

Metody aktywizujące i motywujące

Urszula Szymańska-Kujawa
Nauczyciel konsultant
PCEN Rzeszów O/Krosno
ukujawa@pcen.pl

Metody aktywizujące – pomoc w uczeniu się



Zdobywanie i rozwijanie
umiejętności
ponadprzedmiotowych



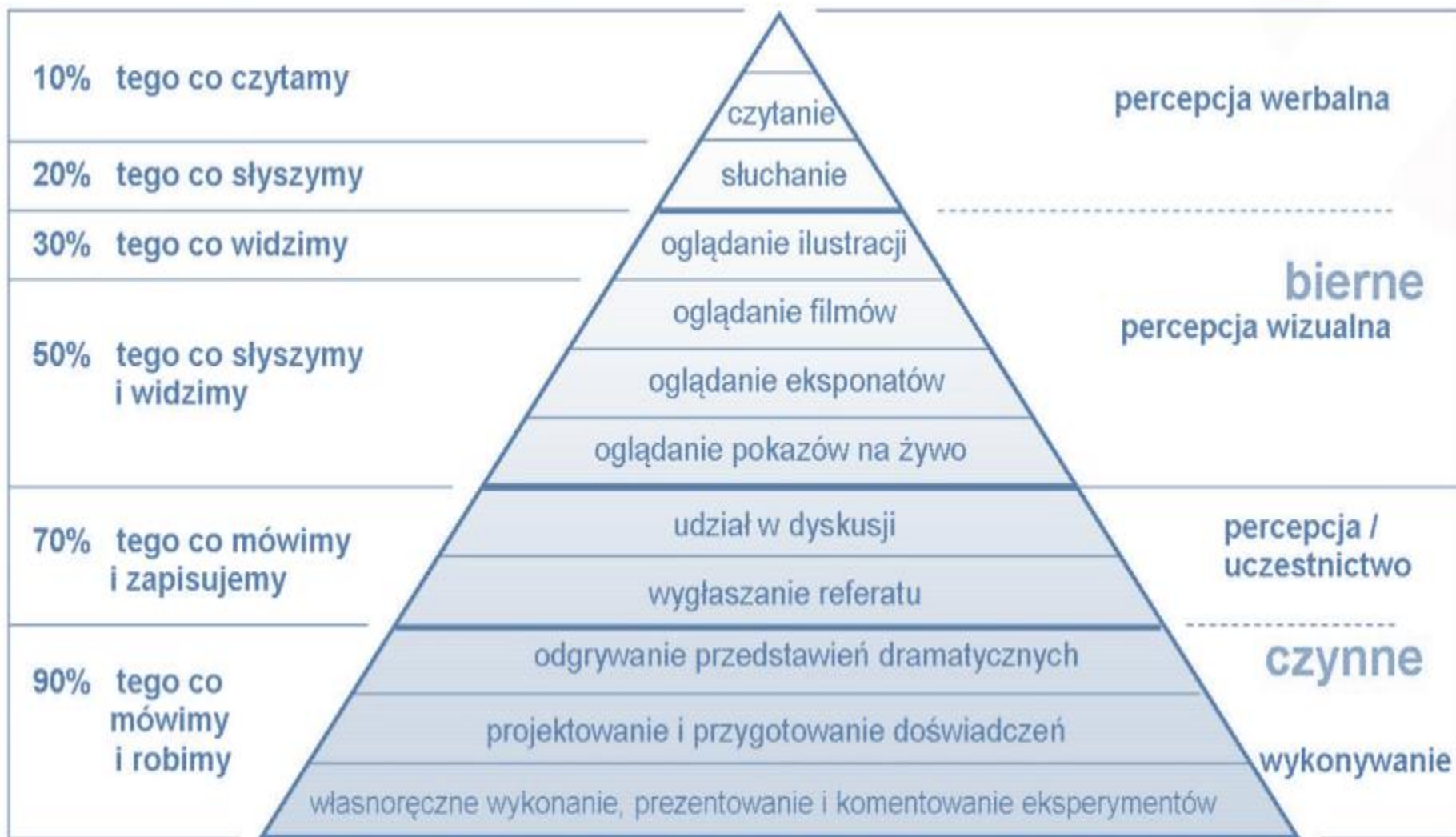
Zaangażowanie się w
lekcję



- planowanie, organizowanie i ocenianie własnego uczenia się,
- prezentowanie własnego punktu widzenia i branie pod uwagę poglądów innych, przyswajanie technik negocjacji,
- efektywne współdziałanie w zespole i praca w grupie,
- rozwiązywanie problemów w twórczy sposób,
- poszukiwanie, porządkowanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł,
- poprawne posługiwanie się językiem polskim i przygotowanie do publicznych wystąpień.

zapamiętujemy na dłużej

zaangażowanie



Piramida zapamiętywania Dale'a

Prezentacja metod aktywizujących

Burza mózgów lub „fabryka pomysłów”

Cel: metoda ta uaktywnia intelektualne możliwości każdego ucznia, pozwala poszukiwać nowych rozwiązań. Polega na zebraniu największej ilości pomysłów, celem rozwiązania problemu.

Przebieg:

1. Nauczyciel podaje problem
2. Uczniowie zgłaszają swoje pomysły i zapisują na tablicy lub planszy
3. Każdy uczeń ma możliwość podania swojego pomysłu (nie należy go krytykować)
4. Uczniowie analizują, porządkują i wybierają pomysły, które pomogą rozwiązać problem

Drzewo decyzyjne

Cel: metoda umożliwia graficzne przedstawienie analizowanego problemu.

Przebieg:

Drzewo składa się z czterech poziomów.

1. W pniu drzewa wpisuje się problem, który będzie analizowany.
2. W gałęziach wpisuje się proponowane rozwiązania.
3. Następny poziom uzupełnia się wpisując pozytywne i negatywne skutki każdego rozwiązania.
4. W koronie drzewa uczniowie wpisują cele i wartości, którymi będą kierować się w podejmowaniu decyzji (drzewo może być wypełniane w grupie lub indywidualnie).

