

Logopedia 2.0



Wsparcie terapii u dzieci w wieku
przedszkolnym i szkolnym

Diagnoza, profilaktyka,
stymulacja mowy

Interfejs foniczny gwarantujący
idealną jakość dźwięku



CE 0044
Produkt medyczny



Logopedia 2.0



Najnowsza wersja programu **Logopedia 2.0** jest zwieńczeniem ponad 20 lat pracy nad produktami służącymi do terapii logopedycznej. Oferuje ona wsparcie terapii najczęściej występujących zaburzeń mowy u dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym. Dzięki ciągłemu doskonaleniu rozwiązań technologicznych produkt ten w pełni zaspokaja potrzeby dzieci oraz terapeutów. Konsultantem merytorycznym serii jest dr Anna Walencik-Topiłko – logopeda, polonistka oraz autorka książek o tematyce poprawnościowej. Program ten to doskonale rozwiązanie dla każdego nowoczesnego logopedy oraz ciekawa i skuteczna terapia dla małego pacjenta.

Logopedia 2.0 to:

- tysiące multimedialnych ekranów opracowanych zgodnie z metodyką postępowania terapeutycznego,
- moduły do diagnozy, profilaktyki i stymulacji mowy oraz moduły terapeutyczne,
- kilkuwarstwowy system motywacyjny,
- setki kart pracy, gier i plansz do wydruku,
- pomoc w organizacji pomocy psychologiczno-pedagogicznej w placówce,
- interfejs foniczny gwarantujący idealną jakość dostarczanego do programu sygnału dźwiękowego, niezależnie od jakości sprzętu komputerowego,
- aplikacja logopedy wraz z rozbudowanym modułem diagnostycznym i kwestionariuszem „Badanie mowy”,
- wzory przydatnych dokumentów, np. „Diagnoza logopedyczna”,

- komplet pomocy dydaktycznych uatrakcyjniających terapię.

Seria Logopedia 2.0 obejmuje:

- Szereg szumiący, syczący, ciszący, głoski *r, l* – moduły podstawowe i profesjonalne,
- Różnicowanie szeregów
- Mowę bezdźwięczną,
- Głoski tylnojęzykowe *k, g, h*,
- Sfonem,
- Echokorektor,
- Trening logopedyczny.

Trendy:

kształcenie adaptacyjne, edurozrywka, edukacja zorientowana na ucznia



Gry logopedyczne



Ćwiczenie rytmiki mowy

Nauka rozróżniania dźwięków

Wykorzystanie muzyki
w profilaktyce i terapii
logopedycznej



CE 0044
Produkt medyczny

Gry logopedyczne

Seria **Logopedia 2.0** obejmuje także produkty do diagnozy i terapii logopedycznej, działające poza aplikacją logopedy, które dodatkowo wspomagają terapię dzieci z zaburzeniami słuchu i rozwoju mowy.

Logo-Gry umożliwiają ćwiczenie rytmiki mowy, modulacji głosu i intonacji oraz zaburzeń fazy wydechowej.

- zestaw 26 gier uatrakcyjniających terapię logopedyczną dzieci,
- możliwość „ujrzenia” swojego głosu na ekranie monitora.

Mówiące obrazki oferują wsparcie w nauce rozróżniania dźwięków i przyporządkowywania ich konkretnym przedmiotom lub sytuacjom.

- ponad 160 interaktywnych ilustracji, gier i animacji,
- świetny materiał do pracy z dzieckiem małym lub niepełnosprawnym (również intelektualnie).

Zabawy słowem pomagają opanować język w stopniu wystarczającym do swobodnej komunikacji z otoczeniem.

- blisko 350 ćwiczeń pogrupowanych tematycznie, np. stany emocjonalne, czasowniki, homonimy,
- możliwość pracy z dziećmi z obniżoną percepcją dzięki zastosowaniu udogodnień graficzno-funkcyjnych, takich jak np. realistyczna grafika czy powiększanie ilustracji.

Obrazkowy słownik tematyczny to multimedialna leksykografia dla dzieci.

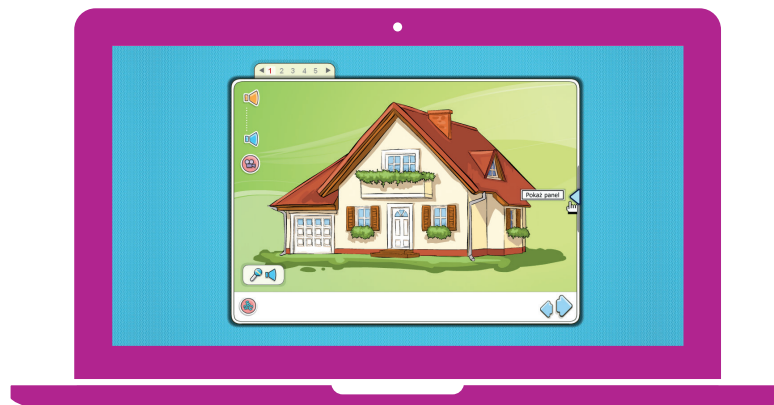
- filmy z prezentacją wzorcowych wypowiedzi, znaków migowych i daktylografii,
- Kreator filmów i komiksów – aplikacja do tworzenia autorskich historii przy użyciu wyuczonego słownictwa.

Logorytmika pozwala wykorzystać muzykę w profilaktyce i terapii logopedycznej.

- Kreator zajęć – aplikacja do tworzenia autorskich programów lekcyjnych,
- ponad 100 ćwiczeń ruchowych, słuchowych, a także słowno-muzycznych opartych na atrakcyjnych wierszach i piosenkach.

Trendy:

edukacja zorientowana na ucznia, wyszukiwanie i nauka wizualna, nauka na jeden kęs



Dysleksja



Pomoc w jak najwcześniejszym
wychwyceniu ryzyka dysleksji

Produkt przygotowany
we współpracy z wybitnymi
specjalistami

Profesjonalna diagnoza
i terapia



CE 0044
Produkt medyczny



Dysleksja

Seria **Dysleksja** wspomaga organizację pomocy psychologiczno-pedagogicznej dla dzieci z dysharmonijnym rozwojem, szczególnie z grupy ryzyka dysleksji, z dysleksją rozwojową oraz z trudnościami w nauce czytania i pisania. Umożliwia przeprowadzenie profesjonalnej diagnozy i terapii. Opiekunem merytorycznym serii jest prof. zw. dr hab. Marta Bogdanowicz – wybitny autorytet w dziedzinie dysleksji rozwojowej.

Seria Dysleksja to:

- kompleksowy materiał pozwalający na prowadzenie terapii zgodnej z promowanym w literaturze wzorcem planowania i programowania pracy korekcyjno-kompensacyjnej,
- blisko 1000 ćwiczeń, 370 kart pracy do wydruku oraz 60 filmów przedstawiających ćwiczenia ruchowe,
- moduły wspomagające ocenę przyczyn i skalę trudności szkolnych,
- profesjonalna dokumentacja badania,
- aplikacja umożliwiająca m.in. przeprowadzenie diagnozy pedagogicznej i zapis jej wyników, śledzenie postępów oraz tworzenie i zarządzanie bazą uczestników zajęć,
- możliwość kreowania autorskich scenariuszy zajęć,
- zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych.

