

W skład pakietu Akademia Umysłu® Junior EDU wchodzi 2 Zeszyty Metodyczne, z których każdy zawiera **20 gotowych scenariuszy zajęć**, przeznaczonych do prowadzenia zajęć ukierunkowanych na **rozwój pamięci i koncentracji uwagi** oraz **rozwijanie zainteresowań dzieci**:

- Zeszyt metodyczny – **WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE**
- Zeszyt metodyczny – **EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA**

Ponadto pakiet zawiera **całe bogactwo materiałów**:

- **80 gier edukacyjnych** zebranych w 4 programach multimedialnych,
- dodatkowe materiały dydaktyczne: zestaw **kilkudziesięciu prezentacji multimedialnych** oraz **konspektów pogadarek** nawiązujących do tematów zajęć,
- bogaty zbiór gotowych do wydrukowania **kart pracy**,
- **atrakcyjny zestaw motywacyjny**: komplet dyplomów, karty motywacyjne z naklejkami,
- **licencję wielostanowiskową** na 15 stanowisk z możliwością dokupienia dodatkowych.

Materiały zostały opracowane przez psychologów i pedagogów oraz uzupełnione przez praktyków nauczycieli i metodyków.

Poniżej znajduje się prezentacja Zeszytu Metodycznego

EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA

wchodzącego w skład pakietu Akademia Umysłu® Junior EDU

Akademia Umysłu® JUNIOR EDU
Zajęcia dla uczniów I etapu edukacyjnego

Copyright © Biuro Informatyki Stosowanej FORMAT
Wszelkie prawa zastrzeżone

Powielanie w jakiegokolwiek formie całości lub fragmentów
bez pisemnej zgody producenta jest zabronione.

Autorzy:

Natalia Minge
Krzysztof Minge

Konsultacje metodyczne:

Danuta Wielogórska
Dorota Wójcik-Hetman

Spis treści

1. Wstęp	2
Jak rozwija się mózg między 6 a 9 rokiem życia	2
Koncentracja – tego można się nauczyć.....	2
Źródła problemów z koncentracją	2
Trening koncentracji w klasie	3
Jak pomóc młodej pamięci wykorzystując wyobraźnię	3
Codzienny trening pamięci.....	4
Dzieci chcą się uczyć, lecz nie zawsze chcą być nauczonymi.....	4
Podstawowe zasady uczenia się młodszych uczniów.....	5
Założenia	5
Cele	5
Wykorzystanie scenariuszy zajęć	5
2. Sposoby realizacji zajęć	6
W jakiej formie organizować zajęcia?.....	6
Jak realizować zajęcia?	7
Jak zmotywować uczniów do uczestniczenia w zajęciach?	8
Jak lepiej wykorzystać bogactwo programów?	8
Jak często organizować zajęcia?	9
3. Instalacja, uruchomienie i obsługa programów	9
Rozpoczęcie pracy.....	9
Wybór ćwiczeń.....	10
Ćwiczenia ruchowe	10
Okno główne - przyciski	10
Zainspiruj nas	12
4. Scenariusze zajęć	13
Pobudka po zimie – jak i dlaczego zwierzęta zapadają w sen zimowy	13
Zwierzęta żyjące w Polsce – rozpoznawanie sylwetek dużych i małych zwierząt.....	15
Nasi skrzydłaci przyjaciele – wybrane ptaki gniazdujące w Polsce.....	18
Sprzątanie świata – zachęcanie przez zabawę do segregowania śmieci	20
Wielkanoc – poznawanie niektórych tradycji wielkanocnych.....	23
Co można robić latem – sporty, do których potrzebna jest piłka.....	25
Plany na podróż – orientacyjne odległości pomiędzy największymi miastami Polski	28
Czy w Australii jest już jutro? – różnice czasu między różnymi rejonami Ziemi	30
Polska gooola! – bardzo krótka historia futbolu oraz trening bez piłki	33
Żniwa – poznawanie najważniejszych zbóż, ich wyglądu i zastosowania	35
W sadzie jesienią – co można zrobić z jesiennych owoców?	38
Barwy jesieni – rozpoznawanie barw i rozróżnianie ich odcieni	40
Jesienne liście – rozpoznawanie gatunków drzew i tworzenie zielnika	43
Grzybobranie – grzyby jadalne i trujące w polskich lasach	45
Deszczowe dni – po co Ziemi deszcz?	48
Zimowa pogoda – zjawiska atmosferyczne.....	50
Kolorowa zima – utrwalanie nazw kolorów i ćwiczenie umiejętności matematycznych.....	53
Matematyka zimową porą – ćwiczenie umiejętności matematycznych w zimowej scenarii ...	55
Narta plus kijek – zimowe sporty i ćwiczenie umiejętności matematycznych.....	58
Pulsujące gwiazdy – o tym, co widzimy na rozgwieżdżonym niebie.....	60

1. Wstęp

Jak rozwija się mózg między 6 a 9 rokiem życia

Okres wczesnoszkolny to czas, w którym mózg małego dziecka staje się coraz bardziej podobny do umysłu osoby dorosłej. Coraz większą rolę zarówno w funkcjonowaniu emocjonalnym, jak i w uczeniu się odgrywa półkula lewa – uporządkowana i logiczna, pozwalająca dzieciom na działanie w oparciu o zrozumienie funkcji symbolu takiego, jak litery czy liczby. Dzieci z miesiąca na miesiąc coraz lepiej potrafią nad sobą panować – stają się mniej impulsywne, łatwiej jest im przewidywać konsekwencje własnych działań.

Patrząc na to, jak wielki postęp dokonał się w latach poprzedzających moment pójścia do szkoły, łatwo popaść w pułapkę przekonania, że dziecko, które już poszło do szkoły, a może nawet nauczyło się czytać, można traktować niemal jak dorosłego. Błędem wydaje się wymaganie od dziecka w tym wieku, by odpowiedzialnie uczyło się nawet najnudniejszych rzeczy z myślą o własnej przyszłości. Jest to jednak myślenie czysto życzeniowe. Siedmio-, czy ośmiolatek jest wciąż jeszcze jedną nogą w przedszkolu. Jego prawa półkula wciąż jeszcze świetnie funkcjonuje, gdyż nie została zdominowana przez lewą. Takie dzieci nadal potrzebują wiele zabawy, która jest dla nich narzędziem uczenia się. Coraz więcej wiedzą o swojej pamięci, lecz nadal łatwiej im uczyć się nieświadomie.

Kluczem do tego, by okres wczesnoszkolny został dobrze wykorzystany dla rozwoju dziecka, jest stawianie przed nim zadań, które pozwolą mu korzystać z jego ogromnych możliwości. Niezwykle ważne jest, by dzieci uczyły się poprzez zabawę, by podczas zapamiętywania wykorzystywały swą doskonale działającą wyobraźnię, a zarazem by podczas nauki mogły (najlepiej na własnych błędach) rozwijać umiejętność logicznego myślenia.

Koncentracja – tego można się nauczyć

Koncentracja, wbrew temu, co myśli o niej większość ludzi, nie jest cechą, lecz umiejętnością, którą można nabyć, rozwijać i świadomie ćwiczyć. Co więcej, można robić to w każdym wieku – od okresu niemowlęcego, po późną starość.

Aby koncentracja u dzieci pozwalała im na coraz dłuższe zajmowanie się jednym zadaniem i doprowadzanie go do końca, potrzebne są jednak pewne świadome działania ze strony rodziców i szkoły. Po pierwsze, niezwykle ważne wydaje się stworzenie dzieciom warunków pozwalających na skupienie się. Nie chodzi tu jednak o to, by w klasie panowała idealna cisza czy by na domowym biurku panował porządek. Są to szczegóły, bez których dziecko potrafiące się skupić świetnie sobie poradzi. Chodzi raczej o to, by unikać tego, co w największym stopniu działa destrukcyjnie na umiejętność koncentracji (np. przemęczenie, niewyspanie, przeżywanie silnych emocji negatywnych i pozytywnych).

Drugim z warunków jest stwarzanie jak najczęściej sytuacji, w których dzieci będą mogły skupiać się podczas nieskrępowanej i nieprzerywanej przez rodziców i nauczycieli zabawy. Pomocne może być także wspieranie pasji i zainteresowań dzieci – robiąc to, co uważają za ważne, dzieci same mobilizują się do skupienia i trenują koncentrację. Jeszcze jednym sposobem jest bawienie się wraz z dziećmi w gry i zabawy, które bezpośrednio rozwijają umiejętność skupienia.

Źródła problemów z koncentracją

Środowisko, w jakim przyszło żyć współczesnemu uczniowi, nie sprzyja jego koncentracji i umiejętności świadomego skupienia uwagi. Wręcz przeciwnie – wiele jego elementów zostało tak skonstruowanych, by właśnie odwracać uwagę i rozpraszać. Począwszy od obecnych właściwie wszędzie reklam, na telewizji skończywszy. Ta ostatnia jest dla dzieci szczególnie groźnym zagrożeniem, gdyż „wylacza” duże obszary mózgu, powodując ich degenerację. Dzieje się tak przede wszystkim z obszarami odpowiedzialnymi za wyobraźnię oraz koncentrację. Umiejętność skupiania się jest degradowana przez to,

że dziecko wpatrując się w ekran, nie musi starać się koncentrować – to przekaz wylewający się z ekranu nieustannie walczy o uwagę dziecka.

Niezwykle istotnym a zarazem szalenie destrukcyjnym czynnikiem dla dziecięcej umiejętności skupiania się jest brak snu i zła jego jakość. Współcześni uczniowie śpią mniej niż ich rówieśnicy sprzed kilkudziesięciu lat, a ich sen staje się płytszy i nie pozwala mózgom w pełni wypocząć. Dzieje się tak dlatego, że już uczniowie pierwszej klasy są często zmuszeni odrabiać lekcje do późnych godzin nocnych lub też równie długo oglądają telewizję (zwłaszcza jeśli mają oni we własnym pokoju telewizor). Sen zakłócany jest również przez obecność innych multimedialnych, w tym telefonów komórkowych. Wycekiwanie na SMS lub telefon sprawia, że dzieciom trudniej zasnąć, a ich sen okazuje się płytszy. Aby poprawić jakość snu dzieci, należy sprawić, by w miejscu, w którym śpią, wszystkie urządzenia (w tym i telefon komórkowy) były wyłączone.

Wśród czynników zakłócających koncentrację należy też wymienić brak ruchu, zwłaszcza na świeżym powietrzu, którego nie zastąpią nawet wielogodzinne zorganizowane treningi. To ruch połączony z obcowaniem z przyrodą sprawia, że poprawia się ludzka pamięć, zdolność koncentracji, a stres mniej daje się we znaki.

Warto zwrócić też uwagę na to, co dzieci jedzą, gdyż pożywienie także może być źródłem problemów. Uczniowie, w których diecie znajduje się dużo cukrów prostych (w tym płatków śniadaniowych czy słodkich napojów) cierpią z powodu wahań poziomu glukozy we krwi, których efektem są naprzemiennie występujące nadpobudliwość i ospałość.

Trening koncentracji w klasie

Aby trenować koncentrację w klasie, można używać specjalnych programów komputerowych, lecz inny skuteczny sposób stanowi robienie odpowiednio często krótkich przerw w zajęciach i poświęcanie kilku minut na to, by wykonać krótki, przyjemny, zwykle mający formę zabawy trening.

Najprostszym ćwiczeniem poprawiającym koncentrację jest obserwowanie ciemności. W tym celu można poprosić uczniów, by wygodnie usiedli i zamknęli oczy. Ich zadaniem jest wpatrywanie się w to, co rysuje się na wewnętrznej stronie powiek. Im dłużej dzieci potrafią wytrwać, nie otwierając oczu, tym lepiej.

Inną zabawą jest podawanie kolejnych liczb. Na przykład, zadaniem dzieci może być dodawanie trzech do poprzedniej liczby. Nauczyciel rozpoczyna od cyfry 2, a każdy kolejny uczeń musi podać liczbę o 3 większą. Aby skłonić dzieci do skoncentrowania się, każdy uczeń, który podał wynik, powinien sam decydować, kto poda następny. To utrzyma dzieci przez dłuższy czas w gotowości i pozwoli im usprawniać umiejętność świadomego skupiania się.

Najprostszym z możliwych do przeprowadzenia w każdych warunkach ćwiczeniem koncentracji jest jednak najzwyczajniejsze głośne czytanie dzieciom. Coś, co w polskiej szkole robi się nieczęsto, może wpłynąć zbawiennie nie tylko na umiejętność skupienia się, ale także na wyobraźnię, a nawet rozbudzić w najmłodszych uczniach miłość do książek. Warunkiem jest jednak to, by czytana książka nie była lekturą, lecz czymś, co będzie w stanie naprawdę zafascynować słuchaczy i czego będą słuchać z przyjemnością, a nie z musu. Ważne jest też, by czytający nauczyciel robił to z zaangażowaniem i również czerpał z lektury przyjemność.

Jak pomóc młodej pamięci, wykorzystując wyobraźnię

Doroślemu człowiekowi nie jest łatwo nauczyć się czegoś na zawołanie. Z reguły, gdy musi to zrobić, wykorzystuje cały arsenał zgromadzonych przez wszystkie lata nauki metod i technik, które pozwolą mu na jako takie przyspieszenie zapamiętywania. Dzieci nie dysponują takim arsenałem i często pozostawione same sobie męczą się, nie wiedząc właściwie, jak zmusić informacje do przejścia do ich pamięci.

Jeżeli coś wydaje się dla nich prawdziwie interesujące – zapamiętują to w oka mgnienia. Jeżeli jednak tak nie jest lub gdy dzieci nie do końca wszystko rozumieją, mogą nie poradzić sobie z tym zadaniem.

Dzieje się to pomimo faktu, że to właśnie dzieci dysponują, w o wiele większym stopniu niż dorośli, doskonałym narzędziem pozwalającym na zapamiętywanie i rozumienie niemal wszystkiego. Narzędziem tym jest wyobraźnia. Każda rzecz, którą dziecko samodzielnie bądź przy pomocy nauczyciela jest w stanie przełożyć na ruchome, żywe obrazy funkcjonujące w jego umyśle – może z łatwością zostać zapamiętana, zwłaszcza że wyobraźnia nie ogranicza się tylko do tego, co widać. Dzieci równie łatwo wyobrażają sobie zapachy czy fakturę materiałów.

Jeżeli zatem dzieci mają coś opanować, nie ma sensu przekazywać im definicji, kazać przepisywać do zeszytu czy wykonywać dziesiątek nudnych ćwiczeń. Bardziej skuteczne będzie poproszenie ich, by zamknęły oczy i odmalowały im zagadnienia słowami, prosząc, by sobie je jak najdokładniej wyobrażały. Zadziała to niezależnie od faktu, czy będzie to dotyczyło matematyki, przyrody, czy nawet gramatyki. Oparcie nauki o wyobraźnię pozwala zaoszczędzić czas, sprawić, że szkoła staje się przyjemniejszym miejscem, a nade wszystko uczynić zapamiętywanie łatwym i trwałym (choć oczywiście nie tak łatwym i trwałym, jak w sytuacji, gdy dziecko może naprawdę coś samemu zobaczyć, dotknąć i wykonać).

Codzienny trening pamięci

Pamięć, podobnie jak koncentracja, nie jest cechą. Wielu ludzi, tym również dzieci, usprawiedliwia się tym, że „ma krótką pamięć” zupełnie tak, jakby był to wrodzony defekt. A pamięć da się z łatwością wyćwiczyć, grając i bawiąc się.

W klasie można poćwiczyć pamięć, bawiąc się z uczniami w klasyczną grę Memory przy użyciu talii kart. Nauczyciel wybiera kilka kart o tej samej wartości. Na początek może wybrać 6 par, odwrócić wartościami do dołu i pozwolić dzieciom na ich szukanie par.

Innym wykorzystaniem kart może być pokazywanie dzieciom serii kilku kart, a następnie poproszenie, by narysowały, w jakiej kolejności nauczyciel pokazywał karty. W tym przypadku również można rozpocząć od trzech kart, stopniowo zwiększając stopień trudności ćwiczenia.

Dzieci chcą się uczyć, lecz nie zawsze chcą być nauczane

Wbrew temu, co może się niekiedy wydawać, dzieci właściwie nigdy nie są naprawdę leniwe i właściwie każde z nich lubi się uczyć. Każde jest ciekawe świata i pragnie dowiedzieć się o nim jak najwięcej. Nie zawsze jednak przekłada się to na zainteresowanie lekcją i rzetelne opanowanie materiału. Mimo wszystko nie ma tu sprzeczności. Dzieci chcą się uczyć – ale tego, co je w danym momencie interesuje (a to nie zawsze pokrywa się z programem nauczania). Będąc zmuszane do zapoznawania się z tematami, które w danym momencie nie są uważane za ważne, dzieci nie potrafią znaleźć w sobie motywacji do tego, by się skupić.

Istnieje jeszcze jedna zasadnicza różnica pomiędzy uczeniem się a byciem nauczonym. To pierwsze wymaga aktywności – już sama nazwa wskazuje na to, że to uczeń jest osobą czynną, działającą, a zatem uczenie się nie polega na tym, że młody człowiek siedzi cicho i słucha. Wręcz przeciwnie, na proces uczenia się składa się aktywne działanie, rozmowy z innymi, tworzenie, dotykanie, wąchanie i smakowanie, a nade wszystko postępowanie wedle samodzielnie ustalonego planu i nieuchronne popełnianie błędów.

Nauczanie polega na podawaniu przygotowanej, czystej, pozbawionej ładunku emocjonalnego wiedzy. Pozwalanie dziecku na uczenie się wiąże się z jego pełnym, w tym również emocjonalnym zaangażowaniem – ze wzbudzeniem nadziei, goryczą porażki i radością zwycięstwa. Wiedza tak zdobyta głęboko zakorzenia się w umyśle w przeciwieństwie do suchych, w żaden sposób nie dotyczących słuchacza, faktów.

Podstawowe zasady uczenia się młodszych uczniów

Aby pomóc dzieciom w uczeniu się, przede wszystkim trzeba uwierzyć, że one same tego pragną. Sama wiara jednak nie wystarczy. Jeżeli dzieci mają coś opanować na całe życie, powinny przede wszystkim dobrze się przy tym bawić. Tak małe dzieci, mimo iż znacznie różnią się od przedszkolaków, nadal uczą się głównie mimochodem. Nauka zatem nigdy nie powinna być nudna, bo uczniowie pierwszych klas podstawówki rzadko mają świadomość celu, w jakim wykonują dawane im zadania. Wykonają je dobrze tylko wtedy, gdy będą nimi zaciekawione.

Druga zasada to jak najmniej bierności, powtarzalnych ćwiczeń, a jak najwięcej prawdziwego działania. Im mniej dzieci mówią, im mniej się ruszają, tym gorzej się uczą. Nawet siedmiolatki mogą uczyć się od siebie wzajemnie, w tym celu jednak musi zostać przełamana cisza w klasie. Każde z tych dzieci potrafi też zaplanować i wykonać eksperyment. Co więcej, potrafi z niego też samodzielnie wyciągnąć wnioski, a zatem nieraz i ponieść porażkę, która nie może być powodem do smutku, lecz motorem dalszego działania.

Założenia

Programy z serii Akademia Umysłu® Junior EDU pozwalają na trenowanie pamięci krótkotrwałej oraz koncentracji podczas zajęć przeprowadzanych w klasie. Są one źródłem pomysłów dla nauczyciela i, co bardzo ważne, korzystają z nowych technologii, które angażują uwagę młodych ludzi łatwiej niż klasyczne lekcje. Wszystkie zadania w programach mają formę zabaw pozwalających uczniowi na mierzenie się z samym sobą. Z łatwością można z ich użyciem zorganizować również konkursy, które zaktywizują całą klasę, a poprzez stwarzanie sytuacji budujących motywację sukcesu zwiększają zaangażowanie i sprawiają, że trening pamięci i koncentracji zyskuje na skuteczności. Dzięki dołączonym do programów dodatkowym materiałom można nie tylko ćwiczyć z uczniami pamięć i koncentrację, ale także przeprowadzić całe zajęcia w oparciu o konkretny temat i wybrane ćwiczenia.

Cele

Podstawowym celem każdego zajęcia jest wykształcanie przez dzieci umiejętności świadomego koncentrowania się i utrzymywania tego stanu tak długo, jak długo jest im to niezbędne. Drugi cel to polepszenie pamięci krótkotrwałej. Większość spośród proponowanych ćwiczeń odnosi się do pamięci wzrokowej, jednak niektóre z nich ćwiczą także pamięć słuchową. Dodatkowym elementem większości zajęć jest możliwość poznania przez dzieci ciekawych faktów i poszerzenia swej wiedzy głównie o tematy związane z przyrodą, takie jak rozpoznawanie gatunków drzew, ptaków czy poznawanie zwyczajów zwierząt.

Zasadą rządzącą każdymi zajęciami jest przede wszystkim dostarczenie dzieciom okazji do dobrej zabawy i odprężenia, a dopiero za ich pośrednictwem realizowanie innych celów, takich jak rozwój wiedzy, pamięci czy koncentracji.

Wykorzystanie scenariuszy zajęć

Scenariusze zajęć przeznaczone są dla nauczycieli dzieci z pierwszych trzech klas szkoły podstawowej. Wszystkie scenariusze zostały przygotowane z myślą o dzieciach pomiędzy szóstym a dziewiątym rokiem życia. Ich poziom trudności oraz krótki czas trwania poszczególnych zajęć zostały obliczone tak, by dostarczyć dzieciom stymulacji a zarazem ich nie nudzić. Zajęcia z użyciem programów mogą być prowadzone w klasie podczas realizacji programu, jak i w bibliotece szkolnej lub nawet w świetlicy, o ile tylko nauczyciel ma do dyspozycji komputer z rzutnikiem lub tablicę multimedialną.

Zajęcia mogą stać się kanwą jednej z lekcji, lecz równie dobrze warto potraktować je jako uzupełnienie cyklu zajęć poświęconych konkretnemu tematowi. Zostały skonstruowane tak, by można je było wkomponować w przygotowania do świąt czy też w lekcje omawiające konkretne pory roku. Równie dobrze nauczyciel może wybrać jeden lub więcej elementów każdego zajęcia i używać ich pojedynczo, jako elementów aktywizujących, stanowiących przerwę w toku zajęć i pozwalających na lepszą kon-

centrację podczas następnych lekcji. Można także po przeprowadzeniu całych zajęć wracać w następnych dniach czy tygodniach do konkretnych ich elementów, by utrwalić wiedzę i doskonalić umiejętności.

Zajęcia można organizować w miarę potrzeby, zalecamy jednak, by zawsze wybierać te, które są najlepiej dostosowane do pory roku i aktualnie trwającego okresu, gdyż dzięki temu dobrze wpiszą się w tok realizacji programu. Z drugiej strony niektóre z nich, zwłaszcza zawarte w programie Akademia Umysłu® Junior Lato, odnoszą się w większym stopniu do zainteresowań dzieci niż do treści programowych. Warto użyć ich zatem wtedy, gdy dzieci zasygnalizują, iż interesuje ich dany temat – w ten sposób wyjdziemy naprzeciw potrzebom naszych podopiecznych.

Do każdego ze scenariuszy dołączono prezentację multimedialną. Jej użycie pozwala na wprowadzenie dzieci w temat – danie im teoretycznej podstawy dla wiadomości i umiejętności zdobywanych podczas ćwiczeń. Są one także źródłem niejednokrotnie zabawnych ciekawostek, pozwalają także rozpocząć zajęcia w sposób uporządkowany i wciągający, także dzięki temu, że posługując się nowymi technologiami, nauczyciel łatwiej przyciągnie uwagę uczniów. Prezentacje są krótkie i skonstruowane z niezbyt długich haseł, a jednak na tyle konkretne, że wymagają zaledwie niewielkiego komentarza ze strony nauczyciela. Funkcją prezentacji jest także przedstawienie materiału, z którym uczniowie spotkają się w ćwiczeniach. Pozwoli to dzieciom na szybsze opanowanie konkretnych ćwiczeń i uzyskanie lepszych rezultatów treningów koncentracji czy pamięci.

2. SPOSOBY REALIZACJI ZAJĘĆ

Edukacja wczesnoszkolna powinna łagodnie przeprowadzić dziecko z kształcenia zintegrowanego do nauczania przedmiotowego w drugim etapie edukacyjnym.

Zgodnie z podstawą programową, zakres wiadomości i umiejętności, jakimi ma dysponować uczeń kończący klasę I, a później także klasę III szkoły podstawowej, jest dostosowany do możliwości przeciętnego ucznia.

W sprzyjających warunkach edukacyjnych można kształcenie zorganizować jednak tak, by uczniowie nauczyli się znacznie więcej. Z drugiej strony, niektórym uczniom trzeba udzielić wsparcia, pomóc w sytuacjach trudnych, proponując zajęcia reedukacyjne czy korekcyjno-wyrównawcze.

W zmieniającym się nowoczesnym świecie modyfikacjom ulegają także metody pracy z uczniem. W coraz większym zakresie wykorzystywać należy technologię informacyjną, gdyż dziecko z łatwością posługuje się nowoczesnymi urządzeniami technologicznymi.

W jakiej formie organizować zajęcia?

Program Akademia Umysłu® Junior EDU jest przeznaczony zarówno do pracy z dziećmi w przedszkolu, jak i z uczniami klas I–III. Wszystkie scenariusze zostały przygotowane z myślą o dzieciach pomiędzy szóstym a dziewiątym rokiem życia. Poziom trudności oraz krótki czas trwania poszczególnych zajęć obliczone zostały tak, by stymulowały dzieci do działania i wzbudzały w nich zainteresowanie.

Zawarte w programie ćwiczenia są zaprojektowane na różnych poziomach trudności, co daje możliwość dostosowywania ich do wiedzy i możliwości psychofizycznych uczniów. Dodatkowo wyposażono program w prezentacje multimedialne i karty pracy, które można wykorzystać do wprowadzenia uczniów w konkretną tematykę.

Zajęcia mogą stać się kanwą jednego dnia, lecz równie dobrze mogą stanowić uzupełnienie cyklu zajęć poświęconych konkretnemu tematowi. Zostały skonstruowane tak, by dało się je wkomponować w pojedyncze zajęcia (np. przygotowanie do świąt) czy też w cykl zajęć (np. omawianie konkretnych pór roku). Nauczyciel może również wybrać elementy poszczególnych zajęć i wykorzystywać je w czasie przerw w toku obowiązkowych zajęć do aktywizowania dzieci, ćwiczenia ich koncentracji i spostrzegawczości.

Program umiejętnie stosowany podczas zajęć może być narzędziem wspierającym realizację podstawy programowej podczas pracy z całą klasą, jak też z wybraną grupą uczniów. Można go wdrażać podczas obowiązkowych zajęć edukacyjnych lub w trakcie zajęć pozalekcyjnych bądź wyrównawczych.

Wsparcie edukacji szkolnej o przygotowany program Akademia Umysłu® Junior EDU pozytywnie wpłynie na kształcenie większości umiejętności kluczowych określonych podstawą programową, takich jak:

- myślenie matematyczne i naukowe;
- umiejętność komunikowania się w mowie i piśmie;
- umiejętność posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjnymi i komunikacyjnymi;
- umiejętność zaspokajania naturalnej ciekawości świata, odkrywania swoich zainteresowań przez uczenie się;
- umiejętność współpracy zespołowej.

Nauczyciel może dowolnie włączać w edukację szkolną wybrane przez siebie scenariusze zajęć i poszczególne ćwiczenia, dostosowując je łatwo do realizowanych treści programowych. Program zawiera wiele ćwiczeń z edukacji matematycznej, przyrodniczej, społecznej.

Z jego pomocą można także organizować zajęcia:

- w ramach zajęć w świetlicy;
- w ramach zajęć bibliotecznych;
- w ramach kół zainteresowań lub zajęć wyrównawczych przydzielonych dodatkowo nauczycielowi;
- w ramach godzin pracy nauczycieli wynikających z art. 42 ust. 2 pkt. 2 Karty Nauczyciela;
- podczas kursów organizowanych w szkole np. w czasie ferii.

Praca z Akademią Umysłu® Junior EDU wymaga zapewnienia odpowiednich warunków technicznych. Podczas zajęć z całą klasą najważniejsze będzie wykorzystanie tablicy multimedialnej. W przypadku jej braku dobrym rozwiązaniem okaże się podłączenie komputera do rzutnika lub dużego monitora TV. W ten sposób wszystkie dzieci mogą śledzić postępy swoich kolegów i wchodzić w różne interakcje z wyświetlanym materiałem. Jeżeli dysponujemy większą liczbą stanowisk komputerowych, podopieczni mogą pracować w 3-4 osobowych grupach.

Jak realizować zajęcia?

Realizując scenariusze zajęć, nauczyciel powinien przede wszystkim bazować na tym, co jest już dziecku znane i bliskie. Odwoływanie się do osobistych doświadczeń, posiadanej wiedzy pozwoli wzbudzić ciekawość poznawczą uczniów. Scenariusze zajęć oparte są głównie na zespołowych formach pracy i wykorzystywaniu metod aktywizujących.

Autorzy zwracają uwagę na aspekt psychologiczny proponowanych ćwiczeń, które rozwijają pamięć krótkotrwałą, pamięć wzrokową i słuchową, poprawiają zdolność koncentracji uwagi, doskonałą percepcję ruchową.

Znając deficyty rozwojowe niektórych uczniów, nauczyciel może z powodzeniem dobierać ćwiczenia wspomagające ich rozwój, a jednocześnie realizować treści podstawy programowej.

Nie należy zapominać o dużej potrzebie ruchu dzieci. Wskazane jest przeplatanie zajęć zabawami ruchowymi. Można do tego celu wykorzystać ćwiczenie Hopsasa. Zaleca się stosowanie tego ćwiczenia w trakcie każdego zajęcia, szczególnie kiedy nauczyciel zauważy znużenie i zmęczenie uczniów (spadek percepcji, gwar, oznaki niepokoju lub apatii). Można także samodzielnie dobrać zabawę ruchową, tematycznie związaną z realizowanym zagadnieniem.

Jak zmotywować uczniów do uczestniczenia w zajęciach?

