

## **DLA NAUCZYCIELI- przykładowe inspiracje metod aktywizujących różne kanały sensoryczne:**

### **WZROKOWIEC**

- Stosuj pomoce wizualne (film, pokaz, prezentacja, mapy, tabele, grafy, drzewka itp.)
- Ilustruj własne wypowiedzi za pomocą powiązanych z treścią przekazu rysunków i symboli
- Zachęcaj uczniów do używania kolorów, pisania różnych definicji odmiennymi kolorami, podkreślania najważniejszych informacji
- Przedstawiaj definicje (lub zadania) za pomocą grafu, symboli graficznych, rysunków, stosuj powiązania najważniejszych części definicji strzałkami (co z czego wynika i z czym się wiąże), a następnie zachęcaj uczniów, by pokonywali „drogę w odwrotną stronę”, czyli przekładali stworzone przez siebie symbole na słowa i definicje
- Twórz wraz z uczniami graficzne notatki – np. mapy myśli
- Twórz wyobrażenia wzrokowe (zamknijcie oczy i wyobraźcie sobie tę scenę, wyobraźcie sobie, że to wy stoicie w tamtym miejscu...)
- Grupuj informacje, oznaczając kolejne grupy różnymi kolorami, symbolami
- Uporządkuj informacje w mapę myśli, graf, drzewko
- Barwnie opowiadaj i opisuj nowe informacje, ilustrując je przykładami i historyjkami

### **SŁUCHOWIEC**

- Słuchowiec wiele skorzysta z Twojego wykładu, szczególnie jeśli będziesz modulować głos, zwalniać lub przyspieszać momentami swoją wypowiedź, wprowadzać słowa aktywizujące uwagę lub podnoszące napięcie opowiadania (np. „Uwaga, to ważne”; „I wtedy zdarzyło się coś niezwykłego...”)
- Wprowadzaj elementy słuchowiska
- Zadawaj pytania i skłaniaj do powtarzania informacji własnymi słowami, zreferowania części lekcji lub fragmentu podręcznika
- Zachęcaj do czytania danego tekstu „po aktorsku”
- Zadaj ułożenie rymowanki do danego tematu, która mogłaby pomóc zapamiętać najważniejsze informacje
- Po podziale na grupy lub zadaniu części materiału wcześniej poproś uczniów o „nauczenie” reszty klasy informacji, które zdobyli
- Wprowadzaj elementy dyskusji, jak najczęściej wbijając kij w mrowisko przez intrygujące pytanie, także takie, które pobudzają twórcze myślenie typu „Co by było, gdyby.....”

## KINESTETYK

- Przy powtórkach korzystaj z piłeczek lub nawet dużej piłki, zadając w miarę proste pytania po rzuceniu piłki do danej osoby. Uczniowie też mogą zadawać sobie nawzajem pytania rzucając piłkę między sobą (warto to robić przy stosunkowo prostym sprawdzaniu już utrwalonego materiału). Ćwiczenia takie organizowane od czasu do czasu aktywizują uwagę, angażują też osoby najbardziej ruchliwe i czasem niesforne.
- Wprowadzaj przerywniki ruchowe w trakcie zajęć (ćwiczenie energetyzujące lub relaksujące w zależności od samopoczucia uczniów)
- Przynosz obiekty związane z lekcją, które uczniowie będą mogli wziąć do ręki, manipulować nimi, dotykać
- Czyn uczniów bohaterami swoich opowieści (choćby mieli się na chwilę zamieniać w prostą z matematyki, krwinkę czerwoną płynącą w żyłach, czy Napoleona w trakcie wyprawy zbrojnej)
- Wprowadzaj zaplanowane elementy dramy, ale także staraj się dramą ilustrować fragmenty opowieści, definicji itp.
- Zadawaj zadania projektowe polegające na tworzeniu praktycznych ilustracji przekazywanych problemów, plakatów, prezentacji, zbiorów przedmiotów związanych z danym problemem
- Jak najczęściej niech uczniowie uczą się angażując własne ciała np. zapoznając się z jakąś figurą geometryczną mogą ułożyć ją z własnych ciał
- Zachęcaj do rysowania, podkreślania, pisania – te czynności także zawierają elementy ruchu
- Korzystaj z pomocy naukowych, które wymagają manipulacji ruchowych np. można rysować oś czasu na podłodze, mapę Polski i państwa ościennie (do których można podróżować na własnych nogach)
- Sam staraj się być możliwie dynamiczny przy tablicy, np. nie tylko mów, ale także rysuj skojarzenia na tablicy
- Pokazuj praktyczne zastosowania przekazanej wiedzy i umiejętności