

Metody aktywizujące – materiał ze szkolenia

Metoda „kwiatu grupowego”

Tę metodę stosuje się na zajęciach integrujących grupę.

Grupę dzielimy na 2 podgrupy (w zależności od liczebności).

Każdy z uczestników danej grupy rysuje wokół kółka swój indywidualny płatek, w którym wypisuje swoje cechy charakteru i zainteresowania.

Powstaje KWIAT GRUPOWY.

Następnie wszyscy zastanawiają się jaka cecha jest wspólna dla danej grupy i wpisują ją w środek kwiatu.

Na końcu wymyślają nazwę dla swej grupy, biorąc pod uwagę cechę wpisaną w środku.

ĆWICZENIE – metoda „kwiatu grupowego”

Proszę uzupełnić płatki kwiatu swoimi cechami charakteru lub zainteresowaniami. Można dorysować kolejne płatki, zmienić ich kształt, dodać barwę. Czas na wykonanie zadania: 3 minuty.

Proszę w środku kwiatu napisać powtarzającą się na płatkach cechę lub zainteresowanie, a następnie nazwać swoją grupę. Czas na wykonanie zadania – 1 minuta.

Metoda „lodołamaczy – akrostyk”

Jest to obudowywanie jednego słowa innymi słowami.

Bardzo korzystne jest zastosowanie tej techniki na pierwszych lekcjach w nowej klasie.

Jest ona bezpieczna i nieagresywna.

Wymaga trochę czasu, ale pozwala na uzyskanie dobrych efektów.

Ćwiczenie - metoda „lodołamaczy – akrostyk”

Każdy uczestnik otrzymuje kartkę samoprzylepną.

Jego zadaniem jest napisać na kartce w układzie pionowym swoje imię (minimum 5 liter).

Następnie uczeń lub inni uczestnicy spotkania dopisują do każdej z liter wyraz. Ważne jest to, aby osoba wpisująca dany wyraz spytała się, czy może to wpisać, np.

A – ambitna

N - nerwowa

I – inteligentna

A – asertywna

Kiedy mamy wszystko już obudowane, wieszamy kartki z imionami na tablicy i analizujemy otrzymaną galerię.

Metoda "kuli śniegowej"

Uczniowie rozwiązują zadany problem indywidualnie.

Następnie uzgadniają swoje stanowiska: w dwójkach, w czwórkach i w ósemkach.

Na koniec wypracowują jedno wspólne dla całej klasy stanowisko, co nie jest sprawą łatwą.

Taka dyskusja daje szansę każdemu uczniowi na wyrażenie swojego zdania na podany temat.

Kształci umiejętność uzgadniania stanowisk, negocjowania, formułowania myśli.

Metoda – asocjogram

Jest to metoda dotycząca wizualnego przedstawienia problemu, ale bez jego rozstrzygnięcia.

Asocjogram może dotyczyć pojęć, definicji, poglądów ... np. może dotyczyć wartości „godność”
Klasę dzielimy na dwie grupy.

I grupa wypisuje wokół słowa „godność” wszystkie skojarzenia jakie się jej nasuwają (pozytywne).

II grupa wypisuje, jakimi cechami charakteryzuje się człowiek niegodny.

Następuje wymiana plakatów, po czym uczniowie uzupełniają innym kolorem wypowiedzi swych kolegów.

Następnie podczas analizy prac należy opierać się na faktach dyskutując o zachowaniach godnych i niegodnych.

Metoda – wizualizacja (plakat)

Wizualizacja dotyczy pojęcia „godność”.

Klasę dzielimy na 2 grupy.

Każda z grup otrzymuje duży karton szarego papieru, na którym kładzie się jeden z uczestników danej grupy, a pozostali obrysowują jego kontury na papierze. Następnie koledzy z grupy wpisują w miejscu serca, rąk, stóp narysowanej postaci cechy, jakimi charakteryzuje się człowiek np. serce – miłość, dobroć, poszanowanie itp., ręce – co lubimy robić?, stopy – gdzie lubimy chodzić? itp.

Pierwszy plakat wieszamy, a drugi leży na podłodze.

Omawiamy I plakat, a po zakończeniu nauczyciel depta po drugim plakacie.

Zwracamy uwagę na reakcje uczniów i pytamy: Jak się czujecie, gdy ktoś depta waszą godność?

Następuje dyskusja na temat: Co to jest godność?

