

METODY
AKTYWIZUJĄCE
W NAUCZANIU

*„ Słyszę i zapominam.
Widzę i pamiętam.
Robię i rozumiem ”*

Konfucjusz

Opracowanie:
mgr Anna Czepiżak
mgr Marek Wądołowski

**„ POWIEDZ, A ZAPOMNĘ
POKAŻ, A ZAPAMIĘTAM
POZWÓL WZIĄĆ UDZIAŁ, A ZROZUMIEM”**

Nauczyciel nie musi wiedzieć wszystkiego, ale może i powinien wyposażyć swoich uczniów w podstawowe umiejętności radzenia sobie z gwałtownie zmieniającą się rzeczywistością. Indiańskie przysłowie mówi: „*Daj mi rybę, a będę miał co jeść przez cały dzień. Naucz mnie łowić ryby, a będę miał co jeść przez całe życie*”.

Nauczyciel stwarza warunki, aby uczeń potrafił uczyć się, myśleć, poszukiwać, doskonalić, komunikować się, działać i współpracować w zespole. Jest to zmiana w dotychczasowej roli nauczyciela i jak każda zmiana wymaga czasu. Nauczyciel występuje w roli:

- osoby organizującej proces uczenia się, badającej potrzeby, oczekiwania, możliwości uczniów
- osoby integrującej wewnętrzne potrzeby uczniów z wymaganiami programu, który wybiera sam nauczyciel
- osoby kreującej warunki uczenia się, poszukiwania, odkrywania, myślenia, komunikowania, działania i współpracy w grupie
- osoby uczestniczącej w wymianie emocjonalnej, która zachodzi między uczniami, grupą, zespołem klasowym.
- opiekuna, przy pomocy którego uczniowie mogą uczyć się aktywnie i samodzielnie.

ZAPAMIĘTAJ!

*„ KIEDY WĘDKARZ IDZIE NA RYBY,
TO BIERZE PRZYNETĘ,
KTÓRA SMAKUJE RYBIE – A NIE WĘDKARZOWI “*

Kamiński

Organizując proces nauczania – uczenia się nauczyciel określa: tematykę, cele, przewidywane efekty, sposoby sprawdzania i oceny osiągnięć uczniów. Do realizacji określonych celów dobiera odpowiednie metody. Tadeusz Kotarbiński podaje, że pojęcie „metoda” wywodzi się z języka greckiego (od słowa „methodos” – droga do czegoś) i oznacza sposób, w jaki dochodzi się do określonego celu.

Metoda nauczania jest zatem sposobem kierowania przez nauczyciela procesem uczenia się dla osiągnięcia podstawowych celów w zakresie wiadomości, umiejętności, postaw.

Metody aktywizujące to grupa metod nauczania, które charakteryzuje to, że w procesie kształcenia aktywność uczniów przewyższa aktywność nauczyciela.

Stosowanie metod aktywizujących w procesie dydaktycznym sprzyja pogłębieniu zdobytej wiedzy, jej operatywności i trwałości. Dzieci muszą myśleć podczas wykonywania podjętych działań. Angażują się emocjonalnie; są aktywne w sferze percepcyjnej, ruchowej, werbalnej i emocjonalno- motywacyjnej. Wykorzystując metody aktywne, uczymy dzieci właściwych stosunków międzyludzkich, zrozumienia, tolerancji.

W trakcie przeprowadzania zajęć z wykorzystaniem metod aktywnych należy pamiętać o kilku zasadach:

- Nie wykluczamy nikogo z zabawy, dlatego że czegoś nie wie lub nie potrafi.
- Nie dzielimy uczniów na lepszych gorszych.
- Jeżeli ktoś nie ma ochoty się bawić, nie zmuszamy go.
- Nauczyciel także uczestniczy w zabawie.
- Każdy ma prawo do popełniania błędów.

METODY AKTYWIZUJĄCE – pomoce i wskazówki, dzięki którym uczeń poszerza swoją wiedzę, pogłębia swoje zainteresowania, rozwija nowe pomysły i nowe idee, komunikuje się z innymi, uczy się dyskutować i spierać na różne tematy.

Metody te charakteryzują się:

- ❖ dużą siłą stymulowania aktywności uczniów i nauczycieli,
- ❖ wysoką skutecznością,
- ❖ dużą różnorodnością i atrakcyjnością.

Główna zaleta tych metod polega na doskonaleniu umiejętności przydatnych nie tylko podczas lekcji, ale również w codziennym życiu, np. **umiejętności wyciągania wniosków, myślenia analitycznego i krytycznego, łączenia zdarzeń i faktów**

w związku przyczynowo-skutkowe, umiejętności właściwego zachowania się w nowej sytuacji, komunikatywności, dyskusowania, kreatywności.

Wszystkie metody aktywizujące pomagają rozwijać kompetencje kluczowe opisane w podstawie programowej kształcenia ogólnego z Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 15 lutego 1999r. (z późniejszymi zmianami)

„Metody bez powiązania z celami, treściami, zakresem organizacyjnym, a przede wszystkim z potrzebami ucznia i preferencjami nauczyciela nie mają wartości.”

Ogólny podział metod aktywizujących:

- **metody problemowe**, rozwijające umiejętność krytycznego myślenia.
Polegają one na przedstawieniu uczniom sytuacji problemowej oraz organizowaniu procesu poznawczego. Wykorzystywane są przy tym różnorodne źródła informacji, np. filmy dydaktyczne, fotografie, rysunki, Internet, dane liczbowe. Na zachodzące wówczas procesy poznawczo-wychowawcze składa się analizowanie, wyjaśnianie, ocenianie, porównywanie i wnioskowanie.
Przykładowe metody: **burza mózgów, obserwacja, dyskusja panelowa, metoda problemowa, studium przypadku;**

- **metody ekspresji i impresji**, nastawione na emocje i przeżycia.
Powodują wzrost zaangażowania emocjonalnego uczniów. Jest on efektem doznań i przeżyć związanych z wykonywaniem określonych zadań (np. gra dydaktyczna). Przykładowe metody: **drama, metoda symulacyjna, mapa mózgu, metoda laboratoryjna, metoda projektu;**

- **metody graficznego zapisu**, w których proces podejmowania decyzji przedstawia się na rysunku. Zachęcają do samodzielnego podejmowania decyzji: **rybi szkielet, plakat, mapa mentalna, śnieżna kula, mapa skojarzeń.**

Szczegółowy podział metod:

- * **Metody integracyjne** – odprężają, relaksują, wprowadzają w dobry nastrój i życzliwą atmosferę, zapewniają bezpieczeństwo w grupie, gwarantują poczucie tożsamości, uczą efektywnej komunikacji, np.: „pajęczynka”, „wrzucić strach do kapelusza”, „graffiti”, „krasnoludek”, „kwiat grupowy”.
- * **Metody definiowania pojęć** – celem jest nauka analizowania i definiowania pojęć, ale też negocjacji i przyjmowania różnego stanowiska: „burza mózgów”, „mapy pojęciowe”, „kula śniegowa”.
- * **Metody hierarchizacji** – uczą klasyfikowania i porządkowania wiadomości w relacjach niższości i wyższości, np.: „piramida priorytetów”, „diamentowe uszeregowanie”.
- * **Metody twórczego rozwiązywania problemów** – uczą krytycznego i twórczego myślenia i łączenia wiedzy z doświadczeniem, np.: „kolorowe kapelusze”, „rybi szkielet”, „dywanik pomysłów”, „6, 3, 5”.
- * **Metody pracy we współpracy** – uczą współpracy i akceptacji indywidualnych różnic, pracy w grupie, razem z grupą np.: „zabawa na hasło”, „układanka”.
- * **Metody diagnostyczne** – polegają na zbieraniu informacji o przebiegu i wynikach określonego stanu rzeczy, np.: „metaplan”, „obcy przybysz”, „procedura U”.
- * **Metody dyskusyjne** – uczą dyskusji, prezentowania własnego stanowiska, np.: „debata za i przeciw”, „dyskusja panelowa”, „dyskusja punktowana”, „akwarium”.
- * **Metody rozwijające twórcze myślenie** – uczą myślenia twórczego i odkrywania swoich predyspozycji, swoich zdolności, np.: „słowo przypadkowe”, „fabuła z kubka”.
- * **Metody grupowego podejmowania decyzji** – preferują efektywne uczestnictwo w dyskusji o i uczą odpowiedzialności za swoje i grupowe decyzje oraz

podejmowania decyzji na podstawie faktów, np.: „drzewko dyskusyjne”, „pustylnia”, „6 par butów”.

- * **Metody planowania** – pozwalają uczniom planować rzeczywistość, fantazjować, marzyć i planować urzeczywistnianie swoich marzeń, np.: „gwiazda pytań”, „planowanie przyszłości”.
- * **Gry dydaktyczne** – uczą przestrzegania reguł, właściwej radości z wygranej i umiejętności przyjmowania przegranej, np.: „magiczny kalkulator”, „dziwne powiedzonka”.
- * **Metody przyspieszonego uczenia się** – szybkie przyswajanie wiedzy, np.: „techniki szybkiego czytania”, „haki pamięciowe”, „łańcuchowa metoda skojarzeń”.
- * **Metody ewaluacyjne** – pozwalają dokonywać oceny siebie, innych, uczą przyjmowania krytyki, np.: „termometr uczuć”, „smile”, „kosz i walizeczka”, „tarcza strzelecka”.

CHARAKTERYSTYKA NAJCZĘŚCIEJ STOSOWANYCH NA ZAJĘCIACH METOD AKTYWIZUJĄCYCH

DRZEWKO DECYZYJNE

Metoda ta jest graficznym zapisem analizy problemu. Służy dokonaniu właściwego wyboru i podjęciu decyzji z pełną świadomością jej skutków.

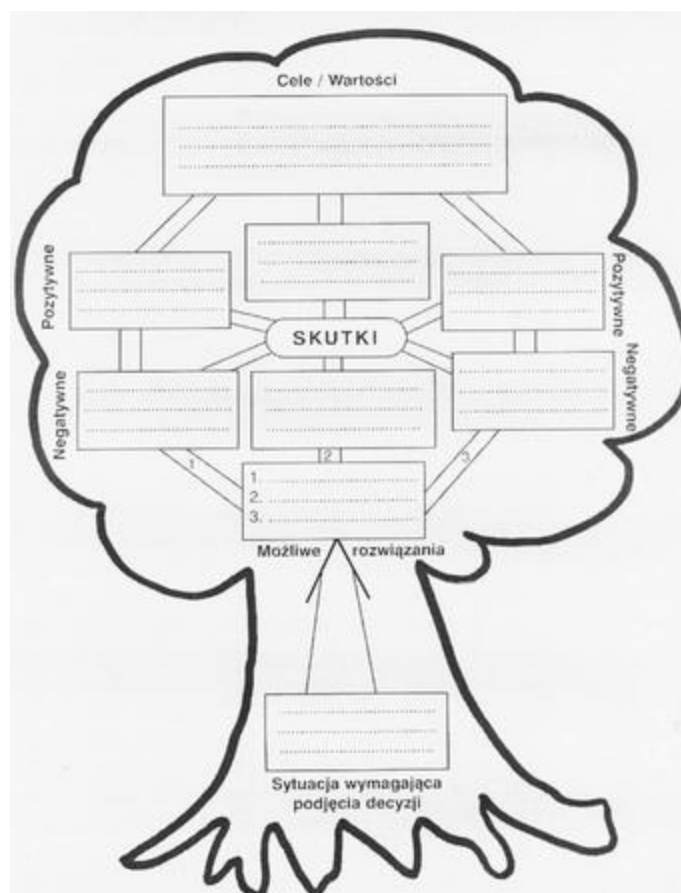
Przebieg

- Sformułowanie problemu, który uczniowie wpisują w pień drzewa.
- Określenie celów i wartości najbardziej istotnych dla podejmującego decyzję; uczniowie zapisują je w koronie drzewa.
- Zaproponowanie jak największej liczby rozwiązań, które należy wpisać w gałęzie drzewa.
- Określenie pozytywnych i negatywnych skutków każdego rozwiązania z punktu widzenia stawianych celów i przyjętych wartości.
- Podjęcie najwłaściwszej decyzji.

