

iSopphi SMART

Rozvojový nástroj nejen pro děti se speciálními vzdělávacími potřebami (včetně snížené koncentrace pozornosti či nadání)

Nástroj kombinující tabletovou aplikaci s originálními systémy stavebnic určený k rozvoji oblastí STEM (koncept zaměřený na podporu přírodních věd, techniky, matematiky a inženýrského myšlení).

Pedagogové oceňují jeho **kompaktní balení, propracovanost** celého nástroje a použití jak v **individuální**, tak ve **skupinové formě** během dne.



VIDEOUKÁZKA 



Pro koho je nástroj určen

- + pro děti od 5 do 10 let
- + vhodné i pro děti s SVP (nadání, ADHD apod.)
- + lze využít jak v mateřských, tak v přípravných i běžných třídách základních škol
- + využití i speciálními pedagogy při reedukacích potíží dětí

Co iSopphi SMART rozvíjí

- + 4 základní oblasti: zrakové vnímání, prostorová orientace a logické myšlení, matematické dovednosti, inženýrské myšlení
- + self-efficacy přístupy

Jakých principů iSopphi SMART využívá

- + učíme se konkrétní činností
- + chyba je krok vpřed
- + dovedeme spolupracovat
- + nevzdáváme těžší úkoly
- + podporujeme se v řešení (kreativita)
- + zjišťujeme, co chceme nebo můžeme dělat jinak a lépe

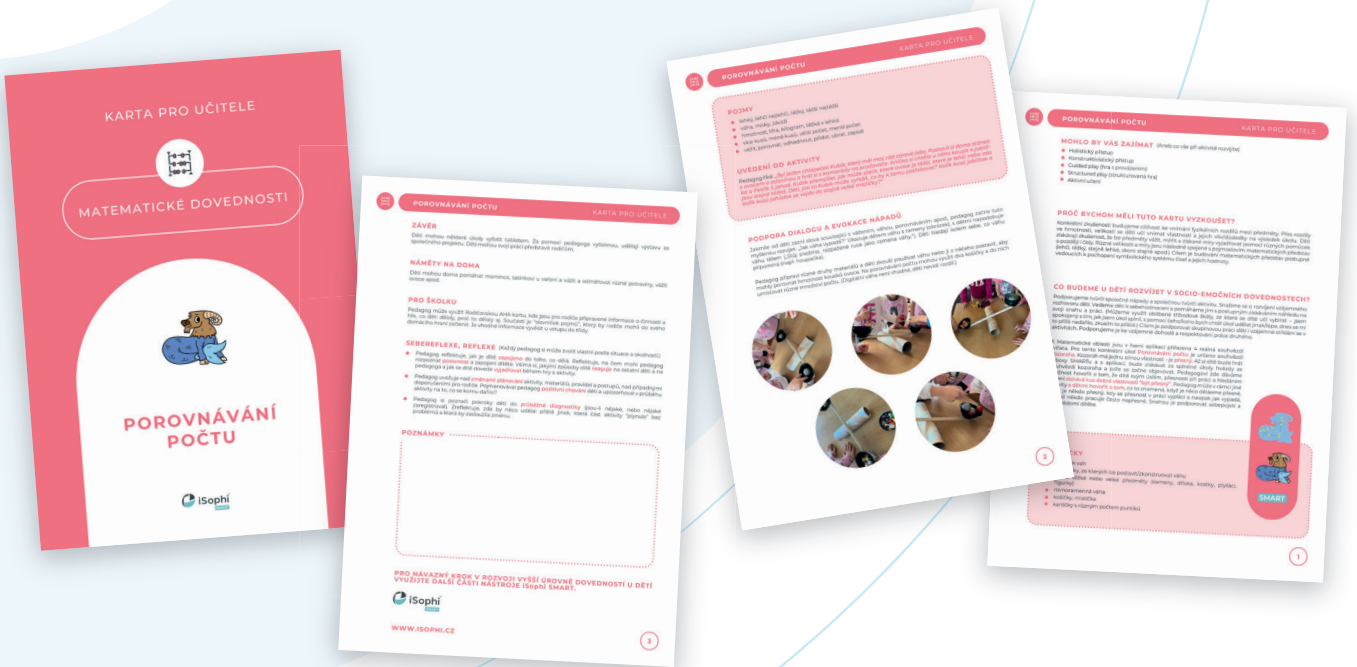
Struktura nástroje:

Nástroj iSophi SMART je rozdělen na dvě hlavní části:

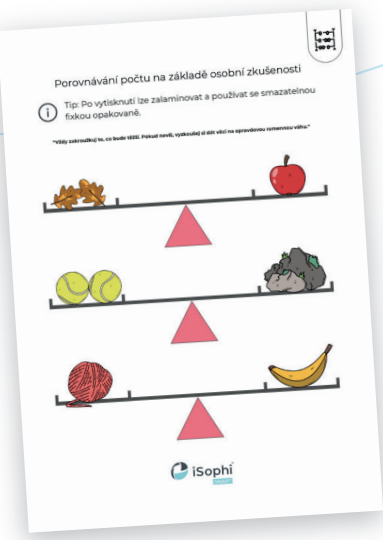
- **Aktivity za pomoci učitele**
- **Aktivity se stavebnicemi a tabletem**

Aktivity za pomoci učitele

Tato část obsahuje Karty pro učitele, v nichž jsou popsány herní aktivity pro děti, které využívají přirozeného prostředí třídy nebo zahrady, pohybu a manipulativ z okolí. Centrálním bodem každé karty je příběh, který evokuje nějaké dobrodružství nebo záhadu, kterou děti musí vyřešit. Aktivity jsou zaměřeny na celkový rozvoj s důrazem na podporu čtyř základních oblastí.



