

PROADNIK METODYCZNY DLA NAUCZYCIELI „METODY AKTYWIZUJĄCE NA EKONOMII W PRAKTYCE”

ROZDZIAŁ II. METODY AKTYWIZUJĄCE I MOTYWUJĄCE UCZNIĄ¹

Propozycje podziału wybranych metod i form pracy

Metoda	Przykładowe formy
METODY PODAJĄCE	<ul style="list-style-type: none"> • wykład informacyjny • pogadanka • opowiadanie • prelekcja • odczyt
PROBLEMOWE	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązywanie problemów • analiza przypadku (np. techniki decyzyjne) • metody sytuacyjne (odgrywanie ról, drama, symulacja i inscenizacja) • gry dydaktyczne (symulacyjne, psychologiczne, decyzyjne, planszowe) • nauczanie innych (np. układanka) • dyskusje (plenarna, panelowa, metaplan, burza mózgów, punktowana)
DEBATY DYDAKTYCZNE	<ul style="list-style-type: none"> • za i przeciw • oksfordzka • sokratejska • akwarium
EKSPONUJĄCE	<ul style="list-style-type: none"> • film • sztuka teatralna • wystawa • prezentacja multimedialna • blog
PRAKTYCZNE I BADAWCZE	<ul style="list-style-type: none"> • metoda projektu • ćwiczenia przedmiotowe/laboratoryjne • analiza materiałów źródłowych • pisma i listy obywatelskie

¹ Materiał przygotowany na podstawie pakietu edukacyjnego *Europa na co dzień*, CODN, Warszawa 1997, s. R-VI/91-103.

	<ul style="list-style-type: none"> • portfolio czyli teczka, a także e-portfolio
PROGRAMOWANE	<ul style="list-style-type: none"> • z użyciem komputera • metoda tekstu przewodniego

Każdy nauczyciel realizujący zajęcia powinien sięgać po taki zestaw metod i technik, które w maksymalnym stopniu aktywizują uczniów oraz zwiększają ich motywację do uczenia się i dają na różne sposoby satysfakcję z własnej pracy. Tylko wtedy:

- Uwaga uczniów jest kierowana na **praktyczną wartość** nauczanych informacji i kształconych umiejętności. Uczniowie uczą się tego, czego warto się nauczyć ze względu na ich przyszłość zawodową i potrzeby osobiste; w ten sposób łatwiej jest im docenić ofertę szkolną i **angażować się w realizowanie zadań**.
- Jednym z istotnych czynników pozytywnie wpływających na poziom motywacji uczniów jest **poczucie własnej wartości wynikające z kontroli nad swoją aktywnością**. Kształt organizacyjny i przewidziana w programie metodyka zapewnia, że respektowana jest uczniowska potrzeba autonomii. Uczniowie są na różne sposoby zachęceni do **samodzielności i mogą dokonywać wielu istotnych wyborów, zarówno zespołowych, jak i indywidualnych oraz brać odpowiedzialność za swoje poczynania**.
- Uwzględniona jest również uczniowska **potrzeba włączania się i współpracy**; organizacja pracy w klasie sprawia, że często mają okazję współpracować z kolegami w ramach uczenia się we współpracy i zespołowego wykonywanie zadań projektowych.

Relacje pomiędzy motywacją uczniów a zastosowanymi metodami i technikami prezentuje poniższa tabela.

KATEGORIA	ASPEKTY MOTYWUJĄCE	METODY/TECHNIKI
Rodzaj zadań	<ul style="list-style-type: none"> • duże zróżnicowanie rodzajów aktywności na lekcji i poza nimi • odwoływanie się do wiedzy, wartości i doświadczeń ucznia • praktyczny charakter umożliwiający wykorzystanie wiedzy i umiejętności w codziennym życiu poza szkołą i w przyszłości • atrakcyjność intelektualna i emocjonalna dla ucznia • możliwość odwołania do różnych stylów uczenia się • wykorzystanie TIK 	<ul style="list-style-type: none"> • projekt edukacyjny • e-portfolio • blog • praca z użyciem komputera/tabletu/telefonu komórkowego • analiza SWOT • drzewko decyzyjne • wykres Gantta • autodiagnoza indywidualna • studium przypadku • mapa mentalna • burza mózgów • dyskusja, debata
Władza	<ul style="list-style-type: none"> • dzielenie przez nauczyciela władzy z uczniami • podejmowanie samodzielnych decyzji o istotnych kwestiach związanych programem • samodzielne uczenie się • praca w zespołach 	<ul style="list-style-type: none"> • zespołowe wykonywanie zadań projektowych • e-portfolio • uczenie się we współpracy • praca w parach • lekcja odwrócona



Współpraca	<ul style="list-style-type: none"> • praca w zespołach bądź w parach • obowiązywanie norm współpracy 	<ul style="list-style-type: none"> • zespołowe wykonywanie zadań • uczenie się we współpracy • praca w parach
Ocenianie	<ul style="list-style-type: none"> • ocenianie różnorodnych przejawów postępów i aktywności • używanie różnorodnych narzędzia oceny • stosowanie oceniania kształtującego • przedkładanie merytorycznej informacji zwrotnej nad oceny i porównania z innymi uczniami • wspólne układanie kryteriów 	<ul style="list-style-type: none"> • informacja zwrotna • samoocena w e-portfolio • ocena koleżeńska • tworzenie kryteriów prezentacji z uczniami
Czas	<ul style="list-style-type: none"> • duży zakres swobody w organizowaniu czasu i pracy 	<ul style="list-style-type: none"> • projekt edukacyjny
Świadome uczenie się	<ul style="list-style-type: none"> • świadomość celów 	<ul style="list-style-type: none"> • pytania kluczowe • <i>NaCoBezU</i> • e-portfolio • blog

