

Maria Krogulec-Sobowiec

Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach

Co zrobić, aby uczeń polubił sprawdzanie i ocenianie?

*Nikt nie lubi kontroli i kary,
którą zawsze odczuwa się jako ujmę
dla swej godności osobistej,
szczególnie gdy odbywa się publicznie.*

Celestyn Freinet

Z moich długoletnich obserwacji procesu sprawdzania – oceniania osiągnięć edukacyjnych uczniów w gimnazjach i szkołach ponadgimnazjalnych woj. świętokrzyskiego wynika, że generalnie sprawdzanie wiadomości i umiejętności uczniów mylone jest z ocenianiem. Jeśli niektórzy nauczyciele twierdzą, że sprawdzają, co potrafią ich uczniowie, zanim zapowiedzą kolejny sprawdzian lub klasówkę (tzw. ewaluacja kształtująca), to sprawdzanie odbywa się głównie jako „odpowiedź ucznia przy tablicy”. Teoretycznie cała klasa powinna śledzić działania wywołanego nieszczęśnika, ale praktycznie tylko kilka osób w klasie jest zainteresowanych tym, co nauczyciel „sprawdza u ich kolegi”. Reszta klasy cieszy się, że tym razem im się „upiekło” i że to nie oni muszą się męczyć. Część z nich odpisuje biernie zadanie z tablicy (tak na wszelki wypadek) lub gorączkowo próbuje się czegoś nauczyć z dostępnych im źródeł, bo przecież mogą być następni wywołani do odpowiedzi. Ci, którzy byli niedawno pytani lub mają kilka ocen, nie stresują się tym, co dzieje się „pod tablicą”, tylko zajmują się swoimi sprawami, np. odrabianiem pracy domowej z innych przedmiotów lub czymś niezwiązanym w ogóle z nauką. Niekiedy sprawdzanie wiadomości i umiejętności uczniów przybiera formę indywidualnej pracy pisemnej bardzo podobnej do przyszłej klasówki. Każde takie sprawdzenie wiadomości i umiejętności kończy się jednak wystawieniem oceny bez względu na to, czy uczeń wypadł pozytywnie, czy jego odpowiedź ujawniła duże braki w badanym zakresie. Jest niejako karą dla ucznia za to, że nie zdołał jeszcze nabyć wiadomości lub umiejętności z danego działu, a nie wspierającą informacją zwrotną o tym, co potrafi i nad czym powinien jeszcze popracować. A sprawdzanie wg prof. B. Niemierko „obejmuje czynności gromadzenia i scalania informacji o uczniach i klasie przy pomocy różnych środków i jego efektem jest rozpoznanie poziomu osiągnięć klasy i poszczególnych uczniów, skuteczności metod pracy nauczyciela z uczniami oraz rozpoznanie napotkanych trudności. Ocenianie zaś „jest to proces dochodzenia do opinii (o uczniu, klasie) lub przypisywanie tej opinii wartości zgodnej z przyjętą skalą ocen.” Pamiętajmy za s. Leokadią Ewą Wojciechowską, że:

„Każda ocena szkolna to decyzja o młodym człowieku, a oceny mają skutki do końca nieprzewidywalne i czasem bardzo odsunięte w czasie.”¹

Zdecydowana większość nauczycieli uważa², że sprawdzanie i ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia w szkole ma sens, jeśli uczeń pracuje indywidualnie bez dodatkowych materiałów wspomagających i oczywiście nauczyciel ocenia jego pracę tylko wg wcześniej podanych kryteriów. A przecież może i powinno być inaczej, ponieważ proces ten jest zdecydowanie bardziej złożony. Należy uwzględnić jego funkcję wspierającą i motywującą ucznia do dalszego działania i rozwoju.

W tabeli 1. przedstawiono w sposób usystematyzowany analizę procesu sprawdzania i oceniania osiągnięć szkolnych ucznia.

