

# Nový iSophi SMART

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

iSophi SMART je rozvojový nástroj kombinující nové technologie s originálními systémy stavebnic. Je určen k rozvoji oblastí STEM (koncept zaměřený na podporu přírodních věd, techniky, matematiky a inženýrského myšlení).

Kromě rozvoje oblastí STEM nástroj iSophi SMART podporuje děti v rozvoji sebehodnocení, odhadu vlastní dovednosti, rozvíjení uvědomování, co „mohu umět“, a to na základě kombinace se **self-efficacy** přístupy.

**iSophi SMART využívá těchto principů:**

- 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.

## Pro koho je nástroj určen

Nástroj je určen pro děti přibližně **od 5 do 10 let**. Aktivity jsou vhodné i pro děti **se speciálními vzdělávacími potřebami** a děti **s nadáním**. Nástroj lze využít pro děti jak v mateřské škole, tak v přípravných i běžných třídách základní školy. Se SMARTem mohou děti pracovat jednotlivě, ale také ve skupinách. Nástroj rovněž mohou využít speciální pedagogové při reedukacích potíží dětí.

## Struktura nástroje

Nástroj iSophi SMART je rozdělen na dvě hlavní části.

**První část** nástroje nazýváme „**Aktivity za pomoci učitele**“. Tato část obsahuje **13 Karet pro učitele**, přičemž ke každé této kartě jsou k dispozici materiály pro učitele k výtisknutí a 13 tzv. **Rodičovských AHA karet**. Aktivity z těchto 13 karet pro učitele probíhají bez použití techniky.



**Druhou část** nástroje představují „**Aktivity se stavebnicemi a tabletem**“. Tato část obsahuje rozmanité dílky stavebnic a herní aplikaci s rozvojovými úkoly ve stoupající obtížnosti. Úkoly jsou rozděleny do několika oblastí (zrakové vnímání, prostorová orientace a logické myšlení, matematické dovednosti a inženýrské myšlení).

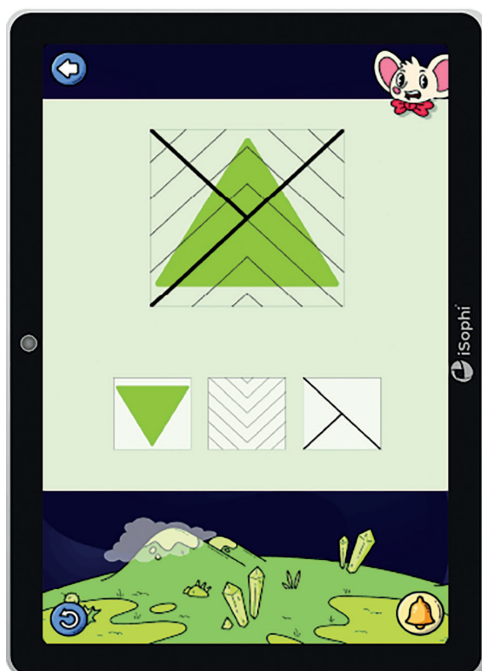
**První část, „Aktivity za pomoci učitele“**, využívá v herních aktivitách přirozeného prostředí třídy nebo zahrady, pohybu, manipulativ a stavebnic kolem dětí. Centrálním bodem každé Karty pro učitele je příběh, který evokuje nějaké dobrodružství nebo záhadu, kterou děti musí vyřešit. Aktivity jsou zaměřeny na celkový rozvoj s důrazem na podporu vybrané oblasti (např. porovnávání velikostí z matematických dovedností nebo logické matice z oblasti prostorové orientace). Na každé kartě pro



Videoukázka

učitele je uveden seznam pomůcek, které jsou k aktivitě potřebné, a „slovníček“ pojmů, jež se k aktivitě vztahují. Děti ve skupinách přemýšlí o řešení a pak jej realizují. Součástí jsou krátké otázky pro reflexi s dětmi, sdílení nálad a pocitů během hry, podněty pro často opomíjenou evaluaci a autoevaluaci pedagoga.

Každé Kartě pro učitele přísluší vždy jedna **Rodičovská AHA karta**. Tyto „AHA karty“ byly vytvořeny jako jedna z nových možností



Aplikace dítěti ukáže úkol



Struktura nástroje SMART

**podpory spolupráce s rodiči**, k jejich lepší informovanosti o aktivitách a rozvoji dítěte ve školce. Rodiče se přečtením této karty dozvědí, co děti ve školce dělaly, s čím si při vybrané aktivitě hrály a jaké dovednosti a vědomosti u nich daná aktivita rozvíjela. Ve spodní části karty jsou vypsaná klíčová „slova, slůvka, slovíčka“, která by se měla objevovat v komunikaci při činnosti v domácím prostředí, aby si je dítě postupně osvojilo.

**Druhá část, „Aktivity se stavebnicemi a tabletem“**, je připravena tak, že má dítě možnost hrát si na tabletu ve 4 různých planetách. Každá planeta je tematicky zaměřena na jinou oblast dovedností. První planetka obsahuje úkoly zaměřené na rozvoj **zrakového vnímání**. Na druhé planetce bude dítě objevovat řešení u úkolů zaměřených na **prostorovou orientaci a logické myšlení**. Třetí planetka je zaměřena na **matematické dovednosti**. Poslední planetka obsahuje dobrodružné úkoly zaměřené na **informatické myšlení**.

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 visáčkami s obrázky dílků, které tam patří. Každý box po otevření vytvoří z rozkládatelného víka herní ohraničenou plochu. Aplikace je doplněna motivačním systémem **souhvězdí zvířátek**. Za každý splněný úkol získává dítě hvězdičku do souhvězdí. Díky nasbíraným hvězdičkám postupně ožívá zvíře daného souhvězdí.

V aplikaci nechybí vizuálně **zpracované záznamy a tutoriály**, které dítěti rychlým způsobem vysvětlí, co má v úkolech dělat. Základní součástí úkolů je **zpětná vazba** při jejich řešení. Dítě také vždy může zhlédnout animovanou ukázkou, jak úkol lze řešit. Úkoly jsou v aplikaci řazené podle obtížnosti. O výběru úkolů dítě může rozhodovat samo, podle svého zájmu a motivace.

### 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 pro předškolní vzdělávání naplňovány mnohé rámcové cíle a klíčové kompetence. S náplní vzdělávacích plánů (včetně PLPP, IVP apod.) může pedagogům pomoci zpracovaná metodika SMARTu, která je součástí nástroje. ■

**Mgr. Simona Pekárková, Ph.D.**

**Mgr. Martina Švandová, Ph.D.**

(Autorky článku se podílejí na vývoji nástrojů iSopHi. Vedou Pedagogicko-psychologickou poradnu STEP a přednášejí na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy v Praze.)

## MÁTE ZÁJEM O BLIŽŠÍ PŘEDSTAVENÍ NÁSTROJE SMART?

Podívejte se na videa přes QR kódy v tomto článku nebo na stránkách [isophi.cz](http://isophi.cz). Neváhejte se zaregistrovat na webinarů na: [www.isophi.cz/novy-smart/](http://www.isophi.cz/novy-smart/) Nebo nám napište na [info@isophi.cz](mailto:info@isophi.cz) či zavolejte na +420 770 178 961



Video – informatické myšlení



Video – matematické představy



Video – zrakové vnímání



Video – prostorová orientace