



Szkoła Podstawowa  
im. Jana Pawła II w Kowalach Oleckich

# **Szkolny katalog metod motywowania uczniów do nauki oraz aktywizujących metod nauczania**

Opracowały :

Sylwia Sosnowska

Urszula Kołodzińska

Janina Ołów

Beata Wasilewska

Ksenia Anita Wilczewska

Marzena Zielińska

Kowale Oleckie, 2014



## Spis treści:

WSTĘP.....	3
Szkolny katalog metod:.....	5
CHARAKTERYSTYKA METOD: .....	7
635.....	7
BAROMETR NASTROJU .....	8
BURZA MÓZGÓW .....	8
DIAMENTOWE USZEREGOWANIE .....	8
GRAFFITI.....	9
GRY DYDAKTYCZNE .....	9
IMIĘ ZALET .....	10
JIGSAW (UKŁADANKA) .....	10
KOSZ I WALIZECZKA .....	10
KULA ŚNIEGOWA .....	10
MAPA POJĘCIOWA .....	11
MAPY MENTALNE.....	11
METODA TRÓJKĄTA.....	11
PAJĘCZYNA LUB KLĘBEK.....	12
PIRAMIDA PRIORYTETÓW.....	12
POKER KRYTERIALNY .....	12
PROMYCKOWE USZEREGOWANIE.....	13
PROJEKT.....	13
RYBI SZKIELET.....	13
SZEŚĆ MYŚLOWYCH KAPELUSZY .....	14
WRZUĆ STRACH DO KAPELUSZA .....	15
TARCZA STRZELECKA.....	15
WYSPA.....	15
ZABAWA NA HASŁO .....	16
DRAMA.....	16
DRZEWKO DECYZYJNE.....	16



*„POWIEDZ, A ZAPOMNĘ  
POKAŻ, A ZAPAMIĘTAM  
POZWÓL WZIĄĆ UDZIAŁ, A ZROZUMIEM”  
(chińskie przysłowie)*

## WSTĘP

### **Cel główny:**

Do końca roku szkolnego 2013/2014 nauczyciele nabędą wiedzę i umiejętności związane z metodami motywowania i aktywizowania uczniów.

### **Cele szczegółowe:**

- Nauczyciele zapoznają się ze „Szkolnym katalogiem motywowania uczniów do nauki oraz aktywizującymi metodami nauczania”.
- Nauczyciele zastosują przydatne w ich warsztacie pracy poznane metody.

### **Jak motywować uczniów do nauki?**

- rozbudzać zainteresowania nauczaniem przedmiotem, być jego entuzjastą,
- organizować zajęcia pozalekcyjne np. koła zainteresowań,
- nauczyć korzystania z gier dydaktycznych, komputerowych, programów telewizyjnych, radiowych,
- zachęcać do zadawania pytań,
- uczyć samodzielnego myślenia,
- uczyć pozytywnego myślenia,
- uczyć logicznego myślenia przez nauczanie problemowe,
- uczyć tolerancji, nie wyśmiewania się,
- uczyć radości życia i cieszenia się nawet z najdrobniejszych sukcesów,
- organizować wycieczki,
- stosować ciekawe metody prowadzenia zajęć,
- stosować nagrody,
- pisać o osiągnięciach uczniów,



- stosować dodatkowe objaśnienia,
- dostosować stopień trudności zadań do możliwości ucznia,
- podawać uczniom kryteria ocen i stawiać wymagania,
- być konsekwentnym.
- typowanie uczniów do nagród i wyróżnień,
- delegowanie uczniów do udziału w konkursach i zawodach sportowych,
- stosowanie metod sprzyjających motywowaniu uczniów do nauki
- przekazywanie rodzicom informacji na temat wpływu rodziców na osiągnięcia edukacyjne uczniów i motywowania do nauki
- listy gratulacyjne do rodziców
- pochwała ucznia przez dyrektora szkoły i wychowawcę na zebraniach z rodzicami (uczniowie ze średnią ocen 4,75 i wyżej)
- pochwała ucznia przez dyrektora szkoły wobec całej społeczności szkolnej (uczniowie ze średnią ocen 4,75 i wyżej)
- umieszczenie na stronie internetowej szkoły nazwisk uczniów, którzy uzyskali średnią ocen 4,75 i wyżej

