

Aktywność intelektualna uczniów w szkole

Małgorzata Sieńczewska

*„Nie zmuszaj dzieci do aktywności, lecz wyzwólaj ich aktywność.
Nie każ myśleć, lecz twórz warunki do myślenia.
Nie żądaj, lecz przekonuj.
Pozwól dziecku pytać i powoli rozwijaj jego umysł tak,
aby samo chciało wiedzieć ...”*

Janusz Korczak

Aktywność jest „podstawową właściwością istot żywych, sposobem ich istnienia, wyrażającą się w postaci konkretnych czynności i działań podejmowanych przez człowieka od wczesnego dzieciństwa”¹. U dzieci stopniowo pojawiają się, organizują i doskonalą różne formy aktywności, takie jak: eksplorowanie otoczenia, aktywność zabawowa, aktywność poznawcza i społeczna, które odgrywają decydującą rolę w ich rozwoju i procesie uczenia się. Źródłem dziecięcej aktywności są potrzeby. Zatem głównym zadaniem szkoły powinno być uruchamianie naturalnych motywów uczenia się, rozbudzanie ciekawości i zainteresowań poznawczych uczniów.

W konstruktywistycznych teoriach rozwoju poznawczego silnie akcentuje się aktywność uczącego się podmiotu. J. Holt podkreśla w tym procesie ogromną rolę tzw. **doświadczenia edukacyjnego**, gdzie uczenie jest rezultatem **działania, intelektualnego wysiłku i twórczego namysłu**.² Zatem w miejsce tradycyjnego sposobu nauczania, polegającego na transmisji gotowej wiedzy i ćwiczeniu umiejętności, proponuje się organizowanie sytuacji edukacyjnych ułatwiających dzieciom przetwarzanie, organizację i rekonstrukcję osobistych doświadczeń. W ten sposób uczniowie stają się samodzielnymi budowniczymi struktur własnej wiedzy.

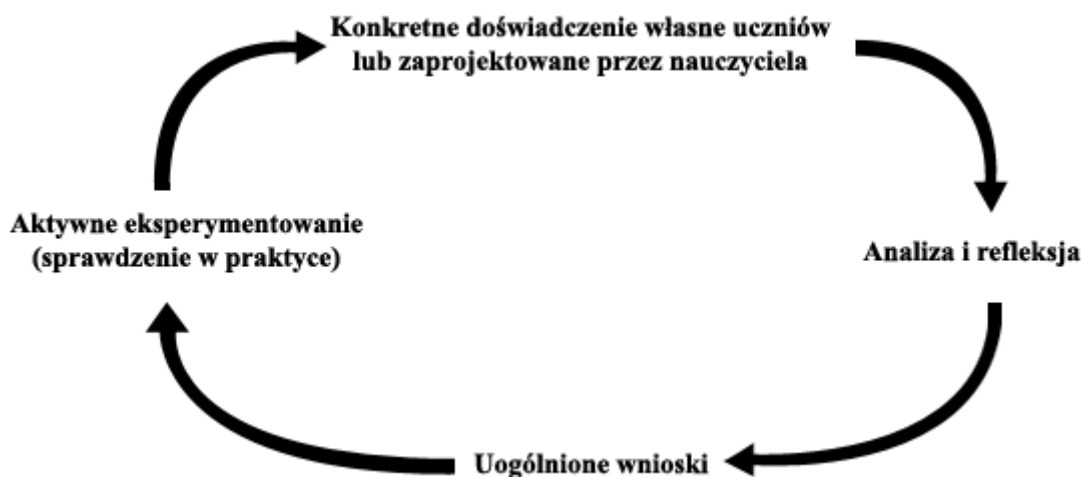
Takie podejście do procesu uczenia się, wymaga przygotowania odpowiedniego otoczenia edukacyjnego, w którym dostępne będą różnorodne źródła wiedzy, pomoce dydaktyczne, makiety, mapy, obiekty, narzędzia i przybory. To one rozbudzają przecież dziecięcą ciekawość świata, wyzwają pasję poznawania i chęć doświadczania. Zainteresowanie uczniów będzie jeszcze większe, gdy stworzymy im możliwość samodzielnego projektowania modeli, wykonywania symulacji i eksperymentowania. Należy jednak pamiętać, że aktywność dziecka powinna mieć zawsze określony kierunek i wyznaczony cel. Pomoce dydaktyczne nie mogą być wykorzystywane jedynie w celu

¹ M. Tyszkowa, *Aktywność i działalność dzieci młodzieży*, Wyd. WSiP, Warszawa 1990, s.6

² J. Holt, *Zamiast edukacji. Warunki do uczenia się przez działanie*, Impuls, Kraków 2007, s. 37

uatrakcyjnienia zajęć, ale powinny wspierać konkretne działanie, którego celem może być odkrycie przyczyny i zaobserwowanie skutku, uporządkowanie informacji, a w rezultacie zrozumienie zasady, reguły, poznanie prawidłowości czy ukształtowanie jakiegoś pojęcia.

Warto w tym momencie odwołać się do modelu uczenia się przez doświadczenie (ang. *Experimental Learning Model*), stworzonego przez amerykańskiego teoretyka metod nauczania D. Kolba ³



Rys. 1. Model uczenia się przez doświadczenie D. Kolba

Według Kolba „konkretnie doświadczenie dziecka pobudza do obserwacji, rodzi refleksję, w wyniku czego pojawiają się pewne wnioski, propozycje pewnych rozwiązań. Rodzi się też potrzeba sprawdzania czy rozwiązania te przynoszą pożądane rezultaty.”⁴ W wyniku takiego sprawdzania dziecko wybiera optymalne rozwiązanie, ale także zdobywa nowe doświadczenia i umiejętności i cykl zaczyna się od początku.