Wybrane przykłady metod i technik

Analiza SWOT jest jedną z najczęściej stosowanych technik analitycznych, która stosowana jest z powodzeniem również w dydaktyce jako metoda służąca do określania, analizowania i rozwiązywania problemów. Skrót SWOT pochodzi od angielskich słów: **S**trengths (silne strony), **W**eaknesses (słabe strony), **O**pportunities (szanse), **T**hreats (zagrożenia). Metoda pozwala identyfikować, klasyfikować oraz oceniać wewnętrzne i zewnętrzne czynniki warunkujące rozwój jakiejś organizacji lub przedsięwzięcia albo problemy pojawiające się w określonym środowisku czy społeczności. Obie grupy czynników: wewnętrzne i zewnętrzne rozpatrywane są pod kątem pozytywnego i negatywnego wpływu na dany podmiot.

Każda z zebranych informacji dotycząca badanej sprawy jest w trakcie analizy przydzielana do jednej z cztery grup:

- **Silne strony** - pozytywne zjawiska, na które wpływ posiada sama organizacja, wspólnota czy społeczność.
- **Słabe strony** - negatywne zjawiska ograniczające możliwości rozwoju organizacji czy społeczności, na które ma ona wpływ (np. słabo rozwinięta komunikacja wewnętrzna).
- **Szanse** - zjawiska stwarzające możliwości rozwoju niezależne od działań organizacji czy społeczności (np. korzystne położenie geograficzne, lokalizacja).
- **Zagrożenia** - negatywne zjawiska pochodzące z otoczenia organizacji czy społeczności, niezależne od jej działań (np. częste zmiany obowiązującego prawa).

Powstaje w ten sposób uporządkowany obraz obejmujący silne strony danego podmiotu, które warto wzmacniać, słabe strony, nad którymi powinno się pracować, szanse, które warto wykorzystywać, oraz zagrożenia, których trzeba unikać. Na ich podstawie wyznacza się następnie strategie i cele organizacji czy społeczności, określa zadania i związane z nimi harmonogramy.

	czynniki wewnętrzne	czynniki zewnętrzne
czynniki	<i>silne strony</i>	<i>szanse</i>



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



pozytywne
czynniki negatywne	słabe strony	zagrożenia

Metaplan to technika służąca do rozwiązywania problemów, która pozwala na krytyczną analizę faktów, a także formułowanie sądów i ocen. Ma zastosowanie przede wszystkim przy omawianiu trudnych i problemowych sytuacji. Ponadto pozwala poszukiwać i tworzyć wnioski.

Przykładowy metaplan może przebiegać wg następujących etapów. Na początku prowadzący dzieli wszystkich uczestników na grupy, przedstawia problem i wyznacza czas na pracę. Uczestnicy odpowiadają na pytania (mogą to zrobić wpierw pisząc odpowiedzi na kartkach i przyklejając w wyznaczone miejsca), analizują poszczególne odpowiedzi i wyciągają wnioski. Metaplan można również przeprowadzić w oparciu o schemat, jak w przygotowanym scenariuszu zajęć.

Gra dydaktyczna (edukacyjna) to technika służąca skutecznemu przyswajaniu wiedzy, która jest odmianą zabawy dającą ogromne szanse na rozwijanie praktycznego zastosowania wiedzy oraz sprawności umysłowych. W grze dydaktycznej uczestnicy konkurują ze sobą zawsze według z góry określonych reguł.

Gwiazda pytań jest to technika, która może być stosowana zarówno w pracy grupowej, jak i indywidualnej, a jej podstawową zasadą jest szukanie odpowiedzi na postawione pytania. Po podziale uczestników na grupy prowadzący rozdaje schemat gwiazdy z zapisanymi pytaniami każdej grupie. Następnie uczestnicy szukają odpowiedzi i zapisują je na schemacie. Na zakończenie wybrana osoba z grupy prezentuje powstały plakat. Najczęściej stawione w schemacie pytania to: Kiedy? Gdzie? Kto? Jak? W jakim celu (po co)? W przygotowanym scenariuszu dokonano modyfikacji tej techniki w zakresie pytań.

Praca z tekstem polega na zapoznaniu się z tekstem źródłowym oraz analizie tego tekstu pod kątem wyodrębnienia pewnych informacji, a także odszukaniu argumentów i sądów autorów tekstu. Ważne jest aby analizie przeczytanego tekstu towarzyszyło również wyjaśnienie nieznanymi (niezrozumiałymi) pojęć. Można stosować różne metody pracy z tekstem, które pozwalają na analizę „przed”, „w trakcie”, i „po lekturze”. Praca z tekstem uczy samodzielności i krytycyzmu i jest niezwykle ważną umiejętnością społeczną nie tylko przydatną podczas egzaminów zewnętrznych ale również w pracy zawodowej.

Symulacja jest to technika, która stanowi poglądową demonstrację typowych zachowań społecznych. Jest też swego rodzaju ćwiczeniem pewnych umiejętności, jak np. wygłaszanie swoich poglądów, argumentowanie, obrona swojego stanowiska itd. Opiera się na pewnych z góry określonych założeniach. Dlatego też podstawą jej przeprowadzenia jest scenariusz. Często symulacja jest mylona z dramą, ale im bardziej szczegółowy jest scenariusz symulacji prowadzonego ćwiczenia, tym mniej metoda ta przypomina dramę.



