



Egzemplarz
bezpłatny

Szybki start

www.dajprzewage.pl

Broszura upowszechniająco-promująca projekt „Szybki start daje przewagę” współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki Priorytet III. Wysoka jakość usług oświaty
Działania 3.3. Poprawa jakości kształcenia
Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe

SPIS TREŚCI

Cele i założenia projektu

4

Testy diagnostyczne

20

Zadania projektowe

7

Notatnik

25

Wytworzone produkty

10

Interaktywna gra giełdowa

26

Platforma edukacyjna

13

Opis przykładowych ćwiczeń

33

Panel administracyjny

14

Szkoły biorące udział w projekcie

46

Narzędzie do tworzenia programów nauczania

15

Podziękowania

49

Narzędzie do tworzenia scenariuszy

18

Realizatorzy projektu

50

Folder opracowanych scenariuszy

19

2

3

Cele i założenia projektu

Projekt „Szybki start daje przewagę” zakłada, że istnieje ogromna potrzeba dodania do obszarów kształcenia ogólnego dzieci w klasach I-III szkoły podstawowej nowych umiejętności i wiedzy z zakresu edukacji przedsiębiorczej. U podstaw kształtowania przedsiębiorczości w szkole leży przede wszystkim inna rola nauczyciela w procesie dydaktycznym. Nauczyciel ma organizować ten proces i towarzyszyć dzieciom w podejmowanych przez nie działaniach.

Nauczyciel nie wskazuje rozwiązań, które w jego założeniu są najlepsze, gdyż kieruje się tym, że dróg może być wiele, a rozwiązań jeszcze więcej. Nauczyciel z takim podejściem do swojej pracy z dziećmi staje się ich przewodnikiem, pomocnikiem, który służy radą i wsparciem w sytuacji, kiedy dziecko wyrazi taką potrzebę. Dodatkowo nauczyciel ma możliwość oprzeć swoje działania edukacyjne wobec swoich uczniów na podstawie zdiagnozowania ich potencjałów.



Umiejętnościami z zakresu edukacji przedsiębiorczej będącymi zamierzonymi celami naszego projektu są:

KOMUNIKOWANIE SIĘ

Dzieci są zachęcane do komunikowania się pomiędzy sobą, z nauczycielami i innymi osobami;

NEGOCJOWANIE

W trakcie pracy zespołowej, dzieci kształtują w sobie te umiejętności w kontaktach ze sobą nawzajem, z nauczycielem, z innymi zespołami;

TWÓRCZE MYŚLENIE

Przełamywanie barier i stereotypów, poszukiwanie oryginalnych rozwiązań;

PRACOWANIE W ZESPOLE

Uczniowie są zachęceni do budowania zespołów i podejmowania w nich różnych działań;

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Poszukiwanie rozwiązań problemów z wykorzystaniem różnych technik

Zadania projektowe

KORZYSTANIE Z INFORMACJI

Wyszukiwanie informacji w różnorodnych źródłach, ich dobór, selekcja i weryfikacja oraz wykorzystanie

PODEJMOWANIE DECYZJI

Dzieci są zmotywowane do podejmowania samodzielnych lub grupowych decyzji oraz do wprowadzania ich w życie, a następnie kontrolowanie rezultatów tych decyzji, co wiąże się z ponoszeniem odpowiedzialności oraz konsekwencji wynikających z tych wyborów (zarówno zysków, jak i strat)

RADZENIE SOBIE W SYTUACJACH NOWYCH I NIETYPOWYCH

Przenoszenie dotychczasowych doświadczeń, wiedzy i umiejętności do nowych zastosowań

PREZENTOWANIE WŁASNEJ PRACY I OBRONA WŁASNEGO ZDANIA

Wykorzystanie różnych technik przygotowania i przeprowadzenie prezentacji oraz udział w dyskusji, w której poda się argumenty popierające swoje zdanie i swoją pracę.

Dokładając wszelkich starań przy tworzeniu oraz realizacji projektu, pragniemy Państwu przedstawić efekty naszej pracy w formie, jednocześnie gorąco zapraszamy do korzystania z zasobów wypracowanych na potrzeby projektu oraz w trakcie czasu jego trwania.

W roku szkolnym 2014/2015 projekt „Szybki start daje przewagę” wdrożony został w wybranych placówkach szkół podstawowych. Realizację dydaktycznych założeń projektowych poprzedzone były działaniami, mającymi na celu podniesienie jakości usług edukacyjnych w tych szkołach poprzez:

Wyposażenie szkół w cyfrowy sprzęt nowoczesnej technologii informacyjno-komunikacyjnej, dla zapewnienia odpowiednich warunków do prowadzenia zajęć w klasach nauczania początkowego. W sierpniu 2014 roku do szkół zostały dostarczone:

6 ROUTERÓW
WiFi

6 TABLIC
INTERAKTYWNYCH

150
TABLETÓW

6 MULTIMEDIALNYCH
PROJEKTORÓW

6 KOMPUTERÓW -
LAPTOPÓW

6

7

Wdrożono w szkołach innowacyjny program nauczania „Szybki start” przeznaczony dla uczennic i uczniów klas I-III szkoły podstawowej, który oparty został na nowej podstawie programowej. Program nauczania został umieszczony na projektowej platformie edukacyjnej, do której dostęp mieli wszyscy nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej.