Z dotychczasowych rozważań wynika, że samo doświadczenie, bez jego analizowania i refleksji nie wystarcza. Potrzebujemy wniosków płynących z tych doświadczeń, by móc podejmować kolejne działania. Zatem nie podawajmy dzieciom od razu gotowych rozwiązań, pozwólmy im myśleć, zadawać pytania, weryfikować własne pomysły. Takie cierpliwie towarzyszenie im w intelektualnym wysiłku, zachęcanie do aktywności poznawczej jest podstawowym warunkiem konstruowania wiedzy osobistej.

Współczesny nauczyciel powinien zatem posiadać wysokie kompetencje w projektowaniu, organizowaniu i analizowaniu różnorodnych doświadczeń z dziećmi. Dobrym

³ J. Krzyżewska, *Metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej*, Wyd. AU OMEGA, Suwałki 1998

⁴ B. Kubiczek, *Metody aktywizujące. Jak nauczyć uczniów uczenia się*, Wyd. Nowik Sp. j., Opole 2006

wskaźnikiem przygotowania pedagogicznego w tym zakresie, jest znajomość i umiejętność stosowania podczas zajęć różnych metod aktywizujących.

Potrzebę stosowania **metod aktywizujących** trafnie uzasadnia M. Taraszkiewicz, pisząc, że „istota metod aktywizujących w procesie uczenia się polega na takiej organizacji sytuacji edukacyjnej, że treści kształcenia stają się dostępne uczącemu i są możliwe do przetłumaczenia na osobiste doświadczenia”⁵ dziecka.

Głównym celem metod aktywizujących jest postawienie ucznia w takiej sytuacji, aby odczuwał on potrzebę wykonywania zadań, a jednocześnie samodzielnie nabywał określone umiejętności. Chodzi więc o to, by pozwolić dziecku uczyć się samemu a nie nauczać go, by być dla niego przewodnikiem i doradcą a nie wszechwiedzącym mentorem. Stworzyć taką przestrzeń edukacyjną, która pozwoli mu na aktywność poznawczą: na odkrywanie i badanie, eksperymentowanie i doświadczanie. Jednocześnie owa działalność musi dawać dziecku zadowolenie i satysfakcję, poczucie własnej wartości i płynącego z niej sensu. Zatem są to nie tyle metody pracy nauczyciela, ile metody wspomagające uczenie się samego ucznia.

Metody aktywizujące pozwalają dzieciom podczas zajęć lekcyjnych:

- prezentować własny punkt widzenia ,uwzględniać poglądy innych, a więc skutecznie porozumiewać się w różnych sytuacjach,
- efektywnie i twórczo rozwiązywać różne problemy,
- poszukiwać, porządkować i wykorzystywać informacje z różnych źródeł,
- planować, organizować i oceniać własną naukę, jak też przyjmować za nią większą odpowiedzialność,
- wykorzystywać zdobytą wiedzę w praktyce,
- rozwijać własne zainteresowania.

Bogactwo i różnorodność metod aktywizujących , odmienne cele edukacyjne, sprawiły, że pojawiły się różne próby ich klasyfikacji. Najczęściej spotykany podział uwzględnia typ aktywności uczestników zajęć. Wyróżniamy zatem:

- **metody problemowe** – które rozwijają umiejętność krytycznego myślenia (np. *burza mózgów*)

⁵ M. Taraszkiewicz, *Jak uczyć lepiej? Czyli refleksyjny praktyk w działaniu*, Wyd. CODN, Warszawa 1999, s.4

- **metody ekspresji i impresji** – które są nastawione na przeżycia i emocje, powodują znaczny wzrost zaangażowania emocjonalnego (np. drama)
- **metody graficznego zapisu** – w których proces podejmowania decyzji przedstawia się za pomocą np. rysunku (takie jak: drzewko decyzyjne, rybi szkielet, mapa pojęć).

Inna popularna klasyfikacja metod aktywizujących, opiera się na podziale na następujące ich grupy:

- **metody integracyjne** (np. pajęczynka, powitania, ławeczka);
- **metody tworzenia i definiowania pojęć** (np. kula śniegowa, burza mózgów);
- **metody hierarchizacji** (np. piramida priorytetów, poker kryterialny);
- **metody twórczego rozwiązywania problemów** (np. burza mózgów, rybi szkielet);
- **metody pracy we współpracy** (np. układanka - puzzle, zabawa na hasło);
- **metody ewaluacyjne** (np. kosz i walizeczka, tarcza strzelecka);
- **metody twórczego myślenia** (niezwykłe zdania, fabuła z „kubka”);
- **metody grupowego podejmowania decyzji** (np. drzewo decyzyjne, pustynia);
- **metody dyskusyjne** (np. akwarium, debata - „za” i „przeciw”);
- **metody diagnostyczne** (np. metaplan, procedura U, obcy przybysz);
- **metody planowania** (np. metoda projektu, planowanie z przyszłością);
- **metody przyspieszonego uczenia się** (np. łańcuchowa metoda skojarzeń, zagadkowa metoda zapamiętywania);
- **gry dydaktyczne** (np. karty „dziwne powiedzonka”, poker kryterialny⁶);