Schemat drzewa decyzyjnego można wypełniać indywidualnie lub w grupach.

Schemat drzewa decyzyjnego(od góry):

- cele i wartości,
- skutki pozytywne,
- skutki negatywne,
- możliwe rozwiązania,
- sytuacja wymagająca decyzji(pień).



BURZA MÓZGÓW (giełda pomysłów)

Metoda burzy mózgów jest odmianą dyskusji polegającą na umożliwieniu uczniom szybkiego zgromadzenia wielu konkurencyjnych lub uzupełniających hipotez rozwiązania problemu, któremu poświęcona jest dana jednostka metodyczna lub jej fragment. Można zgłaszać wszystkie najbardziej śmiało lub niedorzeczne pomysły rozwiązania, choćby nietypowe, ryzykowne i nierealne, w obojętnej formie, żeby nawet chwila namysłu nad poprawnością językową nie zmniejszała pomysłowości.

Cała konstrukcja burzy mózgów jest tak przemyślana, aby przerwać komunikację między fazą produkcji pomysłów i ocenianiem.

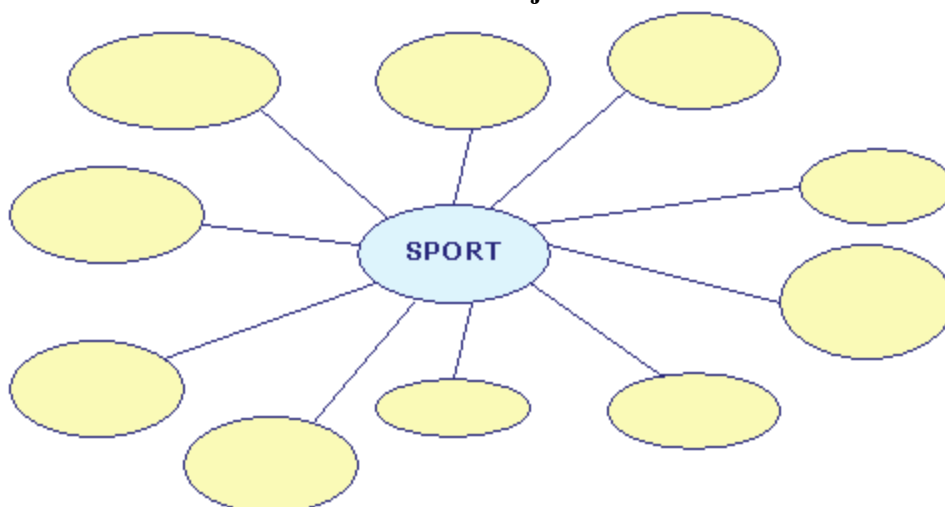
Zasady burzy mózgów

- każdy pomysł jest dobry
- ważniejsza jest liczba pomysłów niż ich jakość
- każdy pomysł zapisujemy w formie podanej przez autora
- nie komentujemy pomysłów
- nie krytykujemy pomysłów
- wszyscy na równych prawach bierzemy udział w zgłaszaniu pomysłów
- zgłaszamy pomysły w wyznaczonym czasie

Etapy burzy mózgów

- sformułowanie problemu
- wytwarzanie pomysłów
- każdy pomysł jest zapisywany
- cel: zgromadzenie jak największej liczby pomysłów
- krytyczna analiza pomysłów
- ustalenie kryteriów oceny (np. realność, zyski/straty, akceptacja większości)
- ocena wg przyjętych kryteriów
- wybór rozwiązania
- decyzja o wprowadzeniu wybranego rozwiązania

Schemat skojarzeń



BEZLUDNA WYSPA

Metoda efektywnego współdziałania w zespole i pracy w grupie, budowania więzi międzyludzkich, podejmowania indywidualnych i grupowych decyzji.

Cele:

Uczniowie zastanawiają się nad swoją rolą w grupie. Uzmysłwiają sobie, jak ważna jest grupa dla nich. Uczą się podejmowania decyzji.

Nauczyciel opowiada uczniom następującą historię:

Rozbił się okręt. Jesteście rozbitkami, którzy uratowali się. Morze wyrzuciło was na bezludną wyspę. Pantomimicznie, posługując się tylko gestami i mimiką (bez słów) macie zorganizować sobie życie na tej wyspie.

Od czasu do czasu nauczyciel podaje hasła: zapada zmrok, wstaje dzień, minęły trzy miesiące, itp. Ćwiczenie kończy się odpłynięciem rozbitków z bezludnej wyspy. Po zakończeniu ćwiczenia nauczyciel rozmawia z uczniami o strukturze grupy (jakie podjęto role, co się wydarzyło w grupie).

Pantomima zmusza do szczególnej ekspresji uczuć i potrzeb, uwrażliwia na znaczenie komunikacji niewerbalnej. Pozwala na zaakcentowanie pozycji w grupie osobom nieśmiałym, mającym trudności w wypowiedaniu się.

CZYTANIE WEDŁUG "5 KROKÓW"

Metoda poszukiwania, porządkowanie i wykorzystywania informacji z różnych źródeł.

Nauczyciel przygotowuje nowy test, który zainteresuje ucznia (nie tylko na języku polskim). Uczniowie pracują indywidualnie, ewentualnie w parach, według następujących kroków:

- pobieżne przejrzanie tekstu
- postawienie pytań,
- dokładne czytanie,
- streszczenie poszczególnych części,
- powtórzenie treści lub przeczytanie całego tekstu.

Metoda zachęca do systematycznych ćwiczeń w czytaniu. Nastawia pozytywnie uczniów do czytania; jest przydatna do pracy indywidualnej w domu. Może być wykorzystana w każdej grupie wiekowej; teksty należy dostosować do możliwości intelektualnych uczniów (zróżnicować do uczniów zdolniejszych i słabszych, bez oficjalnego informowania o tym na forum klasy).

DYSKUSJA

Dyskusja jest metodą nauczania polegającą na wymianie zdań między uczestnikami, niezależnie od tego, czy wypowiedane kwestie stanowią ich własne poglądy czy też odwołują się do opinii innych osób. Dyskusja stanie się prawdziwa tylko wtedy, gdy omawiana kwestia będzie wystarczająco kontrowersyjna i wzbudzająca zainteresowanie. Warunkiem dobrej dys-

kusji jest przede wszystkim trafne sformułowanie tematu: nie może być zbyt trudny, nie może odwoływać się do nowych wiadomości, nie może zawierać niezrozumiałych pojęć i określeń. Temat nie może być też zbyt łatwy, gdyż daje się szybko i jednoznacznie rozstrzygnąć.

Wszyscy uczestnicy dyskusji muszą się do niej przygotować – można to zrobić w czasie lekcji lub polecić uczniom zebranie potrzebnych informacji i sformułowanie argumentów w domu. Każda dyskusja musi się zakończyć podsumowaniem, stanowiącym krótkie omówienie rezultatów i sposobu jej prowadzenia. W podsumowaniu i ogólnej ocenie każdej dyskusji można wykorzystać następujące pytania: „Co należy ulepszyć w kolejnej debacie?”, „Jakie argumenty były najbardziej przekonujące?”, „Czy ktoś został przekonany i zmienił swoje zdanie?”, „Jakie nowe, ciekawe poglądy usłyszałeś po raz pierwszy?”.

Dyskusja panelowa

W dyskusji panelowej temat jest publicznie dyskutowany przez wyznaczoną grupę, czyli „panel”, którą kieruje osoba zwana moderatorem. Grupa wcześniej przygotowuje się do dyskusji i ustala, co ma być powiedziane. Pożądane jest, aby paneliści prezentowali odmienne poglądy. Moderator na ogół wie, co panelista ma do powiedzenia i kieruje wypowiedziami jak dyrygent orkiestrą. Po wypowiedziach panelistów jest czas na wypowiedzi słuchaczy. Mogą zadawać pytania panelistom i komentować ich poglądy, a także prezentować swój punkt widzenia. Moderator udziela głosu publiczności i panelistom. Potem podsumowuje krótko, co zostało powiedziane, dodając swój komentarz.

Dyskusja plenarna

Jest to swobodna dyskusja w grupie od kilkunastu do kilkudziesięciu osób. Prowadzący otwiera dyskusję, przedstawia jej plan, zachęca do zabierania głosu, czuwa nad czasem wypowiedzi, przypomina o kulturze dyskusyjnej, wyznacza kolejne etapy dyskusji, podsumowując to, co zostało powiedziane. Dyskusja plenarna nie powinna trwać dłużej niż 45 minut.

Dyskusja nieformalna

W dyskusji nieformalnej udział biorą wszyscy na równych prawach. Rola prowadzącego jest ograniczona, inicjuje tylko dyskusję, a następnie trzyma się z boku. Prowadzący powinien być dobrym obserwatorem, aby rozumieć, co się dzieje w grupie podczas dyskusji. Dyskusja nieformalna wykorzystywana jest do dzielenia się informacjami, prezentacji nowych stylów myślenia, poglądów.

Akwarium

Charakterystyczne dla tego rodzaju dyskusji jest to, że kilkoro uczestników siedzi w kręgu, prowadząc rozmowę na wybrany temat. Pozostałe osoby są obserwatorami i siedzą wokół nich. Analizują przebieg dyskusji pod kątem doboru i skuteczności argumentacji, respektowania zasad regulaminowych oraz ogólnego przebiegu rozmowy. Celem tej metody jest przede wszystkim wzajemne uczenie się i doskonalenie umiejętności argumentowania.

Dyskusja sokratejska

To intelektualna rozmowa, która koncentruje się na wybranym tekście, eseju, raporcie, wierszu czy filmie wideo. Uczestnicy zapoznają się z materiałem źródłowym i podejmują dysku-

sję, by dojść do prawdy – to, co niejasne – wyjaśnić, znaleźć przyczyny zjawiska, czy uzasadnienie czyjegoś postępowania.

DYSKUSJA PUNKTOWANA

Cele:

1. Metoda lekcyjna pozwalająca nauczycielowi na diagnozę:
 - a. zasobu wiadomości ucznia
 - b. umiejętności logicznego i krytycznego myślenia
 - c. umiejętności zbierania i wykorzystywania argumentów
 - d. postaw wobec innych dyskutantów
2. Jest to metoda, która stanowi alternatywę dla tradycyjnego odpytywania i jednocześnie pozwala na zebranie szerszego materiału dotyczącego postępów ucznia nie tylko w nauce, ale także w rozwoju jego postaw i kultury osobistej.
3. Przyczyniają do komunikowania się w sposób merytoryczny, otwarty, kulturalny itp.

Zasady prowadzenia dyskusji punktowanej

1. W dyskusji punktowanej bierze udział kilku uczniów (tych, którzy podlegają ocenie), natomiast pozostali przysłuchują się jej.
2. Ocenie podlegają zarówno treści merytoryczne, jak i zachowanie uczniów podczas wymiany myśli.
3. Ocenianie następuje w formie przydzielanych punktów na specjalnej karcie do punktowania.
4. Dyskusja trwa określony czas (8 – 20 min) w zależności od tematu i wieku uczniów.
5. Uczestnicy posługują się planem dyskusji (aby nie odbiegać od tematu).
6. Mogą korzystać z notatek sporządzanych podczas trwania dyskusji.

