



Metody aktywizujące

Przegląd

Pojęcie metody

Methodos to po grecku droga, sposób postępowania. Stąd też przez metodę nauczania będziemy rozumieć „systematycznie stosowany sposób pracy nauczyciela z uczniami, umożliwiający osiągnięcie celów kształcenia, inaczej mówiąc. Jest to wypróbowany układ czynności nauczycieli i uczniów realizowanych świadomie w celu spowodowania założonych zmian w osobowości uczniów" (Okoń, 1992, s. 121).


Zarys problemu



POGLĄDY DYDAKTYKÓW NA TEMAT KLASYFIKACJI METOD NAUCZANIA:

Kazimierz Sośnicki

Kazimierz Sośnicki, twierdzi, że istnieją dwie podstawowe metody uczenia się, a mianowicie uczenie się sztuczne (szkolne) i uczenie się naturalne, którym odpowiadają dwie grupy metod nauczania: metody podające i metody poszukujące.



Bogdan Nawroczyński dzieli „formy nauczania”, będące odpowiednikami metod pracy dydaktycznej, na podające, poszukujące i laboratoryjne.

Dydaktycy rosyjscy L.J. Lerner i M.N. Skatkin 1965.

Autorzy ci wyróżniają:

- metodę objaśniająco - pogładową (reprodukcyjną), która „ćwiczy pamięć i daje wiedzę, ale nie zapewnia radości badań naukowych i nie rozwija twórczego myślenia". Obejmuje ona: pokaz, wykłady, lekturę, audycje radiowe i telewizyjne, stosowanie maszyn dydaktycznych itp.:

Metoda problemowa

metodę problemową - na którą składają się głównie: wykład, obserwacja, praca z książką, eksperyment, wycieczki - dzięki której uczniowie „są wdrażani do logicznego, krytycznego myślenia”;

Metoda poszukująca

metodę częściowo poszukującą, jak np. samodzielna praca uczniów, pogadanka, projektowanie, układanie planu rozwiązywania określonego problemu, która zapewnia dzieciom i młodzieży aktywny udział w niektórych fazach badania naukowego, np. w opracowywaniu planu badań czy sporządzaniu protokołu obserwacji, pozwalając im przy tym opanować pewne elementy procesu naukowo-badawczego;

Metoda badawcza

metodę badawczą, dzięki której uczeń poznaje stopniowo zasady i fazy badania naukowego, studiuje literaturę na temat badanego problemu, opracowuje plan badania, weryfikuje hipotezy i sprawdza uzyskane wyniki

Według Zaczyńskiego...

W. Zaczyński, wyróżniając metody: przekazywania, utrwalania oraz kontroli i oceny opanowywanego przez dzieci i młodzież materiału. Każda z tych metod może być zarazem problemowa lub nieproblemowa, a ponadto może w mniejszym lub większym stopniu opierać się na obserwacji, słowie lub działalności praktycznej

W. Okoń...

W. Okoń dzieli sposoby nauczania - uczenia się na: metody asymilacji wiedzy, samodzielnego do niej dochodzenia, waloryzacyjne (impresyjne i ekspresyjne) oraz praktyczne.

1. metody asymilacji wiedzy (podające): pogadanka, wykład, dyskusja, praca z książką

2. metody samodzielnego dochodzenia do wiedzy (problemowe): klasyczna metoda problemowa, metoda przypadków, metoda sytuacyjna, giełda pomysłów, mikronauczanie, gry dydaktyczne.

3. metody waloryzacyjne (eksponujące): metody impresyjne, metody ekspresyjne.

4. metody praktyczne: metody ćwiczebne, metody realizacji zadań wytwórczych.

Według Kupisiewicza...

Według Cz.Kupisiewicza można dokonać także następującego podziału metody nauczania (2000): metody oparte na słowie, metody oparte na obserwacji, metody oparte na działalności praktycznej.

K. Kruszewski oprócz wymienionych wyżej, jako osobną grupę metod wymienia gry dydaktyczne („burza mózgów”, metoda sytuacyjna, biograficzna i symulacyjna). Wielu współczesnych dydaktyków jest jednak zdania, że każda metoda może być realizowana techniką aktywizującą. Wszystko zależy od zachowania nauczyciela, który może określone reakcje ucznia wyzwolić lub zablokować.



Metoda sytuacyjna

Polega na przeanalizowaniu przed zajęciami opisu sytuacji, a następnie na dyskusji nad zawartym problemem i przyjęciem określonego rozwiązania, oraz podjęciu decyzji.

