



SCENARIUSZ 4

TEMAT ZAJĘĆ: D JAK DYNAMIT

Część pierwsza:

1. Przywitanie

Tradycyjnie postaraj się rozpocząć zajęcia od przywitania, które pojawiało się już na poprzednich spotkaniach. W związku z nim podziel uczniów na dwie grupy. Poproś, aby oba zespoły ustawiły się w kołach, jedno wewnątrz drugiego. Teraz przypomnij dzieciom, że na każdych zajęciach obowiązuje nietypowy szyfr witania się. Wskaż, że wspomniany szyfr standardowo składać się będzie z konkretnych cyfr symbolizujących poszczególne, coraz to trudniejsze sposoby przywitania. Na przykład: „jeden – przywitanie się po rosyjsku”, „dwa – wspólne podskoczenie”, „trzy – przybicie sobie piątki z zamkniętymi oczami”, „cztery – zetknięcie się piętami” itd. Warianty kryjące się pod poszczególnymi liczbami możecie ustalić samodzielnie pamiętając jednak o tym, że z kolejnymi zajęciami powinny być coraz bardziej skomplikowane. Teraz, tak jak zawsze poproś uczestników zajęć, aby złapali się za ręce i w stworzonych kołach zaczęli się przemieszczać (jedna grupa w prawo, druga grupa w lewo). Na twój znak, czyli podanie dowolnej liczby z szyfru uczniowie zatrzymują się. Następnie witają się z osobą stojącą naprzeciwko według sposobu kryjącego się pod wypowiedzianą przez Ciebie liczbą.

Ani tak, ani nie

Po przywitaniu się płynnie przejdźcie do realizacji proponowanej zabawy, która opisana została w ramach szybkiej rozgrzewki. Powiedz uczniom, że gra polega na niewypowiedaniu ustalonych wcześniej zakazanych słów. Zabawę rozpoczyna uczestnik, którego urodziny są najbliższe. Jego zadanie polega na zadawaniu dowolnych pytań, próbując sprawić, żeby osoba pytająca przez pomyłkę wypowiedziała zakazane słowa – udzielając



odpowiedzi trzeba bardzo się skupić. Pierwszy uczestnik, który powie *tak* lub *nie* przegrywa, a osoba zadająca jej pytania zdobywa punkt. Po zdobyciu każdego punktu, można zwiększyć ilość zakazanych słów, aby gra stała się jeszcze trudniejsza. Zakazanymi wyrazami mogą być także: *mama i tata, wiem i nie wiem, czarny i biały*.

2. Przypomnienie informacji z poprzednich zajęć

Postaraj się w kilku słowach podsumować i przypomnieć informacje z poprzedniego spotkania. Możesz na przykład zapytać, czego dzieci dowiedziały się na ostatniej lekcji? Jakie elementy zajęć najbardziej utkwily im w pamięci? Czy w związku z poprzednim spotkaniem chciałyby jeszcze o coś zapytać lub coś sobie przypomnieć?

3. Hasło na cito

Na każdym zajęciach w ramach krótkiej rozgrzewki umysłowej dzieci będą próbowały odgadnąć definicję wybranego terminu funkcjonującego w języku polskim. Głównym celem wprowadzenia takiego typu zadania jest pobudzenie myślenia twórczego oraz rozwijanie umiejętności budowania skojarzeń. Musisz pamiętać, że w definiowaniu wybranego słowa nie chodzi o precyzyjne podanie objaśnienia, a raczej o intuicyjne nakreślenie przez uczniów obszaru tematycznego i zastosowania. Zachęcaj, więc do podawania wszystkich odpowiedzi, które mogłyby stać się chociażby małą wskazówką prowadzącą Was do rozwiązania zagadki. Metodą, która ułatwi Ci pracę z uczniami nad tym zadaniem z pewnością będzie burza mózgów. Po wyczerpaniu odpowiedzi podawanych przez dzieci podsumujcie zgromadzone informacje i stwórzcie wspólną definicję.

**Hasło do rozszyfrowania na dziś:
GENIUSZ**



4. Z kroniki Emilki Ranek

Do każdego scenariusza przypisana jest krótka i prosta fabuła, w której pojawia się Emilka Ranek. Dziewczynka uwielbia czytać kroniki wynalazków i co rusz wyciąga na światło dzienne zaskakujące fakty. Postaraj się w ciekawy sposób relacjonować uczestnikom zajęć jej niesamowite odkrycia. Pamiętaj, że proponowaną fabułę możesz dowolnie modyfikować do wieku i potrzeb dzieci.

