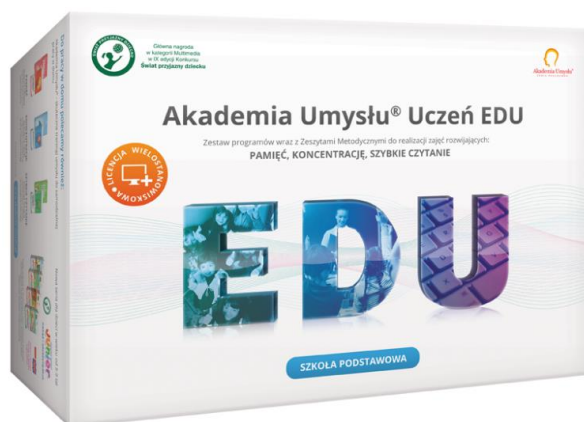


Prezentacja jednego z zeszytów metodycznych wchodzącego w skład pakietu

## Akademia Umysłu® Uczeń EDU



W skład zestawu wchodzi **7 zeszytów metodycznych** zawierających szczegółowe scenariusze zajęć mających na celu rozwój istotnych funkcji umysłowych: rozwój koncentracji uwagi oraz pamięci, a także zwiększenia tempa czytania.

- Zajęcia dla uczniów I etapu edukacyjnego - poziom ogólny
- Zajęcia dla uczniów I etapu edukacyjnego przejawiających trudności w uczeniu się
- Zajęcia dla uczniów I etapu edukacyjnego przejawiających szczególne uzdolnienia
- Zajęcia dla uczniów II etapu edukacyjnego - poziom ogólny
- Zajęcia dla uczniów II etapu edukacyjnego przejawiających trudności w uczeniu się
- Zajęcia dla uczniów II etapu edukacyjnego przejawiających szczególne uzdolnienia
- Zajęcia konkursowe dla uczniów I i II etapu edukacyjnego

Ponadto pakiet zawiera aż **6 multimedialnych programów komputerowych** z serii Akademia Umysłu® Uczeń EDU: Pamięć część 1 i 2, Koncentracja część 1 i 2, Szybkie Czytanie część 1 i 2.

Oprogramowanie objęte jest **licencją dożywotnią (bezterminową)** do wyboru na 5, 15, 25 stanowisk z możliwością dokupienia kolejnych.

Do pakietu dołączono również **naklejki i dyplomy**, stanowiące element motywacyjny i nagrodę za prawidłowe wykonanie zadań.

Materiał został opracowany przez psychologów i pedagogów oraz uzupełniony przez praktyków nauczycieli i metodyków.

## Akademia Umysłu® EDU

**ZAJĘCIA DLA UCZNIÓW II ETAPU EDUKACYJNEGO**

**POZIOM OGÓLNY**

© Copyright by FORMAT

Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie, przedrukowywanie i rozpowszechnianie całości bądź fragmentów niniejszej pracy bez zgody wydawcy zabronione.

Akademia Umysłu® jest zastrzeżonym znakiem towarowym należącym do Biura Informatyki Stosowanej FORMAT.

Wydawca: FORMSOFT Sp. z o.o. Sp. k.

Autorzy:

dr Przemysław Bąbel  
Uniwersytet Jagielloński

dr Anna Ziółkowska  
Szkoła Wyższa Psychologii  
Społecznej w Poznaniu

Opracowanie metodyczne:

mgr Dorota Wójcik-Hetman  
mgr Eleonora Żmijowska-Wnęk

## Spis treści

1. Wstęp .....	2
2. Grupa docelowa .....	3
3. Cele .....	5
4. Założenia i realizacja .....	5
5. Sposób realizacji programu.....	7
W jakiej formie organizować zajęcia? .....	7
Jak realizować zajęcia? .....	8
Jak zmotywować uczniów do uczestniczenia w zajęciach? .....	8
Czy swobodne odwoływanie się do programu jest skuteczne? .....	10
Jak często organizować zajęcia? .....	10
6. Program zajęć.....	11
Szczegółowy program zajęć .....	11
Scenariusz zajęć – wersja podstawowa – 10 zajęć .....	27
Scenariusz zajęć – wersja skrócona – 5 zajęć .....	28
Scenariusz zajęć – wersja skrócona – 3 zajęcia .....	29
7. Ocena .....	30
8. Rozwiązywanie problemów.....	32
9. Możliwości pracy grupowej.....	32
10. Instalacja, uruchomienie i obsługa programów .....	33
Pierwsze uruchomienie programu .....	33
Kolejne uruchomienie.....	34
Okno główne.....	34
Poziomy trudności i tryby.....	34
Uruchomienie ćwiczenia.....	35
Zainspiruj nas! .....	35

## 1. Wstęp

Wyniki wielu badań naukowych są zasadniczo zgodne: funkcjonowanie poznawcze człowieka można doskonalić – można zatem trenować koncentrację, pamięć i szybkie czytanie. Istnieje wiele metod pozwalających zwiększyć skuteczność działania procesów poznawczych. Dzielimy je na trzy grupy:

1. Zdrowy tryb życia, na który składają się: odpowiednia dieta, bogata w składniki wspomagające funkcjonowanie poznawcze; oddychanie (w tym m.in. ćwiczenia oddechowe, częste wietrzenie wnętrza, wyprostowana postawa ciała) oraz ruch, szczególnie na świeżym powietrzu;
2. Metody farmakologiczne – przyjmowanie leków i suplementów diety wspomagających funkcjonowanie procesów poznawczych;
3. Metody psychologiczne, do których zaliczamy specyficzne techniki oraz ćwiczenia wspomagające koncentrację, pamięć i szybkie czytanie.

Psychologiczne metody wspomagania funkcjonowania poznawczego mogą przyjmować wiele form: treningu grupowego, korzystania ze specjalnych programów komputerowych, e-nauczania czy aplikacji online, a nawet po prostu studiowania poradników. Najczęstszą formę psychologicznego wspomagania procesów poznawczych stanowi trening grupowy, ale na popularności zyskują także programy komputerowe, o czym świadczą sukces programów z serii Akademia Umysłu®. Nie dość, że doczekały się one kontynuacji, to jeszcze powstają kolejne ich wersje, w tym Akademia Umysłu® JUNIOR przeznaczona dla dzieci w wieku 5–9 lat.

Niezależnie od formy, w jakiej prowadzone jest psychologiczne wspomaganie funkcjonowania poznawczego, wszystkie techniki i ćwiczenia opierają się na tych samych zasadach. Jednak nie każde z nich mogą być zastosowane w ramach poszczególnych form psychologicznego wspomagania funkcjonowania poznawczego. Na przykład, nie każdą technikę wykorzystywaną w ramach grupowego treningu pamięci można zastosować w formie programu komputerowego, a niektóre ćwiczenia przeprowadza się wyłącznie w wersji komputerowej. Próba połączenia zalet dwóch form psychologicznego wspomagania procesów poznawczych, treningu grupowego i programów komputerowych, jest niniejszy zeszyt metodyczny. Proponujemy w nim program cyklu zajęć wspomagających koncentrację, pamięć i szybkie czytanie w formie treningu grupowego, ale prowadzonego z wykorzystaniem programów komputerowych z serii Akademia Umysłu® część 1 i część 2.

