

# Co zrobić, żeby czas na lekcji szybko płynął? Kilka słów o metodach aktywizujących

Anna Grzybowska

Największy komplement dla nauczyciela, to tuż po dzwonku na przerwę usłyszeć od uczniów słowa: „JUŻ???” Ale ta lekcja szybko minęła!”. Kilka razy usłyszałam takie słowa i sprawiły mi ogromną radość. A dlaczego? Bo były dowodem na to, że na lekcji NIE było nudno. To oczywiście, obok nauki, mój główny cel lekcji. Znam nauczycieli, którzy równo z dzwonkiem otwierają podręcznik i zaczynają omawiać, lub co gorsza, czytać kolejne fragmenty. Ciekawe tylko, czy sami chcieliby w takich lekcjach uczestniczyć?

Metodami aktywizującymi zajmuję się od dawna, ale w ostatnim czasie, w okresie nauki zdalnej, problem ten stał się dla mnie szczególnie istotny. Po pierwsze dlatego, że obserwowałam na swoich zajęciach kółeczka z inicjałami uczniów, wyciszone mikrofony i nie miałam żadnej informacji zwrotnej, czy to, co przekazuję do nich trafia. Po drugie – obserwowałam lekcje własnych dzieci w domu i okazało się, że na wielu przedmiotach oni po prostu siedzą i słuchają mniej lub bardziej wybiórczo tego, co przekazuje im nauczyciel. To skłoniło mnie do refleksji, co mogę zmienić w swoim sposobie pracy, żeby uczniowie nie nudzili się przed ekranem. Nie było to łatwe zadanie, wymagało ode mnie dużo czasu i zaangażowania.

W pierwszym etapie pandemii nagrywałam telefonem instrukcje dla dzieci, jak mają przygotować i przeprowadzić proste doświadczenia skorelowane z programem nauczania przyrody. Potem prosiłam ich, żeby nagrali filmiki z doświadczeniami, opisać wyniki i wyciągnęli wnioski.

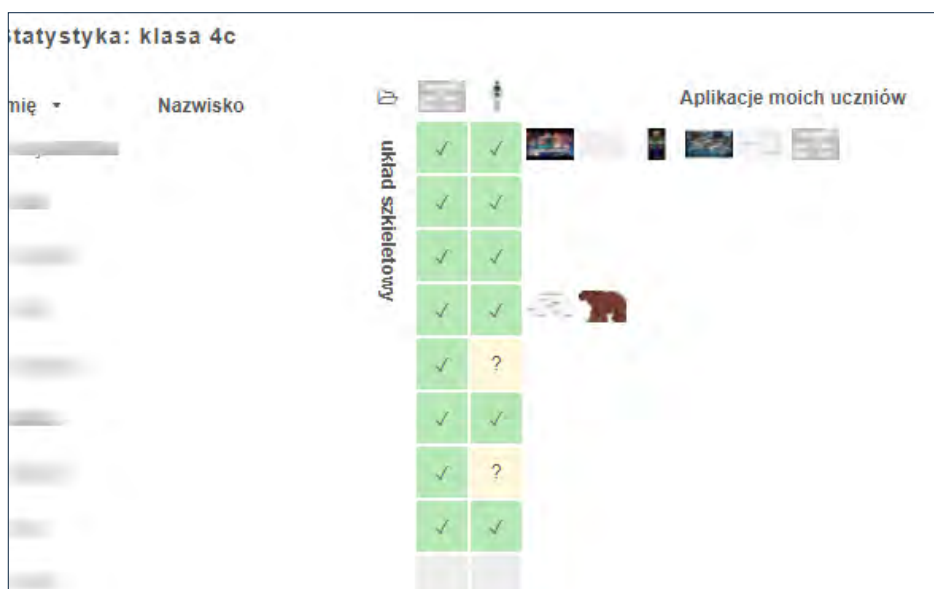


Rysunek 1. Kod QR do filmu, na którym moja uczennica prezentuje wyniki doświadczenia wykonanego już w czasie pandemii (autor filmu, Joanna Prokopowicz)

W następnych tygodniach, gdy wszyscy bardziej się wdrożyliśmy w prowadzenie zajęć online z wykorzystaniem komunikatorów, próbowałam wykorzystać inne narzędzia do pracy z uczniami. Utworzyłam klasy w aplikacji LearningApps<sup>1</sup> i przysyłałam uczniom zadania do wykonania.

