

# Metody aktywizujące na języku polskim

## Opracowanie:

Anna Kondracka-Zielińska - nauczycielka  
konsultantka ds. nauczania języka polskiego

## NAJCIEKAWSZE METODY AKTYWIZUJĄCE:

**1. DYSKUSJA DYDAKTYCZNA** (konferencyjna, okrągłego stołu, panelowa, oceniana, „burza mózgów”, metaplan, „śnieżna kula”) - polega na swobodnej wymianie myśli i zdań na dany temat, umożliwia zaprezentowanie swojego stanowiska lub wypracowanie stanowiska wspólnego dla wszystkich. Podstawowe zasady dyskusji to: wprowadzenie do dyskusji, głos w dyskusji (ustny lub pisemny), podsumowanie dyskusji.

### Rodzaje dyskusji dydaktycznej:

**A) PANELOWA** (obserwowana) - uczniów dzieli się na 2 grupy: eksperci i słuchacze; wszyscy wybierają najlepsze rozwiązanie.

**B) OCENIANA** - polega na tym, że wybrani uczniowie rozważają dany problem, pozostali słuchają i oceniają ich według przygotowanych kryteriów, przebieg dyskusji podsumowuje nauczyciel.

**C) BURZA MÓZGÓW** - polega na umożliwieniu uczniom szybkiego gromadzenia wielu hipotez rozwiązania problemu. Przebiega w dwóch etapach: pierwszy to zgłaszanie pomysłów bez wstępnej weryfikacji, drugi to analizowanie pomysłów i wybór najlepszego.

**D) METAPLAN**, tzw. „cicha dyskusja” - jest to graficzny zapis dyskusji w formie plakatu. Treść dyskusji uwzględnia trzy zasadnicze pytania: jak jest?, jak powinno być?, dlaczego nie jest tak, jak powinno być? Na zakończenie formułuje się wnioski końcowe.

**E) DYSKUSJA PIRAMIDOWA**, tzw. „śnieżna kula” - polega na przechodzeniu od pracy indywidualnej, poprzez grupową, do wypracowania stanowiska całego zespołu klasowego; dany problem uczniowie rozważają w pojedynkę, potem w dwójkach, czwórkach, ósemkach itp.

**F) SŁONECZKO** - uczniowie otrzymują karteczki, na których zapisują hasła skojarzone z tematem. W grupie układa się słoneczko prowadzące do właściwego tematu lub problemu metodą wizualną. Na przykład: do przymiotnika „ojczysty” dopisz rzeczowniki, które on określa.

**G) MAPA MENTALNA** (mapa mózgu) - to opracowanie problemu poprzez wykonanie rysunków, obrazów, symboli i haseł. Umożliwia porządkowanie zagadnień i tworzenie łańcuchów ilustrujących wzajemne związki i zależności w następujący sposób: na środku kartki rysuje się owal, w który wpisuje się propozycje lub problem główny. Następnie rysuje się tzw. ulice, czyli ważne zagadnienia, które trzeba uwzględnić przy realizowaniu propozycji. Potem do każdej ulicy dodaje się ulice podporządkowane, czyli zagadnienia szczegółowe, związane z danym zagadnieniem głównym. Na podstawie tej mapy tworzy się tradycyjny plan działania.

**H) DEBATA** - polega na zbieraniu argumentów za i przeciw w dwóch grupach oraz wytypowaniu rzeczników i sekundantów, którzy starają się obalić argumenty rzecznika przeciwnej grupy. Debatę kończy głosowanie publiczności.

**I) SZEŚĆ MYŚLOWYCH KAPELUSZY** - to odmiana dyskusji wymagającej precyzyjnego ukierunkowania. Uczniów dzieli się na 6 grup poprzez losowanie kartek w kolorze grupy (biały, zielony, żółty, czerwony, czarny, niebieski).

Biały kapelusz - grupa zajmuje się wyłącznie faktami, liczbami. Uczniowie nie wydają opinii, sądów, nie interpretują faktów.

Zielony kapelusz - grupa myśli twórczo, szuka nowych rozwiązań, przedstawia nowe oryginalne pomysły.

Żółty kapelusz - optymiści, którzy podkreślają dobre strony zamierzonego postępowania i korzyści danego rozwiązania.

Czerwony kapelusz - grupa ocenia problem, kierując się emocjami.