W pierwszych dniach listopada Emilka Ranek wróciła do szkoły. Trzeba przyznać, że dziewczynka czekała na ten dzień z utęsknieniem. Wynikało to z faktu, że należała do osób, które nie lubiły przebywać zbyt długo w jednym miejscu. Kiedy na wizycie kontrolnej lekarz stwierdził, że Emilia jest już zdrowa dziewczynka nie potrafiła opisać swojej radości. Zaraz po powrocie do domu spakowała, więc tornister i zadzwoniła do dziadka, że już jutro znów będzie mógł po nią przyjść. Następnego dnia z uśmiechem na twarzy Emilka pojechała do szkoły. Sześć lekcji minęło w błyskawicznym tempie zresztą podobnie jak przerwy między nim. Dziewczynka po kilku dniach nieobecności czuła potrzebę wygadania się. Wspólnie z koleżankami nadrabiała, więc zaległości dotyczące życia szkolnego.

Chwilę po godzinie trzynastej Emilka planowo skończyła zajęcia. Szybko pobiegła do szatni, aby zmienić buty i ubrać kurtkę. Przy bramie wejściowej czekał już dziadek Anatol. Dziewczynka śpieszyła się, bo wiedziała, że dziadkowi zależy na tym, aby jak najszybciej dotrzeć do archiwum, ponieważ miał tylko dwadzieścia minut przerwy. Każda następna minuta oznaczała pozostanie w pracy po godzinach i nadrabianie straconego czasu. Dziadek Anatol taki już był – ambitny i uczciwy ponad miarę.

Tamtego dnia udało im się dotrzeć na czas. Emilka tak jak zawsze zaparzyła dziadkowi rumianek i nałożyła na talerzyk kawałek piernika, który mama zapakowała jej do szkoły. Chwilę później dziewczynka stała już między archiwalnymi półkami i szukała kartonu z wynalazkami



zaczynającymi się na literę „d”. Po krótkim czasie wyciągnęła z niego białą teczkę, na której koślawymi literami napisane było „dynamit”. Od tego momentu wiadomo było, jaką historię patentową czytać dziś będzie.

Na samym wstępie Emilka dowiedziała się, że odkrycie dynamitu należy powiązać ze szwedzkim wynalazcą Alfredem Noblem, który już jako młody chłopiec, przejawiał nietypowe zainteresowania. Spośród szkolnych przedmiotów najbardziej lubił chemię, która ściśle wiązała się z pirotechniką – jak się później okazało dziedziną, w której Nobel nie miał sobie równych. Pewnego dnia przebywając w swoim laboratorium, zupełnie przypadkiem zwrócił uwagę na sączenie się nitrogliceryny z uszkodzonego naczynia. Przeciekała ona do porowatej ziemi służącej, jako osłona dla kruchych instrumentów naukowych. Wspomniana ziemia wchłaniała nitroglicerynę, tworząc miękką substancję. W umyśle Nobla natychmiast zrodziła się idea świadcząca o tym, że zaobserwowane zjawisko może być podstawą formuły, której od dawna poszukiwał. W stanie najwyższego podekscytowania dokonał kilku udanych prób. Nowa substancja nie eksplodowała przy wstrząsach, można ją było transportować bez ryzyka, które stwarzała dotychczas nitrogliceryna. W ten sposób w 1867 roku Alfred Nobel oficjalnie odkrył dynamit. W związku z tym, że wówczas zapotrzebowanie na dynamit i detonatory było naprawdę duże Nobel postanowił założyć fabrykę. Dzięki podjęciu takiego przedsięwzięcia z biegiem czasu na swoim wynalazku zbił fortunę¹.

Po wojnie młody Alfred wspólnie z ojcem i bratem utworzyli w Sztokholmie laboratorium, w którym razem zajmowali się badaniem środków wybuchowych, głównie wspomnianej już wcześniej nitrogliceryny. Tak naprawdę nitroglicerynę, czyli podstawowy składnik dynamitu znano już od 1847 roku, kiedy to po raz pierwszy uzyskał ją włoski chemik Ascanio Sobrero. Naukowiec nie potrafił jednak w sposób praktyczny wykorzystać nowego materiału wybuchowego. Dokonał tego dopiero Rosjanin, który wpadł na pomysł wmieszania nitrogliceryny z węglanem magnezowym. Tym samym uzyskał materiał stosunkowo

¹ <https://www.polskieradio.pl/39/156/Artykul/645538,Dynamit-wybuchowy-wynalazek-Alfreda-Nobla>



bezpieczny w stosowaniu. Nobel zapoznał się z opisywanym doświadczeniami nieco później podczas pobytu w Petersburgu.

