

Metody aktywizujące do wykorzystania na lekcjach historii

Każda lekcja będzie interesująca i ciekawa, kiedy oprócz wiedzy przekazywanej przez nauczyciela, uczeń będzie miał wpływ na jej przebieg, poprzez swoje aktywne i twórcze uczestnictwo. Lekcje historii mogą stać się szczególną podróżą w czasie, dzięki odpowiednim metodą pracy. Wykorzystując **metody aktywizujące**, możemy urozmaicić uczniom poznawanie dziejów człowieka od najdawniejszych czasów do nam współczesnych. Prowadzenie zajęć metodami aktywizującymi, umożliwia uczniom zaangażowanie się w lekcje, a także zdobywanie i rozwijanie umiejętności ponadprzedmiotowych, takich jak:

- 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.

O interesujących zajęciach możemy mówić wtedy, gdy uczeń nie tylko czerepie wiedzę, ale zdobywa nowe umiejętności. Dopiero jedno i drugie może być źródłem satysfakcji dla ucznia i nauczyciela. Metody aktywizujące przyczyniają się do sukcesu, przekonałam się o tym stosując je podczas lekcji. Pracując z zastosowaniem różnych metod, uczeń jest bardziej zaangażowany w przedmiot, chętniej podejmuje pracę i pragnie osiągnąć, jak najlepsze wyniki.

Krótką prezentacją 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:

- A. nauczyciel podaje problem
- B. uczniowie zgłaszają swoje pomysły i zapisują na tablicy lub planszy
- C. każdy uczeń ma możliwość podania swojego pomysłu (nie należy go krytykować)
- D. 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. W pniu drzewa wpisuje się problem, który będzie analizowany. W gałęziach wpisuje się proponowane rozwiązania. Następny

poziom uzupełnia się wpisując pozytywne i negatywne skutki każdego rozwiązania. W koronie drzewa uczniowie wpisują cele i wartości, którymi będą kierować się w podejmowaniu decyzji (drzewo może być wypełniane w grupie lub indywidualnie).

SCHEMAT DRZEWY DECYZYJNEGO

CELE I WARTOŚCI

SKUTKI POZYTYWNE

SKUTKI NEGATYWNE

MOŻLIWE ROZWIĄZANIA

**SYTUACJA
WYMAGAJĄCA
PODJĘCIA DECYZJI**

Schemat wg Rogera La Rausa i Richarda C. Remy ego

Jest także inna, łatwiejsza forma pracy metodą drzewa decyzyjnego do zastosowania na lekcji podczas omawiania różnych zagadnień.

Druga 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:

- A. nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy lub przydziela tę metodę jednej z kilku mniejszych grup
- B. następnie podaje temat debaty i ustala czas pracy
- C. grupy poszukują argumentów „za” bądź „przeciw”
- D. wnioski grupy zapisują na planszach lub na tablicy, a następnie prezentują
- E. 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:

- A. nauczyciel podaje wydarzenie do przedyskutowania
- B. uczeń zapisuje argumenty na kartce i podaje koledze (sąsiadowi), ten z kolei pisze swoje argumenty
- C. dyskusja trwa tak długo, dopóki uczniowie wymienią swoje argumenty
- D. notatki z kartek należy ocenić

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:

- A. nauczyciel określa problem do analizy
- B. uczniowie w grupach rozwiązują problem pod kątem mocnych i słabych stron oraz wynikających z nich możliwości i zagrożeń
- C. uczniowie wypełniają arkusz analizy
- D. sprawozdawcy poszczególnych grup prezentują przygotowany arkusz
- E. na koniec grupy mogą ustalić ostateczne stanowisko całej klasy

