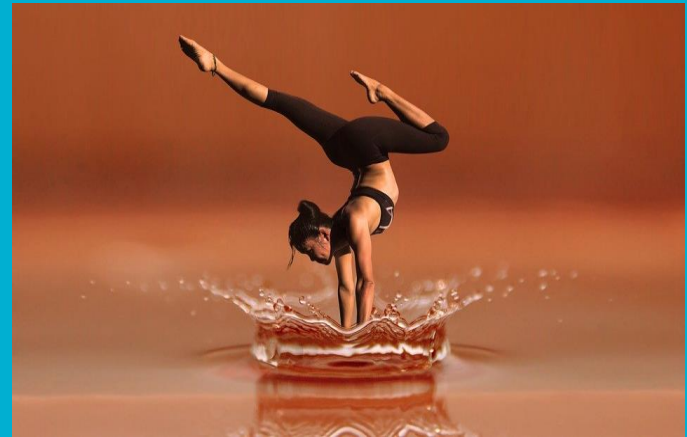


# SIEĆ WSPÓŁPRACY I SAMOKSZTAŁCENIA NAUCZYCIELI WYCHOWANIA PRZEDSZKOLNEGO

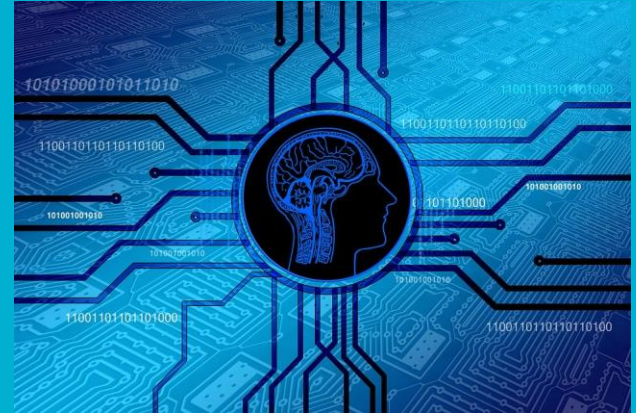
Poprzez działanie kształtujesz  
własną edukację  
D. B. Ellis



Fot.: Źródło: pixabay.com

# NEURODYDAKTYKA

Pojęcie powstało w latach 80 XX wieku. Jest to nauczanie przyjazne mózgowi. Nauczanie opiera się na **ciekawości** poznawczej mózgu, łączy wiedzę z **emocjami**, pozwala na stawianie hipotez oraz samodzielne **szukanie rozwiązań**. Ułatwia łączenie elementów w całość, wykorzystuje silne strony mózgu. W procesie uczenia niezbędne jest wykształcenie **motywacji** wewnętrznej.



# CIEKAWOŚĆ

---

Dziecko musi być zainteresowane tematem. Łatwiej zapamiętujemy, gdy temat możemy powiązać z czymś, co już wiemy. Gdy jest to potrzebne do natychmiastowego wykorzystania, np numer telefonu do przyjaciela, gdy jesteśmy w tarapatkach zapamiętujemy łatwiej niż przypadkowy ciąg cyfr.



Fot.: Źródło: pixabay.com

# EMOCJE

---

Dzieci uczą się od osób, które lubią. W przyjaznej atmosferze szybciej przyswajają wiedzę. Gdy uczniowie mają osobistą relację z nauczycielem, wtedy sprawniej odbywa się zapamiętywanie i uczenie się. Silny stres obniża zdolności intelektualne.



Fot.: Źródło: pixabay.com

# ZNACZENIE OSOBISTE

Gdy temat jest dla nas ważny, odnosi się do nas, mamy motywację, by go zgłębiać i zapamiętywać, np. szybko zapamiętujemy datę swoich urodzin, a daty z historii już nie. Dziecko musi mieć osobistą korzyść z uczenia się. Odczuwać, że może coś zyskać podczas zajęć, mieć z tego satysfakcję.



Fot.: Źródło: pixabay.com

# SZUKANIE ROZWIĄZAŃ – AKTYWNOŚĆ DZIECKA

---

Aby zapamiętać, nauczyć się konieczna jest aktywność osoby uczącej się.  
Aktywności sprzyja przetwarzanie głębokie a utrudnia przetwarzanie płytkie.

Przykłady przetwarzania głębokiego	Przykłady przetwarzania płytkiego
Samodzielne rysunki	Kolorowanie obrazków
Tworzenie plakatu, pracy plastycznej	Wypełnianie kart pracy w książce
Samodzielne wykonywanie badań	Obserwowanie pokazu, doświadczenia
Układanie elementów zgodnie z kodem na macie	Kolorowanie według kodu w kartach pracy
Segregowanie zabawek podczas sprzątnia	Klasyfikowanie obrazków według instrukcji nauczyciela

**ZAPAMIĘTYWANIE - moje pomysły na gry  
i zabawy “atrakcyjne” dla mózgu**

# Wieża

---

Układamy wieże z kubków i obrazków. Obrazki za każdym razem nazywamy. Gdy wieża się zawali zabawę kontynuujemy od początku.



Fot.: Źródło własne



# Łowienie rybek

Na dywanie rozłożone są rybki z elementem metalowym. Dzieci posiadają wędkę (z umocowanym magnesem), którą łowią rybki nazywając kolory/obrazki na rybkach. Podczas tej zabawy można powtarzać liczebniki. Dodatkowe gadżety to wiaderko na złowione ryby, hula-hop wyznaczające brzegi jeziora lub morza.



Fot.: Źródło własne

# Kółko i krzyżyk

---

Za pomocą taśmy malarskiej wyznaczamy linie do gry. W kratkach układamy obrazki (tu owoce). Dzieci w dwóch drużynach (tu czerwona i żółta) odsłaniają obrazki, nazywają je i kładą kostkę w danym kolorze na kartonik. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza ułoży trzy klocki w jednej linii.



Fot.: Źródło własne

# Karmimy zwierzątko

---

Nauczyciel trzyma zwierzątko, które jest głodne. Dzieci muszą dopasować do zwierzątka pożywienie zgodnie ze swoją wiedzą, np zwierzę roślinożerne nie zje szynki. Gdy jedzenie jest dopasowane i nazwane przez dziecko, wtedy zwierzątko je zjada i dziękuje.



Fot.: Źródło własne

# LITERATURA

---

R. Fisher *Uczymy się myśleć*. Warszawa 1999

C. Rose, M. J. Nicholl *Ucz się szybciej na miarę XXI wieku*. Warszawa 2003

B. Joyce, E. Calhoun, D. Hopkins *Przykłady modeli uczenia się i nauczania*. Warszawa 1999

*Webinarium: M. Kaczmarzyk Neurobiologia języka, Nauczyciel przyjazny mózgowi, Neurodydaktyka - wybrane aspekty praktyczne*

<http://hangielski.blogspot.com/2017/01/5-najlepszych-pomysow-na-zabawy-dla-3.html>

<https://www.facebook.com/learnhowtoteach>