

## METODY AKTYWIZUJĄE W PRZEDSZKOLU

„Powiedz mi a zapomnę.

Pokaż mi a zapamiętam.

Pozwól mi działać a zrozumieję”

(Konfucjusz)

Aktywność we wszystkich jej przejawach jest naturalnym elementem rozwoju dziecka w wieku przedszkolnym. Małe dziecko jest ciekawe świata, zadaje wiele pytań a także wyszukuje problemy i poszukuje rozwiązania ich. Stosowanie metod aktywizujących jest najskuteczniejszym sposobem kształtowania umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów a ponadto ułatwiają uczenie się i jednocześnie trwałe zapamiętywanie.

Praca metodami aktywizującymi determinuje odmienny charakter procesu dydaktycznego i to zarówno w dziedzinie organizacji oraz przebiegu zajęć, jak i w pojmowaniu roli nauczyciela i dziecka. Ogólnie przebieg pracy metodami aktywizującymi można ująć w czterech etapach:

1. Organizacja pracy przez nauczyciela.
2. Praca w małych grupach nad rozwiązaniem problemu.
3. Prezentacja wytworów na forum.
4. Podsumowanie pracy przez prowadzącego. Ewaluacja.

Organizacja pracy polega na przygotowaniu przez nauczyciela odpowiednich materiałów pomocniczych oraz zaaranżowaniu i zapewnieniu dzieciom wystarczających przestrzeni do działania.

Praca metodami aktywizującymi to przede wszystkim praca w grupach. Nauczyciel powinien mieć świadomość, że dzieci muszą się tej pracy nauczyć.

Przygotowując dzieci do tego można rozpocząć od pracy w parach, potem w trójkach. Po takim okresie przygotowawczym najbardziej efektywne są grupy czteroosobowe. Dzieci siedzą wówczas naprzeciwko siebie, dzięki czemu ułatwiona jest komunikacja i widoczny jest indywidualny wkład poszczególnych osób. (K. Rau, E. Ziętkiewicz 2000).

Skuteczność metod aktywizujących zależy przede wszystkim od nauczyciela. „Musi on być dobrze przygotowany do zajęć, przewidywać ewentualne trudności, zagwarantować wszystkim uczestnikom poszanowanie wytworów przez innych i właściwe zachowanie podczas ich prezentacji...” (I. Zarzycka, 2001).

W metodach aktywnych dziecko staje się czynnym poszukiwaczem rozwiązania problemu, podejmującym wysiłek wykorzystania dotychczasowego bagażu wiedzy i korzystającym z doświadczeń innych.

Oto kilka metod i technik aktywizujących wykorzystywanych w pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym:

### 1. 1. Gry dydaktyczne.

Jest to metoda zawierająca treści dydaktyczne i wychowawcze. Uczy ścisłego przestrzegania reguł, aktywizuje uczniów, integruje różne dziedziny aktywności oraz przyspiesza ich rozwój. Gry stosuje się w przypadku: jako sprawdzian zdobytych wiadomości (uczniowie tworzą grę w oparciu o posiadaną wiedzę), jako sposób na zdobycie nowych wiadomości, jako niekonwencjonalny sposób na myślenia, redagowanie poleceń.

Gry planszowe uczą twórczego myślenia, rozwijają wyobraźnię, nadają sens pracy, zmuszają do współdziałania, uczą planowania pracy, dają satysfakcję z wykonywanej pracy.

Można używać gier gotowych kupowanych w sklepie lub uczyć dzieci konstruowania gier według metody prof. Edyty Gruszczyk – Kolczyńskiej.

Rola nauczyciela podczas stosowania gier dydaktycznych to:

- Właściwy dobór gry do potrzeb i możliwości dzieci oraz do danego problemu.
- Precyzyjne omówienie zasad, wyjaśnienie reguł gry.
- Wycofanie się z aktywności na czas gry i pozostawanie w pozycji obserwatora. -
- W razie potrzeby udzielenie minimum pomocy.
- Podsumowanie gry.

## **2. Burza mózgów**

Metoda zabawowa, kształtująca pomysłowość i wyobraźnię. Pomysły mogą być oczywiste, banalne, ale z czasem niespodziewane, fantastyczne, innowacyjne.

Znana jest też pod nazwami „fabryka pomysłów”, „giełda pomysłów”, „jarmark pomysłów”.

Celem tej metody jest zgromadzenie w krótkim czasie dużej ilości pomysłów na rozwiązanie jakiegoś problemu.

Nauczyciel przedstawia problem, udziela głosu zgłaszającym pomysły rozwiązań, które zapisuje na tablicy. Trzeba podkreślić, że nauczyciel zbiera wszystkie informacje, choćby wydawało się niedopasowane lub nie na temat, a zbierane myśli winny być widoczne dla wszystkich. Zabronione są jakiegokolwiek reakcje oceniające, jak śmiech, chrząknięcia, wzruszenia ramionami...itp. Po wyczerpaniu pomysłów następuje dyskusja i wybór najlepszego rozwiązania.