Wymienione rodzaje metod aktywizujących to propozycja pracy z dziećmi na różnych szczeblach edukacji. Jednak efektywność stosowania tych metod, uzależniona jest od wielu czynników. Wśród nich najbardziej istotne będą:

- sposób sformułowania problemu, tak, aby wyzwał zainteresowanie i aktywność dzieciaków,
- adekwatny dobór metody do treści, które mają poznać uczniowie,
- wiek dzieci ,

⁶ J. Krzyżewska, *Aktywizujące metody i techniki w edukacji*, cz. II, Wyd. AU OMEGA, Suwałki 1998

- ich samodzielność i umiejętność współpracy w grupach,
- liczebność klasy,
- możliwość wykorzystania przestrzeni,
- czas, który umożliwi realizację postawionych zadań z pełnym wykorzystaniem wybranej metody aktywizującej.

Charakterystyka kilku wybranych metod aktywizujących pozwoli na poznanie zasad ich organizowania oraz specyficznego klimatu, który wytwarza się podczas aktywnego działania uczniów podczas zajęć.

Pajęczynka – to metoda integracyjna, polegająca na „zabawie” z kłębkami wełny lub nici, której wizualnym efektem jest powstanie pajęczyny. Dzieci, rzucając kłębek do siebie, wypowiadają jakąś informację. Tworzą (lub odtwarzają) w ten sposób opowiadania, poznają swoje imiona, swoje zalety, uczą się dodawania, odejmowania, itp. Możliwości zastosowania tej metody są bardzo różne i zależą od pomysłowości nauczyciela.

Przykładowy przebieg : dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel, który rozpoczyna zabawę, trzyma w ręku kłębek, nawija wełnę na lewy palec wskazujący i rzucając go do dziecka, mówi: „dawno temu, w starym zamku, wydarzyła się dziwna historia...”, wybrane dziecko nawija wełnę na wskazujący palec lewej ręki i rzucając kłębek do kolegi, wypowiada następne zdanie, tak aby powiążane z wypowiedzią poprzedniego dziecka. Po zakończeniu zabawy dzieci odrzucają kłębek do tych kolegów, od których wcześniej go otrzymały. Metoda może być wykorzystana do badania struktury opowiadania, przebiegu linii narracji, uzmysłwienia uczniom wynikowości poszczególnych elementów itp.

Powitania – metoda integracyjna, której celem jest nawiązywanie kontaktu przez uczestników zajęć. Dzieci witają się parami, podają sobie prawe dłonie, stykając swoje lewe kolana lub prawe łokcie. Mogą szukać w grupie kogoś, kto jest wyższy albo niższy, mogą tworzyć pary lub grupy, złożone z osób o tym samym kolorze oczu lub włosów. Zabawa utrwala pojęcia: lewy, prawy, taki sam, przeciwny.

Ławeczka – metoda integracyjna, dzieci ustawiają się na ławeczce w ustalonej kolejności np. według kolejnego miesiąca urodzenia, według wzrostu, według liczby rodzeństwa, według kolorów butów itp.



Burza mózgów, nazywana jest inaczej giełdą pomysłów, fabryką pomysłów, sesją odroczonej oceny, lub od nazwiska jej twórcy – metodą Osborna. Jest to najpopularniejsza metoda aktywizująca, która polega na zgromadzaniu w krótkim czasie dużej ilości pomysłów na bazie skojarzeń i propozycji rozwiązań danego problemu. Metoda ta może być stosowana w pracy z całą klasą lub w małych grupach. W zespole każde dziecko pracuje indywidualnie, ale na rzecz całej grupy.

Metoda ta składa się z kilku etapów:

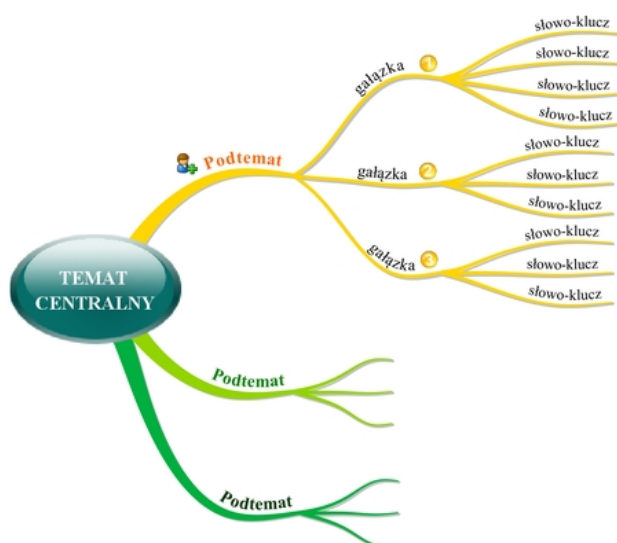
1. Określenie problemu, który wymaga rozwiązania i przedstawienie go w postaci pytania.
2. Poszukiwanie rozwiązań, przez podawanie najróżniejszych propozycji, wymyślanie jak największej liczby pomysłów, nawet szalonych i uznawanych za absurdalne. Uczniowie mogą zapisywać na paskach papieru pojedyncze pomysły i eksponować je we wspólnym miejscu. Należy pamiętać, że w tej fazie nigdy nie dokonujemy oceny zgłaszanych pomysłów.
3. Ocena każdego pomysłu według ustalonych kryteriów, a następnie dyskusja, której rezultatem będzie wybór rozwiązania optymalnego.
4. Zastosowanie rozwiązania.
5. Dokonanie ewaluacji; jeśli rozwiązanie nie przynosi pożądanych efektów - odrzucenie go i powtórzenie etapu 2 i 3.