Metoda "mapa myślowa, mentalna"

Jest to metoda wizualnego opracowania problemu z wykorzystaniem rysunków, obrazów, symboli, znaków i haseł.

Ilustruje spiralność i złożoność naszego myślenia.

Pomaga w uporządkowaniu zagadnień, rozumieniu związków i zależności.

Punktem wyjścia może być dowolny problem. Metoda ta może być zastosowana przy wprowadzeniu nowego tematu i stopniowo uzupełniana w miarę zgłębiania zagadnienia.

Metoda „analizy SWOT”

Ta metoda służy do dokonywania oceny sytuacji wewnętrznej i zewnętrznej organizacji lub przyszłych stanów rzeczy.

Może być pomocnym narzędziem przy planowaniu rozwoju instytucji, działów gospodarczych, indywidualnego rozwoju ucznia.

Mocne i słabe strony dotyczą sytuacji wewnętrznej zaś szanse i zagrożenia sytuacji zewnętrznej (czyli czynników politycznych, ekonomicznych, technicznych itd.).

Metoda „635”

Jest to modyfikacja „burzy mózgów”, różniąca się od niej organizacją pracy ucznia na lekcji.

Zmusza ona uczniów do szybkiego zgłaszania propozycji rozwiązań.

Cyfry w nazwie metody oznaczają:

6 – to liczba osób (grup) biorących udział w rozwiązywaniu zadań,

3 – to liczba pomysłów,
5 – to liczba powtórzeń (5-krotne podawanie formularza z pomysłami).

Ćwiczenie - metoda „635”

Uczestnicy dzielą się na 6 grup.

Każda grupa otrzymuje kartę z miejscami do wpisania własnych propozycji – 3 pomysłów.

Po ich odnotowaniu grupa przekazuje kartę z zapisanymi 3 propozycjami kolejnej grupie, która dopisuje swoje 3 propozycje.

Kartki wędrują do kolejnych grup coraz wolniej, bowiem pomysły już zapisane nie mogą się powtarzać.

Po 5-krotnym przekazaniu kartek, każda grupa otrzymuje wypełniony arkusz z 18 pomysłami.

Następuje ocena pomysłów i wybranie tych, które są najbardziej realne do wykonania.

Metoda - portfolio

Jest to metoda polegająca na zbieraniu do teczek materiałów na temat wybrany przez uczniów lub podany przez nauczyciela.

Wymaga systematycznego zbierania i porządkowania zdobytych informacji.

Umożliwia planowanie, organizowanie i ocenianie własnego uczenia się.

Metoda „korespondencyjna debata”

Umożliwia ona przeprowadzenie w klasie dialogu, w którym mogą wziąć wszyscy uczniowie, albowiem odbywa się on w formie pisemnej.

Technika ta pogłębia wiedzę uczniów dotyczącą omawianego problemu, uczy kultury dyskusji, rozwija umiejętność argumentowania.

Jest szczególnie przydatna i najbardziej efektywna w przypadku tematów kontrowersyjnych.

Ćwiczenie - metoda - „korespondencyjna debata”

Uczestnicy dzielą się na 6 grup, każda grupa przygotowuje karteczkę ze skrótem utworzonym od jej nazwy:

- zwolennicy komputerów (ZK),
- przeciwnicy komputerów (PK),
- zwolennicy telewizji (TV),
- przeciwnicy telewizji (PTV),
- zwolennicy czytania książek (ZCZK),
- przeciwnicy czytania książek (PCZK).

Każdy zespół ma za zadanie wypisać na kartce kilka argumentów dotyczących reprezentowanego przez niego zagadnienia. Następnie grupy „zwolenników” otrzymują arkusz papieru, gdzie wpisują swój najważniejszy argument.

Po upływie paru minut, prowadzący podaje ten sam arkusz „przeciwnikom”, którzy wpisują swój argument. Całą procedurę powtarzamy 3 razy.

Podsumowaniem debaty jest zapytanie obu stron, jakie były najlepsze argumenty strony przeciwnej.

Metoda – dyskusja punktowana

Nauczyciel wybiera kilku dyskursantów (w zależności od liczebności klasy). Każdy z nich ma dwóch obserwatorów, którzy otrzymują kartę obserwacji dyskursanta z dokładnym wyszczególnieniem wszystkich poprawnych cech dyskusji.

