Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego | Rzeczpospolita Polska | Dofinansowane przez Unię Europejską | SENSE

Instrukcja obsługi innowacji

MÓZG NA MAXA – ćwiczenia wspierające rozwój procesów myślowych u dzieci

nr umowy o powierzenie grantu: 59/POPO/2024

Autorki:

Alina Godlewska, Katarzyna Pajewska-Bzowska, dr Elżbieta Ławczys, Maja Wanot, Lucyna Bzowska, Marianna Brzozowska

FUNDACJA SENEDU

Spis treści:

1. Problem, na jaki odpowiada innowacja
2. Odbiorcy i użytkownicy innowacji
3. Opis innowacji
4. Jak pracować z innowacją
5. Oczekiwane efekty

1. Problem na jaki odpowiada innowacja

W ostatnich latach obserwujemy rosnącą liczbę dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym zmagających się z różnorodnymi trudnościami edukacyjnymi: od problemów z koncentracją, poprzez opóźnienia w rozwoju mowy i języka, aż po symptomy zaburzeń takich jak dysleksja czy ADHD. Dzieci te często nie mają możliwości pełnego rozwinięcia swojego potencjału, co prowadzi do nierównego startu edukacyjnego narastającego zniechęcenia i frustracji.

Z drugiej strony, nauczyciele oraz rodzice nie posiadają wystarczającego dostępu do narzędzi, które pozwalałyby na wczesne, systematyczne i kompleksowe wsparcie rozwoju funkcji poznawczych i edukacyjnych dzieci. Obecne rozwiązania są często rozproszone, kosztowne lub niedostosowane do realnych potrzeb współczesnej edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej.

W rezultacie dzieci nie tylko nie rozwijają kluczowych kompetencji niezbędnych do nauki (czytania, pisania, logicznego myślenia) ale również coraz częściej odczuwają stres oraz dyskomfort spowodowany poczuciem zagubienia na ścieżce edukacyjnej, co dodatkowo pogłębia trudności rozwojowe i emocjonalne.

2. Odbiorcy i użytkownicy innowacji

Odbiorcy innowacji

- dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, w szczególności z trudnościami edukacyjnymi (w zakresie koncentracji, pamięci, mowy, logicznego myślenia, itp.)
- dzieci z orzeczeniami, opiniami, a także zagrożone dysleksją
- dzieci uczące się w systemie edukacji domowej, uczniowie cudzoziemscy, polonijni i migracyjni

Użytkownicy innowacji

- nauczyciele edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej
- pedagodzy, terapeuci, logopedzi
- nauczyciele języka polskiego jako obcego lub odziedziczonego
- rodzice i opiekunowie dzieci

3. Opis innowacji

„MÓZG NA MAXA” to aplikacja z ćwiczeniami wspierającymi rozwój procesów myślowych u dzieci. Oferuje zestaw specjalistycznych ćwiczeń rozwijające różne funkcje mózgu. Zadania skonstruowane są tak, aby w naturalny i atrakcyjny sposób wspierać rozwój umiejętności niezbędnych do nauki.

Są to:

- analiza i synteza wzrokowa
- sekwencyjność
- kategoryzacja
- myślenie przyczynowo-skutkowe
- pamięć
- koncentracja

W skład innowacji wchodzi:

- Aplikacja webowa podzielona na 4 działy tematyczne (pory roku), każdy z 12 modułami
- 144 interaktywne ćwiczenia (3 zadania w każdym module) o różnym stopniu trudności
- 96 plansz motywujących, wzbudzających w dzieciach ciekawość i chęć pokonywania dalszych etapów
- Panel nauczyciela do zarządzania klasą i monitorowania postępów uczniów
- Instrukcja obsługi z krótkim opisem innowacji i zasad pracy z aplikacją

Aplikacja „Mózg na Maxa” to intuicyjne, proste w obsłudze i atrakcyjne narzędzie edukacyjne. Zadania są pozbawione nadmiaru bodźców, jaskrawych kolorów, dźwięków, animacji. Jednocześnie są bogate w bezpieczne, profesjonalne treści opracowane przez specjalistów. Dzięki zgodności ze standardami WCAG oraz funkcjom takim jak wczytywanie treści głosowo i duży rozmiar czcionki, zapewni równe szanse w korzystaniu wszystkim dzieciom.

4. Jak pracować z innowacją

Mając na uwadze higienę cyfrową uwzględniamy ograniczony czas kontaktu z aplikacją dla dzieci. Korzystanie z niej jest zaplanowane na cały rok szkolny i kalendarzowy (cztery pory roku), raz w tygodniu, ok. 5-10 minut, żeby praca była systematyczna, a rozwój progresywny. Pracę z aplikacją można rozpocząć w dowolnym momencie roku.

Dla nauczycieli:

- Po rejestracji i zalogowaniu do panelu nauczyciela możesz utworzyć konta dla dzieci i wybrać startową porę roku.
- Raz w tygodniu uruchom jeden moduł jako część zajęć – najlepiej jako przerywnik śródlekcyjny (5–10 minut).
- Obserwuj wyniki dzieci i wykorzystuj je do planowania indywidualizacji nauczania.
- Zachęć rodziców do pracy w domu z aplikacją.

Dla rodziców:

- Korzystaj z aplikacji w domu raz w tygodniu razem z dzieckiem.
- Nie musisz być specjalistą – aplikacja prowadzi dziecko krok po kroku.
- Obserwuj postępy i rozmawiaj z dzieckiem o zadaniach.

Dla dzieci:

- Za jednym razem przechodzisz przez 3 zadania w module.
- Każdy moduł odkrywa nową zaskakującą planszę ze Smokiem Maksem.
- Po ukończonym module zobaczysz planszę z podsumowaniem i prezentem.
- Zadania są coraz trudniejsze – wspierają rozwój krok po kroku.

5. Oczekiwane efekty

Innowacja jest narzędziem wspierającym. Zakładamy, że najlepsze efekty da połączenie pracy grupowej z indywidualną, czyli wykonywanie jednego modułu z ćwiczeniami raz w tygodniu przez nauczyciela z całą klasą jako przerywnik śródlekcyjny, a następnie indywidualne wykonanie tego samego modułu przez ucznia samodzielnie lub z rodzicem w domu.

Oczekiwane efekty widoczne będą przy systematycznej, całorocznej pracy z innowacją i proponowanymi w niej ćwiczeniami wspierającymi procesy myślowe u dzieci.

Dla dzieci:

- poprawa koncentracji i pamięci
- lepsze przygotowanie do nauki czytania i pisania
- wzrost motywacji do nauki dzięki poczuciu sukcesu
- zmniejszenie stresu związanego z trudnościami edukacyjnymi

Dla nauczycieli i terapeutów:

- dostęp do kompletnego narzędzia edukacyjnego
- oszczędność czasu na przygotowanie zajęć
- możliwość indywidualizacji pracy z dziećmi

Dla rodziców i opiekunów:

- możliwość wspierania rozwoju dziecka w domu w sposób mądry i angażujący
- wzmocnienie relacji rodzic–dziecko przez wspólne działania edukacyjne