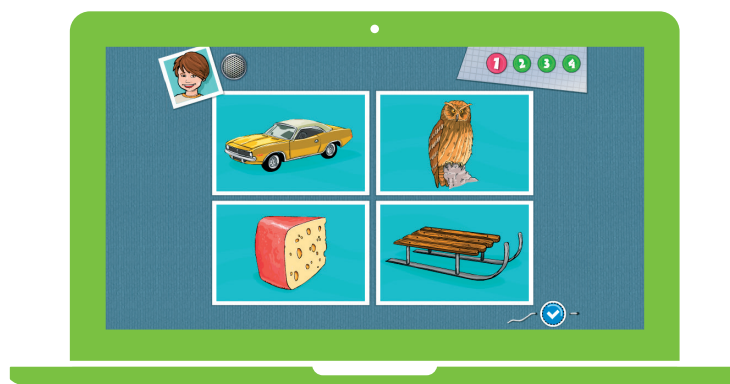
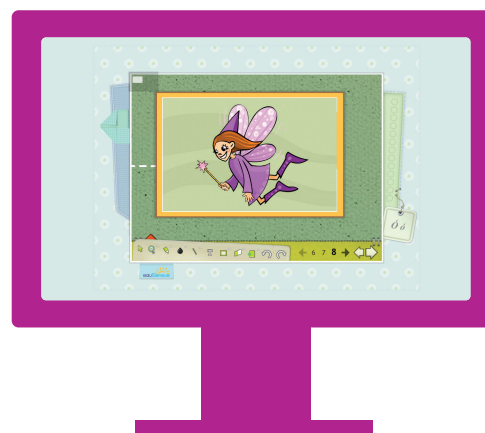
Seria Dysleksja to dwa pakiety:

- Pakiet I – Moduł diagnostyczno-terapeutyczny dla dzieci w wieku 6–8 lat służący wychwyceniu dzieci z grupy ryzyka dysleksji,

- Pakiet II – Moduł diagnostyczno-terapeutyczny dla dzieci w wieku 8–10 lat służący wsparciu procesu diagnozy i terapii przyczyn niepowodzeń szkolnych wynikających z trudności w nauce czytania i pisania.

Trendy:

kształcenie adaptacyjne, edurozrywka, edukacja zorientowana na ucznia



Matematyka – terapia pedagogiczna



5 programów wspomagających
diagnozę i terapię

Ukazanie istoty działań
na przykładach znanych
z codziennego życia

Uzupełnienie zajęć
programowych



CE 0044
Produkt medyczny



Matematyka – terapia pedagogiczna



Seria **Matematyka – terapia pedagogiczna „MatŚwiat”** to pięć programów wspomagających diagnozę i terapię zaburzeń umiejętności matematycznych. Ukazują one, na przykładach konkretnych zjawisk i codziennych sytuacji, istotę działań, które następnie zapisywane są za pomocą symboli matematycznych. Seria powstała dzięki wykorzystaniu ponad stuletniego doświadczenia znanego holenderskiego wydawnictwa edukacyjnego Malmberg, a jej konsultantami merytorycznymi byli doświadczeni matematycy oraz terapeuci. Produkt ten pomaga także w nauczaniu matematyki na poziomie szkoły podstawowej, uzupełniając zajęcia programowe.

Matematyka – terapia pedagogiczna „MatŚwiat” to:

- aplikacja pozwalająca na efektywne zarządzanie pracą pedagoga oraz swobodny wybór ścieżki terapii,
- ćwiczenia wprowadzające nowe zagadnienia i utrwalające wiedzę,
- zadania o kilku stopniach trudności,
- zestawy ćwiczeń i gier powtórkowych,
- testy określające stopień opanowania umiejętności matematycznych i poczyniony postęp,
- możliwość pracy indywidualnej oraz z grupą dzieci,
- skuteczne narzędzie pracy na zajęciach rewalidacyjnych oraz korekcyjno-kompensacyjnych,
- atrakcyjne materiały dodatkowe.

Matematyka – terapia pedagogiczna „MatŚwiat” – 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.

Trendy:

kształcenie adaptacyjne, edukacja matematyczno-przyrodnicza, nauczyciel – artysta, edukacja zorientowana na ucznia



Wspomaganie rozwoju



Wczesna terapia zaburzeń
i wspieranie wszechstronnego
rozwoju

Rozbudowany system
motywacyjny

Aktywność motoryczna
i komunikacyjna



CE 0044
Produkt medyczny



Wspomaganie rozwoju



Programy z serii **Wspomaganie rozwoju** służą do wczesnej terapii zaburzeń funkcji poznawczych i percepcyjno-motorycznych oraz wspierania wszechstronnego rozwoju dziecka. Pozwalają one oddziaływać na rozwój dzieci w wieku 2–5 lat – w normie intelektualnej oraz dzieci niepełnosprawnych – niezależnie od wieku. Spełniając zadania dydaktyczne, stanowią zarazem formę zabawy opartej na zagadnieniach bliskich dziecku. Zawierają materiał zachęcający do aktywności zarówno motorycznej, jak i komunikacyjnej.

Wspomaganie rozwoju to:

- prawie 1000 interaktywnych ćwiczeń i 300 kart pracy do wydruku,
- aplikacja terapeuty umożliwiająca m.in. opracowywanie autorskich programów zajęć, tworzenie i zarządzanie bazą uczniów uczestników zajęć oraz śledzenie postępów,
- różnorodne programy narzędziowe, np. „Recytuję i śpiewam”, „Układanki”,
- ćwiczenia o różnych poziomach trudności,
- rozbudowany system motywacji dzieci do samodzielnego wykonywania ćwiczeń,
- funkcja skanowania pomocna w pracy z dziećmi ze złożoną niepełnosprawnością motoryczną czy problemami z prakcją,
- możliwość pracy indywidualnej oraz grupowej,
- doskonały materiał edukacyjny na etapie pierwszych kroków w pracy z komputerem.

Seria Wspomaganie rozwoju obejmuje dwie części:

- Z Tosią przez pory roku (cztery płyty – Wiosna, Lato, Jesień, Zima),
- Tosia i przyjaciele (dwie płyty – Dzień Tosi, W domu i na podwórku oraz zestaw pomocy dydaktycznych).

Trendy:

uczenie kontekstowe, edurozrywka, opowieści z wykorzystaniem technologii, edukacja zorientowana na ucznia, wyszukiwanie i nauka wizualna, nauka na jeden kęs





Profesjonalna diagnoza
pedagogiczna

Program dostosowany
do polskiego systemu
edukacyjnego

Prowadzenie indywidualnych
programów profilaktyczno-
stymulujących



CE 0044
Produkt medyczny



Gotowość szkolna



Program **Gotowość szkolna** umożliwia profesjonalną diagnozę pedagogiczną dziecka w wieku 5–6 lat, przygotowującego się do podjęcia obowiązku szkolnego. Program autorstwa uznanych polskich pedagogów zawiera materiał pomocny w stymulacji kluczowych funkcji percepcyjno-motorycznych i w rozwijaniu umiejętności matematycznych, które determinują gotowość dziecka do nauki w szkole. Zaawansowana a jednocześnie prosta w obsłudze aplikacja nauczyciela pozwala na tworzenie m.in. dokumentacji diagnostycznej oraz indywidualnego programu profilaktyczno-stymulującego. Różnorodne i ciekawe ćwiczenia wzbogacają zasób oświadczeń dziecka, zachęcając je do wytrwałej pracy oraz pouczającej zabawy.

Gotowość szkolna to:

- starannie opracowana metoda diagnozy 9 aspektów rozwoju dziecka,
- materiał do pracy na cały rok szkolny,
- program dostosowany do polskiego systemu edukacyjnego (np. wspomaga organizację pomocy psychologiczno-pedagogicznej w przedszkolu),
- ćwiczenia uwzględniające możliwości wiekowe i percepcyjne dziecka,
- możliwość pracy indywidualnej oraz grupowej,
- ponad 400 interaktywnych ekranów i 200 kart pracy do wydruku,
- pokazy ćwiczeń ruchowych z udziałem małych aktorów, liczne animacje,
- dodatkowe narzędzia dla nauczyciela, uatrakcyjniające pracę z zastosowaniem ćwiczeń (m.in. powiększanie

ekranów, wstawianie napisów i rysowanie na ekranach, dodawanie własnych stron),

- zestaw atrakcyjnych pomocy dydaktycznych (np. kalejdoskop, klocki, korale).

