

WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ

Budowanie edukacji sensorycznej



WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ



LEWA PÓŁKULA	PRAWA PÓŁKULA
kontrola prawej strony ciała	kontrola lewej strony ciała
operowanie słowami	tworzenie obrazów
mowa	wizualizacja
myślenie logiczne	myślenie intuicyjne
analiza	synteza
szczegóły	ogład ogółu
myślenie linearne	wyobraźnia
krok po kroku	kojarzenie
myślenie abstrakcyjne	marzenia
porządek	kreatywność, twórczość
kolejność	muzyka, rytm, taniec
systematyzowanie	widzenie przestrzenne
operowanie liczbami	kolor
czas	uczucia, emocje
planowanie	spontaniczność
dosłowność	metaforyzowanie

WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ



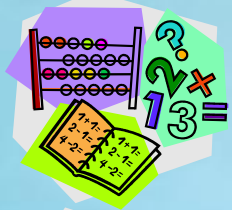
Wzrokowcy

lubią porządek wokół siebie, **pamiętają** dobrze **kolory i rysunki** oraz lokalizację przedmiotów. Mają problemy z zapamiętaniem nazwisk, tytułów.

Podczas uczenia się wzrokowiec **potrzebuje obrazów**, chętniej czyta samodzielnie niż słucha, pisze ładnie, wyraźnie, prawidłowo, widzi obraz słowa. Czyta dobrze i szybko, robi notatki, mówi szybko rytmicznie. Lubi muzykę. **Preferuje sztuki wizualne – demonstracje, pokazy, prezentacje**. Koncentrację zaburza mu ruch, nieporządek, hałas.

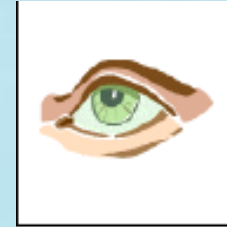


WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ



Wzrokowcy używają zwrotów:

- „O ile dobrze widzę”,
- „Przyjrzyjmy się temu bliżej”,
- „Widzę co masz na myśli”,
- „Oko w oko”,
- „Mam wrażenie”,
- „Stracić z oczu”,
- „Mgliste pojęcie”,
- „Jasny, świetlisty”,
- „Rzucić światło”,
- „Ten pomysł wygląda dobrze”,
- „ciemno to widzę”,
- „zobacz jaka piękna muzyka”,
- „Popatrz jakie to łatwe”,
- „Spójrz jak to pięknie pachnie”.

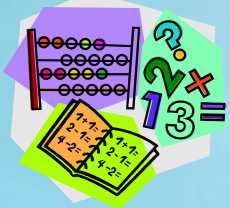


WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ

Słuchowcy

lubią **mówić** i dobrze im to wychodzi. Uczą się **słuchając** innych, słysząc w rozmowie samych siebie. Mogą mieć kłopoty z odczytaniem map; dobrze **zapamiętują muzykę i dialogi**.

Podczas uczenia się **słuchają**, chętnie **bierze udział w dyskusjach**, piszą tak jak słyszą (przez to mogą popełniać błędy ortograficzne), czytają powoli, ponieważ jednocześnie słuchają siebie. Podczas utrwalania **powtarzają materiał na głos**, wolą mówić, dobrze zapamiętują twarze, **mówią melodyjnie**, „ciekawie”, równomiernie. Preferują mówienie od pisania. Wytrąca ich z równowagi hałas.

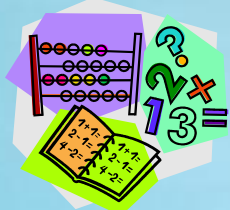


WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ

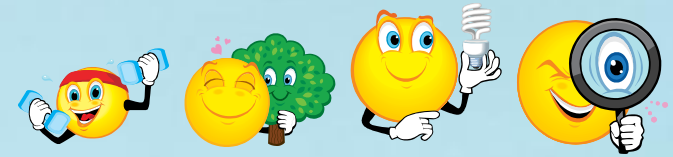


Słuchowcy używają sformułowań:

- „Coś mi tu zgrzyta”,*
„Posłuchaj jakie to dobre”,
„Słuchaj jakie to ciekawe”,
„O ile dobrze słyszę.”,
„O ile mnie uszy nie mylą.”,
„To niesłychane.”,
„Trzymać język za zębami.”,
„Głośno i wyraźnie.”,
„Dźwięczny, grać.”,
„Nadawać na falach.”,
„Ten pomysł brzmi bardzo interesująco”



WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ



Czuciowcy, czyli **dotykowcy – kinestetycy** mają swój własny sposób nabywania wiedzy.