### **Korzyści z motywowania uczniów do nauki:**

- **dla rodziców:** aktywne dziecko, dobre oceny, satysfakcja z dziecka, duma, większe możliwości dalszego kształcenia, mniejsze problemy wychowawcze, wzór do naśladowania, mniej zmartwień o jego przyszłość,
- **dla uczniów:** dobre oceny, chęć do pracy, udział w konkursach, zadowolenie uczniów, uznanie wśród rówieśników, rozwijanie zainteresowań, większa pewność siebie, wykształcenie solidnych podstaw do dalszej edukacji, wyższa samoocena, jasno wytyczone cele, większa samodzielność i odpowiedzialność,
- **dla nauczyciela:** satysfakcja z pracy, podejmowanie nowych wyzwań, zadowolenie z osiągnięć uczniów, efektywniejsze wykorzystanie czasu pracy, pochwały od zwierzchników i rodziców, autorytet nauczyciela, możliwość pracy pozalekcyjnej (koła zainteresowań), udział uczniów w konkursach i olimpiadach, motywacja do dalszej pracy w zawodzie, poszukiwanie nowych metod pracy, wyższa samoocena,
- **dla szkoły:** promocja szkoły, prestiż szkoły, rozwój szkoły, podniesienie jakości pracy szkoły, dobra atmosfera w szkole, uznanie w oczach organów prowadzących i nadzorujących.



## Szkolny katalog metod:

Tytułem wstępu:

**Jeśli chcesz, by Twoje dzieci:**

- czuły się dobrze i bezpiecznie w grupie,
- potrafiły myśleć twórczo,
- dzieliły się swoimi doświadczeniami,
- były aktywne i chętne do pracy,
- potrafiły negocjować, współpracować itp.

**Użyj metod integracyjnych**

- a) pajęczynka lub kłębek
- b) wrzuć strach do kapelusza
- c) graffiti
- d) imię zalet
- e) wyspa

**Jeśli chcesz, by Twoje dzieci:**

- rozumiały podstawowe pojęcia,
- wyodrębniły cechy istotne i nieistotne,
- potrafiły analizować i klasyfikować,
- potrafiły negocjować i przyjmować różne punkty widzenia,
- potrafiły definiować pojęcia, zasady itp.

**Użyj metod tworzenia i definiowania pojęć:**

- a) kula śniegowa
- b) burza mózgów
- c) mapa pojęciowa
- d) projekt

**Jeśli chcesz, by Twoje dzieci:**

- potrafiły analizować i klasyfikować,
- porządkować w relacji wyższości-niższości.



**Użyj metod hierarchizacji:**

- a) promyckowe uszeregowanie
- b) diamentowe uszeregowanie
- c) piramida priorytetów
- d) poker kryterialny

**Jeśli chcesz, by Twoje dzieci:**

- potrafiły dyskutować,
- potrafiły myśleć krytycznie,
- potrafiły łączyć wiedzę z doświadczeniem,
- wyrażały własne poglądy,
- myślały twórczo,
- potrafiły rozwiązywać problemy.

**Użyj metod twórczego rozwiązywania problemów:**

- a) burza mózgów
- b) 635
- c) rybi szkielet
- d) metoda trójkąta
- e) mapy mentalne
- f) sześć myślących kapeluszy
- g) drama
- h) drzewko decyzyjne

**Jeśli chcesz, by Twoje dzieci:**

- potrafiły samodzielnie zdobywać wiedzę,
- współpracować ze sobą,
- akceptować różnice indywidualne,
- potrafiły sprawnie komunikować się i negocjować,
- umiały pracować w grupie i z grupą.



### **Użyj metod pracy we współpracy:**

- a) układanka, puzzle lub Jigsaw
- b) zabawa na hasło
- c) projekt
- d) gry dydaktyczne

### **Jeśli chcesz, by Twoje dzieci:**

- potrafiły oceniać siebie i innych,
- umiały wyszukiwać słabe i mocne strony postaci, sytuacji itp.,
- potrafiły przyjmować i wyrażać krytykę i pochwałę.