Kula śniegowa – inaczej nazywana dyskusją piramidową, jest to metoda polegająca na przechodzeniu od pracy indywidualnej do pracy w całej grupie. Dzięki niej każde dziecko ma szansę na wypowiedzenie swojego zdania, opinii na dany temat i zajęcia stanowiska. Metoda przebiega w trzech etapach:

- I. Praca w parach: dyskusja na podany temat.
- II. Praca w czwórkach: 2 pary łączą się w czteroosobowy zespół, uzupełniają i weryfikują swoje opinie i wnioski.
- III. Praca w ośmioosobowym zespole: ponowna wymiana opinii, poglądów – ulepszanie wcześniejszych ustaleń w mniejszych zespołach.

Mapa pojęciowa – inaczej nazywana mapą mentalną, mapą mózgu, lub mapą myśli, mapą pamięci. Twórcą metody jest Tony Buzan, który wykorzystał przy jej opracowaniu najnowsze wyniki badania mózgu. „Nasze myśli są spontaniczne i nieuporządkowane w logiczne struktury. Zapisując je za pomocą mapy pojęciowej pracują obie półkule mózgu”⁷. Jest metodą wizualnego opracowania danego zagadnienia czy problemu w sposób graficzny, z wykorzystaniem symboli, schematów, haseł, rysunków, wycinków, krótkich zwrotów, która pozwala rozbudzić wyobraźnię, fantazję, wiedzę uczniów. Mapa polega na subiektywnym, odpowiadającym logice i sposobowi uczenia się każdego ucznia, porządkowaniu wiedzy (w ten sposób można robić notatki z wykładów, długich referatów). W centralnym miejscu kartki umieszcza się dane zjawisko czy problem, pojęcie które omawiamy. Metoda pracy w małych grupach. Przebieg zajęć podzielony jest na etapy:

- I. Podanie tematu i wyjaśnienie sposobu pracy. Podanie celu pracy, wskazanie pomocniczych źródeł, określenie czasu na realizację zadania.
- II. Burza mózgów lub gromadzenie materiałów (ważny jest tu podział pracy w grupie: jedni szukają inni np. rysują)
- III. Analiza, porządkowanie i selekcja zgromadzonego materiału.
- IV. Rozplanowanie plakatu (decydowanie w grupie z jakich elementów będzie się składał, czego użyjemy np. rysunków, haseł).
- V. Wykonanie plakatu.
- VI. Prezentacja prac, ocena. Ważne jest zadawanie pytań prezentującej plakat grupie.



⁷ J. Krzyżewska, *Metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej*, Wyd. AU OMEGA, Suwałki 1998, s. 60

Piramida priorytetów - celem metody jest ułożenie priorytetów (kartek z hasłem) według ustalonych wcześniej kryteriów. Priorytety mogą być podane przez nauczyciela albo wypracowane przez dzieci, ich liczba może być różna. Metoda zwykle realizowana jest w grupach, choć może być stosowana z całą klasą. Etapy pracy:

- I. Zbieranie wiadomości na podany temat, grupowo lub indywidualnie.
- II. Zapisanie wiadomości na kartkach A4 w postaci krótkich haseł (w grupach)
- III. Dyskusja na temat zaprezentowanych priorytetów i utworzenie piramidy (każda grupa układa swoją).
- IV. Zaprezentowanie pracy zespołów.



Sześć myślących kapeluszy - nazywana inaczej metodą De Bono – od nazwiska twórcy, lub też „myślowe kapelusze”. Nauczyciel przygotowuje sześć kapeluszy: białe, czerwone, czarne, żółte, zielone, niebieskie, które symbolizują sześć różnych sposobów myślenia, analizy problemu i argumentacji. Następnie nauczyciel określa rolę każdego z kapeluszy:

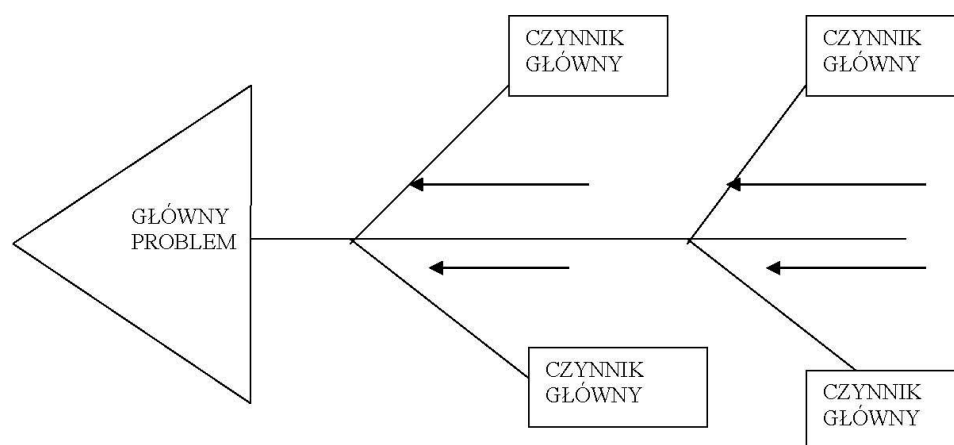
- Białe** - to tzw. komputer, który przygotowuje wypowiedź, opierając się na konkretnych faktach, liczbach lub informacjach; ma neutralne podejście do problemu, nie wydaje opinii;
- Czerwony** - to człowiek kierujący się swoimi emocjami, na gorąco przekazuje to, co czuje w związku z daną sprawą; ukazuje swoje emocje, zarówno pozytywne jak i negatywne; wyraża przypuszczenia, kieruje się intuicją;
- Czarny** - to pesymista, podkreśla trudności, wszystko dla niego jest niemożliwe; widzi wszystko w czarnych kolorach, skupia się na zagrożeniach i niebezpieczeństwach, wydaje negatywne sądy;
- Żółty** - to optymista; na wszystko patrzy w różowych okularach, widzi świetlaną przyszłość, jest pozytywnie nastawiony, myśli konstruktywnie, podkreśla zalety i korzyści z takiego rozwiązania; skupia się na możliwościach, korzyściach, jakie odniesie z tego sukcesy
- Zielony** - tzw. innowator; myśli twórczo: jak dobrze wykorzystać dany pomysł, wskazuje nowe pomysły i rozwiązania;