SCHEMAT DRZEWA DECYZYJNEGO

CELE I WARTOŚCI

SKUTKI POZYTYWNE

SKUTKI NEGATYWNE

MOŻLIWE ROZWIĄZANIA

SYTUACJA
WYMAGAJĄCA
PODJĘCIA DECYZJI

Uproszczona forma drzewa decyzyjnego

Pytanie lub problem:			
TAK		NIE	
Korzyści	Niebezpieczeństwa	Korzyści	Niebezpieczeństwa
Wasza decyzja:			

Debata „za” i „przeciw”

Cel: metoda umożliwia uczniom spojrzenie na to samo zagadnienie z dwóch odmiennych punktów widzenia oraz ułatwia podjęcie decyzji lub dokonanie oceny.

Przebieg:

1. Nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy lub prosi, aby uczniowie sami się podzielili.
2. Następnie podaje temat debaty i ustala czas pracy.
3. Grupy poszukują argumentów „za” bądź „przeciw”
4. Wnioski grupy zapisują na planszach lub na tablicy, a następnie prezentują.
5. Nauczyciel czuwa nad prezentacją przeciwległych argumentów.

Debata korespondencyjna

Cel: metoda polegająca na pisemnej rozmowie 2 uczniów, którzy analizują kontrowersyjne wydarzenie. Można ją stosować na lekcjach powtórzeniowych lub na zakończenie lekcji.

Przebieg:

1. Nauczyciel podaje wydarzenie do przedyskutowania.
2. Uczeń zapisuje argumenty na kartce i podaje koledze (sąsiadowi), ten z kolei pisze swoje argumenty.
3. Dyskusja trwa tak długo, dopóki uczniowie wymieniają swoje argumenty.
4. Notatki z kartek należy ocenić.

Dyskusja punktowana

Karta oceny

Kryteria oceny	Punkty dodatnie +	Punkty ujemne -	Uczestnicy	
			Imię1	Imię2
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 merytoryczny	+1			
Używanie ładnej, poprawnej polszczyzny	+1			
Rozpoczęcie dyskusji	+1			
Przejsie do następnego zagadnienia, według planu	+1			
Wciągnięcie innej osoby do dyskusji	+1			
Przeproszenie za niewłaściwe zachowanie	+1			
Przerywanie innym, przeszkadzanie w dyskusji		-3		
Monopolizowanie dyskusji (wypowiedzi ponad 30 sekund)		-2		
Atak osobisty (niewłaściwe uwagi ad personam)		-4		
Wypowiedź nie na temat, odejście od tematu dyskusji bez związku		-1		
Brak dbałości o język polski, wulgaryzmy		-2		
• Ogółem punktów				•

Analiza SWOT

Cel: metoda ta stanowi rozwinięcie debaty „za” i „przeciw”, jest pomocna w analizie i ocenie problemów, zjawisk i procesów, gdyż prowadzi do podjęcia decyzji.

Przebieg:

1. Nauczyciel określa problem do analizy.
2. Uczniowie w grupach rozwiązują problem pod kątem mocnych i słabych stron oraz wynikających z nich możliwości i zagrożeń.
3. Uczniowie wypełniają arkusz analizy.
4. Sprawozdawcy poszczególnych grup prezentują przygotowany arkusz.
5. Na koniec grupy mogą ustalić ostateczne stanowisko całej klas.

