

Metody aktywizujące w pracy z dzieckiem w wieku przedszkolnym

Metoda jest to systematycznie stosowany pewien określony sposób postępowania w celu osiągnięcia zamierzonych rezultatów. Metody aktywizujące proces edukacyjny najprościej można określić jako te, w których dziecko staje się bardziej aktywne od nauczyciela. Dzięki takiemu oddziaływaniu dzieci muszą myśleć podczas wykonywanych czynności, angażują się emocjonalnie i wykazują się współpracą w sferach: werbalnej, manualno-ruchowej, percepcyjnej, motywacyjnej, społecznej. Poszerzają także swoją wiedzę, doskonałą umiejętności, pogłębiają swoje zainteresowania i pasje, rozwijają nowe pomysły i idee, komunikują się z innymi, uczą się dyskutować na różne tematy. Natomiast nauczyciel dzięki metodom aktywizującym staje się doradcą, obserwatorem, partnerem, żywym uczestnikiem procesu dydaktycznego. Inicjuje metody i objaśnia ich znaczenie dla procesu uczenia się, przedstawia cele i przygotowuje materiał do pracy. Musi umieć słuchać, obserwować i dotrzeć do wnętrza dziecka, by dobierane metody pomagały budować system jego wartości. Podczas kształtowania aktywnej postawy dziecka wobec otaczającej rzeczywistości ważne jest, aby otrzymywało ono takie zadania, których rozwiązanie umożliwi mu zastosowanie posiadanej wiedzy i umiejętności w sytuacjach dnia codziennego. Poprzez aktywne działanie dziecko uczy się myśleć samodzielnie, pyta i szuka odpowiedzi, próbuje rozwiązywać problemy. Podstawowym elementem wykorzystania metod aktywizujących jest kreatywność nauczyciela oraz dobór takich metod, które będą oparte na ekspresji twórczej.

Do grupy metod najefektywniej aktywizujących, stosowanych na gruncie przedszkolnym należą:

- drama,
- gry i zabawy dydaktyczne,
- kłębek,
- metoda symulacji,
- metoda projektu,
- burza mózgów,
- mapa pojęciowa,
- gry planszowe

Drama, czyli teatr w ruchu. Polega na wczuwaniu się w rolę, przedstawieniu postaci, wydarzeń, pojęć, emocji poprzez ruch, gest i mimikę. Istotą dramy jest konflikt wzięty z życia, z literatury lub po prostu wymyślony. Umożliwia ona przeżycie określonych problemów, poszukiwanie własnych rozwiązań i dokonywanie wyborów. Głównym sposobem pracy w dramie jest bycie w roli. W dramie wykorzystuje się spontaniczność dzieci oraz naturalną potrzebę zabawy. Nie chodzi tu o uzyskanie efektów artystycznych, ponieważ niekiedy mało efektownie odegrana rola jest silnie przeżywana i przynosi głębokie efekty wychowawcze. Drama jest sposobem poznawania świata. Jest metodą pedagogiczną, w której wchodzenie w określone role pozwala kreować rzeczywistość, dziecko musi wczuć się w postać, działać, a nie grać (jak w teatrze). Formy dramy spełniają również funkcje terapeutyczne. Pozwalają dzieciom otworzyć się, przełamać własne słabości, nieśmiałość. Dziecko, wcielając się w inną postać, może przez chwilę być kimś innym, odważyć się, powiedzieć to, co dotychczas było dla niego trudne. Drama pozwala dzieciom na bezpośrednie doświadczenie. Umożliwia twórcze działanie z wykorzystaniem własnych pomysłów. Odnosi się do zachowań szczególnie bliskich dzieciom – zabawy, gier,

umiejętności życia fikcją, improwizacji słownej, muzycznej, plastycznej i ruchowej. W zakres dramy wchodzi: rozmowa, wywiad, etiuda pantomimiczna, scenka improwizowana.

Rozmowa na zadany temat jest najprostszym sposobem bycia w roli, np. rozmowa z Kubusiem Puchatkiem.

Wywiad może być dwuosobowy lub oficjalny, prowadzony przez całą grupę z jedną lub kilkoma osobami. Dzieci mogą prowadzić wywiady pozostając sobą lub wcielając się w role, np. dziennikarzy, lekarzy.

Etiuda pantomimiczna to ruchowe ćwiczenie z wyimaginowanym przedmiotem. Może to być zabawa z piłką, ubieranie się, zrzucanie z siebie pająka. Ćwiczenie to rozwija język ciała, uczy komunikatywności, ułatwia wchodzenie w role.

Scenka improwizowana, można jej dokonać w oparciu o poznany utwór, wyróżnia się wówczas początek, punkt kulminacyjny i zakończenie. Tego typu ćwiczenie pomaga zrozumieć postępowanie bohaterów oraz jest dobrym ćwiczeniem w mówieniu.