Dotykowcy/czuciowcy to najczęściej osoby refleksyjne i spokojne.

Uczą się dotykając, doznając wrażeń na powierzchni skóry, **używając rąk i palców.**

Kinestetycy **uczą się** najchętniej **w ruchu**, angażując się aktywnie **w procesie uczenia się poprzez odgrywanie ról, eksperymenty i badania.** Męczą się słuchając wykładów.

Uczą się przez wykonywanie czynności i bezpośrednio zaangażowanie, **lubią emocje, ruch**, nie lubią czytać, słuchać, **pamiętają, co sami wykonali, muszą się poruszać, wiercić**, coś trzymać, dotknąć, doświadczyć, **gestykulują**



WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ



Czuciowcy używają zwrotów:

„To mnie porusza”,

„Czuję napięcie”,

„Czuję nacisk”,

„O ile dobrze czuję.”,

„Czuję w kościach.”,

„Położyć na tym łapę.”,

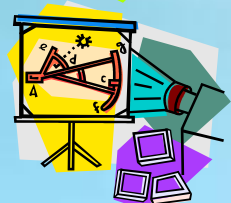
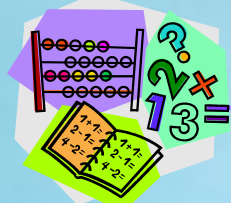
„Jednym gestem.”,

„Kiwnąć palcem.”,

„Ręka w rękę, mieć pod ręką.”,

„Świeża myśl”,

„Czuję to dobrze! To ma dobry smaczek”