ARKUSZ ANALIZY SWOT

PROBLEM	
MOCNE STRONY	SŁABE STRONY
SZANSE	ZAGROŻENIA

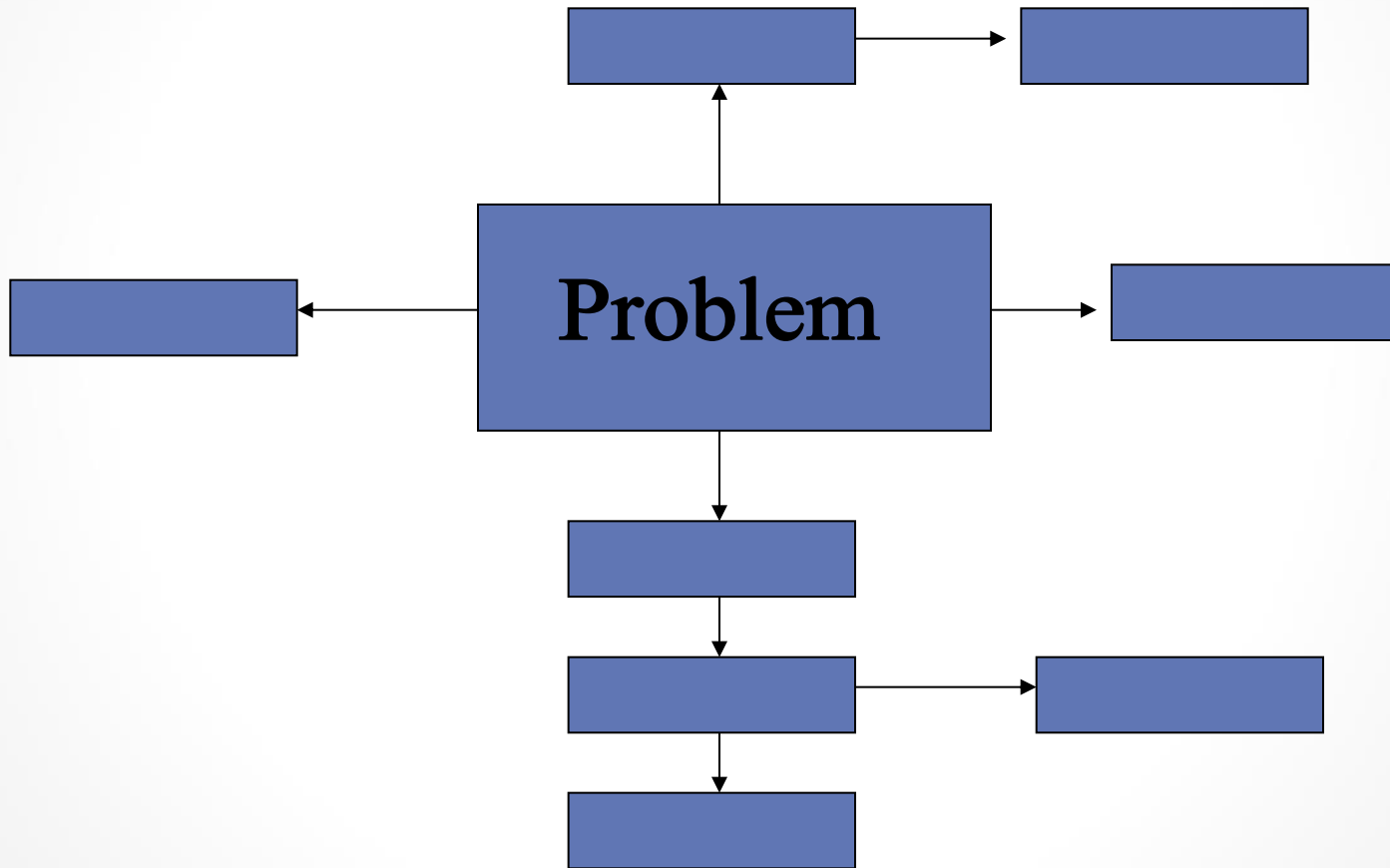
Mapa mentalna

Cel: metoda zwana też mapą pojęciową, polega na opracowaniu problemu przy użyciu plakatów, symboli, schematów, haseł, rysunków itp. Służy porządkowaniu zdobytej wiedzy, odkrywaniu związków i zależności między wydarzeniami, zjawiskami lub pojęciami. Może być stosowana zarówno, jako wprowadzenie do nowego tematu, jak i na podsumowanie całego działu. Pomaga uczniom usystematyzować wiedzę.

Przebieg:

1. Nauczyciel formułuje problem i wyjaśnia sposób pracy.
2. Dzieli klasę na kilkusobowe drużyny.
3. Uczniowie wypisują wszystko, co wiedzą na dany temat (na oddzielnych kartkach).
4. Swoje kartki składają w jedno miejsce, następnie porządkują je i wyszukują, co łączy zapisane informacje; tworzą z nich zbiory i podzbiory, które układają na dużym arkuszu papier.
5. Następnie grupy projektują mapę mentalną – przyklejają kartki, dorysowują, dopisują nowe hasła, łączą liniami i strzałkami.
6. Mapy poszczególnych grup umieszcza się w różnych, widocznych miejscach w klasie.
7. Sprawozdawcy, krótko prezentują mapy z wskazaniem, co grupa uznała za najważniejsze.
8. Uczniowie mogą wymienić swoje wrażenia dotyczące sposobów radzenia sobie z problemem (jeśli starczy na to czasu).
9. Nauczyciel czuwa nad merytoryczną poprawnością pracy poszczególnych grup.

Propozycja mapy mentalnej



Metaplan

Cel: metoda umożliwiająca twórcze rozwiązywanie problemów. Skłania ucznia do krytycznej analizy faktów, formułowania sądów i oceniania propozycji rozwiązań strony przeciwnej. Pozwala rozwiązać problem, poszukiwać i tworzyć wspólne wnioski. Ma zastosowanie w omawianiu sytuacji trudnych.

Przebieg:

1. Nauczyciel dzieli klasę na zespoły.
2. Przedstawia problem.
3. Określa czas pracy (max. 20 min.)
4. Uczniowie otrzymują gotowe schematy metaplanu lub rysują je na papierze formatu A4.
5. Grupy analizują wszystkie pytania, zapisują odpowiedzi i opracowują wnioski.
6. Sprawozdawcy poszczególnych grup prezentują efekty pracy.

SCHEMAT METAPLANU

PROBLEM

.....
.....

JAK BYŁO? JAK BYĆ POWINNO?

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

DLACZEGO NIE JEST TAK, JAK BYĆ POWINNO?

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

WNIOSKI

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

Poker kryterialny

Cel: metoda z wykorzystaniem dydaktycznej gry planszowej, należy do bardzo lubianej przez uczniów. Stosowana często, jako podsumowanie i utrwalenie wiadomości. Wymaga wcześniejszego przygotowania dużej planszy do gry oraz 20 kartoników z hasłami, dotyczącymi omawianego zagadnienia.

Przebieg:

1. Nauczyciel dzieli klasę na zespoły.
2. Jeden uczeń rozdaje karty graczom (zespołom).
3. Rozpoczynający uczeń wybiera ze swojego zestawu najważniejszą wg niego kartę i układa w polu z kryteriami pierwszorzędnymi.
4. Każdy kolejny gracz postępuje tak samo, do momentu, gdy wszystkie karty będą rozdane w trakcie gry, można wymieniać karty na poszczególnych polach; gracz.
5. Proponujący wymianę, musi uzasadnić swój wniosek (decyzję o zmianie karty podejmuje cała grupa).
6. Karta, którą usunięto wraca do właściciela .
7. Wygrywa ta drużyna która, jako pierwsza umieści wszystkie swoje karty na planszy.
8. Po zakończeniu gry, liderzy zespołów prezentują kryteria, które zespół uznał za pierwszorzędne.
9. Kryteria można zapisać na tablicy, a przy powtarzających się postawić znak plus.