Wykorzystując scenariusze zajęć Akademii Umysłu® Junior EDU, należy pamiętać o tym, że ćwiczenia przy komputerze nie mogą dominować na większości zajęć. Trzeba zwracać uwagę, by uczniowie podczas zajęć edukacyjnych mieli możliwość podejmowania różnych aktywności. Zachowanie równowagi pomiędzy zadaniami umysłowymi, ruchowymi i manualnymi powinno stanowić podstawę wszelkiego planowania pracy z uczniem.

W opisach przebiegu zajęć znajdujących się w scenariuszach zwrócono głównie uwagę na wykorzystanie ćwiczeń programu Akademia Umysłu® Junior EDU. Do każdego tematu są dopasowane konkretne ćwiczenia, karty pracy czy prezentacje multimedialne. Ułatwia to nauczycielowi korzystanie z dostępnego materiału. Należy jednak pamiętać o wprowadzaniu innych aktywności, takich jak zabawy ruchowe, śpiew, konstruowanie, malowanie i rysowanie.

Uczniowie powinni także mieć możliwość uczestniczenia w ocenie przyrostu sprawności.

W edukacji wczesnoszkolnej ważna jest ocena. Główną formą określania poziomu podopiecznych powinna być samoocena ucznia, ocena koleżeńska oraz ocenianie wspierające stosowane przez nauczyciela. Nauczyciel powinien pamiętać, aby zawsze skomentować ocenę, zwłaszcza w sytuacji, gdy uczniowi zadanie się nie udało. Pochwała i zachęta ze strony nauczyciela czy kolegów na pewno podniesie jego motywację.

Pojawienie się oceny koleżeńskiej będzie dobrym odniesieniem do preferowanej we wszystkich scenariuszach pracy zespołowej. Uczniowie mają tu możliwość uczenia się dobrej współpracy, uzgadniania wspólnego stanowiska, rozwiązywania konfliktów. Ocena koleżeńska pozwoli im korygować własną samoocenę, a także wspierać się nawzajem podczas współzawodnictwa z innymi zespołami.

Dobrym wzmocnieniem zaangażowania uczniów na zajęciach może być też organizowanie konkursów i zawodów.

Nie bez znaczenia dla motywacji i aktywności uczniów będą prestiżowe tytuły, które uczniowie mogą zdobywać, realizując ćwiczenia znajdujące się w programie. Bliska uczniom jest stale pojawiająca się w programie Tabi, która wspiera uczestnika na każdym etapie rozwiązywania zadań. Program posiada dodatkowe elementy motywujące dzieci do pracy i zabawy – puchary i medale, które można zdobyć po osiągnięciu najwyższych wyników. Inne nagrody użyte w programie to możliwość wydrukowania przez nauczyciela dyplomów i certyfikatów dla dzieci za przejście kolejnych poziomów, czy też za ukończenie ćwiczenia. Można również wykorzystać dołączone do pudełka z programem gotowe dyplomy oraz karty motywacyjne wraz z arkuszami naklejek zawierającymi literki. Po każdym zajęciach nauczyciel nagradza aktywność dzieci literką. Po zakończeniu całego cyklu zajęć utworzą one napis: Akademia Umysłu® Junior EDU.

Jak jeszcze wykorzystać bogactwo programów?

Program Akademia Umysłu® Junior EDU jest pomocą edukacyjną, która może spełnić wiele funkcji oraz być cennym wsparciem dziecka w nauce, utrwalaniu zdobytych informacji i poznawaniu świata. Decyzję o sposobie wykorzystania programu musi podjąć nauczyciel, opierając się na znajomości grupy (klasy) i indywidualnych możliwościach dzieci. Scenariusze zajęć i zawarte w programie ćwiczenia

czenia stanowią gotową pomoc dla nauczyciela. Może on z nich skorzystać podczas realizacji programu nauczania, może również poszczególne ćwiczenia z programu wykorzystać do uatrakcyjnienia własnych zajęć lub do utrwalania i rozwijania konkretnych umiejętności dzieci. Treści realizowane podczas pracy z programem skupiają się wokół tematyki związanej z porami roku, co ułatwia swobodne ich wykorzystanie podczas wdrażania wybranego programu nauczania.

Warto wykorzystywać także pozostałe 40 ćwiczeń zawartych w czterech częściach Akademia Umysłu® Junior, a które nie zostały wykorzystane w scenariuszach zajęć. Stanowią one nie tylko bazę pomysłów, ale także źródło inspiracji przy opracowywaniu własnych scenariuszy zajęć. Mogą ponadto stać się atrakcyjnym elementem uzupełniającym cykl zajęć poświęconych konkretnemu tematowi. Opracowane własne materiały można także dołączyć do planu rozwoju zawodowego. Szczegółowy opis wszystkich ćwiczeń znajdujących się w programach można znaleźć w serwisie:

www.akademia-umyslu.pl

Jak często organizować zajęcia?

Program zawiera 20 scenariuszy zajęć. Właściwie wydaje się takie dostosowanie programu do realizowanych treści, aby kompleksowe zajęcia mogły odbywać się raz w tygodniu. Jednak podczas zajęć z dużą grupą, ze względu na ograniczenia czasowe oraz różne możliwości psychofizyczne dzieci, może nie udać się pokonać zbyt wielu etapów danego ćwiczenia. Natomiast wybrane ćwiczenia mogą być wykonywane częściej z mniej liczną grupą dzieci, np. w czasie indywidualnej pracy z uczniem uzdolnionym lub uczniem mającym trudności w nauce.

3. Instalacja i uruchomienie programów

Pełny cykl 20 zajęć opiera się na wykorzystaniu wszystkich 4 programów z serii programów Akademia Umysłu® Junior EDU. To części: Wiosna, Lato, Jesień, Zima. Programy znajdują się na dołączonym do zestawu nośniku pendrive.

Programy należy zainstalować niezależnie na każdym komputerze, na którym będą prowadzone zajęcia. Podczas instalacji należy postępować zgodnie ze wskazówkami producenta. Po zakończeniu instalacji na pulpicie utworzone zostaną ikony uruchamiające programy.

Rozpoczęcie pracy

Przy pierwszym uruchomieniu programu oraz każdego z ćwiczeń wyświetlany jest film instruktażowy. Przy kolejnych włączeniach programu film można obejrzeć klikając na ikonę tablicy w lewym dolnym rogu ekranu.

Przy każdym wejściu do programu ukazuje się okno z wyborem zwierzątka – asystenta. Do wyboru jest jedna z dziewięciu postaci symbolizowana przez tzw. *awatar*. Po wyborze asystenta na jego koncie będą zapisywane wyniki ćwiczącej osoby lub grupy (klasy).

W trakcie zajęć można zmienić asystenta. Wystarczy kliknąć w jego awatar widniejący w lewym górnym rogu ekranu. Wybór innego awatara spowoduje, że wyniki będą zapisywane na koncie innego asystenta.

Po programach oprowadza głos lektorki, która wcieliła się w postać Tabi – mówiącej, wesołej tablicy. Tabi nie tylko tłumaczy zasady działania programu, ale też z entuzjazmem chwali dzieci za prawidłowo wykonane ćwiczenie, a w przypadku niepowodzeń zachęca do podjęcia kolejnych prób.

Wybór ćwiczeń

Programy zbudowane są w oparciu o okno główne zawierające scenierię nawiązującą tematycznie do tytułowej pory roku. Ćwiczenia zostały rozmieszczone w różnych miejscach scenierii i są dostępne po kliknięciu elementów graficznych, które nawiązują tematycznie do samej treści ćwiczenia. Przesuwając kursorem po ekranie głównym, w miejscu gdzie znajdują się ćwiczenia, automatycznie pojawiają się tabliczki z jego nazwą.

