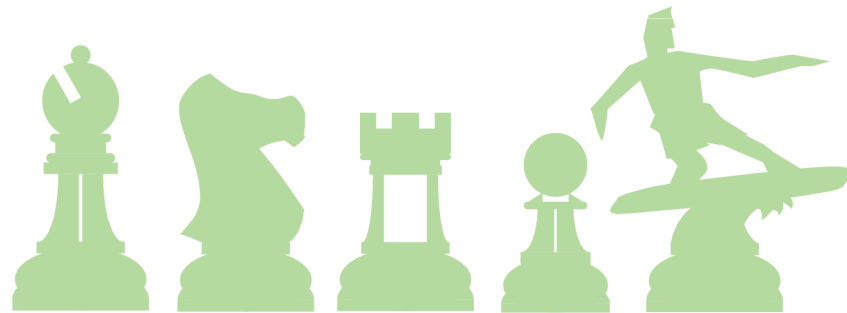


Technologia to nie wszystko –
najważniejszy jest nauczyciel



Łukasz Malinowski

Czy surfer płacze gdy spada z deski?

Nauka wiąże się z „przychodami” dla ucznia w postaci opanowywania kolejnych obszarów wiedzy, oraz kosztami emocjonalnymi występującymi w przypadku pojawiających się niepowodzeń.

Przygotowanie fundamentu emocjonalnego, powoduje, że uczeń podobnie jak surfer nie przejmuje się zbyt niepowodzeniami, tylko „walczy” w celu osiągnięcia jak najwyższego poziomu.

Z tak przygotowanym uczniem możemy zacząć „surfować”.



Celem jest mądrość.

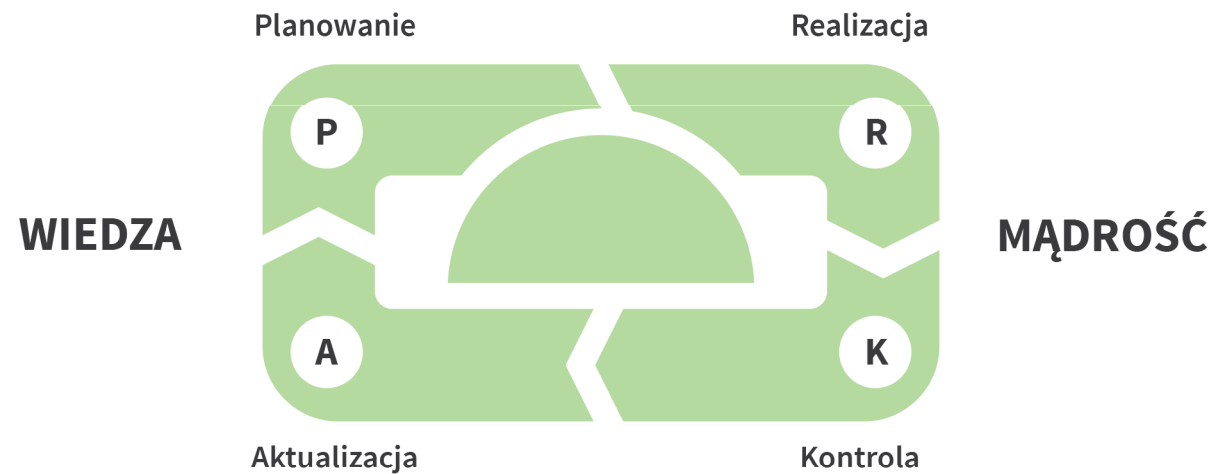


Celem jest mądrość.

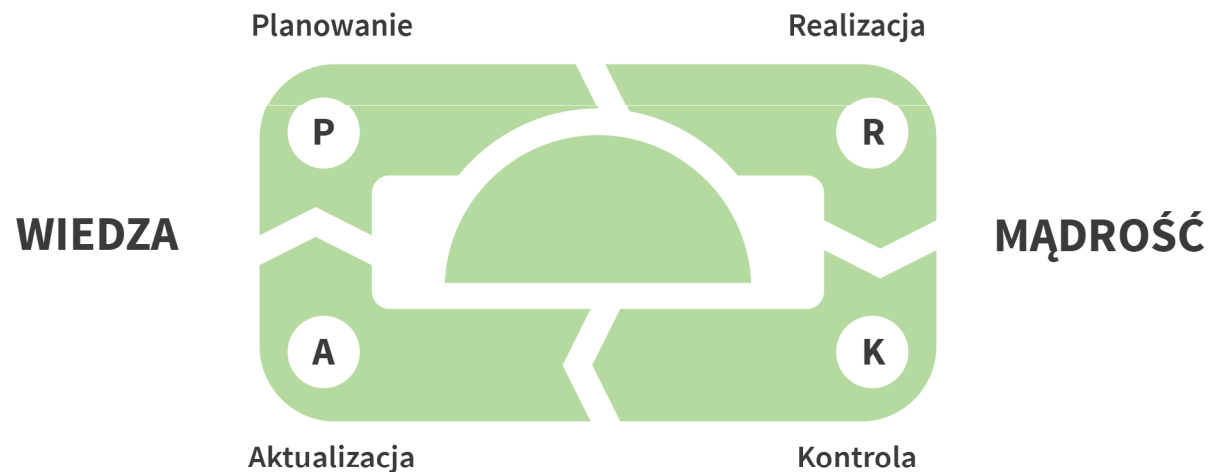
Opierając się na wiedzy i mądrości, opanowanie danych i informacji wydaje się być rzeczą oczywistą.