SCHEMAT POKERA KRYTERIOWEGO

Kryteria trzeciorzędowe

Kryterium drugorzędowe

Kryterium pierwszorzędowe

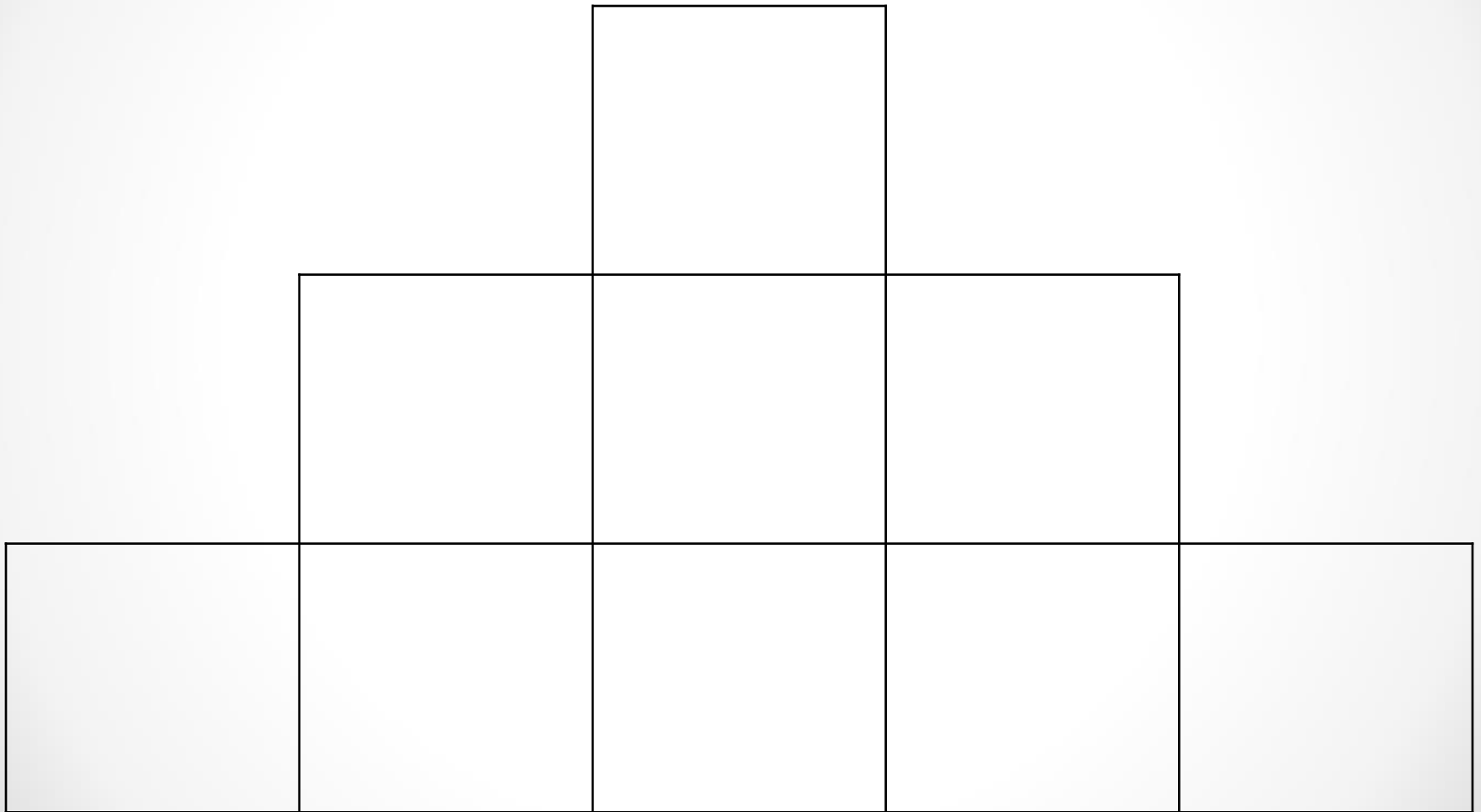
Piramida priorytetów

Cel: metoda, która polega na wartościowaniu pomysłów i planowaniu określonych działań.

Przebieg:

1. Nauczyciel podaje problem.
2. Uczniowie ustalają odpowiedzi i formułują sądy.
3. Następnie uzgadniają hierarchę ważności i umieszczają odpowiedzi w odpowiednim miejscu piramidy od najmniej ważnych do najważniejszego.
4. Wybrani uczniowie motywują swoje wybory.

SCHEMAT PIRAMIDY PRIORYTETÓW



Portfolio („teczka”)

Cel: metoda ta umożliwia uczniowi planowanie, organizowanie i ocenianie własnego uczenia się. Polega na tworzeniu teczki z materiałami na określony temat (podany przez nauczyciela lub zaproponowany przez ucznia). Uczy systematycznego kontrolowania i uzupełniania swojego warsztatu pracy.

Przykłady materiałów do gromadzenia w teczce:

- ilustracje i zdjęcia
- teksty źródłowe
- wywiady
- drzewa genealogiczne
- opisy wydarzeń historycznych
- mapki konturowe
- wypowiedzi wybitnych ludzi związanych z określonym zagadnieniem
- recenzje
- fragmenty poezji lub prozy

Przebieg:

1. Nauczyciel ustala z uczniami temat portfolio oraz termin prezentacji (na ok. miesiąc przed zajęciami).
2. Omawia materiały, jakie można gromadzić w swojej teczce.
3. Na lekcji poprzedzającej wykorzystanie portfolio, nauczyciel przypomina uczniom o uporządkowaniu materiałów.

Drama

Cel: metoda, która łączy przekazywanie treści kształcenia z przeżyciem i doświadczeniem.

Należy do bardziej znanych metod aktywizujących. Drama nie jest inscenizacją, gdyż role nie zostały wcześniej wyuczone, ale wykorzystuje aktywność twórczą ucznia. Polega na improwizowaniu, stosuje ruch, gest, głos, pobudza wyobraźnię i daje możliwość lepszego zrozumienia przez kontakt ucznia z prezentowaną postacią.