Czarny kapelusz - pesymiści, którzy wskazują wątpliwości, błędy i niebezpieczeństwa proponowanych rozwiązań.

Niebieski kapelusz - grupa podsumowuje dyskusję (co się dało ustalić?)

**2. DRAMA** (stop-klatka, rzeźba, rozmowa, wywiad, etiuda pantomimiczna, scenka improwizowana, ćwiczenia głosowe) - krótkie przedstawienie lub improwizacja na temat różnych sytuacji lub wydarzeń, podczas których uczniowie tworzą scenariusze, wymyślają postaci i wcielają się w ich role. Uczniowie utożsamiając się z kreowanymi postaciami, rozwiązują problemy i doznają przeżyć.

Techniki dramowe: stop-klatka, rzeźba na określony temat (grupa rzeźbi innych), wywiad w roli i poza rolą (pozostając sobą), etiuda pantomimiczna (np. mycie się), ruch naturalny i zwolniony.

**3. AKTYWNY OPIS** (porównujący, klasyfikujący, uzasadniający, wyjaśniający) - polega na opisywaniu faktów, zjawisk, obiektów lub osób na podstawie różnych źródeł informacji, co łączy się z pokazem tekstu lub filmu, fotografii, obrazu, tabeli.

Rodzaje aktywnego opisu:

**A) WYJAŚNIAJĄCY**- opisuje (wyjaśnia) przyczyny, cechy i prawidłowości danego zjawiska.

**B) KLASYFIKUJĄCY**- polega na selekcjonowaniu i porządkowaniu informacji w formie tabeli, schematu czy linii czasu.

**C) UZASADNIAJĄCY** - polega na przedstawieniu argumentów uzasadniających istnienie danego zjawiska.

**D) PORÓWNUJĄCY**- polega na przedstawieniu podobieństw i różnic.

4. **GRA DYDAKTYCZNA** - polega na tym, że nauczyciel przedstawia cele i regulamin gry, a uczniowie rywalizują ze sobą, przestrzegając reguł. Należą tu: inscenizacje, ćwiczenia quizowo-turniejowe, planszowe, sytuacyjne, symulacyjne.

5. **STUDIUM PRZYPADKU** - to analiza przypadku (zjawiska) rzeczywistego lub hipotetycznego poprzez przedstawienie elementów charakterystycznych dla niego i czynników wpływających na jego przebieg. Uczniowie rozważają skutki pozytywne i negatywne zaproponowanych rozwiązań i wybierają najlepsze propozycje.

6. **SYMULACJA DECYZYJNA** (drzewko decyzyjne, rybi szkielet, priorytetów, piramida, róża diagnostyczna) - polega na graficznym przedstawieniu procesu podejmowania decyzji dotyczącej rozważanego zagadnienia.

Do tej metody należą:

**A) DRZEWKO DECYZYJNE** - ilustruje związki między wariantami rozwiązań oraz konsekwencje wyboru określonego rozwiązania. Uczniowie uzupełniają rysunek drzewa, wpisując odpowiednie hasła, określają cele i wartości związane z tą decyzją.

**B) RYBI SZKIELET** - schemat przyczyn i skutków, który służy poszukiwaniu przyczyn powstania danego problemu i planowaniu działań zmierzających do jego rozwiązania. Jest to rysunek rybiego szkieletu z dużą głową, w którą wpisuje się problem wymagający rozwiązania, a przy ościach ryby podaje się niezbędne działania ustalone za pomocą „burzy mózgów”. Następnie dzieli się klasę na tyle grup, ile powstało ości. W grupach ustala się konkretne czynności, które należy wykonać lub przyczyny wpływające na czynniki główne, następnie podsumowuje się efekty (niezbędne działania).

**C) PIRAMIDA PRIORYTETÓW** - polega na ułożeniu listy priorytetów (wartości) i ich hierarchizacji wg ustalonych kryteriów (ważności, wielkości) od najważniejszego do najmniej ważnego. Realizacja tej metody przebiega w następujących etapach: ustalenie zagadnień do danego tematu (np. przebieg wycieczki klasowej) - 10 min.; podział na trzy grupy, które otrzymują plakat z piramidą i karteczki samoprzylepne. Następnie grupy wybierają 10 najważniejszych aspektów do danego tematu (np. trasa, przewodnik), które zapisują na karteczkach (10 min.) i nakleją w odpowiednich miejscach - najważniejsze na górze piramidy. W ten sposób powstają trzy piramidy, z których należy stworzyć jedną (15 min.).