Wspomaganie procesów poznawczych to niezbędny element współczesnego kształcenia. W zalewie informacji, w jakim obecnie funkcjonujemy, niezbędna jest umiejętność dostrzegania tego, co naprawdę istotne (koncentracja i selekcja); zapamiętania, przechowania i wydobycia we właściwym momencie koniecznych informacji i wreszcie zdolność szybkiego czytania tekstów zawierających ważne dla nas treści. Umiejętności te zawsze uznawano za wartościowe, ale w dzisiejszych czasach, kiedy w każdej chwili dociera do nas nieporównywalnie więcej informacji niż przed rewolucją cyfrową, konieczne staje się opanowanie ich na znacznie wyższym poziomie niż jeszcze dwadzieścia lat temu. Nie można mówić o skutecznym uczeniu się bez wysokiego poziomu tych umiejętności; nie da się nabywać wiedzy bez dobrego funkcjonowania koncentracji, pamięci i odpowiedniego tempa czytania. Co więcej – trudno żyć we współczesnym świecie, nie dysponując tymi zdolnościami.

Wykorzystanie programów komputerowych do wspomagania funkcjonowania poznawczego uczniów jest jednocześnie realizacją podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych. Zgodnie z nią do najważniejszych umiejętności zdobywanych przez ucznia w trakcie kształcenia ogólnego w szkole podstawowej należy umiejętność posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi. W świetle podstawy programowej istotnym zadaniem szkoły podstawowej jest przygotowanie uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym. Wśród celów ogólnych kształcenia na zajęciach komputerowych wymienia się więc wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.

Niniejszy zeszyt metodyczny opiera się na dwóch częściach serii programów Akademia Umysłu®. Na serię pierwszą składają się programy: Koncentracja 1, Pamięć 1 oraz Szybkie Czytanie 1. Podobnie, w skład serii drugiej wchodzi programy Koncentracja 2, Pamięć 2 oraz Szybkie Czytanie 2. Celem ogólnym programów Koncentracja 1 i 2 jest poprawa koncentracji, stabilności, selektywności, podzielności i przerzutności uwagi, ale także zwiększenie pojemności i czasu przechowywania informacji w pamięci krótkotrwałej oraz skuteczności ich transferu do pamięci długotrwałej. Programy Pamięć 1 i 2 mają na celu przede wszystkim zwiększenie pojemności i czasu przechowywania informacji w pamięci krótkotrwałej oraz skuteczności ich transferu do pamięci długotrwałej, ale także polepszenie koncentracji, stabilności, selektywności, podzielności i przerzutności uwagi. Z kolei celem ogólnym programów Szybkie Czytanie 1 i 2 ma być poprawa szybkości czytania, a przede wszystkim nabycie umiejętności niezbędnych do jej osiągnięcia, to jest w szczególności zwiększenie zakresu widzenia peryferycznego, a tym samym rozszerzenie pola widzenia, oraz zwiększenie ilości informacji odbieranych podczas jednej fiksacji wzroku. Ponieważ pierwsze ćwiczenie w każdym z programów ma charakter rozgrzewki, to – nie licząc go – mamy do dyspozycji w sumie 83 zróżnicowane ćwiczenia, które służą trenowaniu koncentracji, pamięci i szybkiego czytania. W opisie każdego ćwiczenia zawarty jest jego cel szczegółowy.

Programy z serii Akademia Umysłu® są poprawne merytorycznie i – odpowiednio wykorzystywane – powinny pozwolić na realizację zarówno celów szczegółowych danych ćwiczeń, jak i celów ogólnych poszczególnych programów.

## 2. Grupa docelowa

Grupę docelową niniejszego zeszytu stanowią uczniowie II etapu edukacyjnego to dzieci uczęszczające do klas 4-8. Z perspektywy rozwojowej znajdują się one w końcowym okresie późnego dzieciństwa, i w pierwszej fazie okresu dorastania.

Ten okres rozwojowy charakteryzuje się istotnymi zmianami w zakresie funkcjonowania poznawczego:

- Rozwija się wówczas uwaga dowolna, tzn. dzieci coraz lepiej koncentrują uwagę celowo, jednak umiejętność ta jest zróżnicowana, a wiele dzieci wykazuje problemy w sterowaniu swoją uwagą. Pod koniec tego okresu kompetencje te stabilizują się i rozwijanie ich będzie trudniejsze. Stąd istotne jest ćwiczenie koncentracji, ale

i innych aspektów uwagi: selektywności i podzielności, w czym mogą pomóc programy komputerowe;

- Rozwija się pamięć logiczna – W tym okresie ważne jest by dzieci uczyły się analizować zapamiętywany materiał oraz nauczyły się stosować różnorodne strategie rozwojowe, które są warunkiem odniesienia sukcesu szkolnego wobec zwiększającej się ilości materiału pod koniec szkoły podstawowej. Rozwój pamięci, w tym także metapamięci (wiedzy o tym, w jaki sposób funkcjonuje pamięć), może być wspomagany przez wykorzystywanie programów komputerowych;
- Dzieci doskonalą umiejętność czytania, a szczególnego znaczenia nabiera jego tempo, w którego zwiększaniu mogą pomóc programy komputerowe. W tym wieku najsilniej rozwija się tempo czytania, od powolnego – dziecięcego w klasie czwartej, aż po docelowe pod koniec klasy ósmej, przy czym dzięki elastyczności młodego umysłu możliwe jest osiągnięcie najszybszych postępów w tym zakresie.

Zgodnie z teorią Jana Piageta dzieci w tym okresie rozwojowym znajdują się jeszcze w stadium operacji konkretnych, co oznacza, że opanowały zasadę niezmienności (pojęcie stałości) cech – rozumieją, że jeśli nic nie zostaje odjęte ani dodane, to właściwości fizyczne przedmiotu czy substancji nie zmieniają się wraz ze zmianą ich wyglądu. Dzieci nabywają także umiejętności klasyfikowania i szeregowania – w ich rozwoju mogą się okazać pomocne programy komputerowe wymagające tych zdolności. Co szczególnie istotne, choć dzieci nie są jeszcze zdolne do myślenia abstrakcyjnego, to potrafią już dokonywać operacji umysłowych, tj. rozwiązywać problemy, manipulując wyobrażeniami konkretnych, namacalnych przedmiotów we własnym umyśle. W tym stadium więc doniosłe znaczenie wspomagające mogą mieć programy komputerowe, które z jednej strony wymagają dokonywania operacji umysłowych w celu rozwiązania generowanych przez nie zadań, ale z drugiej strony wspomagają tworzenie konkretnych wyobrażeń, które stają się przedmiotem manipulacji w umyśle, przed podaniem rozwiązania zadania generowanego przez program.

Pod koniec szkoły podstawowej dzieci wchodzą w kolejne stadium rozwoju poznawczego według Piageta, tj. w operacje formalne. Stanowi to ogromny przełom w rozumowaniu, gdyż pojawia się zdolność do myślenia abstrakcyjnego i hipotetycznego, czyli wnioskowania z czystych hipotez, a nie tylko z realnych obserwacji. Innymi słowy, operacje logiczne dokonywane są na znakach słownych lub symbolach matematycznych, a rozumowanie może zachodzić wyłącznie w myślach.