Metodę tę stosuje się:

- jako rozgrzewkę umysłową na początku zajęć,
- w celu ustalenia zakresu posiadanej wiedzy,
- dla utrwalenia wcześniej zdobytej wiedzy,
- dla znalezienia najlepszego rozwiązania jakiegoś problemu.

Efektom stosowania burzy mózgów na zajęciach jest:

- włączenie wszystkich uczniów do pracy,
- szybkie zgromadzenie dużej ilości pomysłów i ciekawych rozwiązań,
- przeprowadzenie rozgrzewki umysłowej.

## **3. Burza pytań – odwrotność burzy mózgów**

Metoda ta polega na podaniu przez nauczyciela problemu do rozwiązania. Dzieci zadają jak najwięcej pytań do tego problemu do rozwiązania. Dzieci zadają jak najwięcej pytań do tego problemu, nauczyciel zapisuje je na tablicy. Bardzo ważne jest, aby nauczyciel kierował logicznym ułożeniem pytań i

późniejszych odpowiedzi w pewną całość. To logiczne połączenie pytań i odpowiedzi może stać się zabawną hipotezą i wyjaśnianiem problemu.

#### **4. Mapa mentalna**

Zwana też pojęciową, lub umysłową. Twórcą map umysłowych jest Tony Buzan. Mapa pojęciowa to metoda wizualnego przedstawienia problemu, zjawiska z wykorzystaniem rysunków, schematów, symboli, zdjęć, haseł, zwrotów. Celem tej metody jest usystematyzowanie świeżo zdobytej wiedzy, wiadomości, pojęć. Mapy konstruuje się wg schematu. 1. Tytuł umieszczony jest na środku i w jakiś sposób jest wyróżniony, pogrubiony, zapisany innym kolorem, itp. 2. Od centralnego tematu rozchodzą się grube linie, na których zapisane są główne koncepty-klucze. 3. Od tych linii rozchodzą się następne słowa-klucze, tworząc swoistą mapę z informacjami. 4. W miarę dokładania informacji mapy rozrastają się wszcz. 5. Aby mapy były bardziej przezroczyste dodajemy: kolor, strzałki, symbole, rysunki, zdjęcia, itp. Mapy pojęciowe można modyfikować i mogą przypominać kształtem plakat, bardziej docierający do dzieci młodszych. Najczęściej stosuje tę metodę w edukacji społeczno – przyrodniczej, ale też w edukacji polonistycznej i muzycznej.

PRZYKŁAD: Temat: Jak dbamy o swoje zdrowie? Rozpoczynamy od burzy mózgów. Klasyfikujemy pomysły wg ustalonego klucza np. ubiór, odżywianie, sport, higiena, szczepienia, itp. Następny etap to tworzenie mapy właściwej, najlepiej na dużych arkuszach papieru. Należy zawsze podać czas przeznaczony na wykonanie tego zadania i ściśle go przestrzegać. To w przyszłości zmobilizuje grupy do pełnego wykorzystania czasu. Uczniowie mogą zapisać hasła, wykonać rysunki, wykorzystać wycinki z gazet itp. Muszą rozplanować swoją pracę na płaszczyźnie, zadbać o estetykę pracy, czytelność napisów itd. Na tym etapie przejawia się inwencja twórcza grup. Następny etap to prezentacja prac grup i ocena pracy własnej grupy. Tu mogą powiedzieć o trudnościach, jakie musieli pokonać. Dzięki prezentacji utrwalają wiadomości, ćwiczą jasne i zwięzłe wypowiedzanie się oraz słuchanie innych. Poznają temat z różnych punktów widzenia.

#### **5. Piramida priorytetów.**

Polega na wartościowaniu, hierarchizacji. Najczęściej w grupach 4-5 osobowych wybierają najlepsze propozycje, które powstały wcześniej na podstawie burzy mózgów, układają je na szczycie piramidy. Potem wybierają coraz mniej ważne, i na końcu najmniej istotne. Następnie grupy porównują swoje piramidy, każda grupa uzasadnia swoje wybory. Metoda ta stwarza okazję do dyskusowania i argumentowania własnych wyborów. Dla klas młodszych ta metoda jest też ćwiczeniem w pisaniu, czytaniu, i mówieniu.

PRZYKŁAD: Tradycje wielkanocne. Po burzy mózgów, zadaniem uczniów jest odczytanie skojarzeń, a następnie wybranie pięciu tradycji, które ich zdaniem są najważniejsze, najbardziej popularne.. Dalej uczniowie w grupach dyskutują i argumentują swoje wybory i ustalają wspólnie pięć tradycji. Na przygotowanej piramidzie wpisują najwyżej nazwy tych tradycji, które uzyskały największą liczbę wyborów, niżej tych które uzyskały ich coraz mniej, itd. Na koniec każda grupa prezentuje swoją piramidę przed klasą, dokonuje oceny i argumentuje swoje wybory.