Uczeń znając zastosowanie konkretnego obszaru wiedzy, może szybko dotrzeć do potrzebnych informacji.

Spirala Deming'a

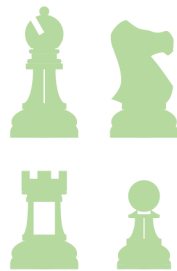
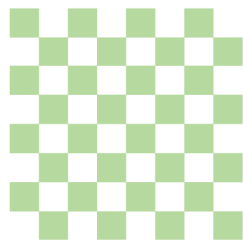


Rolą nauczyciela jest w tym przypadku spowodowanie jak najszybszego obrotu spirali. Im więcej sprzężeń tym więcej refleksji. Sprawa oceny staje się drugorzędna. Nawet jedynka odpowiednio wykorzystana buduje zasób wiedzy ucznia.

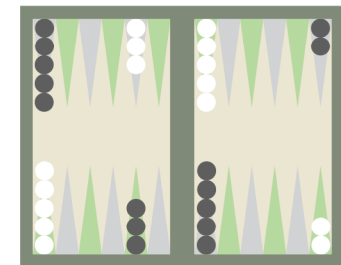


Większość zadań w szkole to problemy, w których uczeń przekształca dane z postaci nieuporządkowanej w uporządkowaną. Takie podejście stawia na równi rozwiązanie, np. funkcji kwadratowej z naprawą spłuczki w toalecie.

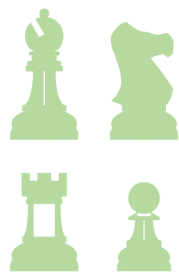
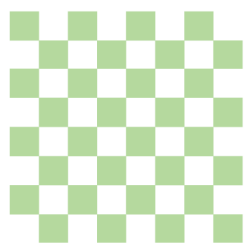
Wykorzystując rozmaite gry, możemy „sprzedać” uczniowi m.in. matematykę jako fascynującą łamigłówkę.



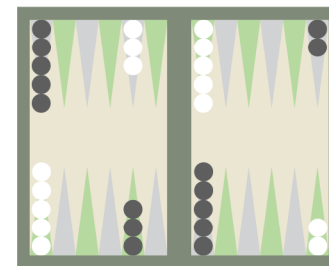
$$ax^2 + c$$



Matematyka jest obecna praktycznie w każdej z gier logicznych. Uczniowie, chcąc zgłębić tajniki gry, powinni być skłaniani do samodzielnych refleksji.

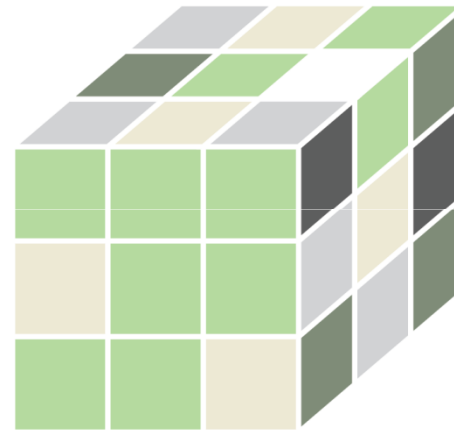


$$ax^2 + c$$



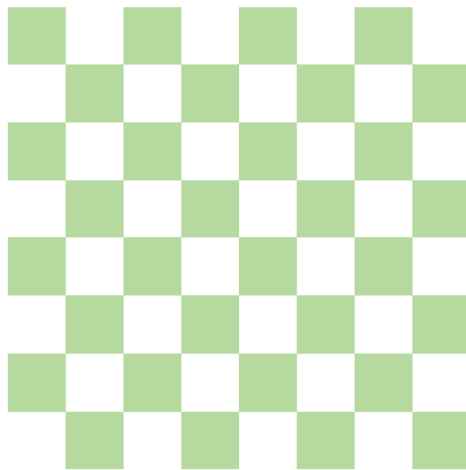
Przykładowe gry jednoosobowe

- saper,
- rozmaite pasjanse,
- sudoku,
- magiczne sześciiany,
- origami,
- zadania matematyczne.