Współczesne wyniki badań dowodzą jednak, że myślenie formalne nie tylko nie musi pojawiać się tak wcześnie, jak chciał tego Piaget, czyli w początkach okresu dorastania, ale nie wszyscy dorośli osiągają ten poziom rozwoju poznawczego. Uważa się, że pojawienie się myślenia formalnego zależy od edukacji i doświadczenia, stąd niezwykle istotne jest jego stymulowanie, także przy pomocy programów komputerowych, które wymagają myślenia abstrakcyjnego i hipotetycznego.

### 3. Cele

#### Cele ogólne:

1. Poprawa funkcjonowania uwagi.
2. Poprawa funkcjonowania pamięci.
3. Nabycie umiejętności niezbędnych w nauce szybkiego czytania.

#### Cele szczegółowe:

1. Zwiększenie umiejętności koncentrowania uwagi.
2. Zwiększenie stabilności uwagi.
3. Zwiększenie selektywności uwagi.
4. Zwiększenie podzielności uwagi.
5. Zwiększenie przerzutności uwagi.
6. Zwiększenie pojemności pamięci krótkotrwałej.
7. Zwiększenie czasu przechowywania informacji w pamięci krótkotrwałej.
8. Zwiększenie skuteczności transferu informacji z pamięci krótkotrwałej do długotrwałej.
9. Zwiększenie zakresu widzenia peryferycznego, a tym samym rozszerzenie pola widzenia.
10. Zwiększenie ilości informacji odbieranych podczas jednej fiksacji wzroku.

Realizacja celów i jej poziom będą mierzone poprzez porównanie wyników uzyskanych przez uczniów w ćwiczeniach wykonywanych na pierwszych i ostatnich zajęciach (por. rozdział 7 zeszytu, poświęcony ocenie).

Powyższe cele można osiągać zarówno w przypadku pełnego cyklu 10 zajęć, jak i w wersjach skróconych, tj. obejmujących 3 lub 5 zajęć. Różny będzie jednak poziom ich realizacji w zależności od liczby zajęć. W przypadku cyklu 10 zajęć zakładamy zwiększenie poszczególnych umiejętności o 10–20%, w przypadku 5 zajęć – o 5–10%, natomiast w przypadku 3 zajęć – o 3–5%.

### 4. Założenia i realizacja

Zeszyt metodyczny w pełnej wersji obejmuje cykl 10 zajęć, trwających po 35 minut każde. W przypadku zajęć dla uczniów I etapu edukacyjnego mogą się one odbywać w dowolnym momencie dnia. Decyzję o ich rozpoczęciu podejmuje nauczyciel, biorąc pod uwagę specyfikę klasy, grupy i możliwości psychofizyczne uczniów. Czas poprzedzający rozpoczęcie właściwej części zajęć nauczyciel może wykorzystać na czynności organizacyjno-porządkowe oraz na działania zaproponowane w rozdziale 5 pt. „Sposób realizacji programu”.



Pełny cykl 10 zajęć obejmuje:

- Zajęcia wprowadzające, na których zostanie przeprowadzony pomiar początkowy funkcjonowania poznawczego uczniów;
- Trzy zajęcia poświęcone trenowaniu koncentracji, obejmujące ćwiczenia:
  - Wstępne,
  - Rozwijające,
  - Zaawansowane;
- Trzy zajęcia poświęcone trenowaniu pamięci, obejmujące ćwiczenia:
  - Wstępne,
  - Rozwijające,
  - Zaawansowane;
- Dwa zajęcia poświęcone trenowaniu umiejętności szybkiego czytania, obejmujące ćwiczenia:
  - Wstępne,
  - Rozwijające;
- Zajęcia podsumowujące, na których zostanie przeprowadzony pomiar efektów cyklu zajęć.

Ponieważ nie zawsze będzie możliwe przeprowadzenie pełnego cyklu zajęć, zaproponowano także dwie wersje skrócone, obejmujące 3 lub 5 zajęć. W cyklu 5 zajęć przewidziano:

- Zajęcia wprowadzające, na których zostanie przeprowadzony pomiar początkowy funkcjonowania poznawczego uczniów;
- Jedne zajęcia poświęcone trenowaniu koncentracji, obejmujące ćwiczenia rozwijające;
- Jedne zajęcia poświęcone trenowaniu pamięci, obejmujące ćwiczenia rozwijające;
- Jedne zajęcia poświęcone trenowaniu umiejętności szybkiego czytania, obejmujące ćwiczenia rozwijające;
- Zajęcia podsumowujące, na których zostanie przeprowadzony pomiar efektów cyklu zajęć.

Z kolei w ramach cyklu 3 zajęć zaproponowano:

- Jedne zajęcia poświęcone trenowaniu koncentracji, obejmujące ćwiczenia wstępne;
- Jedne zajęcia poświęcone trenowaniu pamięci, obejmujące ćwiczenia wstępne;
- Jedne zajęcia poświęcone trenowaniu umiejętności szybkiego czytania, obejmujące ćwiczenia wstępne.

W tym cyklu nie uwzględniono pomiaru funkcjonowania poznawczego uczniów.

Wszystkie zajęcia mają charakter warsztatowy i są oparte przede wszystkim na wykorzystaniu metod praktycznych (ćwiczenia, pokaz), problemowych (metody aktywizujące – gry dydaktyczne) i programowych z wykorzystaniem komputera, ale także – choć w znacznie mniejszym stopniu – metod podających (objaśnienie, wyjaśnienie). Zajęcia

będą prowadzone w formie grupowej, ale uczniowie powinni pracować indywidualnie (z zastrzeżeniami opisanymi w rozdziale 9). Do podstawowych środków dydaktycznych należy zaliczyć 6 programów z dwóch części serii Akademia Umysłu®, komputery dla każdego uczestnika oraz rzutnik multimedialny lub tablicę multimedialną. Dla każdego ćwiczenia przewidziano opcje początkowe (poziom trudności), ale nauczyciel musi sprawdzać, czy są one odpowiednie dla danej grupy uczniów i, jeśli zajdzie taka potrzeba, dobrać inny poziom trudności (patrz szczegółowy opis w rozdziale 8).

## 5. Sposób realizacji programu

### W jakiej formie organizować zajęcia?

1. Program „Koncentracja uwagi, pamięć, szybkie czytanie” jest przeznaczony do realizacji na zajęciach pozalekcyjnych.
2. Treści zawarte w programie są przeznaczone do wykorzystania przez nauczyciela; uczniowie wykonują ćwiczenia (z wykorzystaniem komputera).
3. Optymalne i najbardziej korzystne jest organizowanie zajęć:
  - w czasie godzin pracy nauczycieli wynikających z art. 42 ust. 2 pkt 2 Karty Nauczyciela;
  - w ramach zajęć w świetlicy;
  - w ramach zajęć bibliotecznych;
  - w ramach kół zainteresowań lub zajęć wyrównawczych przydzielonych dodatkowo nauczycielowi;
  - w ramach zastępstw;
  - podczas kursów organizowanych w szkole, np. w czasie ferii.

Wdrożenie i realizacja programu „Koncentracja uwagi, pamięć, szybkie czytanie” mogą stanowić jedną z form pomocy psychologiczno-pedagogicznej dla uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych: uczniów uzdolnionych oraz uczniów z trudnościami w uczeniu się.