Burza mózgów służy grupom i jednostkom do rozwijania różnorodnych idei oraz rozwiązywania problemów z wykorzystaniem twórczego myślenia. Metoda ta jest szczególnie użyteczna w przypadku kontrowersyjnych zagadnień. Burza mózgów polega na podawaniu i rejestrowaniu w krótkim czasie możliwie dużej ilości rozwiązań, skojarzeń, idei związanych z określonym zagadnieniem. Rolę nauczyciela w tym procesie można porównać do *facylitatora*, osoby ułatwiającej zainteresowanym działanie przez dostarczanie informacji o kolejnych krokach, lecz powstrzymującej się od nadzorowania i oceniania przebiegu i efektów działań.

Etapy burzy mózgów

1. Przygotowanie

Przedmiot planowanej *burzy mózgów* należy na wstępie krótko przedyskutować w klasie. *Uwaga!* Warto dać uczniom kilka dni na przemyślenie problemu, gdyż wzmacnia to proces inkubacji nowych rozwiązań.

2. Zdefiniowanie problemu

Lekcję poświęconą *burzy mózgów* należy rozpocząć od jasnego zdefiniowania problemu, kwestii bądź pytania, który stanowić ma jej przedmiot. Uważa się, że nie powinny one być zbyt szeroko zakreślone, a sformułowanie powinno mieć charakter otwarty. Propozycję należy zapisać u góry tablicy lub plakatu. Prowadzący powinien następnie poruszyć kwestie powiązane z pytaniem, które mogą dodatkowo pobudzić uczniowską wyobraźnię czy też pomóc uczestnikom mentalnie wkroczyć w obszar problemu.

3. Podgrzewanie atmosfery

Celem *podgrzewania atmosfery* jest zwiększanie motywacji uczniów przy pomocy prostych czy też zabawnych pytań (czasem mogą one być luźno związane z zagadnieniem), np.: *Wymieńcie zastosowania dla...; Z czym wam się kojarzy...?*

4. Określenie zasad

Prowadzący ćwiczenie powinien przedstawić zasady regulujące przebieg sesji, zapisując je jednocześnie na tablicy lub plakacie. Podstawowym celem tego kroku jest ośmielenie uczestników do nieskrępowanej ekspresji.

Przykładowe zasady:

- Każdy ma prawo do przedstawienia dowolnego pomysłu przez cały czas sesji
- Nie krytykujemy ani nie oceniamy pojawiających się pomysłów

Powstrzymaj się z osądzaniem kogokolwiek i czegokolwiek w trakcie niniejszej sesji

- Ujawniamy wszelkie pomysły

Wszystko, co ci przyjdzie do głowy może okazać się użyteczne. Nawet szalone albo nierealistyczne idee czasem się do czegoś przydadzą.

- Obfitość jest pożądana

Im więcej pomysłów, tym lepiej. Łatwiej następnie skracać długą listę, niż wydłużać krótką.

- Wymyślaj, zmieniaj, ulepszaj

Dodawaj, modyfikuj, udoskonalaj pomysły innych ludzi. Sprawdzaj, czy jakiś pomysł może się wam przydać, można go będzie na nowo przemyśleć, zmienić, odwrócić, połączyć z innym.

- Twórz i baw się

Sesja burzy mózgów powinna być nie tylko edukacyjna, ale także pasjonująca i relaksująca. Gdy sprawy idą w dobrym kierunku, może to być naprawdę przyjemne i zabawne.

- Cisza też jest OK.



Szanujmy momenty milczenia; wtedy uczestnicy prawdopodobnie tworzą nowe idee. Często zdarza się, że po chwili ciszy następuje erupcja ciekawych pomysłów.

5. Wytwarzanie nowych pomysłów

Wszystkie pojawiające się propozycje są zapisywane na tablicy lub plakacie. Można także użyć karteczki samoprzylepne zapisywane przez uczestników. Po zamknięciu sesji wszystkie propozycje są odczytywane, mogą pojawić się pytania lub prośby o wyjaśnienia, kierowane do autorów.

6. Ocena i analiza pomysłów

Ten krok służy weryfikacji propozycji. Można pogrupować je w kategorie, spośród których uczniowie dokonują wybory najlepszych ich zdaniem pomysłów. Zwykle proponuje się teraz jakąś formę głosowania, aby wyłonić najcenniejsze rozwiązania. Warto dążyć do określenia bądź stworzenia rozwiązania, które będzie łączyć najmocniejsze strony wszystkich propozycji.