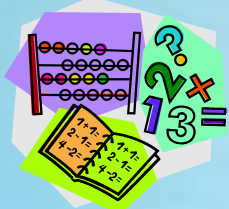


WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ



Przenikliwy Obserwator

Wzrokowiec o dominującej lewej półkuli mózgowej



Niecierpliwy Wizjoner

Wzrokowiec o dominującej prawej półkuli mózgowej

Lektor Filmowy

Słuchowiec o dominacji lewej półkuli mózgowej



Pianista Samouk

Słuchowiec o dominacji prawej półkuli mózgowej



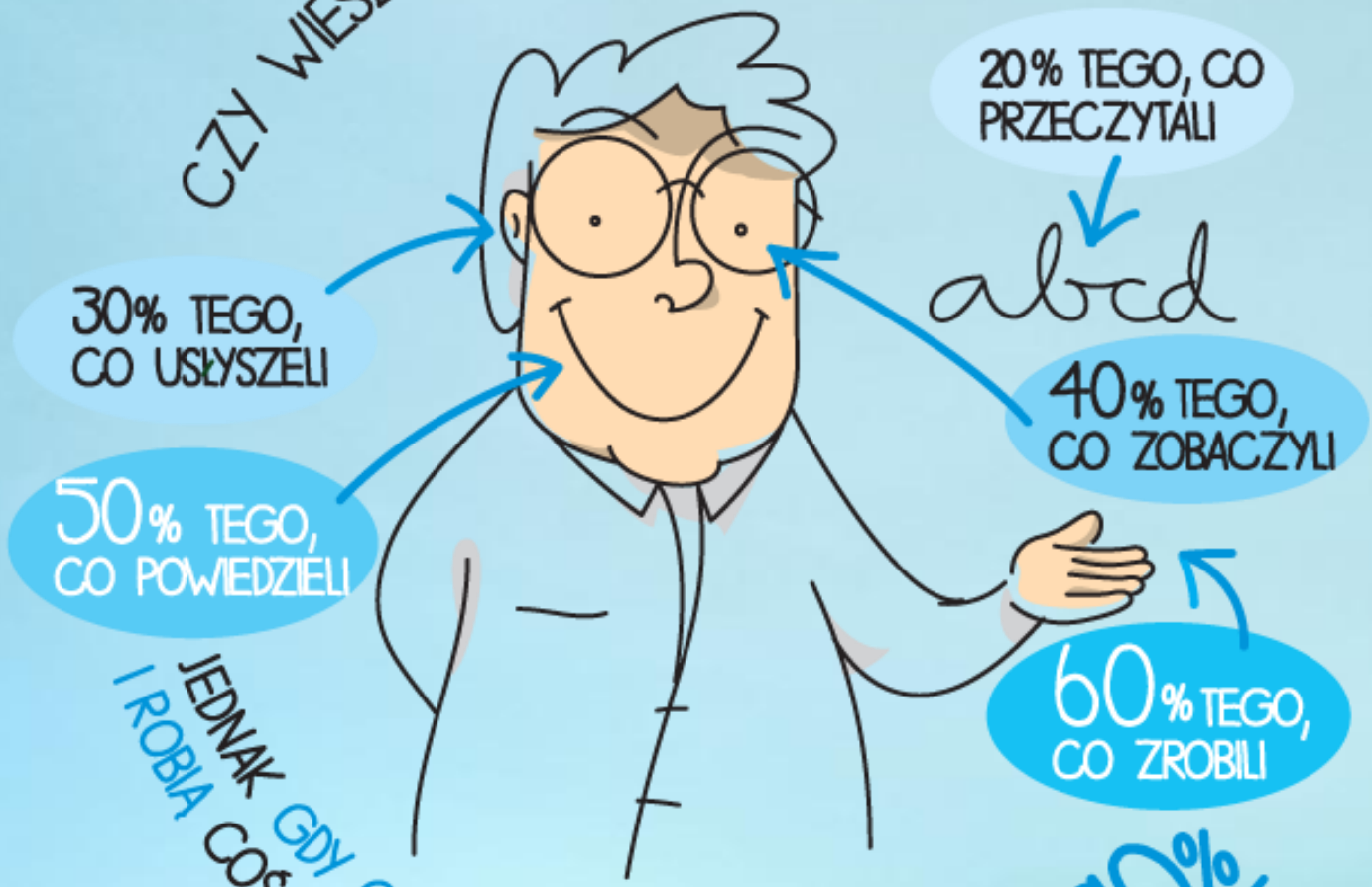
Systematyczny Majsterkowicz

Dotykowiec – Kinestetyk o dominacji lewej półkuli mózgowej

Pomysłowy Dobromir

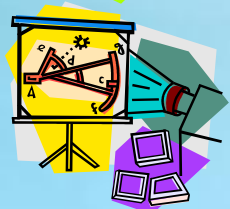
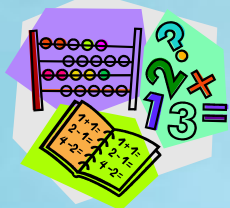
Dotykowiec – Kinestetyk o dominacji prawej półkuli mózgowej

CZY WIESZ, ŻE LUDZIE ZAPAMIĘTUJĄ...



JEDNAK GDY CZYTAJĄ, SŁYSZĄ, WIDZĄ, MÓWIA I ROBIĄ COŚ Z DANEJ INFORMACJĄ, PAMIĘTAJĄ Z TEGO 90%

WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ



Metody tradycyjne:

**podająca, poszukująca, eksponująca,
praktycznego działania**

**wyjaśnienie, opowiadanie, wykład, pogadanka,
dyskusja, praca z podręcznikiem, pokaz,
obserwacja, prace laboratoryjne, ćwiczenia**

WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ



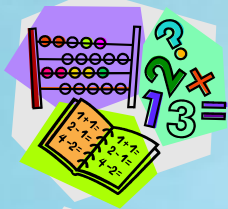
Metody aktywizujące:

- Burza mózgów
- Linia czasu
- Metaplan
- Metoda dramy
- Metoda skojarzeń
- Metoda projektu

WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ

PEDAGOGIKA ZABAWY

Ciekawym sposobem prowadzenia zajęć będą na pewno **zabawy pedagogiczne**. W praktyce oznacza to, że przez wspólne odkrywanie i przeżywanie zabawy angażujemy wielorakość umysłu naszych uczniów, kształtujemy postawę nauczyciela świadomego i twórczego. Pedagogika zabawy rządzi się swoimi zasadami. Jedną z nich to **zasada różnorodności środków wyrazu** – polega na przekazywaniu treści oraz wywoływaniu emocji poprzez oddziaływanie na różne zmysły.

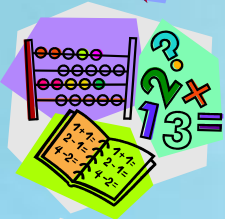


WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ

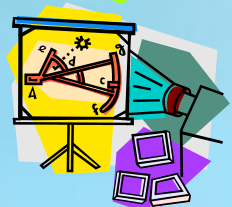
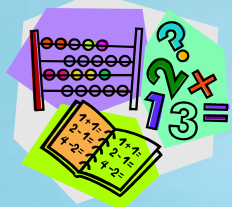
Przykłady zabaw i gier dydaktycznych do wykorzystania na lekcjach i zajęciach pozalekcyjnych dla uczniów zdolnych i potrzebujących pomocy.