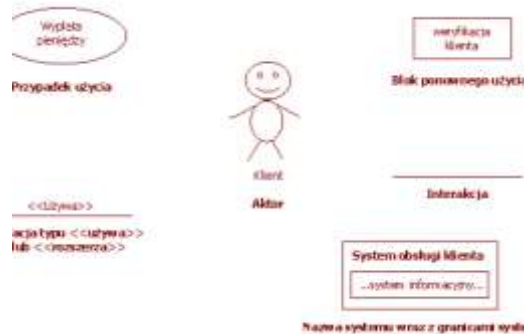
Opis sytuacji, to nie tylko opis z metody przypadków, ale komplet materiałów związanych z danym problemem (od kilku do kilkuset stron). Powinien zawierać wszystkie informacje istotne dla podjęcia decyzji - nie ma tu bowiem fazy uzupełniania opisu przez nauczyciela.

Metoda przypadków jest szczególnym przypadkiem metody sytuacyjnej.



Metoda inscenizacji

Polega na inscenizacji pewnego zdarzenia. Część uczniów staje się aktorami i odgrywa przydzielone przez nauczyciela role zgodnie z przygotowanym scenariuszem. Pozostali uczniowie są obserwatorami. Po inscenizacji rozpoczyna się dyskusja, w wyniku której powinno dojść do wspólnej, uzgodnionej oceny zainscenizowanego problemu.



Metoda przypadków

Metoda przypadków (zdarzeń)- polega na rozpatrzeniu przez grupę uczniów przypadku zawierającego problem.

Podstawą tej metody jest zwięzła relacja zdarzenia przedstawiona w formie pisemnej (do 1 strony). Opis zdarzenia nie powinien zawierać wszystkich danych. Po zapoznaniu się z opisem zdarzenia następuje faza uzupełniania informacji.

Następnie odbywa się analiza zdarzenia i podawane są propozycje rozwiązań.

Można wyróżnić dwa typy studium przypadku:

- uczniowie szukają przyczyn przedstawionego problemu lub wyciągają wnioski na podstawie analizy opisanej sytuacji
- uczniowie poszukują rozwiązania problemu.

Metoda przypadków

- Istota tej metody polega na analizie i dyskusji nad zdarzeniem zaprezentowanym przez nauczyciela na piśmie, taśmie magnetofonowej czy magnetowidowej i znalezienie odpowiedzi na pytania typu :
- Jakie jest inne, możliwe najlepsze rozwiązanie tego problemu?
- Co należy zrobić, aby przedsięwzięcie się powiodło, aby zapobiec zaistniałym skutkom?
- Jaką decyzję podjąłbyś na miejscu bohatera przypadku?
- Nie podajemy nowego materiału, lecz przedstawiamy sytuację problemową w taki sposób, aby uczniowie musieli wykorzystać wiedzę i doświadczenie w nowych warunkach lub przy podejmowaniu trafnych decyzji.
O sukcesie tej metody, oprócz dobrego opisu przypadku, decydować będzie dokładne zapoznanie uczniów z elementami pracy, jak i czuwanie nad sprawnym przebiegiem dyskusji.

Metoda zdarzeń daje możliwość rozwoju następujących umiejętności:

- cichego czytania ze zrozumieniem,
- stawiania jasnych precyzyjnych pytań i twórczego myślenia,
- twórczego poszukiwania optymalnych rozwiązań,
- kompleksowego stosowania pojedynczych fragmentów wiedzy z różnych dziedzin,
- stosowania zdobytej wiedzy w praktyce,
- wyszukiwania potrzebnych informacji z różnych źródeł,
- precyzyjnego wypowiedzania się,
- obrony własnego zdania,
- podejmowania trafnych decyzji.



Drama

Drama - jest uczeniem się przez doświadczenie i przeżywanie. W dramie nie wykorzystuje się scenariuszy charakterystycznych dla teatru. Uczniowie stosując dramę działają zgodnie ze swoją wyobraźnią i „na gorąco” ustalają kierunki rozwoju fikcyjnych zdarzeń, w których uczestniczą. Drama ma zatem charakter „otwarty”, nie ograniczony wymaganiami scenariusza. W tej metodzie nie ma typowego dla teatru podziału na aktorów i publiczność. Wszyscy są aktywnymi uczestnikami zajęć.



Metoda gier dydaktycznych

Metoda gier dydaktycznych

Jest to metoda oparta na grze, która jest zabawą prowadzoną według ściśle określonych reguł postępowania, prowadzących do konkurowania grających ze sobą, uczących się w ten sposób osób. Wśród gier dydaktycznych można wyróżnić: quizowo – turniejowe, planszowe, sytuacyjne, decyzyjne, inscenizacyjne.



Metoda projektów

Metoda **projektów** - to metoda nauczania, w której uczniowie realizują „duże” przedsięwzięcie (znacznie obszerniejsze od zadania domowego) w oparciu o przyjęte wcześniej założenia. Zadanie jest realizowane przez uczniów samodzielnie, ale koordynowane jest ono przez nauczyciela. To on określa merytoryczne ramy **projektu**, a uczniowie sami wybierają sobie temat projektu.