**D) RÓŻA DIAGNOSTYCZNA** - obejmuje ona diagnozowanie i ocenianie różnych zjawisk na różnych płaszczyznach. Przebiega w następujących etapach: należy ustalić czynniki warte rozpatrzenia, ułożyć po kilka pytań do każdego z nich, ułożyć punktację dla każdej odpowiedzi, udzielić odpowiedzi i zliczyć punkty oddzielnie dla każdego czynnika, a na koniec zaznaczyć uzyskaną liczbę punktów.

**E) DYWANIK POMYSŁÓW** - jego celem jest poszukiwanie i wybór najlepszego rozwiązania problemu. Ma następujący przebieg: postawienie problemu (zagadnienia) jako przedmiotu dyskusji, bliższe zapoznanie się z problemem poprzez objaśnianie, stawianie pytań i odpowiedzi na nie, indywidualne tworzenie pomysłów i zapisywanie po jednym na jednej karteczce samoprzylepnej, przyczepianie na przygotowanym dużym arkuszu papieru karteczek. Potem każdy uczeń przydziela swój jeden punkt rozwiązaniu, które uważa za najlepsze. Wybrane zostaje rozwiązanie z największą ilością punktów czas 15-20 min.

**7. PRACA W GRUPACH** - przebiega ona według następujących zasad: podział klasy na grupy (do 5 osób), wybór lidera, sekretarza, sprawozdawcy i strażnika czasu w grupie, zapoznanie się z instrukcją, opracowanie zadania zgodnie z instrukcją w określonym czasie, prezentacja pracy grupy.

#### **8. INNE:**

**A) Metoda konferencji** - polega na zadawaniu pytań. Przykład: Przy stoliku siedzą „odmienne części mowy”. Pozostali uczniowie zadają im pytania, np.: z jakimi częściami mowy tworzycie związki? Jaka rolę pełnicie w zdaniu?

**B) Przekład intersemiotyczny** - stosowany jest zwykle podczas opracowywania poezji (przełożenie wiersza *Dwa drzewa* S. Kubiaka na język plastyki czy *Rannego ptaka* M. Pawlikowskiej-Jasnorzewskiej na język baletu).

**C) Technika mówiącej ściany** - na kartonie lub arkuszu papieru pisze się niedokończone zdania. Uczniowie uzupełniają je na karteczkach samoprzylepnych i przyklejają na odpowiedni arkusz papieru.

W szkole lubię.....

W szkole nie lubię.....

**D) Linia czasu** - metoda wizualnego przedstawienia problemów, które można przedstawić chronologicznie. Przykładem może być temat: Dzieje bohatera. Uczniowie przedstawiają najważniejsze koleje życia bohatera na paskach papieru lub rysując linię na kartonie. W odpowiednich miejscach rysują ważne wydarzenie za pomocą symboli, np. miłość - serce.

**E) Drzewko decyzyjne** - metoda ta uczy, jak dokonać wyboru, aby uświadomić sobie jego skutki, które powinny być zgodne z akceptowanymi wartościami.

**Przykład  
CELE I WARTOŚCI  
pełne poznanie utworu literackiego  
SKUTKI**

**1. Przeczytanie utworu.**

Kształcenie umiejętności czytania.  
Wzbogacenie słownictwa.

Rozwijanie wyobraźni  
Doskonalenie umiejętności językowych.

Czytanie pochłania dużo czasu.

Wymaga skupienia, wysiłku, uwagi.

Nuży długimi opisami.

**2. Obejrzenie filmu.**

Szybsze poznanie treści utworu.  
Dostarczenie doznań wzrokowych.

Zapoznanie z twórcyem filmowym.

**SKUTKI POZYTYWNE**

Ogranicza wyobraźnię.

Narzuca gotowe obrazy.  
Rozbieżności z tekstem literackim.

Obraz, muzyka odwraca uwagę od istotnych wartości.