7. Zastosowanie wyników burzy mózgów w praktyce.

Odmianą burzy mózgów jest BURZA PYTAŃ, czyli krótkie 15 minutowe sesje poświęcone nieskrępowanemu zadawaniu pytań. Przedmiot i zakres pytań może być określony lub dowolny. Podczas stosowania tej techniki obowiązują zasady:

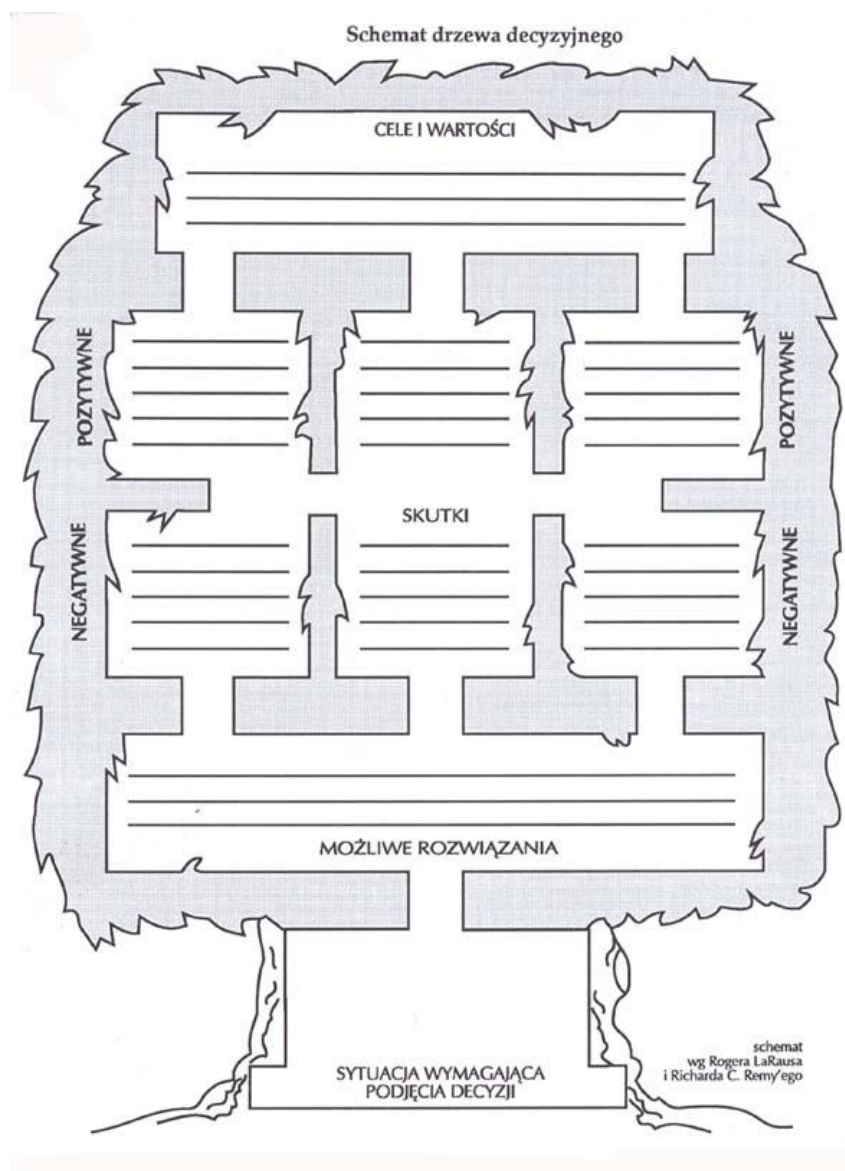
- Im więcej pytań, tym lepiej.
- Nie wolno krytykować.
- Należy „podchwytować”, uzupełniać i rozwijać pytania zgłoszone przez innych.
- Im bardziej niezwykle pytanie, tym lepiej.

Po skończonej sesji burzy pytań można poddać uzyskane wyniki analizie i np. ogłosić konkurs na pytanie: najbardziej zaskakujące, najbardziej przewrotne, czy najbardziej sięgające istoty problemu.

Drzewko decyzyjne to technika graficznego przedstawienia analizowanego problemu, która składa się z następujących elementów: sytuacji problemowej (sytuacji wymagającej podjęcia decyzji); możliwych rozwiązań; skutków przyjętych rozwiązań (zarówno pozytywnych, jak i negatywnych); określonych celów i wartości, które kierują człowiekiem, jeżeli wybiera jedno lub drugie rozwiązanie. W ostatnim etapie drzewa decyzyjnego może znaleźć się podjęcie decyzji, czyli wybór konkretnego rozwiązania. Technikę drzewa decyzyjnego możemy stosować do pracy indywidualnej, a także grupowej.

Drzewo decyzyjne rozwija następujące umiejętności: dokonywania wyboru, podejmowania decyzji, współdziałania w zespole, uważnego słuchania, notowania ustalonych faktów.

Do przeprowadzenia ćwiczenia techniką drzewka decyzyjnego wykorzystywany może być poniższy schemat:



Uwaga! W „pniu” drzewa należy wpisać, na czym polega problem decyzyjny, czyli w jakiej sprawie trzeba podjąć decyzję. Następnym poziomem to „gałęzie”, gdzie wpisuje się możliwe rozwiązania problemu. Przykładowy schemat po prawej ma trzy „gałęzie”, ale można wypełnić tylko dwie, albo dorysować następne. W „koronie” drzewa należy określić cele i wartości, którymi kieruje się osoba podejmująca decyzję. Stanowią one zarazem kryterium oceny rozważanych możliwości. Trzeci i czwarty poziom to miejsce na rozpisanie dobrych i złych (osobno!) konsekwencji poszczególnych wariantów rozwiązania problemu.

Drzewo decyzyjne zawiera opis sytuacji wymagającej podjęcia decyzji, listę możliwych decyzji i ich ewentualnych pozytywnych oraz negatywnych konsekwencji a także kontekst: zbiór celów i wartości przyświecających podmiotom podejmującym decyzję.