Projekty mają rozwijać samodzielność, uczyć zbierania danych, dobierania i korzystania ze źródeł, prezentowania wyników. Projekty wykonuje się najczęściej grupowo. Jest to praca długoterminowa.



Metoda dyskusji

Metoda dyskusji

Dyskusja związana z wykładem – odmiana dyskusji odnosząca się do wykładu, mająca na celu wyjaśnienie wątpliwości uczących się, co do tez i sformułowań zawartych w wykładzie oraz uzyskiwanie od nich informacji zwrotnej dotyczącej zrozumienia treści.

Wielokrotna – jest to dyskusja prowadzona w małych grupach. W pierwszej fazie praca przebiega w grupach pod kierunkiem lidera,, w fazie drugiej zajęcia mają charakter plenarny, podczas-których prezentuje się wyniki dyskusji grupowych oraz wybiera optymalne rozwiązanie. W grupach dyskutować można nad tym samym zagadnieniem lub problemem stanowiącym element jakiejś całości.



Burza mózgów

Burza mózgów - przykład dyskusji polegającej na umożliwieniu uczniom szybkiego zgromadzenia wielu konkurencyjnych lub uzupełniających się hipotez rozwiązania problemu. Można zgłaszać wszystkie pomysły i rozwiązania, w obojętnej formie, tak żeby nawet chwila namysłu nad poprawnością językową nie zmniejszyła pomysłowości. Pomysły te nie mogą być oceniane, ani komentowane, a na ich autorów nie spada żadna odpowiedzialność, czy konsekwencja za ich podanie. Cała konstrukcja burzy mózgów jest tak pomyślana, aby przerwać komunikację między fazą pomysłów i fazą oceniania pomysłów.

Inne nazwy tej metody to: giełda pomysłów, sesja odroczonej oceny, jarmark pomysłów, konferencja dobrych pomysłów.

Jej istotą jest zgromadzenie w krótkim czasie dużej ilości pomysłów na rozwiązanie jakiegoś problemu.

Prowadzący podaje problem, udziela głosu zgłaszającym pomysły rozwiązań, zapisuje na tablicy.

Po wyczerpaniu pomysłów następuje dyskusja i wybór najlepszego rozwiązania.

Plusem jest modyfikowanie cudzych pomysłów. Minusem działania wewnętrznego osądu (czy pomysł jest na tyle dobry, że warto go podać) i opory spowodowane niskim poczuciem własnej wiedzy, nieśmiałością, wolniejszym tempem pracy, brakiem podzielności uwagi.

Lepsze efekty uzyskuje się, gdy uczniowie pracują w 4 - 5 osobowych zespołach. W czasie burzy mózgów pracuje się indywidualnie, ale na rzecz całego zespołu, którego zadaniem jest zgromadzenie jak największej liczby pomysłów czy faktów do podanego problemu. Na paskach papieru uczniowie wyraźnie piszą flamastrami pojedyncze pomysły i składają je na wspólne miejsce. Udzielanie odpowiedzi incognito, niweluje nieśmiałość i niepewność, które są hamulcem naturalnej aktywności dziecka.

Burzę mózgów stosujemy jako rozgrzewkę umysłową. Stosuje się ją na początku zajęć jako pobudzenie do aktywności umysłowej, dla ustalenia zakresu posiadanej wiedzy, utrwalenia wcześniej zdobytej wiedzy, znalezienia najlepszego rozwiązania jakiegoś problemu.

Zastosowanie na lekcjach burzy mózgów pozwala na:

- włączenie wszystkich uczniów do pracy,
- szybkie zgromadzenie dużej ilości pomysłów lub faktów,
- przeprowadzenie rozgrzewki umysłowej,
- naukę zwięzłego, precyzyjnego wyrażania myśli,
- sprawdzenie posiadanej przez uczniów wiedzy.



Dyskusja panelowa

Dyskusja panelowa (dyskusja obserwowana)

Charakteryzuje ją istnienie dwóch ciał:

- dyskutujących ekspertów (panel)
- uczących się słuchaczy (audytorium).

Najpierw wypowiadają się eksperci, wprowadzając w temat, potem dyskutują między sobą, a następnie głos może zabierać każda osoba z audytorium.



Metaplan

Metaplan - jedna z technik prowadzenia dyskusji zwana inaczej „cichą dyskusją”. Polega ona na tym, że w czasie narady jej uczestnicy tworzą plakat, który jest graficznym skrótem dyskusji. Uczestnicy dyskusji zamiast zabierać głos, zapisują swoje myśli na kartkach określonego kształtu i koloru w krótkiej formie równoważników zdań. Następnie przypinają te kartki do arkusza papieru umieszczonego na tablicy lub planszy.