### **Użyj metod ewaluacyjnych:**

- a) kosz i walizeczka
- b) tarcza strzelecka
- c) barometr nastroju

## **CHARAKTERYSTYKA METOD:**

### **635**

umożliwia rozwiązywanie problemów. Jest modyfikacją „burzy mózgów”, różniącą się od niej sposobem organizacji i przeprowadzeniem. Zmusza skutecznie do aktywności umysłowej dzięki konieczności szybkiego zgłaszania rozwiązań.

Liczby podane w nazwie oznaczają:

- 6 – liczba osób w grupie
- 3 – liczba rozwiązań - pomysłów
- 5 – liczba tzw. rundek



## BAROMETR NASTROJU

- jedna z metod ewaluacyjnych, można stosować ją na zakończenie lekcji lub jakiejś wybranej fazy lekcji do oceny nastroju grupy. Na plakacie z piktogramami poszczególni uczniowie zaznaczają kropką swój nastrój i samopoczucie. Na zakończenie – dyskusja podsumowująca


Warianty:

Metoda Smily

Na plakacie znajduje się służący do oceny lekcji (określone kryteria), uczniowie zaznaczają mazakiem w wybranym przez siebie miejscu kropką (do każdego kryterium jedną) która ma być odpowiedzią na zadane pytanie przez nauczyciela, pn. Czy temat dzisiejszej lekcji był atrakcyjny? Czy atmosfera na lekcji była dobra? Na zakończenie omawiamy.

	temat	treści	atmosfera
☺			
☹			
☹			

## BURZA MÓZGÓW

- inne nazwy „fabryka pomysłów”, „jarmark pomysłów”, „gielda pomysłów” czy „sesja odroczonego wartościowania”
- opracowana przez Alexa Osborna w latach sześćdziesiątych XX w. Metoda polega na podawaniu skojarzeń, rozwiązań, które podsuwa wyobraźnia i chwilowe natchnienie. Zwykle odbywa się w trzech etapach:
  - wytwarzanie pomysłów - najważniejsza jest ilość najróżniejszych, nawet szalonych pomysłów
  - ocena i analiza zgłoszonych pomysłów - wg ustalonych kryteriów
  - zastosowanie pomysłów i rozwiązań

## DIAMENTOWE USZEREGOWANIE

układ priorytetów przypomina kształt „diamentu” lub „karo”. Struktura tejże propozycji zmusza grupę do współtworzenia, zachęca do podejmowania decyzji oraz osiągnięcia porozumienia drogą negocjacji i kompromisu. Lista priorytetów może być podana przez nauczyciela, albo też





wpracowana przez grupę. Liczba priorytetów może być różna, w zależności od potrzeb i wieku dzieci.

*Przebieg:* klasę dzielimy na 5 grup. Każdej grupie rozdajemy w kopercie 9 kart z twierdzeniami, cechami czy zasadami. Zadaniem poszczególnych grup jest przedyskutowanie zasad np. dotyczących ochrony środowiska.

Po przedyskutowaniu zasad, dzieci uzgadniają ich ważność i szeregują według podanego przez nauczyciela wzoru:

1. Zasada najważniejsza
2. Zasady ważne
3. Zasady mniej ważne
4. Zasada najmniej ważna

Po upływie wyznaczonego czasu przedstawiciele poszczególnych grup przedstawiają zasady uszeregowane według ważności i uzasadniają swój wybór.

## **GRAFFITI**

- można ją stosować na wiele różnych sposobów. Dzięki tej metodzie można wytworzyć i wzmocnić dobry klimat w grupie, twórczo rozwiązywać problemy oraz kształcić twórcze myślenie – niedokończone zdanie, np. „Gdybym miał gitarę, to bym...”. To dobry sposób na dzielenie się z innymi własnymi pomysłami, przyjmowanie do wiadomości nowych niezwykłych pomysłów i koncepcji, dostrzeganie różnych aspektów jednego tematu

## **GRY DYDAKTYCZNE**

*Podział gier:*

- Inscenizacyjne – drama (oparta na działaniu przy udziale emocji i spontaniczności uczestników w stworzonej odzwierciedleniem rzeczywistych sytuacji i zachowań)
- Sytuacyjne
- Biograficzne (polega na odpowiednio wcześniejszym zapoznaniu się z biografią postaci np. historycznej, wcieleniu się w postać, reprezentowaniu motywów jej postępowania podczas zadawania pytań przez innych uczestników)
- Zabawy intelektualne (krzyżówki, rebusy, rozsypanki)
- Gry komputerowe



## IMIĘ ZALET

*Przebieg:* dziecko wypisuje na kartce papieru swoje imię pionowo, następnie do każdej litery swego imienia dopisuje przymiotnik określający jego pozytywne cechy:

Z - zaradna

O - odpowiedzialna

S - sympatyczna

I - inteligentna

A - ambitna

Można też zastosować tę metodę do opisanie cech pór roku itp.

