- wnioskowanie. Wzbogaca ono recepcje tekstu w dodatkowe informacje wydobyte z zasobów pamięci długotrwałej .O przyswajaniu tekstu na dwóch poziomach- słownym i obrazowym mówi teoria podwójnego kodowania A.Paivio. Według niej pobudzenie reprezentacji obecnych w pamięci jednego rodzaju uaktywniania reprezentacje w pamięci drugiego rodzaju .Połączenie informacji werbalnych z wizualnymi wzmacnia przekaz informacji i ułatwia zrozumienie. W szkole myślenie wizualne- myślografia sprawdza się doskonale, gdyż pozwala wykorzystać niespożyte pokłady dziecięcej kreatywności oraz pobudzać do dalszego rozwoju. Kształtuje u uczniów poczucie samodzielności i estetyki. Dzieci uczą się tworzenia notatek w całkiem inny, przyjazny dla mózgu sposób. Uczeń staje się kreatorem ,zwiększa się jego zaangażowanie w lekcje, podejmuje próby samodzielnego i twórczego rozwiazywania problemu .Rozpoczyna współpracować na różnych płaszczyznach-uczeń-uczeń, uczeń-nauczyciel, korzysta z pomysłów znajdowanych w internecie i wymienia się nimi i modyfikuje. Staje się otwarty na nowości i nie obawia się porażek. Dzięki zastosowaniu myślenia wizualnego uczeń jest w stanie zapamiętać więcej i na dłużej. Wizualizacja wzmacnia procesy zachodzące w mózgu, związane z zapamiętywaniem poszczególnych treści. Korzyści jakie niesie za sobą visualthinking są ogromne, przede wszystkim to wszechstronny rozwój – połączenie klasycznego zapisu z obrazem, ikoną. Jest to sposób na tworzenie najbardziej uniwersalnej formy komunikacji rozumiały dla wszystkich ludzi.

**Metody pracy:**

* praktyczne
* waloryzacyjne
* problemowe
* podające

**Środki dydaktyczne:**

* karty pracy
* gry dydaktyczne
* programy komputerowe
* materiały plastyczne
* tablica
* arkusze papieru

**Przewidywane osiągnięcia, korzyści wdrożenia innowacji.**

Przygotowanie uczestników zajęć do samodzielnego wykonywania notatek i streszczeń większych partii materiału w oparciu o umiejętność flipowania i zapisywanie wiedzy w formie graficznej w obszarach tematycznych.

*Uczestnik zajęć nabędzie kompetencje w trzech obszarach:*

Wiedza:

* Nabycie wiedzy z zakresu myślenia wizualnego .
* Nabycie wiedzy z zakresu budowania wizerunku.
* Zrozumienie dlaczego warto korzystać z myślenia wizualnego w czasie (jakiegokolwiek) procesu przekazywania informacji i wiedzy .

Umiejętności:

* Nabycie umiejętności wykorzystania obrazów podczas robienia notatek.
* Nabycie umiejętności Flipowania.
* Nabycie umiejętności budowania wizerunku
* Nabycie umiejętności korzystania z podstawowych 5 elementów rysunkowych, z których może narysować praktycznie wszystko.
* Nabycie umiejętności rysowania człowieka na przynajmniej 5 sposobów.
* Nabycie umiejętności samodzielnego zaprojektowania oraz wykonania rysunkowych, atrakcyjnych i skutecznych flipchartów.
* Nabycie umiejętności zaangażowania grupy do wspólnego rysowania.
* Nabycie umiejętności przygotowania swojego Flipchartu zgodne ze swoją tematyką.

Kompetencje społeczne:

* Nabycie umiejętności współpracy w zespole.
* Nabycie umiejętności rozwiązywania konfliktów.

**Działania realizowane w ramach innowacji:**

**I. Ćwiczenia na rozgrzewkę**

1. Pierwsza lub ostania litera

Uczeń losuje karteczkę z literą, jego zadaniem jest podanie jak największej ilości słów zaczynających się lub kończących na tę literę.