Zajęcia powinny być prowadzone w pracowni komputerowej, tak aby każdy uczestnik miał dostęp do komputera – zatem w zajęciach organizowanych dla jednej grupy powinno brać udział tyle uczniów, ile jest komputerów w pracowni. Liczba grup objętych programem zależy od możliwości organizacyjnych szkoły oraz od zainteresowania nauczycieli i uczniów.

### Jak realizować zajęcia?

1. Zestaw ćwiczeń przewidziany w programie na jedno spotkanie został ułożony tak, że nauczyciel ma możliwość urozmaicania zajęć poprzez wprowadzanie uczniów w świat możliwości intelektualnych z wykorzystaniem dodatkowych, zabawowych metod pracy z uczniem typu:

- a) Po co komu „pamięć doskonała”?
  - b) Gdybym potrafił szybko czytać, to...;
  - c) O geniuszach... (Leonardo da Vinci, Albert Einstein);
  - d) Prawa czy lewa półkula mózgu?
2. Wprowadzając temat zajęć, nauczyciel powinien wzbudzić ciekawość poznawczą uczniów poprzez:
- a) odwoływanie się do doświadczeń uczniów, ich przeżyć, posiadanej wiedzy;
  - b) stosowanie metod aktywizujących (burza mózgów, metody niedokończonych zdań, kuli śnieżnej, symulacje).
3. Wybierając liczbę ćwiczeń dla uczniów, należy uwzględnić specyfikę klasy czy grupy oraz możliwości psychofizyczne uczniów.

### **Jak zmotywować uczniów do uczestniczenia w zajęciach?**




Program zawiera zestawy ćwiczeń do kształcenia sprawności umysłu: koncentracji, pamięci oraz umiejętności niezbędnych do szybkiego czytania ze zrozumieniem. W realizacji programu pożądanym byłby udział możliwie jak największej liczby uczniów. Wykonywanie proponowanych ćwiczeń wymaga od uczestników wysiłku, zaangażowania i systematyczności. Nauczyciel ma więc trudne zadanie przekonania (zmotywowania) uczniów do aktywnej pracy na zajęciach. Jednym z argumentów jest niewątpliwie atrakcyjność zajęć dla uczestników polegająca na pracy z wykorzystaniem komputera.

Zdecydowana większość uczniów chce się uczyć i osiągać sukcesy w nauce. Ta motywacja do nauki zmienia się wraz z osiąganymi wynikami. Niezadowolające wyniki, uzyskiwane mimo dużego wysiłku, znacznie obniżają motywację i aktywność. Uczniowie szybko odkrywają, że ilość informacji często przerasta ich możliwości zapoznania się z nimi, wybrania niezbędnych i najważniejszych treści, w końcu – zapamiętania ich. Zdają sobie sprawę, że radziliby sobie znacznie lepiej, gdyby mogli zdobyć wiedzę w krótszym czasie i trwale ją pamiętać.

Przedstawienie celu zajęć, adekwatnie do wieku dzieci, zaprezentowanie edukacyjnych szans, jakie się przed nimi pojawią dzięki udoskonaleniu sprawności umysłu jest zatem kolejnym czynnikiem motywującym uczniów do aktywnego uczestnictwa w zajęciach. Uczniowie mają również możliwość samooceny przyrostu sprawności. Pierwsze zajęcia diagnozują możliwości uczniów, a ostatnie ukazują przyrost umiejętności.

Głównymi formami oceniania proponowanymi w programie badania przyrostu umiejętności są samoocena ucznia oraz ocenianie wspierające stosowane przez nauczyciela.

1. Osiągnięcia ucznia po zrealizowaniu wybranego tematu są poddawane samoocenie;
2. Uczeń wypełnia „Kartę możliwości umysłu”:

„Karta możliwości umysłu”:			
nazwa ćwiczenia	 poradziłem sobie świetnie	 poradziłem sobie dość dobrze	 nie bardzo sobie radziłem
1.....			
2.....			
3.....			
4.....			
5.....			

Formularze karty można pobrać w formacie PDF ze strony:

[www.akademia-umyslu.edu.pl](http://www.akademia-umyslu.edu.pl)

3. Nauczyciel powinien ustosunkować się do samooceny ucznia poprzez komentarz:

Nauczyciel nie podziela zdania ucznia	przykro mi, ale uważam, że nad tym powinieneś jeszcze popracować
	widzę, że nie jesteś zadowolony, a przecież wykonując to zadanie, dobrze sobie radziłeś

4. Nauczyciel powinien poinformować uczniów o kryteriach ustalonych na potrzeby samooceny i konsekwencjach

liczba uśmiechniętych buziek	informacja zwrotna
2	GRATULACJE
3	GRATULACJE I WYRÓŻNIENIE
4–5	GRATULACJE – DZISIAJ JESTEŚ NAJLEPSZY

Skutecznym wzmocnieniem zaangażowania uczniów na zajęciach jest zorganizowanie Wielkiego Konkursu Umysłów już od początku realizacji programu. Korzystne okazuje się cykliczne organizowanie „mini konkursów”, które będą motywować uczniów do pracy i dawać im liczne szanse odniesienia sukcesu. Szkolna promocja i zorganizowanie konkursu, a co za tym idzie – promocja i realizowanie zajęć przygotowujących do konkursu oraz szansa na sukces przyniosą wymierne skutki w postaci liczby chętnych, zaciekawienia i zapędu uczestników zajęć, a równocześnie będą drogą do osiągnięcia celów programu.

Nie bez znaczenia dla motywacji i aktywności uczniów będą prestiżowe tytuły, które przypadną laureatom konkursów:

- Mistrz Umysłu;
- Mistrz Koncentracji i Czytania;

- Mistrz Koncentracji i Pamięci;
- Mistrz Koncentracji;
- Mistrz Pamięci;
- Mistrz Czytania.

Liczne wyróżnienia dla uczniów – uczestników zajęć (tytuły mistrza, wicemistrza w różnych kategoriach wiekowych) z pewnością są niezbędne w skutecznej realizacji programu. Ponadto zeszyt nr 7 zawiera zestawy zadań konkursowych i propozycje konkursu, który może stanowić podsumowanie pracy z uczniami w zakresie kształcenia i doskonalenia sprawności umysłu.

### **Czy swobodne odwoływanie się do programu jest skuteczne?**

Na pierwszych i ostatnich zajęciach uczniowie wykonują ćwiczenia w zakresie wszystkich kształconych sprawności – są to zajęcia służące do oceny przyrostu kształconych sprawności (pierwsze zajęcia – diagnoza, ostatnie – przyrost). Pozostałe zajęcia zostały tak zaplanowane, by na każdym oddzielnie uczeń kształcił jedną sprawność. Największe znaczenie ma kolejność wykonywania ćwiczeń w ramach kształconej sprawności. Ćwiczenia zostały dobrane według rosnącego stopnia trudności, a przede wszystkim według trenowanych umiejętności, tzn. wcześniejsze ćwiczenia w programie wyrabiają umiejętności, które są wykorzystywane w późniejszych ćwiczeniach.