Należy dokładnie sprecyzować temat dyskusji, w której będą uczestniczyć dyskursanci, a obserwatorzy mają za zadanie punktować swych dyskursantów w zależności, czy postępują zgodnie z przyjętymi zasadami dyskusji, czy też nie.

Nauczyciel cały czas czuwa nad przebiegiem dyskusji.

Obowiązuje punktacja + i - . Po wykonaniu zadania następuje omówienie dyskusji na podstawie kart obserwacji.

Metoda „burzy mózgów”

Nauczyciel formułuje problem, a następnie uczniowie wskazują różne rozwiązania. Każdy pomysł w tej metodzie jest dobry, więc wszystkie są zapisywane. Ważniejsza jest liczba pomysłów, niż ich jakość.

Nie komentujemy i krytykujemy pomysłów, wszyscy na równych prawach biorą udział w ich zgłaszaniu.

Pomysły zgłaszane są w określonym czasie.

Następnie pomysły są analizowane według kryteriów oceny (np. realność, zyski/straty, akceptacja większości).

Wybierane jest najlepsze rozwiązanie.

Ćwiczenie – metoda „burzy mózgów”

Na kartkach samoprzylepnych proszę napisać odpowiedź na pytanie: *Co Pani/Panu przeszkadza w kontakcie z drugą osobą?*

Karteczki z odpowiedziami przyklejamy do tablicy, po czym nauczyciel grupuje je według podobnych wypowiedzi i wspólnie z uczniami analizuje ich treść, zastanawiając się jak uniknąć problemów w kontaktach międzyludzkich.

Metoda "drzewko decyzyjne"

Jest to graficzny zapis analizy procesu podejmowania decyzji.

Może być wykorzystywany po to, aby uczniowie zauważyli związek między różnymi możliwościami rozwiązań rozważanego problemu, konsekwencjami przyjęcia określonego rozwiązania a wartościami uznawanymi przez osobę podejmującą decyzję.

Ćwiczenie - metoda "drzewko decyzyjne"

1. Podział na 6 grup (odliczanie do 6).
2. Problem, który musicie rozwiązać, brzmi: „Czy warto ...?”
3. Każda grupa musi sama przedyskutować, jaką decyzję podejmuje, wypisując pozytywne i negatywne skutki tej decyzji. Grupa musi również określić, jakie są cele i wartości tej decyzji.
4. Prezentacja wyników.

Metoda trójkąta

Jest to metoda umożliwiająca twórcze rozwiązywanie problemów. Trójkąt odwrócony wierzchołkiem do dołu symbolizuje problem. Trójkąt podtrzymywany jest przez przyczyny

(z lewej strony) i sposoby usunięcia przyczyn (z prawej strony).

Ćwiczenie – metoda trójkąta

Nauczyciel formułuje problem do rozwiązania.

Następnie rozdaje uczniom po dwie kolorowe kartki. Uczniowie na jednej kartce wpisują wszystko to, co pomaga, a na drugiej to, co przeszkadza w rozwiązaniu problemu.

Uczniowie odczytują swoje propozycje.

Nauczyciel zapisuje na tablicy tylko te przyczyny, które przeszkadzają rozwiązać problem.

Każdy uczeń przyczepia do tablicy cenę sklepową (karteczkę samoprzylepną lub magnes) przy przyczynie, jego zdaniem najistotniejszej.

Nauczyciel dzieli uczniów na trzy grupy i każdej daje jeden plakat z narysowanym trójkątem.

Uczniowie wpisują w trójkąt jedną z trzech przyczyn, które otrzymały największą liczbę punktów.

Grupy zastanawiają się nad głównymi przyczynami, podtrzymującymi problem, i zapisują je na podporach trójkąta z lewej strony.

Uczniowie zastanawiają się, w jaki sposób usunąć przyczyny podtrzymujące problem, i wpisują swoje propozycje na podporach trójkąta z prawej strony.

Sprawozdawcy grup przedstawiają problemy i sposoby ich rozwiązania.

Problem: Jak pomóc uczniowi rozwijać zainteresowania i talenty?

Kartki żółte: proszę wypisać to, co pomaga w rozwijaniu zainteresowań i talentów

Kartki zielone: proszę wypisać to, co przeszkadza w rozwiązaniu problemu

Odczytywanie z kartek propozycji.

Zapisanie na tablicy przyczyn (propozycji z kartek zielonych).

Każdy uczestnik przyczepia do tablicy cenę sklepową przy przyczynie, jego zdaniem najistotniejszej.