Analiza przypadku (studium przypadku, case study) – metoda polegająca na analizowaniu konkretnych problemów, która może być prowadzona na podstawie jednostkowych zdarzeń po to aby łatwiej zrozumieć pewne procesy, albo na odwrót – dowiedzieć się w jaki sposób ogólne zjawiska przebiegają w pewnych konkretnych przypadkach.

Za pomocą studium przypadku możemy osiągnąć następujące cele:



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



- na podstawie jednostkowych zdarzeń uzyskać wiedzę, która pozwoli nam zrozumieć pewne procesy społeczne (zjawiska o charakterze ogólnospołecznym);
- dowiedzieć się, w jaki sposób zjawiska społeczne (ogólne) przebiegają w konkretnych przypadkach;
- pokazać praktyczne zastosowanie wiedzy i umiejętności, które zdobywają uczniowie w szkole;
- dokonać ewaluacji pewnych działań np. pracy w projekcie.

Typowe studium przypadku składa się z **pięciu etapów**:

- **DIAGNOZA** – uczniowie otrzymują opis zdarzenia, zapoznają się z nim i odpowiadają na pytania: *Jakie były przyczyny zjawiska? Jakiego problemu dotyczy zjawisko?*
- **POSZUKIWANIE ROZWIĄZAŃ/** - uczniowie poszukują rozwiązań, czyli odpowiadają na pytanie: *W jaki sposób rozwiązać problem?*
- **PROGNOZOWANIE NASTĘPSTW** - – uczniowie starają się przewidzieć następstwa zaproponowanych rozwiązań, a także ocenić je wg przyjętego kryterium.
- **DYSKUSJA NAD PRZYJĘTYM ROZWIĄZANIEM** – uczniowie prezentują rezultaty swojej pracy innym, podają uzasadnienia i wymieniają opinie.
- **ADAPTACJA DO RZECZYWISTYCH WARUNKÓW** – uczniowie zastanawiają się na ile wypracowane przez nich rozwiązania i wnioski można zastosować do innych przypadków.

Studium przypadku może być realizowane, jako praca indywidualna, w parach lub w grupach.

Przygotowując opis zdarzenia nauczyciel powinien wziąć pod uwagę:

- Cele, jakie zamierza zrealizować podczas zajęć
- Wybór analizowanego zdarzenia, a dokładnie jego: istotność, otwartość, atrakcyjność i bliskość z doświadczeniem ucznia.
- Dobór i przygotowanie odpowiednich materiałów, przy czym nie muszą to być tylko akty prawne, ale także: źródła audio, filmy, fotografie, rysunki satyryczne, dane statystyczne.
- Określenie przebiegu analizy. Często stosuje się w tym przypadku zestaw pytań M.E. Gillioma (Klasyfikacja faktów i definiowanie problemu *Co się zdarzyło w opisanym przypadku?*; Wyjaśnienie *Dlaczego tak się stało?*; Poszukiwanie rozwiązań i ich ocena *Jakie są możliwe sposoby rozwiązania problemu? Które z nich są przydatne?*; Przewidywanie następstw – *Jakie mogą być następstwa?*; Zastosowanie rozwiązań w rzeczywistych warunkach *Dlaczego byś tak postąpił?*

Do technik wykorzystujących studium przypadku należą m.in.: drzewo decyzyjne, stop-klatka, przypadek sądowy lub biograficzny, analiza korespondencji przychodzącej, przygotowanie pism, wniosków

Etapy pracy przy grupowym studium przypadku:

1. Zajęcia powinny rozpocząć się od podania celów aktywności i ewentualnego przedstawienia metody, o ile uczniowie nie mieli z nią do czynienia.
2. Każdej z grup zadaniowych należy dostarczyć odpowiednią ilość kopii opisów danego przypadku wraz z instrukcją wykonania zadania.
3. Po rozdaniu instrukcję warto przeczytać na głos upewniając się, czy wszyscy uczniowie ją zrozumieli.
4. Każdemu z zespołów polecamy wybór *koordynatora*, który będzie czuwał nad zebraniem informacji przez uczniów w ramach pracy indywidualnej oraz nad przebiegiem pracy w grupach.
5. Dodatkowo można w grupach wybrać osobę prowadzącą notatki (*sekretarza*) podczas dyskusji nad wyborem rozwiązań zadanego problemu.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



6. Następnie w grupach uczniowie czytają tekst-opis zdarzenia, analizują opisane w nim zdarzenie i określają problem do rozwiązania.
7. Uczniowie podczas dyskusji lub burzy mózgów poszukują rozwiązań określonego problemu. Każdy z uczestników powinien mieć równe szanse w zgłaszaniu rozwiązań; nad prawidłowym przebiegiem sytuacji powinien czuwać koordynator zespołu i nauczyciel.
8. Po rozważeniu następstw proponowanych rozwiązań grupa powinna wybrać kilka najważniejszych i poddać je ponownej dyskusji.
9. Po zakończeniu pracy grupowej koordynatorzy przedstawiają wypracowane rozwiązania na forum klasy.
10. Studium przypadku kończymy wspólną dyskusją nad trafnością rozwiązań i wnioskami o możliwości ich przeniesienia do sytuacji w świecie realnym.

Ważne jest, by przypadek przedstawiony uczniom był trafnie dobrany, to znaczy:

- dotyczył zagadnień, które są ważne dla realizacji danego programu nauczania,
- mógł być interpretowany w różny sposób, miał wiele rozwiązań,
- był odzwierciedleniem zjawisk mających wymiar uniwersalny,
- zainteresował uczniów i zaangażował ich w szukanie rozwiązań, był bliski ich codziennym doświadczeniom.