Z - zła

I - intrygująca

M - mroźna

A - atrakcyjna

## JIGSAW (UKŁADANKA)

Służy dobremu opanowaniu całości wiedzy na dany temat. Praca odbywa się w kilku grupach.

Każda otrzymuje inny temat. Grup musi być tyle, ilu jest członków rozmowy w danej grupie.

W fazie drugiej grupy zostają tak przekształcone, aby w każdej znalazł się specjalista od danego tematu.

## KOSZ I WALIZECZKA

- metoda ta stanowi element metody WSOT ( S – mocne strony, W – słabe strony, O – możliwości, szanse, T zagrożenia): Nauczyciel przygotowuje dwa plakaty z narysowanym koszem i walizką.

Uczniowie otrzymują kartki w dwóch kolorach. Na jednej z nich zapisują np. pozytywne, a na drugiej negatywne cechy bohatera lub swoje. Umieszczają je na plakatach (do kosza - opinie negatywne)

## KULA ŚNIEGOWA

zwana też dyskusją piramidową. Polega na przechodzeniu do prac całej grupy od pracy indywidualnej. Umożliwia każdemu na sprecyzowanie swego stanowiska i zdania na dany temat oraz nabywanie doświadczeń. Pozwala ćwiczyć proces uzgadniania stanowisk. Ogólnie przebiega w następujący sposób:

- praca indywidualna nad problemem



- ustalenie w parach wspólnego stanowiska
- pary łączą się w czwórki - ustalają wspólne zdanie
- czwórki w ósemki, itd.
- prezentacja stanowiska całej grupy

## MAPA POJĘCIOWA

Jest wizualnym opracowaniem pojęcia z wykorzystaniem symboli, rysunków, krótkich słów, wycinków, haseł i zwrotów. Dzięki niej można definiować pojęcia, panować działaniem, rozwiązywać problemy, itp. Dzięki niej wprowadzając nowy temat można służyć pomocą w określeniu i sprawdzeniu dotychczasowych wyobrażeń oraz wiedzy co do nowych pojęć. Jej twórcą jest Tony Buzan, który opierał się na badaniach mózgu. Myśli człowieka są nieuporządkowane, spontaniczne, wybiegające na przód. Kiedy je zapiszemy za pomocą „mapy pamięciowej” naszym mózgu pracują obydwie półkule. Dzięki tej metodzie zbieramy wszystkie skojarzenia (nic nie odrzucamy), specyficzna jest też graficzna forma. Mentalne i wizualne wyobrażenia wpływają na uczenie się pojęć tak jak mówi powiedzenie „jeden obraz wart tysiąca słów”.

## MAPY MENTALNE

inaczej to „mapa myśli”, czy też „mapa mózgu”. Polega na graficznym przedstawieniu myśli i skojarzeń związanych z danym tematem. Do wizualnego opracowania można użyć rysunków, zdjęć, wycinków z prasy, symboli, słów. Przykłady tematów, do których opracowania można zastosować mapę mentalną: Kim jestem, kim chciałbym być? Szkoła moich marzeń. Mój dom

## METODA TRÓJKĄTA

służy twórczemu rozwiązywaniu problemów, charakterystyczny układ – trójkąt odwrócony do dołu wierzchołkiem symbolizuje problem, który z jednej strony ma swoje przyczyny - siły podtrzymujące, z drugiej natomiast siły hamujące przyczyny. Istota metody ogranicza się do zdefiniowania problemu, określenia przyczyn podtrzymujących i wyszukiwania rozwiązań. Nauczyciel rozdaje uczniom kartki, na których maja wypisać np. co im pomaga, a co przeszkadza w prowadzeniu lekcji. Dzieci odczytują wyniki pracy, nauczyciel zapisuje na tablicy, stawiając kreski przy wypowiedziach powtarzających się. Uczniowie za pomocą „cenek” sklepowych wybierają najważniejsze przyczyny, które przeszkadzają im w uczeniu się na lekcji. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Każda grupa otrzymuje plakat z narysowanym trójkątem, w który wpisuje jedna z przyczyn. Zastanawiają się nad głównymi przyczynami, które podtrzymują problem i zapisują je z lewej strony trójkąta. W dalszej kolejności uczniowie zastanawiają się, w jaki sposób



usunąć przyczyny podtrzymujące problem i wpisują je po stronie prawej. Grupy wybierają swoich przedstawicieli, którzy przedstawiają problemy i sposoby ich rozwiązań.