#### **6. Stacje zadaniowe**

Polega ona na podejmowaniu przez uczniów zadań zaproponowanych przez nauczyciela. Zadania te dotyczą różnych dziedzin działalności i tematycznie podporządkowane realizowanemu blokowi. Zadania umieszczone są w wyznaczonych stacjach. Dziecko samo decyduje, od której stacji rozpocznie swoją pracę, czyli, od której aktywności rozpocznie.

Można przygotować dodatkową stację dla dzieci szybko pracujących.

PRZYKŁAD: Temat: Wiosna. Przygotowujemy słowniki, atlasy, poradniki, przewodniki itp. Karty pracy ucznia muszą zawierać czytelną instrukcję zadania do wykonania np. Poszukaj w atlasie podane rośliny wiosenne i pokoloruj je zgodnie ze zdjęciem. Ułóż opis wybranej wiosennej rośliny. itp.

#### **7. Grupy zadaniowe**

Polega ona na pracy w grupach 3-4 osobowych. Każda grupa otrzymuje albo takie samo zadanie do rozwiązania albo inne, stanowiące element jakiejś całości.

Podczas tej metody uczestnicy grup uczą się od siebie nawzajem doskonałą umiejętność czytania ze zrozumieniem, wyciąganie wniosków, współpracy

**PRZYKŁAD:** Temat: Korzyści jakie otrzymujemy ze zwierząt hodowlanych. Każda grupa losuje inne zwierzę hodowlane do opracowania. Grupa przeprowadza burzę mózgów. Informacje zapisują na kartkach, następnie porównują w grupie swoje zapiski. Grupa otrzymuje arkusz szarego papieru z naklejonym dużym konturem zwierzęcia. Następnie grupy zapisują wszelkie informacje o korzyściach, które zapamiętały z wcześniejszych lekcji lub poszukały w atlasach, podręcznikach, wokół rysunku. Następnym zadaniem jest pokolorowanie zwierzęcia wg zdjęcia zamieszczonego w atlasie, które należy odszukać. W ten sposób grupy tworzą mapy pojęciowe. Na zakończenie zajęć każda grupa prezentuje swoją pracę. W ten sposób wszystkie grupy utrwalają wiadomości o pozostałych zwierzętach hodowlanych.

## **8. Linia czasu**

Metoda ta pozwala przybliżyć dzieciom pojęcie czasu. Polega na przedstawieniu wydarzeń w porządku chronologicznym, najczęściej w wymiarze linearnym. Można wykorzystać tę metodę do przedstawienia planowania np. jakiejś uroczystości klasowej, można przedstawić sposoby oświetlania dawniej i dziś, itp.

**PRZYKŁAD:** Pory roku – na linii prostej zaznaczamy cztery punkty, Następnie dzielimy klasę na cztery grupy, zadaniem, których będzie wykonanie rysunku przedstawiającego daną porę roku. Grupy prezentują swoją pracę, argumentując zamieszczone na niej elementy ukazujące cechy danej pory roku. Dalej uczniowie w grupach ustalają, w jakiej kolejności należy przykleić obrazki. Każda grupa daje propozycję. Po ustalaniu właściwej kolejności, przyklejamy obrazki pod zaznaczonymi punktami na naszej osi i zapisujemy przy nich nazwy pory roku: wiosna, lato, jesień, zima.

## **9. Planowanie przyszłości**

Podobnie jak linia czasu jest to wizualne przedstawienie problemu. Polega na planowaniu wstecz, czyli wydarzenia są również ułożone chronologicznie, ale od daty, która stanowi końcowy etap. Zadaniem uczniów jest zatem planowanie od końca. Uczy dobrej organizacji i planowania.

**PRZYKŁAD:** Przygotowanie uroczystości Dnia Matki. Pierwszym etapem będzie ustalenie kiedy ma odbyć się uroczystość, gdzie, co chcemy zaprezentować, ofiarować mamom. Tu można wykorzystać metodę „burza mózgów”. Wybór propozycji za pomocą „piramidy priorytetów”. Następny etap to zaznaczenie na linii czasu daty imprezy, można zaznaczać rysując serca. Następnie cofając się, zaznaczamy dzień wręczenia zaproszeń, dzień wykonania ich, dni przeznaczone na próby, dzień gdy nastąpi wybór wierszy i piosenek, dzień wykonania upominków itd., aż do dnia dzisiejszego.

## **10. Metody ewaluacyjne**

Wykorzystywane są do oceny pracy własnej, grupy lub zajęć. Uczeń uczy się w sposób wizualny dokonać oceny za pomocą umówionego znaku.

**PRZYKŁADY:**

Rybi szkielet - 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.

Tarcza strzelecka - Tu uczniowie zaznaczają na tarczy strzałę, im bliżej środka tym więcej punktów, czyli zajęcia się bardziej podobały.