Uczestnicy otrzymują plakat z narysowanym trójkątem.

Uczestnicy wpisują w trójkąt jedną z trzech przyczyn, które otrzymały największą liczbę punktów.

Grupy zastanawiają się nad głównymi przyczynami, podtrzymującymi problem, i zapisują je na podporach trójkąta z lewej strony.

Grupy zastanawiają się, w jaki sposób usunąć przyczyny podtrzymujące problem, i wpisują swoje propozycje na podporach trójkąta z prawej strony.

Sprawozdawcy grup przedstawiają problemy i sposoby ich rozwiązania.

Metoda – rybi szkielet

Metoda ta znana jest jako schemat przyczyn i skutków.

Jest to metoda umożliwiająca twórcze rozwiązywanie problemów w sposób zbliżony do metody trójkąta.

Ćwiczenie – metoda – rybi szkielet

Na plakacie lub tablicy nauczyciel rysuje schemat przypominający rybi szkielet.

W głowie ryby wpisuje dowolny problem.

Uczniowie metodą burzy mózgów wymieniają główne czynniki, które miały wpływ na powstanie danego problemu. Wpisują je na tzw. dużych ościach.

Nauczyciel dzieli uczniów na tyle grup, ile jest dużych ości. Każda grupa otrzymuje jeden czynnik główny (dużą ość) i w określonym czasie stara się odnaleźć przyczyny, które na niego wpłynęły.

Przedstawiciele grup wpisują czynniki szczegółowe (małe ości) na schemat.

Z czynników szczegółowych (małych ości) uczniowie wybierają, ich zdaniem, najistotniejsze.

Uczniowie wyciągają wnioski i rozwiązują problem.

Metoda – sześć myślących kapeluszy

Jest to metoda polegająca na twórczym rozwiązywaniu problemów. Kształci umiejętności porozumiewania się w różnych sytuacjach, prezentacji własnego stanowiska, uwzględniania poglądów innych ludzi.

Sześciu kapeluszm przypisano sześć różnych sposobów myślenia:

- kapelusz niebieski – pełni rolę szefa grupy, kieruje dyskusją, przyznaje głos mówcom, kontroluje czy jakiś kolor nie jest preferowany w dyskusji, podsumowuje dyskusję,
- kapelusz czerwony – kieruje się emocjami i intuicją,
- kapelusz żółty – jest optymistą, wskazuje zalety i korzyści danego rozwiązania,
- kapelusz fioletowy – jest pesymistą, krytykuje, widzi ujemne strony proponowanych rozwiązań,
- kapelusz biały – wydaje opinie wyłącznie na podstawie faktów i liczb, jest obiektywny, używa rzeczowych argumentów, nie poddaje się emocjom,
- kapelusz zielony – to osoba myśląca twórczo i bardzo pomysłowa, autor oryginalnych rozwiązań.

Ćwiczenie – metoda – sześć myślących kapeluszy

Nauczyciel przygotowuje karteczki w kolorach: niebieskim, białym, żółtym, zielonym, czerwonym, czarnym (w liczbie, która umożliwi podział klasy na równe zespoły).

Nauczyciel wykonuje sześć kolorowych kapeluszy symbolizujących różne sposoby myślenia i rozwiązywania problemów.

Uczniowie losują kolorowe karteczki i kapelusze, tworząc grupy na zasadzie zgodności kolorów.

Uczniowie, którzy wylosowali kapelusze, stają się reprezentantami zespołu i biorą udział w dyskusji.

Nauczyciel podaje problem do rozwiązania.

W określonym czasie grupy przygotowują się do dyskusji, ustalając wspólne, zgodne ze swoim kolorem stanowisko.

Po upływie ustalonego czasu na pracę w zespołach następuje dyskusja reprezentantów (kapeluszy) na forum klasy.

Uczniowie, którzy wylosowali niebieskie karteczki, zapisują na tablicy pojawiające się w czasie dyskusji argumenty za i przeciw.

Dyskusję podsumowuje niebieski kapelusz.

Metoda metaplanu

To graficzny zapis dyskusji jej uczestników na określony temat i tworzących jednocześnie plakat. Metoda ta jest stosowana przy omawianiu trudnych spraw oraz przy rozwiązywaniu zastałych konfliktów.

Metoda ta skłania do krytycznego myślenia, sprzyja rozwojowi umiejętności analizy, oceniania faktów, sądów i propozycji rozwiązań strony przeciwnej.