Tabela 1. Sprawdzanie i ocenianie osiągnięć szkolnych ucznia w praktyce szkolnej

Praca ucznia	Pomoce	Forma sprawdzianu	Kto sprawdza	W jaki sposób sprawdza	Forma oceny	Cel sprawdzianu
Indywidualna W parach	brak	Test nauczycielski (z zadaniami otwartymi i/ lub zadaniami zamkniętymi) Wiązka zadań z motywem przewodnim Dowlony zestaw zadań	Nauczyciel, uczeń, Uczniowie danej pary, Uczniowie innej pary	Wg znanych uczniowi kryteriów PSO. Korzystając z podręcznika, notatek własnych, klucza rozwiązań itp,	Ocena zgodna z WSO i PSO	Ewaluacja na wejściu, ewaluacja sumarywna, ewaluacja kształtująca, Samoewaluacja, ewaluacja sumarywna pracy grupy
Indywidualna W parach	Dostępne podręczniki, notatki, poradniki, słowniki, encyklopedie itp	Zadanie problemowe, którego rozwiązanie wymaga skorzystania z materiałów źródłowych nieznanymi wcześniej uczniowi	Nauczyciel, uczeń, Uczniowie danej pary, Uczniowie innej pary	Wg znanych uczniowi kryteriów PSO. Wg kryteriów podanych przez nauczyciela dla danego zadania problemowego.,	Ocena zgodna z WSO i PSO. Samoocena zgodna z PSO np. poprzez prowadzenie uczniowskich kart samooceny	Ewaluacja twórczego rozwiązywania problemów. Kształtowanie umiejętności twórczego rozwiązywania problemów
Indywidualna	brak	Fiszki autokorektywne Freineta	uczeń	Na podstawie fiszek autokorektywnych Freineta przygotowanych przez nauczyciela lub uczniów	Samoocena zgodna z regulaminem fiszek autokorektywnych Freineta i PSO i WSO	ewaluacja kształtująca, samoewaluacja
Indywidualna W parach	Brak, Dostępne podręczniki, notatki, poradniki, słowniki, encyklopedie itp. w postaci elektronicznej i papierowej	quiz z zadaniami zamkniętymi i z luką, lekcja -wykonane poprzez platformę e-learningową np. moodle	komputer	Na podstawie kryteriów zaprogramowanych na platformie e-learningowej przez nauczyciela	Ocena punktowa z komentarzem zgodna z możliwościami platformy e-learningowej oraz z PSO i WSO	Ewaluacja na wejściu, ewaluacja sumarywna, ewaluacja kształtująca, samoewaluacja

¹ „Wychowawca”. Miesięcznik Nauczycieli i Wychowawców Katolickich, Nr 02/2005.

² Na podstawie wypowiedzi uczestników kursów „Pomiar dydaktyczny” i „Przygotowanie uczniów do egzaminu zewnętrznego” przeprowadzonych w ciągu 8 lat w woj. świętokrzyskim.

Praca ucznia	Pomoce	Forma sprawdzianu	Kto sprawdza	W jaki sposób sprawdza	Forma oceny	Cel sprawdzianu
Indywidualna W parach	Dostępne podręczniki, notatki, poradniki, słowniki, encyklopedie itp. w postaci elektronicznej i papierowej	Wypowiedź na forum poprzez platformę e-learningową np. moodle Zadania otwarte wykonane poprzez platformę e-learningową np. moodle	nauczyciel	Wg znanych uczniom kryteriów PSO z uwzględnieniem specyfiki platformy e-learningowej	Ocena punktowa z komentarzem zgodna z możliwościami platformy e-learningowej oraz z PSO i WSO	Ewaluacja na wejściu, ewaluacja sumatywna, ewaluacja kształtująca,
W parach, W zespołach kilkusobowych	Brak, Dostępne podręczniki, notatki, poradniki, słowniki, encyklopedie itp. w postaci elektronicznej i papierowej	Gry dydaktyczne niesymulacyjne np. „Prawda – fałsz”, Gry dydaktyczne typu: krzyżówka, logogryf, domino, loteryjka	Nauczyciel, Uczniowie danej pary, Uczniowie innej pary, Uczniowie danego zespołu, Uczniowie innego zespołu	Wg znanych uczniom kryteriów PSO oraz reguł gry, Korzystając z podręcznika, notatek itp. oraz reguł gry	Ocena zgodna z PSO i WSO, Samoocena zgodna z PSO np. poprzez prowadzenie grupowych kart samooceny oraz regułami gry	Ewaluacja na wejściu, ewaluacja sumatywna, ewaluacja kształtująca, samoewaluacja
W parach, W zespołach kilkusobowych	Dostępne podręczniki, notatki, poradniki, słowniki, encyklopedie itp. w postaci elektronicznej i papierowej	Projekt edukacyjny	Nauczyciel lub zespół nauczycieli prowadzących projekt, Uczniowie danej pary, Uczniowie innej pary, Uczniowie danego zespołu, Uczniowie innego zespołu Komisja z udziałem ekspertów zewnętrznych i nauczycieli danej szkoły	Wg znanych uczniom kryteriów oceny poszczególnych części projektu (arkusze: oceny i samooceny produktu, sprawozdania, prezentacji projektu) oraz PSO	Ocena zgodna z PSO i WSO	Ewaluacja sumatywna, samoewaluacja