Aby móc skorzystać z opcji tworzenia gier w aplikacji LearningApps, należy posiadać tam konto. Umożliwia to nie tylko korzystanie z dostępnych gier stworzonych przez innych użytkowników, ale również przygotowanie swoich własnych. Uczniom jednak możemy przekazać gry stworzone również przez innych użytkowników, nie tylko swoje. Taka jest idea pracy na tej platformie: korzystaj z tego co zrobili inni, ale również podziel się tym, co Ty przygotowałeś. Oczywiście możemy uczniom wysyłać linki do konkretnych aplikacji wykorzystując adresy e-mail, dziennik elektroniczny czy inny kanał komunikacji. Jednak bardzo wygodnym rozwiązaniem jest stworzenie klasy, dołączenie do niej uczniów i przypisanie aplikacji do danej klasy. Taka opcja daje nam możliwość sprawdzenia, kto wykonał zadania, a system sam nam podpowie, czy uczeń wykonał to dobrze. Nie ma niestety możliwości sprawdzenia konkretnej pracy, ale na początku pandemii, gdy w szkołach nie wdrożono jeszcze narzędzi systemowych, to było bardzo dobre rozwiązanie. Dawało uczniom możliwość wykonania zadań w inny sposób, niż tylko wskazanie „przeczytajcie w podręczniku i wykonajcie ćwiczenia”.

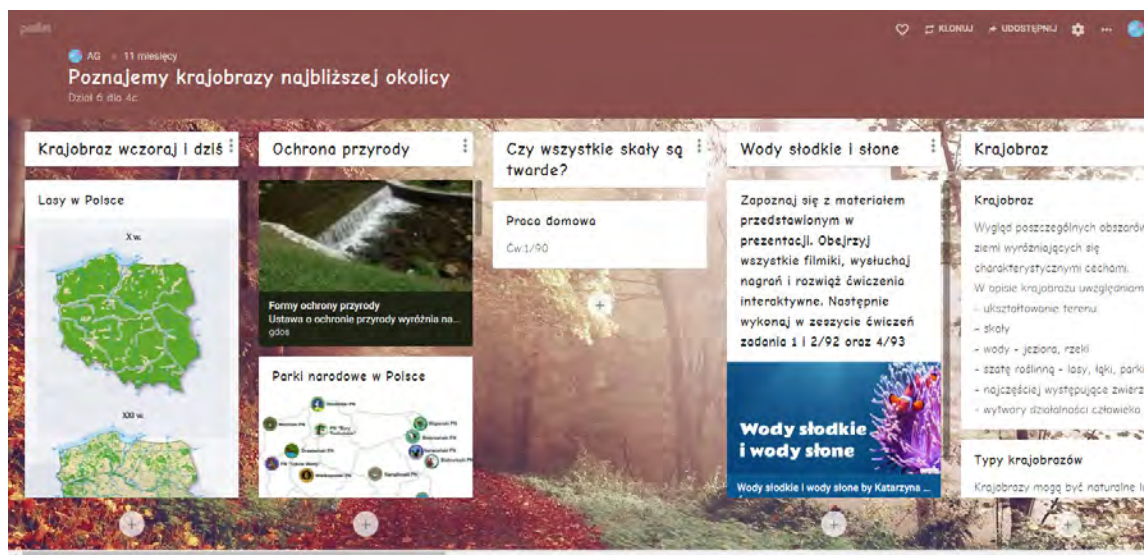
<sup>1</sup> <https://learningapps.org>



Rysunek 2. Widok klasy w LearningApps

Jak taką klasę przygotować? Po zalogowaniu do LearningApps należy wybrać opcję **Moje klasy**, a następnie **Tworzenie klasy**. Tam dodamy uczniów, nadając im loginy i hasła. Dobrą praktyką, szczególnie dla młodszych uczniów, jest nadanie wszystkim jednakowego hasła. Informacje o loginach i hasłach musimy przekazać uczniom, a następnie przesłać im link do przygotowanych dla nich zadań.