Techniki dramowe:

- Inscenizacja improwizowana - polega na spontanicznym rozegraniu sytuacji. Uczestnicy znają początek, a przebieg i zakończenie zależy od ich wiedzy, inwencji i pomysłowości.
- Rola - polega na tym, że uczeń jest sobą w nieznanej dla siebie roli (odgrywając np. postać historyczną lub ludzi z minionej epoki)
- Rozmowa – najprostszy sposób bycia w roli. Jest to rozmowa na określony temat w zespołach dwuosobowych.
- Wywiad – może być prowadzony „po cichu” w małych zespołach lub oficjalnie na forum klasy. Role dzielone są na zadających pytania i odpowiadających na nie.
- Pantomima – najważniejszą rolę odgrywa tu język ciała (poza, ruch, taniec, gest, mimika), który wpływa na wyobraźnię, ułatwia wchodzenie w klimat, próbuje oddać atmosferę i fikcję dramatyczną.
- Żywy obraz, stop klatka – grupa uczniów komponuje obraz zatrzymując go w najbardziej dramatycznym momencie. Inspiracją mogą być obrazy, zdjęcia, rysunki.
- Płaszcz eksperta – technika stosowana przez nauczyciela, kiedy w trakcie dramy zauważy błędy merytoryczne. Wtedy przejmuje rolę i koryguje nieprawidłowości

Metoda projektu (badawczego)

Cel: jest to metoda polegająca na samodzielnej i aktywnej pracy uczniów na określony temat. Opiera się na poszukiwaniu, porządkowaniu i systematyzowaniu informacji z różnych źródeł, a następnie zaprezentowaniu w formie: eseju, referatu, wywiadu, albumu, serwisu fotograficznego, plakatu sytuacyjnego, makiety, inscenizacji itp.

Przebieg:

1. Nauczyciel podaje temat projektu i jego cele.
2. Następnie dzieli klasę na zespoły.
3. Każda grupa otrzymuje szczegółowe instrukcje i przydział zadań.
4. Ustala się termin wykonania oraz prezentacji i kryteria oceny projektu.
5. Zaprezentowanie rezultatów (może być poprzedzone wcześniejszą konsultacją z nauczycielem).
6. Ocena końcowa.

Puzzle

Cel: metoda polegająca na uczeniu się we współpracy. Zadaniem uczniów jest przyswojenie i przekazanie kolegom części materiału (uczeń jako ekspert). Na osiągnięcia grupy mają wpływ wszyscy eksperci.

Przebieg:

1. Nauczyciel dzieli klasę na grupy tak, by ich liczebność odpowiadała liczbie analizowanych zagadnień i określa czas działania.
2. Wszystkie grupy pracują z tym samym zagadnieniem, każdy uczeń w zespole przygotowuje inny fragment tematu (ok. 10-15 min.)
3. Po upływie czasu, każdy ekspert dzieli się tym, czego się nauczył (następuje moment „właściwego” uczenia)
4. Ostatni etap polega na omówieniu zagadnień na forum klasy i podsumowaniu nowych wiadomości i efektów pracy grup.

Linia czasu

Cel: metoda polegająca na szeregowaniu wydarzeń, zjawisk, pojęć itp., przedstawionych w formie rysunków, symboli, ilustracji, portretów, wg określonych reguł np. ważności, chronologii. Przydatna podczas podsumowania materiału, do pracy z klasą lub w grupach.

Przebieg:

1. nauczyciel podaje tematy zagadnień
2. uczniowie w grupach szeregują je, układając następnie w linii (wg schematu)
3. grupy prezentują efekty swojej pracy
4. nauczyciel czuwa nad merytoryczną poprawnością

Bingo

Cel: Metoda ta pomaga w powtarzaniu i utrwalaniu poznanych wiadomości, ma kilka odmian w zależności od czasu i ilości wiedzy do powtórzenia i utrwalenia

Przebieg:

1. Nauczyciel przygotowuje kartki i rozdaje je lub prosi uczniów o ich zrobienie.
2. Nauczyciel wybiera ucznia losującego numery (różne metody: maszyna z kulkami do bingo, kartki z numerami odwrócone) i podaje zasady: żadnych skreśleń na kartkach, piszemy tylko w wyznaczonym czasie, nie odpisujemy, bingo może być pionowe lub poziome.
3. Nauczyciel rozdaje kartki i prosi o ponumerowanie pól.
4. Nauczyciel czyta pytania pod wylosowaną liczbą i daje czas na odpowiedź (pytania jednoznaczne a odpowiedź krótka, mogą układać uczniowie, do puli).
5. Uczeń, który ma bingo (wszystkie odpowiedzi pod numerami wylosowanymi w pionie lub poziomie na swojej kartce) woła „bingo” i podnosi rękę.
6. Nauczyciel sprawdza poprawność bingo (czyta na głos pytanie, zgodnie z numerami ucznia, a uczeń odpowiedź, którą napisał). Bingo zalicza się gdy wszystkie odpowiedzi są poprawne.

Przykładowa karta na 12 pytań (może być na 16 czy 20 lub więcej)

Numery wpisują sami uczniowie, kart jest tylko pokratkowana

1	5	10	3
12	2	6	9
7	4	11	8

1. Czy bociany odlatują z Polski przed zimą?
2. Podaj symbol chemiczny złota
3. Suma dwóch dłuższych boków i dwóch krótszych prostokąta daje pole prostokąta
4. Ciało zanurzone w cieczy lub gazie traci pozornie na ciężarze tyle, ile waży ciecz lub gaz wyparty przez to ciało. Podaj nazwę prawa fizycznego
5. Jak nazywa się drzewo iglaste, które zrzuca igły na zimę?
6. Jak nazywa się polskie święto państwowe ustanowione z inicjatywy Śp. Prezydenta Lecha Kaczyńskiego na dzień 1 marca, obchodzone od 2011 r.?
7. Jakie jest największe jezioro w Polsce?
8. Czy Wisłoka jest prawym czy lewobrzeżnym dopływem Wisły?
9. Ile razy obchodziliśmy już święto państwowe Narodowy Dzień Pamięci Żołnierzy Wyklętych
10. Jak określamy wyrazy naśladujące różne dźwięki?
11. Wyrażenia takie jak: „Gorący lód, sucha woda czy żywy trup” to w języku polskim przykłady środka stylistycznego o nazwie oksymoron czy pleonazm
12. Podaj rok pierwszej wolnej elekcji w Polsce?

