dr Karolina Kowalcze-Franiuk
Polonistyka, Uniwersytet w Genui
koordynatorka i nauczycielka polonijna w Polskiej Ludotece w Genui

Recenzja aplikacji *MÓZG NA MAXA*

Aplikacja *MÓZG NA MAXA* to innowacyjne narzędzie wspierające rozwój procesów myślowych u dzieci poprzez stymulowanie pracy obu półkul mózgowych. Aplikacja jest adresowana do dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, czyli w okresie, kiedy ich rozwój poznawczy i emocjonalny jest szczególnie intensywny. Została stworzona jako odpowiedź na coraz częściej występujące u dzieci trudności rozwojowe, takie jak: dysleksja, opóźnienia w rozwoju mowy i języka, problemy z koncentracją oraz zaburzenia emocjonalne. Wymienione trudności nie powinny być bagatelizowane przez rodziców ani nauczycieli, ponieważ mogą utrudniać dzieciom nawiązywanie relacji społecznych, a wraz z rozpoczęciem nauki szkolnej – ulegać pogłębieniu. Ich występowanie stają się szczególnie dotkliwe w początkowym okresie edukacji, gdy tak kluczowe dla prawidłowego rozwoju dziecka są: zdolność koncentracji oraz silna i stabilna motywacja do uczenia się.

Systematyczne korzystanie z aplikacji może przynieść wiele korzyści: poprawić koncentrację u dziecka, wspomóc jego myślenie logiczne i matematyczne oraz rozwinąć umiejętności niezbędne do nauki czytania i pisania. Wsparcie takie jest szczególnie istotne na etapie przygotowywania dziecka do procesu skolaryzacji, które oznacza skok w rozwoju nie tylko na płaszczyźnie edukacyjnej, ale także społecznej – dziecko w tym wieku uczy się bowiem nawiązywać relacje; niektóre z nich pozostaną dla niego znaczące przez wiele kolejnych lat życia.

Wczesne wykrycie problemów i udzielenie właściwego wsparcia dziecku – również w formie działań prewencyjnych – jest niezwykle istotne. Sytuacja ta dotyczy nie tylko dzieci jednojęzycznych w Polsce, ale także dzieci wychowywanych za granicą, w rodzinach dwu- lub wielojęzycznych.

Ocena aplikacji pod kątem wartości dydaktycznej

Aplikacja *MÓZG NA MAXA* to przydatne i wartościowe narzędzie wspierające naukę języka polskiego jako ojczystego, odziedziczonego oraz obcego. Dostarcza materiału do pracy przez cały rok szkolny i kalendarzowy – zadania zostały bowiem pogrupowane w cztery działy odpowiadające czterem porom roku. W każdym dziale zamieszczono 12 modułów zawierających zadania o zróżnicowanym stopniu trudności. Każdy moduł obejmuje 3 ćwiczenia o charakterze ogólnorozwojowym, co daje łącznie 144 zadania wspierające wszechstronny rozwój dziecka.

Podział materiału na cztery główne bloki tematyczne – zgodne z porami roku – sprawia, że proponowane ćwiczenia w naturalny sposób nawiązują do doświadczeń dzieci, przeżywanym (lub poznawanym w domu czy szkole) w danym momencie roku kalendarzowego. Odnoszą się one

m.in. do zjawisk atmosferycznych typowych dla danej pory roku (w polskiej strefie klimatycznej), a różnych form spędzania czasu wolnego, a także – choć w mniejszym zakresie – do wybranych polskich tradycji świątecznych. Dzięki temu korzystanie z aplikacji może służyć do poszerzania lub utrwalania zasobu leksykalnego dzieci, co następuje w sposób naturalnie związany z ich realnymi doświadczeniami.

To sprawia, że aplikacja MÓZG NA MAXA może zatem stanowić doskonałe narzędzie dydaktyczne zarówno dla dzieci mieszkających w Polsce, jak i dla dzieci polonijnych, wychowujących się za granicą. W obu przypadkach stanowi realne wsparcie w procesie przyswajania bądź uczenia się języka polskiego. Dodatkowo, aplikację można wykorzystać także do nauczania elementów wiedzy o polskiej przyrodzie i kulturze.

Osoba dorosła – rodzic lub nauczyciel – może aktywnie wspierać dziecko podczas korzystania z aplikacji. Poprzez głośne nazywanie elementów przedstawionych na ilustracjach może pomagać dziecku w poszerzaniu lub utrwalaniu słownictwa z danego zakresu tematycznego.