Przekazanie 375 piłek terapeutycznych, aby stworzyć najdogodniejsze warunki uczniom i uczniom w czasie trwania zajęć lekcyjnych. Według niektórych badaczy – np. Howard Gardner, Carla Hannaford – stateczna pozycja dziecka siedzącego na drewnianym krześle przy ławce szkolnej może być barierą dla prawidłowego rozkwitu jego możliwości, dlatego pragnęliśmy stworzyć okazję do aktywizowania dziecięcego ośrodka ruchu poprzez bujanie i balansowanie na piłkach.



Podniesienie poziomu wiedzy i umiejętności nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej w ramach szkoleń doskonalących warsztat ich pracy. Cykl szkoleń w sierpniu 2014 obejmował treści z zakresu: diagnozowania potencjału uczennic i uczniów, pracy metodą projektu edukacyjnego w trakcie zajęć szkolnych, podstaw do kształtowania postaw przedsiębiorczych u dzieci oraz efektywnego i innowacyjnego korzystania z nowoczesnych metod nauczania, w tym z posługiwania się narzędziami technologii informacyjno- komunikacyjnej w ramach pracy w szkole na lekcji oraz po lekcjach, w domu.

Wytworzone produkty

Innowacyjny program nauczania „Szybki start” został wyposażony w komplementarne narzędzia, zasoby oraz materiały, służące realizowaniu założeń i celów projektu w szkołach podstawowych. Nauczyciele wraz z dziećmi w klasach I szkoły podstawowej będąc uczestnikami projektu, korzystali z obudowy programu nauczania przez cały rok szkolny. Obudowę programu nauczania i oprogramowanie komputerowe stworzone w ramach projektu stanowią:



PLATFORMA EDUKACYJNA

NARZĘDZIE
DO TWORZENIA
PROGRAMÓW
NAUCZANIA

Unikatowe narzędzie ICT angażujące uczniów do aktywnego uczestnictwa w lekcjach oraz pozwalające nauczycielom na oferowanie wysokiej jakości usług edukacyjnych. Platforma ma charakter e-learningowy, jednak z powodzeniem może być wykorzystywana zdalnie w trakcie lekcji w szkole. W ramach oprogramowania komputerowego platformy zostały stworzone:

NARZĘDZIE DO
TWORZENIA
SCENARIUSZY

PANEL
ADMINISTRACYJNY

TESTY
DIAGNOSTYCZNE

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Platforma edukacyjna

Kompleksowe zasoby, dzięki którym innowacyjny program nauczania „Szybki start” jest możliwy do realizacji w ramach zajęć lekcyjnych oraz jako praca indywidualna dzieci poza szkołą. Całość obudowy dydaktycznej, która pozwala na wypełnienie celów z podstawy programowej edukacji wczesnoszkolnej, tworzą:

INTERAKTYWNA
GRA GIEŁDOWA

Uczestnicy projektu zobligowani byli do korzystania z oprogramowania oraz obudowy programu, dzięki czemu wdrażanie projektu w ich szkołach mogło przebiegać zgodnie z wyznaczonymi celami i założeniami. W czasie trwania projektu pierwszoklasiści oraz ich nauczyciele-wychowawcy współtworzyli wytworzone produkty, co pozwoliło na maksymalnie wysoki ich poziom pod względem tematycznym oraz jakościowym powstałych wytworów. Praca dzieci metodą projektową w ramach działań dydaktycznych w placówkach objętych projektem przyniosła wiele spektakularnych efektów, które zostały zamieszczone w grze giełdowej na platformie, uzupełniając tym samym ogólny jej wygląd.

NOTATNIK

FOLDER
OPRACOWANYCH
SCENARIUSZY

Szkoła XXI wieku nie jest w stanie obejść się bez cyfryzacji edukacji. Jedną z ogromnych szans dla oświaty jest możliwość tworzenia internetowych platform, na których odbywać się mogą lekcje na odległość, grupowe prace nad zadaniami metodą projektową, zajęcia dydaktyczne z wykorzystaniem informacji z sieci i wiele innych form edukacyjnych. Takie praktyczne narzędzie technologii informacyjno-komunikacyjnej zostało stworzone w ramach realizacji projektu „Szybki start daje przewagę” i dostępne jest dla użytkowników pod adresem:

www.platforma.dajprzewage.pl



Panel administracyjny

Nauczyciel i uczniowie mogą korzystać z oprogramowania oraz materiałów udostępnionych na platformie edukacyjnej. Jednakże to nauczyciel chcąc kierować procesem dydaktycznym oraz móc go stopniowo planować, nadzorować, a także ewaluować, musi mieć możliwość wglądu w efekty pracy na platformie swoich uczniów. Panel administracyjny jest miejscem, które pozwala nauczycielom na tworzenie klas, zespołów klasowych, a także grup zadaniowych, dla których może dopasować odpowiedni program nauczania, scenariusz projektu lub zajęć, przy jednoczesnej możliwości oglądu wyników prac oraz diagnozy testowej swoich podopiecznych.

Narzędzie do tworzenia programów nauczania

Oprogramowanie komputerowe pozwala nauczycielom tworzyć autorskie programy nauczania czy też plany efektywne. Intuicyjne narzędzie prowadzi użytkownika krok po kroku do celu, czyli do stworzenia swojego własnego dokumentu pozwalającego na zoperacjonalizowane i systemowe oddziaływania edukacyjne wobec uczniów. Kolejne etapy postępowania przy tworzeniu programu, prezentujemy na schemacie.