## **PAJĘCZYNA LUB KLĘBEK**

nazwa pochodzi od efektu końcowego, zabawy z nici. Uczestnicy przy jej pomocy mogą poznawać swoje imiona, podsumowywać zajęcia, wygłaszać opinie, mówić o sobie coś dobrego, itp.

## **PIRAMIDA PRIORYTETÓW**

celem tej metody jest ułożenie listy priorytetów według ustalonych wcześniej kryteriów, np. ważności, kolejności itp. Metoda burzy mózgów uczniowie zbierają pomysły, zagadnienia do danego tematu, problemu. Pracują w grupach. Każda grupa otrzymuje kartki samoprzylepne i plakat z narysowaną piramidą. Spośród zebranych haseł wybierają 10 najważniejszych i zapisują je na kartkach samoprzylepnych. Nakleją w odpowiednich miejscach piramidy priorytetów, kierując się podanym kryterium. Po zakończeniu pracy tworzą jedną wspólną piramidę reprezentatywną dla całej klasy.

## **POKER KRYTERIALNY**

jest to gra planszowa. Polega na rywalizacji uczniów w ramach ustalonych wcześniej reguł gry.

Etapy postępowania:

Etap wstępny:

- ustalenie reguł gry,
- ustalenie zagadnienia – tematu gry,
- przygotowanie planszy i zestawu kart z hasłami dotyczącymi tematu gry (liczba kart do ustalenia),
- podział klasy na kilkusobowe grupy,
- rozdanie graczom kart.

Etap zasadniczy:

- uczeń rozpoczynając grę wybiera ze swojego zestawu kartę z tym elementem, który według niego jest najważniejszy, i kładzie ją na planszy z kryteriami pierwszorzędnymi, kolejni uczniowie postępują tak samo, aż do momentu, gdy pola z kryteriami pierwszorzędnymi będą zajęte,
- podobnie przy ustalaniu kryteriów drugo - i trzeciorzędnych.

Etap końcowy:

- grupy podają kryteria uznane przez nie za pierwszorzędne (wybór uzasadniają),
- zapis kryteriów na tablicy,



- grę wygrywa ten uczeń, którego wszystkie karty jako pierwsze znajdą się na planszy.  
Poker kryterialny może stanowić wprowadzenie do lekcji lub jej podsumowanie. Oprócz kryteriów zapisanych na tablicy, w zeszytach mogą się pojawić wklejone miniaturowe plansze (uzupełnione kryteriami) lub przerysowana plansza już wypełniona.

## **PROMYCZKOWE USZEREGOWANIE**

służy między innymi do definiowania pojęć, określenia cech, zasad oraz do hierarchizacji. Ze względu na układanie priorytetów w promyczki często nazywana jest – słonecznym promyczkiem. Jest najłatwiejszą metodą do zastosowania w pracy z dziećmi.

*Przebieg:* Uczniowie siedzą w kręgu, wewnątrz którego leży narysowane i wycięte koło z napisem np.: „dobry kolega”. Każde dziecko otrzymuje po trzy żółte kartki. Zadaniem każdego dziecka jest zastanowienie się, jakimi cechami powinien charakteryzować się dobry kolega i wpisanie ich na kartki. Jedno chętne dziecko odczytuje swoje cechy i układa je obok wyciętego koła z napisem „dobry kolega”. Dzieci, które mają te same cechy lub bliskie cechy układają je w promyczek. Następnie dzieci odczytują cechy, których jeszcze nie było i układają je w kolejne promyczki aż do wyczerpania żółtych kartek

## **PROJEKT**

uczniowie mają szansę zaplanowania, stworzenia i prezentacji przedsięwzięcia.