Okazało się, że dynamit to niejedyne osiągnięcie Nobla. Trzeba podkreślić, że łącznie uzyskał przeszło 350 patentów, co do dnia dzisiejszego gwarantuje mu jedno z czołowych miejsc wśród najbardziej pracowitych wynalazców na świecie. Zaskakujący jest fakt, że o części jego odkryć w znacznej mierze decydował przypadek. Przypadkiem nie była jednak fortuna, którą osiągnął. Dzięki niej ufundował nagrodę swojego imienia przyznaną najwybitniejszym naukowcom z zakresu fizyki, chemii i medycyny, oraz za osiągnięcia w dziedzinie literatury i działalności na rzecz pokoju. Trzeba przyznać, że Alfred Nobel nie zawsze mógł chwalić się dobrą opinią. Tuż po tym, jak opatentował dynamit zaczęto obwiniać go o upowszechnienie śmiertelnie niebezpiecznego materiału wybuchowego. Gdy w 1888 roku świat obiegła fałszywa pogłoska o jego śmierci, w prasie ukazał się szokujący nekrolog obwieszczający wiadomość: „Handlarz śmiercią nie żyje!”².

Odkładając teczkę na miejsce Emilka zaczęła się zastanawiać, czy wynalezienie dynamitu, fatycznie było dobre i konieczne. Postanowiła porozmawiać o tym z dziadkiem, który siedząc w pomieszczeniu obok wypełniał archiwalne dokumentacje.

5. Efektywne obowiązki

Poproś uczestników zajęć o uzupełnienie metryczki patentowej, która znajduje się na początku Kart Pracy. Następnie zleć wykonanie pierwszych pięciu ćwiczeń umieszczonych tuż pod nią. Są to przykłady zadań umożliwiające rozwijanie refleksu, pamięci oraz spostrzegawczości. Ich celem jest także pobudzanie kreatywności oraz myślenia twórczego. Podczas wykonywania tego typu ćwiczeń bardzo ważna jest koncentracja oraz skupienie. Zadbaj więc, aby w czasie realizacji zadania w sali panowała cisza, a dzieci wzajemnie sobie nie przeszkadzały. Czas przeznaczony na realizację ćwiczeń wynosi około dwunastu minut.

² *Księga wynalazków*; Sławomir Łotysz, (2018), wyd. Dragon, Warszawa; str. 74 - 75



6. Kostki w ruch

Regularne wykonywanie ćwiczeń związanych z kostkami do gry znacznie poprawia pamięć i spostrzegawczość uczniów. Ćwiczy refleks oraz umiejętność wzrokowego zapamiętywania informacji. Po krótkim czasie dostrzec można naprawdę zaskakujące efekty. Kluczem do sukcesu jest jednak regularność oraz stopniowe podnoszenie poprzeczki w indywidualnym dla każdego uczestnika tempie. Powinieneś wiedzieć, że ćwiczenie z kostkami polega na rzuceniu kilkoma sześciennymi kostkami do gry, migawkowym spojrzeniu się na nie a następnie zastonięciu ich rękoma i próbie odtworzenia w pamięci sumy wyrzuconych oczek. Zaczniście ćwiczenie od liczby kostek, na których skończyliście trening poprzednim razem. Stopniowo zwiększajcie liczbę kostek pamiętając o tym, że każdy z uczestników zajęć powinien ćwiczyć we własnym tempie. Aby uzyskać jak najlepsze efekty postaraj się przeznaczyć na to ćwiczenie około 10-15 minut oraz spróbuj zachęcić uczestników zajęć do wykonywania zadania także w domu.

Część druga:

7. Rozgrzewka

Postaraj się, aby zarówno pierwsza, jak i druga część zajęć rozpoczynała się od pewnego rodzaju rozgrzewki umysłowo – ruchowej. Dzięki niej szybko dostrzeżesz wśród uczestników zajęć zapał i chęć do dalszej pracy, dodatkowy dopływ energii a także szczery uśmiech. Ponadto, niejako przy okazji będziesz miał wiele szans na wdrażanie ćwiczeń rozwijających refleks, twórcze myślenie oraz umiejętności interpersonalne. Powinieneś także wiedzieć, że jest to dobry moment na obserwację zachowania dzieci oraz pogłębianie relacji grupowej. Pamiętaj o przełamaniu bariery – śmiej się oraz baw razem ze wszystkimi uczestnikami zajęć. To jest wasz czas!