Zasady oceniania dyskusji punktowanej

Ocenie podlegają:

treści merytoryczne

+

- prezentowanie informacji opartej na faktach lub uzyskanej w drodze badań
- komentarz do informacji lub uzupełnienie

–

- robienie nieistotnych uwag
- ataki osobiste

elementy wypowiedzi

+

- zajęcie stanowiska w omawianej kwestii
- wciągnięcie innego ucznia do dyskusji
- rozpoczęcie dyskusji
- zadawanie pytań wyjaśniających

–

- monopolizowanie dyskusji
- zachowanie podczas dyskusji

+

- zwrócenie uwagi, gdy ktoś odbiega od tematu lub planu dyskusji

–

- przerywanie
- zachowania niewerbalne w trakcie wypowiedziania się innych uczestników dyskusji

Arkusz oceny dyskusji punktowanej

Kryteria oceny	Punkty	Uczestnicy				
		1	2	3	4	5
Prezentacja informacji opierającej się na faktach	+2					
Zajęcie stanowiska (prezentacja osobistej opinii)	+2					
Dostrzeganie analogii (podobieństwa)	+2					
Komentarz do informacji lub jej uzupełnienie	+1					
Zwrócenie uwagi na błąd	+1					
Wypowiedź nie na temat, odejście od planu dyskusji	-2					
Rozpoczęcie dyskusji	+1					
Przejsie do następnego zagadnienia, według planu	+1					
Wciągnięcie innej osoby do dyskusji	+1					
Przerywanie innym, przeszkadzanie w dyskusji	-3					
Monopolizowanie dyskusji (wypowiedź ponad 30 sekund)	-2					
Atak osobisty (niewłaściwe uwagi ad personam)	-3					
Przeproszenie za niewłaściwe zachowanie	+1					
Ogółem punktów						

Źródło: J. Zola, *Punktowana dyskusja*, Fundacja Edukacja dla demokracji, 1996

Liczba punktów odpowiadająca poszczególnym ocenom (przy dyskusji trwającej 18-20 minut) jest następująca:

0-3 pkt - niedostateczny

15-19 pkt - dobry

4-9 pkt - mierny

20-24 pkt - bardzo dobry

10-14 pkt - dostateczny

25 i więcej pkt - celujący

DEBATA „ZA” I „PRZECIW”

Metoda może być wykorzystana przy omawianiu kontrowersyjnych tematów. Zadaniem uczniów jest zaprezentowanie argumentów „za” i „przeciw” oraz przekonanie innych do swoich poglądów. Uczniowie dowiadują się, jak należy dyskutować, wyrażać swoje zdanie bez prowokacji i osobistych ataków. Wprowadzając tę metodę, nie należy narzucać uczniom swojego punktu widzenia. Każda grupa musi mieć taki sam czas na wypowiedź.

Przebieg

- Określenie tematu debaty.
- Podział uczniów na dwie grupy.
- Wyznaczenie czasu na przygotowanie argumentów.
- Prezentacja argumentów.
- Podsumowanie wyników debaty oraz ocena jakości i siły argumentów.
- Na zakończenie można przeprowadzić w formie tajnego głosowania badanie opinii uczniów na dany temat.

Tabela decyzyjna

W procesie podejmowania decyzji pomocną może się okazać metoda zwana tabelą decyzyjną. Uczniowie, pracując w grupach, rozstrzygają jakiś kontrowersyjny problem, wypełniając przygotowaną na planszy tabelę. Oto jej wzór.

ALTERNATYWY	KRYTERIA					

Etapy lekcji z wykorzystaniem tabeli decyzyjnej**Etap I**

Nauczyciel wprowadza uczniów w zagadnienie, które będzie przedmiotem lekcji oraz formułuje problem do dyskusji w grupach.

Etap II

Podział uczniów na grupy (4-6 osób). Nauczyciel wyjaśnia istotę metody, prezentuje wzór tabeli na planszy lub tablicy, rozdaje grupom duże arkusze papieru.

Etap III

Uczniowie wypełniają tabelę w następującej kolejności:

1. określają możliwe warianty rozwiązań (alternatywy),
2. formułują kryteria, według których te alternatywy będą oceniane,
3. oceniają kolejne alternatywy, według poszczególnych kryteriów, korzystając z pięciostopniowej skali:
 - ++ bardzo pozytywny efekt,
 - + pozytywny efekt,
 - 0 brak efektu,
 - negatywny efekt,
 - bardzo negatywny efekt,
4. podejmują ostateczną decyzję, wybierając najkorzystniejsze rozwiązanie.

Etap IV

Następuje prezentacja efektów pracy poszczególnych grup (plansz z tabelami).

Etap V

Uczniowie wybierają spośród propozycji poszczególnych grup najlepsze kryteria oceny, czyli takie, które możliwie najlepiej pozwalają ocenić kolejne alternatywy i podjąć decyzję. Chodzi o to, aby były one akceptowane przez większość uczniów w klasie.

Oto przykładowa tabela decyzyjna **Polska a Unia Europejska**

ALTERNATYWY	KRYTERIA							
	Stosunki z państwami Europy Zachodniej	Stosunki z państwami Europy Wschodniej	Obroty handlowe	Postęp technologiczny	Rozwój firm krajowych	Bezpieczeństwo państwa	Obecność kapitału zagranicznego	Swoboda podróżowania obywateli
Polska członkiem Unii Europejskiej	++	--	++	+	-	+	++	++
Polska państwem stowarzyszonym z Unią Europejską	+	0	+	0	0	0	+	0
Polska bez kontaktów instytucjonalnych z Unią Europejską	-	+	--	-	+	-	-	-

Źródło: M. Sielatycki: Scenariusz lekcji "Kierunek Europa", ECIKO-CODN, 1996

Metoda **tabeli decyzyjnej** nadaje się do wykorzystania na różnych przedmiotach oraz na godzinie wychowawczej. Pozwala ona uczniom lepiej przygotować się do wypracowania własnego zdania na dany temat. Ze względu na grupową formę pracy oraz konieczność podjęcia decyzji na forum grupy, metoda ta pozwala kształcić wiele umiejętności, np.: wyrażania swoich opinii, obrony własnego zdania, słuchania innych, wysuwania kontrargumentów, dyskusowania, przewidywania skutków różnych rozwiązań, podejmowania decyzji grupowej czy wreszcie współpracy i poczucia odpowiedzialności za efekty pracy zespołu.

GRY DYDAKTYCZNE

Uczą przestrzegania ustalonych reguł, dają możliwość odczuwania radości z wygranej i kształcą umiejętność przyjęcia przegranej. Gra stosowana na zajęciach jest jednocześnie metodą i środkiem dydaktycznym. Gry dydaktyczne podnoszą atrakcyjność zajęć, ponieważ mogą być one przez uczniów traktowane jak zabawa z określonymi regułami.

Rodzaje gier dydaktycznych: symulacyjne, decyzyjne, psychologiczne, specjalistyczne sportowe.

Najprostsze gry dydaktyczne służą zapamiętaniu i utrwaleniu informacji. Należą do nich rozmaite loteryjki, zgadywanki, testy, gry w skojarzenia, które mogą być konstruowane przez samych uczniów, stanowiące dla nich okazję do zdobywania osiągnięć.

Stosowanie gier dydaktycznych przynosi następujące korzyści:

- a) uczenie się w trakcie zabawy,
- b) przyswajanie wiedzy w atrakcyjnej formie,
- c) lepsze utrwalanie wiedzy,

Konstruowanie gry dydaktycznej składa się z następujących etapów:

1. Ustalenie celów dydaktycznych gry.
2. Określenie użytkownika gry.
3. Ustalenie parametrów gry.
4. Dostosowanie struktury gry do warunków, w których będzie się ona odbywać
5. Opracowanie scenariusza gry.
6. Opracowanie reguł gry.
7. Wstępna weryfikacja (sprawdzenie, czy reguły i cele są zrozumiałe)
8. Opracowanie instrukcji gry i szkicu jej omówienia po zakończeniu.
9. Próbné rozegranie gry.
10. Korekta reguł.
11. Rozegranie po korekcie.

Gry dydaktyczne – Domino

Gra dydaktyczna skonstruowana na bazie domina, wykorzystana do utrwalenia wiadomości o lekturach. Na obu polach kości domina zamiast oczek od 0 do 6 wpisywane są nazwy i terminy związane tematycznie z wybranymi lekturami.

Opis reguł gry:

1. Podział klasy na kilka zespołów (np. na 3).
 2. Każdy z zespołów graczy otrzymuje losowo np. 2 kości, zaś nauczyciel 1 kość, pozostałe kości tworzą pulę przeznaczoną do losowania.
 3. Uczniowie (dzieci) siadają w kręgu w kolejności dobranej losowo.
 4. Nauczyciel na środek kładzie pierwszą kość domina.
 5. Każdy zespół graczy w kolejności zgodnej ze wskazówkami zegara dopasowuje po jednej kości do skrajnych pól łańcucha domina leżącego na środku.
 6. Puste pola na kości domina tzw. (mydło) można dopasować do dowolnego innego pola.
 7. Gdy zespół graczy nie może dopasować kości domina, dobiera losowo jedną kość z puli przeznaczonej do losowania.
 8. Gdy pula przeznaczona do losowania została wyczerpana, zespół graczy traci kolejkę.
- Wygrywa zespół graczy, który pierwszy pozbędzie się swoich kości.

Gry dydaktyczne – Symulacje

Dzięki tej metodzie uczniowie uczestniczą w symulowanym wydarzeniu odgrywając role autentycznych postaci. Przedstawiane wydarzenia mają związek z rzeczywistością, naśladują bądź odtwarzają realia. Uczeń nie ma napisanego tekstu, który miałby wygłosić. Dostaje jedynie krótką charakterystykę postaci do odegrania i dość dokładny opis okoliczności, w jakich postać tą należy umiejscowić. Na podstawie tych materiałów oraz własnej wiedzy dotyczącej wycinka rzeczywistości, którą symulacja ma odtwarzać, uczniowie swobodnie interpretują zdarzenia, dając upust swej wyobraźni. Nauczyciel bądź wskazany przez niego uczeń pełni rolę obserwatora i notuje uwagi dotyczące zachowań poszczególnych uczestników symulacji. Bardzo dobre efekty daje powtórzenie tej samej symulacji, ze zmianą przy podziale ról. Podsumowaniem całej gry będzie omówienie i próba wyjaśnienia poszczególnych motywacji zachowań postaci biorących w niej udział.

Należy pamiętać o wprowadzeniu uczniów z ról przed zakończeniem lekcji.

HAKI PAMIĘCIOWE

Metoda rozwijania sprawności umysłowych oraz osobistych zainteresowań.

Cele:

Jest to metoda wykorzystująca naturalne umiejętności kreowania w myślach obrazów różnych stanów rzeczy.

To trening wyobraźni.

Technika lepszego zapamiętywania liczb, wielkości, zależności, budowania systemów skojarzeń.

Warianty:

I Zapamiętywanie liczb, dat, zależności

Należy rozdać uczniom karty pracy (z zaznaczonymi liczbami). Uczniowie pracują indywidualnie, zastanawiają się, z jakim przedmiotem, obiektem kojarzą im się podane liczby. Rysują swoje skojarzenia. Nauczyciel zbiera karty pracy i dokonuje ich ekspozycji wspólnie z uczniami komentuje te rysunki, które podobały się wszystkim.

II Tworzenie pozytywnych obrazów rzeczywistości (do zastosowania w pracy wychowawczej z uczniami)

Należy wymyślić kilka trudnych sytuacji, z którymi spotykają się uczniowie w życiu codziennym. Następnie trzeba je wspólnie przedyskutować i zachęcić uczniów do odegrania scenek. Podstawą zachowania, postępowania, argumentowania ma być wiara w sukces.

ELEMENTY DRAMY – WCHODZENIE W ROLE

Drama jest formą w pełni świadomie przygotowanej improwizacji, którą opiera się na określonym temacie zawierającym konflikt. Zjawisko konfliktu wydobywa istnienie nastroju i atmosfery, co w naturalny sposób stwarza możliwości przeżywania. W dramie wykorzystuje się zmysły, wyobraźnię, ruch, mowę. Najbardziej istotne jest w niej autentyczne przeżycie emocji odgrywanej postaci. Drama nie jest inscenizacją, ani teatrem, ale jest działaniem w fikcyjnej sytuacji, budowaniem doświadczeń w zaaranżowanym przez nauczyciela wycinku rzeczywistości. W dramie nie ma publiczności, wszyscy biorą w niej udział. Ważne jest, aby nauczyciel był także uczestnikiem dramy. Całą uwagę kierujemy w dramie na cel, którym jest zrozumienie cudzych przeżyć i emocji, nieważne są zaś uzdolnienia aktorskie uczniów. Drama przyczynia się do bogatego rozwoju wewnętrznego uczniów, uczy koncentracji na sobie i innych, wykorzystuje zmysły, rozwija kreatywność, dodaje pewności siebie i pobudza inwencję.

