

Tytuł ćwiczenia: Myślę o moim myśleniu! – Bilet wyjścia

JAK WPROWADZIĆ METAPOZNANIE DO KLASY?

Umiejętność metapoznawcza: Mam dla Ciebie fajną grę, która pomoże Ci pomyśleć o tym, czego nauczyłeś się dzisiaj na zajęciach i jak to zrobiłeś! To jak szybkie sprawdzenie, co działo się w Twojej głowie podczas lekcji i co jeszcze możesz zrobić, aby Twoja nauka była jeszcze lepsza. Ta gra pomoże Ci zrozumieć, jak działa Twój mózg.

Grupa wiekowa: 8-12 lat

Czas trwania: 5-7 minut

Potrzebne materiały:

- Kartka papieru lub zeszyt
- Długopis lub ołówek
- Kolorowe kredki lub markery (możesz, ale nie musisz)

Opis działania

To ćwiczenie to krótka gra detektywistyczna, w której jesteś swoim własnym śledczym! Odpowiadając na proste pytania, podsumujesz to, czego się nauczyłeś. Pomoże Ci to lepiej zapamiętać i zaplanować przyszłe lekcje.

Instrukcje

1. **Przygotuj swoją Kartę Badacza.** Weź pustą kartkę papieru. Karta badacza będzie Twoją specjalną kartą, na której zbierzesz najważniejsze odkrycia dotyczące tego, jak Twój mózg uczył się dzisiaj!
2. **Wpisz datę i swoje imię i nazwisko.** U góry karty napisz dzisiejszą datę i swoje imię i nazwisko.

3. **Odpowiedz na poniższe pytania.** Przeczytaj każde pytanie po kolei i napisz krótką odpowiedź. Nie musisz pisać długich zdań – wystarczy kilka słów lub prosty rysunek, jeśli wolisz!
- Pytanie 1: Jaka jest najważniejsza rzecz, którą zrozumiałem/zrobiłem dzisiaj na zajęciach? (Pomyśl o najważniejszej rzeczy, którą zapamiętałeś, albo coś fajnego udało Ci się zrobić.)
 - Pytanie 2: Co było łatwe, a co trudne dla mnie dzisiaj? (Pomyśl o tym, co wydawało Ci się gładkie, a co wiązało się z małym wyzwaniem).
 - Pytanie 3: O czym chciałbym dowiedzieć się więcej lub o co chciałbym zapytać? (Jeśli masz jeszcze jakieś pytania w głowie lub chcesz dowiedzieć się czegoś więcej.)
 - Pytanie 4: Co mogę zrobić inaczej/lepiej następnym razem, aby uczyć się jeszcze lepiej? (Pomyśl o jednym sposobie, w jaki możesz spróbować uczynić swoją naukę jeszcze bardziej niesamowitą!)
4. **Narysuj buźkę**, która pokazuje, jak się czułeś podczas dzisiejszej nauki. Nie musisz rysować twarzy, jeśli nie chcesz. 😊 😐 😞
5. **Oddaj kartę.** Kiedy skończysz, przekaz swoją wizytówkę nauczycielowi.

Przydatne wskazówki:

- Nie martw się! Nie ma złych ani dobrych odpowiedzi! Te pytania pomogą Ci zastanowić się nad swoją nauką, a nie sprawdzać to, co wiesz.
- Napisz, co naprawdę myślisz i czujesz.
- Jeśli nie masz pewności co do odpowiedzi, możesz narysować obrazek!
- To tylko krótka chwila do namysłu – pomyśl szybko i uczciwie!

Szablon biletu wyjściowego:

Myślę o moim myśleniu! – Pytania na koniec lekcji

Data:.....

Imię i nazwisko ucznia:

1. Jaka jest najważniejsza rzecz, którą zrozumiałem/zrobiłem dzisiaj na zajęciach?

.....
.....
.....

2. Co było dla mnie dzisiaj łatwe, a co było trudne?

.....
.....
.....

3. O czym chciałbym dowiedzieć się więcej lub o co chciałbym zapytać?

.....
.....
.....

4. Co mogę zrobić inaczej/lepiej następnym razem, aby uczyć się jeszcze lepiej?

.....
.....
.....



Bilet wyjścia



Imię: _____ Data: _____

1

Dziś dowiedziałem się o...

2

Nie do końca rozumiem...

3

Jak oceniasz dzisiejszą lekcję?



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone opinie i poglądy są wyłącznie poglądami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności. Kod projektu: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225

 **CogniQuest**



Bilet wyjścia



Imię: _____

Data: _____

1

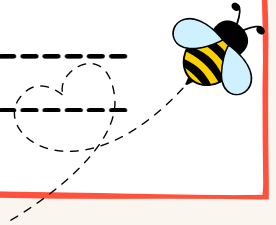
Najważniejsze słowa /informacje z tej lekcji:

2

Mam pytania!

3

Najważniejsza rzecz, której się dzisiaj nauczyłem:



Bilet wyjścia



Imię: _____

Data: _____

1

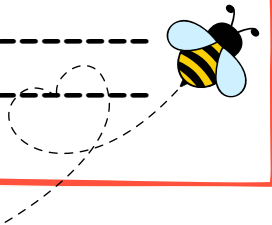
Najważniejsze słowa /informacje z tej lekcji:

2

Mam pytania!

3

Najważniejsza rzecz, której się dzisiaj nauczyłem:



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone opinie i poglądy są wyłącznie poglądami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności. Kod projektu: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000158225

 CogniQuest