Daj przewagę nauczyciel2 nauczyciel2

Dla nauczycieli

GRA

Administracja

Programy nauczania

Testy Twoich uczniów

Scenariusze lekcji

Zaloguj się jako nauczyciel

[Przejdź do gry](#)

Zaloguj się jako uczeń

Wybierz ucznia

[Przejdź do gry](#)

Daj przewagę

Dla nauczycieli

GRA

Administracja

Programy nauczania

Testy Twoich uczniów

Scenariusze lekcji

program nauczania

Cele

program nauczania program nauczania program nauczania program nauczania program nauczania program nauczania program nauczania program nauczania

Treści

Treści	Rok realizacji
Edukacja polonistyczna. Wspomaganie rozwoju umysłowego w zakresie wypowiedziami się. Dbałość o kulturę języka. Początkowa nauka czytania i pisania. Kształtowanie umiejętności wypowiedziami się w różnych formach teatralnych. Uczni:	I, II
w zakresie umiejętności społecznych warunkujących porozumiewanie się i kulturę języka:	I, II
obdarza uwagą dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują; komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia, potrzeby, odczucia,	I, II
w kulturalny sposób zwraca się do rozmówcy, mówi na temat, zadaje pytania i odpowiada na pytania innych osób, dostosowuje ton głosu do sytuacji, np. nie mówi zbyt głośno,	I, II
uczestniczy w rozmowie na tematy związane z życiem rodzinnym i szkolnym, także inspirowane literaturą;	I, II
w zakresie umiejętności czytania i pisania:	I, II
rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne i napisy,	I, II

Wskazówki metodyczne dotyczące realizacji programu

program nauczania program nauczania program nauczania program nauczania

- wskazówka
- wskazówka

Sposoby oceniania i sprawdzania osiągnięć ucznia



Narzędzie do tworzenia scenariuszy

Na platformie edukacyjnej nauczyciel może zapisać w folderze swój autorski program nauczania, na którego bazie będzie prowadzić z dziećmi zajęcia. Aby ułatwić planowanie każdego kolejnego zajęcia lub cyklu kilku lekcji, np. w ramach pracy metodą projektu edukacyjnego, na platformie projektu „Szybki start daje przewagę” zostało opracowane oprogramowanie do zapisywania scenariuszy. Podobnie jak narzędzie do tworzenia programów i planów, to narzędzie jest również intuicyjne i prowadzi nauczyciela krok po kroku – zgodnie z poniższym schematem.

Daj przewagę

Dla nauczycieli

GRA

Administracja

Programy nauczania

Testy Twoich uczniów

Scenariusze lekcji

Nowy scenariusz lekcji

Tytuł

Grupa docelowa

Treści

Treści

Edukacja polonistyczna. Wzmacnianie rozumienia i wyrażanie się w zakresie wypowiedzi w języku. Dbałość o kulturę języka. Podstawowa nauka czytania i pisania. Kształtowanie umiejętności wypowiedzi w różnych formach teatralnych. Uczestnictwo w kulturze.

w zakresie umiejętności społecznych: komunikacyjnych porozumiewanie się i kulturę języka.

odbierać uwagę i doceniać, słuchać i odpowiadać, co praktycznie w jasny sposób swoje spostrzeżenia, potrzeby, odczucia.

w kulturalny sposób zwraca się do rozmówcy, mówi na temat, zadaje pytania i odpowiada na pytania innych osób, dostosowuje ton głosu do sytuacji, np. nie mówi zbyt głośno.

uczestniczyć w rozmowie na tematy związane z życiem rodzinnym i szkolnym, także inspirowane literaturą.

w zakresie umiejętności czytania i pisania.

Folder opracowanych scenariuszy

Dla potrzeby wdrożenia projektu „Szybki start daje przewagę” zostało opracowanych 150 scenariuszy, które są komplementarne z innowacyjnym programem nauczania i pozwalają na realizację podstawy programowej edukacji wczesnoszkolnej. Nauczyciele – wychowawcy mają do dyspozycji scenariusze rozłożone na 3 lata szkolne z podziałem na sekwencyjne projekty edukacyjne, co pozwala zachować cykl dydaktyczny pracy w każdym roku ze swoją klasą. Opracowane scenariusze projektowe są skompilowane z pozostałymi materiałami i zasobami na platformie (tj. testami diagnostycznymi, notatnikiem oraz interaktywną grą giełdową), natomiast scenariusze zajęć są propozycjami realizacji treści dydaktycznych w określonym roku szkolnym z grupą dzieci. W scenariuszach opisywaną metodą dominującą jest praca metodą projektu edukacyjnego, co także daje okazję nauczycielom kształcenia zintegrowanego na skonfrontowanie się z możliwościami, jakie daje praca tą metodą.

Daj przewagę

nauczyciel2 nauczyciel2

Dla nauczycieli

GRA

Administracja

Programy nauczania

Testy Twoich uczniów

Scenariusze lekcji

Scenariusze lekcji dla klasy I

1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2	7.1	7.2
8.1	8.2	8.3	9.1	9.2	9.3	10.1	10.2	11.1	11.2	12.1	12.2	12.2	13.1
13.2	14.1	15.1	15.2	17.1	17.2	18.1	18.2	19.1	19.2				

Testy diagnostyczne

Kolejnym elementem oprogramowania, które zostało załączone na platformie edukacyjnej projektu „Szybki start daje przewagę” jest system diagnozy potencjału ucznia. System pozwala użytkownikowi z profilu uczniowskiego na skorzystanie z opracowanych przez psychologa i dostosowanych do potrzeb i możliwości oraz specyfiki funkcjonowania intelektualno-poznawczego dziecka w wieku wczesnoszkolnym testów diagnostycznych.

