

## Pomoce dydaktyczne – pracownia matematyczna

### Tabela zawiera minimalne wymagania Zamawiającego

<b>Pozycja nr 1 - Tablice do wykorzystania na zajęciach matematyki – 1 sztuka</b>
Skład:
Zestaw do tworzenia liczb w dziesiętkowym systemie pozycyjnym.
Zestaw do tworzenia ułamków dziesiętnych
Zestaw do tworzenia liczb w systemie rzymskim
Tablice:
Działania arytmetyczne
Prawa działań
Rzymski system zapisu liczb
Zbiory liczbowe
Porównywanie ułamków zwykłych
Działania na ułamkach zwykłych
Ułamki dziesiętne
Mnożenie i dzielenie ułamków dziesiętnych przez 10, 100, 1000 i kolejne
Działania pisemne na ułamkach dziesiętnych
Liczby całkowite
Działania na liczbach całkowitych
Potęgi,
Pierwiastki
Procenty
Jednostki masy
Kalendarz i czas
Droga, prędkość czas

<b>Pozycja nr 2 – Zestaw brył geometrycznych – 1 sztuka</b>
Zestaw zawiera:
4 bryły wykonane z przezroczystego tworzywa sztucznego z zaznaczonymi płaszczyznami, przekrojami, promieniami i cięciwą
2 bryły wykonane z nieprzezroczystego tworzywa - przeznaczone do pisania flamastrami suchościeralnymi
W skład kul i półkul wchodzi
kula z zaznaczoną średnicą, promieniem i cięciwą
półkula z zaznaczonymi promieniami
kula z zaznaczonym przekrojem i płaszczyznami
półkula z zaznaczonymi płaszczyznami
kula do pisania flamastrami suchościeralnymi
półkula do pisania flamastrami suchościeralnymi
wysokość brył: 12cm i 6cm

<b>Pozycja nr 3 – Zestaw brył obrotowych – 1 sztuka</b>
---

Zestaw zawiera
6 brył geometrycznych, wykonanych z przezroczystego tworzywa sztucznego z zaznaczonymi wysokościami, przekątnymi i płaszczyznami przekroju.
Są to:
walec z zaznaczonymi przekątnymi i wysokością,
walec z płaszczyznami
stożek z zaznaczonymi przekątnymi i wysokością
stożek z płaszczyznami
kula z płaszczyznami, przekrojem i promieniem
kula z przekątnymi
Wysokość brył - 17 cm

<b>Pozycja nr 4 - Plansza dydaktyczna przedstawiająca czworokąty. – 1 sztuka</b>
Plansza przedstawia czworokąty: równoległobok, romb, prostokąt, kwadrat, deltoid i wzory na ich pola powierzchni.
Plansza dydaktyczna pokryta jest cienką folią bezbarwną,
Można po niej pisać pisakami ścieralnymi wprowadzając dodatkowe oznaczenia i notatki dydaktyczne
Plansza może być także zwijana do przechowywania.
Plansza posiada specjalny haczyk, dzięki któremu łatwo można zawiesić ją na ścianie.
Wymiary:
70 cm x 100 cm
Wykonanie:
Papier kredowy o gramaturze 250 g.
Ofoliowana, wyposażona w listwy metalowe i zawieszkę.

<b>Pozycja nr 5 - Program komputerowy – 1 sztuka</b>
Program do wykorzystania przez uczniów mających trudności w opanowaniu zagadnień matematycznych.
Wprowadza zagadnienia: ćwiczenie pojęcia liczby, ćwiczenie czynności matematycznych, rozwiązywanie prostych zadań tekstowych i układanie do nich równań.
Klasyfikacja liczb ze względu na relacje większości (mniejszości).
Proste działania: dodawanie, odejmowanie, mnożenie.
Zbiory.
Rodzaje ćwiczeń.
Chodniczek liczbowy (ćwiczenie pojęcia liczby, komputer zgaduje liczbę, którą wybrał uczeń poprzez zawężanie obszaru poszukiwań)
Gra, w której uczeń współzawodniczy z komputerem, gra ćwiczy czynności matematyczne uczeń musi liczyć, dodawać.
Rozwiązywanie prostych zadań.
Występujące w 2 wariantach:
Uczeń ma podać odpowiedź (liczbę)
Uczeń ma ułożyć równanie (w powyższym przykładzie $2+3=5$ )
W kolejnych wykonaniach danego zadania używane są różne liczby, tak aby uczeń nie nauczył się go na pamięć
Klasyfikowanie figur geometrycznych

Przyporządkowanie liczb do zbiorów ze względu na relację większości, mniejszości (dane są liczby, uczeń ma wybrać liczby większe np. od 5 i mniejsze od 5)
Uczeń ma tak przenieść liczby aby spełnione były odpowiednie nierówności.
Przyporządkowanie działań do podanych wyników (podana są działania np. $2+3$ , $3+4$ , $5+7$ oraz wyniki: 5, 7, 12 uczeń ma tak przenieść działania aby pasowały do wyników.
Typy działań: dodawanie, odejmowanie na liczbach całkowitych dodatnich i $\{0\}$ , mnożenie.
Licencja na wiele stanowisk.

<b>Pozycja nr 6 – Pomoc dydaktyczna do nauki geometrii - 1 sztuka</b>
Pakiet edukacyjny zawiera:
44 karty formatu B3
33 plansze edukacyjne z zawieszką,
5 sztuk figur przestrzennych do złożenia,
Siatki zaopatrzone w magnesy, zastosowanie magnesów ułatwia szybkie złożenie bryły,
Tyły plansz zaopatrzone w magnesy do montowania na tablicy szkolnej metalowej,
Poradnik metodyczny.
Tematy plansz:
Punkty, odcinki, półproste, proste,
Podstawowe figury geometryczne,
Jednostki długości,
Kąty,
Prostokąt i kwadrat,
Koło,
Okrąg,
Pole prostokąta,
Jednostki pola,
Prostopadłościan i sześcian,
Pole powierzchni całkowitej,
Kąty,
Podział trójkątów,
Kąty wewnętrzne trójkąta,
Równoległobok i romb,
Trapez,
Rodzaje czworokątów,
Obwody figur płaskich,
Pole równoległoboku,
Wysokość w trójkącie,
Pole trapezu,
Deltoidu,
Pole figur płaskich,
Gnaniastosłup prosty,
Gnaniastosłupy prawidłowe,
Pole powierzchni całkowitej gnaniastosłupa,
Objętość prostopadłościanu i sześcianu,
Jednostki objętości,
Objętość gnaniastosłupa,
Pole trójkąta.

