

Milé kolegyně, milí kolegové,

materiály, které držíte v ruce, sice mluví o neuronech, smyslech nebo křivce zapominání, ale nejsou to jen fakta do přírodovědy nebo biologie. Je to pozvánka pro děti k tomu, aby pochopily, že jejich mozek je neuvěřitelný a tvárný nástroj, který mohou samy programovat. Chceme jim ukázat, že vědomosti nejsou zátěž, ale „vysoký kopec“, ze kterého doletí dál a ze kterého lépe prohlédnou lži a manipulace.

Sada obsahuje:

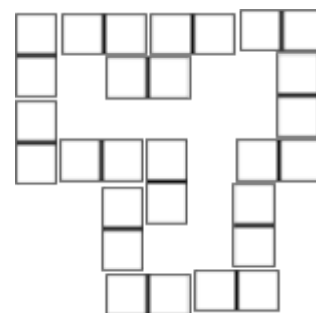
Domino:

6 her označených Tělo - - - Mini - - - M, N, O, P, R, S, rozlišených barevně.

Každá hra má 14 karet, každá karta má vpravo úvodní část nějakého výroku, vlevo koncovou část jiného výroku. Z kartiček stejné barvy lze sestavit uzavřený okruh.

(Kartičky různých barev na sebe nenavazují.)

Například:



Ke kartičkám domina je 14 dvojic menších kartiček s úvodní a koncovou částí stejných výroků jako u domina.

Písmo na dvojicích má stejnou barvu jako odpovídající domino.

(Tip: Kopii dvojic - než je rozstříháte - lze použít i jako kontrolu správnosti sestaveného domina)

Trimino:

2 hry - 9 dílů

3 hry - 12 dílů

1 hra - 24 dílů



Dílky se k sobě přikládají tak, aby si odpovídaly úvodní a koncová část nějakého výroku.

(Malá finta pro kontrolu: sestavenou hru si doporučuji vyfotit a uložit (elektronicky, na papír), aby si děti mohly samy zkontrolovat správnost.)

Každá jednotlivá hra (domino i trimino) obsahuje výroky z celého průřezu představení. Některé výroky se v různých hrách mohou opakovat.



S materiály si určitě poradíte sami, zde je jen pár námětů:

Klasické domino, trimino (Fixace témat)

Cíl: Vytvořit jeden velký uzavřený okruh (nebo tvar) díky správnému navazování vět.

Tip: Rozdělte děti do skupinek po 2-3 a každé dejte jednu hru. Kdo sestaví celý tvar, stává se „mistrem Mozku“.

Pro kontrolu: Věty na sebe musí logicky navazovat a tvořit uzavřený okruh (domino), nebo tvar (trimino).

Živé domino

Cíl: Vytvořit z dětí velký uzavřený tvar díky správnému navazování vět.

Průběh: Každý žák dostane do ruky jednu kartičku (někdo může mít dvě, pokud je dětí méně). Žáci se postupně chytají za ruce nebo se řadí vedle sebe, dokud nevytvoří kruh (nebo jiný tvar, pokud má dítě více karet). Poslední karta musí navazovat na tu úplně první.

Pointa: Stačí, aby jeden článek chyběl nebo nedával pozor, a „mozek“ nebude fungovat.

Štafetové čtení (Pohybová hra)

Cíl: Rozhýbat žáky a zároveň procvičit čtení s porozuměním.

Průběh: Rozmístěte začátky vět z dvojic po jedné straně třídy a konce vět po druhé. Žáci musí přebíhat, najít správný konec a přinést ho k začátku. (Bez práce učitele: děti kartičky nejdříve rozmístí samy :-))

Pointa: Tělo potřebuje pohyb, aby se mozek lépe učil!

Tipy pro praxi: Vnitřní síla a vědomé rozhodování (7.–9. třída)

Dospívající na druhém stupni už nehledají pohádky, ale odpovědi na to, jak zvládnout tlak, který je na ně kladen. Tato sada kartiček jim ukazuje, že znalosti nejsou jen školní povinnost, ale nástroj k získání náskoku a vnitřního klidu.

1. Vědomosti jako štít (Svoboda a nadhled)

- **Kontext:** Manipulace v online světě, reklamy a tlak okolí.
- **Karta:** „Když toho hodně vím, nemůžou mě podvodníci snadno obelstít. Vědomosti mi dávají svobodu.“
- **Jak na to:** Mluvte s nimi o tom, že vzdělání je jako „vysoká hora“, ze které člověk vidí dál. Kdo nic neví, musí věřit všemu, co mu kdo nabulíkuje. Kritické myšlení začíná tam, kde si uvědomíme, že „ne všechno, co vidíme, musí být pravda“.

2. Neuroplasticita: Trénink „mozkových svalů“

- **Kontext:** Pocit, že se člověk něco „nenaučí“, protože na to nemá talent.
- **Karta:** „Učení je vytváření neuronových cestiček. Signály si neurony předávají rychlostí až 120 metrů za sekundu.“
- **Jak na to:** Přirovnejte mozek k cestě v zarostlé trávě. Poprvé je těžké projít, ale každým opakováním se vyšlape jasná pěšina. Být v něčem dobrý (třeba v angličtině) není náhoda, ale výsledek vybudované sítě v hlavě.

3. Ebbinghausova křivka: Strategie proti zapomínání

- **Kontext:** Frustrace z toho, že se látka „vypaří“ z hlavy hned po hodině.
- **Karta:** „Nejvíce nových informací zapomeneme do druhého dne. Opakování je matka moudrosti.“
- **Jak na to:** Ukažte jim, že paměť má své zákonitosti. Pokud si informaci neoživí do 24 hodin, spojení v mozku jednoduše zanikne. Mechanická paměť je teď v jejich věku na vrcholu – je to nejlepší čas si v hlavě vytvořit pevné základy pro zbytek života.

4. Ovládnutí vnitřního strachu (Čistá hlava)

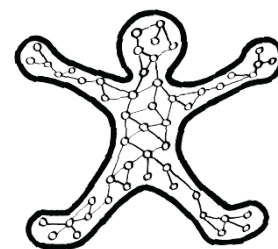
- **Kontext:** Úzkost ze zkoušení, stres z kolektivu.
- **Karta:** „Bubáky v hlavě živí strach. Čím víc se bojím, tím víc mě strach ovládá.“
- **Jak na to:** Definujte strach jako „zloděje soustředění“. Pokud má žák plnou hlavu obav, jeho 80 miliard neuronů neřeší látku, ale přežití. „Když se něčeho bojíš, začni s tím něco dělat nebo o tom mluv.“ Akce strach rozpouští.

Jako učitel na základních školách jsem prožil 30 let.

Vím, že můžete mít hodiny nachystané perfektně a hodina se přesto vleče... nebo sype; někdy musíte improvizovat, ale odcházíte překvapení (škoda, že jsem neměl/a hospitaci nebo inspekci).

Pro tyto případy (včetně zaskakování za kolegy) jsem si časem vytvořil pár témat, která jsem vytáhl, když se to hodilo.

S překvapeními dětmi jsme na chvíli odběhli od probíraného učiva, věnovali se tomu, co se v nich odehrává, a po pár minutách bylo pokračování snesitelnější. Z těchto témat časem vznikl projekt Člověk a fyzika.



V projektu Člověk a fyzika jsou představení: Používám Mozek, Mám chytré Tělo a Přichází Zákon. www.clovekafyzika.cz