Przykład dramy: Jesteś z rodzicami w wesołym miasteczku nagle zorientowałaś się, że się zgubiłaś. Przedstaw to co czujesz za pomocą mimiki i gestów.

Pokłóciłaś się z koleżanką, ale chcesz się pogodzić, jak to zrobisz?

Gry i zabawy dydaktyczne

Gry i zabawy dydaktyczne są niezbędne dla rozwoju umysłowego dziecka. Kształcą umiejętność zapamiętywania, spostrzegania i wyciągania wniosków. Pomagają w bogaceniu zasobu słownictwa i usprawnianiu mowy, doskonałą pamięć i spostrzegawczość, rozwijają logiczne myślenie, doskonałą umiejętność analizy słuchowej i wzrokowej, porównywania i klasyfikowania. Gry i zabawy dydaktyczne pomagają również kształtować charakter, uczą samodyscypliny, wytrwałości, poczucia sprawiedliwości, obserwacji, samodzielności w podejmowaniu decyzji. Stosowanie gier dydaktycznych pozwala poznać rzeczywistość poprzez odpowiednio zaplanowaną i zorganizowaną zabawę.

W zależności od materiału, jaki wykorzystujemy podczas stosowania zabaw i gier dydaktycznych, możemy wyróżnić:

- zabawy z pomocami gotowymi, w których konstrukcji zawarte jest zadanie do wykonania;
- zabawy typu czarodziejski worek, odkrywanie przedmiotów, „zgadnij; czego brakuje”;
- układanki, łamigłówki, zagadki obrazkowe, gry stolikowe (chińczyk, domino, warcaby), krzyżówki, loteryjki, „ukrywanki”;
- zabawy słowne, np. zagadki, niedokończone rymy, budowanie opowieści przez indywidualne dokładanie kolejnego wyrazu, „uzupełnianki”;

Przy wyborze gier i zabaw dydaktycznych nauczyciel powinien zwrócić uwagę na dobór zabawy do wieku i możliwości dzieci – uwzględnić jej czas trwania, liczbę uczestników, częstotliwość i powtarzalność wykonywanych czynności, tematykę, na której oparta jest zabawa lub gra. Powinien jasno określić zasady obowiązujące w grze, stosunki i zależności, jakie będą zachodzić między dziećmi podczas stosowania gry lub zabawy.

Kłębek

Metoda „kłębka” polega na tym, że dzieci siadają w kole i przekazują sobie kłębek w taki sposób, by zawsze jego część pozostawała w palcach poprzednika. W ten sposób powstaje pajęczynka obrazująca kolejność wypowiadających się uczestników. Dzieci przy pomocy kłębka mogą poznawać swoje imiona, odpowiadać na zadane pytanie, mówić coś o sobie lub na dany temat. Mogą też uczyć się działań matematycznych – dodawać, odejmować lub tworzyć opowiadania lub dokańczać treść baśni. Metoda ta sprzyja integracji grupy, pomaga w kształtowaniu poprawności wypowiedzi, umiejętności oczekiwania na swoją kolej. Pomaga w doskonaleniu umiejętności uważnego słuchania. Uczy szacunku do siebie nawzajem. Możliwości wykorzystywania metody są bardzo różne, a wszystkie zależą od pomysłowości samego nauczyciela.

Metoda symulacji

Symulacja to naśladowanie (udawanie) rzeczywistości, ćwiczenie najbardziej efektywnych zachowań w bezpiecznych warunkach. Metoda symulacji polega na tym, że dzieci naśladowują rzeczywistość w celu zdobycia doświadczeń zbliżonych do tych, jakie gromadzą w realnym świecie. Dzięki tej metodzie przedszkolak ma możliwość doświadczenia typowych relacji społecznych, może spróbować podjąć decyzję i sprawdzić, jakie poniesie konsekwencje. Może nauczyć się rozmawiać w określony sposób, prawidłowo odpowiadać na pytania, stosować formy grzecznościowe czy nakrywać do stołu. Dzieci chętnie uczestniczą w zabawach o charakterze symulacji, np. rozmawiają przez telefon, robią zakupy, stają się członkami rodziny, sprzedawcami lub pracownikami poczty. Metoda symulacji jest zatem bliska metodzie odgrywania ról. Zaletą metody symulacji jest to, że daje możliwość wielokrotnego ćwiczenia i korygowania nieudanego zachowania i powtarzania go do osiągnięcia perfekcji.

Przystępując do pracy metodą symulacji należy:

- dokładnie wyjaśnić dzieciom, na czym będzie polegało ćwiczenie;
- określić cele symulacji – dzieci muszą rozumieć, po co to robią, widzieć celowość podejmowanych działań;
- przedstawić zakres tematu, czyli co dokładnie będziemy robić, jaką rolę dzieci będą pełnić podczas symulacji;
- przygotować się na możliwość różnych reakcji dzieci, przewidywać i mieć przygotowane teksty, które pomogą w bieżącym korygowaniu symulacji;
- po zakończeniu symulacji wyjaśnić i podsumować pozytywne i negatywne efekty.