Niebieski - tzw. „dyrygent orkiestry”; charakteryzuje się chłodnym dystansem; pilnuje innych „kapeluszy”- czy jakiś głos jest preferowany. Przewodniczy całej dyskusji, kontroluje jej przebieg, przyznaje głos poszczególnym liderom oraz podsumowuje dyskusję.

Praca tą metodą dzieli się na trzy etapy:

- I. Przygotowanie karteczek do losowania w kolorach kapeluszy (w takiej ilości by otrzymali je wszyscy uczniowie i jeśli to możliwe stanowili równoliczne grupy). Wybór sześciu osób, noszących kapelusze. Są oni liderami i referentami opinii grup.
- II. Dyskusja panelowa na forum klasy; przed jej rozpoczęciem nauczyciel wybiera dwie osoby, które zapisują (hasłowo) na 2 tablicach (pierwsza tablica: szanse i możliwości; druga tablica: ograniczenia i opory) argumenty pojawiające się w toku dyskusji.
- III. Podsumowanie dyskusji z wykorzystaniem materiału z tablic.

Rybi szkielet – metoda nazywana inaczej schematem przyczyn i skutków lub od nazwiska jej twórcy-schematem Ishikawy . Wykorzystuje elementy graficzne.



Metoda polega na przejściu od pracy z całą klasą do pracy w małych grupach. Praca tą metodą przebiega w kilku etapach:

- I. Nauczyciel przygotowuje model (na tablicy albo na plakacie), który przypomina rybi szkielet. W jego „głowie” wpisuje problem (będący skutkiem jakiegoś zdarzenia). Pyta dzieci o przyczyny / np. w „głowie ryby: *dzieci spóźniają się do szkoły*. Pytanie nauczyciela: *Dlaczego?;*

- II. Dzieci ustalają główne czynniki, które mogą stanowić przyczynę takiego skutku i wpisują je w tzw. duże ości.
- III. Podział klasy na tyle grup ile jest dużych ości i przydział zadania.
- IV. Każda z grup próbuje odnaleźć przyczyny jednego głównego czynnika tj. dużej ości (burza mózgów: im więcej tym lepiej).
- V. Uzupełnienie schematu. Liderzy grup wpisują czynniki szczegółowe w tzw. małe ości.
- VI. Wybór najistotniejszych czynników wpływających na „skutek” (najczęściej za pomocą punktów).
- VII. Wnioski.

Metoda trójkąta - nazwa metody pochodzi od graficznego zapisu problemu w trójkąt odwrócony wierzchołkiem do dołu. Taki układ symbolizuje problem, który podtrzymywany jest z jednej strony przez przyczyny (tzw. siły podtrzymujące), a z drugiej strony sposoby usunięcia tych przyczyn (tzw. siły hamujące). Istotą metody jest zdefiniowanie problemu, określenie przyczyn i wyszukanie rozwiązań. Metoda może być realizowana poprzez pracę z całą klasą lub w grupach. Etapy pracy:

- I. Zdefiniowanie problemu i jego zapis na otrzymanym arkuszu papieru z narysowanym trójkątem;
- II. Burza mózgów w grupach: znajdowanie przyczyn i sposobów ich likwidacji; analiza i selekcja materiału;
- III. Przedstawienie wyników pracy przez liderów grup.

Metaplan – jest to metoda polegająca na plastycznym zapisie dyskusji. Stanowi on istotny element przed podjęciem decyzji. Podczas dyskusji o problemie, dzieci tworzą plakat. Jest on „skróconym zapisem obrad.” Można wykorzystać tą metodę do pracy z całą klasą, ale zdecydowanie lepsze efekty uzyskuje się, pracując w małych grupach. Nauczyciel musi przygotować kartki w różnych kolorach i kształtach (owal, chmurka, koło, prostokąt) dla każdej z grup. Zajęcia przebiegają w kilku etapach:

- I. Przedstawienie pytania – problemu, który będzie przedmiotem dyskusji; zapisujemy go w dużej chmurce.
- II. Podział na grupy. Rozdanie każdej grupie plakatu z narzuconym podziałem na obszary, wykonanym według wzoru: na górze w chmurce zapisany problem, poniżej napis:

„dlaczego nie jest tak jak być powinno”, z lewej: „jak jest?”, z prawej: „jak być powinno” i na dole „wnioski” oraz po 10 kartek w różnych kolorach i kształtach.