Nauczyciel to nie tylko osoba planująca kształcenie, ale także przyjazny ekspert, który dobiera sposób i formę przekazania uczniom informacji zwrotnej o poziomie ich wiadomości i umiejętności w zależności od stopnia zmotywowania uczniów do przygotowywania się do egzaminów codziennych (klasówki, sprawdziany) i doniosłych (sprawdzian i egzamin zewnętrzny).

Nauczyciel powinien dążyć do poszukiwania alternatywnych form sprawdzania - oceniania, również takich, które wzmacniałyby wiarę ucznia w swoje możliwości, zachęcałyby go do dalszej pracy, sprawiały, aby uczeń czuł się bezpiecznie i zainteresowany rozwojem swoich umiejętności.

Oznacza to, że będzie on musiał zaplanować optymalne dla danej klasy sprawdzanie i ocenianie osiągnięć uczniów, wykorzystując m.in. gry dydaktyczne, platformę e-learningową oraz włączając uczniów jako ekspertów oceniających pracę własną i kolegów.

Wybrane przykłady niekonwencjonalnych metod i technik sprawdzania oraz oceniania szkolnych ucznia (wielokrotnie stosowane w praktyce przez autorkę)

GRA „PRAWDA - FAŁSZ”

Cele gry:

- uaktywnienie wiedzy, jaką grupa posiada na dany temat,
- zorientowanie się, jakie jest nastawienie grupy do tematu,
- uzyskanie consensusu grupowego.

Zastosowanie:

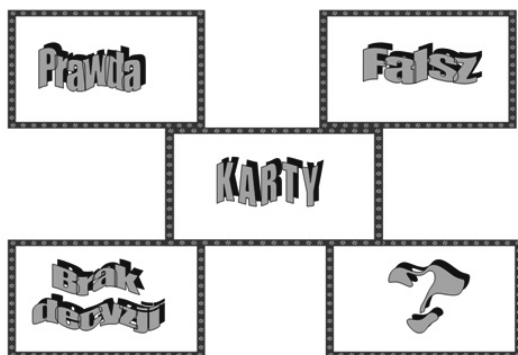
Stosuje się ją w trakcie przekazywania wiedzy, a także jako technikę ewaluacji („na wejściu”, kształtującą, sumatywną).

Materiały pomocnicze potrzebne do gry:

- papierowa plansza A4, na której zaznaczonych jest 5 pól: „KARTY”, „PRAWDA”, „FAŁSZ”, „BRAK DECYZJI” i „?”
- zestaw kart związanych tematycznie, liczba kart zależy od sprawdzanego zakresu tematycznego i czasu poświęconego na grę.

Opis gry

Przygotowane przez nauczyciela lub uczniów karty dotyczące danego zagadnienia należy położyć na polu oznaczonym „KARTY” odwrotną stroną do góry. Uczestnicy kolejno wyciągają po jednej karcie i głośno odczytują umieszczone na nich teksty. Grupa musi zdecydować, czy przeczytana wypowiedź, jej zdaniem, jest prawdą czy fałszem, następnie karta wędruje odpowiednio na pole „PRAWDA” lub „FAŁSZ”. Jeżeli grupa w przewidzianym czasie nie dojdzie do porozumienia, należy odłożyć kartę na pole „BRAK DECYZJI”. Grupa może również dojść do wniosku, że posiada zbyt mało informacji, aby podjąć decyzję. W tym przypadku karta odkładana jest na pole „?”. Karty znajdujące się na polu „BRAK DECYZJI” i „?” mogą być punktem wyjścia do dalszej pracy zespołu (samodzielnej lub pod kierunkiem nauczyciela) w późniejszym terminie. Na zakończenie zajęć można zrobić także zestawienie wyników partii gry w poszczególnych zespołach i przedstawić je na forum całej klasy.



Rys. 1. Plansza do gry „Prawda – fałsz”

GRA „ POZIOMY WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI „³

Opracowano trzy różne wersje tej gry, poniżej zostanie zaprezentowana 3. wersja: „Strategia zespołu”.

Na podstawie założonych wymagań programowych danego przedmiotu nauczyciel projektuje grupy poleceń. Grup tych powinno być kilka, liczba ich zależy od zakresu tematycznego i specyfiki przedmiotu. Wskazane jest, aby było ich jednak nie więcej niż sześć, ponieważ większa liczba grup poleceń powoduje chaos u graczy. Przy konstruowaniu poleceń nauczyciel powinien zastosować taksonomię ABC prof. Niemierki. Niezmiernie ważne jest, aby został położony nacisk na polecenia z kategorii B (rozumienie pojęć) i kategorii C (wykorzystywanie wiadomości w sytuacjach typowych).

Cele do 3. wersji gry „Strategia zespołu”:

- utrwalenie i uporządkowanie zasobu wiadomości i umiejętności obejmujących dany zakres materiału,
- nabywanie umiejętności pracy w zespole,
- nabywanie umiejętności organizowania i planowania pracy własnej lub zespołu,
- nabywanie umiejętności samooceny własnych osiągnięć i oceny pracy innych.

Zastosowanie gry:

- przede wszystkim na lekcjach powtórzeniowych jako:
- podsumowanie działów i bloków,
- narzędzie do sprawdzania i oceniania wiadomości i umiejętności ucznia;
- na lekcjach wprowadzających nowy materiał jako:
- diagnoza wiadomości i umiejętności ucznia na początku lekcji dotyczących określonego zagadnienia,
- podsumowanie poszczególnych tematów zajęć.

Czas trwania gry: 3. wersję gry najlepiej zrealizować w ciągu 1 godziny lekcyjnej,

Do zajęć należy przygotować:

- 6 plastikowych pojemników (mogą być doniczki) z naklejonymi numerkami od 1 do 6,
- karteczki z zadaniami podzielonymi na 6 grup poleceń,
- arkusze odpowiedzi dla zespołów uczniowskich.

Praktyczny opis metody:

Nauczyciel przygotowuje na karteczkach polecenia pogrupowane w sześciu typach (od 6 do 20 poleceń każdego typu):

³ Krogulec-Sobowiec M., *Lekcje powtórzeniowe inaczej. ABC doradcy przedmiotów zawodowych*. Zeszyt nr 57, CODN, Warszawa 1997.

I. Proponowany zestaw grup poleceń wraz z punktacją:

POZIOMY WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI PRZEDMIOTÓW ŚCISŁYCH

- | | |
|--|-----------------|
| 1 - Podaj definicję... | 1 punkt |
| 2 - Podaj wzór na... Objasnij go. | 2 punkty |
| 3 - Rozwiąż zadanie. | 4 lub 5 punktów |
| (w zależności od stopnia złożoności zadań) | |
| 4 - Wytlumacz prawo, twierdzenie... | 3 punkty |
| 5 - Podaj praktyczne zastosowanie skrótu, symbolu... | 1 punkt |
| 6 - Narysuj wykres. | 3 punkty |

II. Proponowany zestaw typów poleceń wraz z punktacją:

POZIOMY WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI PRZEDMIOTÓW ŚCISŁYCH

- | | |
|--|-----------------|
| 1 - Podaj jednostkę danej wielkości fizycznej. | 1 punkt |
| 2 - Odczytaj z wykresu... | 2 punkty |
| 3 - Rozwiąż zadanie. | 4 lub 5 punktów |
| (w zależności od trudności zadań) | |
| 4 - Przedstaw wyniki na diagramie. | 3 punkty |
| 5 - Porównaj wartości wielkości fizycznych. | 2 punkty |
| 6 - Narysuj schemat. | 3 punkty |

III. Proponowany zestaw grup poleceń wraz z punktacją:

POZIOMY WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI PODSTAW PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

- | | |
|---|----------|
| 1 - Określ rolę... | 1 punkt |
| 2 - Wytlumacz, dlaczego... | 2 punkty |
| 3 - Uzupełnij tabelę... | 3 punkty |
| 4 - Podaj zastosowanie wraz z uzasadnieniem. | 2 punkty |
| 5 - Na podstawie rocznika statystycznego porównaj dane... | 4 punkty |
| 6 - Oceń decyzję... | 3 punkty |

IV. Proponowany zestaw grup poleceń wraz z punktacją:

JĘZYKOWE POZIOMY WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI

- | | |
|--|----------|
| 1 - Co to jest... ? | 1 punkt |
| 2 - Jakie to jest? Użyj dwa określenia. | 2 punkty |
| 3 - Ułóż zdanie z podanych wyrazów. | 2 punkty |
| 4 - Ułóż zdanie z podanym wyrazem. | 3 punkty |
| 5 - Ułóż pytanie do wylosowanego obrazka i odpowiedz na nie. | 3 punkty |
| 6 - Przedstaw wylosowaną osobę w czterech zdaniach. | 4 punkty |

V. proponowany zestaw grup poleceń wraz z punktacją :

JĘZYKOWE POZIOMY WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI

- | | |
|--|----------|
| 1 - Co to jest? Jakie to jest? | 1 punkt |
| 2 - Ułóż dialog. | 3 punkty |
| 3 - Przedstaw wylosowaną osobę w 4 zdaniach. | 4 punkty |
| 4 - Narysuj asocjogram do pojęcia.. | 3 punkty |

- 5 - Ułóż 2 zdania z podanym wyrażeniem, używając
poznanych trybów i czasów. 2 punkty
- 6 - Ułóż 5 pytań do wylosowanego obrazka. 5 punktów

VI. Proponowany zestaw typów poleceń wraz z punktacją:

POZIOMY WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI PRZEDMIOTÓW ZAWODOWYCH

- 1 - Podaj wzór, definicję lub jednostkę. 1 punkt
- 2 - Wytłumacz, dlaczego... 2 punkty
- 3 - Uzupełnij schemat lub rysunek. 3 punkty
- 4 - Podaj zastosowanie... wraz z uzasadnieniem. 2 punkty
- 5 - Dobierz z katalogu... 4 punkty
- 6 - Odszukaj w katalogu, co oznacza ten symbol. 3 punkty

Przygotowane polecenia nauczyciel wkłada do sześciu plastikowych pojemników z numerami od 1 do 6, tzw. „poziomów”.

Nauczyciel dzieli klasę na zespoły 3-4-osobowe i przedstawia reguły gry. Głównym celem graczy jest zdobycie przez zespół jak największej liczby punktów w czasie, który określi nauczyciel (np. w ciągu 15-20 minut). Każdy z zespołów wybiera swojego „zadaniowca”, czyli osobę odpowiedzialną za strategię losowania i dostarczania zadań. „Zadaniowcom” wolno wybierać tylko po jednym zadaniu z dowolnego pojemnika gry „POZIOMY WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI”. Uczniowie wspólnie w zespole wykonują wylosowane zadania na przygotowanym przez nauczyciela arkuszu gry, a następnie ustalają punktację za każde wykonane zadanie. Gracze w zespołach sami decydują, według jakiej strategii będą rozwiązywać zadania, aby osiągnąć sukces. Uczniowie mogą korzystać z książek lub zeszytów, ale wtedy odejmują sobie połowę punktów za zadanie wykonane „ze ściągą”.

Po upływie określonego przez nauczyciela czasu zespoły podliczają swoje punkty. Następnie te zespoły, które uzyskały najwięcej punktów prezentują wykonane zadania. Pozostałe zespoły korygują ewentualne błędy prezenterów i notują w zeszytach przedstawiane rozwiązania zadań.

Po lekcji nauczyciel zbiera arkusze z rozwiązaniami i weryfikuje punktację uczniów. Zwycięski zespół otrzymuje ocenę *bardzo dobry*, zaś pozostałe zespoły - oceny proporcjonalne do liczby uzyskanych punktów.

Refleksje własne na temat efektów stosowania opisywanej metody w praktyce

Gra ta jest lubiana przez uczniów, ponieważ daje im możliwość „wyzycia się” przy rozwiązywaniu zadań. Pewne elementy hazardu, które w niej występują, podnoszą jej atrakcyjność. Uczy ona takiego rozplanowania pracy w zespole, który gwarantuje sukces (szczególnie jej 3. wersja).

Bardzo ważnymi dla uczniów elementami tej gry są zagadnienia związane z oceną innych i z samooceną, do czego podchodzą poważnie i ze zrozumieniem. Podczas gry „POZIOMY WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI” gracze uświadamiają sobie również, jak trudno jest sprawiedliwie oceniać siebie i innych.

**PRZYKŁAD ARKUSZA PRACY ZESPOŁU NR DO GRY
„POZIOMY WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI”**

Tematyka gry:

Pracuje zespół w składzie:

1.
2.
3.
4.

PUNKTACJA POZIOMÓW GRY:

Numer poziomu	Grupa poleceń do poziomu	Punktacja
Poziom I		
Poziom II		
Poziom III		
Poziom IV		
Poziom V		
Poziom VI		

Odpowiedzi zespołu

Nr polecenia									
Punkty wystawione przez zespół									
Punkty wystawione przez nauczyciela									
Suma punktów wystawionych przez zespół				Suma punktów wystawionych przez nauczyciela					
Ocena									

Korzystaliśmy z pomocy podręcznika, zeszytu, słownika, encyklopedii razy

GRA „QUIZ GRUPOWY”⁴

Cel:

utrwalenie i uporządkowanie wiadomości i umiejętności obejmujących dany zakres materiału, nabycie umiejętności pracy w zespole, samooceny i oceny innych, nabycie umiejętności formułowania pytań oraz sprawnego posługiwania się różnymi źródłami informacji.

⁴ Krogulec-Sobowiec M., na podstawie: M. Thanhoffer, R. Reichel, R. Rabenstein, „*Kreativ unterrichten*”, Münster. Ökoptia 1996.

Zastosowanie:

przede wszystkim na lekcjach powtórzeniowych z różnych przedmiotów na wszystkich poziomach edukacji jako rekapitulacja lekcji.

Klasa zostaje podzielona na 4-5-osobowe zespoły. Każdy zespół wybiera swojego lidera. Liderzy zespołów losują przygotowane przez nauczyciela grupy tematyczne. Następnie zespoły przygotowują do wylosowanego zagadnienia po 2 pytania, na które znają odpowiedzi. Pytania te są kierowane do innych zespołów wg proponowanego diagramu:

n - ilość zespołów

\Rightarrow, \Leftarrow kierunek zadawania pytań

I runda pytań

1. [$n \Rightarrow (n - 1)$] [$n \Rightarrow (n - 2)$]

3. [$n - (n - 3)$]

4. [$n - (n - 4)$]

5. [$n - (n - 5)$]

.....

(n+1) [$n - (n - n)$]

Później role się zmieniają - zespoły pytające w pierwszej rundzie, odpowiadają na pytania zespołów poprzednio odpowiadających.