Sposób przeprowadzenia:

Nauczyciel proponuje temat, który niesie jakiś konflikt czy problem. Razem z uczniami aranżuje wnętrze klasy - może to być kilka rekwizytów, jakieś elementy skromnej dekoracji. Krótko przedyskutowują wspólnie temat, dzieląc się doświadczeniami. Następnie rozpoczyna się gra, którą można na każdym etapie przerwać i przeanalizować. Ważne, by uczniowie poznali motywy, jakimi kierują się ludzie w swoim postępowaniu, w jaki sposób reagują na określone zachowania innych. W edukacji obywatelskiej najszerze zastosowanie ma drama społeczna, która odwołuje się do bezpośrednich doświadczeń uczniów. Dzięki niej uczniowie mogą poznać różne aspekty życia codziennego i rozwijać świadomość społeczną.

FABUŁA Z „KUBKA”

To propozycja na zainspirowanie ucznia do pracy twórczej, która następuje w wyniku podania pewnego tylko ogólnego planu (postacie, fabuła, miejsce akcji). Do przeprowadzenia tej metody potrzebne są pojemniki- „kubki” i kartki z różnymi informacjami. Fabuła „z kubka” to wspaniały sposób na zrozumienie procesu tworzenia opowiadania:

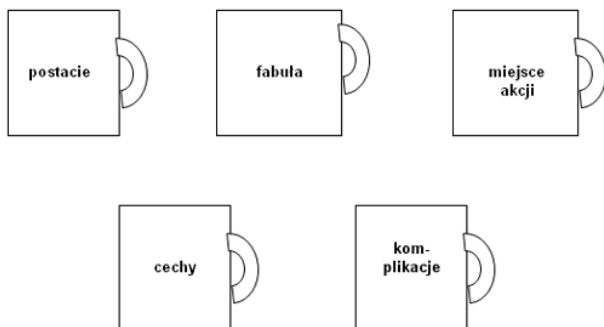
- Inspiruje dziecko do podjęcia czynności twórczych.
- Rozwija umiejętności: kojarzenia faktów, logicznego myślenia, układania zdań, krótkich opowiadań, uzupełniania zakończenia itd.

TEMAT: Układamy niesamowite opowiadanie

Materiały: Zestaw "kubeczków" z napisami: postacie, fabuła, miejsce akcji, cechy, komplikacje, Karteczki z różnymi informacjami

Przebieg

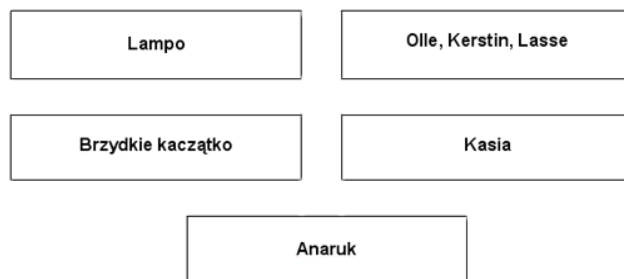
- Rozmowa z uczniami na temat: *Co znajduje się na stole?*



Przekazanie ogólnych informacji, co znajduje się w każdym kubeczku.

Uwagi metodyczne

- Do kubeczka z napisem **postacie** włoż przygotowane karteczki z fabułą postaciami z lektur



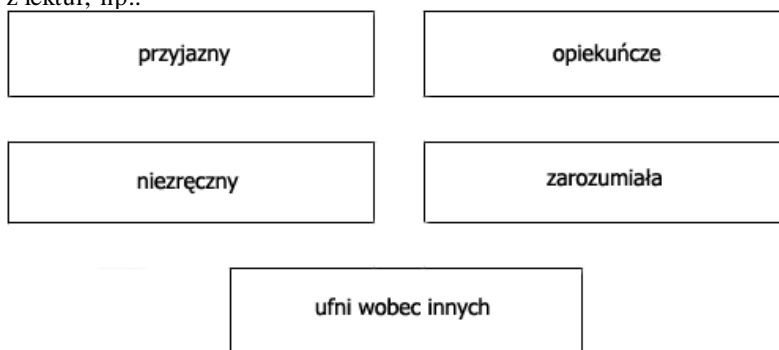
- Do kubeczka z napisem **fabuła** włoż przygotowane karteczki z fabułą z lektur, np.:



- Do kubeczka z napisem **miejsce akcji** włoż przygotowane karteczki z zapisanymi miejscami akcji, np.:



- Do kubeczka z napisem **cechy** włóż przygotowane karteczki z zapisanymi cechami postaci z lektur, np.:



- Do kubeczka z napisem **komplikacje** włóż przygotowane karteczki z zapisanymi komplikacjami, np.:
- Z każdej grupy do stołu podchodzi uczeń i losuje po jednej karteczce z każdego kubeczka.
- Grupa zapoznaje się z wylosowanym materiałem i jej zadaniem jest ułożenie opowiadania o wylosowanej postaci z zachowaniem elementów wybranej fabuły.
- Prezentacja efektów pracy na forum klasy. Wybór np. najzabawniejszego opowiadania i jego wyeksponowanie na gazecie ściennej w klasie lub w gazecie szkolnej.

Uwagi metodyczne

- Podczas kolejnych działań można zaproponować uczniom, by to oni uzupełniali poszczególne kubeczki **swoimi** pomysłami.
- Uczniowie zdolni mogą pracę wykonywać indywidualnie od pierwszych zajęć.

Na kolejnych zajęciach grupy mogą losować np. po dwie karteczki z każdego kubeczka, co jeszcze bardziej uatrakcyjni ich pracę

GRAFFITI

Metoda ta kształci twórcze myślenie w atmosferze dobrej zabawy. Umożliwia twórcze rozwiązywanie problemów. Można ją wykorzystać na wiele różnych sposobów. Stwarza uczniowi możliwość dzielenia się własnymi pomysłami.

Przebieg:

- Nauczyciel dzieli klasę na grupy.
- Określa czas pracy.
- Każda grupa otrzymuje plakat z rozpoczętym opowiadaniem (zdaniem).
- Uczniowie dopisują ciąg dalszy wydarzeń.
- Po upływie wyznaczonego czasu przekazują plakat następnej grupie.
- Plakaty krążą od grupy do grupy zgodnie ze wskazówkami zegara.
- Zadanie kończy się w momencie, kiedy plakat wróci do grupy macierzystej.
- Uczniowie wieszają plakaty i odczytują opowiadanie.

GWIAZDA PYTAŃ

Uczestnicy pracują w grupach na plakatach z pytaniem np.: „Gdzie pojedziemy na wycieczkę?”. Zadaniem grup jest zaprojektowanie wycieczki do wybranego miejsca za pomocą „gwiazdy pytań”.

Pytania typu: - „Po co (dlaczego) chcą tam pojechać?; Kto i za co będzie odpowiedzialny?;

Gdzie (dokąd) pojedą?; Jak to zrobią?; Co będą tam robili?; Kiedy wyjazd?". Grupy wyszukują odpowiedzi na te pytania i zapisują je na plakatach, po czym jedna osoba z każdej grupy prezentuje powstały plan wycieczki.

Przebieg

1. Podział klasy na zespoły według kolorów (zielony, żółty, czerwony, różowy, niebieski, pomarańczowy). Utworzone grupy zastanawiają się, dlaczego wybrały ten kolor i czy wybrany kolor można nazwać wiosennym.
2. Ustalenie ról w zespole poprzez losowanie numerków. Do każdego numerku dołączony jest opis zadania:
jeden to strażnik czasu
dwa to osoba, która otrzymuje i przekazuje materiały od nauczyciela grupie
trzy to osoba, która zachęca kolegów do pracy i pomaga
cztery to sekretarz
pięć to sprawozdawca
3. Zespoły otrzymują planszę z ilustracją *Gwiazdy pytań*. Nauczyciel objaśnia, że zadanie polega na udzieleniu odpowiedzi na postawione pytania i zapisanie ich na otrzymanej planszy.

(Czas realizacji to około 30 minut, może ulec zmianie w zależności od potrzeb)



4. Po wykonaniu pracy zespoły prezentują swoje prace.
5. Uczniowie na podstawie techniki metkowania wybierają najbardziej atrakcyjną propozycję do realizacji.

Technika metkowania polega na tym, że każdy uczeń otrzymuje samoprzylepną karteczkę i przykleja ją pod wybranym przez siebie plakatem - nie głosujemy na swoje prace. Po zakończeniu metkowania zliczamy liczbę metek przy każdej pracy. Realizujemy propozycję, która otrzymała najwięcej głosów.

HAKI PAMIĘCIOWE

To osobiste historyjki obrazkowe, które tworzymy na papierze lub mentalnej tablicy „w głowie” i właśnie wtedy możemy wzbogacać je o dźwięk i ruch.

KOSZ I WALIZKA

Symbolika jest wyrazista: kosz oznacza rzeczy zbędne lub niedoskonałe, walizka – to, co jest na tyle ważne i potrzebne, że zabieramy ze sobą.

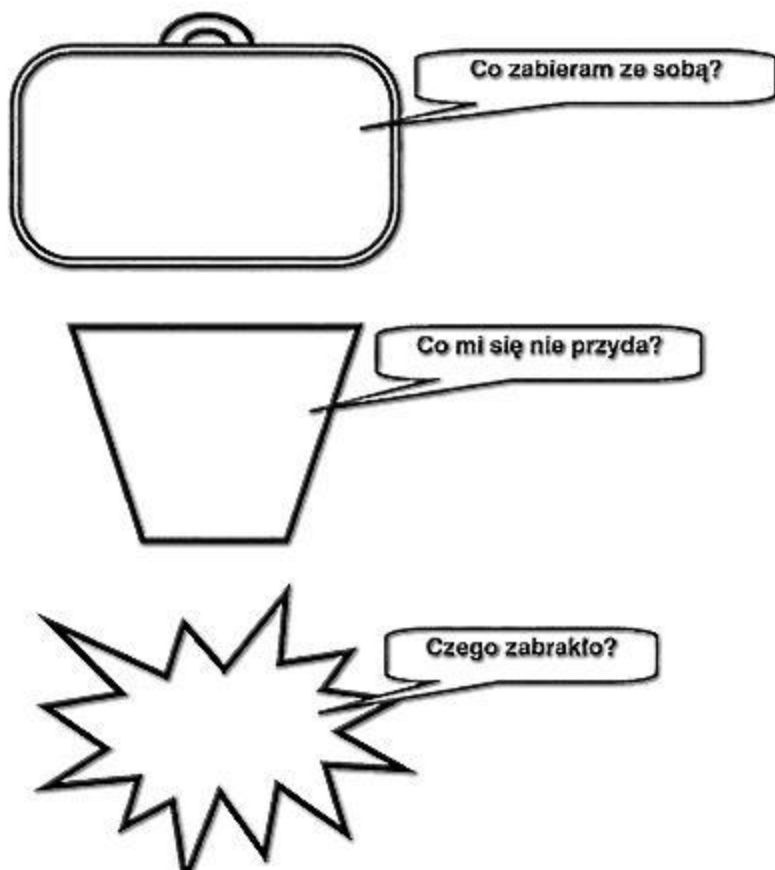
Materiały:

1. Dwie plansze – jedna z narysowanym koszem, druga – z walizką.
2. Kartki samoprzylepne w dwóch kolorach (np. żółtym i niebieskim) – po kilka dla każdego ucznia.

Sposób przeprowadzenia:

1. Zawieś obie plansze i wyjaśnij znaczenie rysunków.
2. Rozdaj uczniom kartki w dwóch kolorach. Na żółtym niech zapiszą to, co wynoszą z zajęć, czyli „zabierają ze sobą”, na niebieskich – co zostawiają, bo uważają za niepotrzebne.
3. Uczniowie przykleją kartki na planszach.
4. Odczytać można wspólnie z uczniami lub po ich wyjściu.

Ta metodą można również oceniać zagadnienia związane z omawianą lekturą (np. postępowanie postaci literackiej) lub też gromadzić materiał do recenzji książki, filmu itp.