Lustro Czarodzieja

Trener prosi, aby dzieci ustawiły się w parach. Jedna z osób w każdej grupie jest lustrem Czarodzieja, które ma niecodzienną zdolność do



odbijania wszystkiego, co robi partner. Zadanie polega, więc na jak najbardziej precyzyjnym i dokładnym odtworzeniu każdego gestu, które wykonywane jest przez osobę przeglądającą się w lustrze Czarodzieja. Na początku ćwiczenia uczestnicy wykonują zadanie stojąc naprzeciwko siebie. Następnie zaś ćwiczący odwracają się bokiem w taki sposób, aby ich twarze były zwrócone w tym samym kierunku. Na tym etapie zadanie staje się dużo trudniejsze.

8. Pokój rzymski

Wytłumacz dzieciom, że pokój rzymski jest mnemotechniką, która polega na wytworzeniu skojarzeń między znanymi i oczywistymi elementami, a tym, co chce się zapamiętać. Aby móc posługiwać się tą metodą należy wyobrazić sobie całkiem zwyczajny pokój, lub inne dobrze znane pomieszczenie, które będzie zawierało kilka charakterystycznych elementów (np. fotel, lampę, stojak na płyty). Może to być np. pokój, w którym odrabiaj się lekcje lub spędza najwięcej wolnego czasu. Następnie na każdym z wybranych elementów powinno zawiesić się konkretną informację do zapamiętania i skojarzyć ją z wybraną wcześniej zakładką pamięciową np. lampą. Dzięki temu uczeń patrząc na lampę będzie widział konkretną informację. Ważne jest jednak, aby budować wokół tego połączenia różnorodne, barwne lub zabawne skojarzenia. Taki zabieg pozwoli na dłużej zapamiętać dane połączenie. Musisz wiedzieć, że im więcej w stworzonym przez dzieci pokoju znajdować się będzie charakterystycznych elementów, tym więcej informacji będą w stanie zapamiętać. Uczniowie, którzy nie będą mieli problemów z posługiwaniem się tą mnemotechniką na własne potrzeby mogą stworzyć nawet kilka lub kilkanaście pomieszczeń, w których rozmieszczone zostaną wybrane przez nich haki.

9. Joga oka i umysłu

Za chwilę uczestnicy zajęć będą wykonywać ćwiczenia dotyczące podnoszenia sprawności czytania oraz poszerzania pola widzenia. Zanim



jednak zaczniecie pracę nad tymi zadaniami w pierwszej kolejności wspólnie z uczniami wykonaj krótką rozgrzewkę, która poprawi ich efektywność. Zachęć do wzięcia udziału w różnorodnych ćwiczeniach oka oraz tych, które wzmagają uwagę i koncentrację. Postaraj się także, aby uczniowie przez chwilę mieli okazję się odprężyć. Mile widziane będą, więc ćwiczenia relaksacyjne i wyciszające. Przykłady zadań, które możesz wykorzystać zostały opisane poniżej. Powodzenia.

Słucham i szukam

Poproś, aby uczniowie ustawili się w parach. Powiedz, że każda para wspólnie ustala indywidualne hasło rozpoznawcze (np. mleko), po którym będzie musiała się odnaleźć. Teraz wszyscy uczestnicy zasłaniają sobie oczy i rozchodzą się po sali. Na znak osoby prowadzącej jedna osoba z pary poszukuje swojej połówki wypowiadając wcześniej ustalone hasło. Po odnalezieniu się wszystkich par następuje zamiana ról.

Gdzie jest piłka?

Wskaż, aby uczestnicy zajęć usiedli w równym rzędzie tak, żeby każdy swobodnie widział prowadzącego stojącego po drugiej stronie sali. Teraz trzymając w ręku niewielką piłeczkę przewiązaną włóczką, powoli wymachuj nią w różne strony. Po kilku sekundach zmieniaj tempo i kierunki poruszania się piłeczki. Zadaniem dzieci jest śledzenie ruchów piłeczki bez odrywania od niej oczu.

10. Trening efektywnego czytania

Zleć uczniom wykonanie ćwiczenia dotyczącego poszerzania pola widzenia. Plansze przedstawiające schematy dla tego rodzaju zadania zostały zamieszczone w załączniku. Następnie opowiedz w dwóch/trzech zdaniach, jakie zagadnienia porusza tekst pt. „Trup w obłokach, czyli historia maszyny latającej w powietrzu” znajdujący się w Kartach Pracy. Tuż po tym płynnie przejdźcie do treningu szybkiego czytania według



dowolnej strategii. Po przeczytaniu tekstu poproś dzieci rozwiązać ćwiczenia znajdujące się poniżej.