- III. Tworzenie plakatu według określonego schematu, wpisywanie na kartkach konkretnych stwierdzeń, przyklejanie ich na plakat w odpowiednim miejscu - praca w grupach;
- IV. Prezentacja plakatów. Formułowanie wniosków.

Dyskusja dydaktyczna – jest metodą, która polega na zorganizowanej wymianie myśli na dany temat. Temat ten musi umożliwiać ścieranie się przynajmniej dwóch stanowisk (racji), bo tylko wówczas ma ona sens. Praca tą metodą wymaga przestrzegania następujących reguł:

- eliminowanie uwag o charakterze personalnym,
- przestrzeganie takiego samego czasu na zabieranie głosu przez wszystkich uczestników dyskusji,
- nie przerywanie wypowiedzi innym;
- nad dyskusją czuwa i koordynuje ją nauczyciel lub wybrany przez dzieci uczeń.

Dyskusja dydaktyczna może mieć charakter **swobodny** - wówczas wszyscy biorą w niej udział na równych zasadach i respektują wcześniej ustalone zasady, co do udzielania głosu oraz limitu czasowego.

Dyskusja ta może także być kierowana i przybrać formę **panelu** – wówczas kilkoro wyznaczonych dzieci - tzw. gremium dyskutujące - wcześniej przygotowuje wystąpienia. Pozostałe dzieci są słuchaczami. W drugiej fazie dyskusji głos może zabrać słuchacz, czyli osoba z audytorium.

Przebieg dyskusji jest podzielony na trzy etapy:

- I. Wprowadzenie. Nauczyciel tak formułuje problem, by pobudzał do myślenia i angażował emocjonalnie, zachęcał dzieci do wypowiadania się.
- II. Dyskusja właściwa. Jej istota polega na zespołowym rozwiązywaniu problemu.
- III. Podsumowanie wyników dyskusji.

Metoda przypadków – jest to metoda polegająca na analizie i dyskusji na temat problemu czy zdarzenia zaprezentowanego przez nauczyciela w różnej formie: tekstu pisanego, taśmy z nagraniem i znalezienie odpowiedzi na postawione pytania, typu: jakie jest najlepsze rozwiązanie tego problemu? Co należałoby zrobić, żeby zapobiec zaistniałym w opisie skutkom? Jaką ja podjęłabym decyzję będąc na miejscu bohatera? Warunkiem skuteczności tej metody jest odpowiednio dobrany opis. Powinien być krótki, rzeczowy i

kończyć się jednym lub dwoma pytaniami, które będą przedmiotem dyskusji. Sytuację problemową przedstawia się w taki sposób, żeby dzieci podejmując decyzję, wykorzystaly już posiadaną wiedzę i swoje doświadczenia.

Etapy pracy tą metodą:

- I. Poznanie opisu przypadku.
- II. Zadawanie pytań dotyczących opisanego przypadku.
- III. Analizowanie opisu zdarzenia czy problemu (selekcja informacji, wyłonienie decydujących czynników).
- IV. Wybranie najlepszych sposobów rozwiązania konkretnych problemów. Argumentowanie przyjętego wyboru.
- V. Ocena zajęć (podsumowanie trafności stawianych pytań, poprawności doboru argumentów)

Słoneczko jest to metoda, która służy poznaniu poglądów uczniów na określony temat.

Metoda realizowana jest w trzech fazach:

- I. Podział dzieci na grupy, przedstawienie zagadnienia będącego przedmiotem dyskusji, przydział odpowiedniej liczby małych kartek do napisania haseł (najczęściej rozdaje się po trzy na osobę).
- II. Praca w grupach, gdzie dzieci dyskutując poszukują odpowiedzi. Końcowe ustalenia zapisują hasłami na przygotowanych kartkach.
- III. Prezentowanie wyników pracy poszczególnych grup. Ich liderzy układają na podłodze „słoneczko,” tak że kartki z hasłami tej samej treści tworzą „promienie” okręgu. Pozostałe dzieci albo dokładają swoje kartki do leżących promieni albo tworzą nowe.

Przed zastosowaniem tej metody nauczyciel powinien wcześniej wygospodarować określoną przestrzeń w sali, gdzie będzie mógł ułożyć słoneczko.

Metoda projektu – jest to metoda, w której uczniowie samodzielnie planują i realizują rozwiązanie postawionego problemu. Realizując projekt, dzieci samodzielnie poszukują informacji, korzystając z różnego rodzaju pomocy audiowizualnych, programów multimedialnych, książek, map i wykresów. Wykonują różnego rodzaju doświadczenia i obserwacje, które realizowane są w klasie, ale także mogą być wykonywane w terenie. Uczniowie spotykają się z ekspertami, uczestniczą w wycieczkach. Wszystkie działania uczniów są dokumentowane i prezentowane publicznie, tj. na forum klasy lub szkoły. Projekt

kończy tzw. wydarzenie kulminacyjne, podczas którego dzieci prezentują rezultaty własnej pracy i dzielą się z rówieśnikami lub innymi dorosłymi, zdobytą wiedzą i umiejętnościami.

Gry dydaktyczne - pod tą nazwą kryje się bardzo duża i zróżnicowana grupa metod nauczania, uważana za przyjemną i skuteczną w praktyce. Są różne klasyfikacje gier i ich rodzajów, jak: gry w karty, stolikowe, symulacyjne, decyzyjne, psychologiczne. Każda gra jest również pewną odmianą zabawy, która rozwija sprawność umysłową i komunikację interpersonalną, uczy respektowania reguł.