ŁAŃCUCHOWA METODA SKOJARZEŃ

W tej metodzie kojarzysz ze sobą kolejne pozycje, zwykle używając wymyślonej, zabawnej historii. Jeśli np. masz zapamiętać jakiś ciąg elementów, szczególnie w odpowiedniej kolejności, to właśnie ta metoda jest odpowiednia.

Przykład:

Załóżmy, iż masz zapamiętać następującą listę zakupów: chleb, jajka, masło, pomidory, mleko.

Jak szybko zapamiętasz tę listę? Jaką będziesz mieć pewność, że **wszystko** sobie przypominisz? Jutro. A pojutrze? Za tydzień? Dwa? Dzięki tej metodzie szansa na późniejsze przypomnienie znacznie się zwiększy. Jeszcze raz podkreślę: skojarzenia. Aby wymyślić dobre skojarzenia potrzebna jest wyobraźnia. Skojarzenia – wyobrażenia, wykorzystujące wszystkie zmysły (wzrok, słuch, węch, dotyk) i te skojarzenia, które są zabawne, przesadzone, niezwykle, dziwne – są dobre, bo zapadają na długo w pamięci.

METAPLAN

Metoda ta pozwala na spokojne zbadanie omawianego zagadnienia i wspólne szukanie najlepszego rozwiązania. Skłania do krytycznej analizy faktów, formułowania sądów i opinii.

Przebieg:

- Podział klasy na grupy.
- Przygotowanie plakatu.
- Przedstawienie problemu.
- Określenie czasu dyskusji.
- Tworzenie plakatu:

Następnie:

- Uczniowie odpowiadają na pytanie: **Jak jest? (Jak było?)**. Odpowiedzi zapisują na karteczkach, które przyklejają w wyznaczonym miejscu na plakacie. Jest to diagnoza stanu aktualnego.
- Następnie notują na karteczkach odpowiedzi na pytanie: **Jak być powinno?** i podobnie przyklejają kartki w odpowiednim miejscu plakatu. Pytanie to ma sprowokować odpowiedzi wskazujące możliwości poprawy sytuacji.
- Uczniowie zapisują na karteczkach odpowiedzi na pytanie: **dlaczego nie jest (nie było) tak, jak być powinno?** i przyklejają je w wyznaczonym miejscu plakatu. Na tym etapie pracy uczniowie powinni zastanowić się nad przyczynami powstałych nieprawidłowości i błędów.
- Uczniowie zapisują **wnioski** na karteczkach, które przykleją w wyznaczonym miejscu na plakacie. Wnioski muszą doprowadzić do poprawy sytuacji zgodnie z sugestiami drugiego pytania: Jak być powinno?
- Sprawozdawcy prezentują efekty pracy grup.
- Wnioski ze wszystkich plakatów mogą być zebrane jako wspólne rozwiązanie problemu.

Wzór tabeli:

Jak jest?	Jak być powinno?
Dlaczego nie jest tak , jak być powinno?	Wnioski.

METODA PROJEKTU

Metoda projektów polega ogólnie na wykonywaniu przez uczniów zadań obejmujących większą partię materiału, samodzielnym formułowaniu tematu i poszukiwaniu rozwiązania. Ogólny zakres prac projektowych określany jest zwykle przez nauczyciela prowadzącego projekty, szczegółowe brzmienie tematu i zakres prac uzgadniane są (negocjowane) między prowadzącym a uczniami wykonującymi projekt. W wyniku tych negocjacji dla każdego tematu spisywany jest kontrakt między prowadzącym a wykonawcami (wykonawcą).

Projekt może zawierać tak teoretyczne jak i praktyczne rozwiązanie problemu. Wynikiem pracy ucznia lub grupy uczniów jest złożenie pisemnego raportu zawierającego analizę i rozwiązanie problemu, obliczenia, opis badań laboratoryjnych lub technologii wykonania modelu (urządzenia), jego zastosowanie i wnioski końcowe.

Po wykonaniu projektów następuje ich prezentacja, dyskusja nad nimi, ocena przy udziale wszystkich zespołów.

Organizacja zajęć realizowanych metodą projektów powinna być następująca:

- wybranie partii materiału (działu tematycznego) przez nauczyciela,
- wprowadzenie do tematu z zasugerowaniem problemów do rozwiązania,
- sformułowanie tematów i ustalenie zakresu projektów (zawarcie "kontraktów"),
- realizacja projektów (konsultacje),
- prezentacja projektów, dyskusja, podsumowanie,
- sprawdzian wiadomości i umiejętności.

Należy zaznaczyć, że nie wszystkie treści można realizować tą metodą, obok konsultacji nauczyciel prowadzi zajęcia innymi metodami realizując treści pozostałe.

METODA TEKSTU PRZEWODNIEGO

Jest metodą nauczania problemowego. Opiera się na zdobywaniu przez ucznia nowej wiedzy i umiejętności. Ma ona charakter strukturalny; problem jest przedstawiony jako struktura o niewystarczającej ilości danych, która musi być uzupełniona przez ucznia drogą poszukiwań. W tzw. tekście przewodnim są opisane kolejne kroki i zadania pośrednie, które pozwolą na rozwiązanie problemu. Nauczyciel organizuje proces lekcyjny, a uczniowie szukają informacji, pomysłów rozwiązań. Metoda ta aktywizuje uczniów do działania. Uczeń poszukując zarówno sposobu, jak i wiedzy niezbędnej do rozwiązania problemu, musi włożyć dużo wysiłku, aby sobie poradzić z zadaniem.

Przebieg:

1. Nauczyciel przygotowuje zadanie do wykonania i zestaw informacji, materiałów potrzebnych do realizacji ćwiczeń.

2. Uczniowie zdolniejsi wykonują zadanie samodzielnie, mając do pomocy tzw. teksty przewodnie, zawierające pytania prowadzące, określone ramy czasowe i organizacyjne. Uczniowie słabsi wykonują jakąś część zadania - dyskretnie wspomagań przez nauczyciela. Tekst przewodni kolejno w punktach podaje, co ma uczeń zrobić, w jakim czasie, co ma być efektem działania.

3. Rolą nauczyciela jest pomaganie uczniom, jeśli pojawiają się jakieś trudności, wyjaśnienie ewentualnych wątpliwości.

4. Po upływie wyznaczonego czasu uczniowie oddają gotowe prace lub prezentują wyniki.

Metoda tekstu przewodniego uczy samodzielnej pracy. Nauczyciel występuje tylko w roli organizatora, pozwala na dostosowanie rytmu pracy do indywidualnych potrzeb ucznia. Porządkuje proces lekcyjny. Ma uniwersalny charakter. Może być stosowana na różnych lekcjach i na różnych poziomach nauczania.

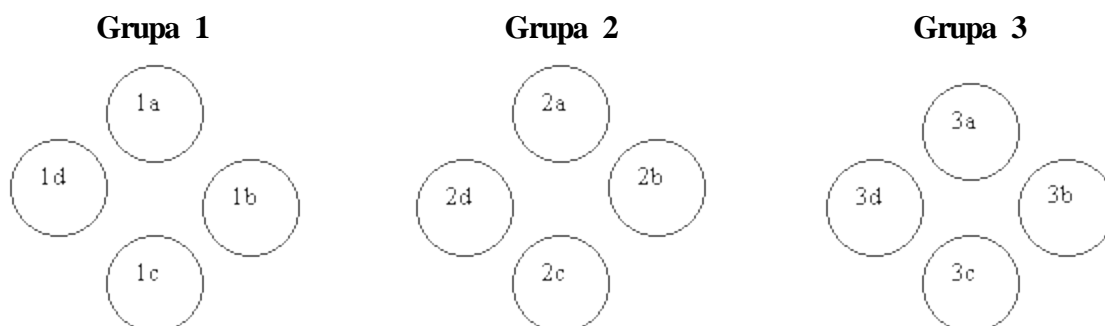
METODA JIGSAW (UKŁADANKA)

Metoda **JIGSAW** (z ang. układanka) jest przykładem uczenia się we współpracy. Ma charakter uniwersalny i może być stosowana na różnych przedmiotach. Wykorzystuje się ją wtedy, gdy uczniowie mają do przyswojenia pewną partię materiału, którą da się podzielić na spójne fragmenty. Stanowią one elementy, jakby puzzle, tworzące całą układankę. Każdy uczeń w klasie ma opanować całość wiedzy.

Praca na lekcji przebiega w IV etapach.

I etap

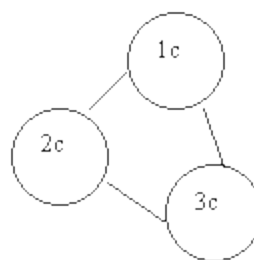
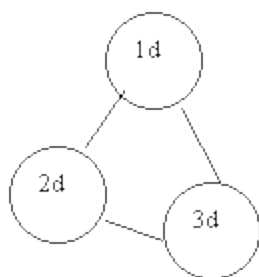
Dzielimy klasę na zespoły 3-, 5-osobowe (w zależności od tego, z ilu fragmentów składa się materiał). Każdy członek grupy otrzymuje swoją część do opanowania, a grupa ma razem całość materiału ($a + b + c + d$). W pozostałych zespołach jest tak samo.



II etap

Uczniowie z poszczególnych zespołów, opracowujący ten sam fragment materiału, spotykają się w grupach ekspertów. Tam porządkują swoją wiedzę, wyjaśniają wątpliwości i zastanawiają się, w jaki sposób najlepiej nauczyć pozostałych członków swoich grup danej partii materiału.

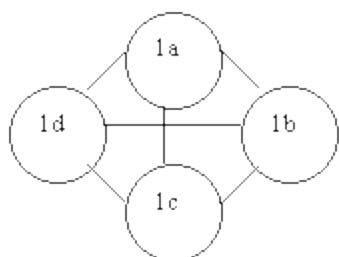




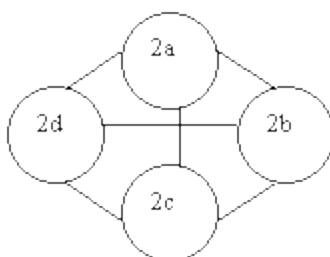
III etap

Uczniowie wracają do swoich macierzystych grup i uczą się wzajemnie. Każdy członek grupy winien opanować całość materiału ($a + b + c + d$).

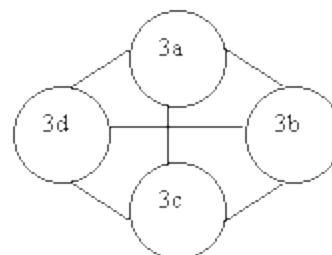
Grupa 1



Grupa 2



Grupa 3



IV etap

Następuje sprawdzian całości wiedzy opanowanej przez uczniów ($a + b + c + d$). Pytania może przygotować nauczyciel bądź sami uczniowie (w grupach ekspertów - do każdej partii materiału).

KULA ŚNIEGOWA

Jest to metoda przydatna przy tworzeniu definicji. Polega na przechodzeniu od pracy indywidualnej do grupowej. Daje każdemu uczniowi szansę na sformułowanie swoich myśli na dany temat, nabycia nowych doświadczeń i umiejętności komunikowania się.

Przebieg

Uczniowie wypisują wszystkie informacje na dany temat.

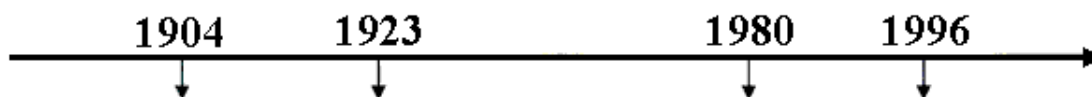
Następnie w parach odczytują swoje materiały, dyskutują, wybierają istotne cechy i tworzą wspólną definicję, którą zapisują na kartce.

Pary łączą się w czwórki, czwórki w ósemki itd. i w ten sposób ustalają wspólną definicję, którą zapisują na dużej kartce.