Kosz i walizka - uczniowie otrzymują dwa rysunki, kosz i walizkę. Zadaniem uczniów jest zapisanie na walizce to, co im się na zajęciach podobało, co chciałyby ze sobą zabrać. Na koszu natomiast zapisują to, co sprawiło im przykrość, lub się nie podobało.

## **11. Wspólne rysowanie**

Uczestnicy dobierają się po dwie osoby i każda para otrzymuje arkusz papieru i 1 kredkę. Zadanie polega na wspólnym narysowaniu domu, drzewa, psa, kota trzymając razem kredkę i wspólnym napisaniu tytułu obrazka. Wszystko to odbywa się bez porozumiewania się. Po zakończeniu każda para prezentuje swoje

wytwory z równoczesnym omówieniem, jak się czuli. Czas przeznaczony na to zadanie nie powinien przekraczać 10 - 15 min.

Ćwiczenie to ma na celu uświadomienie sobie, jak się zachowuje i co odczuwa człowiek przy współdziałaniu.

## **12. Symulacje**

Metoda ta polega na naśladowaniu rzeczywistości. Jest to zabawa „na niby”, ćwiczenie najbardziej efektywnych zachowań w bezpiecznych warunkach. Jest to trening umiejętności i sprawności w działaniu. Symulacje mogą obejmować takie umiejętności jak: rozmowa telefoniczna, zabawy w sklep, lekarza, listonosza, itp. Celem symulacji jest doskonalenie konkretnych umiejętności oraz uczenie się na błędach popełnianych w bezpiecznej sytuacji ćwiczeniowej. Dzięki tej metodzie uczniowie rozwijają swoją inwencję twórczą, umiejętności społeczne, poznawcze.

## **13. Drama**

Polega na wczuwaniu się w rolę, na improwizacji angażującej ruch i gest, mowę, myśli i uczucia. Dostarcza bezpośredniego doświadczenia, przekraczającego zakres zwykłej informacji, wzbogacającego wyobraźnię i poruszającego emocje tak samo jak umysł. Istotą dramy jest konflikt wzięty z życia, z literatury lub po prostu wymyślony. Umożliwia ona przeżycie określonych problemów, poszukiwanie własnych rozwiązań i dokonywanie rozwiązań. Głównym sposobem pracy w dramie jest bycie w roli.

Biorąc pod uwagę, że w zakres dramy wchodzi: rozmowa, wywiad, improwizacja, scenka improwizowana, żywy obraz, itp.

Oto przykłady zabaw dramowych:

Imię i gest Zabawa ułatwiająca zapamiętanie imienia. Stoimy w kole. Każda z osób przedstawia się wymieniając swoje imię i pokazuje gest – dowolny lub oznaczający np. czynność, którą lubi wykonywać

Bal klasowy

Dzieci stoją w kręgu. Osoba prowadząca poprzez klaskanie wymienia swoje imię i imię osoby wybranej np. Ania do Kasi. Można poprzez klaskanie dzielić wyrazy na sylaby. Do wyrazów 4 – sylabowych dodaje się element ruchu.

W kiwanego

W kręgu ustawiamy krzesła, o jedno krzesło więcej niż liczba uczestników. Dzieci siadają. Ten, kto ma krzesło po swojej prawej ręce kiwa palcem na któreś dziecko. To, do którego kiwa, powinno przebiec na puste miejsce. Następnie kiwa ten, kto ma puste miejsce po swojej prawej stronie itd. Dzieciom przedszkolnym, które nie odróżniają jeszcze prawej strony, trzeba mówić: teraz ty kiwasz. Wśród starszych dzieci można zbierać fanty za zgapienie się.

Taniec – pieczenie ciasta

Dzieci siedzą na krzesłach w kręgu i wykonują następujące ruchy:

- 8 ruchów: trzymanie makutry i kręcenie ciasta – 4 ruchy: strzepywanie mąki z siebie
- 2 ruchy: rozbijanie jajek
- 1 ruch: wrzucanie ich (chlup)
- 1 ruch: wyrzucanie skorupki za siebie ( siup)
- 4 ruchy: zagniatanie ciasta
- 4 ruchy: wrzucanie bakalii
- 2 ruchy: wałkowanie ciasta
- 2 ruchy: wkładanie do pieca
- 4 ruchy: dekorowanie
- 2 ruchy: częstowanie osoby po prawej stronie. Ćwiczenie ruchowe wykonujemy z podkładem muzycznym lub bez.

Budowanie domku

Dzieci siedzą w kręgu i wykonują następujące ruchy:

- 2 ruchy: kopanie lewą ręką
- 2 ruchy: kopanie prawą ręką
- 8 ruchów: układanie cegiełek
- w powietrzu- ręką rysujemy kształt domu
- 1 ruch: otwieranie drzwi
- 2 ruchy: wchodzenie lewą nogą i prawą
- podziwianie wnętrza

Ćwiczenie wykonujemy z podkładem muzycznym.

Co lubię?