<b>Pozycja nr 7 – Program multimedialny do nauki matematyki dla uczniów klas 4-8 szkoły podstawowej – 1 sztuka</b>
Program zawiera:
36 zagadnień wraz z dołączonymi scenariuszami lekcji w formie drukowanej i elektronicznej (pliki PDF).
50 animacji i ilustracji.
100 symulacji, ćwiczeń interaktywnych, prezentacji i filmów.
Program można zainstalować niezależnie na 6 stanowiskach komputerowych.
Program oferuje dwa tryby pracy.
Scenariusze lekcji zamieszczone są w aplikacji oraz dołączone do płyty w formie drukowanej
Dodatkowa książeczka, prezentująca zasoby multimedialne wykorzystane w aplikacji wraz z ich opisami.
Zawartość programu:
System dziesiątkowy
Cechy podzielności
Druga i trzecia potęga liczby naturalnej
Liczby ujemne
Ułamki zwykłe
Dodawanie i odejmowanie ułamków zwykłych
Odejmowanie ułamków dziesiętnych
Oznaczenia literowe w wyrażeniach matematycznych
Równania z jedną niewiadomą
Proste prostopadłe i równoległe
Miara kąta
Rodzaje kątów
Kąty przyległe i kąty wierzchołkowe
Trójkąty równoboczne i równoramienne
Konstrukcja trójkąta
Suma miar kątów w trójkącie
Rodzaje czworokątów
Trapez
Własności czworokątów
Koło i okrąg
Walec, stożek, kula
Prostopadłościan i sześcian
Siatki brył
Obwody i pola figur
Pole prostokąta i kwadratu
Pole równoległoboku, rombu i trapezu
Pole trójkąta
Pole powierzchni całkowitej sześcianu i prostopadłościanu
Objętość sześcianu i prostopadłościanu
Wielokrotność kąta $60^\circ$ i $45^\circ$
Procenty
Metryczne jednostki długości
Skala

Droga, prędkość, czas
Gromadzenie i porządkowanie

<b>Pozycja nr 8 - Drewniane patyczki do nauki liczenia. – 1sztuka</b>
Zestaw składa się z:
300 drewnianych patyczków o długości 5 cm,
instrukcji z propozycją zabawy
Inianego woreczka w którym można przechowywać patyczki.

<b>Pozycja nr 9 - Układanka edukacyjna dla dzieci – 1 sztuka</b>
Zawartość:
40 drewnianych klocków, trójkątów i rombów o różnych kolorach
książeczka z wzorami
drewniane pudełko o wymiarach: 13,8 x 13,8 x 8 cm

<b>Pozycja nr 10 - Pomoc dydaktyczna - dodawanie do 100. – 1 sztuka</b>
Gra dotyczy budowania budowli w kształcie trójkąta i odbywa się na zasadzie gry w domino, w efekcie rozwiązania wszystkich zadań otrzymujemy budowlę w kształcie trójkąta
W zestawie znajduje się
36 trójkątów o wymiarach: 8 x 8 x 8 cm,
45 zadań.
wymiary pudełka: 17,4 x 4 cm.

<b>Pozycja nr 11 - Pomoc dydaktyczna - tabliczka mnożenia. – 1 sztuka</b>
Gra dotyczy budowania budowli w kształcie trójkąta i odbywa się na zasadzie gry w domino, w efekcie rozwiązania wszystkich zadań otrzymujemy budowlę w kształcie trójkąta.
W zestawie znajduje się
49 trójkątów o wymiarach: 8 x 8 x 8 cm,
wymiary pudełka: 17,4 x 4 cm.

<b>Pozycja nr 12 - Multimedialny program do nauki tabliczki mnożenia na tablicę interaktywną - 1 sztuka</b>
Program obejmuje:
3 poziomy ćwiczeń
tablicę liczb do 5 i do 10
aktywną tablicę w kratkę.
Wymagania systemowe: system operacyjny Windows 200 lub wyższy

<b>Pozycja nr 13 - Pomoc dydaktyczna do nauki matematyki – 1 sztuka</b>
Tarcza zegarowa demonstracyjna wyposażona jest w system kół zębatych, dzięki czemu automatycznie zachowuje relację minut i godzin w trakcie ćwiczeń
Dwa kolory wskazówek zgodne są z podziałką tarczy na godziny ( jeden kolor) i minuty (drugi kolor ).
W zestawie jedna tarcza demonstracyjna 34 cm oraz 24 tarcze uczniowskie

<b>Pozycja nr 14 - Plansza dydaktyczna do nauki ułamków zwykłych. – 1 sztuka</b>
--

Plansza dydaktyczna pokryta cienką folią bezbarwną
Można po niej pisać pisakami ścieralnymi wprowadzając dodatkowe oznaczenia i notatki dydaktyczne.
Plansza posiada specjalny haczyk, dzięki któremu łatwo można zawiesić ją na ścianie.
<b>Wymiary:</b>
70 cm x 100 cm
<b>Wykonanie:</b>
Papier kredowy o gramaturze 250 g.
Ofoliowana,
Wyposażona w listwy metalowe i zawieszkę.

<b>Pozycja nr 15 - Zestaw demonstracyjny i do ćwiczeń klasowych. – 1 sztuka</b>
Ułamkowe listwy wykonane są z folii magnetycznej w 9 różnych kolorach.
Każda część ułamkowa wyrażona jest innym kolorem i oznaczona nadrukiem ułamka zwykłego: 1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10 i 1/12.
Dla każdego ułamka w komplecie znajduje się tyle części, aby można złożyć z niego całość.
<b>Zawartość:</b>
51 elementów
całość wymiar 100 x 81 cm

<b>Pozycja nr 16 – Multimedialne narzędzie do pracy z uczniami z zaburzeniami – 1 sztuka</b>
Narzędzie pozwala na wspieranie edukacji i terapii dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym z zaburzeniami zachowania i rozwoju, takimi jak: autyzm, zespół Aspergera, ADHD, zespół Downa, porażenie mózgowe.
<b>Aplikacja umożliwia:</b>
utrwalenie efektów pracy edukacyjnej lub terapeutycznej,
dopełnienie profesjonalnej pomocy psychologiczno-pedagogicznej,
automatyczne statystyki monitorujące postęp dziecka,
zastosowanie różnych poziomów trudności dostosowanych do umiejętności dziecka,
rozwiązania graficzne i dźwiękowe dostosowane do potrzeb dzieci z zaburzeniami,
dostęp do scenariuszy zajęć indywidualnych i grupowych,
dostęp do porad ekspertów dotyczących metod pracy z dziećmi z zaburzeniami zachowania i rozwoju
<b>Zestaw zawiera:</b>
ponad 7000 zadań ćwiczących: kolory, kształty, cyfry, owoce, warzywa, zwierzęta, części ciała, emocje, zawody i inne, na tablet i komputer
raporty po każdym zajęciu oraz statystyki porównawcze,
automatyczne dostosowanie poziomu trudności,
organizer dla opiekuna wraz komunikatorem,
Program na 30 stanowisk komputerowych dla dzieci.