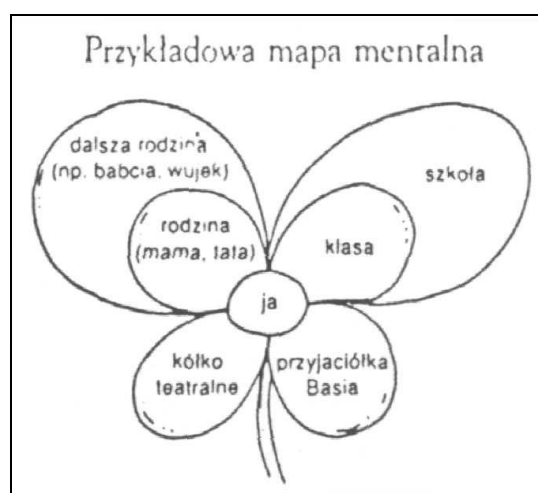
LINIA CZASU

Jest również metodą wizualnego przedstawienia problemu, ukazującą linearnie następstwo czasowe. Jest to dobra metoda chronologicznego przedstawienia zdarzeń. Można stosować tę metodę z powodzeniem w nauce wielu przedmiotów: historii, biologii, geografii, języka polskiego.

Polscy laureaci literackiej Nagrody Nobla

**MAPA MENTALNA**

Mapa mentalna umożliwia wizualne opracowanie problemu, służy uporządkowaniu myśli. Pozwala na szybkie i łatwe zapamiętywanie potrzebnych informacji. Może być zrealizowana np. w formie kwiatu, drzewa, mapy nieba, z wykorzystaniem rysunków, obrazów, zdjęć, symboli, haseł, krótkich zwrotów, itp.

**METODA TRÓJKĄTA**

Jest to metoda umożliwiająca twórcze rozwiązywanie problemów. Trójkąt odwrócony wierzchołkiem do dołu symbolizuje problem. Trójkąt podtrzymywany jest przez przyczyny (z lewej strony) i sposoby usunięcia przyczyn (z prawej strony).

Przebieg:

Nauczyciel formułuje problem do rozwiązania.

Następnie rozdaje uczniom po dwie kolorowe kartki.

Uczniowie na jednej kartce wpisują wszystko to, co pomaga, a na drugiej to, co przeszkadza w rozwiązaniu problemu.

Uczniowie odczytują swoje propozycje.

Nauczyciel zapisuje na tablicy tylko te przyczyny, które przeszkadzają rozwiązać problem.

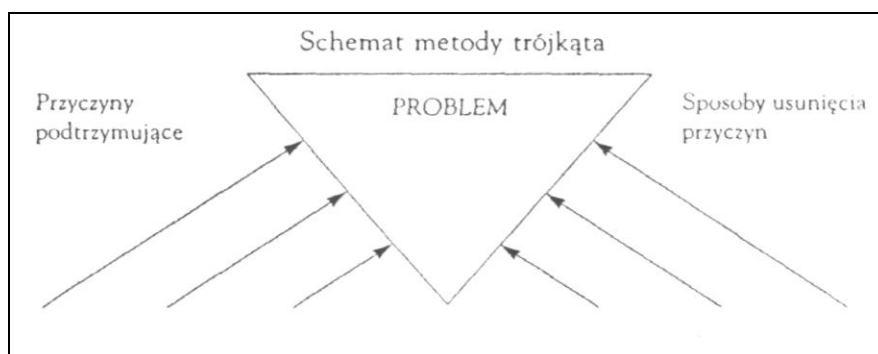
Każdy uczeń przyczepia do tablicy cenę sklepową (karteczkę samoprzylepną lub magnes) przy przyczynie, jego zdaniem najistotniejszej.

Nauczyciel dzieli uczniów na trzy grupy i każdej daje jeden plakat z narysowanym trójkątem.

Uczniowie wpisują w trójkąt jedną z trzech przyczyn, które otrzymały największą liczbę punktów.

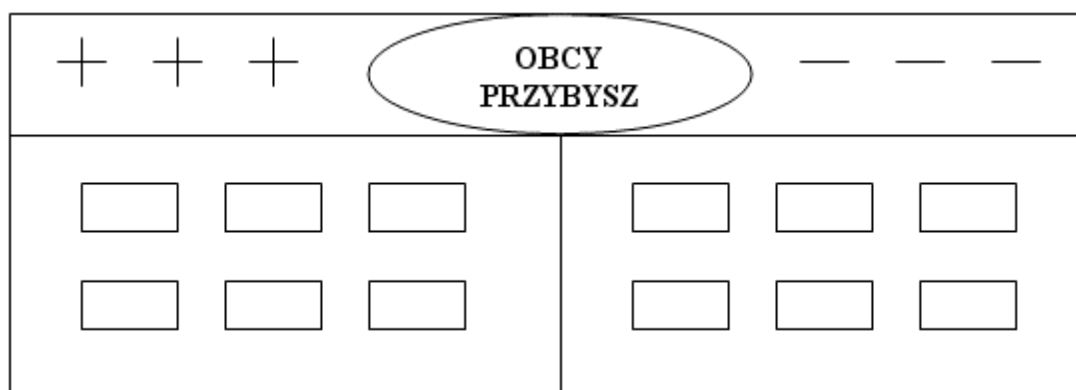
Grupy zastanawiają się nad głównymi przyczynami, podtrzymującymi problem i zapisują je na podporach trójkąta z lewej strony.

Uczniowie zastanawiają się, w jaki sposób usunąć przyczyny podtrzymujące problem i wpisują swoje propozycje na podporach trójkąta z prawej strony. Sprawozdawcy grup przedstawiają problemy i sposoby ich rozwiązania



OBCY PRZYBYSZ

Jest to technika, dzięki której można skutecznie rozpoznać problemy i potrzeby, jak też zbierać informacje na temat mocnych i słabych stron określonego zjawiska. Charakterystyczną jej cechą jest połączenie z techniką wizualizacji.



PAJĘCZYŃKA LUB KLĘBEK

Nazwa tej techniki pochodzi od efektu końcowego, który powstaje w wyniku zabawy z kłębkami nici. Stosuje się je w klasach I-III na różne sposoby. Dzieci przy pomocy kłębka mogą poznawać swoje imiona, mówić o sobie coś dobrego, uczyć się dodawać i odejmować, tworzyć opowiadania.

Wariant integracyjny- „Poznajemy imiona koleżanek i kolegów”.

Wszystkie siedzą w kręgu. W prawej ręce nauczyciel trzyma kłębek wełny, nawija nitkę na palec wskazujący lewej ręki i rzuca prawą ręką do wybranego dziecka mówiąc jakąś pozytywną cechę: „Rzucam do Przemka, bo on ładnie gra”. Po rzuceniu kłębka do wszystkich dzieci powstaje sieć. Po zakończeniu zabawy dzieci odrzucają kłębek do koleżanek i kolegów, od których go otrzymały powtarzając ich relację słowną.

Tę samą technikę można zastosować do opowiadania odtwórczego. Dzieci tak samo siedzą w kręgu. Podobnie układamy i rzucają kłębkami, rozpoczynając opowiadanie, np. „Dawno, dawno temu, na dalekiej Północy, żyli Eskimosi w małych domkach zbudowanych ze śniegu”. Wybrane dziecko nawija kłębek tak samo i odtwarza dalej opowiadanie: „Pewnej nocy polarnej wydarzyła się tam przedziwna historia”. Kolejne dziecko czyni to co poprzednie, aż do zakończenia opowiadania. Korzystając z Pajęczynki można zakończyć zajęcia, rzucając kłębek i mówiąc „do widzenia” krótko podsumowując zajęcia. Dziecko, które złapało kłębek rzuca tak samo, aż nauczyciel poprosi jedno do przecięcia pajęczynki, co będzie symbolizowało zakończenie zajęć.

PLANOWANIE Z PRZYSZŁOŚCI

Jest metodą prostą i łatwą do stosowania w praktyce. Punktem wyjścia jest stworzenie realistycznej wizji. Następnie należy cofnąć się do teraźniejszości. Mogą stosować ją dorośli np. do planowania pracy oraz dzieci np. planując wycieczkę, a nauczyciel razem z dziećmi może zaplanować np. rok szkolny.

Procedura planowania przewiduje następujące etapy:

- Stworzenie wizji tego, co chcemy osiągnąć, określonej w formie dokonanej.
- Patrząc z przyszłości, określenie terminów działań, jakie należy wykonać, by uzyskać zamierzone rezultaty.
- Określenie czynności szczegółowych.
- Określenie zasobów niezbędnych do wykonania czynności szczegółowych.

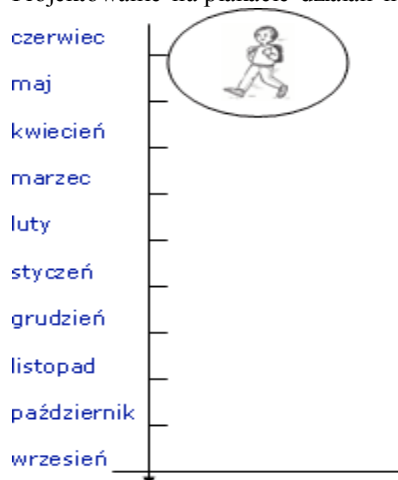
PRZYKŁAD

TEMAT : **Będę uczniem**

Materiały: Arkusz papieru, Pisaki, Ilustracje przedstawiające różne sytuacje z życia sześciolatka (Załącznik nr 1), klej

Przebieg

1. Wyobrażenie celu – wizerunek ucznia.
2. Powrót do teraźniejszości – jest wrzesień, początek roku, przed nami rok wspólnej zabawy i pracy. Po roku staniemy się uczniami. Co nas czeka w tym roku szkolnym? Jakie umiejętności zdobędziemy?
3. Projektowanie na plakacie działań na cały rok.



4. Wybieranie z rozsypki obrazkowej ilustracji, które przedstawiają sześciolatka w działaniu, wykonującego różne czynności, nabywającego umiejętności.

5. Akceptacja grupy.
6. Przyklejanie ilustracji.
7. Zawieszenie planu w widocznym miejscu.
8. Konsekwentne jego realizowanie.

Uwagi i sugestie

- Planować można w grupie, w zespole lub indywidualnie.
- Dzieci mają wizję tego, co będą robiły przez cały rok szkolny.
- Planować można wiele innych działań, np. zorganizowanie balu, wycieczki.
- Cechą planu jest elastyczność, a więc można wprowadzać pewne zmiany i modyfikacje, których wcześniej nie przewidzieliśmy, należy jednak konsekwentnie go realizować, mając na uwadze osiągnięcie celu.



PROCEDURA U

To metoda dyskusyjna, której celem jest dokonanie analizy, oceny i opisu istniejącego stanu rzeczywistego oraz opisu możliwości wprowadzania zmian. Droga, jaką pokonują uczniowie od startu do mety, przypomina kształtem literę U (stąd nazwa metody).

PROMYCKOWE USZEREGOWANIE

Jest to technika stosowana w kształceniu zintegrowanym. Służy do definiowania pojęć, określania cech, zasad oraz hierarchizacji. Często nazwana jest słonecznym promyczkiem.

Polega na tym, iż uczniowie siedzą w kręgu, wewnątrz którego leży narysowane i wycięte koło z napisem np. „wzorowy uczeń”. Rozdajemy uczniom po trzy żółte kartki. Zadaniem każdego z nich jest wpisanie, jakimi cechami powinien charakteryzować się ten uczeń. Jedno dziecko odczytuje swoje cechy i układa je obok koła. Następnie, inne dzieci, które mają te same lub bliskie cechy układają je w promyczek. Później odczytują inne i układają w następne promyczki, aż do wyczerpania kartek. Cechy podobne układane są w jednym promyczku. Decyzyje co do układu cech bliskich podejmują sami uczniowie.

DIAMENTOWE USZEREGOWANIE

Jest techniką znaną pod nazwą „karo”. Układ priorytetów przypomina kształt „diamentu” lub „karo”. Struktura tejże pozycji zmusza grupę do współpracy, zachęca do podejmowania decyzji oraz osiągnięcia porozumienia drogą negocjacji i kompromisu.