Wszystkie programy z serii Akademia Umysłu® Junior EDU zawierają po 20 ćwiczeń stymulujących rozwój intelektualny, każde o stopniowalnej trudności. Celem 10 z nich jest trening pamięci, a kolejnych 10 – koncentracji. Ćwiczenia są rozmieszczone na planszy tak, aby równomiernie rozwijać u dziecka obie te zdolności.

W niniejszych scenariuszach zajęć zaproponowano wykorzystanie 10 wybranych ćwiczeń z każdej części. W celu ich szybkiego odnalezienia na kolorowej wkładce przedstawiono widoki scenierii oraz tabliczki zawierające nazwy ćwiczeń. Ćwiczenia nie uwzględnione w scenariuszach, nauczyciel może wykorzystywać na zajęciach według własnego uznania (patrz str. 8 – Jak jeszcze wykorzystać bogactwo programów?).

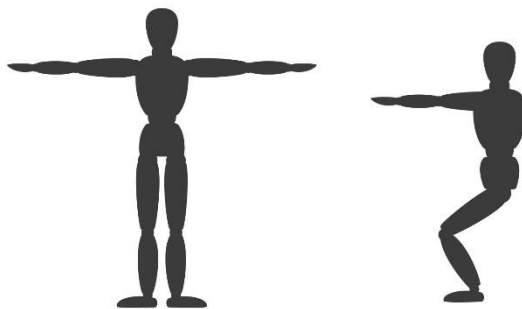
Aby poruszać się po programie i ćwiczeniach, należy używać myszki. Wyjątkowo w niektórych ćwiczeniach należy korzystać z klawiszy strzałek na klawiaturze: → ↓ ↑ ←.

Każde ćwiczenie, a także cały program, można zamknąć, klikając w symbol X znajdujący się w prawym górnym rogu ekranu.

Ćwiczenia ruchowe

Atrakcją programu są także ćwiczenia ruchowe, podczas których dziecko może odpocząć od aktywności intelektualnej i dotlenić mózg oraz zaspokoić naturalną w tym wieku potrzebę ruchu. Zostały one zawarte w ćwiczeniu Hopsasa, które stanowi doskonały przerwany podczas zajęć.

Wysoce zalecane jest stosowanie tego ćwiczenia w trakcie każdego zajęcia, szczególnie kiedy nauczyciel zauważy zmęczenie i znużenie uczniów.



Podczas gimnastyki warto pozostawić włączone dźwięki, gdyż Tabi entuzjastycznie zachęca do wykonywania ćwiczeń fizycznych. Czas trwania jednej serii ćwiczeń to około 2 minuty.

Okno główne – przyciski

U dołu ekranu znajdują się przyciski funkcyjne, za pomocą których można zarządzać programem. Każda z dostępnych funkcji została przedstawiona za pomocą ikonki:



Pomoc – tutaj znajdują się objaśnienia działania programu. W oknie głównym Tabi tłumaczy ogólne zasady funkcjonowania programu, natomiast w ćwiczeniu – zasady ćwiczenia.

Dźwięki – daje regulacji poziomu głośności takich elementów (odgłosy natury), efekty (sygnalizujące np. wykonanie ćwiczenia). Każdy z tych elementów wyłączyć, klikając w ikonę głośnika z prawej



możliwość niezależnej jak: lektor, muzyka, tło poprawne lub błędne można też całkowicie strony suwaka.



Wyniki – po wybraniu tej opcji na ekranie pojawia się lista ćwiczeń dostępnych w programie oraz „półka”, na której ustawiono puchary i medale. Opcja ta ma szczególne znaczenie, gdy program jest wykorzystywany indywidualnie i dziecko może tu śledzić swoje postępy. W miarę sukcesów w danym ćwiczeniu zdobywa kolejne poziomy, a po uzyskaniu dziesiątego dostaje puchar. Za 5 pucharów otrzymuje brązowy medal, za 10 – srebrny, za 15 – złoty i za 20 – diamentowy.

W wersji edukacyjnej wszystkie poziomy, **puchary** i **medale** są już „zdobyte”. Dzięki temu nauczyciel może zaprezentować w programie moment wręczania pucharów i medali. Wydarzenia te związane są z efektami dźwiękowymi oraz animowanymi filmami.

Ma to duży efekt motywujący, tym bardziej, że nauczyciel może wydrukować imienny (!) dyplom (puchar) lub certyfikat (medal) jako formę wyróżnienia lub zachęty. Aby to uzyskać należy kliknąć w wybrany puchar lub medal, a po zakończeniu animacji kliknąć w ikonę drukarki. Jest możliwość wpisania jednorazowo wielu imion, w ten sposób łatwo wydrukować zestaw nagród dla całej lub części grupy.



O programie – znajdują się tu informacje ogólne, porady jak korzystać z programu, rekomendacje specjalistów, prezentacje innych programów z serii Akademia Umysłu®, a także kontakt do producenta.



Podaj dalej – można bezpośrednio z programu przesłać innej osobie informacje na temat Akademii Umysłu® Junior EDU. Wystarczy podać jej adres e-mail oraz swoje imię. Próbnie można wysłać wiadomość do siebie.

Kolorowanki – możliwość wydrukowania obrazków do kolorowania, dzięki którym można dzieciom czas.



dotychczasowych uatrakcyjnić



Karty pracy – znajduje się tutaj zbiór wszystkich grafik kart pracy wykorzystywanych podczas zajęć. Zostały one ponumerowane zgodnie z odwołaniem do nich w poszczególnych scenariuszach zajęć. Odpowiednie karty pracy należy wydrukować przed zajęciami w ilości wynikające ze scenariusza.

Trudność – ikona ta pojawia się w menu dopiero po wyborze ćwiczenia. Jest tu suwak dający możliwość ustawienia odrębnie dla każdego ćwiczenia poziomu trudności w zakresie od 1 do 10, zgodnie ze wskazówkami zawartymi w scenariuszach zajęć.

Widoczna jest też ikona kłódki. Podczas prowadzenia zajęć powinna być ona zamknięta, dzięki temu bez względu na postępy w ćwiczeniu poziom nie ulega zmianie – awans jest zablokowany. Gdy klikniemy w kłódkę (lub w napis poniżej) zostanie ona otwarta. Od tego momentu program automatycznie będzie awansował użytkownika na kolejny, wyższy poziom.



Pauza – przycisk wstrzymuje ćwiczenie. Ponowne kliknięcie przywraca ćwiczenie dokładnie w takim samym stanie jak przed kliknięciem pauzy.

Dalej – wielofunkcyjny przycisk, który w zależności od wywołuje kolejną akcję. Przyjmuje 3 stany:

żółty – zakończenie ekspozycji zadania i ćwiczenia,
czerwony – przerwanie ćwiczenia i pokazanie
zielony – ponowne uruchomienie ćwiczenia.

Działanie przycisku jest intuicyjne. Szczegóły są przy dokładnym opisie ćwiczenia w danym



etapu ćwiczenia

rozpoczęcie

poprawnego wyniku,

każdorazowo podane scenariuszu.



Wiadomości W lewym górnym rogu ekranu głównego znajduje się grafika przedstawiająca postać związaną z daną częścią: Wiosna – Kurczak, Lato – Pszczółka, Jesień – Jeż, Zima – Pingwin. Kliknięcie w nią powoduje otwarcie strony internetowej zawierającej wiadomości z serwisu Akademia Umysłu®. Są to informacje o nowych artykułach, zaproszeniach do konkursów i zabaw. Jeżeli postać podskakuje i macha kopertą – oznacza to, że czeka nowa wiadomość.

Zainspiruj nas!

Producent, Biuro Informatyki Stosowanej FORMAT, stale pracuje nad udoskonaleniem programów, zaleceń do ich stosowania oraz treści serwisów internetowych. Przy podłączeniu komputera do Internetu każdy program z serii Akademia Umysłu® JUNIOR EDU może pobierać bezpłatne aktualizacje i nowe wersje programu.