Gry planszowe - to grupa metod aktywizujących, które oprócz dobrej zabawy przekazują treści dydaktyczne i wychowawcze, uczą przestrzegania reguł, rozwijają wyobraźnię, zmuszają do współdziałania. Integrują różne dziedziny aktywności dziecka. Gry planszowe, to przede wszystkim gry z kostką i pionkami. Można w nie grać lub je tworzyć, wówczas ich wartość dydaktyczna znacznie wzrasta.

Symulacje – jest to metoda, którą potocznie nazywa się zabawą,, na niby”. Istotą symulacji jest naśladowanie rzeczywistości poprzez odgrywanie ról zgodnie z ich realizacją w prawdziwym świecie, ćwiczenie najbardziej efektywnych zachowań w bezpiecznych warunkach, uczenie się na błędach.

Etapy pracy:

- I. Podanie tematu, wprowadzenie uczniów w klimat danej sytuacji występującej w rzeczywistości.
- II. Podanie zasad określających tą sytuację: opis ról, zachowanie ludzi.
- III. Odgrywanie scenki.
- IV. Podsumowanie zebranego doświadczenia dzieci.

Drama – jest metodą bardzo popularną, która polega na wczuwaniu się w rolę i byciu w roli. Polega na improwizacji, która angażuje ruch, gest, myśli i uczucia. Jest odpowiedzią na pytanie w formie bezpośredniego doświadczenia. Przekracza zakres zwykłej informacji, wzbogaca wyobraźnię i porusza emocje równie mocno jak umysł. Istotą dramy jest konflikt, wymyślony, wzięty z życia lub z literatury, sztuki, który umożliwia dzieciom przeżycie pewnych problemów i poszukiwanie własnych rozwiązań, dokonywania własnych wyborów.

Drama posługuje się wieloma technikami, wśród których najczęściej korzysta się z ów. dramowych, pantomimy, scenki, zdjęcia, stop-klatki, wywiadu, tunelu myśli bohatera, rundki.

Przebieg dramy:

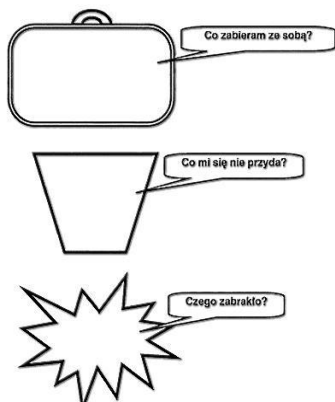
- I. Wprowadzenie przez nauczyciela: przedstawienie danego zdarzenia czy sytuacji wyjściowej.
- II. Przygotowanie się uczestników do wejścia w role: własne przemyślenia, rozmowy i dyskusje,
- III. Odgrywanie ról.
- IV. Omówienie: komentarze, często dodatkowe pytania i rozmowy.

Linia czasu - jest metodą wizualnego przedstawienia problemu, ukazującą w wymiarze linearnym następstwo czasowe. Wykorzystywana jest do pracy z problemami, które dadzą się przedstawić w ujęciu chronologicznym. Metodę stosuje się do pracy najczęściej w grupach.

Przebieg zajęć: Nauczyciel umieszcza na tablicy (lub na dywanie) długi arkusz papieru. Dzieci zaznaczają wydarzenia w ujęciu chronologicznym, np. pory roku. Często dodaje się ilustracje czy zdjęcia z podpisami lub krótkie opisy tych wydarzeń. Wykorzystując tę metodę musimy być świadomi tego, że dzieci często mają trudności ze zrozumieniem pojęcia czasu (jeden wiek czy dziesięć lat to za każdym razem ...bardzo dawno).

Sesje „bierz i daj” - to metoda pracy w czteroosobowych, grupach dobranych losowo lub po sąsiedzku z dwóch ławek. Jej głównym celem jest wzajemne uczenie się. Obowiązuje tu zasada, że jako pierwszy wypowiada się uczeń, który uważa że niewiele wie na dany temat. Każdy następny, dodaje tylko nowe wiadomości, nie powtarza wcześniej usłyszanych.

Storyline – inna nazwa, to metoda opowieści wychowawczej, polega na opowiadaniu przez nauczyciela pewnej historii, podzielonej na kilka epizodów z wykorzystaniem pytań kluczowych. Pierwszy prezentowany epizod (tzw. „start”) przedstawia jakiś trudny dla dzieci problem życiowy, z którym muszą się zmierzyć. Kolejny epizod – to jego rozwinięcie, a ostatni, kończący zajęcia, stanowi prezentację sposobu samodzielnego rozwiązania problemu. Pytania kluczowe mają zachęcać i motywować dzieci do aktywności, tak by w konsekwencji uzyskać właściwą odpowiedź. Ważne jest, by odpowiedzi, których udzielają dzieci na kolejne pytania kluczowe, przyjmowały formę bardzo różnorodnych działań, co decyduje o dynamice zajęć.



Kosz i walizeczka – stanowi element SWOT (mocne strony, słabe strony, możliwości i zagrożenia) i jest jedną z metod ewaluacyjnych. Przy jej wykorzystaniu nauczyciel może zastosować jako atrybuty prawdziwą walizkę i kosz lub co się częściej zdarza, posłużyć się plakatami obrazującymi te dwa elementy.