Nauczyciel może podać listę priorytetów lub może wypracować je grupa. Klasę dzielimy na 5-osobowe grupy. Każdej grupie rozdajemy w kopercie 9 kart z twierdzeniami, cechami czy zasadami. Zadaniem poszczególnych grup jest przedyskutowanie poszczególnych zasad i uzgodnienie ich ważności. Po uzgodnieniu szeregują według podanego przez nauczyciela wzoru, czyli zasada najważniejsza, zasady ważne, mniej ważne i najmniej ważne. Po upływie wyznaczonego czasu na przygotowanie przedstawiciele poszczególnych grup przedstawiają zasady według ważności i uzasadniają ich wybór. Można pozwolić dzieciom na porównanie poszczególnych decyzji grupowych.

PIRAMIDA PRIORYTETÓW

Przypomina piramidę. Podstawowym jej celem jest ułożenie listy priorytetów według ustalonych wcześniej kryteriów. Zachęca do dyskusji oraz osiągnięcia porozumienia drogą negocjacji i kompromisu.

Podział uczniów na 3 grupy. Każda grupa opracowuje inne zagadnienie: I grupa zajmuje się pracą policji, II grupa - pracą pogotowia ratunkowego, III grupa - pracą straży pożarnej. Grupy otrzymują plansze z piramidą oraz kartki z wcześniej zapisanymi propozycjami w formie haseł. Uczniowie w grupach ustalają, które hasło ma być umieszczone na szczycie piramidy, mniej ważne coraz niżej. Na koniec grupy prezentują swoje piramidy (plakaty), uzasadniają swój wybór.

POKER KRYTERIALNY

Poker kryterialny jest grą dydaktyczną, która może być wykorzystana jako wprowadzenie do tematu lekcji, ustalenie ważności kryteriów lub na lekcjach podsumowujących i utrwalających wiadomości. Do gry potrzebne są plansze i zestawy kart z wypisanymi hasłami dotyczącymi określonego zagadnienia.

Przebieg:

Nauczyciel dzieli klasę na grupy. Ustala reguły gry.

Jeden z uczniów rozdaje karty graczom w grupie.

Rozpoczynający grę wybiera ze swojego zestawu kartę z hasłem, które według niego jest najważniejsze, i kładzie ją na polu z kryteriami pierwszorzędnymi. Kolejni uczniowie postępują tak samo.

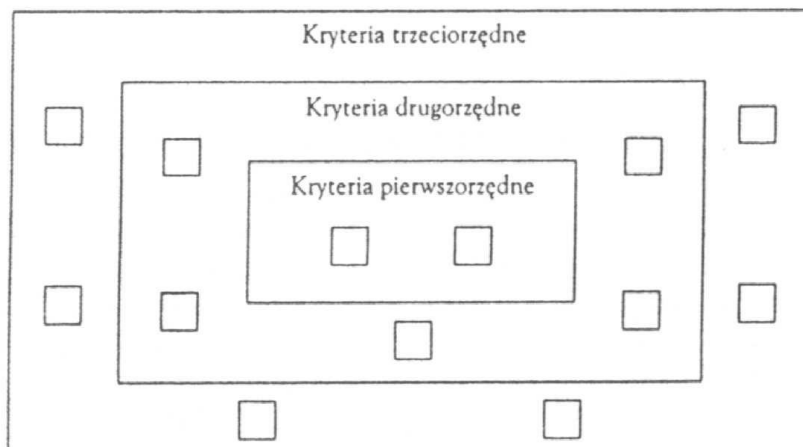
W trakcie gry może nastąpić wymiana kart na poszczególnych polach – decyzję o zmianie karty podejmuje cała grupa.

Karta, którą usunięto z planszy, wraca do właściciela.

Wygrywa uczeń, który jako pierwszy umieści swoje karty na planszy.

Przedstawiciele grup prezentują swoje plansze. Odczytują kryteria, które uznali za pierwszorzędne, i uzasadniają swój wybór. Nauczyciel lub uczeń zapisuje kryteria pierwszorzędne na tablicy. Plansza do gry może mieć tylko dwa pola: kryteria pierwszo i kryteria drugorzędne.

Schemat planszy do pokera kryterialnego



PORTFOLIO

Jest to metoda polegająca na zbieraniu do teczek materiałów na temat wybrany przez uczniów lub podany przez nauczyciela. Wymaga systematycznego zbierania i porządkowania zdobytych informacji. Umożliwia planowanie, organizowanie i oceniania własnego uczenia się.

PRACA W GRUPACH

Metoda ta doskonale nadaje się do prowadzenia pierwszych zajęć, aby uczniowie poznali się nawzajem, aktywnie uczestniczyli w zajęciach, nauczyli się współodpowiedzialności, by w sposób otwarty wyrażali swoje poglądy i dzielili się doświadczeniami. Podział klasy na grupy /3 – 8 osób/ powinien odbywać się za każdym razem w inny sposób np. poprzez odliczanie 1, 2, 3, 4 (np. jedynki tworzą jedną grupę, dwójki drugą lub poprzez losowanie karteczek kolorowych czy też karteczek z rysunkami-każdy sposób jest dobry, byle był inny za każdym razem. Doświadczenie wykazało, że najlepiej pracuje się w grupach sześciuosobowych.

Przebieg:

Nauczyciel dokonuje podziału na grupy według opisanego wyżej sposobu.

Przedstawia uczniom problem /pytanie/ i podaje czas pracy nad problemem.

Grupa wybiera lidera-nadzoruje grupą, robi notatki, zapisuje wypracowane zadania.

Przedstawienie wniosków na forum klasy-może to być np. w formie plakatu.

Podsumowanie: zapisanie wniosków, omówienie pracy grup i dokonanie oceny.

Praca w grupach może bardzo usprawnić organizację spotkań, uczynić z nich bardziej atrakcyjną „szkołę samodzielności oraz szkołę przywództwa i posłuchu” a także ułatwić indywidualne traktowanie każdego ucznia.

ROZMOWA NAUCZAJĄCA

Nauczyciel stawia pytania i oczekuje od uczniów odpowiedzi zgodnych z logicznym tokiem lekcji. Pytania powinny być jasno sformułowane i dostosowane do poziomu uczniów. Odpowiadając na pytania, uczniowie porządkują wiadomości i uzyskują nowe informacje.

RYBI SZKIELET

Metoda ta znana jest jako schemat przyczyn i skutków.

Przebieg:

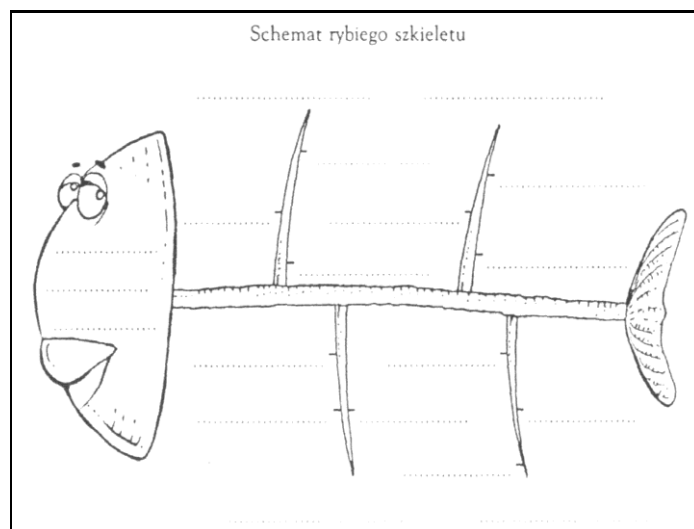
Na plakacie lub tablicy nauczyciel rysuje schemat przypominający rybi szkielet. W głowie ryby wpisuje dowolny problem.

Uczniowie metodą burzy mózgów wymieniają główne czynniki, które miały wpływ na powstanie danego problemu. Wpisują je na tzw. dużych ościach.

Nauczyciel dzieli uczniów na tyle grup, ile jest dużych ości. Każda grupa otrzymuje jeden czynnik główny (dużą ość) i w określonym czasie stara się odnaleźć przyczyny, które na niego wpłynęły.

Przedstawiciele grup wpisują czynniki szczegółowe (małe ości) na schemat.

Z czynników szczegółowych (małych ości) uczniowie wybierają, ich zdaniem, najistotniejsze. Uczniowie wyciągają wnioski i rozwiązują problem.



STUDIUM PRZYPADKU

Ta metoda nauczania polega na analizowaniu konkretnych zdarzeń, dzięki czemu łatwiej zrozumieć wszystkie zjawiska podobne do analizowanego. Jej główną zaletą jest umożliwienie uczniom podejmowania decyzji na podstawie krytycznej analizy danych. Mają okazję przyjrzeć się realnym (a nie „książkowym”) przykładom działań innych ludzi i wyciągnąć z nich

wnioski istotne dla siebie. Studium przypadku kształtuje takie umiejętności, jak: krytyczna analiza informacji, prezentacja własnych opinii, praca zespołowa.

W każdym studium przypadku następuje:

1. Diagnoza sytuacji – na podstawie otrzymanego od nauczyciela albo samodzielnie wyszukanego opisu konkretnego zdarzenia (procesu) uczniowie odpowiadają na pytania: Co się zdarzyło? Jakie były tego przyczyny? Jaki problem pojawia się w związku z tym zdarzeniem? Jakie konflikty pojawiają się w zdarzeniu? Dlaczego ktoś postąpił (czuł się) w określony sposób?
2. Poszukiwanie rozwiązań – uczniowie szukają odpowiedzi na pytania: Jakie są sposoby rozwiązania konfliktu? Jakie kryteria powinno się przyjąć, by podjąć najlepszą decyzję? Jaką decyzję ty byś podjął (podjęła)? Jakie ważne dla ciebie wartości są włączone w konflikt?
3. Przewidywanie następstw – uczniowie analizują wszystkie propozycje rozwiązania problemu, odpowiadając na pytania: Jakie mogą być następstwa poszczególnych rozwiązań? Które z nich są pozytywne, a które negatywne? Jakie mogą być następstwa decyzji uznanej przez ciebie za najlepszą, biorąc pod uwagę różne aspekty problemu (np. dobra realizacja zadania, stosunki z innymi osobami, wpływ na środowisko naturalne)? Które z tych następstw są zgodne z ważnymi dla ciebie wartościami, a które są z nimi w konflikcie? Jak zareagujesz na ten konflikt?
4. Dyskusja nad proponowanymi rozwiązaniami – uczniowie prezentują rezultaty przeprowadzonej przez siebie analizy, przedstawiają argumenty i wymieniają opinie.
5. Przeniesienie wniosków na sytuacje w świecie realnym – uczniowie odpowiadają na następujące pytania: Jakie widzisz podobieństwo opisanego wydarzenia do sytuacji, którą znasz ze swojego życia? Jakie wnioski z analizy przypadku mogą być przydatne dla twoich działań w sytuacjach, z którymi stykasz się bezpośrednio?

SZEŚĆ MYŚLĄCYCH KAPELUSZY

Jest to metoda polegająca na twórczym rozwiązywaniu problemów. Kształci umiejętności porozumiewania się w różnych sytuacjach, prezentacji własnego stanowiska, uwzględniania poglądów innych ludzi. Sześciu kapeluszy przypisano sześć różnych sposobów myślenia:

- **kapelusz niebieski** – pełni rolę szefa grupy, kieruje dyskusją, przyznaje głos mówcom, kontroluje czy jakiś kolor nie jest preferowany w dyskusji, podsumowuje dyskusję,
- **kapelusz czerwony** – kieruje się emocjami i intuicją,
- **kapelusz żółty** – jest optymistą, wskazuje zalety i korzyści danego rozwiązania,
- **kapelusz czarny** – jest pesymistą, krytykuje, widzi ujemne strony proponowanych rozwiązań,
- **kapelusz biały** – wydaje opinie wyłącznie na podstawie faktów i liczb, jest obiektywny, używa rzeczowych argumentów, nie poddaje się emocjom,
- **kapelusz zielony** – to osoba myśląca twórczo i bardzo pomysłowa, autor oryginalnych rozwiązań.