<b>Pozycja nr 17 – Program multimedialny do nauki matematyki – 1 sztuka</b>
Praca z programem to połączenie nowoczesnych metod prezentacji materiału (animacji, filmów, symulacji, prezentacji i zdjęć) z interaktywnymi ćwiczeniami.
Poprzez zobrazowanie problemu nauczyciel ułatwia uczniom skupienie uwagi na prezentowanym materiale i przyswojenie wiedzy
<b>Program zawiera:</b>

36 zagadnień wraz z dołączonymi scenariuszami lekcji w formie drukowanej i elektronicznej (pliki PDF)
50 animacji i ilustracji
100 symulacji, ćwiczeń interaktywnych, prezentacji i filmów
Filmy instruktażowe (dotyczące obsługi tablicy interaktywnej, prac z programem )
Możliwość zainstalowania programu niezależnie na 6 stanowiskach komputerowych
Program oferuje dwa tryby pracy.
Opcja pracy z programem w trybie umożliwiającym komfortowe zapoznanie się z materiałami multimedialnymi, przygotowanie lekcji według własnego pomysłu, a następnie zaprezentowanie finalnej i dopracowanej wersji uczniom na urządzeniach multimedialnych.
Scenariusze lekcji zamieszczone są w aplikacji oraz dołączone do płyty w formie drukowanej.
Dołączona jest dodatkowa książeczka prezentująca zasoby multimedialne wykorzystane w aplikacji wraz z ich opisami
Tematy:
System dziesiątkowy
Cechy podzielności
Druga i trzecia potęga liczby naturalnej
Liczby ujemne
Ułamki zwykłe
Dodawanie i odejmowanie ułamków zwykłych
Odejmowanie ułamków dziesiętnych
Oznaczenia literowe w wyrażeniach matematycznych
Równania z jedną niewiadomą
Proste prostopadłe i równoległe
Miara kąta
Rodzaje kątów
Kąty przyległe i kąty wierzchołkowe
Trójkąty równoboczne i równoramienne
Konstrukcja trójkąta
Suma miar kątów w trójkącie
Rodzaje czworokątów
Trapez
Własności czworokątów
Koło i okrąg
Bryły
Walec, stożek , kula
Prostopadłościan i sześcian
Siatki brył
Obwody i pola figur
Pole prostokąta i kwadratu
Pole równoległoboku, rombu i trapezu
Pole trójkąta
Pole powierzchni całkowitej sześcianu i prostopadłościanu
Objętość sześcianu i prostopadłościanu
Wielokrotność kąta $60^\circ$ i $45^\circ$
Procenty
Metryczne jednostki długości
Skala

Droga, prędkość, czas
Gromadzenie i porządkowanie danych

<b>Pozycja nr 18 - Multimedialny produkt edukacyjny dla szkół podstawowych, przeznaczony do nauki przedmiotów matematyczno-przyrodniczych w edukacji wczesnoszkolnej. – 1 sztuka</b>
Pierwsza część pakietu ćwiczeń, interakcji, zabaw, gier oraz filmy interaktywne do szybkiego i efektywnego wykorzystania podczas zajęć szkolnych.
W jednej części zawarte są podstawy kodowania.
Pokazane jest, że cyfry można zastąpić symbolami
Dziecko uczy się zapisywać wyniki prostych działań matematycznych za pomocą symboli
Ćwiczenia wspomagają również rozwój umiejętności korzystania z komputera.
Układ symboli przypomina układ klawiatury, a przycisk „Zatwierdź” jest odpowiednikiem klawisza „Enter” na klawiaturze komputera.
Zakresy programowy części: -dodawanie/odejmowanie,
figury płaskie,
miary i wagi,
czas,
liczymy dziesiątkami,
kodowanie.
Każda z części programu multimedialnego zawiera:
pudełko z materiałami:
kod dostępu do programu – wersja online i offline (do pobrania na pendrive lub komputer),
licencję na dany produkt na całą szkołę, na rok,
pendrive do wgrania wersji offline,
przewodnik,
naklejkę z loginem i hasłem do pokoju nauczycielskiego, do wydruku:
scenariusze zabaw,
scenariusze lekcji,
karty pracy do wykorzystania w szkole i w domu.
Szczegóły techniczne:
Praca online i offline- program multimedialny może być uruchomiony online z Platformy Dystrybucyjnej lub offline z dysku lub nośnika zewnętrznego
Roczna licencja- jedna licencja na całą szkołę.
Licencja na placówkę. Bez względu na liczbę nauczycieli, uczniów czy dostępnego sprzętu.
<b>Z jednej licencji, każdy może korzystać z oprogramowania.</b>
Dostęp do platformy- program posiada wsparcie techniczne.
Dowolność nośnika multimedialnego- dedykowany na tablicę interaktywną program może również działać na komputerze i tablecie.
Po upływie roku istnieje możliwość wykupienia licencji na kolejny rok (sprzedawana osobno)
<b>liczba stanowisk - nieograniczona</b>
<b>nośnik - USB/link (Produkt zawiera pusty pendrive wraz z instrukcją pobrania programu za pośrednictwem linka)</b>

<b>Pozycja nr 19 - Wznowienia licencji do produktów z pozycji nr 18. – 1 sztuka</b>
---



Umożliwiają przedłużenie działania programów o jeden rok na terenie całej placówki.

**Pozycja nr 20 - Multimedialny produkt edukacyjny. Program umożliwiający rozwinięcie kodowania. – 1 sztuka**

Druga część pakietu ćwiczeń

Zakres programowy:

dodawanie/odejmowanie,

figury płaskie i przestrzenne,

miary/ wagi/ czas/ temperatura,

mnożenie/dzielenie,

własności liczb,

kodowanie,

**Program zawiera:**

**pudełko z materiałami:**

kod dostępu do programu – wersja online i offline (do pobrania na pendrive lub komputer),

licencję na dany produkt na całą szkołę, na rok,

pendrive do wgrania wersji offline,

przewodnik ,

naklejkę z loginem i hasłem do pokoju nauczycielskiego,

**do wydruku:**

scenariusze zabaw,

scenariusze lekcji,

karty pracy do wykorzystania w szkole i w domu.

Szczegóły techniczne:

Praca online i offline- program multimedialny może być uruchomiony online z Platformy Dystrybucyjnej lub offline z dysku lub nośnika zewnętrznego

Roczna licencja- jedna licencja na całą szkołę

**Licencja na placówkę.**

Bez względu na liczbę nauczycieli, uczniów czy dostępnego sprzętu.

**Z jednej licencji każdy może korzystać z oprogramowania.**

Dostęp do platformy- program posiada wsparcie techniczne.

Dowolność nośnika multimedialnego- dedykowany na tablicę interaktywną program może również działać na komputerze i tablecie.

Po upływie roku istnieje możliwość wykupienia licencji na kolejny rok: **liczba stanowisk - nieograniczona**

**nośnik - USB/link**

**(Produkt zawiera pusty pendrive wraz z instrukcją pobrania programu za pośrednictwem linka)**

**Pozycja nr 21 - Wznowienia licencji do produktów z pozycji nr 20 – 1 sztuka**

Wznowienia licencji

Umożliwiają przedłużenie działania programów wskazanych w pozycji nr 20 o jeden rok na terenie całej placówki.