1. Podaj imię i nazwisko swojego dyrektora szkoły? /
2. Czy bociany odlatują z Polski przed zimą? / tak
3. Podaj wzór ilustrujący twierdzenie Pitagorasa. / $a^2 + b^2 = c^2$
4. Podaj symbol chemiczny złota / Au lub żelaza Fe
5. Suma dwóch dłuższych boków i dwóch krótszych prostokąta daje pole prostokąta. / Fałsz (daje obwód?)
6. Ciało zanurzone w cieczy lub gazie traci pozornie na ciężarze tyle, ile waży ciecz lub gaz wyparty przez to ciało. Podaj nazwę prawa fizycznego / prawo Archimedesesa
7. Jak nazywa się drzewo iglaste, które zrzuca igły na zimę? / modrzew
8. Podaj rok pierwszej wolnej elekcji w Polsce? / 1573
9. Jak nazywa się polskie święto państwowe ustanowione z inicjatywy Śp. Prezydenta Lecha Kaczyńskiego na dzień 1 marca, obchodzone od 2011 r.? / Narodowy Dzień Pamięci „Żołnierzy Wyklętych”.
10. Jakie jest największe jezioro w Polsce? / Śniardwy
11. Czy Wisłoka jest prawym czy lewobrzeżnym dopływem Wisły? / prawym
12. Wisłok to dopływ Wisły czy Sanu? / Sanu
13. Ile razy obchodziliśmy już święto państwowe Narodowy Dzień Pamięci Żołnierzy Wyklętych / (po raz pierwszy 1 marca 2011 r.)
14. Jak nazywa się najmniejsza adresowalna jednostka informacji pamięci komputerowej, składająca się z 8 bitów / bajt
15. Wyrażenia takie jak: „Gorący lód, sucha woda czy żywy trup” to w języku polskim przykłady środka stylistycznego o nazwie oksymoron czy pleonazm / oksymoron
16. Jak określamy wyrazy naśladowujące różne dźwięki? / onomatopeja

6x6x6

CEL: zaangażowanie wszystkich członków grupy w dyskusję. Metoda, w której 36 osób ma możliwość przedyskutowania w bardzo krótkim czasie (20 min) jakiegoś tematu i poznania poglądów większości członków grupy. Każdy jest uczestnikiem dyskusji i sprawozdawcą.

Przebieg:

1. W 6 grupach, z których każda liczy 6 osób, przez 6 minut, uczestnicy dyskutują na podany przez prowadzącego temat.
2. 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 wyniki pracy swoich grup.
3. Ćwiczenie można realizować w grupach 5, 6, 7 a nawet 8 – ośmioosobowych. Przy większych grupach konieczne jest zwiększenie czasu (zarówno na dyskusję jak i na sprawozdania).
4. 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.

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 zrozumieniem 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.

W razie potrzeby sesję można zakończyć podsumowaniem przez prowadzącego.

635 Organizacja 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:

Podziel klasę na 6 – osobowe grupy lub 6 grup mniej licznych. Każdej osobie (grupie) daj kartę z ponumerowanymi miejscami na wpisywanie pomysłów.

Wyraźnie sformułuj problem. Uczniowie zapisują go na kartkach. (Problem ten może być sformułowany też przez uczniów).

Runda pierwsza: każdy uczeń (grupa) wpisuje trzy pomysły na rozwiązania problemu. Po wypełnieniu trzech punktów 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.

Jeden z wielu

Cel: Metoda ta służy powtarzaniu, utrwalaniu i sprawdzaniu wiedzy uczniów

Przebieg:

1. Nauczyciel prosi uczniów do gry (drogą losowania, wcześniejszych zgłoszeń czy chęci udziału lub numeracji), rozdziela im zadania (część będzie graczami, część liczy punkty, może być prowadzący).
2. Jest określona liczba graczy (5, 8 ,10 czy 12) przy czym gra obliczona jest na 10 grających i 30 min
3. Wcześniej uczniowie układają pytania z określonego zakresu (dla chętnych, jako zadanie domowe)
4. Uczniowie mają dwie pomyłki, odpowiadają wskazywani przez poprzednika ? Jeśli popełnią dwie pomyłki odpadają. Zostaje 3 i oni grają o tytuł najlepszego i ocenę najwyższą grając w II etapie.
5. W drugim etapie gra 3 uczniów. Pytania wybierają uczniowie z kategorii:
1. trudne, 2. umiarkowane, 3. łatwe (10, 5, 2 punkty)
6. Wygrywa ten kto zdobędzie największą ilość punktów.

Open Space (otwarta przestrzeń)

Opis: Konferencje Open Space angażują wszystkich w bezpośredni dialog, zajmują się tylko tym, co najważniejsze dla uczestników i doprowadzają do prawdziwych wniosków.

Przebieg:

Sformułowanie głównego tematu konferencji oraz dobór przestrzeni, profilu uczestników, treści zaproszenia, ramowego programu spotkania. Prowadzący przedstawia metodę i zaprasza uczestników by zgłaszali te kwestie do dyskusji, które są dla nich ważne i mogą przybliżyć grupę do osiągnięcia celu. Inicjatorzy poszczególnych dyskusji wybierają miejsce i czas spotkania. Dyskusje trwają zwykle od 50 min. do 1,5 godz. Ilość równocześnie toczących się dyskusji oraz rund zależna jest od wielkości grupy, warunków przestrzennych i organizacyjnych oraz od złożoności problemu i zaangażowania uczestników.

Open Space Technology sprawdza się kiedy:

- ✓ poszukujemy nowych i bardziej efektywnych sposobów,
- ✓ chcemy zająć się kompleksowymi tematami,
- ✓ kiedy tematy te niosą ze sobą możliwość wywołania jakiegoś konfliktu,
- ✓ kiedy nikt nie zna odpowiedzi na stawiane pytania,
- ✓ kiedy podjęcie pojawiającego się problemu wymaga zaangażowania się w dyskusję coraz większej grupy osób.

Peer learning

Cel: zachęcenie do pogłębiania swojej wiedzy i połączenia jej z nowymi technologiami. Kształtowanie umiejętności: praca w grupie, szacunek dla drugiego człowieka, umiejętność wystawiania się.