Przebieg zajęć:

- I. Nauczyciel przywiesza do tablicy plakaty z narysowaną walizką i koszem. Rozdaje dzieciom samoprzylepne kartki w dwóch kolorach.
- II. Dzieci mają do rozwiązania problem (np. ocenić bohatera książki), w tym celu piszą na jednych kartkach jego zalety a na innych wady.
- III. Na hasło nauczyciela „START” – dzieci przyklejają kartki w odpowiednia miejsca (na wybrany plakat: to co dobre- do „walizki”, to co złe -do „kosza”).
- IV. Wybrany uczeń odczytuje głośno to, co dzieci najchętniej wyrzuciłyby do kosza i zapomnieliby o tym - oraz to, co chciałyby zabrać ze sobą w walizce.

Tarcza strzelecka – jest to kolejna metoda z grupy ewaluacyjnych. Przy jej zastosowaniu nauczyciel wykorzystuje przygotowany plakat, przedstawiający tarczę strzelecką. Zarówno uczeń jak i pedagog mogą być strzelcami. Za pomocą tej metody możemy ocenić fakty, wydarzenia i wyrazić opinię (np. na temat lekcji).

Przebieg zajęć:

- I. Nauczyciel przywiesza do tablicy (narysowany na brystolu, szarym papierze) plakat z tarczą strzelecką, podzieloną na cztery części, gdzie każdy element jest podpisany (jeśli oceniamy lekcję, to uwzględnia on jakiś jej aspekt).
- II. Nauczyciel rozdaje dzieciom karteczki samoprzylepne, które pełnią funkcję strzałek.
- III. Dzieci przyklejają w wybrane przez siebie pola karteczki.

Zaprezentowane sposoby wyzwalania aktywności uczniów stanowią jedynie próbę ukazania możliwości, jakie może wykorzystać nauczyciel, organizując sytuacje edukacyjne podczas lekcji. Metody aktywizujące i strategie ich stosowania opisane są w licznych publikacjach pedagogicznych. W prawie każdym przewodniku metodycznym, możemy zapoznać się z gotowymi scenariuszami zajęć, w których proponuje się stosowanie różnych metod aktywizujących. Nauczyciele wiele z tych metod poznali zapewne podczas studiów lub podczas różnych kursów doskonalących ich warsztat pracy.

Dlaczego zatem nie stosują ich w codziennej pracy z uczniami? Z przeprowadzonych obserwacji wynika⁸, że obecnie dominuje na lekcjach praca z podręcznikiem. Aktywność ucznia ograniczona jest do rozwiązywania zadań w zeszytach ćwiczeń lub do wypełniania kart pracy. Co prawda, badani nauczyciele deklarują wykorzystywanie metod aktywizujących, ale proszeni o wskazanie tych, które najczęściej stosują podczas lekcji, wymieniają jedynie dyskusję. Niestety nie potwierdzają tego obserwacje codziennej praktyki edukacyjnej. Okazuje się, że nauczyciele podczas lekcji prowadzą z uczniami zwykle rozmowy, które nie wiele mają wspólnego z wcześniej deklarowaną metodą dyskusji.

Drugą metodą aktywizującą, której wykorzystanie w pracy z dziećmi deklarują nauczyciele, są gry i zabawy dydaktyczne.⁹ Obserwacja lekcji przyniosła jednak zaskakujący wynik. Gry i zabawy zajmowały zaledwie 1% czasu zajęć. Pojawiły się one jedynie trzykrotnie, za każdym razem w innej szkole – dwa razy podczas zajęć poświęconych rozwijaniu umiejętności matematycznych oraz raz na zajęciach językowych, w trakcie których dzieci ilustrowały tekst dźwiękami.

Czego dotyczyły zaproponowane przez nauczyciela gry? Jak została wykorzystana aktywność uczniów? Czego nauczyły się dzieci?

Pierwsza gra dotyczyła m.in. umiejętności szacowania. Uczeń losował 6 cyfr, z których budował dwie liczby trzycyfrowe tak, aby ich różnica była jak najbliższa ustalonej wcześniej liczbie.

Druga z matematycznych gier dotyczyła podzielności liczb – uczniowie podawali kolejne liczby, gdy liczba była podzielna przez 5 albo przez 7, należało zawołać *bum*.

W przypadku obu sytuacji edukacyjnych, nauczyciele poświęcili więcej czasu na tłumaczenie zasad i reguł niż na samą grę, której celem było sprawdzenie umiejętności uczniów. Dzieciaki, które opanowały sprawność rachunkową, miały okazję zaprezentować swoje umiejętności, pozostali zaś uczniowie, w tak krótkim czasie i szybkim tempie, nie mieli szansy nauczyć lepiej liczyć. Aktywność dzieci była zatem zewnętrzna. Nie wymagano od nich wyjaśnień, odkrywania reguł czy formułowania wniosków płynących z tego typu doświadczenia. Dzieci po prostu rozwiązywały słupki, podane w innej formie. Przebieg lekcji został uatrakcyjniony przez nauczyciela, ale nie przyniósł żadnych wymiernych korzyści jego uczniom. Trudno nawet mówić tu o jakichś rezultatach, skoro wbrew założeniom wszystkich metod aktywizujących, osobą najbardziej aktywną podczas zajęć był nauczyciel.

⁸ M. Dąbrowski, *Edukacyjna codzienność klasy trzeciej*, w: M. Dągiel, M. Żyto (red.) *Badanie umiejętności podstawowych uczniów trzecich klas szkoły podstawowej. Nauczyciel nauczania zintegrowanego 2008-wiele różnych światów?*

⁹ tamże, s.134