*Przy losowej kolejności wykonywania ćwiczeń można się spodziewać „jakichś efektów” („lepiej robić cokolwiek niż nic”), ale z pewnością nie będą to efekty, które zakłada realizacja programu.*

Uwzględniając specyfikę grupy (możliwości i potrzeby uczniów), nauczyciel może organizować zajęcia w jednej z następujących opcji:

1. Realizować zajęcia, nie odstępując w żadnym szczególe od zapisów programu;
2. Realizować zajęcia, selekcjonując tylko te zestawy ćwiczeń, które kształcą dwie wybrane sprawności: koncentrację i pamięć lub koncentrację i szybkie czytanie;
3. Realizować zajęcia, wybierając tylko te zestawy ćwiczeń, które kształcą jedną wybraną sprawność.

Efekty dla każdej z trzech opcji w zakresie kształconej (doskonalonej) umiejętności powinny zostać osiągnięte. Niemniej zaleca się wybranie takiej opcji realizowania zajęć, która pozwoli łączyć kształcenie przynajmniej dwóch sprawności, to jest koncentracji i pamięci lub koncentracji i szybkiego czytania. Koncentracja stanowi bowiem warunek zarówno dobrej pamięci, jak i szybkiego czytania.

### **Jak często organizować zajęcia?**

Zajęcia okażą się najbardziej efektywne, jeśli będą się odbywać 2–3 razy w tygodniu (minimum to jedno zajęcia na tydzień, a maksimum – jedno dziennie).

Ze względu na trudności obiektywne, tempo pracy uczniów, a także ich stan psychofizyczny istnieje prawdopodobieństwo, że w ramach jednego spotkania uczniowie zdołają wykonać tylko 1–2 ćwiczenia – wówczas do kolejnych ćwiczeń, przewidzianych w tym samym zestawie, należy wrócić na najbliższych zajęciach.

## 6. Program zajęć

### Szczegółowy program zajęć

Ćwiczenie	Cel	Opis ćwiczenia	Poziom Czas	Uwagi
<b>Temat: Trenujemy koncentrację. Ćwiczenia rozwijające</b>				
<b>Witraże</b> Koncentracja 2	Celem ćwiczenia jest doskonalenie zdolności analizowania i syntetyzowania spostrzeganych bodźców. Umiejętności te ułatwiają zarówno wychwytywanie różnic między odbieranymi bodźcami, jak i możliwość logicznego scalania ich w większe całości. Ćwiczenie usprawnia również wyobraźnię przestrzenną.	Na ekranie widać kwadraty podzielone na 4 trójkąty w różnych kolorach.  Należy przeciągnąć kwadraty z lewej planszy do prawej tak, aby trójkąty jednego kwadratu tworzyły romby w jednym kolorze z trójkątami z sąsiedniego kwadratu.	Łatwy 10 min	Warto zwrócić uwagę uczniów na konieczność dopasowywania kolorów witraży zarówno w pionie, jak i w poziomie.
<b>Poobracane cyfry</b> Koncentracja 2	Ćwiczenie ma na celu stymulowanie zdolności jednoczesnego kontrolowania różnych źródeł informacji oraz umiejętności łączenia różnych strategii rozwiązywania problemów.  Zadanie wyrabia podzielną uwagę i uodparnia na stres związany z koniecznością pracy w warunkach presji czasowej. Poza tym ćwiczenie rozwija podstawowe umiejętności matematyczne.	Na ekranie widać kwadrat z liczbami. Należy kliknąć w „strzałki” i przesuwać „ramkę” po kwadracie tak, aby uporządkować liczby.  Należy ułożyć liczby od najmniejszej (w lewym górnym rogu) do największej (w prawym dolnym rogu).	Średni 10 min	Należy podkreślić konieczność wykonywania dwóch czynności, czyli ustawiania cyfr w ramce oraz przenoszenia ramki.

<p><b>Cyfrowe puzzle</b></p> <p>Koncentracja 2</p>	<p>Celem ćwiczenia jest usprawnianie spostrzegawczości oraz umiejętności wyboru między alternatywnymi sposobami rozwiązywania problemu.</p> <p>Zadanie uczy logicznego myślenia i odnajdywania najprostszyc sposobów rozwiązywania problemów.</p> <p>Ćwiczenie doskonali również zdolność podzielnosci uwagi, czyli jednoczesnego i efektywnego wykonywania dwóch czynności.</p>	<p>Na ekranie widać porożruca-ne puzzle. Przesuwając ele-menty, należy układać je tak, aby sumy cyfr na puzzlach w wierszu i kolumnie zgadzały się z liczbami podanymi na krawędziach planszy.</p>	<p>Średni 15 min</p>	<p>Ćwiczenie to jest wykonywane efektywniej, kiedy uczeń kieruje się za-równo sumowaniem cyfr w kolum-nach i wierszach, jak i kształtem puzzli. Po zakończeniu ćwiczenia warto zapytać uczniów, jakie stoso-wali strategie rozwiązywania zada-nia. Jednak przed przystąpieniem do ćwiczenia nie należy podawać in-formacji o możliwości wykorzystania kształtu puzzli. Samodzielne odkrywanie nowych sposobów roz-wiazywania problemów będzie dużo bardziej rozwijające.</p> <p>W przypadku dzieci ze zdiagnozo-waną dyskalkulią należy zmniejsić poziom na Łatwy.</p>
<p><b>Temat: Trenujemy pamięć. Ćwiczenia rozwijające</b></p> <p><b>Plus-minus</b></p> <p>Pamięć 2</p>	<p>Celem ćwiczenia jest rozwijanie zdol-ności matematycznych oraz pamięci krótkotrwałej. Zadanie stymuluje wykonywanie prostych obliczeń arytmetycznych, a także doskonalą koncentrację i trwałość uwagi.</p> <p>Ćwiczenie usprawnia również zdolność logicznego myślenia oraz ułatwia wychwytywanie relacji między spostrzeganymi bodźcami.</p>	<p>Na ekranie widać kilka działań matematycznych. Należy obli-czyć i zapamiętać ich wyniki. Gdy działania zostaną zakryte, należy ułożyć je na podstawie ich wyników, rosnąco lub ma-lejąco, w zależności od pole-cenia wyświetlonego u góry.</p>	<p>Średni 10 min</p>	<p>W przypadku uczniów ze zdiagno-zowaną dyskalkulią należy zmniejsić poziom na Łatwy.</p>