Nie chcąc tracić czasu na przepisywanie notatek, możemy pokazywać uczniom jak za pomocą słów kluczowych odnaleźć rozmaite treści, co pozwala na samodzielną eksplorację tematu.

Wykorzystywane są zarówno linki, aplikacje jak i tradycyjne książki czy fachowe magazyny. Uczeń powinien wiedzieć jak odnaleźć się nie tylko w Internecie, ale również w bibliotece.



Korzyści płynące z zastosowania gier w edukacji

- Poprawa koncentracji
- Rozwój zdolności analitycznych
- Umiejętność notacji gry i korzyści z tego płynące
- Nauka samodzielnych studiów literaturowych
- Zdolność wyszukiwania i testowania zaawansowanych aplikacji komputerowych
- Umiejętność wygrywania i przegrywania
- Szacunek dla innych graczy
- Zdolność ponoszenia konsekwencji własnych ruchów
- Sztuka zarządzania czasem
- Możliwość „zaszczepienia” w dzieciach pasji (niekoniecznie do gier)
- Urozmaicenie form spędzania wolnego czasu
- Płynne przejście od zabawy do nauki

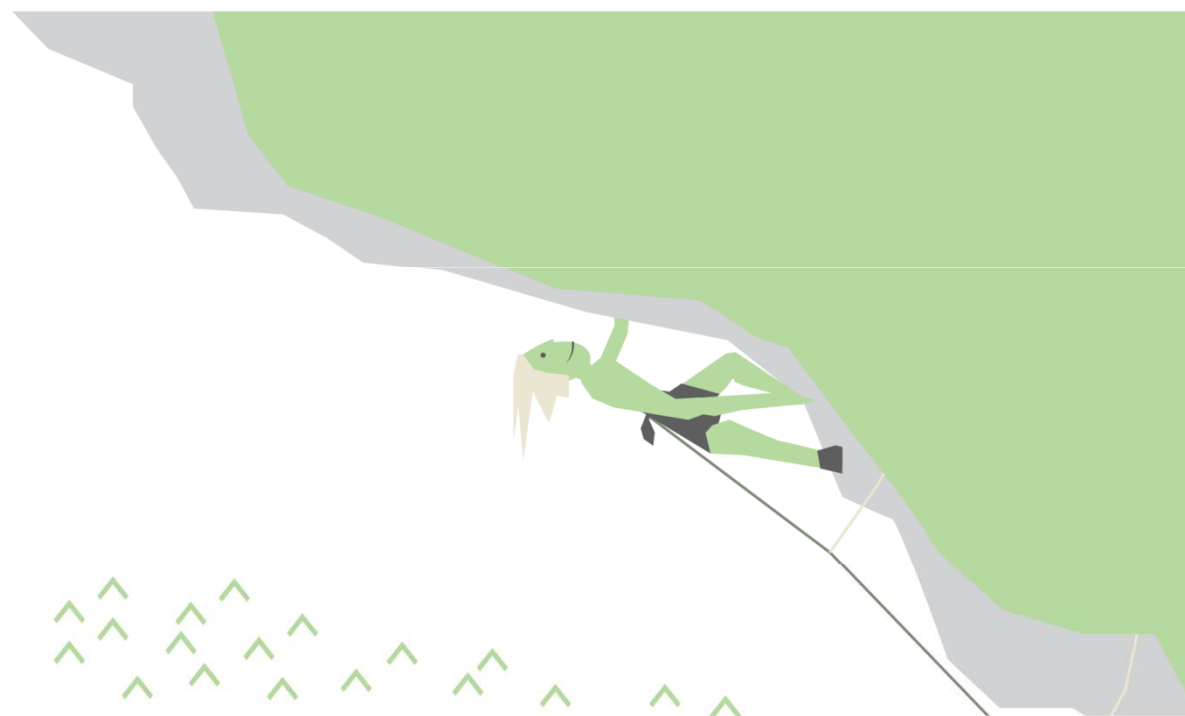
Umiejętność notowania



Poprawa koncentracji



Droga jest ważniejsza niż cel



Inspiracje autora

- Stephen Cowey „Siedem nawyków skutecznego działania”
- Wiliam Edwards Deming „Out of the crisis”
- John Dewey „Moje pedagogiczne credo”
- Robert Kiyosaki „Bogaty ojciec, biedny ojciec”
- Tadeusz Kotarbiński „Traktat o dobrej robocie”
- Władysław Mantura „Zarys kwalitologii”
- Aaron Nimzowitch „Mój system”
- Marek Rekowski „Wprowadzenie do Mikroekonomii”
- Peter M. Senge „Piąta dyscyplina”
- Ian Steward „Oswajanie nieskończoności”
- Philip Straffin „Teoria Gier”
- Lech Zacher „Transformacje społeczeństw. Od informacji do wiedzy”
- i inni