ARKUSZ ANALIZY SWOT

PROBLEM	
MOCNE STRONY	SŁABE STRONY
SZANSE	ZAGROŻENIA

Mapa mentalna

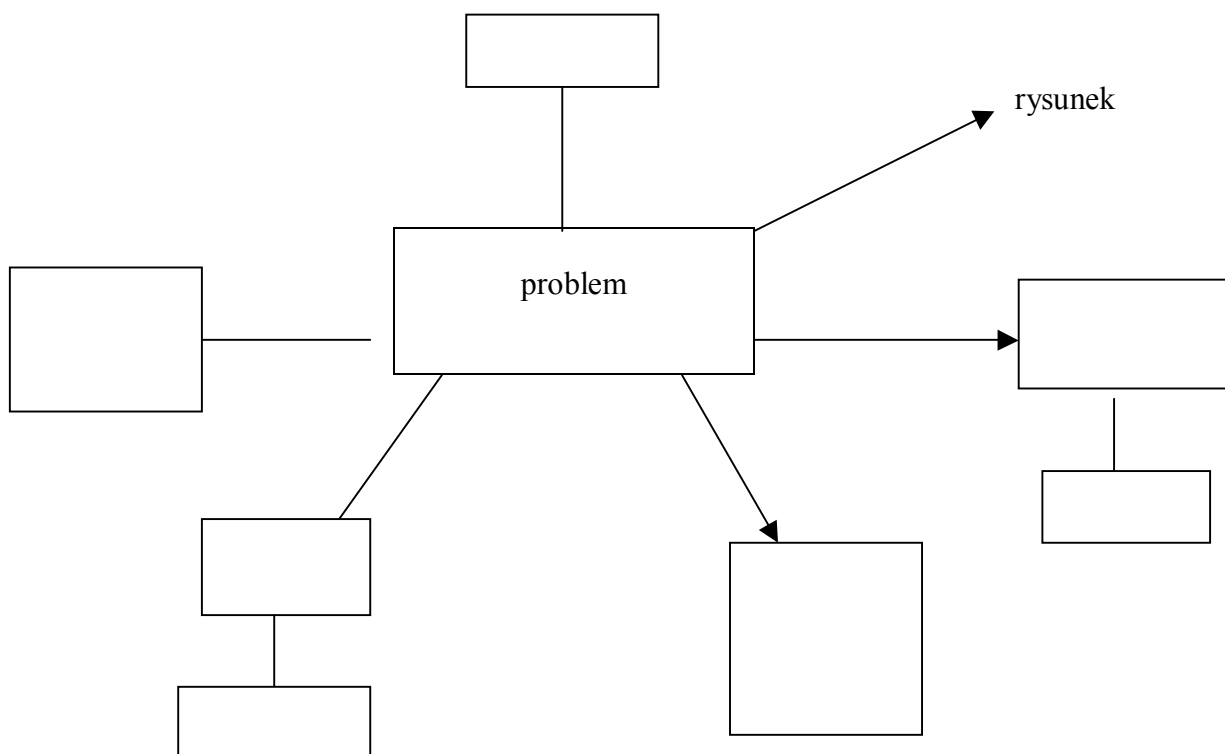
Cel: metoda zwana też mapą pojęciową, polega na opracowaniu problemu przy użyciu plakatów, symboli, schematów, haseł, rysunków itp. Służy porządkowaniu zdobytej wiedzy, odkrywaniu związków i zależności między wydarzeniami, zjawiskami lub pojęciami. Może być stosowana zarówno, jako wprowadzenie do nowego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

Przebieg:

- A. nauczyciel formułuje problem i wyjaśnia sposób pracy
- B. dzieli klasę na kilkusobowe drużyny
- C. uczniowie wypisują wszystko, co wiedzą na dany temat (na oddzielnych kartkach)
- D. 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 papieru

- E. następnie grupy projektują mapę mentalną – przyklejają kartki, dorysowują, dopisują nowe hasła, łączą liniami i strzałkami
- F. mapy poszczególnych grup umieszcza się w różnych, widocznych miejscach w klasie
- G. sprawozdawcy, krótko prezentują mapy z wskazaniem, co grupa uznała za najważniejsze
- H. uczniowie mogą wymienić swoje wrażenia dotyczące sposobów radzenia sobie z problemem (jeśli starczy na to czasu)
- I. 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:

- A. nauczyciel dzieli klasę na zespoły
- B. przedstawia problem
- C. określa czas pracy (max. 20 min.)
- D. uczniowie otrzymują gotowe schematy metaplanu lub rysują je na papierze formatu A4

- E. grupy analizują wszystkie pytania, zapisują odpowiedzi i opracowują wnioski
- F. sprawozdawcy poszczególnych grup prezentują efekty pracy

SCHEMAT METAPLANU

PROBLEM

.....

JAK BYŁO?

.....

JAK BYĆ POWINNO?

.....

DLACZEGO NIE JEST TAK, JAK BYĆ POWINNO?

.....

WNIOSKI

.....