Każdy dydaktyk zdaje sobie sprawę z celowego planowania oddziaływań edukacyjnych. W tworzeniu planów efektywnych dla dzieci na etapie kształcenia zintegrowanego jednym z głównych podstaw jest wnikliwa diagnoza możliwości oraz trudności każdego poszczególnego ucznia (na wyższych etapach edukacyjnych także jest to bardzo ważny element procesu dydaktycznego). Kiedy rozpoczyna się oddziaływanie pedagogiczne bez uprzedniej analizy mocnych i słabych stron dziecka, wzrasta ryzyko zastosowania złej metodyki czy też niedostosowania treści edukacyjnych do potrzeb oraz możliwości dziecka.

Daj przewagę

Dla uczniów

GRA

Testy

Notatnik

Lista testów

Test Twój portret

Test inteligencji

Test Twój styl

Test Twój portret



System diagnozy opracowany na potrzeby naszego projektu to trzy narzędzia diagnostyczne w formie testów obrazkowo-słownych. Każde dziecko może w zaciszu domowym wypełnić test z rodzicami, jednakże założenie projektu oraz programu jest takie, aby diagnoza dokonywana była w trakcie zajęć edukacyjnych w szkole, by warunki wypełniania testu były te same, z jakimi dziecko styka się podczas zajęć dydaktycznych (czyli na ogół jest to klasa szkolna).

Test Twój portret

Narzędzie do pomiaru danych, które pozwalają wskazać systemowi dominującą półkulę mózgową u dziecka wypełniającej test. Pytania pozwalają na wybór jednej z spośród dwóch odpowiedzi, z których jedna przypisana jest do wyniku dominacji lewej półkuli mózgu, a druga przypisana jest do wyniku dominacji prawej półkuli. Wynik testu traktowany powinien być jako wskazówka do dalszych obserwacji lub jako uzupełnienie analizy innych dokumentów i diagnoz danego dziecka. Określenie dominacji półkulowej jest obok lateralizacji (oka, ucha, ręki i nogi) elementem określającym portrety dominacji oparte na koncepcji Carli Hannaford.

Teoria Wielorakich Inteligencji autorstwa Howarda Gardnera jest uznanym naukowym podejściem. Według Gardnera nie ma jednej inteligencji, którą powszechnie mierzy się testami IQ. Gardner uważa, że każdy człowiek cechuje się różnym wachlarzem inteligencji w zależności od rodzaju aktywności jaki jest przez niego preferowany najbardziej. Badanie inteligencji testem umieszczonym na platformie projektu określa dominujące inteligencje na podstawie ustosunkowania się dziecka wobec różnych sformułowań oraz stwierdzeń. Nauczyciel poznając wynik z tego badania, ma możliwość skontrastowania go z obserwowaną aktywnością ucznia na lekcji czy w trakcie innych zajęć w szkole. W efekcie nauczyciel może wprowadzić zmiany w stwarzanych warunkach do pracy danemu uczniowi, aby zwiększyć szansy jego rozwoju.

Test Twoich inteligencji

Daj przewagę


Dla uczniów
GRA
Testy
Notatnik

Lista testów
Test Twój portret Test inteligencji Test Twój styl


Test Twój portret

Która z ilustracji przypomina Twoje miejsce pracy (biurko)?
Pytanie: 2/18

Obrazek A



Obrazek B



Daj przewagę

Dla uczniów
GRA
Testy
Notatnik

Lista testów
Test Twój portret Test inteligencji Test Twój styl

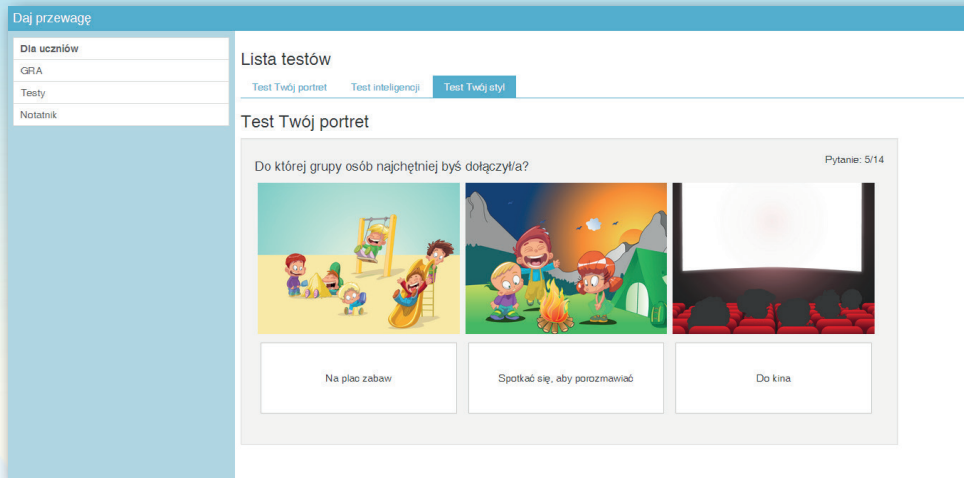
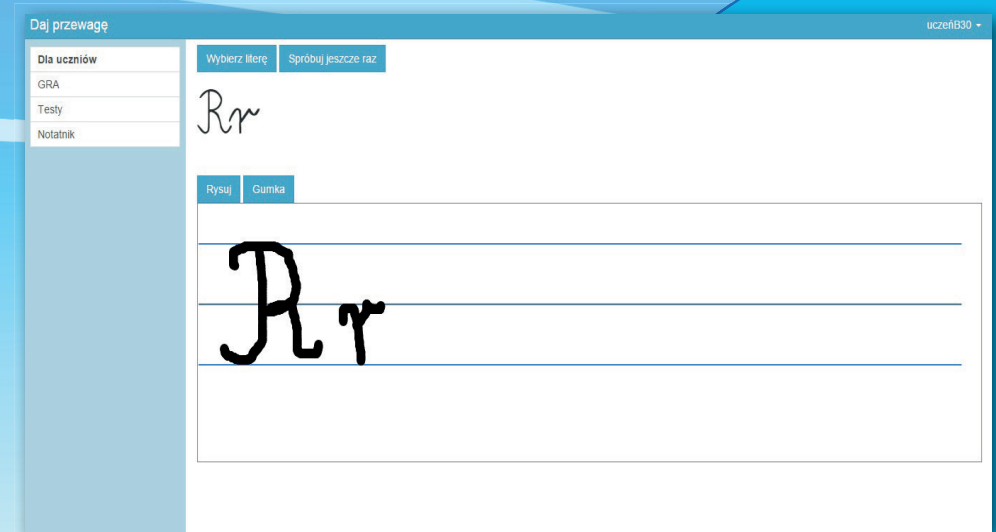
Test inteligencji