Będziemy wdzięczni za przesyłanie na adres edu@format.wroc.pl wszelkich uwag i propozycji. Otrzymane sugestie wykorzystamy do dopracowania programów i schematów zajęć tak, aby Państwu ułatwić pracę, a dzieciom pomóc jeszcze skuteczniej rozwijać ich umiejętności umysłowe.

Zarejestruj się już dziś w serwisie www.akademia-umyslu.edu.pl, aby korzystać ze wszystkich przywilejów, które przygotowaliśmy dla zarejestrowanych użytkowników.

Wersja pogląd

4. PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE ZAJĘĆ

Temat: **Sprzątanie świata – zachęcanie przez zabawę do segregowania śmieci.**

Cele ogólne:

- Uświadamianie potrzeby segregowania odpadów.
- Rozwijanie nawyków segregacji śmieci zgodnie z zasadami.
- Rozwijanie umiejętności wyboru rozwiązania.

Cele szczegółowe:

Operacyjne:

- Uczeń zna trzy kolory pojemników na odpady.
- Uczeń wie, jakie odpady składować oraz w jakich pojemnikach.
- Uczeń wymienia minimum dwa powody segregowania odpadów.
- Uczeń potrafi ułożyć puzzle składające się z 6 elementów w czasie mniejszym niż 30 sekund.

Nieoperacyjne:

- Uczeń doskonali pamięć krótkotrwałą.
- Uczeń rozwija spostrzegawczość, koncentrację i koordynację wzrokowo-ruchową.

Formy i metody pracy:

Formy: praca w grupie, praca indywidualna, zabawy muzyczne, ruchowe.

Metody: słowna, pogładowa, praktycznego działania.

Środki dydaktyczne:

- Program Akademia Umysłu® JUNIOR Wiosna – ćwiczenia: Porządki, Puzzle.
- Komputer z możliwością prezentacji na ekranie, użyciem projektora lub tablicy multimedialnej.
- Prezentacja multimedialna nr 4: „Sprzątanie świata”.
- Karta pracy nr 1: „Porządki” z części Wiosna.
- Kredki i nożyczki dla każdego z dzieci.
- Stoper lub zegarek.

Przebieg zajęć:

Czynności nauczyciela	Czynności ucznia
I. Faza wstępna	
Nauczyciel, korzystając z prezentacji multimedialnej, krótko przedstawia uczniom cele i zasady rządzące segregacją śmieci.	Uczeń aktywnie słucha.
II. Faza realizacji	
1. Ćwiczenie: Porządki Nauczyciel omawia zasady ćwiczenia. Następnie chętni uczniowie podchodzą kolejno do komputera lub tablicy i wykonują ćwiczenie. Nauczyciel ma możliwość ustalenia poziomu trudności, by każdy z uczniów mierzył się z zadaniem na tym samym poziomie. Ćwiczenie należy rozpocząć od poziomu 6.	Uczeń wykonuje ćwiczenie.
2. Karta pracy nr 1: „Porządki”	Uczeń wykonuje zadanie samodzielnie.

Nauczyciel prosi uczniów o przygotowanie kredek oraz nożyczek i wręcza im karty pracy. Zadaniem ucznia jest pokolorowanie pojemników na odpady odpowiednimi kolorami, a następnie wycięcie obrazków odpadów i umieszczenie ich we właściwych pojemnikach.	
3. Zadanie: Segregacja Nauczyciel prosi uczniów, by każdy z nich pomieszał śmieci, a następnie wybrał trzy spośród pokolorowanych pojemników. Każdy z uczniów ustawi przed sobą wybrane pojemniki obrazkiem do dołu i zapamiętuje ich położenie. Następnie ponownie segreguje śmieci, ale tylko te, które powinny znaleźć się w wybranych pojemnikach. Gdy skończy, odwraca pojemniki obrazkiem do góry i sprawdza, czy dobrze posegregował śmieci.	Uczeń wykonuje zadanie samodzielnie.
4. Ćwiczenie: Puzzle Nauczyciel omawia zasady ćwiczenia. Następnie dzieli klasę na dwie lub więcej grup. Każda z nich wyznacza swojego przedstawiciela, który będzie układał puzzle według jej wskazówek. Przedstawiciele podchodzą kolejno do komputera lub tablicy i wykonują ćwiczenie. Po pierwszej turze ćwiczeń nauczyciel może zmienić poziom na trudniejszy, a grupy ponownie wybierają swojego przedstawiciela. Ćwiczenie należy rozpocząć od poziomu 1.	Uczeń wykonuje ćwiczenie w grupie.
III. Podsumowanie	
Nauczyciel przypomina, w jakich pojemnikach powinny być umieszczane odpowiednie odpady.	Uczeń utrwala swoją wiedzę.

Opis ćwiczenia Porządku

Ćwiczenie polega na segregowaniu rozrzuconych śmieci i wrzucaniu ich do odpowiednich kontenerów.

Po uruchomieniu ćwiczenia zwróć uwagę, jakie masz rodzaje śmieci i jakie kosze. Kosze z początku będą oznaczone, ale wraz ze wzrostem trudności opisy będą znikać – zapamiętaj więc kolory poszczególnych pojemników.

Przedmioty przeciągaj, klikając na nie myszką i nie puszczając przycisku myszki prowadź przedmiot do pojemnika. Po najechaniu przedmiotem na pojemnik kosz się otworzy. Puść wtedy przycisk myszki, a przedmiot wpadnie do kontenera.

Próby

Na wszystkich poziomach dostępne są 3 próby – 3 możliwości błędu. W przypadku błędnego wrzucenia przedmiotu do pojemnika kosz ten trzęsie się, informując o popełnieniu błędu, przedmiot wraca na miejsce, a z górnej części ekranu znika jedna buźka zwierzątko (tracona jest 1 próba).

Etapy

1. Przyjrzyj się rozrzuconym śmieciom.
2. Klikaj myszką w śmieci, przeciągaj je i wstawiaj do właściwych pojemników.
3. Gdy nie chcesz grać, możesz się poddać wciskając czerwony przycisk DALEJ.
4. Gdy po wygraniu chcesz grać dalej, wciśnij zielony przycisk DALEJ.

Sterowanie

Ćwiczenie obsługiwane wyłącznie myszką.

Wartość edukacyjna

Dzięki ćwiczeniu nauczysz się segregować śmieci.

W ćwiczeniu pojemniki na śmieci są najczęściej podpisywane oraz posiadają standardowe kolory dla danego rodzaju śmieci. Dzięki temu wzmocnisz swoją wiedzę o ekologii i potrzebę dbania o środowisko.

Efekty specjalne

Zwróć uwagę, jak po dobrze zakończonym ćwiczeniu mrugają okna domów na podwórku.

Opis ćwiczenia Puzzle

W ćwiczeniu trzeba ułożyć puzzle z obrazków o tematyce danej pory roku.

Przypatrz się obrazkowi i wciśnij DALEJ. Gdy wypadną z niego puzzle, ułóż go z powrotem.

Aby włożyć puzzle w obrazek, musisz kliknąć w niego myszką i przeciągnąć w odpowiednie miejsce.

Wskazówka! Na wyższych poziomach rozkładaj sobie puzzle na wolnych obszarach ekranu, aby mieć lepszy podgląd elementów układanki.

Próby

W tym ćwiczeniu gra się do momentu ułożenia wszystkich puzzli. Gdy wstawione zostaną wszystkie klocki i układanka będzie kompletna, ćwiczenie zakończy się.

Temat: Matematyka zimową porą – ćwiczenie umiejętności matematycznych w zimowej scenerii.