Gra polecana szczególnie, jeśli dzieci nie znają się dobrze, ale mogą w nią zagrać również dzieci dobrze znające się. Dzieci ustawiają się w koło. Jedno trzyma małą piłkę i mówi: moje imię – Kasia , lubię ... (np. chodzić na wycieczki, czytać, śpiewać, podlewać kwiatki itp.). następnie rzuca piłkę do innego dziecka w kole, a potem to powtarza: Kasia lubi ..., moje imię ... lubię ... Każdy powtarza tylko imię poprzednika i co lubi, nie wszystkich. Nikt nie wygrywa. Gra kończy się, gdy piłka obejdzie wszystkich, ale można ją powtórzyć drugi raz.

Etiudy pantomimiczne ( wchodzenie w rolę poprzez ruch)

- dmuchanie piórka
- dmuchanie balonów
- przekazywanie gumy do żucia
- przekazywanie gorącego ziemniaka – przekazywanie psa , kota jeża

- pieczenie kiełbasek
  - improwizowanie gry przez skakankę, w piłkę, - prezentacja modelki
  - piłowanie drzewa. Można przeprowadzić wywiad z drwalem.
- Osoba prowadząca pyta: Kim jesteś? Co robisz? Itd.

Woda, wiatr, ogień

Dzieci stoją w pokoju w rozsypce. Osoba dorosła woła:

- woda! – dzieci wskakują na kanapy lub krzesła albo na „ wyspę” ułożoną na podłodze z gazet (inna wersja dzieci pływają”)
- wiatr! – dzieci kładą się na podłodze
- ogień! – dzieci uciekają z pokoju albo w wyznaczony kąt
- lew idzie! – dzieci chowają się za krzesłami.

Zabawa trwa dowolnie długo.

Komu trzeba się uklonić?

Dzieci stoją lub siedzą w kole, w miarę możliwości w dość dużych odstępach. Jedno dziecko wychodzi z sali, pozostałe umawiają się, komu ma się ono uklonić. Przywołane dziecko wchodzi, a pozostałe rytmicznie klaszczą – cichutko, gdy szukający jest daleko od wyznaczonego dziecka., głośniejszy gdy się do niego zbliża. Gdy jest całkiem blisko, klaszczą bardzo głośno.

Wierszyk o kotku

Osoba dorosła mówi słowa, a dziecko odpowiada: *miau*.

*Mały Jasio kotka*

*Przy kominku spotkał.*

*Pokłonił się kapeluszem,*

*Rozmawiać z kotkiem muszę:*

*Miał kotek siostrę?- miauu.*

*Miał kotek pazurki ostre?- miauu.*

*Miał kotek mamę i tatę?- miauu.*

*Miał kotek na grzbiecie łatę?- miauu.*

*Miał kotek miseczkę mleczka? - miauu.*

*Teraz pusta jest miseczka,*

*A jeszcze bym chciał!*

*Miauu, miauu, miauu.*

### Słowa przed piłką

Dzieci siedzą w kole, jedno trzyma piłkę. Jego sąsiad z prawej strony mówi mu głośno jakąś literę ( np. k ). Wtedy ono podaje piłkę sąsiadowi ze swej lewej strony, a samo wypowiada trzy słowa na daną literę, ( jeśli grają młodsze dzieci, to dwa słowa ). Nie muszą to być rzeczowniki.

Dzieci szybko podają sobie piłkę. Jeśli piłka wróci do danego dziecka, a ono nie zdążyło jeszcze wypowiedzieć słów na podaną literę, to daje fant. Jeśli zdążyło, to ono teraz mówi literę sąsiadowi z lewej strony, który trzyma piłkę i po usłyszeniu litery podaje ją w lewą stronę.

### Co można kupić w sklepie?

Dzieci tworzą koło ( mogą siedzieć na krzesłach ), a jedno dziecko staje w środku z małą piłką i rzuca ją kolejno do dzieci, pytając za każdym razem : *Co można kupić w sklepie...?*

( wymienia jakiś sklep, np. spożywczy, drogeria, papieżniczy itp. ). Dziecko, do którego została rzucona piłka, ma wymienić dwa ( lub trzy, zależnie od wieku dzieci ) towary, które są dokupienia w tym sklepie. Gdy je wymieni, odrzuca piłkę.

Nikt nie wygrywa. Po rzuceniu piłki kolejno do wszystkich dzieci do środka wchodzi następne dziecko.

Sklepy wymienia osoba dorosła.

### Zwierzątko z gazety

Każde dziecko dostaje jedną kartkę z gazety ( stronę ) i ma za zadanie, odrywając kawałki, „wyrwać” z gazety kształt jakiegoś zwierzątka. Potem każdy po kolei pokazuje swoje zwierzątko, a inni zgadują, co to jest. Jeśli nie mogą zgadnąć, dziecko mówi, jakie zwierzątko zaplanowało. Nikt nie wygrywa.