Dyskusja panelowa - metoda ta jest szczególnie przydatna do analizy i rozwoju rozumienia stanowisk propagowanych w realnie prowadzonych debatach publicznych na ważne społecznie tematy.

Nauczyciel dzieli klasę na grupy, z których każda ma zadanie utożsamić z jakąś grupą społeczną, grupą interesu lub partią polityczną propagującymi jakieś stanowisko w toczonej realnie debacie publicznej przed przystąpieniem do właściwej dyskusji.

Po zakończeniu przygotowania w grupach wybrani ich reprezentanci zasiadają do dyskusji panelowej, która prowadzona jest przez moderatora wg następującego schematu:

- Każdy uczestnik panelu ma określony niezbyt długi czas na przedstawienie swojego stanowiska.
- Reszta klasy odgrywa rolę krytycznej publiczności, która ma za zadanie zadać uczestnikom jak najwięcej istotnych pytań, między innymi poddać ich stanowisko krytyce po każdym wystąpieniu.
- Uczestnicy panelu mają określony niezbyt długi czas na skrytykowanie stanowisk przeciwnych.
- Uczestnicy panelu, po wysłuchaniu argumentów krytycznych mają określony niezbyt długi czas na przedstawienie kontrargumentów.
- Publiczność może przez głosowanie opowiedzieć się za stanowiskiem, które zostało najbardziej przekonująco przedstawione.

Debata za i przeciw - ten rodzaj debaty jest najbardziej przydatny do analizy kontrowersyjnego problemu poprzez spojrzenie nań z różnych, najlepiej przeciwstawnych punktów widzenia. Dyskusję prowadzi moderator, np. nauczyciel, który zazwyczaj jest też odpowiedzialny za wybór tematu i przedstawienie zasad debatowania. Temat ten powinien być na tyle kontrowersyjny, by można było zająć względem niego wyraźne stanowisko - aprobujące bądź negatywne. Debata zwykle jest toczona z udziałem publiczności, która nie bierze udziału w przygotowaniu argumentów.

Podział na grupy może nastąpić w sposób naturalny, poprzez określenie przez uczestników autentycznego stanowiska w danej sprawie, które następnie będą reprezentować, lub też losowo, niezależnie od tego, co naprawdę sądzą o danym problemie.

Przed debatą każda grupa wspólnie ustala argumenty za reprezentowanym stanowiskiem oraz wyszukuje argumenty przeciw propozycji oponentów. Następnie przedstawiciele każdej grupy po kolei w ustalonym porządku prezentują publicznie przygotowane wcześniej argumenty i kontrargumenty. Po zakończeniu debaty



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



publiczność może przeprowadzić głosowanie na forum, lub poprzez wypełnienie karty obserwacji, wyłaniając zwycięzcę, czyli grupę, która skuteczniej dobrała i zaprezentowała argumenty.

Debata oksfordzka to debata, w której uczestniczą dwa zespoły: zwolennicy tezy i antytezy. Ich celem jest przekonać publiczność i/lub jury do swojego stanowiska. Każdy zespół składa się z kilku osób o wyraźnie wyznaczonych funkcjach i kolejności wypowiedziania się:

1. kapitan (wprowadza do tematu, formułuje tezę)
2. argumentujący I (przedstawia argumenty oparte na konkretnych informacjach,
3. argumentujący II (przedstawia argumenty z ich rozszerzeniem – np. idee, wartości)
4. zbijający I (zbija argumenty zespołu przeciwnego, dowodzi ich niesłuszności)
5. zbijający II (kończy zbijanie argumentów, podsumowuje debatę)

Nad przestrzeganiem reguł czuwa Marszałek debaty (może to być nauczyciel lub wyznaczony uczeń). Debatę ocenia specjalnie wyznaczone jury lub reszta klasy, która, odgrywając rolę publiczności, przeprowadza głosowanie za i przeciw tezie dwukrotnie – na początku debaty i po jej zakończeniu).

Zespoły zasiadają naprzeciwko siebie w pierwszych rzędach, za nimi zajmują miejsca ci spośród uczniów odgrywających publiczność, którzy z nimi sympatyzują. Na ławkach środkowych, prostopadle do stron debatujących, siedzą uczniowie, którzy na początku debaty nie zajmują określonego stanowiska. W przeciwległym końcu sali, na podwyższeniu, zasiada Marszałek przewodniczący debacie.

Przedmiotem debaty jest wyrażona jednym zdaniem teza. Jedna strona ma udowodnić jej słuszność, druga ma ją podważyć i obalić. Mówcy obu stron zabierają głos na przemian. Zależnie od ustaleń, każdy z nich ma na to określoną ilość czasu (w warunkach lekcji 3 – do 5 minut). Jako pierwszy występuje mówca broniący tezy, następnie jej przeciwnik i tak kolejno aż do wyczerpania listy mówców (debatę kończy przeciwnik tezy).

Po wystąpieniach mówców głos mogą zabierać uczniowie odgrywający publiczność, również w ten sposób, że zwolennicy konkurencyjnych stanowisk wypowiadają się naprzemiennie.

Debatę kończy **głosowanie**. Można je przeprowadzić przez podniesienie rąk, albo przez przeliczenie osób siedzących na ławkach obu stron – po uprzednim umożliwieniu zmiany miejsca tym, którzy zmienili zdanie w trakcie debaty.

Mapa mentalna (mapa pojęcia) to technika wizualnego opracowania problemu przy pomocy plakatów, symboli, schematów, czy haseł. Służy przede wszystkim do pokazania związków między pojęciami (jak w przypadku przygotowanego scenariusza), zdarzeniami, czy zjawiskami. To metoda tworzenia schematów i notatek zwiększająca skuteczność pracy i zapamiętywania oraz uaktywniająca intuicję, służąca także do analizy i porządkowania materiału.

By wykorzystać tę technikę podczas pracy w klasie, należy zadbać, by każdy z uczestników (każda grupa) otrzymali wystarczający materiał na tworzoną przez siebie „mapę”: dużą tablicę czy kilka arkuszy papieru flipchartowego lub pakowego.

Etapy pracy nad mapą umysłu:

1. Wyobraź sobie, że sporządzasz plan miasta, patrząc na niego z ptasiej perspektywy. Od jego centrum odchodzą główne ulice, od nich boczne przecznice, od tych z kolei zaułki.
2. W owal lub prostokąt, nakreślony w środku kartki lub plakatu wpisz dużymi, drukowanymi literami hasło- problem, który stanowi przedmiot twoich przemyśleń, badań, analizy.
3. Główne idee zapisz nad pogrubionymi liniami (główne ulice) również drukowanymi literami. W miarę możliwości używaj wyłącznie rzeczowników: to słowa- klucze. Jeśli masz kłopoty ze znalezieniem odpowiednich pojęć organizujących na centralne ramiona swojej mapy, pomogą ci następujące pytania:



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



- Jakiej wiedzy wymaga ode mnie temat mapy?
 - Gdyby była to książka, a nie mapa, jakie tytuły miałyby jej rozdziały?
 - Jakie są moje cele związane z tematem, o którym piszę?
 - Ile i jakie kategorie mogę wyróżnić w tym temacie?
 - Na jakie pytania chcę odpowiedzieć? Słowa: dlaczego, co, gdzie, kto, jak, który, często znakomicie sprawdzają się jako nagłówki gałęzi mapy.
 - Do jakiej wyższej kategorii należą słowa i obrazy, które przychodzą mi do głowy?
4. Wszystkie skojarzenia i myśli wiążące się z określoną główną ideą zanotuj w jej pobliżu i połącz linią. Tak powstają boczne ulice i zaułki. Do ich opisu możesz wykorzystać dwa-trzy słowa, znaki zapytania, piktogramy, powszechnie stosowane skróty.
5. Dbaj o to, by w pierwszej fazie żadna myśl ci nie umknęła, staraj się zapisać wszystko, także te skojarzenia, które w pierwszej chwili trudno jest przyporządkować. Później połączysz je z odpowiednią „główną ulicą”. Jeśli Ci nie przychodzi do głowy lapidarny pomysł zapisu, możesz użyć także innych sformułowań, niekoniecznie rzeczowników. Choć dyscyplina związana z ograniczeniem liczby słów przydaje się, „mapa” jest wtedy bardziej czytelna, łatwiej z nią później pracować.
6. Wykorzystaj inne środki graficzne do zaakcentowania ważniejszych elementów i powiązań zachodzących między nimi, np. zaznacz czerwonym kolorem, główne ulice. Wprowadź symbole: strzałkę od oznaczenia tego, co już zostało zrealizowane, wykrzyknik, znaki zapytania etc.

Warto pamiętać, że powstają co i rusz różnego rodzaju narzędzia i aplikacje do tworzenia cyfrowych map mentalnych.

Drama to metoda, która pozwala na uczenie się przez doświadczenie i przeżywanie, dlatego należy do najbardziej znanych metod aktywizujących. Łączy ona w sobie przekazywanie treści kształcenia z przeżyciem i doświadczeniem, jest metodą interdyscyplinarną. Należy jednak pamiętać, że w dramacie nie wykorzystujemy scenariusza tak charakterystycznego dla symulacji, a uczestnicy dramy działają zgodnie ze swoją wyobraźnią i to oni sami ustalają w jakim kierunku „pójdzie akcja” odgrywanych scenek. Drama ma dlatego charakter otwarty i nie jest ograniczana przez scenariusz. Ponadto klasyczna drama ma charakter powszechny, co znaczy, że w odgrywaniu ról biorą udział wszyscy uczestnicy. Każdy działa na swoim poziomie rozwoju i nie ma tu podziału na publiczność oraz aktorów.

Do najczęściej spotykanych technik dramowych należą: improwizacja otwarta lub zamknięta, etiuda pantomimiczna, rzeźba, stop- klatka, ale również dialogi (rozmowa, wywiad), płaszcz eksperta.

Metody i techniki motywujące – przykłady ich zastosowania na ekonomii w praktyce

Zadania w grupach, zmiana grup

Celem tej techniki jest utrzymanie wysokiego poziomu zaangażowania uczniów podczas lekcji. Składa się ona z dwóch etapów.