Kilka słów o metaplanie...

Metoda metaplanu jest w Polsce mało znanym sposobem prowadzenia dyskusji dydaktycznej. Można tą metodą pracować z całą klasą ale lepsze efekty uzyskuje się w zespołach 5-6 osobowych.

Jej istota sprowadza się do tworzenia podczas rozmowy o problemie plakatu, który nosi nazwę metaplanu.

Przebieg zadań

- Postawienie pytania (powstaje pierwszy plakat).
- Burza mózgów.
- Porządkowanie odpowiedzi wg przyjętych kryteriów.
- Podział na grupy, uzgodnienie drugiego tematu.
- Tworzenie drugiego plakatu w grupach (każda grupa tworzy swój plakat).
- Prezentacja plakatów.
- Zebranie wniosków, podsumowanie.

Zalety pracy metodą metaplanu

- nie ma potrzeby prowadzenia notatek,
- oddziaływanie wizualne daje większą możliwość skoncentrowania się na celu dyskusji,
- następuje wyzwolenie działań twórczych oraz powszechnej aktywności,
- wypowie się każdy nawet najbardziej nieśmiały uczeń,
- końcowy wynik jest wypadkową kreatywnych działań całego zespołu.



Linia czasu

Linia czasu jest metodą wizualnego przedstawiania problemu. W wymiarze linearnym ukazuje następstwa czasowe. Polega na zaznaczaniu wydarzeń w ujęciu chronologicznym na długim arkuszu papieru. Dobrze jest dodać krótkie opisy tych wydarzeń lub też zdjęcia z podpisami, względnie zaprezentować je w innej krótkiej formie. Dzieci często mają problemy ze zrozumieniem pojęcia czasu, zwłaszcza dłuższego niż ich życie. Dla wielu czterdzieści lat temu, dwa wieki temu czy tysiąc lat temu to za każdym razem bardzo dawno. Największym walorem tej metody jest ukazanie w atrakcyjny sposób efektu poszukiwań i wysiłków ucznia, co daje mu poczucie satysfakcji i rozbudza wewnętrzną motywację do działań. Dlatego prace te powinny być eksponowane, a omawianie powinno podkreślać ich mocne strony.



Dyskusja okrągłego stołu

Dyskusja okrągłego stołu

Dyskusja polegająca na swobodnej wymianie poglądów między uczestnikami zajęć, a nauczycielem, przedstawiającym pewien problem, jak również między samymi uczestnikami.

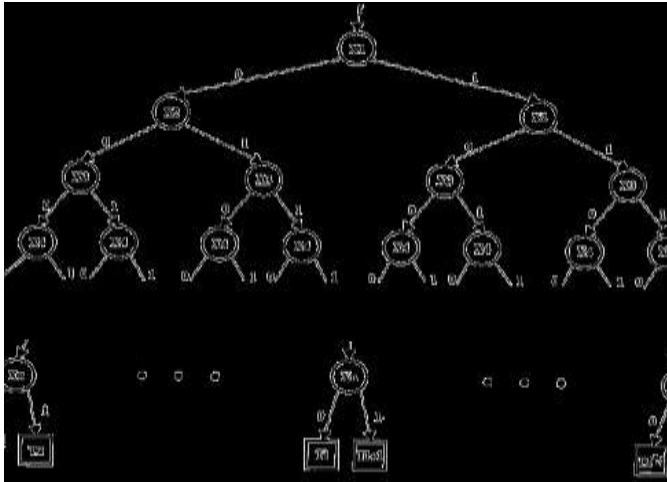
Charakterystyczną cechą dyskusji okrągłego stołu jest nieformalność i swoboda wypowiedzi wszystkich dyskutantów (bez względu na pozycję).



Dyskusja piramidowa

Dyskusja piramidowa - inne nazwy to: dyskusja szczeblowa, śnieżna kula, od indywidualnej pracy do stanowiska całej klasy.

Problem podany przez nauczyciela każdy uczeń rozważa indywidualnie i formułuje odpowiedź pisemną. Następnie uczniowie siadają dwójkami i ustalają wspólne stanowisko. Potem dwójki dobierają się w czwórki, czwórki w ósemki itd. i za każdym razem uzgadniane jest wspólne zdanie. Na koniec wypracowuje się jedno wspólne stanowisko całej klasy.



Drzewo decyzyjne

Drzewo decyzyjne - stanowi graficzny obraz procesu podejmowania decyzji w określonej sprawie. Po zdefiniowaniu problemu uczniowie pracując w grupach określają cele i wartości istotne dla osób podejmujących decyzję. Następnie znajdują różne możliwości rozwiązań - ich ilość odpowiada liczbie „gałęzi” drzewa. Potem określają pozytywne i negatywne skutki każdego możliwego rozwiązania, by na koniec podjąć ostateczną decyzję.