Uzupełnienie recenzji innowacji pedagogicznej „Mózg na Maxa”

Joanna Hofman – Odjazdowa Klasa

Z ogromną radością wracam do aplikacji edukacyjnej „Mózg na maksa”, tym razem w jej finalnej, ukończonej wersji. To modyfikacja mojej wcześniejszej recenzji, napisana już po dokładnym zapoznaniu się z gotowymi modułami oraz wszystkimi funkcjonalnościami, jakie oferuje ta innowacja pedagogiczna. I muszę to napisać wprost: to bardzo dobrze zaprojektowane narzędzie wspierające rozwój poznawczy dzieci, przemyślane i gotowe do realnej pracy w klasie.

Aplikacja łączy w sobie intuicyjność, czytelność i lekkość graficzną z przemyślaną strukturą merytoryczną. Podzielona jest na cztery działy odpowiadające porom roku, a kolory użyte w poszczególnych częściach nie tylko pomagają dzieciom odróżnić te moduły, ale też przyjemnie kojarzą się z daną porą roku (np. błękitna zima, zielona wiosna). Dzięki takiej kolorystyce dziecko bardzo naturalnie łączy wiedzę zmysłową z poznawczą, co jest zgodne z założeniami neurodydaktyki i wspiera trwałość uczenia się.

Dużym atutem aplikacji jest brak przebodźcowania. Wszystkie plansze są przejrzyste, utrzymane w spokojnej, matowej estetyce. Dzięki temu dziecko skupia się na zadaniu, a nie na efektach specjalnych. To bardzo ważne, szczególnie dla uczniów z trudnościami w koncentracji lub nadwrażliwością sensoryczną.

Zadania oparte są na prostym schemacie (m.in. znajdź pary, ułóż tak samo, wybierz, co nie pasuje), ale ich siła tkwi w różnorodnym materiale, który zmusza do myślenia, dopasowywania, analizowania. Wiele z nich pobudza nie tylko lewą półkulę, odpowiedzialną za analizę, sekwencje, ale i prawą, czyli odpowiedzialną za obrazy, wyobraźnię, przetwarzanie przestrzenne. W efekcie mózg dziecka pracuje po prostu „na maksa”, czyli harmonijnie i całościowo, a nie tylko wybiórczo.

Warto zwrócić uwagę na kilka nowości wprowadzonych w końcowej wersji aplikacji, które znacząco podnoszą jej wartość edukacyjną:

- System medali i etapów - uczeń zdobywa medal po wykonaniu modułu i może przechodzić do kolejnych poziomów. To silny mechanizm motywacyjny, bo pozwala dziecku poczuć sukces i widzieć swoje postępy. To działa jak wewnętrzny silnik, który napędza chęć dalszego działania.
- Natychmiastowa informacja zwrotna - dzieci od razu wiedzą, czy wykonały zadanie dobrze, czy nie. To nie tylko oszczędza czas nauczyciela, ale przede wszystkim wspiera procesy poznawcze. Mózg uczy się szybciej, gdy wie, co zadziałało, a co nie.
- Wersja dla nauczyciela i dla ucznia - aplikacja została wyposażona w osobne panele, co jest ogromnym ułatwieniem przy pracy w klasie. Uczeń może logować się samodzielnie, a nauczyciel ma możliwość śledzenia postępów. To wspiera indywidualizację pracy i pozwala na świadome planowanie dalszych działań edukacyjnych.
- Dodatkowe funkcje nawigacyjne - na przykład trzy kropeczki w prawym górnym rogu, które umożliwiają powrót do wcześniejszych plansz. Uczeń może wrócić do zadania,

które mu się szczególnie spodobało, albo przećwiczyć coś raz jeszcze. To daje mu poczucie kontroli, a jednocześnie wspiera refleksyjność i samodzielność.

- Zadania zintegrowane z edukacją przyrodniczą i ogólną - wśród zadań znajdziemy na przykład rozpoznawanie pór roku, dobieranie zwierząt i roślin, elementy związane z symbolami i skojarzeniami. To sprawia, że dziecko nie tylko rozwija logiczne myślenie, ale też mimochodem przetwarza i utrwala wiedzę przyrodniczą i językową, co idealnie wpisuje się w założenia edukacji zintegrowanej.

To wszystko sprawia, że „Mózg na maksa" to kompleksowe, mądre i pięknie zaprojektowane narzędzie edukacyjne. Jako nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej z wieloletnim doświadczeniem, a jednocześnie jako entuzjastka neurodydaktyki i rozwoju przez zabawę, z całego serca polecam tę aplikację wszystkim nauczycielkom i nauczycielom, którzy szukają czegoś więcej niż tylko klikanych ćwiczeń.

To jest prawdziwa innowacja! Łączy przyjemność, sens, rozwój oraz skuteczność i robi to naprawdę… na maksa!

Poznań, dn. 18.09.2025 r.

Joanna Hofman
Nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej.