



Małgorzata Gasik



Aleksandra Banach-Kaźmierczak

Jak nie zostać „wykomputerowanym”?

Czym różni się wirtualna jazda na rowerze od tej w realu? Dlaczego, gdy spędzamy długie godziny przed komputerem, nasz mózg nie pracuje aktywnie? Jak mądrze korzystać z tabletów i komórek? – odpowiedź na te pytania znają już uczniowie klasy 1c ze Szkoły Podstawowej ZOK „Profesor” oraz klasy 1b z Ogólnokształcącej Szkoły Muzycznej w Płocku, którzy uczestniczyli w lekcjach zorganizowanych w ramach projektu „Włącz myślenie. Nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi”.

– *Jak lubicie spędzać wolny czas?* – tym pytaniem pobudziła do myślenia pierwszaków Aleksandra Banach-Kaźmierczak, nauczyciel konsultant Mazowieckiego Samorządowego Centrum Doskonalenia Nauczycieli Wydział w Płocku, która gościnnie poprowadziła zajęcia w klasie 1c i 1b. – *Gramy na tabletach, komórkach, na komputerze* – odpowiedzieli chórem uczniowie 1c. – *Po prostu uwielbiamy elektronikę!* – zadeklarował, niejako w imieniu klasy, chłopiec z ławki pod oknem, a reszta z uznaniem przytaknęła. – *A czy waszym zdaniem nasze głowy dobrze pracują, gdy spędzamy dużo czasu przy komputerze?* – kontynuowała prowadząca. – *Nie można długo grać na komputerze, bo wtedy człowiek jest „wykomputerowany”, tzn. ma kwadratowe i bez koloru oczy* – stwierdziła z całą powagą uczennica klasy 1b. – *Macie rację. W takim razie opowiem wam, jak mądrze korzystać ze wspomnianej elektroniki i co zrobić, aby wasze mózgi dobrze się rozwijały i uczyły.*

Zajęcia były częścią nowego projektu edukacyjnego „Włącz myślenie. Nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi”, który we wrześniu tego roku wystartował w mazowieckich szkołach i przedszkolach. Jego celem jest zachęcenie nauczycieli do łączenia i stosowania

wania w procesie edukacyjnym elementów neurodydaktyki, teorii inteligencji wielorakich Howarda Gardnera oraz narzędzi TOC (teorii ograniczeń) jako kilku ze skutecznych metod nauczania. Proponując nauczycielom udział w jednym z sześciu komponentów projektu: wychowawczym, matematycznym, językowym, humanistycznym, przedszkolnym/wczesnoszkolnym oraz menadżerskim dla dyrektorów szkół, chcemy wspólnie poprawić jakość nauczania. Podczas konferencji inaugurującej projekt wystąpiły: dr Marzena Żylińska – ekspert w dziedzinie neurodydaktyki, Ewa Weber – trener technik efektywnego uczenia się, Małgorzata Taraszkiewicz – edukator, psycholog edukacyjny oraz Dorota Kamińska – neurologopeda z Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej w Ciechanowie i trenerka TOC.

Świecąca głowa i rybołosie

Zanim jednak projekt oficjalnie zaczął „działać”, zorganizowaliśmy opisane wyżej zajęcia. Pierwsze odbyło się w Szkole Podstawowej ZOK „Profesor”, drugie w Ogólnokształcącej Szkole Muzycznej w Płocku. W trakcie dwugodzinnych spotkań prowa-

dająca starała się uświadomić małym miłośnikom nowoczesnych technologii, jak ważny jest zdrowy i aktywny tryb życia, którego nie zastąpią żadne, nawet najbardziej nowoczesne gry komputerowe.

– *Pierwszoklasistów przywitałam wspólnie z chmurką TOC. Dzięki niej dzieci mogły bez problemu rozwiązać „konflikt” między mną – prowadzącą, reprezentującą stanowisko rodziców, a dziećmi, które uwielbiają spędzać czas przy komputerze* – opowiada Aleksandra Banach-Kaźmierczak. Kompromisy nie wchodziły w grę, pomimo to mali słuchacze wspólnie znaleźli mądre rozwiązania dla „zwaśnionych stron”, czyli: granie nie dłużej niż 30 minut dziennie (pomocny będzie w tym przypadku minutnik), znalezienie rozwijających kreatywność i logiczne myślenie gier oraz zachowanie równowagi, czyli po grze na tablecie – spacer z rodzicami na świeżym powietrzu, zabawa na skakance lub gry planszowe. – *Lepiej pobawić się na placu zabaw, tablety nam nie uciekną, a ładna pogoda tak* – dodali uczniowie z 1b.

– *Zaprezentowałam również różnice między życiem w realnym świecie a tym wirtualnym. Natomiast do zobrazowania budowy mózgu wykorzystałam owoc kokosu oraz orzechy włoskie. Strzałem w dziesiątkę okazała się szklana głowa wypełniona światełkami, które doskonale odegrały rolę neuronów* – tłumaczy dalej Aleksandra Banach-Kaźmierczak.

W trakcie zajęć uczniowie ćwiczyli kreatywność, uzupełniając przygotowane przez prowadzącą rysunki. Dzieci doskonale wczuły się w rolę twórców

i po kilku minutach z kartek wyłoniły się „rybołosie”, „łośioryby”, ryby gryzące łosie i „kosmitołośioryby”. Aktywność młodych mózgów pobudziła również gra w kalambury oraz zabawa w „Królestwo potrzeb”.

– *Na pożegnanie wspólnie z dziećmi ułożyłam ulubioną gałązkę logiczną, która w przystępny sposób zobrazowała konsekwencje długiego spędzania czasu przy komputerze lub tablecie. Dzięki temu uczniowie zrozumieli, jak ważne jest odpowiednie odżywianie i ruch na świeżym powietrzu* – podsumowała prowadząca.

Zajęcia zorganizowaliśmy dzięki uprzejmości Barbary Dragan, dyrektor Szkoły Podstawowej ZOK „Profesor”, Joanny Bronikowskiej-Malesy, wychowawczynie klasy 1c, dyrekcji Ogólnokształcącej Szkoły Muzycznej w Płocku: Mikołajowi Burakowskiemu i Violetcie Dorywalskiej oraz Grażynie Żuchewicz-Czarneckiej, wychowawczynie klasy 1b.

Aleksandra Banach-Kaźmierczak jest nauczycielem konsultantem w Mazowieckim Samorządowym Centrum Doskonalenia Nauczycieli Wydział w Płocku, trenerką projektu „Myślę – Rozumiem – Wiem. Zastosowanie technik TOC w uczeniu się”.

Małgorzata Gasik jest specjalistą ds. informacji pedagogicznej i promocji w Mazowieckim Samorządowym Centrum Doskonalenia Nauczycieli Wydział w Płocku, koordynatorem projektów „Myślę – Rozumiem – Wiem. Zastosowanie technik TOC w uczeniu się” oraz „Włącz myślenie. Nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi”.



Klasa 1c w ZOK „Profesor”