Etap 1. Nauczyciel przydziela uczniom zadania (uczniowie pracują w parach lub małych grupach):

- *Wypiszcie te funkcje firm/NGO, które waszym zdaniem są najważniejsze.*
- *Wymieńcie trzy sposoby rozwiązania konkretnego problemu.*
- *Zapiszcie funkcje reklamy, które waszym zdaniem są najważniejsze.*
- *Wymieńcie cztery sposoby działań, które będą świadczyć o tym, że znasz na czy polega analiza otoczenia przedsiębiorstwa/NGO.*
- *Wymieńcie waszym zdaniem najważniejsze wydarzenie ostatniego tygodnia.*



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



- *Wymieńcie trzy najważniejsze inwestycje w swojej gminie, które były w ciągu ostatnich 10 lat.*

Następnie prowadzący wyznacza czas na rozwiązanie zadania, przy czym nauczyciel powinien pamiętać, że krótszy czas mobilizuje do natychmiastowego przystąpienia do pracy. Ponadto zadaniem nauczyciela jest uprzedzenie uczniów, że po wyznaczonym czasie będą musieli utworzyć nowe grupy i im zaprezentować to co wypracowali w pierwszym zespole. Dlatego ważne jest aby przygotowali notatki.

Etap 2. Po zakończeniu pracy w grupach uczniowie zmieniają zespoły i dzielą się refleksjami, które wypracowali w pierwszym etapie pracy. Przy czym aby utrzymać zaangażowanie uczniów, warto zachować szybkie tempo pracy, nie oznaczając jednak pomijania potrzeb uczniów i komfortu pracy. W podsumowaniu pracy nauczyciel może przeprowadzić dyskusję lub zebrać refleksje stosując **rundkę bez przymusu**.

Uwaga! W przypadku ważnych tematów można zastosować więcej etapów niż dwa. Ponadto każda z grup lub par może dyskutować na inny temat związany np. z ogólnym problemem.

Różne warianty - prezentacje

Uczniowie w małych grupach szukają różnych rozwiązań problemu, a następnie na plakacie przedstawiają alternatywy poszczególnych wariantów i ich skutki. Na koniec wybierają jedno ich zdaniem najlepsze rozwiązanie.

Nauczyciel stawia otwarte pytanie, na które można udzielić różnych odpowiedzi:

- *Jak możemy zmobilizować uczniów naszej szkoły do zaangażowania się w pracę na rzecz środowiska?*
- *W jaki sposób zachować dystans wobec nieaprobowanych przez siebie zachowań grupy kolegów?*
- *W jaki sposób zwiększyć zyski firmy?*
- *Jakie działania może podjąć NGO na rzecz rozwoju aktywności społecznej?*
- *Jak można przeciwstawić się naruszaniu praw autorskich??*
- *Jakie działania władz lokalnych mogą wpłynąć na aktywność młodych ludzi na rzecz pracy w wolontariacie?*

Na specjalnie przygotowanej planszy, która składa się z czterech elementów, nauczyciel wyjaśnia sposób rozwiązania zadania. I tak:

- **u góry** – jasne przedstawienie problemu swoimi słowami,
- **po lewej stronie** – tyle racjonalnych możliwości rozwiązania problemu, ile uda się uczniom sformułować zarówno na podstawie własnych przemyśleń, lektur, rozmów z kolegami; przy czym takich rozwiązań ma być minimum trzy,
- **po prawej stronie**, obok każdej możliwości jej zalety i wady; zadaniem uczniów jest na tym etapie przesłanie nawet skutków dalekosiężnych,
- **u dołu planszy** – ogólny wniosek, czyli które rozwiązanie uważają za najlepsze.

Przygotowane przez uczniów plansze są podpisane ich imionami i nazwiskami. Nauczyciel wywiesza je w widocznym miejscu sali lekcyjnej, w taki sposób aby każdy mógł zapoznać się z pomysłami innych osób.

Po zapoznaniu się z poszczególnymi planszami nauczyciel zadaje uczniom pytania:

- *Czy dzięki temu ćwiczeniu „wpadli” na nowe pomysły?*
- *Czy ktoś zmienił zdanie na dany temat?*
- *Jakie jest najlepsze rozwiązanie danego problemu?*
- *Czego nauczyło was ćwiczenie?*



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



- *Czy można je zastosować kiedy staniemy przed jakimś trudnym problemem w życiu?*

Najlepsze rozwiązanie - debata

Uczniowie w parach przygotowują argumenty „za” lub „przeciw” dotyczące kontrowersyjnego tematu, a następnie poszczególne dwójki siadają w taki sposób, że para „za” siada z parą „przeciw”. Uczniowie przedstawiają swoje argumenty, wyjaśniają je sobie wzajemnie lub też wypracowują wspólne stanowisko dla całej czwórki.

Prowadząc debatę **najlepsze rozwiązanie** warto, aby na początku nauczyciel rozstrzygnął, czy będzie to debata, która ma charakter rozgrywki i zakończy się rezultatem wygrany – przegrany, czy będzie to zestawienie dwóch przeciwstawnych argumentacji. W pierwszym przypadku debata może doprowadzić do antagonizmów, zniekształcenia informacji, a nawet konfliktów w grupie, w drugim – będzie to bardziej twórcze podejście.

Propozycje tematów do debaty:

- *Czy należy zrezygnować z reklamy tradycyjnej, na rzecz e-reklamy?*
- *Czy należy wprowadzić dla wszystkich podatek liniowy?*
- *Czy należy znieść obowiązek rejestrowania działalności gospodarczej?*
- *Czy Polska powinna wejść do strefy euro?*
- *Czy należy obniżyć podatki?*

Metoda może być rozłożona na następujące etapy:

- czas na przygotowanie argumentów,
- debata,
- wybór najlepszego rozwiązania.

Na podsumowanie pracy opisaną metodą nauczyciel może zastosować **rundkę bez przymusu**, ale także prosi uczniów o refleksje zarówno dotyczącą omawianej tematyki, jak i doświadczeń związanych z pracą **najlepsze rozwiązanie – debata**.

