

Bernadeta Chrapek
nauczyciel w Zespole Szkolno- Przedszkolnym
w Przybradzu

Scenariusz warsztatów dla nauczycieli na temat : „ Metody aktywizujące w nauczaniu i wychowaniu „

1. Przywitanie zebranych wg temperatury dłoni .
2. Zajęcie miejsc wg dat urodzenia (dzień , miesiąc) bez możliwości porozumienia się za pomocą słów .
3. Podanie tematu warsztatów .
4. Skojarzenia ze słowem „ aktywizacja „(młodość , mobilizacja , myślenie , pomysły, pobudzenie , ruch, efektywność , lekcja , działanie , dynamizm , zaangażowanie , motywacja , bierność, twórczość , tworzenie , zadowolenie , , wysiłek, niechęć, opór, zmęczenie) – metoda „ burza mózgów „.
5. Podział na grupy – tworzenie definicji „ metody aktywizujące „, z wykorzystaniem zebranego słownictwa .
6. Odczytanie definicji – porównanie z definicjami książkowymi (załącznik nr 1).
7. Prezentacja podziału metod aktywizujących – załącznik nr 2.
8. Krótka charakterystyka wybranych metod (załącznik nr 3,4,5)
9. Praca indywidualna – n-l dzieli kartkę na 6 pól . W każde pole wpisuje metodę , która zna lub wg której uczy .
10. Nauczyciele zbierają podpisy od pozostałych uczestników pod tymi metodami , które się powtarzają .
11. Wypisanie metod aktywizujących , wg których najczęściej są prowadzone lekcje w naszej szkole .
12. Zajęcia praktyczne – metoda „ kolorowych kapeluszy „, opowiedzcie bajkę o Czerwonym Kapturku .
 Kolorom kapeluszy odpowiadają różne sposoby myślenia :
 Biały – skupianie się na faktach , obiektywnych ocenach
 Czerwony – skupianie się na emocjach , odczuwaniu
 Żółty – skupianie się na pozytywnych aspektach sytuacji
 Czarny – skupianie się na negatywnych stronach , krytyka
 Zielony – tworzenie pomysłów , myślenie twórcze
 Niebieski – skupianie się na przebiegu dyskusji, kontrola ,
 porządkowanie dyskusji .

13 . Za pomocą kolorowych kapeluszy zebrani opowiadają o dyskusji jako metodzie aktywizującej .

14. Przykłady zastosowania metod aktywizujących na lekcjach poszczególnych przedmiotów .

15. Podsumowanie – zalety i wady uczenia metodami aktywizującymi :

Zalety :

- większa efektywność nauczania
- zaangażowanie większej liczby uczniów
- rozwój myślenia twórczego
- integracja klasy
- daje poczucie sukcesu nawet słabszym
- uczy szacunku dla poglądów innych osób

Wady :

- zamieszanie , chaos na lekcji
- trudności z opanowaniem uczniów
- nie zawsze osiągnięty efekt
- trudności z ocenianiem
- większe koszty

16. Zakończenie warsztatów .

Załącznik nr 1

Metody aktywizujące – ogół działań dydaktycznych i wychowawczych , umożliwiających zwiększenie stopnia aktywności uczniów w realizacji celów kształcenia . Aktywizacja uczniów sprzyja wzrostowi efektywności kształcenia , przyczynia się do rozwijania zainteresowań i postaw twórczych.

Metody aktywizujące – sposób działania wymagający twórczego myślenia i mobilizującego zaangażowania , w wyniku którego powstają efektywne pomysły.

Metody aktywizujące – to praca motywująca do twórczego , efektywnego , zaangażowanego działania i tworzenia .

Załącznik nr 2**Podział metod aktywizujących :****1. Dyskusja**

- dyskusja panelowa
- debata
- dyskusja punktowa
- kolorowe kapelusze

2. Drama :

- gorące krzesło
- granie ról
- pantomima

3. Gry dydaktyczne :

- gry(puzzle , domino, krzyżówka , karty , gry planszowe , gry terenowe)
- gry symulacyjne

4. Metoda projektów**5. Mapa umysłu.****6. Metoda przypadków****7. Twórcze metody aktywizujące :**

- karty kreatywne
- metafory
- rozumowanie dedukcyjne
- list do bohatera literackiego

8. Rozwiązywanie problemów :

- burza mózgów
- metaplan

Załącznik nr 3

Dyskusja panelowa

Dyskusja, której cechą charakterystyczną jest istnienie dwóch grup: dyskutującego (eksperti

panel) i słuchającego (audytorium - uczący się). W pierwszej fazie dyskusji, obserwowanej przez audytorium, wypowiadają się eksperci, wprowadzając w temat, następnie odbywa się dyskusja między członkami panelu. W drugiej fazie dyskusji głos może zabierać każda osoba wchodząca w skład audytorium.

