

# **METODY I TECHNIKI AKTYWIZUJĄCE PRACĘ UCZNIA**

*Dr Beata Zofia Bułka*

**METODA** (gr. methodos) – badanie, sposób badania, droga dochodzenia do prawdy

Klasyfikacja metod za Szlosek (1995):

- Metody podające (opis, pogadanka, wykład, opowiadanie, odczyt)
- Metody eksponujące (pokaz połączony z przeżyciem, sztuka teatralna)
- Metody programowe (z użyciem podręcznika, programów, z użyciem komputera, maszyny dydaktycznej)
- Metody praktyczne (pokaz z objaśnieniem, ćwiczenia laboratoryjne, metoda projektów, metoda tekstu przewodniego)
- Metody problemowe (wykład problemowy, konwersatoryjny, klasyczna metoda problemowa, metody aktywizujące)

# Czemu „służy” określona metoda aktywizująca proces kształcenia? (za Małgorzatą Taraszkiewicz)

- ▶ **Wykład** – żeby uczeń **poznał** określony kontekst, dla wprowadzenia, zreferowania i podsumowania większych partii materiału.
- ▶ **Czytanie** - żeby uczeń umiał czytać ze zrozumieniem by **poznawać** różne sposoby ekspresji słowa pisanego oraz **poznawał** różne zagadnienia przedstawiane w formie pisemnej.
- ▶ **Pisanie** - żeby uczeń **umiał** właściwie i w rozmaity sposób wyrażać swoje myśli oraz **poznał i umiał** stosować zasady poprawnego posługiwania się językiem pisanym.

- ▶ **Pytania i odpowiedzi** - żeby uczeń **umiał** się dziwić, zadawać pytania i dociekać oraz poszukiwać odpowiedzi (co stanowi konieczny punkt wyjścia do wszelkiego uczenia się).
- ▶ **Pokaz, demonstracje** - żeby uczeń **samodzielnie poznał**, zobaczył na własne oczy, dotknął, posmakował („zobaczyć to uwierzyć”).
- ▶ **Gry dydaktyczne** - żeby uczeń **poznał i doświadczył** różnych strategii działania w sytuacjach para-życiowych.
- ▶ **Granie ról** - żeby uczeń **rozumiał** strukturę i dynamikę roli, **doświadczył** określonych sytuacji, emocji, uczuć, relacji.
- ▶ **Drama** - żeby uczeń **doświadczył i przeżył** określone stany, sytuacje, problemy, poczuł, przeżył je na własnej skórze.

- ▶ **Symulacje** - żeby uczeń **trenował określone umiejętności** w bezpiecznym kontekście sytuacji szkoleniowej, zanim wykorzysta je w prawdziwym życiu.
- ▶ **Analiza przypadku** - żeby uczeń **uczył się** na doświadczeniach innych.
- ▶ **Karty dydaktyczne** - żeby uczeń **wiedział co/jak/kiedy** ma robić; znał algorytm samodzielnego działania/uczenia się.
- ▶ **Organizacja graficzna** – (mapy mentalne, linie czasu) - żeby uczeń **nauczył się tworzenia „obrazów myśli” i myślenia** w kategoriach procesów i chronologii.
- ▶ **Metody kreatywne** – twórczego rozwiązywania problemów - żeby uczeń **poszerzał pole możliwości i horyzonty wyobraźni**.

- ▶ **Ćwiczenia** - żeby uczeń **poprzez praktykę dochodził do sprawności** w określonym wycinku lub dziedzinie.
- ▶ **Dyskusja** - żeby uczeń **umiał** przedstawić, bronić i korygować własne stanowisko oraz **doświadczył** różnorodności poglądów i ocen na określony temat.
- ▶ **Metody zintegrowane** – (np. metoda projektu) wykorzystujące w skumulowany sposób założenia i efekty edukacyjne różnych metod do realizacji długofalowej akcji dydaktycznej oraz także dla umożliwienia doświadczenia współpracy grupowej.