1.	Lubisz zajęcia sportowe	Nie	Raczej nie	Raczej tak	Tak
2.	Lubisz gry i zabawy grupowe	Nie	Raczej nie	Raczej tak	Tak
3.	Dbasz o zwierzęta i rośliny	Nie	Raczej nie	Raczej tak	Tak
4.	Często przekonujesz innych o swojej racji	Nie	Raczej nie	Raczej tak	Tak
5.	Chylnie się wypowiadasz	Nie	Raczej nie	Raczej tak	Tak
6.	Potrafisz odczytywać z map, wykresów, czy tabel	Nie	Raczej nie	Raczej tak	Tak
7.	Greisz lub grałeś/grałaś na instrumencie muzycznym	Nie	Raczej nie	Raczej tak	Tak
8.	Chciałbyś/chciałabyś mieć lub posiadać zwierzę w domu	Nie	Raczej nie	Raczej tak	Tak
9.	Szybko się uczysz	Nie	Raczej nie	Raczej tak	Tak
10.	Lubisz pisać opowiadania	Nie	Raczej nie	Raczej tak	Tak
11.	Często piszesz notatki	Nie	Raczej nie	Raczej tak	Tak
12.	Lubisz słuchać muzyki	Nie	Raczej nie	Raczej tak	Tak
13.	Potrafisz obsługiwać szaregoły	Nie	Raczej nie	Raczej tak	Tak

Test Twój styl

Ostatni test diagnostyczny umieszczony na platformie projektowej, pozwala na określenie preferencyjnego stylu uczenia się dziecka. Każdy człowiek spostrzega świat i otoczenie dzięki zmysłom – preferencyjne style opierają się na koncepcji rozkładu uwagi i wrażliwości na różne zmysły. Według tej koncepcji ludzkie spostrzeganie skonfigurowane jest w bodźcach wzrokowych, słuchowych oraz kinestetycznych. Każde dziecko może mieć inny układ odbioru tych bodźców, a narzędzie pozwala na prezentację tego rozkładu. Dzięki uzyskanym wynikom nauczyciel będzie świadom jakim kanałem zmysłowym dziecko najwięcej informacji przyjmuje z otoczenia. Kiedy nauczyciel te dane wykorzysta w planowaniu zajęć z dzieckiem przy doborze treści, metod oraz form pracy.

Notatnik



Na platformie jest notatnik, który kształtuje u dzieci zdolności grafomotoryczne, a także pozwala im na naukę pisania wielkich i małych liter alfabetu pisanego.

Interaktywna gra giełdowa

Interaktywna gra jest stworzona dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym po to, aby pozwolić im kształtować postawy przedsiębiorczości. Elementami edukacji przedsiębiorczej wykorzystanymi w grze są umiejętności: dokonywania selekcji, podejmowania decyzji, używania uzyskanych informacji, kontrolowania rezultatów oraz ponoszenie odpowiedzialności za swoje wybory. Gra rozpoczyna się poprzez zaznaczenia miejsca domu gracza na mapie Polski.



Gracz porusza się po mapie, dzięki czemu poznaje ciekawe miejsca naszego kraju. Na mapie zostały wydodrębnione wszystkie województwa oraz wybrane miejscowości w ich obrębie.

Każda miejscowość ma oznaczone na mapie ikonki graficzne, pod którymi ukryte są zadania do rozwiązania dla gracza. Na mapie wszystkich miejscowości widnieje ikonka giełdy oraz wybranych środków transportu (dworzec PKS, dworzec PKP lub lotnisko).





Gracz może skorzystać z przejazdu wybranym środkiem transportu wtedy, kiedy posiada określoną na bilecie kwotę pieniędzy. Walutą w grze są colinki (czyt. kolinki). Gracz zarabia colinki, kiedy sprzedaje swoje towary na giełdzie.

Podróżowanie między miejscowościami oraz województwami jest możliwe poprzez wybór środka transportu: autokaru, pociągu lub samolotu.