Metoda projektu

Metoda projektów polega na praktycznym działaniu dotyczącym realizacji pewnego zadania które zaproponowały dzieci lub nauczyciel. Nauczyciel jest tu jedynie osobą wspomagającą, wyzwalającą inicjatywę dziecka. Pomysł na projekt zależy przede wszystkim od zainteresowań dzieci, lub sytuacji problemowej, w jakiej się znalazły. Istotą metody projektów jest samodzielna praca dzieci, w trakcie której mają możliwość ćwiczenia bardzo wielu umiejętności. W trakcie pracy nad projektem dzieci uczą się: twórczego myślenia, przeprowadzania rozmów, samodzielnego poszukiwania materiałów, współdziałania w grupie,

odpowiedzialności. Cechą charakterystyczną projektu jest nacisk na pogłębione działania badawcze, które znacznie poszerzają wiedzę dzieci na temat poruszanego zagadnienia.

W strategii projektowej można wyróżnić trzy etapy. Projekt rozpoczyna się inspirującym tematem, który staje się kontekstem wszystkich kolejnych działań projektowych. W tej fazie nauczyciel opracowuje wstępną siatkę pytań i zarysowuje rusztowanie projektu. Następnie konfrontuje ją z dziecięcą wiedzą dotyczącą poruszanego problemu i przygotowuje ostateczną mapę tematyczną. Drugi etap obejmuje realizację projektu i koncentruje się na organizowaniu aktywności badawczej dzieci. Najczęściej ma ona charakter zajęć terenowych, rozmowy z ekspertami, wizyty w ciekawych miejscach, polisensorycznego poznawania i prowadzenia eksperymentów. Ostatni etap to kulminacyjne zakończenie projektu. Zwykle polega ono na prezentacji wypracowanych przez dzieci rezultatów na forum przedszkola, przed zaproszonymi rodzicami i innymi gośćmi.

Burza mózgów

Jest to najprostsza metoda aktywizująca, która znana jest także pod takimi nazwami, jak: giełda pomysłów, metoda Osborna (twórca metody), technika twórczego myślenia. Pozwala na zgromadzenie w krótkim czasie dużej ilości pomysłów na rozwiązanie jakiegoś problemu. Plusem tego sposobu jest możliwość modyfikowania cudzych pomysłów lub na zasadzie skojarzenie, podawanie innych. W czasie **Burzy mózgów** pracuje się indywidualnie, ale na rzecz całego zespołu, którego zadaniem jest zgromadzenie jak największej liczby pomysłów czy faktów do danego problemu.

Burzę mózgów stosuje się jako.

- rozgrzewkę umysłową
- dla ustalenia zakresu posiadanej wiedzy
- dla utrwalenia wcześniej zdobytej wiedzy
- dla znalezienia najlepszego rozwiązania jakiegoś problemu

Zastosowanie podczas pracy z dziećmi burzy mózgów pozwala na:

- włączenie wszystkich dzieci do pracy
- szybkie zgromadzenie dużej ilości pomysłów
- przeprowadzenie rozgrywki umysłowej
- naukę zwięzłego wyrażania myśli
- sprawdzenie posiadanej wiedzy.

PRZYKŁAD;(na zajęciach podsumowujących)podajemy hasło „zima”, zadaniem dzieci jest wybranie jak największej ilości obrazków związanych z tym słowem. Następnie wybrane dzieci wybierają swoje obrazki. Pozostałe dzieci kontrolują, czy mają takie same, czy inne. Dalej można poprosić dzieci, aby wybrały tylko trzy, ich zdaniem najważniejsze oznaki zimy. Następnie przyklejamy je na duży arkusz szarego papieru, można je pogrupować np. jako promyczki słońca, można utworzyć śnieżynkę lub ułożyć je na konturach bałwana. Inne tematy to np. las, zwierzęta leśne, środki transportu, tradycje, cechy dobrego kolegi itp.

Mapa mentalna – zwana też pojęciowa

To metoda wizualnego przedstawienia problemu z wykorzystaniem schematów, zwrotów, rysunków, symboli. Celem stosowania tej metody jest usystematyzowanie zdobytej wiedzy lub wizualizacja posiadanych wiadomości. W trakcie pracy tą metodą dzieci doskonałą

umiejętności techniczne takie jak: czytanie, pisanie, rysowanie i umiejętności umysłowe min. planowanie, klasyfikowanie. Muszą również współdziałać ze sobą przekonywać o swoich racjach, ale także rezygnować ze swoich pomysłów na rzecz dochodzenia do porozumienia.