Ćwiczenie - metoda metaplanu

Zagadnienie, które będziemy rozważać, brzmi:....

Wszyscy wspólnie wykonują jeden plakat.

1. Każdy uczestnik otrzymuje trzy karteczki samoprzylepne (po jednej każdego koloru).

Zagadnienie to będzie analizowane poprzez sformułowanie odpowiedzi na trzy zasadnicze pytania:

- Jak jest?
- Jak powinno być?
- Dlaczego nie jest tak, jak być powinno?

2. Każdy uczestnik zastanawia się przez chwilę i zapisuje na kolorowych kartkach odpowiedzi. Uwaga:

- na kartkach żółtych – odpowiedź na pytanie 1,
- na kartkach zielonych – odpowiedź na pytanie 2,
- na kartkach niebieskich – odpowiedź na pytanie 3

3. Każdy podchodzi do plakatu i przykleja swoje karteczki. Wybrana osoba odczytuje odpowiedzi. Jeżeli argumenty się powtarzają, naklejamy jedną na drugą.

4. Po przeczytaniu powinny pojawić się wnioski, które mogą być próbą odpowiedzi na pytanie: Co zrobić, aby było tak, jak być powinno?

Np. „Pozycja nauczyciela w szkole”.

gr. 1.

Jak jest?

gr. 2.

Jak powinno być?

gr. 3.

Dlaczego nie jest tak, jak być powinno?

Metoda – poker kryterialny

Metoda służy selekcjonowaniu wiadomości, można się nią posłużyć w czasie zajęć podsumowujących zagadnienie.

Klasę dzielimy na grupy.

Rozdajemy każdej z grup karty, na których są wypisane pewne zagadnienia (informacje), np. o epoce średniowiecza (mogą też być informacje podchwytliwe, które nie wiążą się z daną epoką lub informacje powtarzające się).

Zadaniem uczniów jest przyporządkować te informacje według podanego schematu: 1 miejsce, 2 miejsce, ... Na pierwszych miejscach powinny znaleźć się te informacje, które są najistotniejsze dla danego zagadnienia. Temat zadania może brzmieć: „Twórcy kultury XIX wieku i ich wpływ na rozwój cywilizacji.”

ĆWICZENIE – metoda – poker kryterialny

- Ustalenie reguł gry.
- Rozdanie kart graczom w grupie.
- Rozpoczynający grę wybiera ze swojego zestawu kartę z hasłem, które według niego

jest najważniejsze i kładzie ją na polu z kryteriami pierwszorzędnymi.

- Kolejni uczestnicy gry postępują tak samo.
- W trakcie gry może nastąpić wymiana kart na poszczególnych polach – decyzję o zmianie karty podejmuje cała grupa.
- Karta, którą usunięto z planszy, wraca do właściciela.
- Wygrywa uczeń, który jako pierwszy umieści swoje karty na planszy.
- Przedstawiciele grup prezentują swoje plansze. Odczytują kryteria, które uznali za pierwszorzędne i uzasadniają swój wybór. Nauczyciel lub uczeń zapisuje kryteria pierwszorzędne na tablicy.
- Plansza do gry może mieć tylko dwa pola: kryteria pierwszo- i kryteria drugorzędne.

Metoda "linii czasu"

Jest to sposób wizualnego przedstawienia problemu.

Zjawiska i procesy ukazują się w wymiarze linearnym, pokazują ich następstwa w czasie.

Jest to skuteczne przy rozwiązywaniu problemów i ich przedstawianiu w sposób chronologiczny.

Ćwiczenie – metoda „linii czasu”

1. Podział zespołu na 6 grup (np. przez odliczanie do 6).
2. W kopertach przedstawione są hasłowo „Najważniejsze wydarzenia mające wpływ na sytuację człowieka w XX wieku oraz rok ich występowania”.
2. Zadaniem każdej grupy jest ułożenie (przyklejenie) tych wydarzeń w sposób chronologiczny z prawej strony strzałki. W środku przykleić należy lata.
3. Po prawej stronie powinno się napisać, jaki wpływ miało poszczególne wydarzenie na sytuację człowieka.
4. Prezentowanie wyników.

Metoda "ranking diamentowy"

Służy ona hierarchizacji priorytetów.

Nazwa techniki pochodzi od ułożenia priorytetów w kształcie szlifowanego diamentu lub w kształcie trójkąta lub słupka.