Występują dwa rodzaje projektów:

- projekt badawczy
- projekt działania lokalnego

Realizacja projektu przebiega w 5 fazach:

- zainicjowanie i wybór projektu (zachęcenie i wybór tematu)
- opis projektu i spisanie kontraktu (temat i cele, forma, zadania dla członków, źródła zbierania danych, termin konsultacji, termin - sposób - czas prezentacji, kryteria oceny)
- realizacja projektu
- prezentacja projektu
- cena projektu.

## **RYBI SZKIELET**

*Przebieg:* na narysowanym szkielecie umieszczamy napisy: atmosfera pracy, wiedza jaką wynoszę z zajęć, prowadzący, uczestnicy zajęć itp. Zadaniem uczniów jest postawienie + albo -, lub przyklejenie buzi wesołej albo smutnej, obok ocenianej kategorii. Nauczyciel przygotowuje na



plakacie szkielet ryby. W głowę ryby wpisuje się problem. Za pomocą burzy mózgów uczniowie ustalają główne czynniki, które mogą być odpowiedzialne za powstanie problemu. Zapisują je na tablicy. Wszyscy wybierają spośród podanych pomysłów kilka najbardziej istotnych i wpisują je na „duże ości” schematu. Nauczyciel dzieli uczniów na tyle grup, ile jest głównych czynników. Każdy zespół otrzymuje jeden czynnik i poszukuje przyczyn, które mają wpływ na ten czynnik. Zapisują je na paskach papieru, które potem przypinają do „dużych ości”. Po zakończeniu pracy uczniowie ustalają, które z podanych przyczyn są najważniejsze. Mogą to zrobić za pomocą punktów samoprzylepnych. Na zakończenie uczniowie powinni opracować plan działań, zmierzający do rozwiązania problemu.

## SZEŚĆ MYŚLOWYCH KAPELUSZY

metoda przydatna do rozwijania współpracy po między uczestnikami i wykorzystywanie ich predyspozycji do rozwiązywania problemu. Poglądy i myśli przedstawia się w niej w sposób uporządkowany, zwiększa to szansę wypracowania dużej ilości korzystnych rozwiązań.

- *biały* – tzw. mały kapturek, zajmujący się wyłącznie faktami, liczbami i jego podejście do nich jest obojętne – nie wydaje żadnych opinii
- *czarny* – tzw. pesymista, krytykujący każde pojawiające się opinie; widzi braki, niebezpieczeństwa i zagrożenia proponowanych rozwiązań
- *czzerwony* – człowiek kierujący się intuicją i emocjami, przekazujący swoje odczucia „na gorąco”
- *niebieski* – tzw. dyrygent orkiestry, przewodzący całej dyskusji, kontroluje przebieg spotkania, przyznaje głos poszczególnym osobom, podsumowuje całą dyskusję
- *zielony* – tzw. innowator, myślący twórczo, wskazujący zupełnie nowe oryginalne pomysły
- *żółty* – tzw. optymista, widzący sprawy w „różowych okularach”, pozytywnie nastawiony, wskazujący korzyści i zalety poszczególnych rozwiązań.

Sześć myślowych kapeluszy

Działanie polega na twórczym rozwiązaniu problemów. Niżej wymienione kolory określają różne sposoby myślenia:

- kapelusz *niebieski*: przedstawienie problemu z pewnym dystansem, „sucho” i bez emocji;
- kapelusz *biały*: przedstawianie faktów bez emocji, opinie wydaje się na podstawie faktów i liczb;
- kapelusz *czzerwony*: kierowanie się emocjami i intuicją;
- kapelusz *żółty*: nastawienie pozytywne, optymistyczne, myślenie konstruktywne;
- kapelusz *zielony*: twórcze podchodzenie do problemu.

Etapy postępowania:

*Etap wstępny:*



- przygotowanie na kartkach opisu poszczególnych kapeluszy,
- wykonanie 6 kapeluszy w w/w kolorach,
- przygotowanie karteczek w takich ilościach, które umożliwiają podział klasy na równe zespoły.

*Etap właściwy:*

- podanie problemu,
- podział klasy na zespoły według kolorów,
- dyskusja w zespołach, mająca na celu ustalenie wspólnego stanowiska,
- dyskusja „reprezentantów kapeluszy” na forum klasy,
- uczniowie, którzy wylosowali „niebieskie kapelusze” zapisują na tablicy argumenty „za” i „przeciw”.