W przypadku 6 zespołów wygląda to następująco:

I runda pytań

$1 \Rightarrow 2 \Rightarrow 3 \Rightarrow 4 \Rightarrow 5 \Rightarrow 6 \Rightarrow 1$

II runda pytań

$1 \Leftarrow 2 \Leftarrow 3 \Leftarrow 4 \Leftarrow 5 \Leftarrow 6 \Leftarrow 1$

Odpowiedzi uczniów są oceniane przez zespół, który zadaje pytanie (tzw. zespół ekspertów), a także przez nauczyciela. Za każdą odpowiedź można uzyskać 0-5 punktów osobno od nauczyciela i ekspertów. Po zakończeniu quizu suma punktów, którą uzyskał każdy zespół od nauczyciela i ekspertów, może być zamieniona na ocenę szkolną. Jeśli wskazany przez diagram zespół nie odpowie prawidłowo lub nie udzieli odpowiedzi, to mogą zgłaszać się inne zespoły. Doliczana jest wtedy premia w wysokości 1 punktu. Gdy nikt nie zgłosi się, wtedy odpowiadają poza kolejnością eksperci, których ocenia nauczyciel, doliczając również 1 punkt jako premię.

Członkowie zespołów odpowiadających powinni dokonać podziału prac: 1-2 osoby (tzw. liderzy) po konsultacji z zespołem przedstawiają odpowiedź na postawione pytanie, pozostali zaś uczniowie tego zespołu wyszukują właściwe materiały (cytaty, eksponaty, ciekawostki, fotografie, rysunki, tabele itp.) związane tematycznie z pytaniem. Mogą robić to tak długo, jak długo liderzy udzielają

odpowiedzi. Za każdy znaleziony materiał, który w jakiś sposób odpowiada na postawione pytanie, zespół otrzymuje 1 punkt.

Refleksje własne na temat efektów stosowania opisywanej metody w praktyce

Podobnie jak i inne gry dydaktyczne, „Quiz grupowy” stwarza możliwości utrwalenia wiadomości i umiejętności w danym zakresie z dowolnego przedmiotu w sposób niekonwencjonalny, a zarazem interesujący dla ucznia. Występujące w grze elementy współpracy i współzawodnictwa zespołowego podnoszą jej atrakcyjność z punktu widzenia młodzieży.

Nietypową sytuacją dla ucznia jest postawienie go w roli nauczyciela, a więc stawia on pytania i bierze udział w ocenianiu swoich kolegów. Nauczyciel jest partnerem uczniów w procesie nauczania - uczenia się, pełni rolę konsultanta i arbitra przy ocenie zespołów. Uczniowie bardzo poważnie traktują przydzielone im nietypowe zadania. Cała klasa jest pochłonięta grą i 45 minut lekcji mija jak z bicza strzelił. Uczniowie dopominają się o taki sposób utrwalania przerobionego materiału.

Fiszki autokorektywne Freineta

Fiszki autokorektywne Freineta to jedna z technik pracy wykorzystywana w Polsce głównie w nauczaniu zintegrowanym. Można ją stosować w procesie nauczania – uczenia się w następnych etapach edukacyjnych prawie na każdym przedmiocie, np. podczas nauki języków obcych, w kształceniu zawodowym.