Trendy:

kształcenie adaptacyjne, uczenie kontekstowe, edurozrywka, edukacja zorientowana na ucznia



Uczeń zdolny



Metoda projektu
edukacyjnego

Kształtowanie myślenia
strategicznego i umiejętności
współdziałania w grupie

Nauczyciel jako doradca
i inspirator/partner



Uczeń zdolny



Program **Uczeń zdolny** powstał we współpracy z przedstawicielami świata nauki. Wspomaga on rozwój predyspozycji i uzdolnień dzięki zajęciom prowadzonym metodą projektu edukacyjnego. Pozwala nauczycielowi na organizację zajęć dla dzieci przejawiających ponadprzeciętną ciekawość świata, a także tych, które chcą twórczo uczestniczyć w lekcjach. Program kształtuje myślenie strategiczne, uczy jak formułować hipotezy i decydować o wyborze sposobu postępowania oraz rozwija umiejętności abstrahowania, wnioskowania i dedukowania. Dzieci uczą się także współdziałania w grupie, dzielenia zadaniami i odpowiedzialnością za ich wykonanie. Uczniowie stają się aktywnymi uczestnikami edukacji, a nauczyciel – konsultantem, doradcą, inspiratorem i partnerem w odkrywaniu tajemnic świata.

Program Uczeń zdolny to:

- unikalne połączenie metodyki projektu edukacyjnego z autorskimi narzędziami multimedialnymi,
- możliwość pracy z rzutnikiem i tablicą interaktywną,
- doskonałe narzędzie do prowadzenia zajęć jednocześnie z całą grupą uczniów,
- nowoczesne zasoby multimedialne, pakiet publikacji, karty pracy i nagrody dla dzieci,
- możliwość przedstawienia wyników pracy dzieci w formie komiksu lub krótkiego filmu z dźwiękiem,
- wiele programów i pomocy dodatkowych (np. e-Sudoku, e-Mandale, dyplomy, szachy).

Trendy:

kształcenie zorientowane projektowo, uczenie kontekstowe, uczenie w oparciu o problem, edukacja plenerowa, nauczyciel – artysta



Uwaga słuchowa



System oparty na założeniach metody prof. Alfreda Tomatisa

Wykorzystanie technologii mobilnej

Najnowsze rozwiązania sprzętowe

CE 0044
Produkt medyczny



Pomoce dydaktyczne



Tradycyjne metody pracy
z dzieckiem

Skuteczne wspieranie rozwoju
w formie ciekawej zabawy

Książeczki, wierszyki, muzyka,
gry...



Pomoce dydaktyczne



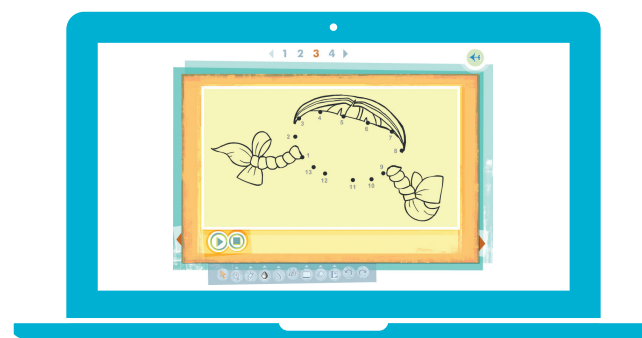
Radość rozwoju to stymulowanie wszystkich zmysłów zarówno przy pomocy komputera, jak i tradycyjnych pomocy dydaktycznych. Young Digital Planet posiada w swojej ofercie bogaty zestaw produktów również z drugiego spośród wymienionych obszarów. Efektywność wykorzystania nowoczesnych technologii w terapii wzrasta, gdy łączymy ją z tradycyjnymi metodami pracy z dzieckiem. Aby skutecznie wspierać rozwój dzieci, należy zapewniać im różnorodne bodźce, organizować twórcze zajęcia relaksacyjne lub aktywizujące. Wierszyki, muzyka i gry pomogą w wypracowaniu poprawy techniki i tempa czytania, w treningu płynnego czytania czy opanowaniu tabliczki mnożenia, a wszystko to w formie ciekawej zabawy.

Pomoce dydaktyczne autorstwa Young Digital Planet obejmują:

- książeczki np. „Bajkowy alfabet”, „Polska od A do Z...”, „Ćwiczeń stos i labiogramy, czyli pięknie głoski wymawiamy”, „Logo-Rymy”,
- płyty z muzyką m.in. „Od piosenek nucenia do tabliczki mnożenia”, „Obudź moje zmysły”, „Tupię, klaszczę, podskakuję...”, „Literkowa gimnastyka dla każdego smyka”,
- płyty z grami np. „e-Sudoku”, „e-Mandale”, „Gimnastyka oka czytelnika”, „Śpiewanie na ekranie”,
- gry tradycyjne np. domino „Zwierzęta”, domino „Przeciwieństwa”, „Piotruś logopedyczny”,
- zestawy zdjęć i obrazków,
- dyplomy.

Trendy:

nauka na jeden kęs, edurozrywka, edukacja zorientowana na ucznia



Przedszkolak na start



Stymulacja 5 kluczowych
sprawności

Praca grupowa
oraz indywidualna

Ćwiczenia multimedialne
i karty pracy



Przedział na start



Przedział na start to multimedialne ćwiczenia rozwijające funkcje percepcyjno-motoryczne. Program jest przeznaczony do pracy z dziećmi w młodszym wieku przedszkolnym. Wspomaga on nauczyciela zarówno w prowadzeniu zajęć profilaktycznych ze wszystkimi wychowankami, jak i w pracy z maluchami o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Zestaw zawiera ćwiczenia multimedialne oraz karty pracy do wydruku. Uniwersalna tematyka i charakter zadań zapewniają zgodność z podstawą programową. **Przedział na start** pozwala na swobodne tworzenie scenariuszy zajęć, także przy wykorzystaniu własnych zasobów graficznych. Program został stworzony we współpracy ze specjalistami w obszarze wychowania przedszkolnego.

Wszystkie ćwiczenia podzielono na 5 grup, stymulujących sprawności takie jak:

- percepcja słuchowa i umiejętności językowe,
- percepcja wzrokowa,
- motoryka mała,
- motoryka duża,
- umiejętności matematyczne.

Przedział na start skutecznie rozwija wszechstronne umiejętności dzieci podczas pracy grupowej oraz indywidualnej. Oferuje też dodatkowe wsparcie dla nauczycieli w postaci przewodnika metodycznego, pomagającego we wdrożeniu zasobów multimedialnych do codziennych zajęć.

Przedział na start to:

- 150 ćwiczeń do użycia na komputerze, z rzutnikiem lub na tablicy interaktywnej,
- 28 filmów prezentujących ćwiczenia ruchowe,
- około 20 wierszyków,
- aplikacja nauczyciela,
- kreator scenariuszy zajęć,
- przewodnik metodyczny,
- ponad 80 kart pracy do wydruku,
- kreator dyplomów.