4925 Col

Lotnisko - Wrocław Strachowice

POWRÓT

Jesteś na lotnisku. Możesz stąd wylecieć do innej miejscowości. Wybierz bilet na samolot. Miłego lotu!

BILET	CENA	14 Col
OD	Wrocław	
DO	Łódź	

BILET	CENA	18 Col
OD	Wrocław	
DO	Rzeszów	

BILET	CENA	16 Col
OD	Wrocław	
DO	Poznań	

BILET	CENA	17 Col
OD	Wrocław	
DO	Szczecin	

Towarami w grze są zasoby naturalne oraz przedmioty charakterystyczne dla danych regionów kraju. Gracz zbiera towary w magazynie.



4885 Col POWRÓT

Giełda towarowa Katowice

Witaj na giełdzie! Możesz tu sprzedać rzeczy, które wygrałeś i posiadasz w magazynie. Giełdy w różnych województwach mają inne kursy dla tych samych rzeczy. Kursy sprawdź w swoim magazynie. Szukaj okazji!

Nazwa towaru	Posiadasz	Sprzedaj	
Węgiel kamienny	67	4	Sprzedaj
Bursztyn	0	18	Sprzedaj
Piasek	48	2	Sprzedaj
Woda mineralna	0	1	Sprzedaj

5585 Col POWRÓT

19 Żyto Kursy	13 Tkaniny Kursy	48 Piasek Kursy	32 Ryby Kursy	21 Jabka Kursy
9 Kreda Kursy	39 Gaz ziemny Kursy	33 Oscypki Kursy	10 Slarka Kursy	17 Żelazo Kursy
4 Miecze Kursy	29 Ozki Kursy	67 Węgiel kamienny Kursy	25 Obwarzanek Kursy	1 Złoto Kursy

Gracz otrzymuje towary jako nagrodę za rozwiązanie zadań umieszczonych w grze.

Opis przykładowych ćwiczeń

Gracz gromadząc colinki na swoim koncie, może spożytkować je dla rozbudowy swojego domu.



4891 Col
POWRÓT

Zabytkowy budynek sukiennic znajdujący się w centralnej części Rynku Głównego w Krakowie

Zadanie	Etap	Nagroda	
Sukiennice	1	4x	Wykonaj



Zadaniami rozmieszczonymi na mapie Polski są różnego rodzaju ćwiczenia interaktywne. Stworzone quizy, rebusy, krzyżówki, rozsypywanki, układanki, zakreślanki i inne ćwiczenia umożliwiają realizowanie innowacyjnego programu nauczania, opartego na podstawie programowej. Łączna liczba wszystkich interaktywnych ćwiczeń umieszczonych w grze giełdowej wynosi 450.

1

Rozsypane kostki domino z wizerunkami zwierząt Puszczy Białowieskiej. Gracz doskonali zdolności tworzenia regularnych serii oraz ma możliwość nazywania zwierząt z obrazków



Połącz klocki domina, zaczynając od klocka z rysiem po prawej stronie.

P O W R Ó T



5zł	10zł	1zł
3zł	6zł	8zł
5zł	2zł	4zł

Magda kupuje pamiątkę z Muzeum Zabawy i Zabawek. Magda ma 7 zł. Zaznacz te rzeczy, których cena nieprzekracza 7 złotych Magdy.

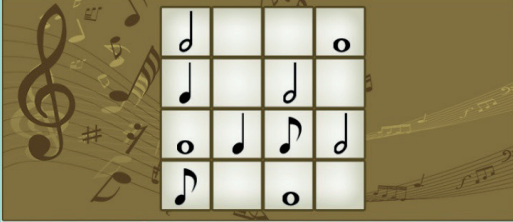
P O W R Ó T

Zakreślanka matematyczna do zadania z treścią. Gracz musi wykazać się kompetencjami z zakresie czytania ze zrozumieniem oraz umiejętnością liczenia i rachowania.


2


3

Sudoku z nutami do ułożenia w tabeli. Gracz wykazuje się w tym ćwiczeniu umiejętnością myślenia operacyjnego oraz zapoznaje się ze znakami graficznymi muzyki.




Ułóż nutki w tabelce sudoku. W każdym rzędzie i kolumnie mają być wszystkie rodzaje nutek.






P
O
W
R
Ó
T



Postawione drewniane domy, otoczone wałem i bramą z drewna tworzą osiedle nad jeziorem w Biskupinie, gdzie kiedyś mieszkali nasi przodkowie. Ułóż puzzle tak, aby stworzyć



P
O
W
R
Ó
T

Puzzle z fotografią osady w Biskupinie. Gracz układa elementy obrazka, dzięki czemu kształtuje swoją percepcję wzrokową.

4

36

37

5

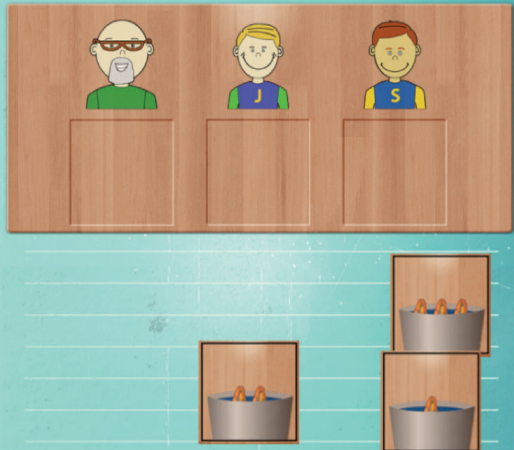
Ćwiczenie typu test z możliwością zaznaczenia tylko jednej, prawidłowej odpowiedzi. Gracz rozpoznając flagę Rzeczypospolitej Polskiej spośród wskazanych flag, wykazuje się podstawowymi kompetencjami obywatelskimi.