Stosowanie metod przyjaznych mózgowi wiąże się ze zmianą całościową myślenia, która obejmuje:

- Tok pracy dydaktycznej
- Zakładane i osiągnane cele
- Zadania i role osoby prowadzącej
- Zjawiska dynamiki grupowej (grupa zupełnie inaczej pracuje)
- Przestrzenną organizację miejsca pracy

## **Wymiary obszaru edukacyjnej aktywności dla uczniów:**

- Wymiar metodyczny
- Wymiar mentalny
- Wymiar interpersonalny
- Wymiar architektoniczny



## **Wymiar metodyczny, czyli jaką metodą (jakimi metodami) będzie realizowana lekcja.**

Wykład, czytanie, pisanie, pytania i odpowiedzi, dyskusja, obserwacja (pokaz), gry dydaktyczne, granie ról, drama, symulacja, analiza przypadków, karty dydaktyczne, organizacja graficzna (np. mapy mentalne), metody kreatywne, metody zintegrowane (np. metoda projektu), ćwiczenia praktyczne, zajęcia laboratoryjne, opowiadanie, pogadanka i ...

Z powyżej przedstawionych metod wybierz i wpisz w odpowiednie kolumny te, którymi posługujesz się:

często	rzadko	wcale
--------	--------	-------

## **Wymiar mentalny, czyli jak wywołujesz odpowiedni stan gotowości do uczenia się na konkretnej lekcji.**

Zadawanie pytań rozbudzających ciekawość, zainteresowanie i koncentrację na temacie (tzw. rozgrzewki intelektualno-emocjonalne), wykorzystywanie ćwiczeń „gimnastyki mózgu” (kinezylogia edukacyjna), przedstawienie zastosowania danej wiedzy w życiu codziennym, wskazanie korelacji z innymi przedmiotami nauczania, wykorzystanie różnych środków dydaktycznych do wizualizacji (np. telewizja, radio)

Z przedstawionych powyżej sposobów wywoływania odpowiednich stanów wybierz i wpisz w odpowiednie kolumny te, którymi posługujesz się:

swobodnie

rzadko

wcale

## Wymiar interpersonalny, czyli jak nawiązujesz kontakt z uczniami.

Jakie jest twoje wyobrażenie o pełnionej roli zawodowej? Czujesz się jak: ekspert-strażnik wiedzy, mentor, trener, sędzia, przewodnik, opiekun, interpretator świata, reżyser sceny edukacyjnej, partner, doradca?

Z przedstawionych powyżej kilku różnych ról, w jakich nauczyciel może funkcjonować jako osoba przekazująca wiedzę i kształcąca umiejętności ucznia. Wybierz i wpisz w odpowiednie kolumny te, w które wcielasz się:

często

rzadko

wcale

## Wymiar architektoniczny, czyli jak budujesz sytuacje edukacyjne w sensie aranżacji klasy.

Klasyczny układ ławek (stolików) + katedra nauczyciela lub stoliki mobilne umożliwiające ich zestawianie w różne konfiguracje. Wyposażenie w dostępne i mobilne pomoce (tablica z papierem, rzutniki do folii, eksponaty, plakaty, mapy, itd.) oraz miejsce do wywieszania wykonanych prac.

Zastanów się i przedstaw swoją klasę (możliwości i ograniczenia).

możliwości

ograniczenia

## Wybierając metodę nauczania należy pamiętać o:

- czasie, jakim dysponujemy;
- zróżnicowaniu doświadczenia i wiedzy uczniów;
- efekcie, który chcemy osiągnąć (wiedza, umiejętności praktyczne, zmiana postaw);
- osobistych preferencjach nauczyciela.

**Pomyśl, jak sprawić, aby to, czego chcesz nauczyć**

(ważne z punktu widzenia szkoły!)

**stało się atrakcyjne dla uczniów.**

# Stożek DALE'A

10 % tego co słyszą i czytają

Słuchanie  
Czytanie

wербalny

30 % tego co widzą

Oglądanie  
nieruchomych obrazów  
Oglądanie ruchomych  
obrazów

Rodzaj odbioru  
wizualny

50 % tego co widzą i słyszą

Demonstracja

Słyszanie, widzenie, mówienie i robienie

70 % tego co mówią i  
piszą

Aktywne „zwiedzanie”

Dramatyczne prezentacje

90 % tego co  
mówią podczas  
wykonywania

Gry z rolami, symulacje

Praktyczne zastosowanie

? ? ? ..... ? ? ?