Trendy:

kształcenie adaptacyjne, uczenie kontekstowe, edurozrywka, edukacja zorientowana na ucznia



Multimedialna katecheza dla dzieci



Skuteczna motywacja
do nauki

Treści zgodne z podstawą
programową

Setki zasobów
interaktywnych



Nagroda Stowarzyszenia Wydawców
Katolickich FENIKS 2014



Multimedialna katecheza dla dzieci



Ten nowoczesny produkt zawiera pierwsze na rynku w pełni interaktywne i multimedialne katechezy na miarę XXI wieku. Jest nieocenioną pomocą dla nowoczesnego katechety, a zarazem bardzo intuicyjnym i łatwym w obsłudze narzędziem dydaktycznym. To doskonały sposób na urozmaicenie lekcji religii w klasach 0-3 szkoły podstawowej. Przekaz treści opracowano, opierając się na najnowszej technologii, dzięki czemu można je wyświetlać na wielu urządzeniach, takich jak komputer, tablica interaktywna, rzutnik lub tablet.

Multimedialna katecheza została opracowana we współpracy z dziećmi, katechetami praktykami i ekspertami z Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. Zawiera atrakcyjne dla uczniów animacje, pokazy zdjęć, minigry, symulacje, ćwiczenia interaktywne oraz modlitwy i pieśni karaoke. Dodatkową atrakcją w nauce stanowią interaktywni bohaterowie towarzyszący dzieciom, których każdy uczeń może wybrać sobie według własnych upodobań. Animowane postacie tak zaprojektowano, aby uczyły tolerancji i szacunku dla innych. Tematem multimedialnej katechezy są zagadnienia, które powinien znać każdy młody człowiek, np. jak przebaczać innym, dziękować i przeproszać oraz jak zostać świadomym i szczęśliwym członkiem wspólnoty Kościoła.

Multimedialna katecheza dla dzieci w wieku 5-9 lat:

- została stworzona z myślą o lekcjach katechezy w pierwszych trzech klasach nauczania wczesnoszkolnego,
- jest zgodna z Nową Podstawą Programową Katechezy Kościoła Katolickiego w Polsce,
- zawiera 42 wysoce interaktywne katechezy,
- może być wykorzystana przy użyciu rzutnika, tablicy interaktywnej oraz tabletów z systemem Android, iOS i Windows,
- jest dostępna w wygodnej dla katechety formie online,
- ułatwia katechecie pracę, oszczędza jego czas i daje wiele satysfakcji zawodowej,
- dzięki wykorzystaniu nowoczesnych technologii niezwykle angażuje i motywuje uczniów,
- zawiera wyjątkowe zestawy kart pracy przeznaczone dla uczniów słabszych oraz tych zdolniejszych,
- oferuje animowane nagrody za poprawnie wykonane zadanie, tekstowe podpowiedzi oraz dodatkowe nagrody za wytrwałość,
- pozwala na udzielanie natychmiastowej informacji zwrotnej oraz posiada interaktywne strony wyników.

Trendy:

edukacja zorientowana na ucznia, nauka poprzez zabawę, edukacja mobilna, nauka na jeden kęs



KURSY JĘZYKOWE

Angielski z Cambridge



Dwa zaawansowane kursy
w jednym

Przygotowanie do egzaminów
KET, PET i BEC

Moduł powtarzania
materiału



Angielski z Cambridge



Angielski z Cambridge Gold edition to wydanie specjalne zawierające dwa, najbardziej zaawansowane technologicznie na rynku, interaktywne multimedialne kursy językowe: **Angielski z Cambridge** oraz **Business English**. Takie oryginalne połączenie daje możliwość nauki języka angielskiego używanego zarówno w kontaktach nieformalnych, jak i biznesowych.

Wersja Gold edition zawiera 4 płyty CD-audio z nagraniami pochodzącymi z obu kursów. Dzięki temu nauka możliwa jest już nie tylko przed ekranem komputera, ale również wszędzie tam, gdzie użytkownik ma dostęp do odtwarzacza kompaktowego. Takie rozwiązanie znacznie ułatwia zapamiętywanie słownictwa oraz pomaga systematycznie ćwiczyć wymowę angielskich słów i zwrotów.

Angielski z Cambridge to:

- skuteczne przygotowanie do egzaminów KET, PET oraz ułatwienie przejścia na poziom przygotowujący do egzaminu FCE,
- test oceniający stopień zaawansowania znajomości języka,
- inteligentny system powtarzania materiału – testy diagnostyczne wskazują obszary wymagające powtórki i dalszych ćwiczeń.

Business English to:

- niezawodna pomoc w przygotowaniu do egzaminu Business English Certificate (BEC),
- bogaty zasób zagadnień związanych z ekonomią i biznesem, który pozwala użytkownikowi pogłębić wiedzę z zakresu

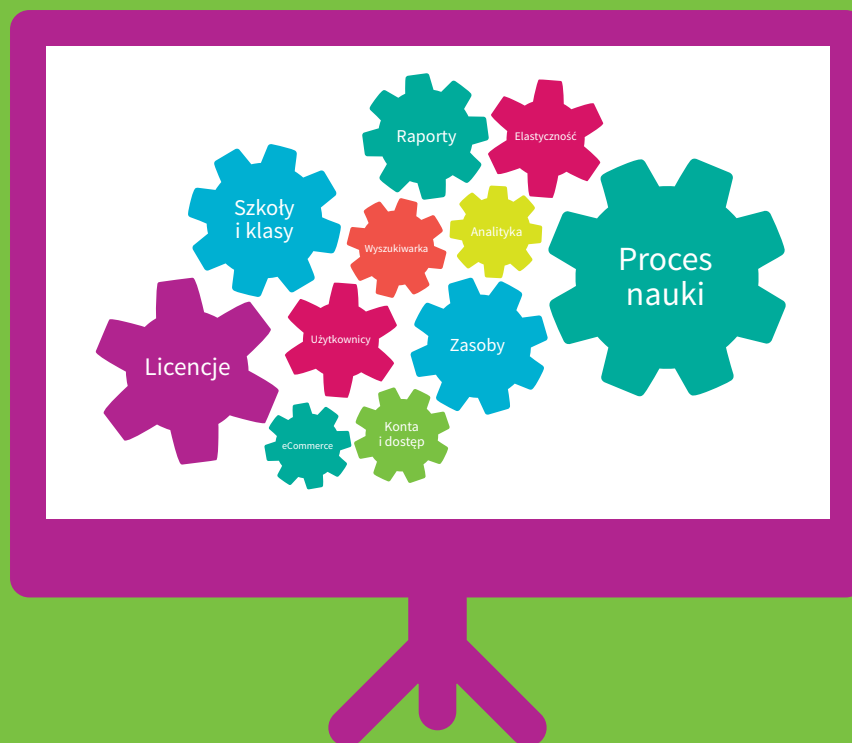
m.in. organizacji przedsiębiorstwa, funkcjonowania biura, procesu produkcji, sprzedaży czy marketingu.

Trendy:

uczenie kontekstowe, edurozrywka, edukacja zorientowana na ucznia



Edugine



Elastyczna platforma
do tworzenia aplikacji
edukacyjnych

Baza gotowych
komponentów

Integracja z systemami płatności
i infrastrukturą back-end



Edugine to platforma technologiczna będąca szkieletem do budowy aplikacji edukacyjnych.