Gry planszowe – bawią i uczą przestrzegania określonych reguł. Zastosujemy je jako: sprawdzian zdobytych wiadomości, sposób na zdobycie nowych i doskonalenie umiejętności.

Domino dydaktyczne – polega na stosowaniu zasady znanej gry w domino. Tworzy się je tak, aby odpowiednie pola „pasowały do siebie”. Mogą to być np. na lekcjach matematyki: równoważne równania, równe wartości wyrażeń arytmetycznych dotyczących działań na ułamkach, liczbach wymiernych, działania na potęgach, wyrażenia algebraiczne i inne. Zaletą tej metody jest to, że nauka odbywa się w formie zabawy.



WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ



Pszczele koszyczki – uczestnicy zostają na krótki okres czasu podzieleni na małe grupy. Każda z nich otrzymuje ściśle określone, ograniczone w czasie zadanie do wykonania. Zastosujemy tę metodę w czasie lekcji powtórzeniowych z różnych działów – zadania w formie instrukcji, krótkie zadania np. dotyczące zapisu liczb rzymskich, przeliczania skali, itp.

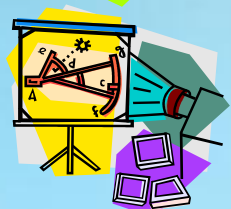
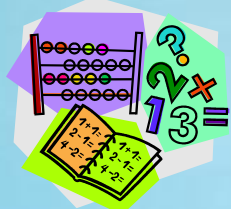
Stanowiska tematyczne np. gra może nazywać się **trójkąty** – w sali, w różnych miejscach rozmieszcza się rysunki, plakaty, różnych rodzajów trójkątów. Każdy uczestnik wybiera trójkąty o określonych cechach lub własnościach – klasyfikacja trójkątów

WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ

Karuzela – w pomieszczeniu lub na terenie otwartym przygotowanych jest wiele stacji. Znajdują się na nich różne rekwizyty. Uczestnicy podzieleni są na grupy, wędrują w uporządkowanym ciągu od stacji do stacji. W każdym takim punkcie grupa ma do zrealizowania określone działanie. Wędrowkę można zakończyć prezentacją efektów pracy, każdej z grup na tablicy interaktywnej. W praktyce może to być np. przeliczanie zegarowe i kalendarzowe lub przeliczanie różnych jednostek – długości, masy.



WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ



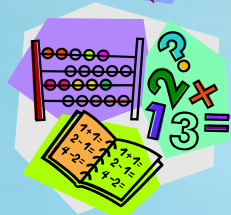
Rodzina – przygotowujemy, tyle małych karteczek z obrazkami, ilu jest uczniów w klasie. Na karteczkach mamy np. różne ułamki – porównywanie ułamków, lub różne liczby naturalne – podzielność liczb, lub też symbole z kolejności wykonywania działań. Na dany znak szukamy swojej rodziny lub na wzór prawdziwej rodziny ustalamy np. hierarchię ważności - klasyfikacja trójkątów, kolejność wykonywanych zadań.

• WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ



List gończy - wszyscy siedzą w kręgu, wybrana osoba odczytuje „list gończy” np. Uwaga poszukujemy liczby o 6 większej od liczby 7 lub Uwaga poszukujemy liczby 3 razy większej od liczby 9. Dzieci – mają przypięte liczby do ubrania. Poszukiwany uczeń milczy tak długo, aż grupa wywoła jej wartość. Teraz ona ogłasza kolejny list. Zabawa trwa tak długo, aż wszyscy zostaną wywołani. Podczas zabawy puszczaamy delikatną muzykę – zastosowanie na lekcji w porównywaniu ilorazowym i różnicowym.

WIDZĘ, SŁYSZĘ, CZUJĘ



Żywa kamera – uczestnicy tworzą pary. Jedna osoba w parze jest kamerą, druga kamerzystą. Kamerzysta staje za kamerą, swoje ręce kładzie na ramiona partnera. Kamera zamyka oczy, a kamerzysta delikatnie prowadzi ją po sali. Na jego okrzyk „klik” kamera otwiera na krótko oczy i obserwuje otoczenie, planszę, rysunek, itp. Na powtórne „klik” znów zamyka oczy. Po zabawie – kamera opowiada o zapamiętanych przez siebie obrazach.

BIBLIOGRAFIA I POLECANE LEKTURY