Metody przyjazne mózgowi stymulują myślenie ucząc przez przeżywanie!

Podczas stosowania metod przyjaznych mózgowi biorą udział 3 płaszczyzny:

1. **Rzeczowa** – „to” – konkretny podmiot, konkretne zdanie
2. **Przeżyć osobistych** – „ja” – biorę w tym udział, wykonuję zadanie
3. **Stosunków międzyludzkich** – „my” – pracuję w grupie

Zadaniem nauczyciela jest stworzenie takich sytuacji, które będą angażowały wszystkich uczniów na wszystkich płaszczyznach.



# Wykorzystywanie możliwości mózgu

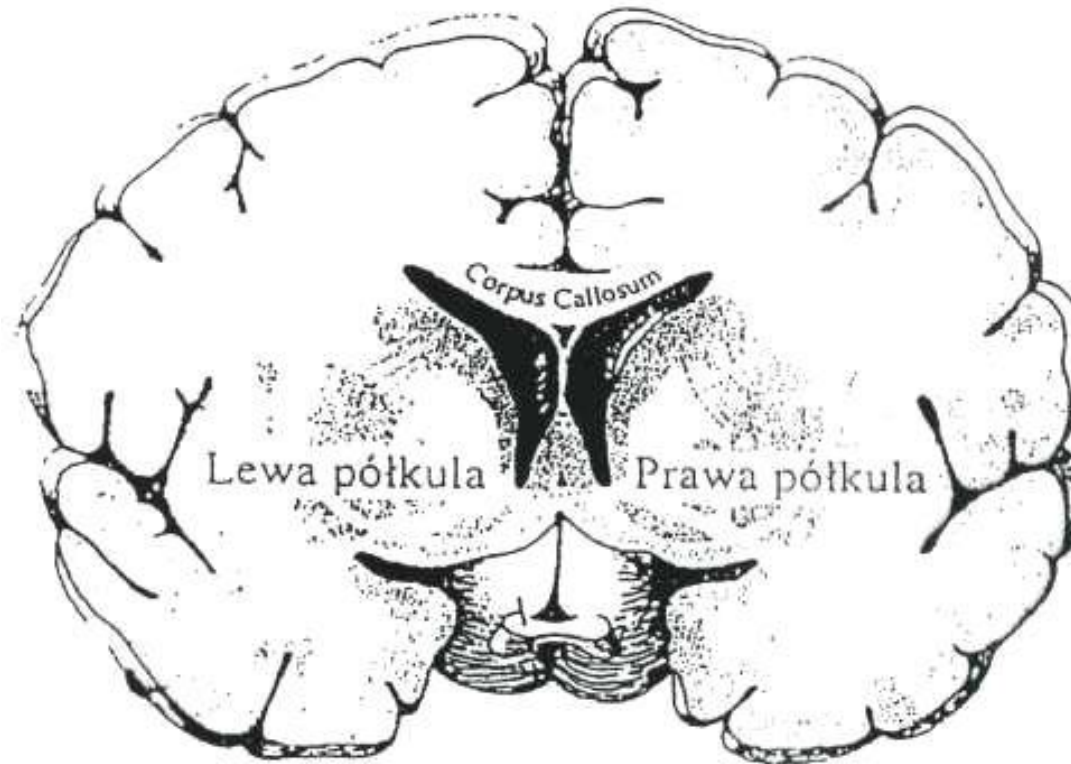
## Półkule mózgowe

Język

Logika

Cyfry

Analiza



Obrazy

Emocje

Uczucia

Wyobraźnia

# Zasady zapamiętywania

## Zasady główne

- Wyraźne wyobrażenia
- Dynamika / Ruch