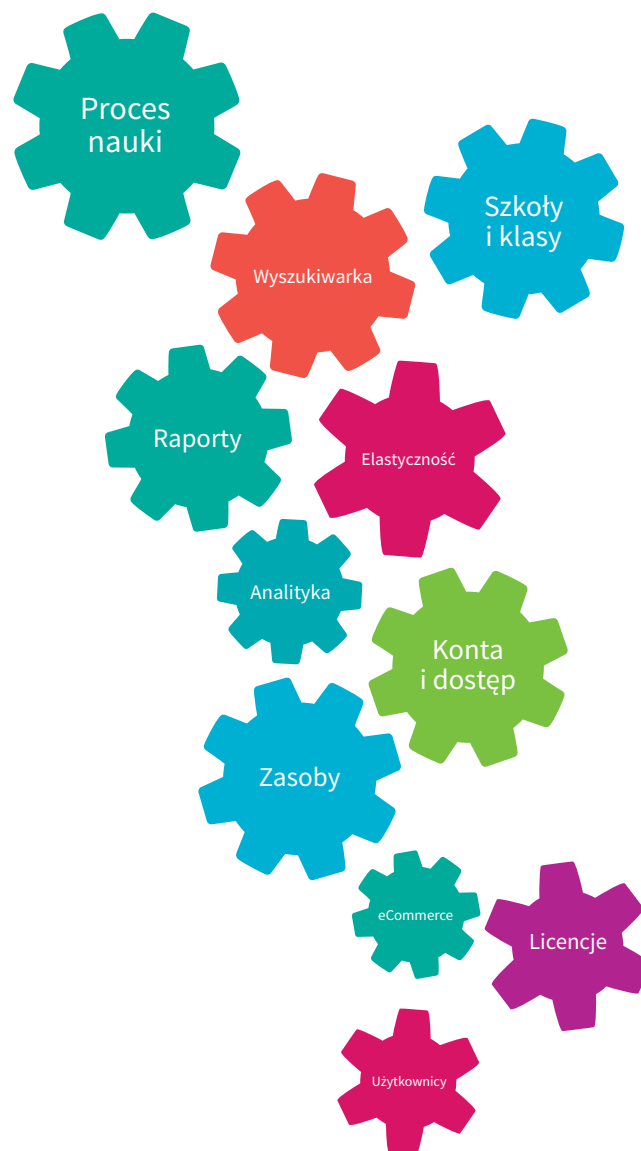
Dzięki wieloletniemu doświadczeniu w produkcji oprogramowania na potrzeby edukacji stworzyliśmy solidną bazę komponentów, na podstawie których można łatwo zbudować dowolną aplikację edukacyjną wykorzystującą cyfrowe zasoby.

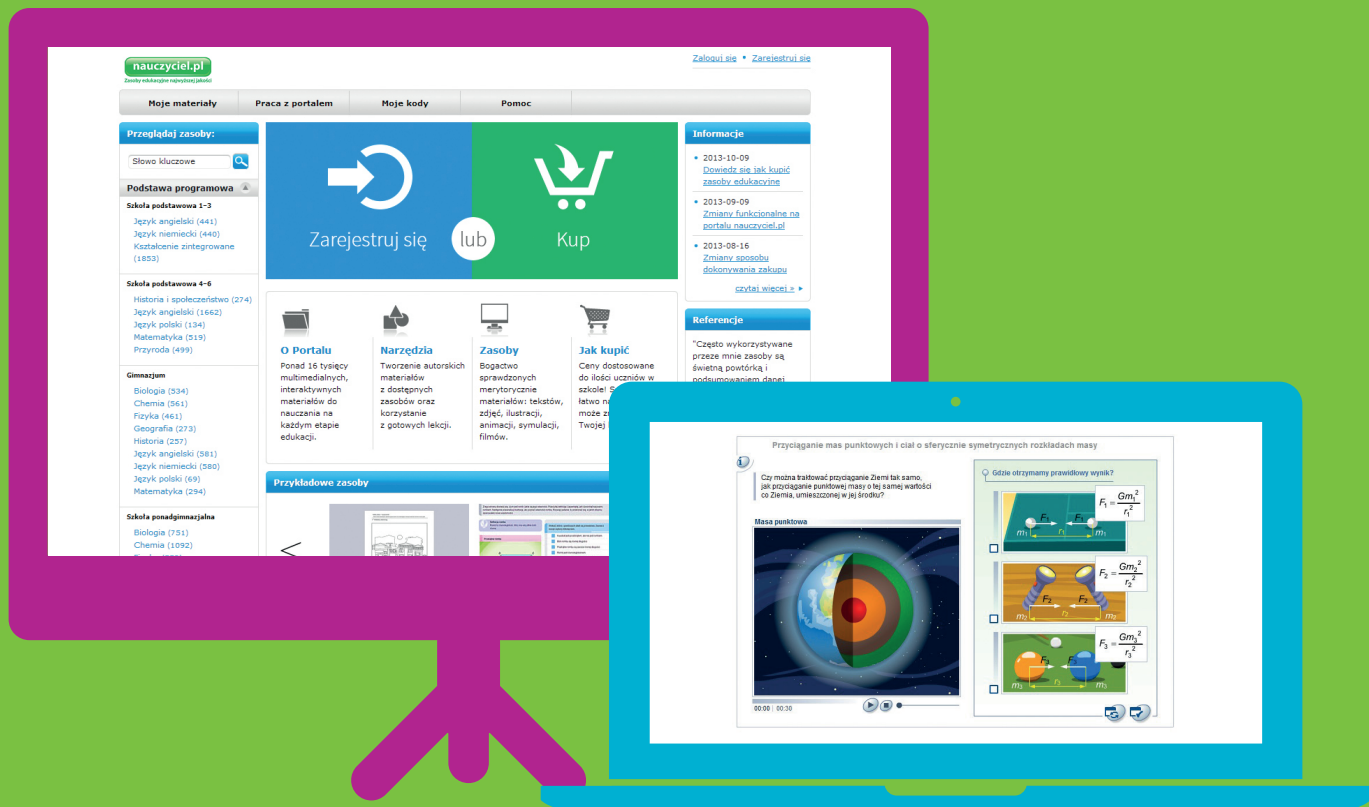
W **Edugine** zastosowaliśmy uznane standardy i technologie, by zapewnić bezproblemową obsługę, wyjątkową wydajność oraz możliwość ciągłego rozwijania produktów.

Doskonale znamy branżę, w której działamy, co pozwala nam zaoferować w ramach **Edugine** dodatkowe usługi, takie jak: analiza biznesowa, doradztwo z zakresu projektowania interfejsu użytkownika oraz wsparcie techniczne.

Dlaczego Edugine?

- swoboda projektowania interfejsu użytkownika,
- komponenty **Edugine** można łączyć ze sobą w dowolnej konfiguracji dokładnie dopasowanej do potrzeby aplikacji użytkownika,
- łatwość dodawania nowych funkcjonalności i usprawnień w aplikacji,
- reużywalność komponentów znacznie skraca czas implementacji,
- ...oraz zmniejsza jej koszt.





The image displays the Nauczyciel.pl portal interface and a video player. The portal interface includes a navigation menu with options like 'Moje materiały', 'Praca z portalem', 'Moje kody', and 'Pomoc'. It features a search bar, a list of subjects (Podstawa programowa 1-3, 4-6, Gimnazjum, Szkoła ponadgimnazjalna), and a central area with buttons for 'Zarejestruj się' and 'Kup'. Below this are sections for 'O Portalu', 'Narzędzia', 'Zasoby', and 'Jak kupić'. The video player shows a physics lesson titled 'Przyciąganie mas punktowych i ciał o sferycznie symetrycznych rozkładach masy'. The video content includes a diagram of Earth's internal layers and three diagrams illustrating gravitational force between point masses. The formulas shown are $F_1 = \frac{Gm_1^2}{r_1^2}$, $F_2 = \frac{Gm_2^2}{r_2^2}$, and $F_3 = \frac{Gm_1^2}{r_3^2}$.