Są to zestawy kart (kartoników) złożone z dwóch części - pierwsza zawiera zadania do samodzielnego wykonania przez ucznia poukładane wg stopnia trudności, natomiast druga przedstawia wykonanie zadania, co umożliwia uczniom samodzielne sprawdzenie poprawności swojej pracy. Na fiszkach z poleceniem znajdują się różnorodne zadania przedstawione np. w formie zdania, dłuższego tekstu, rysunku, schematu, dostosowane do poziomu edukacyjnego i możliwości uczniów, a także dokładny plan samodzielnej pracy w postaci poleceń, pytań, doświadczeń do wykonania lub problemów do rozwiązania. Fiszki te mogą zawierać dokładne wskazówki, gdzie znajdują się informacje mogące pomóc we właściwym wykonaniu zadania. Uczeń wykonuje dane polecenie, a następnie sprawdza swoje rozwiązanie z fiszką prawidłowej odpowiedzi. Jeśli zrobił zadanie poprawnie, sięga po kolejną fiszkę z poleceniem, jeśli nie – wraca do poprzedniej. Po wykonaniu zadania uczeń ma zatem możliwość natychmiastowej samokontroli poprawności rozwiązania problemu. Przy pracy z fiszkami uczeń nie jest oceniany bezpośrednio przez nauczyciela, dlatego nie ciąży nad nim lęk przed złą oceną. W sprawdzeniu poprawności wykonania zadań może pomóc kolega. Nauczyciel pełni rolę konsultanta, gdy uczniowie nie mogą sobie poradzić z danym zadaniem z fiszki.

Podsumowanie

Uczniowie obawiają się nie tylko niepowodzeń szkolnych, ale także, pod wpływem nacisku grupy rówieśniczej, odniesienia sukcesu szkolnego. Często ci uczniowie, którzy bardziej niż dobre oceny cenią akceptację kolegów, świadomie uzyskują wyniki poniżej swych możliwości, bo „nie wypada dobrze napisać sprawdzian, być aktywnym na lekcji i odrabiać pracę domową.” Tak więc często rezultat sprawdzania – oceniania wiadomości i umiejętności uczniów (przeprowadzony przez nauczyciela w sposób konwencjonalny - niezmienny od lat) jest nieadekwatny do rzeczywistości.

Natomiast gry dydaktyczne, poprzez swoją formę i specyficzne reguły związane z rywalizacją, powodują naturalne zainteresowanie uczniów. Uczniowie przeżywają emocjonalnie gry. Nie zauważają, że rozwiązują zwykłe zadania i utrwalają wiadomości i umiejętności.

Grając, nie czują, że biorą udział w sprawdzianie, bo dobrze się przy tym bawią. **Po zakończeniu gry domagają się jej powtórzenia, aby poprawić swoje wyniki**, ponieważ: *Gra to nie to samo, co zgłaszanie się do odpowiedzi lub odrobienie pracy domowej, W grze jestem aktywny, bo nie wypada, aby mój zespół przegrał, z powodu mojego „objiania się”, Gra to nie klasówka, w grze możemy się „odegrać”* (tzn. zagrać powtórnie, aby poprawić wynik).

Bibliografia:

1. Niemierko B., *Między oceną szkolną a dydaktyką. Bliżej dydaktyki*, WSiP, Warszawa 1997.
2. Niemierko B., *Pomiar wyników kształcenia*, WSiP, Warszawa 1999.
3. Thanhoffer M., Reichel R., Rabenstein R. *Kreativ unterrichten*, Münster. Ökotopia 1996.
4. Sołtys D., Szmigiel M. K., *Doskonalenie kompetencji nauczycieli w zakresie diagnozy edukacyjnej*, Wydawnictwo „Zamiast korepetycji”, Kraków 2000.
5. Łuczak B., *Nauczanie integralne w klasach I-III z wykorzystaniem technik Freineta*, Oficyna Wydawnicza, Poznań 2000.
6. Brzana M., *Czego uczą w Ecole Freinet w Vence?*, „Edukacja i Dialog”, 3/1996.
7. Krogulec-Sobowiec M., Grzegorzczak M., *Sesje Metodyczne Rozwój - Aktywność - Motywacja RAM. Nowoczesne metody nauczania – uczenia się w praktyce szkolnej*, ŚCDN, Kielce 2006.
8. Krogulec-Sobowiec M., *Sesje Metodyczne Rozwój - Aktywność - Motywacja RAM. Niekonwencjonalne sprawdzanie i ocenianie osiągnięć szkolnych uczniów*, ŚCDN, Kielce 2008.
9. Krogulec-Sobowiec M., *Lekcje powtórzeniowe inaczej. ABC doradcy przedmiotów zawodowych*. Zeszyt nr 57, CODN, Warszawa 1997.