*Etap końcowy:*

- podsumowanie dyskusji przez niebieski kapelusz.

## **WRZUĆ STRACH DO KAPELUSZA**

- jest to doskonała metoda przy rozpoczynaniu pracy z nową grupą.

*Przebieg:* gra toczy się w kręgu. Każdy uczestnik (włącznie z prowadzącym) pisze na kartce zdanie rozpoczynające się od słów: w tej klasie (grupie) boję się, że ..... Kartki są wrzucane do kapelusza. Teraz każdy losowo wyciąga kartkę i czyta na głos jej treść, starając się przekazać co autor czuł pisząc ją. Prowadzący czuwa, żeby wszyscy słuchali i nie czynili żadnych komentarzy. Gdy wszyscy skończą, następuje rozmowa o tym doświadczeniu.

Warianty: można też napisać, co się lubi, a czego nie, jakie ma się zmartwienia, życzenia itp.

Metoda uczy akceptacji i prawidłowej komunikacji, buduje wzajemne zaufanie, integruje grupę oraz służy odprężeniu

## **TARCZA STRZELECKA**

nauczyciel rysuje na tablicy lub papierze plakatowym tarczę strzelecką, uwzględniając wybrane aspekty lekcji, które mają ocenić uczniowie, np. atmosferę, nauczyciela, kolegów, pomoce naukowe. Prosi o wypełnienie tarczy. Może na ten moment opuścić klasę. O wynikach można porozmawiać z klasą, ale nie jest to konieczne, chyba że uczniowie chcą je skomentować

## **WYSPA**

- integruje grupę, pozwala na pokonanie barier lęku i nieśmiałości, doskonali kontakty interpersonalne, pobudza aktywność twórczą i poznawczą. *Przebieg:*
- każdy rysuje wyspę i zaznacza na niej różne miejsca



- nadanie nazw wyspom
- prezentacja poszczególnych wysp i ich atrakcji
- przyklejenie wysp na jednym „morzu”
- utworzenie połączeń między wyspami
- podsumowanie: jak byś się czuł mieszkając sam? co czułeś tworząc połączenia między wyspami?

## ZABAWA NA HASŁO

- jest to propozycja pedagogiki zabawy
- podział na 4 grupy
- 4 zadania w 4 pomieszczeniach
- zbiórka w jednej, dużej sali i wspólna zabawa (I grupa - dekoracja sali, II grupa- przygotowanie posiłku, III grupa-przygotowanie nagród, IV grupa - przygotowanie konkursów)

## DRAMA

- jest niekonwencjonalną metodą pedagogiczną, w której wchodzenie w określone role, improwizacje nauczyciela i uczniów pozwalają kreować rzeczywistość. Drama ma duże walory wychowawcze. Może być wykorzystana do swoistego „wyciszenia” wewnętrznego dzieci i skupienia uwagi na treściach opracowywanych w procesie edukacji. Ułatwia i przyspiesza naukę oraz wszechstronne dojrzewanie dziecka do społecznego i twórczego życia. Rozwijają kreatywność i samodzielność myślenia. Kształcą umiejętność nawiązywania dialogu, a także aktywność emocjonalną. Pozwala uczniom samodzielnie dochodzić do wiedzy.

## DRZEWKO DECYZYJNE

– jest to metoda pozwalająca na graficzny zapis procesu podejmowania decyzji. Stosując ją znajduje się różne rozwiązania danego problemu i zauważa związki między tymi rozwiązaniami. Pozwala to również dostrzec skutki przyjętego rozwiązania. Bardzo istotne jest określenie wartości, jakie uznaje osoba, która podejmuje decyzję. Etapy postępowania w trakcie lekcji prowadzonej tą metodą są następujące:





- określenie problemu,
- określenie celów i wartości,
- podanie kilku rozwiązań (lub jednego),
- określenie pozytywnych skutków każdego rozwiązania,
- określenie negatywnych skutków każdego rozwiązania,
- podjęcie właściwej decyzji.

Każda z opisanych metod może być dowolnie modyfikowana wg potrzeb, zdolności i innowacji twórczej nauczyciela. Metody te mają przyczynić się do efektywniejszej pracy nauczyciela i ucznia .