Ćwiczenie - metoda "ranking diamentowy"

1. Podział uczestników na 6 grup (kolorowe karteczki).
2. Wykorzystując ćwiczenie z metody „linii czasu” wybierzcie 9 najważniejszych wydarzeń.
3. Następnie uporządkujcie je według znaczenia: czynnik mający największy wpływ połóżcie na samym szczycie, dwa czynniki równorzędne poniżej, trzy czynniki trzeciorzędne itd., aż do czynnika najmniej istotnego.
4. Prezentacja wyników.

Metoda – „gorące krzesło”

Jedna osoba siada przed klasą na krześle jako ekspert w danej dziedzinie, a pozostali uczniowie (jako reporterzy) zadają pytania na określony temat.

Obowiązuje forma grzecznościowa.

Na pierwszym takim spotkaniu wszystkie pomoce są otwarte, jednak później zarówno

„reporterzy jak i ekspert” posługują się w swej wypowiedzi jedynie informacjami, które zostały wyuczone.

Ocenę końcową otrzymuje zarówno uczeń pytany jak i zadający pytanie. Jeżeli „gość” nie potrafi odpowiedzieć na pytanie „reportera”, ten musi sam na nie udzielić odpowiedzi.

Ta metoda może zostać zastosowana przy powtórce materiału.

Metoda – PUZZLE

Jest to metoda wymuszająca współpracę: aby uzyskać pozytywny wynik każdy uczeń musi skorzystać z pomocy (wiedzy i umiejętności) innego ucznia.

Ćwiczenie – metoda - PUZZLE

PUZZLE I (uczniowie pracują w tzw. grupach eksperckich)

Każda grupa otrzymuje do przestudiowania inną część tematu, działu itp. Grupy mają za zadanie przedyskutować, rozpracować swoje materiały. Uczniowie muszą na tyle dobrze zrozumieć tekst, aby móc przekazać zdobytą wiedzę. Na hasło „start” uczniowie dobierają się w grupach tak, żeby w skład każdego nowego zespołu wszedł jeden ekspert, który czytał inną partię materiału. Eksperci relacjonują, czego się nauczyli w swoich grupach. Wracają do swoich grup i konfrontują zdobytą wiedzę. Sprawdzają czy wszyscy nauczyli się wszystkiego.

PUZZLE II

Każdy uczeń w grupie otrzymuje materiał do przestudiowania.

Na hasło „start” uczniowie po kolei relacjonują grupie to, czego się nauczyli.

Nauczyciel sprawdza, czy uczniowie z poszczególnych grup opanowali całość materiału.

Metoda „profil biegunowy”

Jest to metoda planowania, organizowania i oceniania własnej nauki.

Służy ona samoocenie własnego procesu uczenia się i formułowania informacji zwrotnej, o tym, co się dzieje na lekcji.

Wymaga ona przygotowania odpowiedniej ankiety.

Ćwiczenie - metoda „profil biegunowy”

Każdy z uczestników otrzymuje ankietę składającą się ze skali, na której na przeciwległych biegunach znajdują się przeciwstawne określenia opisujące proces uczenia się.

Ich zadaniem jest określić tę wartość, która najbardziej odpowiada ocenie własnej pracy.

Po połączeniu wyznaczonych kropeczek otrzymujemy swój profil pracy (uczenia się).

Otrzymane wyniki powinny zostać naniesione na wspólny plakat i powinna zostać dokonana analiza pracy – uczenia się.

Metoda – gra dydaktyczna – symulacja

Metoda polega na odgrywaniu roli autentycznych postaci.

Przedstawiane wydarzenia mają związek z rzeczywistością, naśladują bądź odtwarzają realia.

Uczeń nie ma napisanego tekstu, który miałby wygłosić. Dostaje jedynie krótką charakterystykę postaci do odegrania i dość dokładny opis okoliczności, w jakich postać tę należy umiejscowić.

Nauczyciel bądź wskazany przez niego uczeń pełni rolę obserwatora i notuje uwagi dotyczące zachowań poszczególnych uczestników symulacji.

Bardzo dobre efekty daje powtórzenie tej samej symulacji, ze zmianą przy podziale ról.

Podsumowaniem całej gry jest omówienie i próba wyjaśnienia poszczególnych motywacji zachowań postaci biorących w niej udział.

Należy pamiętać o wyprowadzeniu uczniów z ról przed zakończeniem lekcji.