Debata

Debata to uporządkowany spór między zwolennikami a przeciwnikami jakiegoś poglądu. Zadaniem uczestników jest zaprezentowanie w przyjazny sposób argumentów „za” i „przeciw” oraz za ich pomocą przekonanie adwersarzy do swoich racji. Czas dyskusji musi być limitowany a zasady jej prowadzenia dobrze znane uczniom. Klasa dzieli się na dwie grupy.

Określamy temat debaty i czas na przygotowanie argumentów (10-15min.).

Moderator dba, by zadania były wypowiadanie na przemian przez zwolenników i przeciwników. Wypowiedzi powinny być krótkie, uporządkowane i powinny zawierać argumenty merytoryczne.

Kolorowe kapelusze

Nauczyciel rozkłada na środku sali papierowe kolorowe papierowe kapelusze - tak, żeby uczestnicy mogli mieć do nich swobodny dostęp.

Nauczyciel podaje temat dyskusji. Jeśli ktoś chce zabrać głos, musi założyć na głowę wybrany kapelusz. Wtedy ma prawo głosu. Kolorom kapeluszy odpowiadają różne sposoby myślenia:

Biały — skupianie się na faktach, obiektywnych danych.

Czerwony — skupianie się na emocjach, na odczuwaniu

Żółty — skupianie się na pozytywnych aspektach sytuacji

Czarny—skupianie się na negatywnych stronach, krytyka, ale jedynie konstruktywna!

Zielony — tworzenie pomysłów

Niebieski — skupianie się na przebiegu dyskusji. Niebieski kapelusz to kontrola, porządkowanie dyskusji

Można także wkładać kapelusze w kolejności: najpierw tylko biały, potem

tylko czarny kapelusz...itp. Prowadzący może poprosić o założenie kapelusza w jakimś określonym kolorze, by ukierunkować dyskusję, wydobyć informację, na jakiej mu zależy, zmienić nastawienie itd.

Gry symulacyjne

Symulacja to metoda aktywnego nauczania i uczenia się, w której naśladuje się rzeczywistość w celu zdobycia doświadczeń zbliżonych do tych, jakie realizujemy w świecie realnym. Symulacja jest specyficzną sytuacją, której role są odgrywane zgodnie z ich obrazem w świecie realnym. Celem symulacji jest pokazanie pewnego procesu od początku do końca.

Przed przystąpieniem do symulacji ważne jest, by mieć pewność, że uczniowie mają odpowiednią wiedzę potrzebną do analizy symulowanego procesu oraz że są gotowi do udziału w uczeniu się przy zastosowaniu aktywizujących metod. Trzeba przygotować i przedyskutować dodatkowe materiały (tekst), które zaangażują grupę we wstępne poszukiwania, pozwolą poczuć „klimat” charakterystyczny dla określonego miejsca i czasu zdarzeń oraz dostarczą uczniom podstawowych informacji. Prowadzący przygotowuje materiały z opisem sytuacji i ról. Prowadzący wyjaśnia charakter poszczególnych ról, określa ramy sytuacji. Należy niezwykle dokładnie opracowanie zasad) i scenariusze symulacji. Uczestnikom nie wolno wykraczać poza role i stworzone ramy sytuacji. Zadaniem uczniów jest wypracowanie najlepszego rozwiązania w obrębie narzuconych Ograniczeń .

Załącznik nr 4

Metoda projektów

Metoda projektów polega na realizacji dużego przedsięwzięcia, w oparciu o przyjęte wcześniej założenia. Projekt powinien przy tym mieć charakter interdyscyplinarny - integrować wiedzę z różnych przedmiotów nauczanych w szkole. Projekt ma pewne cechy podstawowe zasady, których należy przestrzegać:

ma określone terminy realizacji całości przedsięwzięcia oraz poszczególnych etapów, wyznaczone są osoby odpowiedzialne za jego realizację,

- znane są kryteria oceny,
- uczniowie mogą pracować indywidualnie, choć znacznie częściej zadania są realizowane w grupie.

jego realizatorzy, czyli uczniowie, pracują w znacznym stopniu samodzielnie i na własną odpowiedzialność,

- rezultaty pracy prezentowane są publicznie

- podstawowe informacje na temat zadania - cele, metody pracy, terminy i kryteria oceny - są przygotowywane przez nauczyciela w formie kontraktu.