- Niezwykłość skojarzeń

## Zasady dodatkowe

- Humor, Mnogość, +/-, „ja”, emocje

# MNEMOTECHNIKI

## Eksperyment

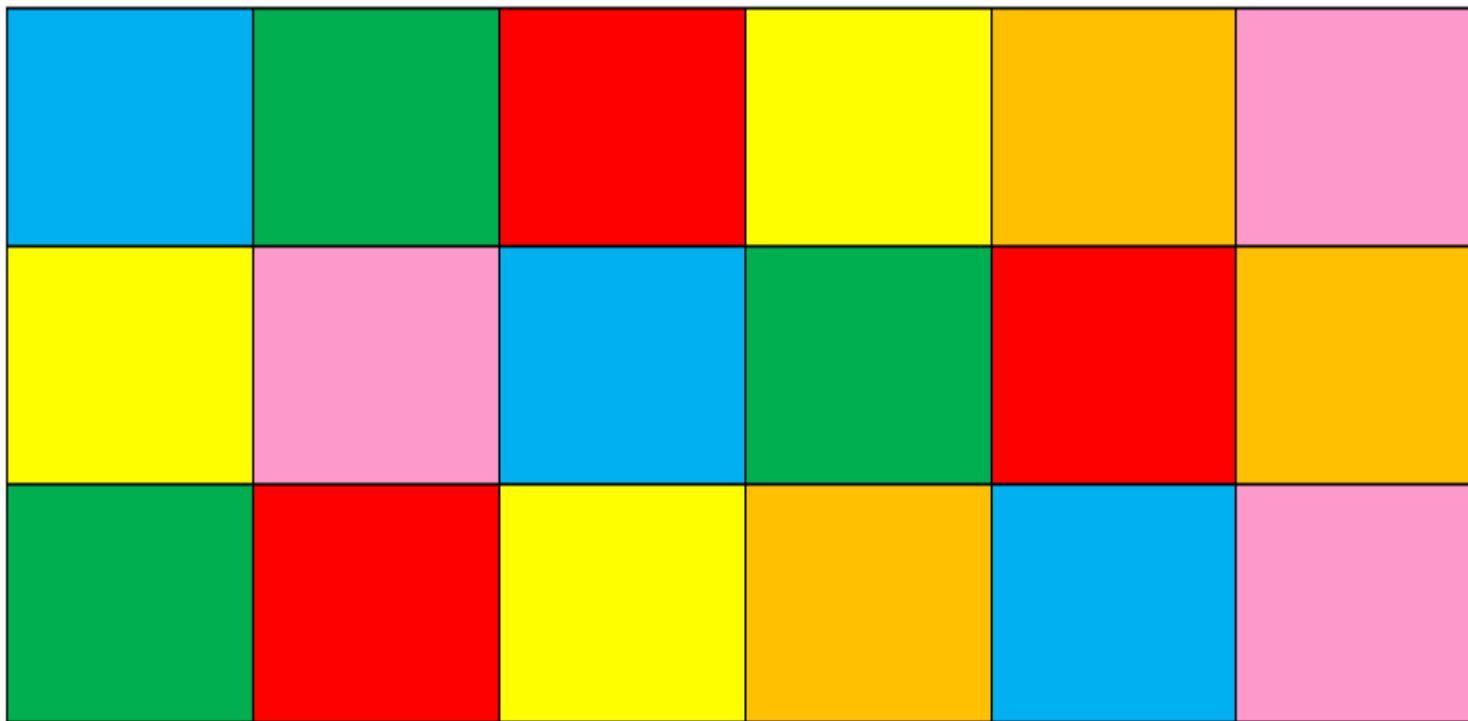
Odczytaj po kolei, od lewej do prawej, poniższe wyrazy.

<b>POMARAŃCZOWY</b>	<b>ZIELONY</b>	<b>NIEBIESKI</b>	<b>ZIELONY</b>	<b>NIEBIESKI</b>	<b>CZERWONY</b>
<b>CZERWONY</b>	<b>NIEBIESKI</b>	<b>CZERWONY</b>	<b>ŻÓŁTY</b>	<b>CZERWONY</b>	<b>NIEBIESKI</b>
<b>POMARAŃCZOWY</b>	<b>ŻÓŁTY</b>	<b>CZERWONY</b>	<b>RÓŻOWY</b>	<b>POMARAŃCZOWY</b>	<b>ZIELONY</b>

Lewa półkula

## Eksperyment cd.

Nazwij po kolei, od lewej do prawej, poszczególne kolory



Prawa półkula

## Eksperyment cd.

Nazwij po kolei, od lewej do prawej, kolory, jakich użyto do napisania wyrazów.