<p><b>Lista zakupów</b> Pamięć 2</p>	<p>Celem ćwiczenia jest wspomaganie umiejętności szybkiego zapamiętywania kilku niepowiązanych informacji. Zadanie usprawnia również koncentrację uwagi, rozwija zdolność porządkowania i rozpoznawania zapamiętanych informacji.</p> <p>Warto zwrócić uwagę, że ćwiczenie usprawnia pamięć ekologiczną, czyli tę odpowiedzialną przede wszystkim za funkcjonowanie człowieka w środowisku (w tym realizację codziennych planów).</p>	<p>Na ekranie pokazana jest lista zakupów. Należy ją zapamiętać, a następnie wskazać produkty z listy zakupów, klikając w przyciski wybranej wagi sklepowej.</p>	<p>Trudny 15 min</p> <p>Warto podkreślić, że choć listę zakupów zawsze można zapisać, to próby jej zapamiętania dają okazję do ćwiczenia pamięci na co dzień, poza zajęciami, dlatego należy zachęcać uczniów do podejmowania takich działań.</p> <p>Jeśli zadanie okaże się zbyt trudne warto zmienić poziom na Średni, a następnie (po 10 minutach) podwyższyć poziom trudności.</p>	<p>Warto podkreślić, że choć listę zakupów zawsze można zapisać, to próby jej zapamiętania dają okazję do ćwiczenia pamięci na co dzień, poza zajęciami, dlatego należy zachęcać uczniów do podejmowania takich działań.</p>
<p><b>Kolejność kolorów</b> Pamięć 2</p>	<p>Celem ćwiczenia jest dalsze doskonalenie spostrzegawczości oraz zdolności zapamiętywania informacji w określonej kolejności. Umiejętność ta stymuluje tworzenie skojarzeń, które przyspieszają i uskuteczniają proces uczenia się. Ćwiczenie wymusza też koncentrację uwagi oraz sprawne funkcjonowanie pamięci krótkotrwałej.</p>	<p>Na ekranie widać figurę podzieloną na kolorowe pola. Rozpoczyna się cykl, w którym pola są podświetlane. Należy zapamiętać kolejność podświetlania, a następnie, klikając, odtworzyć ją.</p>	<p>Średni 10 min</p> <p>Problemem podczas wykonywania tego ćwiczenia może się okazać spadek motywacji do kontynuowania zadania, związany z dużym stopniem monotonii ćwiczenia. W razie wystąpienia problemu można wprowadzić element rywalizacji: kto najszybciej a zarazem bezbłędnie wykona zadanie w 10. minucie ćwiczenia, dostanie nagrodę z zestawu motywacyjnego.</p>	<p>Problemem podczas wykonywania tego ćwiczenia może się okazać spadek motywacji do kontynuowania zadania, związany z dużym stopniem monotonii ćwiczenia. W razie wystąpienia problemu można wprowadzić element rywalizacji: kto najszybciej a zarazem bezbłędnie wykona zadanie w 10. minucie ćwiczenia, dostanie nagrodę z zestawu motywacyjnego.</p>



Na stronach 14–28 opis pozostałych zajęć  
dostępny w pełnej wersji pakietu

Akademia Umysłu® Uczeń EDU

Wersja poglądowa

## 7. Ocena

Zasadniczą metodą oceny stopnia osiągnięcia celów cyklu zajęć, czyli ich skuteczności, jest porównanie wyników uzyskanych przez uczniów na pierwszych i ostatnich zajęciach. Obydwa zajęcia składają się z pięciu tych samych ćwiczeń. Dwa pierwsze służą do oceny koncentracji; dwa kolejne – funkcjonowania pamięci, a ostatnie ćwiczenie określa poziom umiejętności niezbędnych w nauce szybkiego czytania.

Ćwiczenia zostały dobrane tak, aby jak najlepiej diagnozowały poziom sprawności rozwijanych w trakcie całego cyklu zajęć. Z jednej bowiem strony dokładnie te same ćwiczenia, choć na wyższym poziomie, wykonywane są w trakcie cyklu zajęć, a z drugiej strony są one reprezentatywne dla pozostałych ćwiczeń realizowanych podczas cyklu zajęć. Dzięki temu ćwiczenia wykorzystywane jako podstawa oceny skuteczności cyklu zajęć pozwalają określić poziom wykonywania nie tylko tych konkretnych ćwiczeń, ale i pozostałych ćwiczeń przewidzianych podczas zajęć.

Aby ocenić stopień osiągnięcia celów danego cyklu zajęć, należy:

1. Porównać wyniki uzyskane w poszczególnych ćwiczeniach na pierwszych i ostatnich zajęciach w celu dokonania oceny stopnia poprawy wykonania każdego ćwiczenia osobno;
2. Porównać łącznie wyniki uzyskane w dwóch pierwszych ćwiczeniach w celu przeprowadzenia oceny stopnia poprawy koncentracji;
3. Porównać łącznie wyniki uzyskane w trzecim i czwartym ćwiczeniu w celu dokonania oceny stopnia poprawy funkcjonowania pamięci;
4. Porównać wyniki uzyskane w piątym ćwiczeniu, przeprowadzone w pkt. 1, co stanowi podstawę do dokonania oceny stopnia poprawy w zakresie umiejętności niezbędnych w nauce szybkiego czytania.

**Uwaga!** Kolejność ćwiczeń z zakresu koncentracji i pamięci na zajęciach pierwszych i ostatnich jest celowo odwrócona, a zatem należy porównać wyniki ćwiczenia pierwszego z pierwszych zajęć z rezultatami ćwiczenia drugiego z ostatnich zajęć, a drugiego z pierwszych zajęć z pierwszym z ostatnich zajęć. Analogicznie wyniki trzeciego ćwiczenia z pierwszych zajęć należy porównać z rezultatami ćwiczenia czwartego z ostatnich zajęć, a czwartego z pierwszych zajęć z trzecim z ostatnich zajęć.

Jeśli wyniki uzyskane na ostatnich zajęciach będą wyższe od tych zdobytych na pierwszych zajęciach, to możemy stwierdzić, że cele zajęć zostały osiągnięte. Jeśli nie we wszystkich ćwiczeniach zostanie stwierdzona poprawa, to możemy mówić o częściowej realizacji celów zajęć. Oczywiście, poziom realizacji celów może być odmienny, gdyż różnice między wynikami uzyskanymi podczas pierwszych i ostatnich zajęć mogą się okazać mniejsze bądź większe. Zasadniczo należy przyjąć, że:

- Różnica do 10% świadczy o niewielkiej poprawie;
- Różnica między 10% a 20% dowodzi znaczącej poprawy;
- Różnica między 20% a 30% oznacza dużą poprawę;
- Różnica powyżej 30% może być traktowana jako bardzo duża.

Poza oceną stopnia osiągnięcia celów cyklu zajęć należy także na bieżąco monitorować postępy osiągane w trakcie cyklu zajęć, tj. realizację celów poszczególnych ćwiczeń. Wyniki bieżącego monitoringu powinny służyć jako podstawa do dostosowywania opcji (poziomu trudności) ćwiczeń do poziomu umiejętności uczniów. Gdy stwierdzimy, że proponowana opcja jest zbyt łatwa lub zbyt trudna dla uczestników zajęć, powinniśmy odpowiednio zwiększyć lub zmniejszyć poziom trudności, w tym także wybierając i dostosowując tryb Użytkownika (będzie to konieczne szczególnie wtedy, gdy proponowany poziom Łatwy okazuje się zbyt trudny).

**Wzór arkusza oceny:**

Imię i nazwisko	wiek	Zadanie nr 1 – Koncentracja 2 Cyfrowe puzzle		Zadanie nr 2 – Koncentracja 2 Poobracane cyfry		Zadanie nr 3 – Pamięć 2 Lista zakupów		Zadanie nr 4 – Pamięć 2 Plus minus		Zadanie nr 5 – Szybkie Czytanie 2 Policz słowa	
		P	K	P	K	P	K	P	K	P	K
1.											
2.											
3.											
.....											

P – pomiar początkowy na zajęciach nr 1, K – pomiar końcowy na zajęciach nr 10 lub 5.