Poker kryterialny

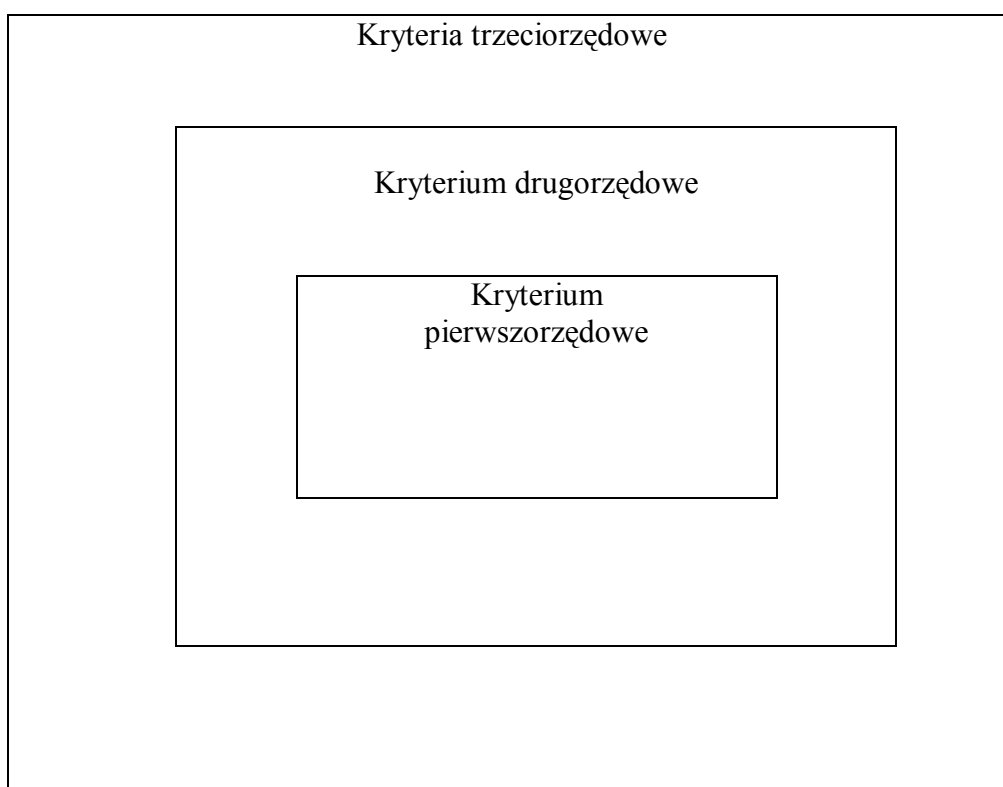
Cel: metoda z wykorzystaniem dydaktycznej gry planszowej, należy do bardzo lubianej przez uczniów. Stosowana często, jako podsumowanie i utrwalenie wiadomości. Wymaga wcześniejszego przygotowania dużej planszy do gry oraz 20 kartoników z hasłami, dotyczącymi omawianego zagadnienia.

Przebieg:

- A. nauczyciel dzieli klasę na zespoły
- B. jeden uczeń rozdaje karty graczom (zespołom)
- C. rozpoczynający uczeń wybiera ze swojego zestawu najważniejszą wg niego kartę i układa w polu z kryteriami pierwszorzędnyymi
- D. każdy kolejny gracz postępuje tak samo, do momentu, gdy wszystkie karty będą rozdane

- E. w trakcie gry, można wymieniać karty na poszczególnych polach; gracz proponujący wymianę, musi uzasadnić swój wniosek (decyzję o zmianie karty podejmuje cała grupa)
- F. karta, którą usunięto wraca do właściciela
- G. w grze wygrywa ta drużyna która, jako pierwsza umieści wszystkie swoje karty na planszy
- H. po zakończeniu gry, liderzy zespołów prezentują kryteria, które zespół uznał za pierwszorzędne
- I. kryteria można zapisać na tablicy, a przy powtarzających się postawić znak plus

SCHEMAT POKERA KRYTERIOWEGO



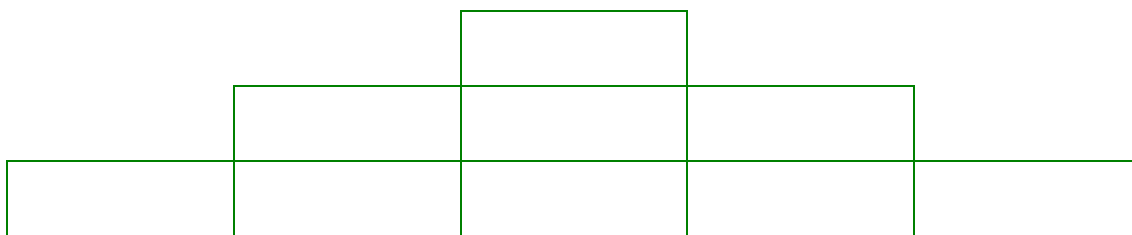
Piramida priorytetów

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

Przebieg:

- A. nauczyciel podaje problem
- B. uczniowie ustalają odpowiedzi i formułują sądy
- C. następnie uzgadniają hierarchę ważności i umieszczają odpowiedzi w odpowiednim miejscu piramidy od najmniej ważnych do najważniejszego
- D. 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:

- A. nauczyciel ustala z uczniami temat portfolio oraz termin prezentacji (na ok. miesiąc przed zajęciami)
- B. omawia materiały, jakie można gromadzić w swojej teczce
- C. 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.

Istnieje kilka technik dramowych:

- *Inszenizacja improwizowana* - polega na spontanicznym rozegraniu sytuacji. Uczestnicy znają początek, a przebieg i zakończenie zależy od ich wiedzy, inwencji i pomysowości.
- *Rola* - polega na tym, że uczeń jest sobą w nieznaną dla siebie rolę (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.
- *Plaszczyzna 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:

- A. nauczyciel podaje temat projektu i jego cele
- B. następnie dzieli klasę na zespoły
- C. każda grupa otrzymuje szczegółowe instrukcje i przydział zadań
- D. ustala się termin wykonania oraz prezentacji i kryteria oceny projektu
- E. zaprezentowanie rezultatów (może być poprzedzone wcześniejszą konsultacją z nauczycielem)
- F. 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:

- A. nauczyciel dzieli klasę na grupy tak, by ich liczebność odpowiadała liczbie analizowanych zagadnień i określa czas działania
- B. wszystkie grupy pracują z tym samym zagadnieniem, każdy uczeń w zespole przygotowuje inny fragment tematu (ok. 10-15 min.)
- C. po upływie czasu, każdy ekspert dzieli się tym, czego się nauczył (następuje moment „właściwego” uczenia)
- D. 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:

- A. nauczyciel podaje tematy zagadnień
- B. uczniowie w grupach szeregują je, układając następnie w linii (wg schematu)
- C. grupy prezentują efekty swojej pracy
- D. nauczyciel czuwa nad merytoryczną poprawnością

Oto przykładowe metody aktywizujące, które gwarantują urozmaicenie lekcji historii z korzyścią dla ucznia i nauczyciela. Nie wymagają dużego wysiłku, a przygotowanie pomocy nie jest czasochłonne. Dlatego zachęcam do ich wykorzystywania gdyż, jak mówią badania ludzie zapamiętują 90% tego, co mówią podczas wykonywania, a tylko 10% tego co słyszą.

Dobłą formą sprawdzenia skuteczności owych metod jest przeprowadzenie na końcu zajęć kontroli za pomocą **metod ewaluacyjnych**: np. kosza i walizki, rybiego szkieletu lub tarczy strzeleckiej.

Kosz i walizka – polega na tym, że uczeń rysuje walizkę, w której umieszcza to, co na lekcji podobało mu się i uważa za pożyteczne. Natomiast w koszu to, co według niego było zbędne lub nieprzydatne.

Rybi szkielet – polega na przyznaniu plusów i minusów (+,-) uczeń ocenia: atmosferę na lekcji, metody pracy, swoje zaangażowanie i osobę prowadzącego. Uczeń rysuje szkielet ryby, na którym zapisuje oceniane kryteria i zaznacza przy każdy plus lub minus.

Tarcza strzelecka – uczeń dzieli kartkę na cztery części i rysuje tarczę do gry z trzema polami, na których umieszcza punktację: 1, 5, 10. Punkty przydziela za te same kryteria co w powyższej metodzie.

Opisane sposoby pomogą nauczycielowi ocenić i wybrać te metody pracy, które na lekcji są najbardziej lubiane przez uczniów i przynoszą najlepsze efekty. W myśl łacińskiego przysłowia:

„Najlepszym nauczycielem jest ten nauczyciel, który ucząc, potrafi tchnąć przyjemność w dusze uczniów”.

Honorata Adamczewska
Gimnazjum Nr 2
Września