**Pozycja nr 22 - Multimedialny produkt edukacyjny Program multimedialny**

<b>obejmujący swoim zakresem: dodawanie/odejmowanie, figury płaskie i przestrzenne, mnożenie/dzielenie, ułamki zwykłe i dziesiętne, zbiory, programowanie.- 1 sztuka</b>
Trzecia część pakietu.
W programie wprowadzone zostały podstawy tworzenia prostych algorytmów.
Program zawiera:
<b>pudełko z materiałami:</b>
kod dostępu do programu – wersja online i offline (do pobrania na pendrive lub komputer),
licencję na dany produkt na całą szkołę, na rok,
pendrive do wgrania wersji offline,
przewodnik,
naklejkę z loginem i hasłem do pokoju nauczycielskiego,
<b>do wydruku:</b>
scenariusze zabaw,
scenariusze lekcji,
karty pracy do wykorzystania w szkole i w domu
Szczegóły techniczne:
Praca online i offline- program multimedialny może być uruchomiony online z Platformy Dystrybucyjnej lub offline z dysku lub nośnika zewnętrznego
Roczna licencja- jedna licencja na całą szkołę
<b>Licencja na placówkę.</b> Bez względu na liczbę nauczycieli, uczniów czy dostępnego sprzętu. Z jednej licencji każdy może korzystać z oprogramowania.
Dostęp do platformy- program posiada wsparcie techniczne.
Dowolność nośnika multimedialnego- dedykowany na tablicę interaktywną program może również działać na komputerze i tablecie.
Po upływie roku istnieje możliwość wykupienia licencji na kolejny rok: wznowienie 1 rok
<b>liczba stanowisk - nieograniczona</b>
<b>nośnik - USB/link</b>
<b>(Produkt zawiera pusty pendrive wraz z instrukcją pobrania programu za pośrednictwem linka)</b>

<b>Pozycja nr 23 - Wznowienia licencji do produktów z pozycji nr 22 – 1 sztuka</b>
Wznowienia licencji
Umożliwiają przedłużenie działania programów wskazanych w pozycji nr 22 o jeden rok na terenie całej placówki.

<b>Pozycja 24 - Trzy części programu multimedialnego dla uczniów klas I-III – 1 sztuka</b>
Szczegóły techniczne:
Praca online i offline- program multimedialny może być uruchomiony online z Platformy Dystrybucyjnej lub offline z dysku lub nośnika zewnętrznego
Roczna licencja- jedna licencja na całą szkołę
<b>Licencja na placówkę.</b> Bez względu na liczbę nauczycieli, uczniów czy dostępnego sprzętu. Z jednej licencji, każdy może korzystać z oprogramowania.
Dostęp do platformy- program posiada wsparcie techniczne.
Dowolność nośnika multimedialnego- dedykowany na tablicę interaktywną program może również działać na komputerze i tablecie.
Przygody tematyczne
W każdej części znajdują się trzy przygody tematyczne, wprowadzające zagadnienia związane z matematyką. w części pierwszej są to: podróże, zakupy, pasje, w części drugiej:

dawne dzieje, Polska w świecie, zawody, w części trzeciej: wynalazki, zagadki anatomii, mały przyrodnik.
Każdy z tych tematów ma swoje wprowadzenie filmowe związane z nim i z 6 zagadnieniami z matematyki, na których skupia się dana część.
Poprzez przygody tematyczne program wprowadza następujące tematy
<b>część I:</b> dodawanie/odejmowanie, figury płaskie, miary i wagi, czas, liczymy dziesiątkami, kodowanie,
<b>część II:</b> dodawanie/odejmowanie, figury płaskie i przestrzenne, miary/ wagi/ czas/ temperatura, mnożenie/dzielenie, własności liczb, kodowanie,
<b>część III:</b> dodawanie/odejmowanie, figury płaskie i przestrzenne, mnożenie/dzielenie, ułamki zwykłe i dziesiętne, zbiory, programowanie.
liczba stanowisk - nieograniczona
nośnik - USB/link (Produkt zawiera pusty pendrive wraz z instrukcją pobrania programu za pośrednictwem linka)
licencja - ważna 1 rok
Po upływie roku istnieje możliwość wykupienia dodatkowej licencji

<b>Pozycja nr 25 - Wznowienia licencji do produktów z pozycji nr 24 – 1 sztuka</b>
Wznowienia licencji
Umożliwiają przedłużenie działania programów wskazanych w pozycji nr 24 o jeden rok na terenie całej placówki.

<b>Pozycja nr 26 - Zestaw plansz oraz ćwiczeń interaktywnych wspomagających organizację zajęć z zakresu edukacji matematycznej. – 1 sztuka</b>
Odbiorcy: nauczyciele klas 1 - 3, nauczyciele pracujący w świetlicy, terapeuci, nauczyciele przedszkola.
Użytkownicy: uczniowie klas 1 – 3, dzieci z nieharmonijnym rozwojem, dzieci przedszkolne.
Program multimedialny może być wykorzystany jako:
urozmaicenie zajęć z edukacji matematycznej,
wzbogacenie zajęć wyrównawczych z matematyki,
materiał do wykorzystania na zajęciach z dziećmi z trudnościami w uczeniu się matematyki.
Produkt wspomaga realizację podstawy programowej w tym:
podjęcie samodzielnej aktywności matematycznej;
posługiwanie się podstawowymi pojęciami matematycznymi umożliwiającymi zabawę, naukę i eksperymentowanie w przestrzeni;
zagospodarowywanie przestrzeni, nadawanie znaczenia umieszczonym w niej przedmiotom, określanie ich położenia, liczby, kształtu, wielkości, ciężaru oraz kierunku;
posługiwanie się w zabawie i w trakcie wykonywania innych czynności pojęciami dotyczącymi czasu (np. wczoraj, dzisiaj, jutro, rano, wieczorem), w tym nazwami pór roku, nazwami dni tygodnia;
przeliczanie elementów zbiorów w czasie zabawy, prac porządkowych, ćwiczeń i wykonywania innych czynności; eksperymentowanie z tworzeniem kolejnych liczb, wykonywanie dodawania i odejmowania w sytuacji użytkowej;
klasyfikacja przedmiotów według: wielkości, kształtu, koloru, przeznaczenia.
Program zawiera ćwiczenia:
w rozpoznawaniu kształtów

w rozpoznawaniu wielkości,
w rozpoznawaniu kolorów,
w określaniu czasu (zegar, kalendarz),
orientacji w przestrzeni i schemacie ciała (pojęcia: nad, pod, obok, prawo, lewo, góra, dół),
zabawy matematyczne.
Programy współpracują również z:
tablicą interaktywną,
komputerem z panelem dotykowym
System operacyjny Windows
Pamięć RAM: 1 GB (dla systemu 32-bit) lub 2 GB (dla systemu 64-bit)
Procesor: 2,8 gigaherca (GHz)
Port USB 2.0 lub 3.0
Karta graficzna pracująca z rozdzielczością 1024x768
Karta dźwiękowa, mysz komputerowa, głośniki lub słuchawki
Wymaga zainstalowanego oprogramowania Adobe Flash Player.
ilość stanowisk: 1
licencja: bezterminowa