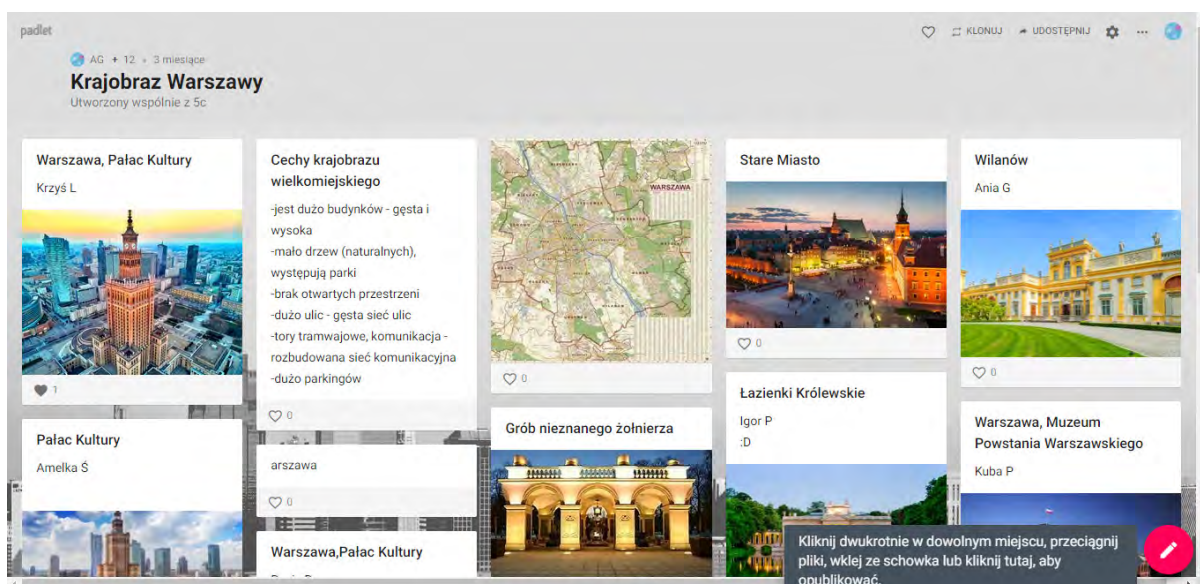
Inną aplikacją, którą stosowałam kilka pierwszych miesięcy pandemii był **Padlet**<sup>2</sup>. Jest to narzędzie, które umożliwia przede wszystkim gromadzenie zasobów dla uczniów i udostępnianie im zadań. W bezpłatnym planie można przygotować trzy padlety, ale nie ma ograniczenia w ilości dodawanych treści. Przygotowywałam jeden padlet dla każdej klasy i dodawałam kolumny w miarę realizacji materiału.



Rysunek 3. Padlet ze zbiorem informacji

W tym roku szkolnym zaczęłam jednak w większym stopniu wykorzystywać padlet jako narzędzie współpracy. Umożliwiam uczniom edytowanie, żeby każdy mógł dodawać swoje treści. W ten sposób powstał padlet z zabytkami Warszawy czy też zbiór informacji, które posłużyły do powtórzenia działu o środowisku Europy. W tym drugim przypadku na uzupełnienie padletu poświęciliśmy całą lekcję. Uczniowie pracując w grupach musieli sami stworzyć pytania, które wykorzystałam do ułożenia sprawdzianu. Musieli też wpisać odpowiedzi na swoje pytania. Zrobili to wpisując teksty lub umieszczając linki do materiałów znalezionych w internecie.

<sup>2</sup> <https://padlet.com>



Rysunek 4. Padlet przygotowany przez uczniów w czasie zajęć online. Każdy miał wkleić jedno zdjęcie przedstawiające zabytek w Warszawie.



Rysunek 5. Powtórzenie wiadomości – padlet przygotowany przez uczniów jako powtórzenie wiadomości przed sprawdzianem

Świetnym narzędziem do aktywizacji uczniów, do zaciekawienia ich tematem, ale również do jego podsumowania jest **Mentimeter**<sup>3</sup>. To anglojęzyczna platforma pozwalająca na tworzenie prezentacji z pytaniami, na które odpowiadają uczniowie, a wyniki możemy oglądać i wyświetlać w czasie rzeczywistym. W bezpłatnym planie utworzymy dowolną liczbę prezentacji składających się z maksymalnie trzech slajdów. Odpowiedzi uczniów mogą się wyświetlać jako chmura wyrazów, wykresy, odpowiedzi w ramkach. Ustalamy to na etapie tworzenia prezentacji. Po przygotowaniu prezentacji prosimy uczniów, aby uruchomili w przeglądarce (na komputerze lub smartfonie) stronę [menti.com](https://www.menti.com) i wpisali kod, który generuje się automatycznie w aplikacji. Uczniowie udzielają odpowiedzi na postawione pytanie, a my mamy gotowy materiał wyjściowy do prowadzenia lekcji.

3 <https://www.menti.com>



