

OSNOVNOŠKOLSKA MATEMATIKA – elektronski udžbenici od 3. do 8 razreda

Edukativni softver sa multimedijalnim interaktivnim sadržajem - po zvaničnom nastavnom programu



U potpunosti interaktivni programi, smešteni na 6 CD-ova (sadržaj jednog CD-a odgovara jednom razreda), imaju za cilj da pomognu učenicima u efikasnijem i potpunijem savlađivanju gradiva matematike. Programi prate nastavni plan i program odgovarajućeg razreda, ali unose u učenje i elemente zabave i igre, čime svakako doprinose povećanju aktivnosti učenika i stvaranju posebne motivacije kod njih. Dete koje ima uslove da koristi ovaj program, osetno će, to garantujemo, povećati zainteresovanost za matematiku, a samim tim ni uspeh neće izostati.

Programi mogu pomoći i učiteljima i nastavnicima u pripremi i tokom izvođenja nastave.

Svaki program nudi po oko 100 dinamičkih lekcija (animacija, narator, tekst), preko 1000 zadataka za vežbanje i proveru znanja, na stotine zanimljivih logičkih problema, pet matematičkih igara ...

PREDAVANJE

Gradivo je podeljeno po nastavnim oblastima (npr. SKUPOVI), a oblasti dalje na nastavne jedinice, teme i podteme (npr. UNIJA SKUPOVA). Svaka nastavna jedinica obrađena je preko animacije, naratora i teksta. Iako je tok lekcije dinamičan, svaka se može zaustaviti i nastaviti, vratiti na početak i ponoviti koliko god puta korisnik želi.

VEŽBA

Deo programa koji se može pozvati iz svake lekcije, a služi da se kroz nekoliko primera provežba gradivo te lekcije (ovlada terminologijom, definicijama, principima i načinima rešavanja lakših i nešto težih zadataka). Program prati i komentariše rešenje učenika, daje najpre sugestije, a potom i tačno rešenje postavljenog problema.

TEST

Ovaj modul omogućava učeniku da dobije objektivnu ocenu iz svake nastavne oblasti. Baza problema (pitanja i zadataka) je dovoljno široka da omogući ponavljanje testa veći broj puta zadržavajući objektivnost ocene (novi test – novi problemi).



MATEMATIČKE IGRE

Svaki program sadrži po pet zabavnih i veoma korisnih igara (mastermajnd, hanojska kula, slagalica...) koje u osnovi imaju neku od matematičkih teorija (kombinatorika, teorija grafova i dr.), a koju će učenik savladivati posredno, kroz igru, posebno motivisan da dođe do najboljeg rešenja.

KEFALO

Deo programa koji ima za cilj da zabavi korisnika kroz niz zanimljivih logičkih problema na više nivoa težine. Učenik bi putem ovog modula mogao da odredi svoje intelektualne sposobnosti (nešto slično testu inteligencije). Naime, problemi (zabavni, logički, psihološki, problemi vizuelnog pamćenja, moći procene, zapažanja...) su po težini i tipu raspoređeni na deset nivoa, a cilj je stići do što višeg nivoa. Baza problema je vrlo široka, tako da se kroz test može proći bez opasnosti od ponavljanja na desetine puta.



Ocene dobijene u testovima, proučene i provežbane lekcije program beleži i pamti, te korisnik ima uvid u dotignut nivo znanja. Rezultate ostvarene u matematičkim igrama i modulu kefalo moguće je poslati izdavaču, a najboljim rešavačima sledi zanimljiva nagrada.

Tehnički zahtevi

PENTIUM 4 procesor, 1 GHz, 256 MB RAM, CD čitač, do 600 MB slobodnog prostora na hard disku,

grafička postavka: 800 x 600 u najmanje 16-bit-noj paleti boja

operativni sistem: Windows XP, Vista, Windows 7

Programi imaju softversku zaštitu, te se mogu instalirati isključivo originalna izdanja!