### Wąż z gazety

Każde dziecko dostaje podwójny papier gazetowy (dwie strony gazety) i ma z niego zrobić jak najdłuższego węża, obrywając papier ruchem kołowym od zewnątrz ku środkowi . następnie dzieci porównują swoje węże i wygrywa ten, kto ma najdłuższego.

### Co mam przywieźć?

Dzieci siedzą w kole albo półkolu. Osoba dorosła ( lub starsze dziecko ) stoi lub siedzi w środku i zwraca się do któregoś dziecka: *jadę do .....*( wymienia nazwę miasta, dzielnicy,

Lub wsi), *co mam przywieźć?* Dziecko zapytane ma tak odpowiadać, aby jego odpowiedź zaczynała się na tę samą literę, jak nazwa miejscowości, np.: z Poznania – pralkę, z Radomia – rower, z Katowic – kota itp. Jeśli jakieś dziecko się pomyli, daje fant.

### Rysowanie po ciemku

Jednemu dziecku daje się arkusz papieru oraz kredkę i zawiązuje mu się oczy. Inne dzieci podają 3 propozycje, co ma narysować. Dziecko wybiera jedno i rysuje po ciemku. Po skończeniu odsłania mu się oczy wszyscy oglądają obrazek. Następnie rysuje te z zawiązanymi oczami drugie dziecko ( inny temat ). Można zawiązywać oczy dwojgu dzieciom naraz. Nikt nie wygrywa. Gra wywołuje wiele wesołości.

Inna wersja tej:

W pudełku bez tylnej ściany wyciąć z przodu twory tak, aby mieściły się w nich ręce. Pod pudełko włożyć czysty papier i mazaki. Jedno dziecko wkłada ręce w pudełko, a inne podają mu dwa tematy do rysowania. Wybiera z nich jeden i rysuje. Po kolei rysują wszystkie dzieci, potem wieszają się obrazki i jedno może dostać nagrodę.

#### Taniec z miotłą

W grze bierze udział jedna osoba dorosła, która puszcza muzykę albo trzyma w rękach gong ( np. dwie pokrywki ), siedząc tak, że nie widzi dzieci.

Dzieci chodzą po pokoju i podają sobie nawzajem szybko miotłę, z tym, że każde musi stuknąć miotłą o podłogę dopiero wtedy wolno mu jest podać miotłę dalej. Kiedy muzyka się urywa lub zabrzmie gong, dzieci przestają ją podawać i stają. To dziecko, które zostało z miotłą w ręku, odchodzi z gry. Zabawa trwa dalej. Wygrywa ostatnie dziecko. Można też zastosować taką zasadę, że to dziecko, które zostaje z miotłą w ręku, daje fant, albo po prostu wszyscy wołają: Hip, hip, hura! Wtedy dziecko nie odchodzi i gra dalej razem.

#### W listonosza

Dzieci siadają na krzesłach w kole. Jedno jest listonoszem, stoi w środku i mówi: *Wysyłam paczkę od Zosi do Janka*. Wymienione dzieci mają zamienić się miejscami, a to, które jest w środku, stara się zająć jedno z miejsc. Kto zostaje bez miejsca, ten jest teraz listonoszem. Dzieci mogą też przyjąć nazwy miast. Wtedy dziecko w środku mówi np. *wysyłam paczkę z warszawy do Paryża*. Dalszy przebieg gry jest taki – jak opisany wyżej. Nikt nie wygrywa.

#### Węzeł grupowy

Dzieci ustawiają się w bardzo ciasną grupę i zamykają oczy. Teraz każde dziecko chwytą rękę innego dziecka. Następnie dzieci otwierają oczy i – nie puszczając rąk – starają się tak wyplątać, aby utworzyło się koło. Nie zawsze się udaje, ale należy wyczerpać wszelkie możliwości. Gra jest wesoła.

#### Moje zwierzęta

Pewien gospodarz wyjechał na kilka godzin do miasta. Gdy wrócił do swego gospodarstwa, spostrzegł, że wszystkie jego zwierzęta rozbiegły się. Wobec tego musi je odnaleźć i rozpoznać swoje. Jednemu dziecku, które jest gospodarzem, zawiązuje się oczy, a pozostałe ustawiają się w rzędzie. Teraz gospodarz zbliża się do pierwszego dziecka i pyta: Czym ty jesteś? Dziecko wydaje głos jakiegoś wiejskiego zwierzęcia. Jeżeli gospodarz rozpozna, mówi np. Ty jesteś moja owca Basia. Jeżeli nie może rozpoznać, dziecko powtarza do trzech razy, potem mu się mówi. Rozpoznane zwierzęta wracają do gospodarstwa.

Po zakończeniu inne dziecko zostaje gospodarzem. Nikt nie wygrywa.

