

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:

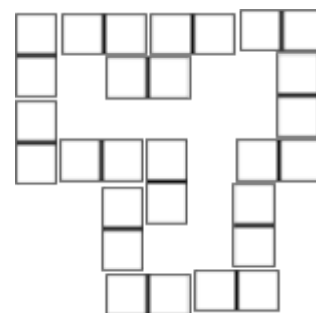
Domino:

6 her označených Tělo - - - Mini - - - G, H, I, J, K, L, 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.

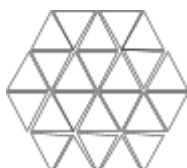
(Tip: Kopii dvojic - než je rozstříháte - lze použít i jako kontrolu správnosti sestaveného domina)

Trimino:

2 hry - 9 dílů

3 hry - 12 dílů

1 hra - 24 dílů



Dítky 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 (Všichni jsme jeden mozek)

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: Uživatelský manuál pro tvůj mozek (4.-6. třída)

V tomto věku žáci přestávají být pasivními příjemci a stávají se „uživateli“ svého mozku. Cílem této sady je ukázat jim, že vědomosti nejsou jen školní povinnost, ale vysoká hora, ze které uvidí dál a nenechají se nikým obelstít.

Koncepty pro práci se třídou:

1. Strategie „Vysokého kopce“ (Proč se vlastně učit?)

- Kontext: Odpor k učení, otázky typu „K čemu mi to bude?“.
- Karta: *„Nejdále doletíš z nejvyššího kopce. Když toho hodně vím, nemůžou mě podvodníci snadno obelstít.“*
- Jak na to: Vysvětlíte, že mozek s informacemi funguje jako navigace. Bez dat bloudíme. Vědomosti dávají člověku svobodu rozhodování.

2. Management smyslů (Optimalizace pracovního prostředí)

- Kontext: Žáci se učí u puštěné hudby, v nepořádku nebo u mobilu.
- Karta: *„Při učení neposlouchám písničky. Smrad, vůně a nepohodlí nejsou dobré při učení.“*
- Akce: Rozeberte s nimi, že každý smysl zabírá v mozku určitou oblast. Pokud mozek „zaměstnáme“ hlasitou hudbou nebo řešením nepohodlí, zbývá mu méně neuronů na samotné učení.

3. Boj s Ebbinghausovou křivkou (Jak nezapomenout)

- Kontext: „Včera jsem to věděl, dneska už nevím nic.“
- Karta: *„Nejvíce nových informací zapomeneme do druhého dne. Opakování je matka moudrosti.“*
- Jak na to: Představte jim Ebbinghausovu křivku zapomínání. Vysvětlíte, že mozek je „čistič“ - co nepoužijeme do 24 hodin, to vyhodí do koše.
- Akce: Naučte je trik „2-10-24“. Zopakovat si věc po 2 minutách, po 10 minutách a po 24 hodinách. Tím se z tenké neuronové nitky stane dálnice.

4. Hackování strachu (Uvolnění kapacity)

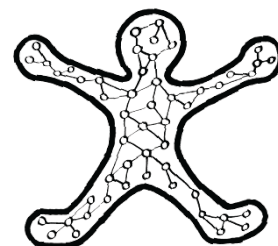
- Kontext: Tréma před písemkou nebo strach ze selhání.
- Karta: *„Když se bojím, tak mozek řeší strach, a ne učení. Bubáky v hlavě živí strach.“*
- Akce: Naučte je, že strach je „únosce pozornosti“. Pokud mají v hlavě „bubáka“, jejich 80 miliard neuronů nepracuje pro ně, ale proti nim. Pomáhá se „vymluvit“ - říct strach někomu nahlas, čímž ztratí svou moc.

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 překvapenými 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