1. Cechy i funkcje

Uczeń wypisuje jak najwięcej rzeczy, które są: czerwone, drogie, zimne, kwaśne, okrągłe, służą do poruszania się, służą do przygotowania potraw, itp.

1. Co jest potrzebne do…

Uczeń wymienia wszystkie rzeczy, które są potrzebne do: zrobienia zupy, uszycia ubrania, napisania książki, wykonania stołu,  itp.

1. Emocje w rysunku

Uczeń rysuje obrazek, który oddaje jego aktualny stan emocjonalny. Rysunek powinien być metaforyczny. Inna wersja to kolorowanie mandali.

1. Łańcuchy skojarzeń

Uczeń tworzy jak najdłuższy łańcuch skojarzeń. Każde kolejne skojarzenie jest związane z poprzednim słowem w łańcuchu, a nie ze słowem początkowym.

1. Niezwykły sklep

Na dużym arkuszu papieru uczeń rysuje półki sklepowe. Wypełnia je rzeczami, które: hałasują/ pięknie pachną/ są ładne, itd.

1. Znajdź i dotknij

Uczeń znajduje w sali coś co jest ciepłe/zimne/białe, itd.

**II. Myślenie pytajne**

1. Układanie pytań do obrazka

Uczeń zadaje pytania do oglądanej ilustracji. Obrazek może być o niejednoznacznej, zagadkowej treści.

1. Korzyści i kłopoty

Uczeń wymyśla, jakie korzyści i kłopoty ma osoba, która posiada drogi samochód/ psa/duży dom poza miastem, itd.

1. Kapsuła czasu

Uczeń tworzy listę np. 10 przedmiotów, które mógłby umieścić w kapsule czasu i zakopać na 100 lat. Powinny to być przedmioty, które są charakterystyczne dla obecnych czasów/ulubione/ najbardziej wartościowe, itp.

1. Marsjanin

Uczeń lub nauczyciel czyta bajkę. Uczeń wciela się w postać Marsjanina, który zastanawia się o co w niej chodzi i zadaje pytania do treści.

1. Co by było, gdyby…

Uczeń wymyśla jak najwięcej odpowiedzi na pytanie: „Co by było, gdyby deszcz był słodki?”, „Co by było, gdyby ludzie mieli skrzydła?”, itd.

1. Spostrzegawczość

Nauczyciel zadaje pytania takie jak: z ilu liter składa się twoje nazwisko, ile jest krzeseł w twoim domu, kto jest najwyższy w twojej klasie, itp. Na koniec uczeń rysuje np. swój ulubiony kubek, starając się jak najdokładniej odwzorować oryginał.

1. Pytania

Uczeń wymyśla kilka pytań, na które odpowiedź brzmi zielony/cztery/ pomidor, itd.

**III.Myślenie kombinacyjne**

1. Pola słów

Uczeń otrzymuje kartkę z dwoma polami, na których znajdują się przypadkowe słowa. Jego zadaniem jest wybranie po jednym wyrazie z każdego pola i ułożenie zdań.

2.Wymuszone skojarzenia.

Uczeń losuje dwa rzeczowniki pospolite i zastanawia się, co może łączyć te dwa słowa.

1. Kot ministra

Uczeń kończy zdanie „Kot ministra jest…” wyrazami zaczynającymi się na tę literę, którą wcześniej wylosował, np.: Kot ministra jest cudowny/czerwony/czekoladowy.

1. Nowe osiedle

Uczeń otrzymuje kartkę z planem osiedla (prosty, schematyczny rysunek). Nauczyciel wprowadza ucznia w zadanie: miasto wybudowało dla mieszkańców nowe osiedle i należy wymyślić nazwy: dla osiedla, kilku ulic, placu itd.