#### Punkty w ruchu

W grze uczestniczy jedna osoba dorosła, która trzyma np. 2 pokrywki lub łyżkę i garnek (gong). Dzieci chodzą swobodnie po pokoju. Osoba prowadząca uderza co 1/2 minuty w gong i wydaje kolejne polecenia, które dzieci wykonują:

- chodzimy jak ludzie zmęczeni,
- chodzimy jak ludzie smutni,
- chodzimy jak ludzie smutni,
- chodzimy jak ludzie weseli,

- chodzimy jak ludzie energiczni,
- wszyscy dotykają kolejno czterech ścian,
- chodząc, uściskać jak najwięcej rąk,
- wszyscy pływamy (ruchy ramion),
- wszyscy fruujemy, nie dotykając się,
- wszyscy fruujemy, dotykając się czubkami palców,
- stanąć grupkami według kolorów butów,
- stanąć dwójkami i powiedzieć sobie swoje imię,
- stanąć dwójkami i powiedzieć swoją ulubioną potrawę,
- stanąć dwójkami i pozdrowić się nogami,
- stanąć dwójkami i powiedzieć sobie nawzajem coś miłego,
- rozejść się – koniec zabawy.

Jeśli liczba uczestników jest nieparzysta, osoba dorosła włącza się do gry.

#### Wspólne rysowanie

Przygotowanie: kartki formatu A-4 tyle, ile wynosi połowa dzieci oraz kredki.

Dzieci dobierają się parami. Każda para dostaje jedną kartkę i jedną kredkę. Trzymając wspólnie kredkę, mają bez żadnego porozumiewania się narysować razem: dom, drzewo i psa. Po skończeniu wszyscy pokazują kolejno swoje rysunki, mogą też powiedzieć, jak się przy tym czuli, czy ktoś z nich dominował. Gra wywołuje wiele wesołości.

#### Spacer z malowaniem

Dzieci stoją dokoła stołu, każde ma przed sobą leżący na stole arkusz papieru (np. A-4), a w ręce mazak dowolnego koloru.

Na sygnał osoby prowadzącej wszyscy zaczynają coś rysować (temat dowolny). Po ok. 30 sekundach ponowny sygnał – dzieci przesuują się w jedną stronę do kartki kolegi i rysują dalej zaczęty przez niego obrazek według własnej fantazji. Po ok. 30 sek. Ponowny sygnał – znowu wszyscy się przesuują do następnego obrazka it., aż rysunki będą ukończone (ocenia osoba prowadząca zabawę). Teraz wszyscy oglądają obrazki i wybierają najciekawszy.

#### Mimiczne odgrywanie scen

Dzieci dzielą się na dwie grupy, które rozchodzą się. Każda grupa obmyśla jakąś czynność lub scenkę z bajki, którą chce odegrać. Gdy grupy są gotowe, schodzą się i najpierw jedna grupa odgrywa bez słów umówioną czynność lub scenkę (na początku powinni powiedzieć, czy odgrywać będą jakąś czynność, czy scenkę z bajki). Odgrywają tak długo, aż inni zgadną. Jeśli nie mogą zgadnąć, mówią: *Podajemy się* – wówczas grupa mówi co odgrywała.

Przykład czynności:

- budowa domu,
- pielenie ogródka,
- grabienie liści,

- wieszanie prania,
- kupowanie w sklepie itp.

#### **14. Co mi się we mnie podoba**

Po dwie osoby siadają obok siebie i każda daje drugiej osobie swoją dłoń do obrysowywania na kartce papieru. Następnie mówi tej drugiej osobie co mu się w sobie podoba (cechy zewnętrzne i wewnętrzne), a ta zapisuje to na tej dłoni, po czym odwrotnie – ona mówi, a ja to wpisuję na jej dłoń. Powinno być po ok. 5 cech. Po ukończeniu kartki zbiera się, miesza i każdy uczestnik wyciąga jedną, po czym wszyscy kolejno głośno je czytają.

Metoda ta służy wzmocnieniu samoakceptacji i wiary w siebie.

#### **15. Projekt**

Jest to metoda, którą każdy nauczyciel wypracował, jeśli nie świadomie to intuicyjnie. Metoda tą opracowuje się turnieje klasowe, imprezy okolicznościowe, uroczystości szkolne. Metoda ta opiera się na swobodzie działania i samodzielności uczniów, to ich spontaniczne pomysły są podstawą projektu. Uczniowie z pomocą nauczyciela wyznaczają sobie zadania np. przy organizacji przedstawienia. Nauczyciel pełni rolę pomocnika, doradcy, motywuje do działania, nie ogranicza swobody i kreatywności swych podopiecznych. Każda grupa relacjonuje przebieg swych działań, przedstawia efekty swojej pracy, dzieli się spostrzeżeniami i problemami, które wynikły w czasie realizacji zadań.