Cele ogólne:

- Kształcenie umiejętności rozróżniania liczb parzystych i nieparzystych.
- Doskonalenie umiejętności tworzenia zbiorów.
- Porównywanie zbiorów.
- Doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie do 20.

Cele szczegółowe:

Operacyjne:

- Uczeń wskazuje liczby parzyste i nieparzyste.
- Uczeń potrafi prawidłowo uszeregować liczby od 0 do 20.
- Uczeń tworzy i porównuje zbiory.
- Uczeń wykonuje działanie matematyczne tak, aby wynik był liczbą parzystą lub nieparzystą.

Nieoperacyjne:

- Uczeń doskonali zdolności manualne.
- Uczeń rozwija koncentrację uwagi i pamięć wzrokową.
- Uczeń doskonali umiejętności matematyczne.

Formy i metody pracy:

Formy: praca w grupie, praca indywidualna, zabawy muzyczne, ruchowe.

Metody: słowna, pogładowa, praktycznego działania.

Środki dydaktyczne:

- Program Akademia Umysłu® JUNIOR Zima – ćwiczenia: Wyciąg, Owce.
- Komputer z możliwością prezentacji na ekranie, użyciem projektora lub tablicy multimedialnej.
- Prezentacja multimedialna nr 20: „Liczby parzyste i nieparzyste”.
- Karta pracy nr 7: „Owce” z części Zima.
- Karta pracy nr 8: „Wyciąg” z części Zima.
- Nożyczki dla każdego z dzieci.

Przebieg zajęć:

Czynności nauczyciela	Czynności ucznia
I. Faza wstępna	
Nauczyciel, korzystając z prezentacji multimedialnej, przybliży uczniom zagadnienie liczb parzystych i nieparzystych. Podaje przykłady, a następnie ćwiczy z uczniami umiejętność odróżniania liczb parzystych od nieparzystych.	Uczeń aktywnie słucha i bierze udział w dyskusji.
II. Faza realizacji	
1. Ćwiczenie: Owce Nauczyciel omawia zasady ćwiczenia. Każde z chętnych dzieci może kolejno podejść do komputera lub tablicy i rozwiązywać zadanie. Ćwiczenie należy rozpocząć od poziomu 3.	Uczeń wykonuje ćwiczenie.
2. Karta pracy nr 7: „Owce” Nauczyciel wręcza każdemu uczniowi kartę pracy. Zadaniem ucznia jest policzenie, ile owiec znajduje się w każdej zagrodzie, i wpisanie odpowiedzi w okienku.	Uczeń wykonuje zadanie samodzielnie.
3. Ćwiczenie: Wyciąg Nauczyciel omawia zasady ćwiczenia. Dzieli uczniów na dwuosobowe grupy, a każda z nich po kolei podchodzi do komputera lub tablicy i rozwiązuje zadanie. Wszystkie grupy wykonują ćwiczenie na tym samym, ustalonym przez nauczyciela poziomie. Ćwiczenie należy rozpocząć od poziomu 1.	Uczeń wykonuje ćwiczenie w grupie.
4. Karta pracy nr 8: „Wyciąg” Nauczyciel wręcza każdemu uczniowi kartę pracy. Zadaniem ucznia jest wycięcie i ułożenie wagoników w kolejności rosnącej (od najmniejszej do największej liczby). Następnie ponowne ułożenie wagoników, tym razem w dwóch rzędach: w jednym liczby parzyste, w drugim nieparzyste.	Uczeń wykonuje zadanie samodzielnie.
III. Podsumowanie	
Nauczyciel przypomina, co uczniowie ćwiczyli podczas zajęć. Prosi ochotników, by wskazali te przedmioty w sali, których liczba jest parzysta, a następnie te, których liczba jest nieparzysta.	Uczeń utrwała swoją wiedzę i aktywnie uczestniczy w zabawie.

Opis ćwiczenia Wyciąg

Ćwiczenie polega na ułożeniu wagoników w kolejności rosnącej od najmniejszego do największego numeru na wagoniku.

Wyszukuj najmniejsze cyfry na wagonikach i klikaj w nie myszką. Gdy poprawnie klikniesz, wagonik spadnie na dół i wstawi się w szare pole.

Próby

Na wszystkich poziomach dostępne są 3 próby – 3 możliwości błędu. W przypadku błędnego wskazania wagonika – wagonik porusza się i z górnej części ekranu znika jedna buźka zwierzątko (tracona jest 1 próba).

Etapy

1. Przypatrz się wjeżdżającym wagonikom.
2. Klikaj myszką w wagoniki, zaczynając od najmniejszej cyfry do największej widocznej na wagonikach.
3. Gdy w danej chwili nie chcesz grać, możesz się poddać wciskając czerwony przycisk DALEJ.
4. Gdy chcesz grać dalej, wciśnij zielony przycisk DALEJ.

Sterowanie

Ćwiczenie obsługiwane wyłącznie myszką.

Wartość edukacyjna

Udoskonalisz rozwiązywanie zadań rachunkowych.

Opis ćwiczenia Owce

Ćwiczenie polega na zapamiętaniu, ile jest owiec w poszczególnych zagrodach, i gdy uciekną, wprowadzeniu ich z powrotem do zagród we właściwych ilościach.

Gdy zapamiętasz, ile jest owiec w poszczególnych zagrodach, wciśnij przycisk DALEJ. Owce wtedy uciekną z zagród i pojawią się koło nich. Klikaj wtedy na owce myszką i przeciągaj je do zagród, pilnując, aby wstawiać właściwą ilość zwierząt.

Uwaga! Nie mają znaczenia kolory owiec – ważna jest tylko ich liczba w zagrodach.

Próby

Na wszystkich poziomach dostępne są 3 próby – 3 możliwości błędu. W przypadku błędnego wstawienia owcy do zagrody (jest już odpowiednia ilość owiec w zagrodzie) miejsce to trzęsie się, informując o popełnieniu błędu, owca wraca na swoje miejsce, a z górnej części ekranu znika jedna buźka zwierzątko (tracona jest 1 próba).

Etapy

1. Prezentacja – zapamiętaj, ile owiec jest w poszczególnych zagrodach, a gdy jesteś gotowy, kliknij żółty przycisk DALEJ.
2. Etap odpowiedzi – łap i przeciągaj owce myszką i wstawiaj do zagród tak, aby w każdej była odpowiednia ilość zwierząt.
3. Gdy nie masz pomysłu na rozwiązanie, możesz się poddać wciskając czerwony przycisk DALEJ.
4. Gdy chcesz grać dalej, wciśnij zielony przycisk DALEJ.

Sterowanie

Ćwiczenie obsługiwane wyłącznie myszką.

Wartość edukacyjna

W ten sposób wyćwiczysz skuteczne przypominanie informacji.

Etapy

1. Prezentacja – przyjrzyj się obrazkowi i zapamiętaj go; gdy jesteś gotowy, kliknij żółty przycisk DALEJ.
2. Etap odpowiedzi – z rozsypanych klocków przeciągaj pojedyncze klocki myszką i wstawiaj w odpowiednie miejsca na planszy.
3. Gdy nie chcesz grać, możesz się poddać wciskając czerwony przycisk DALEJ.
4. Gdy chcesz grać dalej, wciśnij zielony przycisk DALEJ.

Sterowanie

Ćwiczenie obsługiwane wyłącznie myszką.

Wartość edukacyjna

Nauczysz się dostrzegać związki między różnymi elementami i łączyć je w całość.

Na stronach 13-62 prezentowane są pozostałe scenariusze zajęć, dostępne w pełnej wersji Zeszytów Metodycznych wchodzących w skład pakietu Akademia Umysłu® Junior EDU.

Zapraszamy do zakupu na:

www.akademia-umyslu.pl/sklep

Wersja pogląd