11. Doświadczenie

Postaraj się, aby na każdym zajęciach znalazł się czas na wykonanie prostego doświadczenia. Dzieci uwielbiają tego rodzaju aktywności zwłaszcza, gdy mogą brać w nich czynny udział, a nie tylko obserwować. Eksperymentowanie pozwala na rozwój wyobraźni, pobudzanie zmysłów oraz wcielanie się w rolę odkrywcy. W atrakcyjny sposób możliwe staje się weryfikowanie ciekawych i ważnych dla nauki pytań. Ponadto tworząc tego rodzaju okazje edukacyjne kształtuje się w uczniach postawę dociekliwości, która wydaje się być niezbędna w wielu sferach życia. Proponowane poniżej doświadczenie można przeprowadzić przy użyciu prostych środków, które znajdą się w każdym domu. Pamiętaj, aby wykonywać je zgodnie ze wskazówkami, a dzieciom powtarzać, że podczas wykonywania doświadczeń niezbędne jest zachowanie ostrożności.

JAK DZIAŁA OCZYSZCZALNIA?

Materiały potrzebne do realizacji doświadczenia:

Sześć pustych kubków po jogurcie, wata, drobny piasek, tusz, kawa, węgiel aktywny, płyn do zmywania, ręcznik papierowy, ziemia, nożyczki

Przebieg doświadczenia:

Przy pomocy gwoździa zróbcie po dwie, trzy niewielkie dziurki w denkach czterech kubków. Następnie wytnijcie z papierowego ręcznika cztery okrągłe kawałki i wyłóżcie nimi dna przedziurawionych kubków. Do pierwszego kubka włóżcie watę, do drugiego wsypcie piasek (do wysokości ok. 2 cm), w trzecim umieśćcie aktywny węgiel (do wysokości ok. 1 cm) a w czwartym ponownie piasek, (lecz tym razem do wysokości ok. 1 cm). Teraz ustawcie z kubków wieżę: na samym dole kubek z nieprzedziurawionym dnem, następnie kubek z piaskiem do wysokości ok. 1 cm, później ten z węglem aktywnym, a nim ten gdzie piasek sięga wysokości 2 cm, a na samej górze kubek z watą. W ostatnim kubku, który



Wam pozostał wymieszać trochę wody z ziemią, tuszem, szczyptą kawy i odrobiną płynu do mycia naczyń. Stopniowo wlewajcie przygotowaną mieszaninę do najwyższego ustawionego kubeczka. Teraz sprawdźcie wodę, która ściekała do dolnego kubka. Jest całkowicie przejrzysta, choć potrząśnięta odrobiną się pieni – płynu do mycia naczyń nie da się tak łatwo usunąć. Dlatego pod żadnym pozorem nie wolno pić powstałej wody, mimo że wygląda na czystą.

Wnioski:

Instalacja, którą stworzyliście, tak jak prawdziwa oczyszczalnia, oczyszcza ścieki w kilku etapach. Wata zatrzymuje grubsze zanieczyszczenia, natomiast piasek papier odfiltrowują drobne zabrudzenia. Węgiel aktywny ma dużą powierzchnię wewnętrzną, która wiąże barwniki i substancje zapachowe. W prawdziwej oczyszczalni odbywa się również etap oczyszczania biologicznego – w dużym zbiorniku, w którym drobne żyjątka neutralizują liczne szkodliwe dla człowieka substancje.³

12. Pożegnanie

Poproś, aby dzieci usiadły w okręgu na podłodze. W tym momencie powtórz najważniejsze informacje z dwóch części zajęć. Uczestnicy mogą także wypowiedzieć się, co im się podobało w dzisiejszych zajęciach; co szczególnie zapamiętali oraz co chcieliby zmienić. Kiedy uporządkujecie wszystkie wiadomości pożegnajcie się w znany Wam już sposób:

Uczniowie razem z prowadzącym stają w kręgu. Odchylają ręce do tyłu oraz łapią się za biodra zacieśniając tym samym stworzone koło. Pochylając się do przodu z całych sił krzyczą:

*Już zajęcia są skończone,
Każdy idzie w swoją stronę.
Lecz niedługo się widzimy,
Nową wiedzę zgromadzimy!*

³ Eksperymenty – Księga młodych odkrywców; Kothe, R., (2010), wyd. Debit, Katowice; str. 106



KARTY PRACY UCZNIĄ
SCENARIUSZ 4
TEMAT ZAJĘĆ: D JAK DYNAMIT

Odkrycie:

Odkrywca:

Rok odkrycia:

Ćwiczenie 1.

Wymień jak największą liczbę przykładów białych i twardych przedmiotów, które twoim zdaniem można byłoby zamknąć w tym kartonie. Pamiętaj, że każda twoja odpowiedź będzie dobra.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 2.