Przebieg:

Metoda polega na wspólnej nauce uczniów, gdzie priorytetem ma być podanie wiedzy, opartej na własnej analizie, pozbawionej, nieco „sztywnej” formy podawanej w podręcznikach. Jest to dzielenie się wiedzą i doświadczeniami na określony temat ze swoimi rówieśnikami. Nauczyciel jest obserwatorem, wszelkie decyzje, odnośnie formy nauki należą do uczniów. Wykorzystujemy zasoby internetowe, komunikujemy się za pomocą sieci, wymieniamy pliki, udzielamy instrukcji. Wykorzystujemy naturalny sposób uczenia się młodego pokolenia i korzystania z zasobów sieci i technologii.

World Café

Cel: metoda konwersacyjna służąca do prowadzenia dialogu oraz poszukiwania kreatywnych pomysłów dotyczących wybranych zagadnień

Przebieg:

Przygotowujemy 3-5 stolików z określoną ilością krzeseł (grupy), przy każdym stoliku siedzi moderator, stoi flipchart z zapisanym zagadnieniem. Uczniowie czytają wszystkie zagadnienia i siadają przy tym stoliku, którego zagadnienie chcą zgłębiać jako pierwsze. Tym samym tworzą się grupy. Moderator przedstawia problem i zapisuje na dużym arkuszu propozycje grupy. Po określonym czasie następuje zmiana grup, moderator referuje co już zostało powiedziane i zapisane w tej sprawie i czeka na dalsze propozycje. Po przejściu wszystkich grup następuje podsumowanie. Moderatorzy przedstawiają uzgodnienia z grup a osoba prowadząca podsumowuje.

Metoda odwróconej lekcji

Cel: metoda pozwalająca uczyć się w sposób zindywidualizowany poprzez działanie i własną pracę we własnym tempie.

Przebieg:

Dokładnie określić cele, zadania i naszkicować uczniom oczekiwania wobec nich, ustalić sposób komunikacji między nauczycielem a uczniami oraz między uczniami. Etapy:

1. Zaplanowanie cyklu oraz przygotowanie materiałów
2. Przedstawienie dzieciom tematu lub zagadnienia i celu zajęć (na lekcji poprzedzającej)
3. Zadanie uczniom pracy do domu i dostarczenie im materiałów i źródeł (na lekcji poprzedzającej)
4. Samodzielna praca uczniów w domu – zdobywanie wiedzy o danym zagadnieniu
5. Uporządkowanie wiedzy dzieci, weryfikacja wiedzy i wykorzystanie jej w ćwiczeniach praktycznych
6. Podsumowanie tematu lub zagadnienia oraz omówienie procesu zdobywania wiadomości i umiejętności

<https://www.youtube.com/watch?v=Aj-oiCgbBWQ> Bożen
Będzińska

https://www.youtube.com/watch?v=oGDz4_H8KZ0

<https://www.youtube.com/watch?v=Mn2K-e5h7DU> - Aaron Sams (jeden z
twórców metody) prowadzi lekcję metodą FL

<https://www.youtube.com/watch?v=Qnbl2AwNNgo>

MOTYWACJA

Wrodzona, naturalna zdolność do uczenia się w aktywny sposób. Jej podstawowym prawem jest zasada: aby innych motywować, sami musimy mieć motywację.

„Aby zapalać innych, trzeba samemu płonąć.”

Piramida potrzeb A. Maslowa



Motywacja wewnętrzna

- ✓ bezinteresowna potrzeba zdobywania i rozumienia wiedzy,
- ✓ zainteresowanie nauką szkolną, ambicje,
- ✓ plany i dążenia życiowe,
- ✓ przekonanie uczniów o praktycznej przydatności zdobywanej wiedzy.

Motywacja zewnętrzna

angażowanie się w daną aktywność do osiągnięcia korzyści zewnętrznych, otrzymania nagrody lub uniknięcia kary

Zadanie

Wypisać czynniki, które wpływają na motywację uczniów do nauki

czynniki motywacyjne związane ze szkołą;

- osoba nauczyciela,
- atmosfera w klasie,
- strategie i metody stosowane przez nauczyciela

czynniki motywacyjne związane z rodziną:

- sytuacja rodzinna i atmosfera domowa,
- współpraca rodziców ze szkołą

czynniki związane z indywidualnymi predyspozycjami uczniów:

- różne style poznawcze,
- uzdolnienia,
- zainteresowania i cechy rozwojowe,
- inteligencja, temperament,
- aspiracje.

Strategie motywacyjne stosowane przez nauczycieli

- ✓ **wzbudź zaniepokojenie lub wywołaj napięcie**
- ✓ intrygujące pytania
- ✓ stawianie problemów
- ✓ wzbudzanie kontrowersji
- ✓ ujawnianie sprzeczności
- ✓ zgadywanie wraz z informacją zwrotną
- ✓ odwołanie się do przekonania uczniów, że mają daną wiedzę