1. Tajemniczy stwór

Uczeń na kartce lub tablicy rysuje jednym kolorem dowolną linię. Następnie innym kolorem rysuje kolejną dowolną linię. Trzecim kolorem wykonuje następną linię tak, aby powstało jakieś dziwne zwierzę. Gdy rysunek jest gotowy, uczeń wymyśla: cechy charakteru lub zachowania tego zwierzęcia, czym się żywi, gdzie mieszka, kto jest jego przyjacielem i wrogiem, itp.

1. Gwiazdy skojarzeń

Uczeń podaje jak najwięcej skojarzeń do podanego słowa.

1. Nowa wyspa

Uczeń otrzymuję kartkę z  konturami nowo odkrytej wyspy. Jego zadaniem jest zaznaczyć na niej ukształtowanie terenu (rzeki, góry, lasy, miasta, itp.), wymyślić nazwę, flagę, zwyczaje mieszkańców, itp.

**IV. Myślenie transformacyjne**

1. Ulepszanie rzeczy

Uczeń podaje jak najwięcej pomysłów w odpowiedzi na pytania: Co smakowałoby lepiej, gdyby było słodsze? Co byłoby lepsze, gdyby było cichsze? Co byłoby bardziej zabawne, gdyby było szybsze? Co byłoby ciekawsze, gdyby chodziło tyłem? Co byłoby szczęśliwsze, gdyby było większe? Co byłoby ciekawsze, gdyby śpiewało? Co byłoby piękniejsze, gdyby pachniało?

1. Trzy figury

Uczeń tworzy jak najwięcej rysunków mając do dyspozycji tylko kwadrat, trójkąt i koło. Nie powinien dodawać żadnych dodatkowych elementów (kropek, linii, itp.). Następnie wymyśla tytuły do narysowanych obrazków.

1. Przekształcanie rysunków

Uczeń otrzymuje kartkę z trzema polami. W każdym z nich podana jest jakaś figura będąca początkiem rysunku. Zadaniem ucznia jest dokończyć rysunki w pomysłowy sposób.

1. Plamy

Uczeń kolorową farbą robi plamę w zgięciu kartonu, po czym składa karton i pociera wierzch tak, aby rozprowadzić plamę. Następnie rozkłada karton i za pomocą pisaków, kredek lub innych materiałów plastycznych przekształca plamę w coś innego. Powstałemu obrazowi nadaje tytuł.

1. Transformacje rzeczy

Uczeń na karteczkach wypisuje nazwy przedmiotów codziennego użytku. Losuje dwie z nich i  w kilku (np.3, 5) fazach przedstawia, w jaki sposób pierwszy przedmiot zmienia się w drugi (np. kubek w pilota do telewizora).

1. Gra w zawijasy

Nauczyciel rysuje na tablicy fantazyjny „zakrętas”, następnie prosi ucznia, aby dokończył rysunek w taki sposób, aby powstało coś „konkretnego”.

1. Wyobraź sobie, jak…

Nauczyciel prosi ucznia, aby zamknął oczy i wyobraził sobie, następnie opowiedział ze szczegółami jak: ścięte drzewo zamienia się w dużego węża, który znika w zaroślach, jak lecąca bańka mydlana zmienia się w dużą piłkę plażową; jak żaglówka zamienia się w łabędzia, jak pociąg zamienia się w samolot, jak krzesło zamienia się w windę, jak wiolonczela zamienia się w różę, jak okulary zmieniają się w hełm strażacki.

1. Pokój do ulepszenia

Uczeń rozgląda się uważnie po pomieszczeniu, w którym przebywa. Następnie wymienia rzeczy, które można by ulepszyć. Zapisuje je na kartce w kolumnie „Co potrzebuje ulepszenia?”, następnie w kolumnie obok podaje przykłady w jaki sposób można te rzeczy ulepszyć i dlaczego wymagają ulepszenia.

Ewaluacja: ankieta wśród uczniów i rodziców dotycząca opinii nt. innowacji (wyniki i uwagi zostaną opracowane w sprawozdaniu i przedstawione na Radzie Klasyfikacyjnej)