**SKUTKI NEGATYWNE**

**Możliwe rozwiązania**

1. Przeczytanie utworu literackiego.
2. Obejrzenie adaptacji filmowej.

**SYTUACJA PROBLEMOWA - W jaki sposób poznać utwór literacki?**

**F) KOSZ I WALIZKA** - symbolika jest wyrazista: kosz oznacza rzeczy zbędne lub niedoskonałe, walizka – to, co jest na tyle ważne i potrzebne, że zabieramy ze sobą. Materiały: dwie plansze – jedna z narysowanym koszem, druga – z walizką; kartki samoprzylepne w dwóch kolorach (np. żółtym i niebieskim) – po kilka dla każdego ucznia.

Sposób przeprowadzenia:

1. Zawieszenie obu plansz i wyjaśnienie znaczenia rysunków.
2. Rozdanie uczniom kartki w dwóch kolorach: na żółtym niech zapiszą to, co wynoszą zajęć, czyli „zabierają ze sobą”, na niebieskich – co zostawiają, bo uważają za niepotrzebne.
3. Przyklejenie przez uczniów kartek na planszach.
4. Odczytanie wspólnie z uczniami lub po ich wyjściu.

Metoda do zastosowania również przy ocenie zagadnień związanych z omawianą lekturą (np. postępowanie postaci literackiej) lub do gromadzenia materiału do recenzji książki, filmu itp.

G) **6x6x6** - metoda, w której 36 osób ma możliwość przedyskutowania w bardzo krótkim czasie jakiegoś tematu i poznania poglądów większości członków grupy. W 6 grupach, z których każda liczy 6 osób, przez 6 minut, uczestnicy dyskutują na podany przez prowadzącego temat. Następnie prowadzący tworzy nowych 6 grup tak, by w każdej znalazło się po jednej osobie z poprzednich grup dyskusyjnych. W tych nowych grupach uczestnicy omawiają wyniki pracy swoich grup. 6x6x6 to metoda niesłychanie angażująca wszystkich członków grupy. Każdy z nich w ciągu bardzo krótkiego czasu (ok. 20 min.) pełni rolę zarówno uczestnika dyskusji, jak i sprawozdawcy.

Ćwiczenie można realizować w grupach składających się z 5, 6, 7 a nawet 8 osób. Przy większych grupach konieczne jest zwiększenie czasu (zarówno na dyskusję, jak i na sprawozdania). Grupy mogą dyskutować na ten sam temat lub o różnych aspektach tego samego problemu. W tym drugim przypadku konieczne jest wydłużenie czasu na sprawozdania. Metoda 6x6x6 wymaga od prowadzącego dużej elastyczności i umiejętności podziału na grupy. Trudności z zapanowaniem nad uczestnikami w momencie tworzenia grup mogą doprowadzić do całkowitego rozbicia ćwiczenia.

Sposób przeprowadzenia:

1. Przed przystąpieniem do ćwiczenia prowadzący ustawia 6 stołów i po 6 krzeseł wokół każdego z nich.
2. Prowadzący dzieli uczniów na 6 grup po 6 osób. Po zajęciu miejsc przez uczestników prowadzący określa temat dyskusji (zadania dla grup mogą być jednakowe lub dotyczyć różnych aspektów jednego tematu), wyznacza 6-10 minut na przedyskutowanie tematu i informuje wszystkich, że każdy będzie prezentował przebieg i wnioski z dyskusji w drugiej części ćwiczenia.
3. Podczas pracy grup prowadzący obserwuje pracę grup, upewnia się, czy polecenia zostały właściwie zrozumiane, odpowiada na pytania, w razie potrzeby udziela dodatkowych instrukcji.



4. Po upływie czasu wyznaczonego prowadzący tworzy nowe grupy tak, by w każdej z nich był obecny przedstawiciel każdej z poprzednich grup dyskusyjnych. Po zmianie miejsc prowadzący wyznacza 6-10 minut na prezentację wyników pracy grup.
5. W razie potrzeby sesję można zakończyć podsumowaniem przez prowadzącego.

**Korzyści z metod aktywizujących.** Na lekcjach języka polskiego najczęściej stosuje się inscenizację, dramę, pracę w grupach oraz tzw. „burzę mózgów”. Dzięki stosowaniu metod aktywizujących uczniowie z biernych odbiorców przeobrażają się w aktywnych uczestników procesu dydaktycznego. Zaczynają być dociekliwi, krytyczni, samodzielni, zdolni do podejmowania decyzji i rozwiązywania różnych problemów. Warto wykorzystywać je w pracy z uczniami ze względu na dużą skuteczność i atrakcyjność.