POMARAŃCZOWY	ZIELONY	NIEBIESKI	ZIELONY	NIEBIESKI	CZERWONY
CZERWONY	NIEBIESKI	CZERWONY	ŻÓŁTY	CZERWONY	NIEBIESKI
POMARAŃCZOWY	ŻÓŁTY	CZERWONY	RÓŻOWY	POMARAŃCZOWY	ZIELONY

Prawa i lewa półkula

Do najbardziej znanych i skutecznych metod zapamiętywania należą:

- Słowa – haki pamięciowe
- Rymowanki
- Akronimy
- Akrostych
- Symonidesowa technika loci
- „ Łańcuszek ” - Łańcuchowa Metoda Skojarzeń

**Mnemotechnika = *mnemonika*** (gr. mneme - pamięć) to metody zapamiętywania, polegające na tworzeniu **skojarzeń** podczas uczenia się.

Ogólna nazwa **sposobów ułatwiających zapamiętanie**, przechowywanie i przypominanie sobie informacji.

## Mnemotechniki proste:

**Akronimy znaczące** skrótownice, które mają jakieś znaczenie,  
np. **HOMES** (ang.domy) - lista wielkich jezior Ameryki północnej:  
**H**uron, **O**ntario, **M**ichigan, **E**rie, **S**uperior

**Akronimy nieznaczące**, np. **KOSDKP** - okresy paleozoiku:  
**K**ambr, **O**rdowik, **S**ylur, **D**ewon, **K**arbon, **P**erm  
**i nieznaczące**



**Akrostych** (gr. *akróstichos* od *ákros* – zewnętrzny, szczytowy, końcowy i *stíchos* – wiersz) – utwór wierszowany, w którym niektóre z kolumn liter, sylab lub wyrazów dają dodatkowo całe wyrazy, frazy lub zdania. Kolumny takie mogą być czytane w dół, w górę, lub naprzemiennie.

Odmianą akrostychu jest abecedariusz, w którym kolejne wersy zaczynają się kolejnymi literami alfabetu.

Jednym z historycznych przykładów akrostychu jest grecka nazwa znaku rozpoznawczego chrześcijan (czyli ryby): ichthys. Zawiera ona pierwsze litery słów oznaczających: Jezus Chrystus, Syn Boży, Zbawiciel – w transkrypcji z greki: Iesus Christos Theou Yios Soter.

# Technika „Loci”

Jest to najstarsza znana technika pamięciowa, mająca swe korzenie w starożytnym Rzymie. Jej twórcą jest Symonides z Keos (V w.p.n.e.).

„Loci” – rzymski pałac, przestrzeń jedyna w swoim rodzaju, system umiejscawiania

Poszczególne części jakiegoś dobrze znanego miejsca (np. mieszkania) i sprzęty, które się w nim znajdują, umożliwiają zapamiętywanie długiego zestawu pojęć w określonej kolejności.

# System cyfrowo-literowy

Służy do zapamiętywania np. dat historycznych.

Opiera się na przyporządkowaniu **spółgłosek** do określonych **cyfr**.

1 T, D	2 N	3 M	4 R	5 L, Ł
6 W, F	7 G, K, H	8 J	9 P, B	0 C, Z, S

Tam nad morzem rośnie las  
Wytną go jak przyjdzie czas

## Cyfry reprezentowane przez słowa

Technika ta pomaga zapamiętywać ciągi liczb.

Polega na utworzeniu zdania, w którym liczba liter w wyrazach odpowiada określonej cyfrze, np.

Kto (3) z (1) woli (4) i (1) myśli (5) zapragnie (9) Pi (2) spisać (6)  
cyfry (5), ten (3) zdoła (5).

W zdaniu tym zaszyfrowane są kolejne cyfry liczby pi  
(3,1415926535).