Narzędzie wspomagające
nauczyciela

Tysiące interaktywnych zasobów

Tworzenie zadań i prezentacji



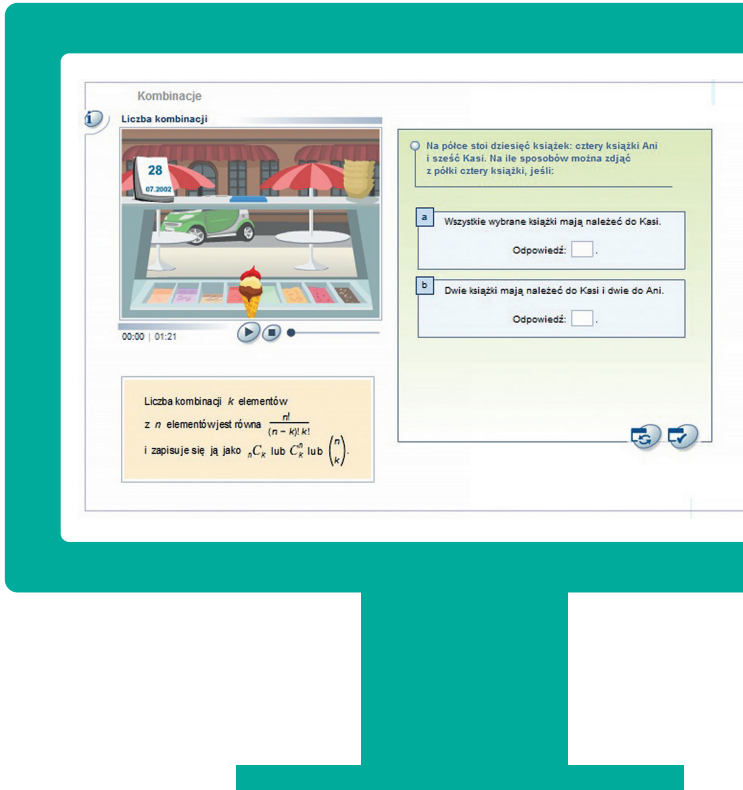
Nauczyciel.pl to portal edukacyjny stworzony specjalnie z myślą o osobach prowadzących zajęcia edukacyjne. Umożliwia on dostęp do wysokiej jakości zasobów edukacyjnych oraz narzędzi, które pozwalają nie tylko tworzyć w prosty sposób lekcje multimedialne, lecz także zarządzać procesem nauczania i oceniać postępy uczniów. Nauczyciel.pl jest rozwiązaniem wprowadzającym nowoczesne technologie do codziennej pracy nauczycieli i uczniów, wspomagającym proces wykorzystania multimedii w toku edukacji. To baza 16 tysięcy interaktywnych materiałów do nauczania na każdym etapie edukacji.

Portal edukacyjny opracowany z myślą o nauczycielach to nie tylko baza pomysłów, ale też narzędzia, które umożliwiają przygotowanie w prosty sposób scenariuszy ciekawych lekcji oraz różnorodnych zadań dla uczniów. Dzięki najwyższej jakości zasobom, zgromadzonym na portalu, proces nauczania może być prostszy i efektywniejszy dla nauczyciela oraz bardziej interesujący dla uczniów. Bogaty zbiór materiałów obejmuje kilka tysięcy zasobów m.in. z języka polskiego, historii i społeczeństwa, matematyki, przyrody, biologii, chemii oraz języków obcych.

Nauczyciel.pl umożliwia:

- tworzenie prezentacji z udostępnionych zasobów,
- wzbogacanie prezentacji o własne dokumenty, pliki PDF, ilustracje,
- udostępnianie swoich prezentacji innym nauczycielom,
- tworzenie i zlecanie prac domowych uczniom,

- pobieranie zakupionych zasobów na dysk oraz pracę z nimi w trybie offline,
- wyszukiwanie zasobów za pomocą słów kluczowych, etapu edukacyjnego, przedmiotu, typu zasobu,
- ulubione: dodawanie/usuwanie zasobów udostępnionych w portalu.



Kombinacje

Liczba kombinacji

28
07.2002

00:00 | 01:21

Liczba kombinacji k elementów z n elementów jest równa $\frac{n!}{(n-k)!k!}$ i zapisuje się ją jako ${}_nC_k$ lub C_n^k lub $\binom{n}{k}$.

Na półce stoi dziesięć książek: cztery książki Ani i sześć Kasi. Na ile sposobów można zdjąć z półki cztery książki, jeśli:

a) Wszystkie wybrane książki mają należeć do Kasi.
Odpowiedź: .

b) Dwie książki mają należeć do Kasi i dwie do Ani.
Odpowiedź: .

Pingwin Alex i przyjaciele



Przyjemna nauka języka
angielskiego

Słówka z 9 kategorii

Atrakcyjna oprawa graficzna



Pingwin Alex i przyjaciele

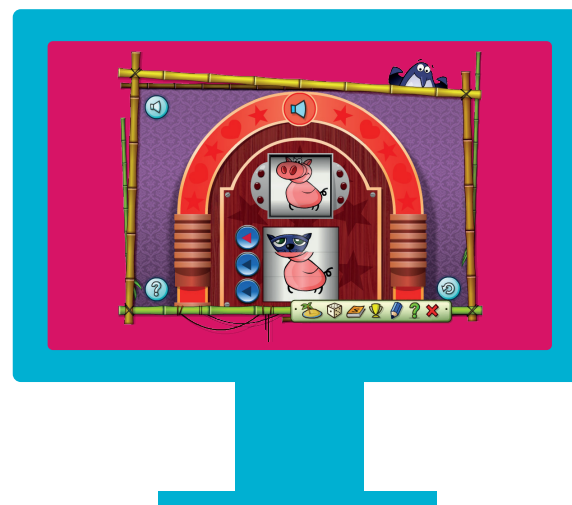
Multimedialny program do nauki języka angielskiego pozwala dzieciom, wraz z pingwinem Alexem i jego przyjaciółmi, poznawać podstawowe słówka należące do dziewięciu kategorii tematycznych: Zwierzęta, Świat, Kolory, Liczby, Rodzina, Zabawki, Jedzenie, Ciało i Ubrania. Dzięki różnorodnym ćwiczeniom i grom, barwnej grafice oraz atrakcyjnej fabule praca z programem staje się nie tylko nauką, ale przede wszystkim niezapomnianą przygodą!

Angielski dla dzieci Pingwin Alex i przyjaciele to:

- nauka angielskich słówek na wesoło,
- atrakcyjny system motywacyjny i różnorodne nagrody multimedialne,
- prosta i intuicyjna obsługa ucząca samodzielności,
- gry edukacyjne doskonalące percepcję wzrokową i koncentrację,
- nauka wymowy dzięki modułowi nagrywania głosu,
- 9 lekcji, 100 słówek, 60 ekranów,
- wiele dodatkowych atrakcji.

Trendy:

*uczenie kontekstowe, edurozrywka,
edukacja zorientowana na ucznia*



Platforma edukacyjna



Efektywne wsparcie procesu
edukacyjnego

Zarządzanie zasobami bazy
wiedzy

Dostosowanie platformy
do potrzeb Klienta



Platforma edukacyjna



Platforma edukacyjna stanowi wirtualne środowisko kształcenia i pracy, dzięki któremu szkoła może efektywnie wspierać naukę. Pełny proces edukacyjny, począwszy od dostarczenia materiałów, przez zarządzanie, ewaluację i monitorowanie osiągnięć uczniów, jest wspierany przez obszar wirtualnej szkoły. Na platformę składają się: moduł bazy wiedzy, biblioteka zasobów edukacyjnych i moduł e-learningu. Elastyczność platformy pozwala również na łączenie jej z innymi aplikacjami np. e-dziennikiem czy pakietem biurowym.

Moduł bazy wiedzy umożliwia zarządzanie multimedialnymi treściami edukacyjnymi zgromadzonymi na platformie, z których najważniejsze to: dodawanie i usuwanie materiałów, ich klasyfikacja według różnych atrybutów oraz udostępnianie treści użytkownikom.