Praca metodą projektów podzielona jest na etapy:

1. Zainicjowanie projektu
2. Podział na grupy
3. Rozważenie propozycji tematów
4. Przydział tematów projektu - spisanie kontraktu
5. Realizacja projektu
6. Prezentacja projektu
7. Ocena projektów

Mapa umysłu

W centrum mapy umysłu znajduje się podstawowy koncept, czyli główny rysunek lub zagadnienie. Od tego centralnego punktu odchodzą gałęzie, prezentujące (najczęściej za pomocą słów-kluczy) bardziej szczegółowe koncepcje. Mapy myśli można wzbogacić o rysunki, kolory oraz własne kody, tak by stały się ciekawsze, bardziej oryginalne i atrakcyjne.

Załącznik nr 5

Metoda przypadku

Studium przypadku polega na analizowaniu opisów wybranych, konkretnych zdarzeń z jakiejś dziedziny. Wiedza uzyskana dzięki analizie przypadku może posłużyć do lepszego zrozumienia zjawisk podobnych do zjawiska analizowanego - i na podstawie tego do ulepszenia realnych działań.

Lekcja wykorzystująca metodę studium przypadku powinna zawierać następujące elementy:

1. **Dokonanie diagnozy.** Na podstawie otrzymanego od nauczyciela albo samodzielnie wyszukanego opisu konkretnego zdarzenia, uczniowie odpowiadają na pytania: Co się zdarzyło? Jakie były przyczyny tego zdarzenia? Jaki problem pojawia się w związku z tym zdarzeniem? Jakie konflikty pojawiają się w zdarzeniu? Dlaczego coś się zdarzyło? Dlaczego ktoś postąpił (czuł się) w określony sposób?
2. **Poszukiwanie rozwiązań.** Uczniowie odpowiadają na pytania: Jakie są sposoby rozwiązania konfliktu? Jakie kryteria powinno się przyjąć, by podjąć najlepszą decyzję? Jaką decyzję ty byś podjął (podjęła), opierając się na tych kryteriach? Jakie ważne dla ciebie wartości są włączone w konflikt? Nie każde studium przypadku niesie w sobie jakiś problem czasem technika ta jest wykorzystywana do poznania mechanizmów i procesów rzeczywistych zdarzeń.
3. **Przewidywanie następstw proponowanych rozwiązań.** Uczniowie analizują powstałe propozycje rozwiązania problemu, odpowiadając na pytania: Jakie mogą być następstwa poszczególnych rozwiązań? Które z nich są pozytywne, a które negatywne? Jakie mogą być następstwa decyzji uznanej przez ciebie za najlepszą, biorąc pod uwagę różne aspekty problemu (np. dobra realizacja zadania, stosunki z innymi osobami, wpływ na środowisko naturalne). Które z tych następstw są zgodne z ważnymi dla ciebie wartościami, a które są z nimi w konflikcie? Jak zareagujesz na ten konflikt?
4. **Dyskusja nad proponowanymi rozwiązaniami.** Uczniowie prezentują rezultaty przeprowadzonej przez siebie analizy, przedstawiają argumenty i wymieniają opinie.

Burza mózgów

Technika rozwiązywania problemów. Klasyczna technika składa się z dwóch faz.

1. Faza światła zielonego — uczniowie generują rozwiązania podanego problemu. Faza ta ma dwie podstawowe zasady. Po pierwsze: zachęcamy uczniów do podawania jak największej liczby pomysłów (zgodnie z zasadą „ilość rodzi jakość”). Po drugie:

zawieszona zostaje jakakolwiek krytyka pomysłów.

2. Faza światła czerwonego. W tej fazie oceniamy wytworzone wcześniej pomysły. Można stosować sita, np. sito ideologiczne (odrzucamy te pomysły, które są sprzeczne z naszym systemem wartości) i sito praktyczne (odrzucamy te pomysły, których nie damy rady zrealizować ze względów finansowych lub organizacyjnych).