W kolumnach przedstawione zostały zestawy różnych znaków. Każdy z nich powinien być taki sam. Spróbuj jak najszybciej odszukać wkradające się błędy.

?MGD8-845
 ?MGD8-845

PP4389-OLXV
 PP4398-OLXV

54%89DUC=93X
 54%89DUC=93K

JU0063XX/2
 JU0063XX/2

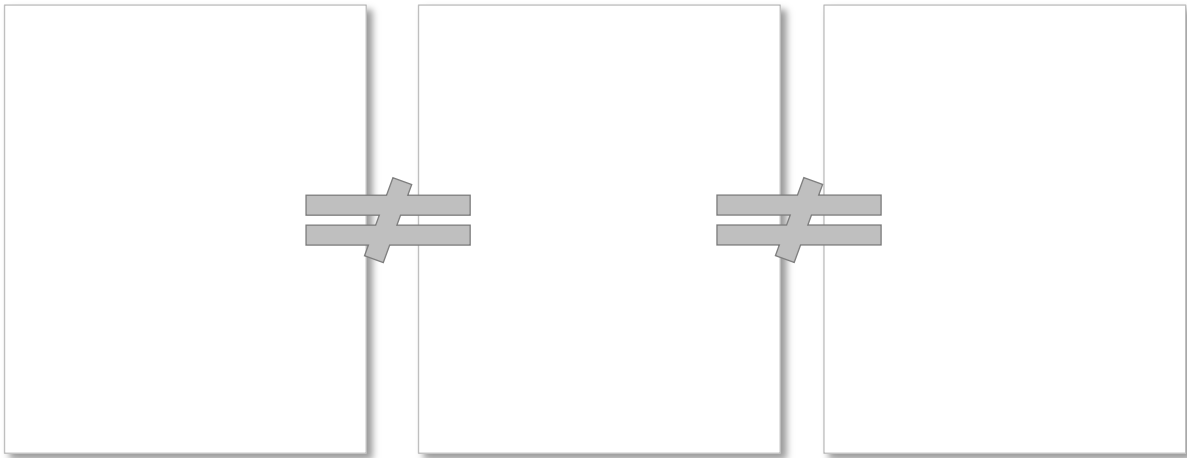
12VD-75-P@4 98*SW5
 12VD-75-P@4 98*SW5

[210006-390]-XL
 [210060-390]-XL



Ćwiczenie 3.

Spróbuj w trzy zupełnie różne sposoby zilustrować znaczenie słowa „wzór”.



Ćwiczenie 4.

Wykreśl słowa, które nie pasują do pozostałych oraz zapisz kategorie wyrazów pozostałych.

jajka, mleko, ser, śmietana, naleśniki, jogurt naturalny, masło

.....

oczy, usta, nos, wargi, brwi, broda, policzki, rzęsy, kolana, czoło, powieki

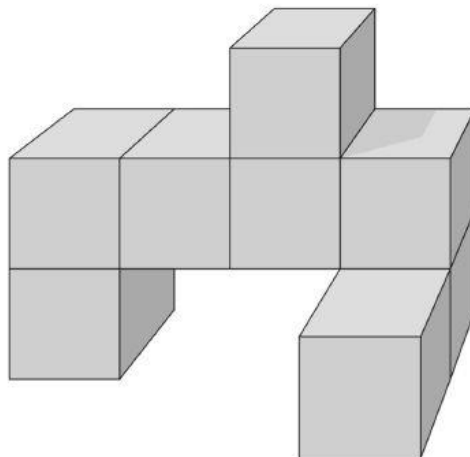
.....

Wielka Brytania, Brazylia, Islandia, Irlandia, Sycylia, Sardynia, Korsyka, Kreta

.....

Ćwiczenie 5.

Z ilu klocków składa się przedstawiona figura? Odpowiedź zapisz obok.





Ćwiczenie 6.

Wiesz już, na czym polega mnemotechnika nazywana pokojem rzymskim. Jeśli chcesz się nią sprawnie posługiwać powinieneś stworzyć kilkanaście stałych haków, które pomogą Ci zapamiętać różnorodne informacje. Najlepiej będzie, jeśli wymyślisz je w oparciu o pomieszczenie, które dobrze znasz. Postaraj się, więc w schematyczny sposób narysować pokój, w którym spędzasz najwięcej czasu, a następnie zaznacz na rysunku dwanaście haków pamięciowych.

Utworzone haki:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____

Ćwiczenie 7.