Biblioteka multimedialnych zasobów edukacyjnych to rozbudowana baza treści stanowiących wsparcie dla nauczycieli i uczniów w procesie nauczania. Kategorie zasobów dostępnych w bibliotece to: gotowe lekcje multimedialne do wykorzystania przez nauczyciela, lekcje do pracy własnej uczniów, animacje, filmy, symulacje, ćwiczenia interaktywne, zdjęcia, a także mapy realizujące zagadnienia podstawy programowej na każdym z etapów kształcenia.

Funkcjonalności modułu e-learningu wspierają proces samodzielnego uzupełniania wiedzy przez uczniów oraz przekazywania wiedzy i kontroli wyników dla uczniów nieobecnych w klasie.

W ramach tego modułu można korzystać z multimedialnych lekcji monitorowanych przez prowadzącego zajęcia. Nauczyciel ma sposobność obserwowania postępów uczniów poprzez śledzenie czasu spędzonego z materiałami, zdobytych punktów i statusów.



KURSY JĘZYKOWE

Angielski dla dzieci WOW!



Angielski dla dzieci

Skuteczna nauka gramatyki i
słownictwa

Bogato ilustrowane lekcje
multimedialne



Angielski dla dzieci WOW!

Angielski dla dzieci WOW! to interaktywny kurs języka angielskiego przygotowany z myślą o dzieciach znających już podstawy tego języka. Program jest kompleksowym kursem językowym, dzięki któremu uczeń może doskonalić i ćwiczyć wszystkie kompetencje językowe: rozumienie ze słuchu, czytanie, pisanie oraz mówienie.

Kurs oferuje:

- system zaangażowania i pomocy koleżeńskiej,
- ponad 250 różnorodnych ćwiczeń interaktywnych,
- 24 bogato ilustrowane i animowane lekcje,
- rozbudowany system motywacyjny,
- efektywną naukę gramatyki i słownictwa,
- dodatkowe programy narzędziowe ułatwiające naukę, takie jak: Słownik, Gramatyka, Podpowiedzi oraz Moduł nagrywania głosu.

Trendy:

uczenie kontekstowe, edurozywka, edukacja zorientowana na ucznia



Zasoby multimedialne



Ponad 10 tysięcy
multimedialnych treści

Zgodność z podstawą
programową

Rozwiązanie dla szkół
podstawowych, gimnazjów i szkół
ponadgimnazjalnych



Zasoby multimedialne

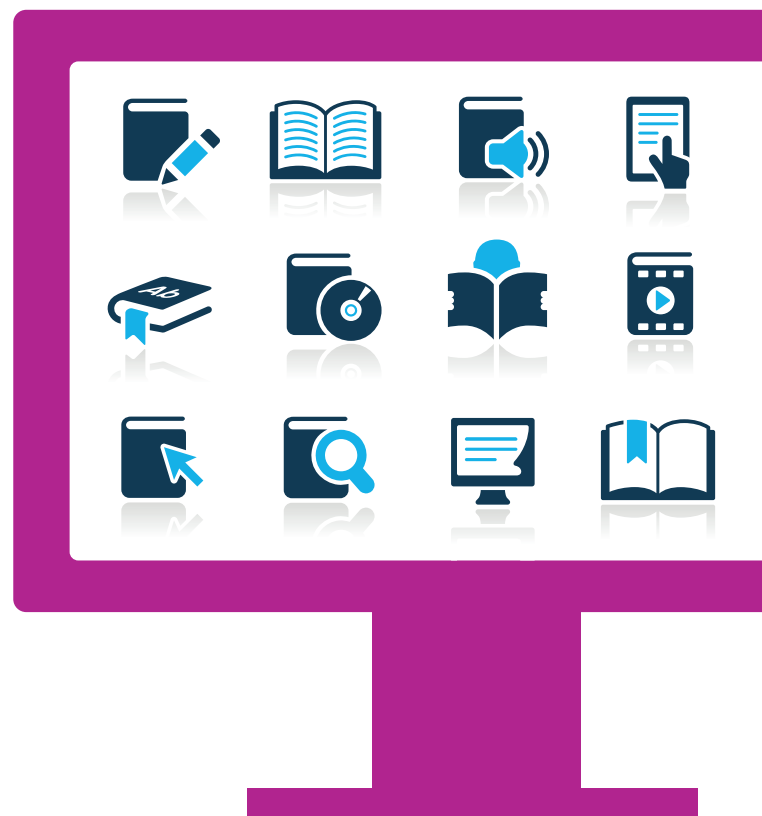


Zasoby multimedialne to różnorodne treści edukacyjne udostępnione w postaci lekcji oraz dodatkowych multimedialnych zasobów edukacyjnych: pokazów slajdów, ilustracji, filmów, animacji, symulacji i gier.

Repozytorium multimedialnych zasobów edukacyjnych zawiera ponad 10 tysięcy plików. Zasoby repozytorium mogą być wykorzystywane jako pojedyncze elementy (obrazy, pliki audio, ćwiczenia itp.) lub jako większe całości (tj. prezentacje czy gotowe lekcje). Podział zasobów na elementy ułatwia przygotowywanie prezentacji.

Dostępne zasoby edukacyjne realizują podstawę programową na wszystkich etapach edukacyjnych kształcenia ogólnego:

- na poziomie **szkoły podstawowej** – do nauki w klasach 1–3 w zakresie kształcenia zintegrowanego, języka angielskiego i języka niemieckiego,
- na poziomie **szkoły podstawowej** – do nauki w klasach 4–6 przedmiotów: matematyka, przyroda, język polski, historia i społeczeństwo, język angielski, język niemiecki,
- na poziomie **gimnazjum** – do nauki w klasach 1–3 przedmiotów: język polski, matematyka, fizyka, chemia, biologia, geografia, historia, język angielski, język niemiecki,
- na poziomie **szkoły ponadgimnazjalnej** – zestaw multimedialnych zasobów edukacyjnych do nauki przedmiotów: język polski, matematyka, fizyka, chemia, biologia, geografia, historia i przedsiębiorczość, język angielski, język niemiecki.



Angielski dla nastolatków



Angielski
dla nastolatków

Skuteczna nauka gramatyki i
słownictwa

Bogato ilustrowane lekcje
multimedialne



Angielski dla nastolatków



Angielski dla nastolatków – Extra edition to interaktywny kurs zarówno dla początkujących, jak i dla nastolatków, które znają już podstawy języka angielskiego. Wykonując kolejne zadania związane z atrakcyjną fabułą, uczniowie poznają najważniejsze zagadnienia gramatyczne, leksykalne, uczą się mówić po angielsku, pisać i rozumieć ten język.

Angielski dla nastolatków to:

- 80 lekcji,
- dwa poziomy zaawansowania,
- niezawodna pomoc w przygotowaniu do egzaminu KET – Key English Test,
- ciekawe animacje, lekcje wideo, udźwiękowione dialogi,
- bogactwo interaktywnych ćwiczeń, kilkadziesiąt gier językowych i komiksów,
- płyty CD-audio z nagraniami pochodzącymi z kursu.