<b>Pozycja nr 27 - Zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń. – 1 sztuka</b>
Zestaw interaktywnych ćwiczeń i gier przeznaczonych do używania na komputerach i tablicach interaktywnych oraz kart do samodzielnej pracy uczniów.
Zestaw zawiera:
129 interaktywnych ćwiczeń klasowych lub indywidualnych
11 interaktywnych gier i zabaw klasowych,
150 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych. W zestawie są czarno-białe karty - wzorce do kopiowania. Można je również samodzielnie wydrukować w kolorze lub czarno-białe.
30 wydrukowanych dyplomów, dostępnych również w programie.
Licencja otwarta

<b>Pozycja nr 28 - Zestawy kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej – 1 sztuka</b>
Zestaw pomocy dydaktycznych może być wykorzystywany do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach 1-3
Zestawy kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń służyć mają pracy z uczniami o podwyższonym ryzyku dysleksji, dysortografii i dyskalkulii.
Doskonale wspomagają pracę korekcyjną z dziećmi, które natrafiły na problemy o podłożu wychowawczym lub emocjonalnym.
Przeznaczone są do pracy ze wszystkimi dziećmi w klasie pierwszej wspomagając umiejętność poprawnego czytania, pisania, liczenia.
Materiały są zgodne z podstawą programową, przewidziane do realizacji w ciągu całego roku szkolnego.
Ćwiczenia interaktywne - do zastosowania na komputerach i tablicach interaktywnych.
Zestaw zawiera także karty do samodzielnej pracy uczniów
Pomoc w edukacji włączającej.
Zestaw jest pomocny w pracy z dziećmi w oddziałach terapeutycznych i oddziałach

integracyjnych w wieku 8-12 lat, a w przypadku dzieci z większymi deficytami rozwoju intelektualnego również w starszym wieku.
Program pomaga w rozwoju kluczowych kompetencji m.in. wśród uczniów: z niewielkim deficytem rozwoju intelektualnego, z niewielkimi problemami widzenia i słyszenia, z różnymi formami nadpobudliwości (np. ADHD), z problemami ze spektrum autyzmu.
Ćwiczenia interaktywne i karty pracy wykorzystują między innymi: oddziaływania wielozmysłowe, angażowanie aktywności ucznia, w tym aktywności ruchowej, wspomaganie koncentracji, unikanie sytuacji kłopotliwych dla ucznia pod względem emocjonalnym lub komunikacyjnym.
Produkt z licencją otwartą dla placówek edukacyjnych.
Pierwszy zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspierają następujące funkcje poznawcze niezbędne dla rozwoju umiejętności czytelnego i poprawnego czytania: koncentracja uwagi, sylabizowanie i budowanie zdań, pamięć wzrokowa i słuchowa, rozwijanie funkcji wzrokowych: analizy i syntezy, rozwijanie funkcji językowych,
Zestaw zawiera:
33 interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne,
70 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych.
W zestawie są czarno-białe karty - wzorce do kopiowania.
Można je również samodzielnie wydrukować w kolorze lub czarno-białe
7 interaktywnych gier i zabaw klasowych, 30 wydrukowanych dyplomów, dostępnych również w programie
Drugi zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspierają następujące funkcje poznawcze niezbędne dla rozwoju umiejętności czytelnego i poprawnego pisania: koncentracja uwagi, pamięć wzrokowa i słuchowa, rozwijanie funkcji językowych, umiejętności grafomotoryczne, reguły ortograficzne.
Zestaw zawiera:
94 interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne,
6 interaktywnych gier i zabaw klasowych,
120 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych.
W zestawie są czarno-białe karty - wzorce do kopiowania. Można je również samodzielnie wydrukować w kolorze lub czarno-białe.
30 wydrukowanych dyplomów, dostępnych również w programie.
Trzeci zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspierają funkcje niezbędne dla rozwoju zdolności liczenia i rozwiązywania zadań matematycznych: syntezę i analizę wzrokową, umiejętności grafomotoryczne aż do pisania cyfr, liczb i zapisywania działań matematycznych. myślenie przyczynowo-skutkowe, orientację w przestrzeni, spostrzegawczość i koncentrację uwagi, rozpoznawanie kształtów, cyfr oraz znaków matematycznych, myślenie operacyjne, w tym: porównywanie, segregowanie, dodawanie, odejmowanie i działania odwrotne, pamięć,
Zestaw zawiera:
129 interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne
11 interaktywnych gier i zabaw klasowych,
150 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych.
W zestawie są czarno-białe karty - wzorce do kopiowania.
Można je również samodzielnie wydrukować w kolorze lub czarno-białe.
30 wydrukowanych dyplomów, dostępnych również w programie.
nośnik: płyta CD
ilość stanowisk: nieograniczona
licencja: bezterminowa

<b>Pozycja nr 29 - Zestaw demonstracyjny do nauki geometrii – 1 sztuka</b>
Zestaw w praktyczny sposób omawia pojęcia takie jak: powierzchnia, objętość, symetria i obwód.
Do dyspozycji 8 brył wykonanych z przezroczystego tworzywa z wyjmowaną podstawą.
Każda bryła posiada swoją siatkę wykonaną z kolorowego tworzywa Siatkę po złożeniu można umieścić w środku bryły, efekt czego doskonale widać poprzez przezroczyste ściany brył.
Bryły można ponadto napełniać wodą lub materiałem sypkim (np. ryż lub kasza) w celu porównywania objętości figur.
Spis brył:
walec
stożek
sześcian
prostopadłościan
graniastosłup trójkątny
graniastosłup sześciokątny
czworościan
ostrosłup o podstawie kwadratu

<b>Pozycja nr 30 - Pomoc do poznania najważniejszych właściwości ułamków.- 3 sztuki</b>
Duże listwy o jednakowej długości podzielono na części, aby zobrazować całość oraz ułamki $\frac{1}{2}$ , $\frac{1}{3}$ , $\frac{1}{4}$ , $\frac{1}{5}$ , $\frac{1}{6}$ , $\frac{1}{8}$ , $\frac{1}{10}$ i $\frac{1}{12}$ .
Listwy wykonane są z estetycznego, wytrzymałego tworzywa w różnych kolorach.
Magnesy w kształcie prostokątów
Zestaw ułatwia opanowanie i zrozumienie abstrakcyjnych pojęć i działań związanych z ułamkami.
9 różnych kolorów
Wymiary : $\frac{1}{1}$ ; 100 x 10 cm

<b>Pozycja nr 31 - Pomoc dydaktyczna, która wspiera ucznia w przyswajaniu treści związanych z ułamkami i procentami. – 5 sztuk</b>
Zestaw składa się z 9 kół podzielonych na części ułamkowe.
Kolorowe i dwustronne koła opisane są z jednej strony ułamkiem zwykłym, a z drugiej - procentowo.
Magnetyczne koła o średnicy 20 cm każde podzielone są na ułamki: 1 (100%), $\frac{1}{2}$ (50%), $\frac{1}{3}$ (33,3%), $\frac{1}{4}$ (25%), $\frac{1}{5}$ (20%), $\frac{1}{6}$ (16,6%), $\frac{1}{8}$ (12,5%), $\frac{1}{10}$ (10%), $\frac{1}{12}$ (8,3%).
Dobrze przylegają do powierzchni magnetycznych.

<b>Pozycja nr 32- Zestaw pomocy dydaktycznych dla nauczycieli matematyki klas 4-6 szkoły podstawowej pozwalający przypominać, rozwijać i poszerzać podstawowe umiejętności matematyczne. – 1 sztuka</b>
Zestaw może być wykorzystywany na lekcjach matematyki, podczas dodatkowych zajęć z uczniami przejawiającymi problemy z liczeniem i rozwiązywaniem zadań matematycznych

oraz w ramach edukacji włączającej skierowanej do uczniów z niektórymi deficytami rozwoju psychospołecznego i fizycznego.
Program korzysta z metod i narzędzi dostosowanych do etapu rozwojowego dziecka zarówno w zakresie jego możliwości intelektualnych jak i odpowiednich do wieku konwencji estetycznych.
Zestaw zawiera:
70 interaktywnych ćwiczeń, gier i zabaw
150 kart pracy
30 różnych kart z siatkami wielościanów foremnych (czworościan, sześciąt, ośmiościan, dwunastościan i dwudziestościan); karty wydrukowane są na kartonie przeznaczonym do wycinania i sklejania modeli brył.
Karty pracy poza zagadnieniami przygotowującymi do matematyki takimi jak koncentracja, pamięć i myślenie matematyczne obejmują wszystkie zagadnienia przewidziane w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych w zakresie matematyki w szkole podstawowej, a w szczególności następujące obszary celów szczegółowych:
Liczby naturalne w dziesiętkowym układzie pozycyjnym, działania na liczbach naturalnych, liczby całkowite
Ułamki zwykłe i dziesiętne oraz działania na ułamkach zwykłych i dziesiętnych;
Elementy algebry;
Proste i odcinki, kąty, wielokąty, koła, okręgi oraz bryły i obliczenia w geometrii;
Obliczenia praktyczne, elementy statystyki opisowej i zadania tekstowe.
Produkt z licencją otwartą dla szkół
nośnik: płyta CD
ilość stanowisk: nieograniczona
licencja: bezterminowa

<b>Pozycja nr 33 - Zestaw sześciennych kostek w 4 kolorach do obserwacji i odwzorowywania. – 5 sztuk</b>
Dziecko ma za zadanie ułożyć sześciiany w taki sposób, aby otrzymać wzór z wylosowanej karty.
Ilość klocków pozwala na swobodne konstruowanie.
Komplet umieszczony w drewnianym pudełku.
Zestaw zawiera:
10 kart ze wzorami o wym. 25 x 14 cm;
4 podstawki o dł. 25 cm;
80 klocków o wymiarach: 2,8 x 2,8 cm;
Wymiary pudełka 50 x 33 cm

<b>Pozycja nr 34 - Zestaw scenariuszy lekcji i różnorodnych pomocy dydaktycznych pozwalających wprowadzić dzieci z klas 1-3 szkoły podstawowej w świat programowania.- 1 sztuka.</b>
Scenariusze i materiały zostały opracowane w sposób ułatwiający wykorzystanie przez każdego z nauczycieli nauczania początkowego i nie wymagają specjalnego przygotowania informatycznego.
Zestaw nie wymaga korzystania z komputera ani tabletu, niemniej tam, gdzie to jest

technicznie możliwe, takie wykorzystanie wspiera.
Zestaw zawiera:
32 wielkowymiarowe kartony kwadratowe
32 kartony prostokątne do budowania plansz, map i labiryntów na podłodze
4 zestawy po 64 kartony do pisania instrukcji
program komputerowy do budowania plansz, pisania i wykonywania instrukcji
32 scenariusze zabaw i zajęć
24 wzory kart pracy do kopiowania
dyplomy
poradnik metodyczny

<b>Pozycja nr 35 - Przyrząd wraz z kompletem plastikowych ramek do demonstracji powstawania brył obrotowych. – 5 sztuk</b>
Skład zestawu:
stelaż z ramieniem do mocowania ramek
osłona
zasilacz
komplet plastikowych ramek – 16 sztuk.

<b>Pozycja nr 36 - Przybory magnetyczne tablicowe dostępne w obszernym 6-elementowym komplecie ze wskaźnikiem. Przybory dostarczane wraz z tablicą ścienną do powieszenia. – 1 sztuka</b>
Zawartość:
cyrkiel z trójnogiem magnetycznym
linijka z podziałką cm/dm (100 cm),
kątomierz dwukierunkowy (50 cm),
ekierka równoramienna 90-45-45 (60 cm),
ekierka różnoboczna 30-60-90 (60 cm),
wskaźnik (100 cm),
tablica ścienna (wym. 102 x 55 cm).

<b>Pozycja nr 37 - Układ współrzędnych przeznaczony do użytku na różnych poziomach nauczania matematyki.- 1 sztuka</b>
Diagramy kołowy i kwadratowe przede wszystkim mają być ilustracją do wprowadzania materiału i graficzną pomocą dla nauczycieli
Uczniowie mogą sami zrozumieć, że $1/3$ , $2/6$ i $3/9$ to ta sama część całości.
Diagramy mogą być również wykorzystywane do sprawdzania wiadomości.
Diagram kołowy - diagram stanowią dwa koncentryczne okręgi z podziałkami: kątową w skali stopniowej (1-360) oraz procentową (1-100)
Diagram do rysowania trójkątów- diagram pozwala na precyzyjne narysowanie dowolnego trójkąta bez używania dodatkowych narzędzi. Podziałka diagramu ułatwi ustalenie wymiaru podstawy i wysokości trójkąta, zaś umieszczone dodatkowo skale kątowe pozwolą precyzyjnie określić kąty między podstawą, a bokami trójkąta.
Diagram kwadratowy (10x10) - diagram stanowi kwadrat o boku równym 10 jednostkom



długości.
Format:
140 x 100 cm
Oprawa:
laminowana dwustronnie folią strukturalną o podwyższonej wytrzymałości na rozdieranie oprawa w drewniane półwałki z zawieszeniem sznurkowym

<b>Pozycja nr 38 - Nakładka na tablicę magnetyczną – 2 sztuki</b>
Nakładka tablicowa magnetyczna suchościernalna
Nakładka doskonale przylega do wszelkiego rodzaju tablic szkolnych i flipchartów wykonanych na bazie blach.
Dane techniczne:
Rozmiar gabarytowy planszy: 80 cm x 96 cm,
Na odwrocie zaopatrzona jest w dwie taśmy magnetyczne o szerokości 4 cm.

<b>Pozycja nr 39 – Pomoc dydaktyczna do badania podzielności liczb i wyszukiwania liczb pierwszych. – 25 sztuk</b>
Wizualny sposób do badania podzielności liczb i wyszukiwania liczb pierwszych.
Jeden kolor trójkątów to liczby wyjściowe, dla których będziemy szukać mnożników (drugi kolor trójkątów) tak długo aż dojdziemy do liczb pierwszych (trzeci kolor trójkątów).
Liczby do zbadania (pierwszy kolor trójkątów): 16, 18, 20, 24, 27, 28, 30, 32, 36, 40, 42, 44, 45, 48, 50, 54, 56, 60, 70, 72, 80, 84, 88, 90
Mnożniki (drugi kolor trójkątów): 4, 6, 8, 9, 10, 12
Liczby pierwsze (trzeci kolor trójkątów): 2, 3, 5, 7, 11
Zawartość:
24 duże trójkąty (pierwszy kolor trójkątów) (bok 8 cm)
45 średnich trójkątów (bok 6 cm)
95 małych trójkątów (trzeci kolor trójkątów) (bok 3 cm)
łącznie 164 elementy z pianki
instrukcja

<b>Pozycja nr 40 –Oś liczbowa z rozwinięciem setnym/tysięcznym – 1 sztuka</b>
Zawartość:
oś liczbowa o dl. 130 cm
2 rozwinięcia osi
Pomiędzy liczbami całkowitymi na osi lub linijce, znajduje się podziałka dziesiętna.
Wykonana z folii magnetycznej

<b>Pozycja nr 41 - Program do nauki matematyki rozwijający predyspozycje matematyczne oraz wspomaga diagnozowanie i terapię zaburzeń w tym zakresie. Program w wersji sieciowej umożliwiającej korzystanie z nich na maksymalnie 10 stanowiskach oraz licencja na 10 stanowisk komputerowych. – 1 sztuka</b>
Pogram jest skierowany do nauczycieli matematyki oraz terapeutów zajmujących się profilaktyką i terapią zaburzeń umiejętności matematycznych
Pomaga w nauczaniu matematyki na poziomie szkoły podstawowej, szczególnie w

przypadku występowaniu u uczniów trudności w zakresie zdobywania umiejętności matematycznych
Zastosowanie: diagnoza, terapia i kształtowanie umiejętności matematycznych
Składa się z pięciu programów (płyty), z których każdy może zostać przypisany do określonej grupy wiekowej (zgodnie z wymogami podstawy programowej).
Zastosowano podejście problemowe i każdy program dotyczy wybranych zagadnień matematycznych i można stosować je w pracy z uczniami w dowolnym wieku
Wersja sieciowa do 10 stanowisk obejmuje:
cz.1: Działania na liczbach 1-20;
cz.2: działania na liczbach do 100;
cz.3: Działania na liczbach do 1000
cz.4: Działania na liczbach wielocyfrowych - ułamki dziesiętne;
cz.5: Działania na liczbach wielocyfrowych - ułamki, procenty, czas, miary i wagi - zestaw pomocy dydaktycznych
Szczegółowy opis elementów składowych oprogramowania
Każda płyta z programem składa się z dwóch osobnych aplikacji - nauczycielskiej (nieдоступnej dla ucznia) i uczniowskiej.
Aplikacja Nauczyciela:
Korzystając z tej części programu, nauczyciel może:
stworzyć grupy uczniów;
zapisać dane uczniów i przypisać ich do odpowiednich grup, zapisać dane nauczycieli i przypisać ich do grup
zdefiniować dostęp do poszczególnych części programu dla każdego ucznia osobno lub dla grupy uczniów (udzielić dostępu bądź zablokować grę)
określić (ograniczyć) czas pracy z daną grupą lub grupą gier;
przeprowadzić ankietę (w wersji elektronicznej bądź papierowej) mającą na celu sprawdzenie zakresu posiadanej przez ucznia wiedzy i na tej podstawie stwierdzić, z jaką częścią programu uczeń powinien pracować
sprawdzić wyniki ucznia przez co można zebrać wszystkie wiadomości na temat sposobu radzenia sobie dziecka z materiałem zawartym w programie
Część przeznaczona dla uczniów:
W tej części programu znajdują się gry i ćwiczenia, za pomocą których dziecko zdobywa potrzebną wiedzę i umiejętności, jednocześnie znakomicie się bawiąc. Liczne zadania dotyczą codziennych problemów dzieci, takich jak obliczenia pieniężne, planowanie czasu i wiele innych zagadnień z zakresu tak zwanej matematyki profilaktycznej.
Dodatki:
Do każdej multimedialnej części serii są dołączone zestawy pomocy tradycyjnych. Są to karty pracy (do wykorzystania w czasie zajęć lub w domu), dyplomy (2 wzory) za postępy lub uczestnictwo w terapii, zestaw naklejek (5 wzorów), a także płyta audio ze śpiewaną rymowaną tabliczką mnożenia.
Wymagania techniczne:
Pamięć RAM: 1 GB (dla systemu 32-bit) lub 2 GB (dla systemu 64-bit)
Procesor: 2,8 gigaherca (GHz)
Karta graficzna pracująca z rozdzielczością 1024x768
Karta dźwiękowa, mysz komputerowa, głośniki lub słuchawki.
ilość miejsca na dysku twardym zależna od wybranego wariantu produktu.
Wymaga zainstalowanego oprogramowania Adobe Flash Player.
Port USB 2.0 (program dostarczany jest na nośniku pendrive).

<b>Pozycja nr 42 - Multimedialny program diagnostyczno-terapeutyczny do pracy z uczniami klas 0-3, wykazującymi specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych.- 1 sztuka</b>
Program umożliwia przeprowadzenie oceny gotowości szkolnej oraz diagnozy ryzyka dysleksji i dyskalkulii.
Baza ćwiczeń oraz kart pracy zapewnia nauczycielom i specjalistom materiał do efektywnej i atrakcyjnej terapii ucznia.
Licencja otwarta
Dzięki aplikacji nauczyciela przeprowadzić można szereg diagnoz, zaplanować zajęcia z uczniami wymagającymi wsparcia, zarejestrować ich wyniki oraz przeanalizować efekty pracy z uczniem.
Aplikacja nauczyciela umożliwia także przeprowadzenie wstępnej diagnozy pedagogicznej z orientacyjną oceną gotowości szkolnej oraz oceny ryzyka dysleksji i dyskalkulii.
Zestaw gotowych testów diagnostycznych, koncentruje się na pięciu kluczowych dla rozwoju umiejętnościach matematycznych w obszarach:
myślenia przedoperacyjnego i operacyjnego,
percepcji,
samokontroli i koncentracji,
pamięci operacyjno-proceduralnej,
myślenia przyczynowo-skutkowego oraz orientacji w czasie i przestrzeni.
Gotowa baza ćwiczeń
Uczniowie mogą rozwijać umiejętności matematyczne przy pomocy interaktywnych ćwiczeń multimedialnych, a także zadań wykonywanych na wydrukowanych z programu kartach pracy. Dzięki temu można opanować i rozwijać:
syntezę i analizę wzrokową,
myślenie przyczynowo-skutkowe,
orientację w przestrzeni,
spostrzegawczość i koncentrację uwagi,
kształty cyfr oraz znaków matematycznych,
myślenie operacyjne, w tym: porównywanie, segregowanie, dodawanie, odejmowanie i działania odwrotne,
pamięć.
Program zawiera:
10 interaktywnych ćwiczeń diagnostycznych,
127 terapeutycznych ćwiczeń interaktywnych,
22 ćwiczenia filmowe,
11 interaktywnych gier i zabaw,
163 karty pracy.
Zestaw zawiera:
płytkę DVD-ROM z programem,
poradnik metodyczny z instrukcją instalacji i obsługi,
wydrukowany komplet kart pracy ,
komplet kolorowych naklejek,
20 kart z tabliczką mnożenia,
zestaw pomocy tradycyjnych - Karty matematyczne oraz Domino.

<b>Pozycja nr 43 - Zestaw pomocy dydaktycznych dla nauczycieli matematyki klas 4-6 szkoły podstawowej pozwalający przypominać, rozwijać i poszerzać podstawowe umiejętności matematyczne.- 1 sztuka</b>
Zestaw może być wykorzystywany na lekcjach matematyki, podczas dodatkowych zajęć z uczniami przejawiającymi problemy z liczeniem i rozwiązywaniem zadań matematycznych oraz w ramach edukacji włączającej skierowanej do uczniów z niektórymi deficytami rozwoju psychospołecznego i fizycznego.
Program korzysta z metod i narzędzi dostosowanych do etapu rozwojowego dziecka zarówno w zakresie jego możliwości intelektualnych jak i odpowiednich do wieku konwencji estetycznych.
Zestaw zawiera:
70 interaktywnych ćwiczeń, gier i zabaw
150 kart pracy
30 różnych kart z siatkami wielościanów foremnych (czworościan, sześciąt, ośmiościan, dwunastościan i dwudziestościan); karty wydrukowane są na kartonie przeznaczonym do wycinania i sklejania modeli brył.
Karty pracy poza zagadnieniami przygotowującymi do matematyki takimi jak koncentracja, pamięć i myślenie matematyczne obejmują wszystkie zagadnienia przewidziane w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych w zakresie matematyki a w szczególności następujące obszary celów szczegółowych:
Liczby naturalne w dziesiętkowym układzie pozycyjnym, działania na liczbach naturalnych, liczby całkowite;
Ułamki zwykłe i dziesiętne oraz działania na ułamkach zwykłych i dziesiętnych;
Elementy algebry;
Proste i odcinki, kąty, wielokąty, koła, okręgi oraz bryły i obliczenia w geometrii;
Obliczenia praktyczne, elementy statystyki opisowej i zadania tekstowe.
Produkt z licencją otwartą dla szkół
nośnik: płyta CD
ilość stanowisk: nieograniczona
licencja: bezterminowa

<b>Pozycja nr 44 - Pakiety multimedialnych gier i zabaw wspierających wszechstronny rozwój dzieci w wieku 5-7 lat. – 1 sztuka</b>
Ćwiczenia zawarte w programach aktywizują dzieci i oswoją je z pracą zespołową, przygotowując jednocześnie do nauki.
Zadania pomagają realizować cele wychowania przedszkolnego i szkolnego z podstawy programowej i mogą stanowić uzupełnienie wybranego przez nauczyciela programu nauczania.
Każdy pakiet zawiera:
3 interaktywne gry specjalnie przystosowane do zespołowego wykorzystania na tablicy multimedialnej,
karty pracy do wydrukowania lub kopiowania, zawierające ćwiczenia indywidualne, zespołowe lub materiały do przygotowania przedstawień teatralnych,
grę wielkoformatową wykonaną z kartonów o dużym formacie, przeznaczoną do wykorzystania przez całą klasę lub duże grupy dzieci.

Wszystkie elementy pakietu wykorzystują naukę przez zabawę, umożliwiającą dzieciom współdziałanie, eksperymentowanie, twórczą ekspresję i ruch, wspomagając ćwiczenia samokontroli oraz koncentracji.
Program wykorzystuje metodę pracy zespołowej z wykorzystaniem funkcji wielodotyku /multi-touch/ tablicy interaktywnej.
Dzięki tej funkcji rysowanie i korzystanie z zasobów na tablicy jest możliwe przez kilkoro dzieci jednocześnie, a każde z nich może wykonywać inne ćwiczenia.
Licencja otwarta.
Gry interaktywne ćwiczące współpracę w grupie i zespole dwuosobowym:
Ćwiczenie umiejętności liczenia i znajdowania zbiorów równolicznych na obiektach konkretnych z przechodzeniem do liczenia abstrakcyjnego
Ćwiczenie umiejętności liczenia i porównywania liczb na obiektach konkretnych z przechodzeniem do abstrakcji.
Ćwiczenie umiejętności liczenia.
Karty pracy:
Połącz od najmniejszej liczby do największej - ćwiczenie liczenia i porównywania zbiorów.
Połącz równoliczne - ćwiczenie liczenia i porównywania zbiorów.
Od najmniejszego owocu do największego - ćwiczenie percepcji i rozumienia pojęcia wielkości.
Od najkrótszej kredki do najdłuższej - ćwiczenie percepcji i rozumienia pojęcia długości.
ćwiczenie rozumienia rytmu i ciągu.
ćwiczenie rozumienia rytmu i ciągu
Gra wielkoformatowa składa się z zestawu:
30 kartonów w wielkości 20x20 cm reprezentujących zbiory konkretnych przedmiotów w liczbie od 1 do 10, odpowiadające im abstrakcyjne zbiory kropek oraz liczby
24 kartony w formie kół o średnicy 12 cm.
Podstawowa zabawa polega na dopasowywaniu przez 3 grupy dzieci kartonów reprezentujących te same liczby w każdy z 3 opisanych sposobów
Inne zabawy to układanie liczb i zbiorów w kolejności rosnącej lub malejącej oraz porównywanie zbiorów
Gra przeznaczona jest do rozwijania umiejętności liczenia i znajdowania zbiorów równolicznych na obiektach konkretnych z przechodzeniem do liczenia abstrakcyjnego oraz wprowadzania pojęcia liczby wyrażonej zapisem pojedynczej cyfry.
Dołączone do gry kartony ze znakami dodawania, odejmowania i równości pozwalają na wykorzystanie gry również w pierwszej klasie szkoły podstawowej do układania i uzupełniania działań.
Scenariusze takich zabaw znajdują się w zestawie.
nośnik: płyta CD
ilość stanowisk: nieograniczona
licencja: bezterminowa