#### **16. Słoneczko**

Przy pomocy tej metody dzieci mogą definiować pojęcia, określać różne cechy, dokonywać hierarchizacji. Dzieci siedzą w kręgu. Na podłodze nauczyciel umieszcza planszę. Każde dziecko otrzymuje np. 3 kartki i wpisuje istotne cechy charakteryzujące np. dobrego przyjaciela. Zadaniem każdego z uczniów jest wpisanie na jednej kartce – jednej cechy. W ten sposób dzieci układają ze swoich karteczek promyki – podobne cechy tworzą jeden promyk. O podobieństwie cech decydują dzieci. Po ułożeniu karteczek, dzieci sprawdzają, które cechy okazały się ważne, istotne (najdłuższe promyki).

#### **17. Piramida priorytetów**

Metodę tę stosuje się w dwóch przypadkach. Po pierwsze – jako sposób zaprezentowania dokonanych wyborów. Po drugie – jako efekt pracy. W tym przypadku piramida jest tylko pretekstem do poszukiwania lub utrwalania wiedzy.

#### **18. Sherlock Holmes – metoda historyczna.**

Metoda ta polega na wybraniu przez uczniów 3 postaci i napisaniu na kartce (lub wybraniu obrazków) sześć przedmiotów, które ta osoba mogłaby mieć w kieszeni, teczce lub torebce. Następnie podają swoją kartkę innej grupie, której zadaniem będzie odgadnięcie do kogo należą wypisane przez nich przedmioty.

## **19. Fabuła z kubka**

Metoda bardzo przydatna przy budowaniu opowiadań twórczych. Na ławce znajdują się dwa lub trzy kubki (nie za dużo). Każdy kubek coś oznacza np. postać, miejsce, akcja. Wybrany uczeń losuje z każdego kubka kartkę np. Calineczka, góry, ma kupić prezent. Z tych wyrazów (lub obrazków) dziecko układa opowiadanie. Inny uczeń losuje następne kartki itd.

**Teraz kilka przykładów gier interakcyjnych.** Ich cel i charakter można określić następująco:

- poprawiają komunikację,
- dają przeżycie wspólnoty z innymi,
- dają lepsze poznanie i rozumienie reakcji własnych i drugich osób,
  - wywołują ożywienie, radość oraz rozluźnienie psychiczne poprzez pozbycie się lęków i napięć.

### **1. Cebula**

Wszyscy stają w dwóch kołach: zewnętrznym i wewnętrznym, zwróceniem twarzami do siebie. Prowadzący wydaje polecenia. Po każdym wykonaniu go, przesuwa się o jedno miejsce w lewo.

Przykłady poleceń:

Proszę się pozdrowić i powiedzieć swoje imię.

Powiedzcie sobie nawzajem coś miłego.

Powiedz swoje najmiłsze przeżycie z ostatniego miesiąca.

Powiedz swoje najtrudniejsze przeżycie.

Lustro: jeden robi jakiś ruch, drugi powtarza i odwrotnie.

Na końcu: Powiedzcie sobie, jak się czuliście przy poszczególnych stacjach.

### **2. Gra z kłębkami wełny.**

Uczestnicy stoją w kole. Prowadzący rzuca kłębek wełny, zatrzymując koniec i równocześnie stawia mu pytanie, na które dany uczestnik odpowiada (bez przymusu). Następnie ten rzuca kłębek do kogoś innego. W ten sposób przez kolejne rzucanie tworzy się siatka. Pytania mogą dotyczyć: jak się dziś czujesz, co ciekawego ostatnio czytałeś, najpiękniejsze przeżycie w ostatnim roku...

Zamiast pytań można wywołać tylko imiona uczestników, albo ten, który rzucał, mówi swoje imię – w celu zapoznania się. Na zakończenie likwiduje się siatkę poprzez kolejne odrzucanie kłębka.

### **Korzyści wynikające z zastosowania metod aktywizujących:**

- uruchamiają procesy myślowe oraz emocje,
- dają okazję do czynnościowego poznawania rzeczywistości,
- mobilizują nauczyciela i ucznia do twórczych rozwiązań,
- uczą prawidłowej i skutecznej komunikacji,
- kształtują postawę otwartości i tolerancji,

- uczyć interpretowania i oceniania własnych działań,
- rywalizację zastępują współdziałaniem,
- są atrakcyjne,
- chronią przed nudą i monotonią,
- poprawiają nastrój i dodają energii, a nauka wydaje się być zabawą.

Należy podkreślić, że metody aktywizujące wpływają na podniesienie sprawności intelektualnych dzieci, wywołują u uczniów aktywność, pomysłowość i inwencję twórczą, uczą wzajemnej współpracy, komunikowania się, podejmowania nowych wyzwań i odpowiedzialności za wynik własnej pracy i pracy grupy.

Korzyści wynikające ze stosowania aktywizujących metod nauczania są tak wielkie, że metody te powinny stanowić podstawę w procesie kształcenia i wychowania.

### **Literatura:**

Brudnik E., Muszyńska A., Owczarska B. : „Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie”

Kujawiński J. : „Rozwijanie twórczej aktywności uczniów klas początkowych”

Trzaska Z., Wojciechowski M. „Metody aktywne w pracy z grupą”

Wójcik „Metody aktywizujące w pedagogice grup”