Ilustracje w poszczególnych blokach sezonowych zostały starannie dobrane. W „zadaniach wiosennych" pojawiają się symbole zjawisk atmosferycznych (np.: *chmury, deszcz, słońce, tęcza*), ptaki kojarzone z wiosną (*bocian, jaskółka)* oraz typowe wiosenne kwiaty (*żonkil*, *krokus*, *przebiśnieg, hiacynt, bez, tulipan*). Uwzględniono także elementy polskich tradycji (np. *koszyczek wielkanocny* i *pisanka*). „Zadania na lato" obejmują słownictwo związane z odzieżą (*klapki, kostium kąpielowy, kapelusz, okulary przeciwsłoneczne*), nazwami owoców (*truskawka, arbuz*, *banan*, *malina*, a nawet *agrest*) czy symbolami wakacji – jak *namiot, muszla, płetwy*. W „zadaniach jesiennych" znajdują się ilustracje *grzybów* i *jarzębiny* oraz liści różnych drzew – *klonu, kasztana, dębu*, itp.; w „zadaniach zimowych" natomiast – *narty, łyżwy, bałwan.* Obrazki te mogą stanowić punkt wyjścia do rozmów z dzieckiem o jego zainteresowaniach, ulubionych formach aktywności, wspomnieniach z wakacji czy ferii zimowych. To od dorosłego – rodzica czy nauczyciela, który może wspierać dziecko podczas korzystania z aplikacji – zależy na ile wykorzysta on ją jako narzędzie pomocnicze do nauczania języka i kultury polskiej.

Ocena aplikacji pod kątem języka komunikatów oraz ich funkcji motywacyjnej

Już samą nazwę aplikacji MÓZG NA MAXA można odczytać jako lekką w formie językowej zapowiedź narzędzia, które ma na celu maksymalne rozwijanie zdolności umysłowych i intelektualnych jego użytkownika.

Treści werbalne zawarte w informacjach zwrotnych kierowanych do dzieci stanowią istotny jakościowo element wzmocnienia pozytywnego. Oprócz krótkich, neutralnych komunikatów (jak np.: *Rewelacja*; *Właściwa odpowiedź*; *Zadanie wykonane*; *Świetna robota*) pojawiają się również bardziej personalne zwroty (np.: *Idzie Ci znakomicie*; *Twoja praca przynosi super efekty*) czy motywujące komentarze (typu: *Twoja koncentracja dała świetny efekt. Tak trzymaj!*). Charakterystyczne dla aplikacji i szczególnie cenne jest także stosowanie języka lekkiego, żartobliwego (*No i bam. Gotowe! Bajka! Sukces!*), czasem o zabarwieniu kolokwialnym (*Dobra robota; Klasa sama w sobie*), a nawet slangowym (*Sztos*). Tego typu komunikaty przypominają sposób mówienia starszego rodzeństwa czy kolegów z podwórka, co czyni je bardziej autentycznymi. Zwracam szczególną uwagę na ten aspekt, ponieważ stanowi on podwójną wartość

dodaną w przypadku dzieci polonijnych. Ich kontakt z żartami słownymi oraz z różnymi odmianami języka polskiego – w tym potoczną czy slangową – jest zazwyczaj o wiele bardziej ograniczony niż w przypadku dzieci wychowywanych w Polsce. Dzięki aplikacji dzieci te mają szansę osłuchać się z bogatszym, bardziej zróżnicowanym językiem, który funkcjonuje na co dzień w rówieśniczych interakcjach.

Warto również podkreślić wymiar psychologiczny stosowanych w aplikacji komunikatów zwrotnych. Można pokusić się o stwierdzenie, że ani wielokrotnie słyszane przez dziecko zapewnienie – *Dobrze!* – informujące o tym, że wykonało ono poprawnie dane zadanie, ani najładniejsza ikonka na ekranie z medalem czy serduszkiem, ani realistyczny dźwięk oklasków nie wywołają tak silnego efektu pozytywnego wzmocnienia, jak zróżnicowane słowne pochwały, adresowane do ich odbiorcy. Nawet w interakcjach z własnym rodzicem dzieci rzadko doświadczają tylu pochwał w tak różnorodnej językowo formie.

Na szczególną uwagę zasługuje ponadto fakt, że każdą porę roku w aplikacji otwiera zagadka z cyklu: *A to zabawne!* Zagadki te oparte są na grze słów, dzięki czemu pobudzają kreatywność dzieci i rozwijają ich kompetencję metajęzykową w języku polskim. Przykłady takich zagadek to: *W jakie dni pokrzywa nie parzy? – W nieparzyste* albo: *Jak się czuje ogórek w śmietanie? – Mizernie!* Tego rodzaju zabawy językowe zostały wykorzystane przez autorki aplikacji jako okazja do przekazania dzieciom ciekawych informacji – na przykład o obecności kwasu mrówkowego w liściach pokrzyw czy o właściwościach ogórka, który skutecznie nawadnia organizm. Ten ludyczny aspekt aplikacji ma jeszcze jedną zaletę – zagadki mogą być punktem wyjścia do rozmowy dorosłego z dzieckiem, inspirując do dzielenia się własnymi doświadczeniami i skojarzeniami.

Ocena aplikacji pod kątem możliwości jej zastosowania

Autorki są świadome ryzyka związanego z udostępnianiem dzieciom atrakcyjnych i łatwych w obsłudze narzędzi cyfrowych, dlatego zadbały także o aspekt pedagogiczny i etyczny korzystania z aplikacji. Ich zdaniem fundamentalnym elementem jej użytkowania jest przestrzeganie zasad tzw. higieny cyfrowej. Według autorek dziecko nie powinno korzystać z aplikacji częściej niż raz w tygodniu, przez około 10–15 minut. Taki limit jest wystarczający, by pomóc wykształcić nawyk systematycznej pracy i zapewnić dziecku progresywny rozwój.

Jasne wytyczenie granic oraz konsekwentne przestrzeganie zaleceń dotyczących korzystania z aplikacji jest niezwykle istotne – nie tylko dlatego, że dostęp do niej jest bezpłatny, ale przede wszystkim z uwagi na rodziców, którzy w natłoku codziennych obowiązków często przeceniają możliwości zarówno technologii, jak i… swoich dzieci. Zwrócenie uwagi na ten aspekt jest niezmiernie istotne w dobie po pandemii covid-19, podczas której kontakt wielu dzieci „z ekranami" uległ znacznemu nasileniu i przyspieszeniu.

Warto również podkreślić, że mimo bezpłatnego i nieograniczonego dostępu do aplikacji, korzystanie z niej nie wiąże się z żadnym ryzykiem nadmiaru treści marketingowych czy ukrytym działaniem manipulacyjnym – aplikacja jest bowiem całkowicie pozbawiona reklam.

Dziecko może korzystać z aplikacji w domu pod okiem rodziców lub w szkole – z polecenia nauczyciela. Zgodnie z założeniami autorek: „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 w domu".

Uwaga ta jest bardzo istotna z punktu widzenia zastosowania aplikacji w pracy nie tylko z dziećmi polskimi, ale także polonijnymi – zarówno tymi, które uczęszczają do szkół sobotnich, jak i tymi, których rodzice samodzielnie dbają o rozwój kompetencji w zakresie języka polskiego i wychowanie do dwujęzyczności.

Korzystanie z aplikacji warto polecić także ze względów praktycznych. Jest ona łatwo dostępna w smartfonie lub tablecie, dzięki czemu dziecko może z niej korzystać w różnych momentach, które zwykle kojarzą nam się ze stresem lub nudą, jak na przykład czekanie w kolejce u pediatry, w banku czy na poczcie. Dzięki aplikacji *MÓZG NA MAXA* takie chwile szybko mogą zmienić się w okazję do pogawędki z rodzicem na temat wykonywanych zadań.

Ocena funkcjonalności aplikacji z punktu widzenia użytkownika

Na uwagę zasługuje zachowanie proporcji między funkcjonalnością aplikacji a jej aspektem wizualnym. Ilustracje i grafika są estetyczne, przejrzyste i proste, nieprzeładowane nadmiarem krzykliwych kolorów czy detali. Pozwala to uniknąć rozpraszania uwagi korzystających z niej dzieci, a samą aplikację czyni przyjemną w odbiorze, co sprzyja pozytywnemu nastawieniu do nauki. Interfejs, będący swoistym „mostem" między dzieckiem a technologią, bazuje na przejrzystych ikonach wizualnych oraz ikonach z polecaniami słownymi.

Warto podkreślić, że zgodnie ze standardami WCAG, treści dostępne w aplikacji wczytywane są głosowo, tzn. zarówno komendy głosowe z poleceniem dotyczącym danego zadania (np. *Ułóż; Dopasuj; Wybierz; Połącz*, itp.) jak i informacja zwrotna, jaką dziecko otrzymuje każdorazowo po wykonaniu danego zadania. Jest to szczególnie istotne ze względu na wiek dzieci, do których jest adresowana aplikacja – na etapie przedszkola zwykle jeszcze nie potrafią one samodzielnie czytać. Dlatego intuicyjne korzystanie z aplikacji, nieobciążone stresem i frustracją, jest istotne szczególnie w sytuacji, gdy dziecko dopiero uczy się korzystać z narzędzi cyfrowych.

Ocena aplikacji pod kątem kompetencji zespołu autorskiego

Ważnym gwarantem jakości aplikacji *MÓZG NA MAXA* jest zespół osób, które ją opracowały. Tworzą go: dr Elżbieta Ławczys, Alina Godlewska, Katarzyna Pajewska-Bzowska, Maja Wanot, Lucyna Bzowska oraz Marianna Brzozowska. Wśród wymienionych osób są: doktor językoznawstwa i logopeda, polonistki, nauczycielki edukacji wczesnoszkolnej i przedszkolnej, terapeutki, działaczki polonijne i społeczne, a przede wszystkim matki.

Twórczynie aplikacji są związane z Fundacją EduSEN, organizacją działającą od wielu lat na rzecz innowacyjnej i mądrej edukacji. Na swoim koncie mają już szereg liczących się osiągnięć – m.in. opracowały innowacyjny program nauczania dla dzieci polonijnych; napisały i wydały serię podręczników; wzbogaciły je o przewodniki metodyczne dla nauczycieli i dodatkowe materiały dydaktyczne. Ponadto prowadzą liczne szkolenia i warsztaty. Ich dokonania na polu edukacji są znane i cenione – zarówno w Polsce, jak i w wielu krajach na całym świecie. Swoimi działaniami realizują wspólną misję: podążają z duchem czasu, wprowadzając i promując innowacyjne, choć

jednocześnie zaskakująco proste, metody pracy, które przygotowują dzieci i szkołę na wyzwania XXI wieku.

Warto podkreślić, że autorki aplikacji mają bogate, wieloletnie doświadczenie w pracy z dziećmi – zarówno polskimi, jak i polonijnymi; w kraju i za granicą. Doskonale rozumieją wyzwania, przed jakimi stoją rodzice wychowujący dzieci w rodzinach dwukulturowych, którzy dbając o dwujęzyczność swoich pociech, często borykają się z wieloma trudnościami, przede wszystkim z wątpliwościami dotyczącymi rozwoju językowego dzieci w języku mniejszościowym, odziedziczonym. Dzięki temu są szczególnie wrażliwe na potrzeby w tym zakresie i potrafią udzielić rodzicom realnego wsparcia.

Źródłem wiedzy i inspiracji do tworzenia nowych narzędzi były dla autorek aplikacji nie tylko ich własne doświadczenia, ale również współpraca z licznymi specjalistami: wykładowcami akademickimi, nauczycielami, metodykami, ekspertami od multimediów i nowoczesnych technologii oraz osobami zarządzającymi projektami edukacyjnymi.

Krótkie podsumowanie

Aplikacja *MÓZG NA MAXA* to nowoczesne, mądrze i odpowiedzialnie zaprojektowane narzędzie skierowane do rodziców i nauczycieli. Jej celem jest wspieranie wszechstronnego rozwoju dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Może być stosowana przez dzieci polskie w kraju, jak przez dzieci polonijne wychowujące się za granicą. Prosta i bezpieczna w obsłudze stanowi gwarancję wysokiej wartości merytorycznej i dydaktycznej. Racjonalne korzystanie z aplikacji, tzn. zgodnie z zaleceniami jej autorek i zasadami tzw. higieny cyfrowej (raz w tygodniu, przez około 10–15 minut), bez wątpienia przyczyni się do wzmocnienia kluczowych kompetencji poznawczych dziecka. Dzięki dbałości o język przekazu treści, dostępność i przemyślaną formę, w tym także szatę graficzną, aplikacja jest rozwiązaniem bezpiecznym i szczególnie wartym polecenia wszystkim, którzy świadomie wspierają rozwój dzieci i stawiają czoła wyzwaniom edukacji – szkolnej czy domowej – w XXI wieku.