# CYKL KOLBA



# Jak stosować w praktyce Cykl Kolba?

Wykorzystując do nauki Cykl Kolba musisz pamiętać o dwóch najważniejszych zasadach:

- w procesie nauki musisz wykorzystać wszystkie cztery elementy cyklu**
- kolejność elementów cyklu możesz zaprojektować dowolnie, nie ma z góry narzuconej hierarchii**

# Cykl Kolba – Przykład praktyczny – Szkolenie umiejętności wystąpień publicznych

## **Praktyka – “Po co się tego uczę?”**

Prowadzący rzuca w eter pytanie: Do czego w życiu przyda Wam się umiejętność wystąpień publicznych? Grupa podaje kolejne odpowiedzi, a szkoleniowiec zapisuje je na tablicy. Właśnie grupa znalazła aplikacje praktyczne dla nowej wiedzy.

## **Doświadczenie – “Robię”**

Prowadzący zaprasza kolejnych uczestników na środek i prosi, aby opowiedzieli o sobie przez 5 minut. Uczestnicy mogą doświadczyć emocji związanych z wystąpieniami publicznymi. Występy nagrywane są na kamerę.

## **Refleksja – “oglądam z boku”**

Prowadzący odtwarza z kamery kolejne wystąpienia uczestników. Wszyscy (łącznie z występującym) oglądają i komentują. Zbierają również wnioski co było dobre, a co można poprawić i robić jeszcze lepiej.



## **Teoria – “słucham i przyswajam informacje”**

Prowadzący opowiada o teorii występów publicznych. Mówi na co trzeba zwracać uwagę, co warto robić, a czego trzeba się wystrzegać. Przedstawia również zasady dotyczące oddychania, emisji głosu oraz tworzenia scenicznego wizerunku.

## **Doświadczenie – “kolejny raz robię – tym razem lepiej”**

Uczestnicy wyposażeni w nową wiedzę dostają kolejne, coraz trudniejsze i bardziej ambitne zadania. Prowadzący na bieżąco daje im feedback i kontroluje czy wszystko idzie w dobrym kierunku. Na końcu szkolenia uczestnicy przedstawiają ostateczne występy lub prezentacje.

Rodzaje metod

Dobór metod

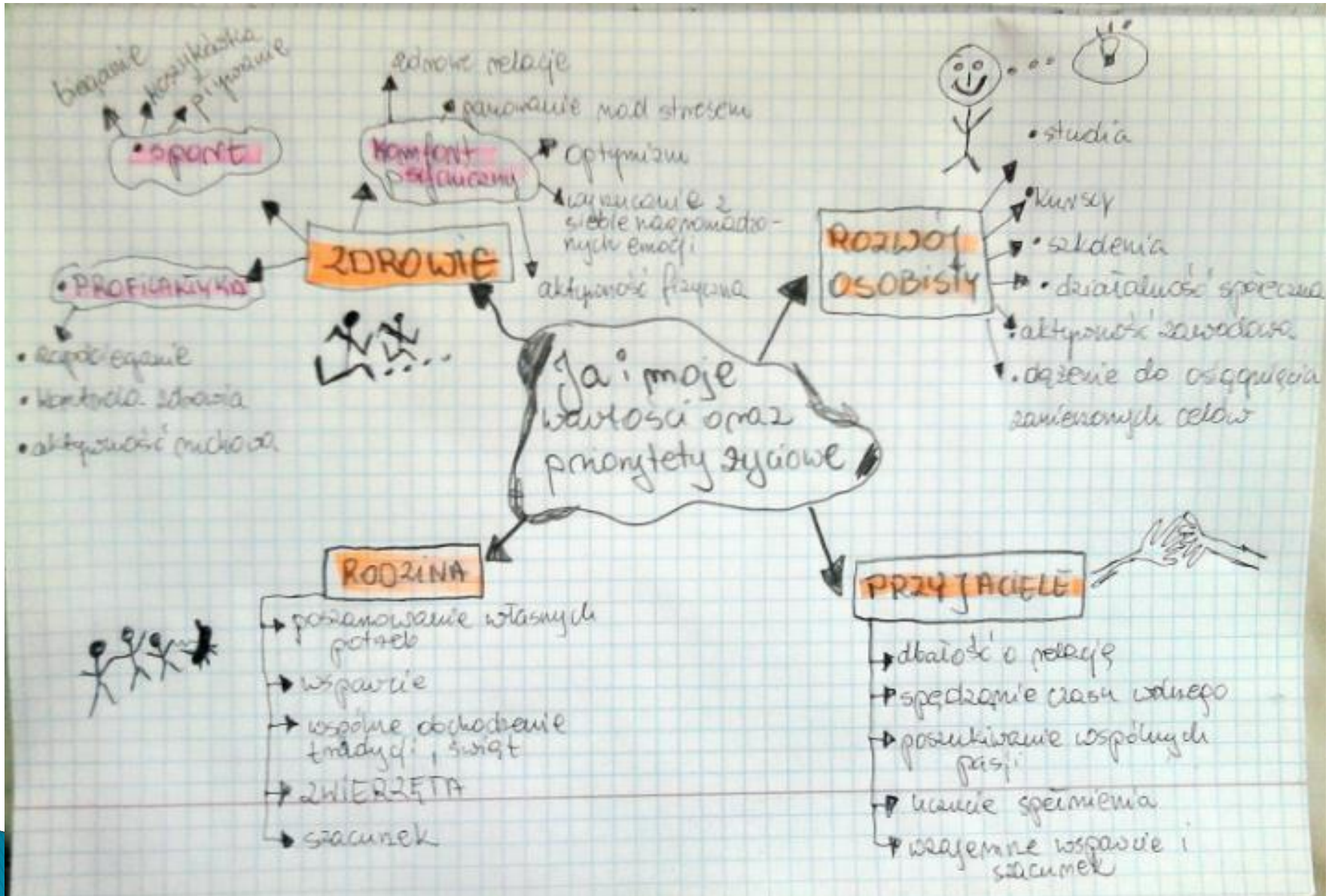
# Mapa mentalna

Ćwiczenie:

Proszę stworzyć mapę mentalną do hasła:

*Ja i moje wartości oraz priorytety życiowe*

# Mapa mentalna



**BURZA MÓZGÓW** jest znana pod wieloma innymi nazwami.

Najczęściej używane nazwy tej metody to:

- giełda pomysłów
- sesja odroczonego wartościowania
- sesja nowych pomysłów
- metoda Osborna
- brainstorming
- konferencja dobrych pomysłów
- jarmark pomysłów
- sesja odroczonej oceny.

METAPLAN

METODA STACJI

WARSZTATY PRZYSZŁOŚCIOWE

SENTENCJE

AMORTYZOWANIE

POWTARZANIE CHÓREM

WebQuest

DYSTANS

ANALIZA SOFT

ALE KINO

CIRCEPT

BAZGROŁY

DYSKUSJA PIRAMIDOWA - INNE NAZWY TO: DYSKUSJA  
SZCZEBLOWA, ŚNIEŻNA KULA,

RYBI SZKIELET

MYŚLĄCE KAPELUSZE

SZEŚĆ – TRZY – PIĘĆ

SZYBKIE CZYTANIE

RYBKI W AKWARIUM

DRZEWKO DECYZYJNE

DEBATA



PROMYCYCZKOWE USZERELOWANIE

DIAMENTOWE USZERELOWANIE

PIRAMIDA PRIORYTETÓW

POKER KRYTERIALNY

CZYTANIE WEDŁUG 5 KROKÓW

DYSKUSJA PANELOWA (DYSKUSJA OBSERWOWANA)

CO BYŁO W SZKOLE

BIEGUN

PRIORYTETY UCZENIA SIĘ

METODY DENISONA

ĆWICZENIA NA KONCENTRACJĘ UWAGI:

Np.: co widzę, co słyszę, szyfrowanie słów, uważne patrzenie (niebo, przedmiot, prawo-lewo)

*„Kiedy wędkarz idzie na ryby, to bierze taką  
przynętę, która smakuje rybie - a nie wędkarzowi”.*

PYTANIA?

**DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ**