Przy pomocy powstałych haków pamięciowych, postaraj się zapamiętać następujące wyrazy:

jagody, zasłonki, papier toaletowy, Budapeszt, urodziny, agrafka, rower górski, segregator, mieszkanie, lampa, pierścionek, naukowiec



Ćwiczenie 8.

Przeczytaj tekst a następnie odpowiedz na pytania znajdujące się poniżej.

Rumak zwany koncentracją

W ciągu 25 lat spędzonych na podróżowaniu po całym świecie z wykładami na temat szybkiego czytania odkryłem, że dosłownie 99,9 proc. ludzi przyznaje się do kłopotów z koncentracją. Manifestują się one zazwyczaj okresami marzeń na jawie, występującymi mniej więcej co 30, 40 minut. Po raz kolejny nauczono nas postrzegać w złym świetle coś, co samo w sobie jest dobre. Gdy mózg po 30 lub 40 minutach oddaje się marzeniom robi dokładnie to, co powinien – zarządza przerwę w najważniejszym momencie.

W większości przypadków nie jest to więc kwestia utraty koncentracji, ale oderwania się od pracy wtedy, gdy powinieneś to zrobić.

Zastanówmy się jednak, co rzeczywiście dzieje się, kiedy czytając książkę „tracisz koncentrację”. Naprawdę przebiega to tak: koncentrujesz się na kilku stronach książki, po czym koncentrujesz się na kimś, kto przechodzi obok, następnie koncentrujesz się znowu na paru liniijkach albo stronach, potem koncentrujesz się na ptaku lądującym na drzewie za oknem, zaraz znów koncentrujesz się na książce, chwilę później koncentrujesz się na swoim paznokciu, dalej ponownie koncentrujesz się na książce, po czym koncentrujesz się na marzeniu i jeszcze raz koncentrujesz się na książce.

Przez ten cały czas koncentrowałeś się. Problem nie leży więc w koncentracji, ponieważ stale byłeś w stu procentach skoncentrowany. Chodzi raczej o jej ukierunkowanie i skupienie.

Koncentrację można porównać do dzikiego rumaka, którego jesteś jeźdźcem. Rumak ten najczęściej galopuje przed siebie tam, gdzie sam uzna za stosowne. Twoim zadaniem, jako doskonałego jeźdźca (czytelnika), jest zapanować nad rumakiem koncentracji, nadając mu kierunek, którym jest lektura.⁴

[257]

⁴ Podręcznik szybkiego czytania, (2007), T. Buzan, wyd. JK, Łódź.



- 1. Ile procent ludzi, według tekstu, przyznaje się do kłopotów z koncentracją?**
 - a. Do problemów z koncentracją przyznaje się 69,9% ludzi.
 - b. Do problemów z koncentracją przyznaje się 79,9% ludzi.
 - c. Do problemów z koncentracją przyznaje się 89,9% ludzi.
 - d. Do problemów z koncentracją przyznaje się 99,9% ludzi.

- 2. Co zazwyczaj robi mózg po 30 – 40 minutach pełnego skupienia?**
 - a. Po upływie tego czasu mózg zaczyna się nudzić.
 - b. Po upływie tego czasu mózg zaczyna się regenerować.
 - c. Po upływie tego czasu mózg robi sobie potrzebą przerwę.
 - d. Po upływie tego czasu mózg całkowicie przestaje pracować.

- 3. Do czego można porównać koncentrację?**
 - a. Autor porównuje koncentrację do silnego rumaka.
 - b. Autor porównuje koncentrację do białego rumaka.
 - c. Autor porównuje koncentrację do dzikiego rumaka.
 - d. Autor porównuje koncentrację do ruchliwego rumaka.

- 4. Co w myśl metafory zamieszczonej w tekście należy do zadań genialnego jeźdźca, czyli każdego czytelnika?**
 - a. Jego zadaniem jest zapanowanie nad rumakiem oraz nadanie mu odpowiedniego kierunku.
 - b. Jego zadaniem jest nakarmienie rumaka oraz podarowanie mu upragnionej wolności.
 - c. Jego zadaniem jest rozłożenie przed nim mapy oraz zachęcenie do wspólnej podróży.
 - d. Jego zadaniem jest okiełznanie rumaka oraz przekazanie mu wytycznych związanych z odpoczynkiem.