Formularze arkuszy oceny można pobrać w formacie PDF ze strony:

[www.akademia-umyslu.edu.pl](http://www.akademia-umyslu.edu.pl)

## 8. Rozwiązywanie problemów

W trakcie prowadzenia poszczególnych zajęć możemy spotkać się z różnymi problemami. Do najczęstszych należą sytuacje, gdy:

1. Ćwiczenie okazuje się zbyt łatwe dla uczestników w porównaniu z poziomem wskazanym w programie zajęć – w takiej sytuacji należy zwiększyć poziom trudności;
2. Ćwiczenie okazuje się zbyt trudne dla uczestników w porównaniu z poziomem wskazanym w programie zajęć – należy wówczas zmniejszyć poziom trudności;
3. Ćwiczenie wykonywane jest szybciej niż wskazuje na to program zajęć – należy wtedy przejść na wyższy poziom ćwiczenia; jeśli poziom jest już najwyższy, a nadal został czas, należy przejść do kolejnego ćwiczenia. Gdyby okazało się, że wszystkie ćwiczenia zaplanowane w trakcie jednych zajęć zostały ukończone na najwyższym poziomie, a pozostał jeszcze czas do końca zajęć, należy dodać nowe ćwiczenie, np. zaplanowane na kolejne zajęcia;
4. Ćwiczenie wykonywane jest wolniej, niż wskazuje na to program zajęć – należy zmniejszyć poziom trudności ćwiczenia; jeśli poziom jest już najniższy, należy zrezygnować z kolejnego ćwiczenia, dając uczniom czas na dokończenie ćwiczenia, które sprawia im trudność;
5. Jeśli tylko jeden lub dwóch/trzech uczniów gorzej radzi sobie z danym ćwiczeniem niż reszta grupy, to należy zmniejszyć im poziom trudności, a jeśli to nie wystarczy – dać dodatkowy czas na pracę z tym ćwiczeniem, kosztem rezygnacji z kolejnego zadania, które będzie wykonywała reszta grupy. Inne rozwiązanie polega na zwiększeniu poziomu trudności ćwiczenia pozostałym uczestnikom, żeby ci, którzy sobie z nim nie radzą, mieli więcej czasu na pracę. Może to jednak oznaczać konieczność rezygnacji z jednego z ćwiczeń, jeśli zabraknie czasu na wykonanie wszystkich ćwiczeń;
6. Jeśli tylko jeden lub dwóch/trzech uczniów znacząco lepiej radzi sobie z danym ćwiczeniem niż reszta grupy, to należy zwiększyć im poziom trudności albo – w warunkach określonych w pkt. 3 – dołożyć dodatkowe ćwiczenie.

## 9. Możliwości pracy grupowej

Proponowany program zajęć jest przewidziany do pracy indywidualnej, tzn. do tego, aby każdy uczeń ćwiczył samodzielnie z programem. Niezbędny wymóg stanowi zatem dostępność komputera dla każdego uczestnika. Zasadniczo zalecamy taki właśnie tryb pracy, gdyż gwarantuje on najlepszą skuteczność cyklu zajęć. Może się jednak zdarzyć, że dostępnych komputerów będzie mniej niż uczestników treningu albo do naszej dyspozycji będzie wyłącznie jeden komputer.

W pierwszej sytuacji można wprowadzić pracę w parach, tak aby na dwóch uczniów przypadał jeden komputer. Najsensowniejszym rozwiązaniem jest wówczas naprzemienna, indywidualna praca obu uczniów nad danymi ćwiczeniami. Oznacza to jednak konieczność albo wydłużenia czasu trwania poszczególnych zajęć (tak, żeby obaj uczniowie mieli 8–10 minut na samodzielne wykonywanie trzech ćwiczeń), albo zmniejszenia liczby ćwiczeń do dwóch na każdych zajęciach i jednoczesnego skrócenia sugerowanego czasu pracy z poszczególnymi ćwiczeniami tak, żeby obaj uczniowie z pary mieli po 8–10 minut pracy z każdym z ćwiczeń.

Jeśli dostępny jest tylko jeden komputer, a mamy do dyspozycji rzutnik multimedialny lub tablicę multimedialną, to można przeprowadzić zajęcia grupowo w taki sposób, że uczniowie zapisują swoje propozycje rozwiązania zadania z danego ćwiczenia, następnie dzielą się nimi na forum grupy i dokonują wyboru jednego wspólnego rozwiązania, które jest wpisywane przez nauczyciela do komputera. Taki tryb pracy wymaga odpowiedniego ustawienia opcji ćwiczenia, w szczególności wydłużenia czasu na udzielenie odpowiedzi. Co więcej, nie każde zadanie da się przeprowadzić w ten sposób, a ponadto praca nad jednym ćwiczeniem będzie trwać znacznie dłużej (20–25 minut) niż praca indywidualna. Stąd konieczne są zarówno wydłużenie czasu zajęć, jak i wybór maksymalnie dwóch ćwiczeń, które dadzą się w taki grupowy sposób przeprowadzić.

Istnieje jeszcze jedna możliwa forma pracy z jednym komputerem, jeśli dysponujemy także rzutnikiem multimedialnym lub tablicą multimedialną. Każde zadanie z danego ćwiczenia może rozwiązywać inny uczeń. W takim jednak przypadku musimy odpowiednio zmotywować pozostałych uczestników do wykonywania polecenia „w myślach”, a najlepiej zapisywania wyniku. Należy także wybrać nie więcej niż dwa ćwiczenia na jedno zajęcie, ze względu nie tylko na wydłużony czas pracy, ale i na fakt, że nie każde z ćwiczeń da się przeprowadzić w taki grupowy sposób. Oczywiście, taka forma pracy grupowej będzie najmniej skuteczna i można ją traktować raczej jako zabawę niż trening koncentracji, pamięci i szybkiego czytania. Co więcej, w takim przypadku niemożliwe będzie rzetelne dokonanie pomiaru sprawności umysłowej (zajęcia pierwsze i ostatnie w przypadku cyklu 5 i 10 zajęć), a zatem ćwiczenia z tych zajęć należy traktować wyłącznie jako treningowe.

## 10. Instalacja, uruchomienie i obsługa programów

Pełny cykl 10 zajęć opiera się na wykorzystaniu wszystkich 6 programów z dwóch części serii Akademia Umysłu®. Jednak dla ułatwienia pracy nauczyciela na większości zajęć będzie stosowany tylko jeden program. Wyjątek stanowią zajęcia pierwsze i ostatnie, na których – ze względu na konieczność przeprowadzenia oceny skuteczności zajęć – zostaną wykorzystane ćwiczenia z trzech programów.

Każdy program trzeba zainstalować po kolei na wszystkich komputerach w pracowni. Rozpoczynając instalację programów, należy postępować zgodnie ze wskazówkami producenta, które pozwolą na szybkie przeprowadzenie użytkownika od początku do końca procesu instalacji.

Okresowo mogą pojawiać się aktualizacje programów. Jeżeli dany komputer jest podłączony do Internetu, wówczas automatycznie sprawdzana jest dostępność nowej wersji. Zalecamy pobieranie aktualizacji i utrzymywanie jednolitej wersji na wszystkich komputerach w pracowni.