Ke každé kartě s popsanou aktivitou náleží materiály k vytisknutí a jedna Rodičovská AHA karta. Tyto AHA karty slouží k lepší informovanosti rodičů, co děti ve školce dělaly, s čím si při vybrané aktivitě hrály a jaké dovednosti a vědomosti u nich daná aktivita rozvíjela.



Aktivity se stavebnicemi a tabletem

V této části má dítě možnost hrát si na tabletu ve 4 různých planetách podporující 4 základní oblasti. Ke zvolené hře na jedné planetě potřebuje dítě příslušný box s dílky stavebnic. Pro snadné zacházení s herním materiálem jsou všechny kostičky přehledně rozděleny do průhledných látkových pytlíků, které jsou označeny visačkami s obrázky dílků, které tam patří. Každý box po otevření vytvoří z rozkladatelného víka herní ohraničenou plochu.



V aplikaci nechybí vizuálně zpracované zácvkky a tutoriály, které dítěti rychlým způsobem vysvětlí, co má v úkolech dělat. Základní součástí úkolů je zpětná vazba při jejich řešení. Úkoly jsou v aplikaci řazené podle obtížnosti. O výběru úkolů dítě může rozhodovat samo, podle svého zájmu a motivace.

Aplikace je doplněna motivačním systémem souhvězdí zvířátek. Za každý splněný úkol získává dítě hvězdičku do souhvězdí. Díky nasbíraným hvězdičkám postupně ožívá zvíře daného souhvězdí.



Astronomická zvířátka a self-efficacy

Skutečné souhvězdí mají podobu zvířete. Každé zvíře má kladnou vlastnost, např. beran je vytrvalý, býk je spolehlivý apod. Čím více úkolů se dítě pokusí splnit/vyřešit z dané oblasti, tím více hvězd v souhvězdí rozsvěcí a tím více kladná vlastnost „přechází“ ze zvířátka i na dítě. To je způsob, jak dítě může posilovat a uvědomovat si svoje silné stránky. Získává zkušenost, že na nich může samo pracovat a může svůj pokrok vědomě ovlivňovat (princip self-efficacy - rozvoj sebehodnocení odhad vlastní dovednosti uvědomování, co „mohu umět“).



SMART navazuje na výstupy v rámci RVP

Systém iSophi SMART podporuje jak spontánní, tak cílené učení. Je založen na principu individuální volby a aktivní účasti dítěte. Dopomáhá k tomu, aby pedagogické aktivity probíhaly podle potřeb jednotlivých dětí, aby každé dítě bylo stimulováno a byla podporována jeho poznávací motivace. Při hře v jednotlivých oblastech jsou z RVP PV naplňovány mnohé rámcové cíle a klíčové kompetence. S náplní vzdělávacích plánů (včetně PLPP, IVP apod.) může pedagogům pomoci zpracovaná metodika SMARTu.



-- CO O NÁSTROJI iSOPHI SMART ŘÍKAJÍ ŠKOLKY A ŠKOLY --

„V naší MŠ pracujeme se SMARTem jeden rok a už teď vidíme u dětí pozitivní výsledky. SMART využíváme pro děti se SVP, zejména pro podporu dětí s ADHD, ADD, ale také pro děti nadané. Nástroj v kombinaci tabletu se systémem stavebnic je v současné době u dětí velmi oblíbený a pedagogové oceňují jednoduchost instrukcí a možnost samostatné práce dítěte zacílené na zvolenou oblast rozvoje.“

Mgr. Alena Lucová, ředitelka MŠ Laudova se speciálními třídami, Praha

„U nástroje iSophi SMART oceňuji jeho celkovou zpracovanost a množství námětů pro činnosti a hry s dětmi v prostoru, které jsou popsány na kartách pro pedagogy, rozvíjející u nich určité dovednosti, vědomosti a schopnosti. Velkou pomoc a úsporu času vidím ve zpracovaných pomůckách pro každou takovou aktivitu. Na tyto hry lze navázat úžasnou aplikací spojující práci s tabletem a povedenými stavebnicemi.“

Mgr. Bc. Jana Průšová, učitelka MŠ Synkova, Brno

„V naší základní škole si iSophi SMART zamilovaly nejen děti, ale také vyučující. Kufřík nabízí pohodlné až luxusní, avšak zároveň praktické balení s přehlednou organizací celku i jednotlivých částí. Všechny komponenty jsou precizně zpracované s kvalitou, která nabízí časté a dlouhodobé používání i těch nejmenších. Vše je připraveno k okamžitému použití pro práci s jednotlivcem, ale také menší skupinou. Zároveň jednoduchost celého nástroje dává dětem možnost samostatné práce s okamžitou zpětnou vazbou. Občas je těžké děti od nástroje vůbec odtrhnout.“

Tomáš Juřica, ICT a Mgr. Hana Drvotová, zástupkyně ředitelky pro školní poradenskou činnost, ZŠ Cyrila Boudy, Kladno