Efekty pracy z mapą pojęciową:

- uczy samodzielnego zdobywania wiedzy
- uczy posługiwania się poznanymi pojęciami
- daje okazję doskonalenia czytania ze zrozumieniem
- ułatwia zapamiętanie poznanych faktów poprzez poszukiwanie, segregowanie wiadomości, przedstawienie w postaci rysunku
- uczy uważnego słuchania
- uczy oceny i samooceny
- daje szansę wykazania się dzieciom różnymi zdolnościami
- stwarza możliwość współpracy
- uczy zadawania pytań i udzielenia odpowiedzi.

PRZYKŁAD: Temat : Jak dbamy o swoje zdrowie? Rozpoczynamy od burzy mózgów.

Klasyfikujemy pomysły wg ustalonego klucza np. ubiór, odżywianie, sport, higiena, szczepienia, itp. Następnym etapem jest 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. Dzieci 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. Następnym etapem jest prezentacja prac grup i ocena pracy własnej grupy. Tu mogą powiedzieć o trudnościach, jakie musieli pokonać. Dzięki prezentacji utrwalają wiadomości, ćwiczą jasne i zwięzłe wypowiedzianie się oraz słuchanie innych. Poznają temat z różnych punktów widzenia.

Gry planszowe

Gry i zabawy są znanym elementem zajęć w przedszkolu. Oprócz dobrej zabawy niosą ze sobą treści dydaktyczne i wychowawcze. Uczą ścisłego przestrzegania reguł.

Gry planszowe wpływają na:

- na twórcze myślenie
- rozwijają wyobraźnię
- zmuszają do współdziałania
- wymuszają precyzyjne redagowanie poleceń
- są niekonwencjonalnym sposobem uczenia się
- dają satysfakcję z wykonanej pracy
- treści ujęte w grach głęboko zapadają w pamięć.

PRZYKŁAD: Wakacyjna przygoda – dzieci w grupach układają krótkie opowiadanie o wakacjach. Wymyślają pola z pułapkami, ustalają o ile pól gracz musi się cofnąć, oraz pola z nagrodami, o ile pól może przesunąć się do przodu, (założyłeś czapkę na plaży przesuwasz się o dwa pola do przodu, nie posmarowałeś się kremem z filtrem cofasz się o trzy pola, nie założyłeś okularów czekasz jedną kolejkę). Następnym etapem jest ustalenie ilości pól i rozrysowanie drogi od startu do mety wraz z numerami. Kolejnym etapem jest ozdabianie planszy tak, aby była atrakcyjna dla graczy.

KORZYŚCI ZE STOSOWANIA METOD AKTYWIZUJĄCYCH DLA DZIECI:

Dziecko:

- zapamiętuje o wiele więcej, systematyzuje, utrwala wiedzę
- uczy się planowania, organizowania, oceniania własnej nauki
- rozwija twórcze myślenie
- rozwija logiczne myślenie
- rozwija wyobraźnię
- rozwija sprawność umysłową oraz osobiste zainteresowania
- doskonali umiejętność komunikowania się werbalnego i niewerbalnego
- uczy się wyrażania własnych poglądów, opinii, skutecznego porozumiewania się w różnych sytuacjach; prezentowania własnego punktu widzenia, uczy się uwzględniać poglądy innych
- doskonali poprawne posługiwanie się językiem ojczystym
- uczy się poszukiwać, porządkować i wykorzystywać informację z różnych źródeł
- uczy się, rozwiązywania problemów w sposób twórczy
- wykorzystuje własne pomysły, dzieli się nimi, wykorzystuje wiedzę w praktyce
- uczy się pełnienia ról
- uczy się efektywnie współpracować w grupie
- uczy się przestrzegania zasad
- widzi efekty swojej pracy
- odczuwa zadowolenie z wykonanego zadania, osiąga sukces
- podwyższa swoją samoocenę
- buduje pozytywną, wewnętrzną motywację do nauki.

Stosowanie metod aktywizujących stwarza, zatem warunki do wszechstronnego rozwoju dziecka. Daje szansę wykształcenia człowieka kreatywnego, otwartego na nowości i zmiany, umiającego działać w grupie.

LITERATURA:

1. Krzyżewska Jadwiga: „Aktywizujące metody i techniki w edukacji” cz. II. Suwałki 2000r.
2. „Metody aktywne w nauczaniu”: Nowa Szkoła 10/2001r.
Sternberg Robert: „Jak nauczyć dzieci myślenia”
3. K. Ran, E. Ziętkiewicz, „Jak aktywizować uczniów. Burza mózgów i inne techniki w edukacji”, Poznań 2000r.,
4. Katarzyna Kołodziejczyk, „Metodyka pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym”. Skrypt opracowany w ramach działalności Instytutu Europejskiego i Studium Prawa Europejskiego w Warszawie