### Pierwsze uruchomienie programu

Przy pierwszym uruchomieniu pojawi się polecenie: „Wpisz imię ćwiczącego” lub „Dodaj użytkownika” (w zależności od programu). Dla każdego wpisanego na listę użytkownika program zapamiętuje indywidualne ustawienia (dźwięki, wygląd itp.). Gdy program jest używany w trybie Nauki, każdy użytkownik ma oddzielnie rejestrowane postępy i automatycznie dobierany poziom trudności (ten tryb nie jest stosowany w niniejszym opracowaniu).

Jeżeli prowadzimy zajęcia indywidualne lub z małą grupą, dzieci mogą podać tu swoje imiona. Jednak dla sprawnego prowadzenia zajęć, zwłaszcza w większej grupie, zalecamy, aby to osoba prowadząca określiła użytkownika w każdym programie i na każdym komputerze. Proponujemy, aby w nazwie użyć numer zeszytu metodycznego, np. „Zestaw 1”.

Następnie można wstępnie ustawić zalecane poziomy trudności i opcje dla każdego ćwiczenia, zgodnie z tabelą w rozdziale 6. Jeżeli prowadzone są zajęcia z wykorzystaniem kilku zeszytów, analogicznie należy dopisać do listy użytkowników kolejną pozycję, np. „Zestaw 4”.

### **Kolejne uruchomienie**

Jeżeli lista użytkowników zawiera tylko jedną pozycję, program loguje się automatycznie. Gdy lista jest dłuższa, należy dokonać wyboru spośród zawartych w niej nazw użytkowników.

### **Okno główne**

Z lewej strony znajduje się spis ćwiczeń, z prawej – okienko, w którym wyświetlany jest albo opis, albo podgląd danego ćwiczenia. Obok umieszczono ikonki przełączające.

**W prawym dolnym rogu znajduje się uniwersalny przycisk nawigacyjny.** Miewa on różne, zależne od kontekstu, opis i efekt działania. Klikamy w niego celem rozpoczęcia ćwiczenia, jego kontynuacji, zapisania opcji itd. Analogiczny efekt ma wciśnięcie klawisza [ENTER].

**OPCJE** (w górnej części okna) – umożliwiają w trybie Użytkownika samodzielne ustawianie opcji każdego z ćwiczeń. W innym trybie możliwy jest tylko podgląd ustawień.

**USTAWIENIA** (w dolnej części okna) – przydatna funkcja pozwalająca na indywidualne ustawienia wyglądu, dźwięku i zachowania programu. Zakres jej działania zależy od programu.

W programach z części 2 warto zwrócić uwagę na opcję „Poziom trudności ćwiczeń”. Tam można wybrać opcję „Ustaw jednakowy dla wszystkich”, a następnie wskazać żądany jednakowy poziom dla wszystkich ćwiczeń. Druga przydatna opcja to „Czas na poziomie użytkownika”, gdzie można zaznaczyć: „Ustaw we wszystkich ćwiczeniach na nieskończoność”. Ma to zastosowanie, gdy nie chcemy pracować pod presją czasu.

Można też wybrać sposób prezentowania komunikatów o wyniku ćwiczenia. Uczniom możemy zaproponować wybór asystenta, np. żyrafę czy lwa, który będzie informował o wynikach.

Każdą zmianę zatwierdzamy przyciskiem [OK] lub anulujemy przyciskiem [ANULUJ].

**PAUZA** (w dolnej części okna) – przycisk dostępny tylko w trakcie wykonywania ćwiczenia. Powoduje zasłonięcie planszy z ćwiczeniem i wstrzymanie zegara. Opcja ta okazuje się przydatna, gdy ćwiczący potrzebuje odpoczynku lub kiedy prowadzący zajęcia musi na chwilę przerwać ćwiczenia.

### **Poziomy trudności i tryby**

Wszystkie ćwiczenia są wyposażone w opcje pozwalające dostosować je do wieku i możliwości ucznia.

Pod okienkiem z opisem ćwiczenia znajduje się część do wyboru poziomu trudności (Łatwy, Średni, Trudny). Opcje w tych poziomach są dobrane przez producenta i nie podlegają zmianom. Można jednak wybrać tryb Użytkownika, gdzie mamy sposobność dokonywania modyfikacji. Pozwala to eksperymentować z ustawieniami opcji, aby określić granice możliwości ćwiczącego.

Będąc w trybie Użytkownika, możemy przywołać ustawienia producenta dla poziomów Łatwy, Średni, Trudny (u dołu okna) i tej bazy wykonać własne modyfikacje.

**Uwaga!** Jeżeli w tabeli ze szczegółowym programem zajęć (rozdział 6) w rubryce „Uwagi” pojawia się zalecenie o zmianie trudności ćwiczenia z wykorzystaniem trybu Użytkownika, należy rozumieć, że zmianę opcji trzeba wykonać, bazując na zasadniczym poziomie trudności danego ćwiczenia, wymienionym w sąsiedniej rubryce „Poziom”.

**Przykład:** Dla pewnego ćwiczenia w rubryce „Poziom” zalecany jest poziom Średni. Jednocześnie w rubryce „Uwagi” znajduje się wskazówka, że jeżeli ćwiczenie jest zbyt trudne, należy zastosować tryb Użytkownika, a w Opcjach zwiększyć „Czas na ćwiczenie”. Należy wówczas w oknie głównym programu wybrać u dołu okna tryb Użytkownika, następnie po przejściu do Opcji wybrać przy: „Pobierz ustawienia” poziom Średni. Dopiero wówczas należy zwiększyć, zgodnie z zaleceniem, czas na ćwiczenie.

Tryb Nauki, w którym program rejestruje postępy i automatycznie dobiera poziom trudności, nie jest stosowany w opisanym cyklu zajęć.

### **Uruchomienie ćwiczenia**

Przed uruchomieniem ćwiczenia należy z listy ćwiczeń wybrać żądane. Po liście ćwiczeń poruszamy się klawiszami strzałka w górę / w dół z klawiatury lub za pomocą myszki.

Po wybraniu ćwiczenia należy kliknąć uniwersalny przycisk znajdujący się w prawym dolnym rogu ekranu. Ćwiczenie zostanie uruchomione.

### **Zainspiruj nas!**

Autor programów, Biuro Informatyki Stosowanej FORMAT, stale pracuje nad udoskonaleniem ich zawartości oraz zaleceń co do ich stosowania. Będziemy wdzięczni za przesyłanie na adres [edu@formsoft.pl](mailto:edu@formsoft.pl) wszelkich uwag i propozycji. Otrzymane sugestie będą wykorzystane do rozwoju programów oraz schematów zajęć tak, aby Państwu ułatwić pracę, a dzieciom pomóc jeszcze skuteczniej rozwijać ich umiejętności umysłowe.



Sposób na nowoczesne zajęcia



Multimedialne pakiety do wspomagania rozwoju  
**PAMIĘCI i KONCENTRACJI UWAGI** u dzieci  
wraz ze scenariuszami zajęć



[www.akademia-umyslu.edu.pl](http://www.akademia-umyslu.edu.pl)

Sięgnij po idealne narzędzia do prowadzenia zajęć w:



PRZEDSZKOLU



SZKOLE



ŚWIE TLICY



BIBLIOTECE