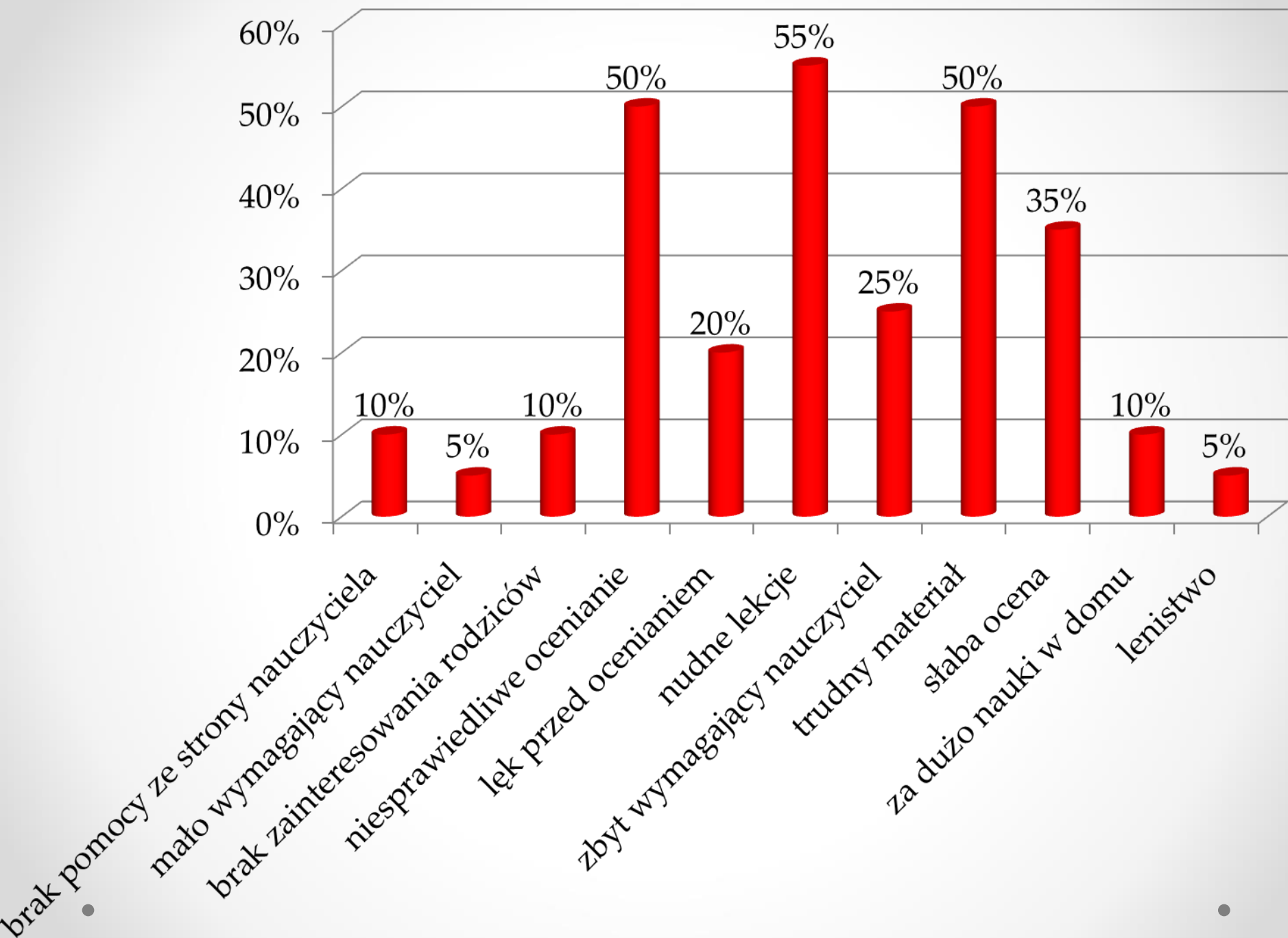
- ✓ **wzbudź dysonans lub konflikt poznawczy**
- ✓ wskazywanie na zaskakujące, absurdalne lub paradoksalne aspekty treści
- ✓ kierowanie uwagi uczniów na elementy niezwykłe o odległe od codziennych doświadczeń
- ✓ wskazywanie wyjątków od reguły
- ✓ polecenie uczniom odkrycia, jaka to tajemnica kryje się za danym paradoksem

- ✓ **przekształć materiał abstrakcyjny w osobisty, konkretny, znajomy**
- ✓ ilustrowanie definicji, zasad i innych abstrakcyjnych informacji anegdotami lub przykładami ukazującymi, jakie odniesienie ma przerabiany materiał do życia ludzi, którymi uczniowie interesują się
- ✓ **wzbudź zainteresowanie zadaniem lub przychylność**
- ✓ przychylne nastawienie do tematu można wzbudzić, podając powód, dla którego uczeń powinien je cenić

- ✓ **skłóń uczniów do wytworzenia własnej motywacji do uczenia się**
- ✓ opracowanie pytań do jakiegoś tematu, na które chce się poznać odpowiedź
- ✓ w trakcie czytania tekstu wynotowanie wszystkiego, co wyda się zaskakujące

Demotywacja – badania

- ✓ brak pomocy ze strony nauczyciela – 10%
- ✓ mało wymagający nauczyciel – 5%
- ✓ brak zainteresowania rodziców – 10%
- ✓ niesprawiedliwe ocenianie – 50%
- ✓ lęk przed ocenianiem – 20%
- ✓ nudne lekcje – 55%
- ✓ zbyt wymagający nauczyciel – 25%
- ✓ trudny materiał – 50%
- ✓ słaba ocena – 35%
- ✓ inna przyczyna (jaka?) - za dużo nauki w domu – 10%
- ✓ lenistwo – 5%



Motywację do nauki osłabiają też:

- ✓ niewłaściwe stosunki między nauczycielem i dzieckiem, nieprawidłowe funkcjonowanie dziecka w klasie, negatywny wpływ grup rówieśniczych
- ✓ brak wiary w swoje możliwości
- ✓ błędne odczytywanie swoich pragnie
- ✓ obawa przed porażką i nowością
- ✓ często wynikająca z tego bierność
- ✓ negatywne nastawienie

Co wzmacnia motywację:

- ✓ wiara w swoje możliwości
- ✓ odwaga w działaniu
- ✓ umiejętność rozwiązywania problemów
- ✓ umiejętność radzenia sobie z porażkami i trudnościami
- ✓ ambicja
- ✓ jasno określone cele wynikające z potrzeb i marzeń
- ✓ otwartość na nowości
- ✓ systematyczność i wytrwałość
- ✓ sukcesy

Wybrane metody motywujące uczniów do nauki

Pytanie – wszyscy piszą

Zdania podsumowujące

Niedopowiedzenia i praca w parach

Zapytaj kolegę

Wymiana w parach

Powtarzanie chórem

Uważne słuchanie wykładu

Wysłuchaj i zapisz

Głośne myślenie

Krok po kroku – ćwiczenie pod kierunkiem nauczyciela

Test przed

Powtórka