SKRYPT DLA NAUCZYCIELA

SCENARIUSZ 4

TEMAT ZAJĘĆ: D JAK DYNAMIT

*Czas trwania zajęć przewidziany został na dwie jednostki lekcyjne.
Grupą docelową są uczniowie w wieku od 9 do 13 lat
uczęszczający na zajęcia z efektywnej nauki.*

Cele dydaktyczne:

A. Uczeń potrafi:

- Uczeń potrafi wykonywać ćwiczenia wprowadzające do efektywnej nauki;
- Uczeń potrafi brać udział w ćwiczeniach aktywizujących związanych z rozgrzewką ruchowo-umysłową;
- Uczeń potrafi powiedzieć, czym jest mnemotechnika nazywana pokojem rzymskim oraz kiedy jak ją stosować;
- Uczeń potrafi wykonywać ćwiczenia związane z treningiem efektywnego czytania;
- Uczeń przy pomocy kostek do gry potrafi wykonywać ćwiczenia rozwijające pamięć wzrokową;
- Uczeń potrafi opowiedzieć historię wynalezienia i opatentowania dynamitu;
- Uczeń potrafi wykonać doświadczenie opisane w scenariuszu oraz podaje płynące z niego wnioski;
- Uczeń potrafi podejmować aktywność twórczą;
- Uczeń potrafi myśleć w sposób oryginalny i innowacyjny;
- Uczeń potrafi wyrażać i uzasadniać własne zdanie;
- Uczeń potrafi pracować samodzielnie oraz w grupie.

B. Uczeń zna/ uczeń wie:

- Uczeń wie, na czym polega trening efektywnej nauki;



- Uczeń wie, jakie reguły ułatwiają szybkie czytanie oraz czytanie ze zrozumieniem;
- Uczeń wie, czym jest mnemotechnika nazywana pokojem rzymskim oraz jak ją stosować;
- Uczeń wie, jak przy pomocy kostek do gry można ćwiczyć refleks oraz pamięć wzrokową;
- Uczeń wie, jak wynaleziono i opatentowano dynamit;
- Uczeń wie, jakie wnioski płyną z doświadczenia przeprowadzonego na zajęciach;
- Uczeń wie, jak wyglądają ćwiczenia aktywizujące związane z rozgrzewką ruchowo-umysłową;
- Uczeń wie, jak efektywnie pracować w grupie.

C. Postawy ucznia:

- Uczeń dzięki przygotowanym ćwiczeniom rozwija postawę otwartości dla zdobywania wiedzy;
- Uczeń dzięki opisanym eksperymentom rozwija postawę dociekliwości naukowej;
- Uczeń dzięki zadaniom twórczym rozwija postawę tolerancji dla nieszablonowych i oryginalnych rozwiązań;
- Uczeń dzięki ćwiczeniom grupowym rozwija postawę akceptacji i szacunku dla pomysłów innych uczestników zajęć;

Przy pomocy proponowanego scenariusza będziesz mieć okazję do:

- Stworzenia możliwości zintegrowania się uczestników zajęć;
- Kształcenia umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- Poprawiania tempa czytania oraz szerokości pola widzenia;
- Prezentowania technik efektywnej nauki;
- Przedstawiania metod skutecznego zapamiętywania;
- Ćwiczenia pamięci błyskotliwej oraz wzrokowej;
- Pobudzania myślenia problemowego oraz innowacyjnego;
- Rozwijania wyobraźni twórczej;
- Prezentowania ciekawych i prostych eksperymentów chemicznych lub fizycznych;



- Stosowania ćwiczeń relaksacyjnych oraz dramowych;
- Kształcenia umiejętności pracy w grupie.

Umiejętności, którą ułatwią Ci prowadzenie zajęć:

- Umiejętność posługiwania się synkretycznymi metodami efektywnej nauki;
- Umiejętność posługiwania się wiedzą z zakresu procesu twórczego i myślenia dywergencyjnego;
- Umiejętność modyfikowania proponowanego materiału w zależności od indywidualnych potrzeb i wieku grupy, z którą pracujesz;
- Umiejętność monitorowania postępów dziecka;
- Umiejętność prowadzenia dyskusji grupowej;
- Umiejętność opowiadania historii w sposób narracyjny;
- Umiejętność przeprowadzenia opisanego w scenariuszu doświadczenia.

Wykaz środków dydaktycznych niezbędnych realizacji scenariusza:

Ćwiczenia aktywizujące:	<ul style="list-style-type: none">• Włóczka;• Piłeczka;
Eksperyment:	<ul style="list-style-type: none">• Sześć pustych kubków po jogurcie;• Wata;• Drobnny piasek;• Tusz;• Kawa;• Węgiel aktywny;• Płyn do zmywania;• Ręcznik papierowy;• Ziemia;• Nożyczki

Opcjonalnie do realizacji doświadczenia możesz także przygotować fartuszki laboratoryjne, jednorazowe rękawiczki oraz okulary ochronne. Pamiętaj jednak, że nie jest to obowiązkowy warunek