

GiGa aplikacija

Dobrodošli u prvi dio manualno-digitalne aplikacije namijenjenu obiteljskom učenju kroz igru!



Po završetku prvog dijela (šest modula: Boje, Voće, Životinje...), na raspolaganju će Vam biti još tri dijela aplikacije. Kroz sva

četiri dijela aplikacije, igrajući se samostalno i zajedno s Vama, Vaše će dijete usvojiti najvažnije modele rada i ponašanja koji su bitni za budući životni uspjeh.

U aplikaciju su integrirane tri razine učenja kroz igru. Prva se sastoji od učenja engleskog jezika, rada na tabletu i socijalizacije. Druga sadrži stvaranje radnih navika i mentalne mape. Treća zaokružuje sve aktivnosti kroz proces brendiranja i projektni algoritam. Na prvoj razini dijete bi trebalo naučiti 300-400 riječi engleskog jezika i ovladati osnovama rada na tabletu. Na istoj razini, prateći naše upute u manualnom i digitalnom dijelu aplikacije, Vaše dijete će se socijalizirati i to najviše u pravcu poštivanja pravila i primjerenog ponašanja u grupi.



U prvom koraku druge razine Vaše dijete će stvoriti trajne radne navike i naučiti da sve što radi, radi redovito i sukladno svojim trenutnim sposobnostima (najbolje što može). Sljedeći korak druge razine su mentalne mape. Mentalne mape koristimo u svrhu povezivanja činjenične i kreativne razine

aplikacije. Mentalne mape prvo koristimo da bi dijete naučilo riječi engleskog jezika slažući ih u blokove informacija (voća, životinja...) i podblokove informacija (sličnosti i razlike: voće iste boje, oblika, životinje koje imaju/nemaju perje, ...). Drugo, temeljem podblokova informacija mentalne mape će Vašem djetetu biti pomoć u mijenjanju pravila u manualnim igricama (Memory, Domino, Čovječe ne ljuti se...).

Osnovna pravila Domina i Memory-ja nadopunjujemo sličnostima i razlikama koje smo složili u podblokove informacija tako da, primjerice, možemo spojiti jagodu i crvenu boju zbog iste boje ili višnju i šljivu zbog jedne koštice i sl. Svaka promjena pravila predstavlja novu igricu (brend) što, zajedno s projektima, ujedno čini treću razinu aplikacije. Dijete će kroz projekt – brend izradom plakata moći objasniti korake koji su doveli do stvaranja novog pravila u igrici.

Kroz završni – obiteljski projekt (npr. izrada voćne salate) dok budete pripremali voće za voćnu salatu Vaše će dijete uočiti nove sličnosti i razlike među voćem, i s tim novim podblokovima informacija vratit ćete se na igrice, nadopuniti ih novim podblokovima i primijeniti ih kao nova pravila u igricama (stvoriti nove brendove).

Aplikacija jamči stopostotno usvajanje riječi engleskog jezika i maksimalnu brzinu primjene naučenih činjenica na stupnju psihomotoričkog razvoja na kojem se Vaše dijete trenutno nalazi.



Sigurni smo da će Vaše dijete, igrajući se uz našu aplikaciju, bez ikakvih problema u budućnosti na svom radnom mjestu stvarati nove brendove.