Spośród wszystkich flag, wybierz flagę Polski jaka widnieje na dachu Pałacu Prezydenckiego



P
O
W
R
Ó
T



Dziadek z wnukami – Jasłem i Stasiem łowili ryby. Dziadek złowił o 2 ryby więcej, niż Jaś. Jaś złowił o 1 rybę mniej, niż Staś. Staś złowił 2 ryby. Ile ryb ma każdy z nich w swoim wiaderku? Dopasuj wiaderka do postaci.



P
O
W
R
Ó
T

Zadanie polega na dopasowaniu elementów według treści opisu. Gracz prawidłowo dopasowując wiaderka do postaci wykazuje się umiejętnością czytania ze zrozumieniem oraz rachowania w zakresie pierwszej dziesiątki.

6

7

Rozdzielanie materiałów według wytycznych. Gracz dobiera odpowiednie włóczki do wskazanych w treści kołowrotek, co pozwala na kształtowanie umiejętności klasyfikowania w zadaniach wymagających rozróżniania od siebie wskazanych materiałów.

Centralne Muzeum Włókiennictwa mieści się w Białej Fabryce. Przyjrzyj się włóczkom, przeczytaj ich ceny z metek. Na kołowrotek po lewej stronie przesuń włóczki do 50 złotych. Na kołowrotek po prawej stronie przesuń włóczki od 50 do 100 złotych.

POWRÓT

Rozwiąż krzyżówkę wedle wskazówek:

- Największy instrument smyczkowy.
- Instrument dęty drewniany - są proste, są też poprzeczne.
- Instrument dęty blaszany z suwakami.
- Klawiszy instrument z pedałami.
- Ogólna nazwa zestawu instrumentów - bębnow, werbli, talerzy i innych.

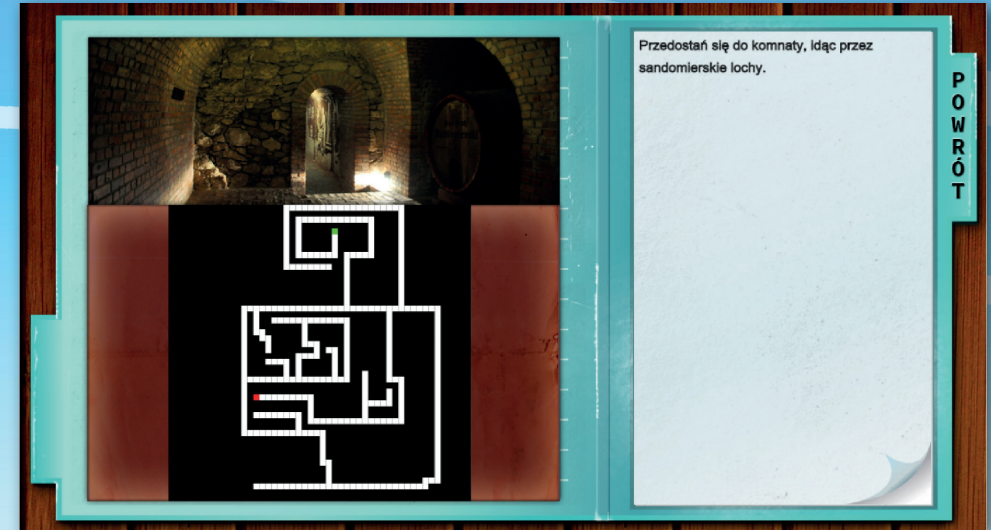
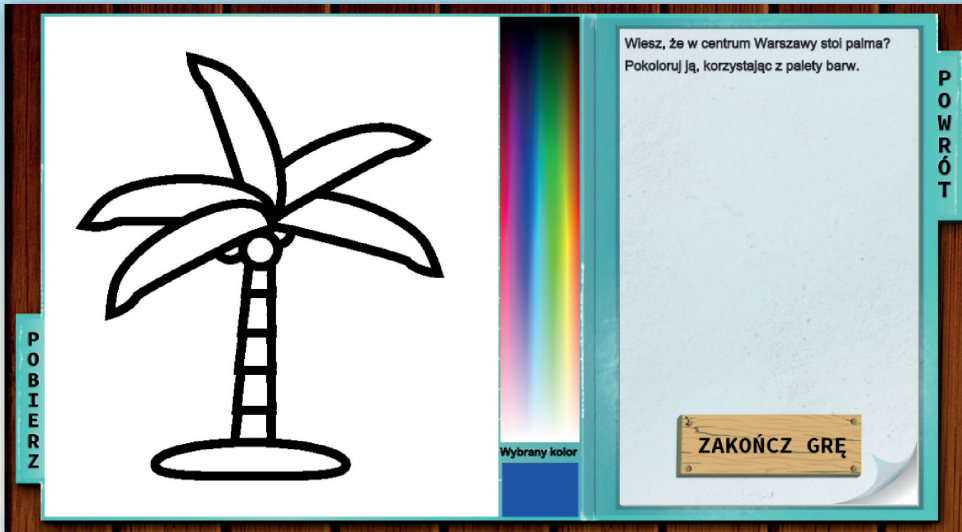
POWRÓT

Krzyżówka z hasłem do wpisania w białym polu. Gracz, aby rozwiązać to ćwiczenie musi wyróżniać litery w wyrazach oraz dzielić wyrazy na litery.