Przebieg:

Nauczyciel przygotowuje karteczki w kolorach: niebieskim (2), białym, żółtym, zielonym, czerwonym, czarnym (w liczbie, która umożliwi podział klasy na równe zespoły).

Nauczyciel wykonuje sześć kolorowych kapeluszy symbolizujących różne sposoby myślenia i rozwiązywania problemów.

Uczniowie losują kolorowe karteczki i kapelusze, tworząc grupy na zasadzie zgodności kolorów.

Uczniowie, którzy wylosowali kapelusze, stają się reprezentantami zespołu i biorą udział w dyskusji.

Nauczyciel podaje problem do rozwiązania.

W określonym czasie grupy przygotowują się do dyskusji, ustalając wspólne, zgodne ze swoim kolorem stanowisko.

Po upływie ustalonego czasu na pracę w zespołach następuje dyskusja reprezentantów (kapeluszy) na forum klasy.

Uczniowie, którzy wylosowali niebieskie karteczki, zapisują na tablicy pojawiające się w czasie dyskusji argumenty za i przeciw.

Dyskusję podsumowuje niebieski kapelusz.

TECHNIKA NIEDOKOŃCZONYCH ZDAŃ

Technika ta rozwija umiejętność samodzielnego wypowiedzania się i kojarzenia. Polega na uzupełnianiu przez uczniów niedokończonych zdań wcześniej przygotowanych przez nauczyciela np.

- Najbardziej jestem szczęśliwy(a) wtedy, gdy
- W mojej klasie najbardziej podoba mi się
- Najchętniej lubię robić

TECHNIKA SWOT

(skrót od angielskich słów: STRENGTHS – mocne strony, WEAKNESSES – słabe strony, OPPORTUNITIES – szanse, THREATS – zagrożenia)

Metoda ta polega na zespołowej analizie i ocenie określonego problemu lub wydarzenia. Niezwykle pomaga w podejmowaniu określonych decyzji. Wymaga podejścia do problemu w sposób krytyczny i twórczy.

Polega na przeciwstawieniu przez uczniów cech i poglądów.

Do antynomii można zaliczyć:

Moje wady i zalety.

Złe i dobre strony ...

Szanse i zagrożenia ...

Dzięki tej technice uczeń kształci umiejętność rozróżniania pozytywnych i negatywnych zachowań, dostrzegania zagrożeń.

6x6x6

6x6x6 to metoda, w której 36 osób ma możliwość przedyskutowania w bardzo krótkim czasie jakiegoś tematu i poznania poglądów większości członków grupy. W 6 grupach, z których każda liczy 6 osób, przez 6 minut, uczestnicy dyskutują na podany przez prowadzącego temat. Następnie prowadzący tworzy nowych 6 grup tak, by w każdej znalazło się po jednej osobie z poprzednich grup dyskusyjnych. W tych nowych grupach uczestnicy omawiają wy-

niki pracy swoich grup. 6x6x6 to metoda niesłychanie angażująca wszystkich członków grupy. Każdy z nich w ciągu bardzo krótkiego czasu, (ok. 20 min.) pełni rolę zarówno uczestnika dyskusji, jaki sprawozdawcy.

Ćwiczenie można realizować w grupach 5, 6, 7 a nawet 8 – ósmioosobowych. Przy większych grupach konieczne jest zwiększenie czasu (zarówno na dyskusję jak i na sprawozdania). Grupy mogą dyskutować na ten sam temat, lub o różnych aspektach tego samego problemu.

W tym drugim przypadku konieczne jest zwiększenie ilości czasu na sprawozdania. Metoda 6x6x6 wymaga od prowadzącego dużej elastyczności i umiejętności podziału na grupy. Trudności z zapanowaniem nad uczestnikami w momencie tworzenia grup mogą doprowadzić do całkowitego rozbitcia ćwiczenia.

Sposób przeprowadzenia:

1. Przed przystąpieniem do ćwiczenia prowadzący ustawia 6 stołów i po 6 krzeseł wokół każdego z nich.
2. Prowadzący dzieli uczniów na 6 grup po 6 osób. Można to zrobić w następujący sposób: na niewielkich karteczkach (wielkości karty do gry) wypisać symbole A1, A2, A3, A4, A5, A6, B1, B2, itd. aż do F6. Stoły oznaczyć literami A, B, C, D, E, F. Następnie losowo rozdać kartki uczniom i poprosić ich o znalezienie stołu z literą taką, jak na kartce. Przy drugiej części ćwiczenia stoły numerujemy od 1 do 6 i prosimy o znalezienie stołu o liczbie zgodnej z numerem.
3. Po zajęciu miejsc przez uczestników prowadzący określa temat dyskusji (zadania dla grup mogą być jednakowe lub dotyczyć różnych aspektów jednego tematu), wyznacza 6-10 minut na przedyskutowanie tematu i informuje wszystkich, że każdy będzie prezentował przebieg i wnioski z dyskusji w drugiej części ćwiczenia.
4. Podczas pracy grup prowadzący obserwuje pracę grup, upewnia się, czy polecenia zostały właściwie zrozumiane odpowiada na pytania, w razie potrzeby udziela dodatkowych instrukcji.
5. Po upływie czasu wyznaczonego prowadzący tworzy nowe grupy tak, by w każdej z nich był obecny przedstawiciel każdej z poprzednich grup dyskusyjnych (zob. instrukcja w p. 2). Po zmianie miejsc prowadzący wyznacza 6-10 minut na prezentację wyników pracy grup.
6. W razie potrzeby sesję można zakończyć podsumowaniem przez prowadzącego.

635

Technika ta zaliczana jest do grupy metod twórczego rozwiązywania problemów. Polega na zapisywaniu pomysłów dotyczących rozwiązania problemu. Podobnie jak w burzy mózgów, w pierwszej fazie uwzględniane są wszystkie, nawet najbardziej fantastyczne pomysły. Wybór jednego rozwiązania następuje po zapoznaniu się ze wszystkimi zapisanymi pomysłami i ich przeanalizowaniu.

Nazwa techniki wiąże się z organizacją pracy:

6 - oznacza liczbę osób w grupie lub liczbę grup,

3 - to liczba rozwiązań wpisanych przez osobę lub grupę w jednej „rundzie”,

5 - wskazuje liczbę „rund”.

Materiały: 1. Karty z ponumerowanymi miejscami na wpisywanie pomysłów (dla każdego uczestnika lub każdej grupy).

Sposób przeprowadzenia:

1. Podziel klasę na 6 – osobowe grupy lub 6 grup mniej licznych. Każdej osobie (grupie) daj kartę z ponumerowanymi miejscami na wpisywanie pomysłów.
2. Wyraźnie sformułuj problem. Uczniowie zapisują go na kartkach. (Problem ten może być sformułowany też przez uczniów).
3. Runda pierwsza: każdy uczeń (grupa) wpisuje trzy pomysły na rozwiązania problemu. Po wypełnieniu trzech kartek przekazuje swoją kartę koledze siedzącemu obok, a otrzymuje drugą od kolegi siedzącego z drugiej strony. Przekazywanie kart przebiega w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara.

6 1

5 2

4 3

W przypadku pracy w grupie zasada jest podana, a różnica polega na tym, że propozycje wysuwa cała grupa.

METODY EWALUACYJNE – wykorzystywane są do oceny pracy własnej, grupy lub zajęć. Uczeń uczy się w sposób wizualny dokonać oceny za pomocą umówionego znaku.

PRZYKŁADY:

RYBI SZKIELET – na narysowanym szkielecie umieszczamy napisy: atmosfera pracy, wiedza jaką wynoszę z zajęć, prowadzący, uczestnicy zajęć itp. Zadaniem uczniów jest postawienie + albo - , lub przyklejenie buzi wesołej albo smutnej, obok ocenianej kategorii.

TARCZA STRZELECKA – Tu uczniowie zaznaczają na tarczy strzałę, im bliżej środka tym więcej punktów, czyli zajęcia się bardziej podobały.

KOSZ I WALIZKA – uczniowie otrzymują dwa rysunki, kosz i walizkę. Zadaniem uczniów jest zapisanie na walizce to, co im się na zajęciach podobało, co chcieliby ze sobą zabrać. Na koszu natomiast zapisują to, co sprawiło im przykrość, lub się nie podobało.

METODY INTEGRACYJNE – wprowadzają uczestników zajęć w dobry nastrój, relaksują, integrują grupę.

PRZYKŁADY:

KRASNOLUDEK – polega na przekazywaniu maskotki osobie siedzącej obok. Uczestnicy wypowiadają tekst: ja jestem Ala, otrzymałam maskotkę od Kasi itp. Zabawa ta pozwala zapamiętać imiona uczestników zajęć.

ŁAŃCUSZEK DOBRYCH CECH I ZALET – dzieci rzucają kłębuszek wełny do dowolnie wybranego dziecka, i dziękują mu za coś...np.: za pożyczenie pióra, za to że byłeś dla mnie miły itp...

IMIĘ ZALET – dziecko wypisuje na kartce papieru swoje imię pionowo, następnie do każ-

dej litery swego imienia dopisuje przymiotnik określający jego pozytywne cechy:

- Z- zaradna
- O- odpowiedzialna
- S- sympatyczna
- I- inteligentna
- A- ambitna

Można też zastosować tę metodę do opisania cech pór roku itp.

- Z- zła
- I – intrygująca
- M- mroźna
- A- atrakcyjna

Każda z opisanych metod może być dowolnie modyfikowana wg potrzeb, zdolności i innowacji twórczej nauczyciela. Metody te mają przyczynić się do efektywniejszej pracy nauczyciela i ucznia.

KORZYŚCI ZE STOSOWANIA METOD AKTYWIZUJĄCYCH DLA UCZNIÓW :

- uczeń zapamiętuje o wiele więcej, systematyzuje, utrwala wiedzę
- uczy się planowania , organizowania, oceniania własnej nauki
- rozwija twórcze myślenie
- rozwija logiczne myślenie
- rozwija wyobraźnię
- rozwija sprawność umysłową oraz osobiste zainteresowania
- doskonalą umiejętność komunikowania się werbalnego i niewerbalnego
- uczy się wyrażania własnych poglądów, opinii ,skutecznego porozumiewania się w różnych sytuacjach, prezentowania własnego punktu widzenia, uczy się uwzględniać poglądy innych
- doskonalą poprawne posługiwanie się językiem ojczystym
- uczy się poszukiwać , porządkować , i wykorzystywać informację z różnych źródeł
- uczy się niestereotypowego podejścia do problemu, rozwiązywania problemów w sposób twórczy
- wykorzystuje własne pomysły , dzieli się nimi ,wykorzystuje wiedzę w praktyce
- uczy się pełnienia ról
- uczy się efektywnie współpracować w grupie
- uczy się przestrzegania zasad
- widzi efekty swojej pracy
- odczuwa zadowolenie z wykonanego zadania, osiąga sukces

- podwyższa swoją samoocenę
- buduje pozytywną, wewnętrzną motywację do nauki

Stosowanie metod aktywizujących stwarza, zatem warunki do wszechstronnego rozwoju ucznia. Daje szansę wykształcenia człowieka kreatywnego, otwartego na nowości i zmiany, umięjącego działać w grupie.

Źródła i literatura:

www.ceo.org.pl

www.edukacja.edux.pl

www.edukator.republika.pl

www.eid.edu.pl

www.szkolnictwo.pl

www.eduforum.pl

E. Brudnik, A. Moszyńska, B. Owczarska: *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie* Kielce 2000r.
Taraszkiewicz M.: *Jak uczyć lepiej?* Warszawa 2000.

Krystyna Rau, Ewa Ziętkiewicz, „Jak aktywizować uczniów?”, G&P Oficyna Wydawnicza Poznań 2000;

Katarzyna Gozdek-Michaelis, „Supermożliwości twojego umysłu”, Agencja Wydawnicza Comes, Warszawa 2009

Krzyżewska Jadwiga: „Aktywizujące metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej”

Sternberg Robert: „Jak nauczyć dzieci myślenia”

Okoń W. –Nowy słownik pedagogiczny wyd. Akademickie Żak- Warszawa 1998r.