Metoda - drama

Drama jest formą w pełni świadomie przygotowanej improwizacji, która opiera się na określonym temacie zawierającym konflikt.

Zjawisko konfliktu wydobywa istnienie nastroju i atmosfery, co w naturalny sposób stwarza możliwości przeżywania. W dramie wykorzystuje się zmysły, wyobraźnię, ruch, mowę.

Najbardziej istotne jest w niej autentyczne przeżycie emocji odgrywanej postaci.

Drama nie jest inscenizacją, ani teatrem, ale jest działaniem w fikcyjnej sytuacji, budowaniem doświadczeń w zaaranżowanym przez nauczyciela wycinku rzeczywistości.

W dramie nie ma publiczności, wszyscy biorą w niej udział. Ważne jest, aby nauczyciel był także uczestnikiem dramy.

Całą uwagę kierujemy w dramie na cel, którym jest zrozumienie cudzych przeżyć i emocji, nieważne są zaś uzdolnienia aktorskie uczniów.

Ćwiczenie - metoda - drama

Nauczyciel proponuje temat, który niesie jakiś konflikt czy problem.

Razem z uczniami aranżuje wnętrze klasy - może to być kilka rekwizytów, jakieś elementy skromnej dekoracji.

Krótko przedyskutowują wspólnie temat, dzieląc się doświadczeniami.

Następnie rozpoczyna się gra, którą można na każdym etapie przerwać i przeanalizować.

Ważne, by uczniowie poznali motywy, jakimi kierują się ludzie w swoim postępowaniu, w jaki sposób reagują na określone zachowania innych.

Techniki wspierające rozwój grupy

na podstawie publikacji Bożeny Kubiczek *Metody aktywizujące. Jak nauczyć uczniów uczenia się?*

METAFORY

Technika służąca diagnozie grupy. Wszyscy siadają w kręgu.

Prowadzący umieszcza w jego wnętrzu pocięte paski papieru z propozycjami metafor (ale niewidocznymi dla pozostałych osób).

Jedna z osób (dowolna) losuje pierwszy pasek i odpowiada na zawarte na nim pytanie. Następnie tak samo robią inne osoby z kręgu.

Kiedy już wszyscy to zrobią, mieszamy paski i powtarzamy ćwiczenie.

Przykładowe metafory:

- jaka byłaby nasza grupa, gdyby była lasem?
- jaka byłaby nasza grupa, gdyby była obrazem?
- jaka byłaby nasza grupa, gdyby była mrowiskiem?
- jaka byłaby nasza grupa, gdyby była stadem ptaków?
- jaka byłaby nasza grupa, gdyby była miastem?

NIEDOKOŃCZONE ZDANIA

Technika służąca poznaniu się poszczególnych członków grupy oraz budowaniu wysokiej samooceny i wiary w siebie. Uczniowie siadają w kręgu i kończą 4 zdania:

- Jestem słaby/a w
- Ludzie mówią, że jestem dobry w.....
- Jestem dobry/a w
- Jestem mistrzem/mistrzynią w.....

WYWIAD - RZEKA

Technika służąca poznaniu się zespołu i jego integracji. Każdy z uczestników otrzymuje listę zagadnień:

Najdziwniejsze wydarzenie w Twoim życiu

- Czy popełniłeś jakiś błąd, który byś chętnie powtórzył jeszcze raz?
- Co byś krzyknął na szczycie góry?
- O czym milczysz?
- Ulubiony kompleks.
- Wymień 5 rzeczy dobrych w Tobie.
- Ulubione motto.
- Najmniej lubiane słowo.
- Jaka jest Twoja ulubiona maska?
- Jaki most prowadzi do Ciebie?
- Co powiesz o drzewach?
- Czy jesteś szczęśliwy?
- Co mogłoby Cię uszczęśliwić?
- Jakich 5 ważnych pytań zadałbyś sobie?
- Jakie jest Twoje największe odkrycie o samym sobie?

Każdy wybiera 3 pytania, na które chciałby odpowiedzieć na forum – określa tym samym granice swej prywatności i swego bezpieczeństwa. Technikę tę można stosować jako podsumowanie zajęć.

POSZUKAJ KOGOŚ, KTO....

Uczniowie zapisują na środku kartki swoje imię a na jej obrzeżach swoją ulubioną książkę, potrawę, ulubiony kolor itd.

Następnie szukają w klasie osób o podobnych zainteresowaniach i upodobaniach.