8

9

Kolorowanka do dowolnego wypełniania z możliwością pobrania skończonej pracy. Gracz ma możliwość wykazania się twórczością i ekspresją w doborze kolorów.



Labirynt do pokonania od zielonego punktu do czerwonego. Gracz rozwija motorykę małą, dzięki przesuwaniu się po ścieżkach i kratkach labiryntu.

10

42

43

11

Ułóż obrazki od najmniejszego do największego. Gracz w tym ćwiczeniu musi wykazać się spostrzegawczością oraz koordynacją wzrokowo-ruchową.



Hejnał z Wieży Mariackiej wygrywany jest na trąbce. Ułóż trąbki od najmniejszej do największej.



P O W R Ó T

 Ciekawek	 Uzetikus	 Kredytus
 Beczkus	 Meloman	 Brukus
 Cieptolubikus	 Questina	 Wiatrakus

W Zielonej Górze można spotkać Bachusiki. Bachusiki to figury z brązu. Zaznacz tych Bachusików, których imię kończy się na literę S.

P O W R Ó T

Przeczytaj podpisy pod obrazkami i wybierz tylko te, które określono w treści zadania. Gracz rozwiązując ćwiczenie musi wykazać się umiejętnością rozróżniania głosek w wygłosie.

12

Szkoły biorące udział w projekcie Zespół Szkół im. Jana Pawła II w Duczkach

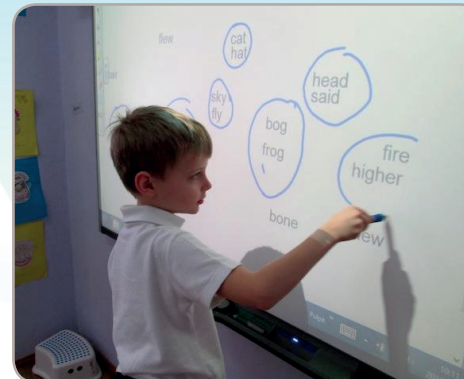
Zespół Szkół im. Jana Pawła II w Duczkach realizował projekt „Szybki start daje przewagę” w roku szkolnym 2014/2015.



W projekcie wzięło udział 8 nauczycieli edukacji wczesnoszkolnych oraz uczniowie z 4 klas pierwszych szkoły podstawowej.

Szkoła Podstawowa Nr 61 Pro Futuro w Warszawie oraz Szkoła Podstawowa Pro Futuro w Łomiankach

Dwie klasy pierwsze oraz 3 nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej wdrażało projekt „Szybki start daje przewagę” w Niepublicznej Szkole Podstawowej nr 61 Pro Futuro w Warszawie.



Ze Szkoły Podstawowej Pro Futuro w Łomiankach w projekcie wzięło udział 12 nauczycieli oraz 1 klasa pierwsza.

Szkoła Podstawowa nr 3 im. Małego Powstańca w Ząbkach

Szkoła Podstawowa nr 3 im. Małego Powstańca w Ząbkach w roku szkolnym 2014/2015 realizowała projekt w 11 klasach pierwszych.



Uczestnikami projektu poza pierwszoklasistami było 30 nauczycieli.

PODZIĘKOWANIA

Realizatorzy projektu: Instytut Nowoczesnej Edukacji oraz American Systems Sp. z o.o. a także biuro projektu „Szybki start daje przewagę” pragną wyrazić szczególne podziękowania:



Doradcom metodycznym za liczne konsultacje podczas tworzenia wartości merytorycznej programu

Nauczycielom i nauczycielkom, za pełną współpracę w zakresie przygotowania scenariuszy zajęć;

Dyrekcji szkół za duże zaangażowanie i wzorową koordynację projektu w swoich placówkach;

REALIZATORZY PROJEKTU

INSTYTUT NOWOCZESNEJ EDUKACJI

Fundacja Instytut Nowoczesnej Edukacji powstała w 2010 roku, żeby zmieniać polską edukację, wspierać nauczycieli i realizować innowacyjne projekty.

Fundacja prowadzi Niepubliczny Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli i szeroko zakrojoną działalność szkoleniową.

Lista zrealizowanych do tej pory projektów to m.in. „Edukacja fundamentalna w przedszkolu”, „Kapitałne Gimnazjum w Gminie Bemowo”, „PSP numerem 1 w Gminie Ząbki”.

Z Fundacją współpracują uznani eksperci i trenerzy z kraju i zagranicy, tacy jak: Colin Rose, prof. Andrzej Blikle, Marek Szurawski, Brian Tracy.



Instytut
Nowoczesnej
Edukacji

50

AMERICAN SYSTEMS SP. Z O.O.

Ideą firmy jest świadczenie usług, które zapewnią najwyższy komfort pracy. Swą działalność opiera na partnerskich stosunkach i indywidualnym traktowaniu każdego Klienta.

Wdrożył innowacyjne narzędzie e-learningowe w blisko 1 200 szkołach w całej Polsce, dla ponad 119 000 użytkowników;

Realizuje wraz z Instytutem Geofizyki Polskiej Akademii Nauk projekt „Eduscience” o wartości 24 mln zł.

Opracowuje indywidualne, autorskie rozwiązania dla sektora edukacji.



AMERICAN
SYSTEMS

51