Trendy:

uczenie kontekstowe, edurozrywka, edukacja zorientowana na ucznia



Uczeń na start część 1



Wsparcie w pracy ze zróżnicowaną grupą pierwszoklasistów

Wspomaganie rozwoju kluczowych kompetencji

Materiał na zajęcia lekcyjne i dydaktyczno-wyrównawcze



Uczeń na start część 1



Program jest skierowany do nauczycieli klas pierwszych i przeznaczony na obowiązkowe zajęcia edukacyjne oraz dydaktyczno-wyrównawcze. Stanowi znakomite, cyfrowe uzupełnienie tradycyjnego podręcznika. Stworzony we współpracy ze specjalistami i praktykami, skutecznie wspiera rozwój kompetencji kluczowych – czytania, pisanie i liczenia. Pomaga nauczycielom w pracy z grupą dzieci sześć- i siedmioletnich, bardzo zróżnicowaną pod względem poziomu rozwoju emocjonalnego, poznawczego i fizycznego. Umożliwia pracę indywidualną i grupową. Zaproponowane ćwiczenia rozwijają funkcje słuchowo-językowe i wzrokowo-przestrzenne, koncentrację uwagi oraz poprawną wymowę. Ponadto usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową i słuchowo-ruchową, sprawność manualną i grafomotoryczną, orientację w schemacie ciała oraz przestrzenną.

Uczeń na start część 1 to:

- 440 ćwiczeń wprowadzających głoski i litery,
- 245 ćwiczeń kształtujących pojęcia liczbowe i sprawność rachunkową,
- 74 propozycje jednostek lekcyjnych składających się z wyżej wymienionych zasobów,
- kreator zajęć umożliwiający nauczycielowi dowolne komponowanie zestawów ćwiczeń multimedialnych, również z wykorzystaniem własnych materiałów edukacyjnych,
- ponad 150 kart pracy do wydruku,
- kreator dyplomów z wbudowanymi szablonami,

- przewodnik metodyczny zawierający wskazówki przydatne w pracy z pierwszoklasistami oraz scenariusze zajęć – obowiązkowych i dydaktyczno-wyrównawczych,
- łatwe w obsłudze repozytorium zasobów własnych nauczyciela (dokumenty, pliki dźwiękowe, filmy, animacje).

Uczeń na start część 1 jest przeznaczony do pracy indywidualnej i grupowej, przy użyciu komputera lub rzutnika multimedialnego oraz tablicy interaktywnej. Można go zainstalować na 5 stanowiskach.

Trendy:

edukacja zorientowana na ucznia, nauka na jeden kęs, uczenie kontekstowe, wyszukiwanie i nauka wizualna, edurozrywka



GRA EDUKACYJNA

Czytam i piszę



Gra dla dzieci w wieku 5–10 lat

Nauka poprzez zabawę

Kształtowanie umiejętności
czytania i pisania



Czytam i piszę

Pasjonująca interaktywna gra edukacyjna dla dzieci, która kształci umiejętności czytania i pisania. Dzięki niej przedszkolak, wprowadzony w świat niezwykłej przygody z literami, uczy się czytać płynnie i ze zrozumieniem oraz przyswaja reguły poprawnej pisowni. Program rekomendowany jest przez Polskie Towarzystwo Dysleksji. Jego autorką i współpomysłownicą jest dr Anna Walencik-Topiłko – logopeda, polonistka oraz autorka książek o tematyce poprawnościowej.

Język polski „Czytam i piszę” to:

- dostosowane do wieku dziecka różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje, narracje, które ułatwiają poznawanie liter, wyrazów, zdań oraz tekstów,
- niezwykle wprowadzenie dzieci w wieku 5–6 lat w świat liter,
- gra przewidziana również dla tych dzieci, które mają trudności z opanowaniem umiejętności pisania i czytania.

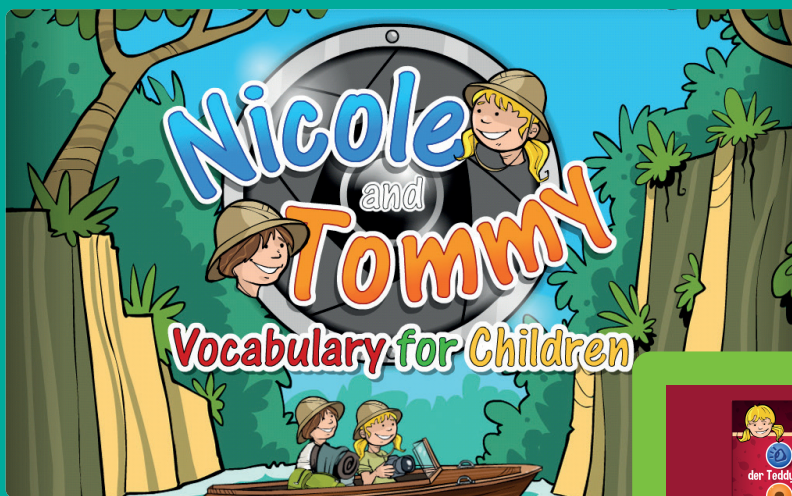
Trendy:

*edukacja oparta na grze i grywalizacja,
edurozrywka, wyszukiwanie i nauka wizualna*



JĘZYKI OBCE

Nicole and Tommy



Nauka słownictwa dla
najmłodszych

Wersje na komputery oraz
urządzenia mobilne

Świetne wprowadzenie
do nauki języka



Nicole and Tommy

Multimedialne programy do nauki języka angielskiego i niemieckiego uatrakcyjnijają naukę, wspomagając opanowanie najważniejszych słówek i zwrotów. Kursy te obejmują słownictwo podstawowe oraz najczęściej używane (m.in. w obrębie działów: Rodzina, W domu, W szkole, Zabawki, Zwierzęta), a także bardziej zaawansowane (m.in. Zawody, Czas, Sport, Pogoda, Hobby). Dzięki zastosowaniu nowoczesnych rozwiązań multimedialnych nauka jest niezwykle interesująca, a zarazem – co najważniejsze – bardzo skuteczna.

Każdy z programów stacjonarnych to:

- ćwiczenia poprawnej wymowy,
- 450 słówek do nauczenia w danym języku,
- 20 lekcji, 150 ekranów, 210 ćwiczeń interaktywnych,
- dodatki mobilizujące do nauki i rozwijające umiejętności dziecka (gry językowe i inne narzędzia),
- prawie 400 kolorowanek do wydrukowania,
- kilkanaście testów multimedialnych utrwalających słownictwo.

Zachęcamy do wypróbowania wersji mobilnych

Nicole and Tommy Mobile – Vocabulary for Children to aplikacje mobilne do nauki języka angielskiego, niemieckiego, chińskiego, hiszpańskiego i francuskiego. Każda umożliwia przyswojenie 100 podstawowych słów z danego języka, pogrupowanych w 10 kategorii. Dostępne w Google Play oraz iTunes.

Trendy:

edukacja oparta na grze i grywalizacja,
edurozrywka, wyszukiwanie i nauka wizualna



GRY EDUKACYJNE

Matematyka na wesoło 10-13 lat



6 gier dostosowanych do wieku

Nauka poprzez zabawę

Dla dzieci w wieku od 10 do 13 lat

GRY Z SERII:

Podwodny świat: 10–11 lat, Tajemnicza wiadomość: 10–11 lat, Podróż dookoła świata: 11–12 lat, Detektyw: 11–12 lat, Kosmiczne pogotowie: 12–13 lat, Wielki koncert: 12–13 lat.



Matematyka na wesoło 10-13 lat

Seria fabularnych gier edukacyjnych **Matematyka na wesoło** oznacza interaktywną przygodę będącą połączeniem kursu multimedialnego i fascynującej zabawy. Rozwija ona nie tylko wiedzę z zakresu przedmiotu, lecz także zdolność logicznego myślenia, łączenia faktów i wnioskowania. Uczeń, wcielając się w jedną z postaci scenariusza gry, przeżywa wiele niezwykłych przygód, a zarazem poznaje zagadnienia z dziedziny arytmetyki i geometrii oraz dokonuje wielu pomiarów i obliczeń.

Gry edukacyjne Matematyka na wesoło to:

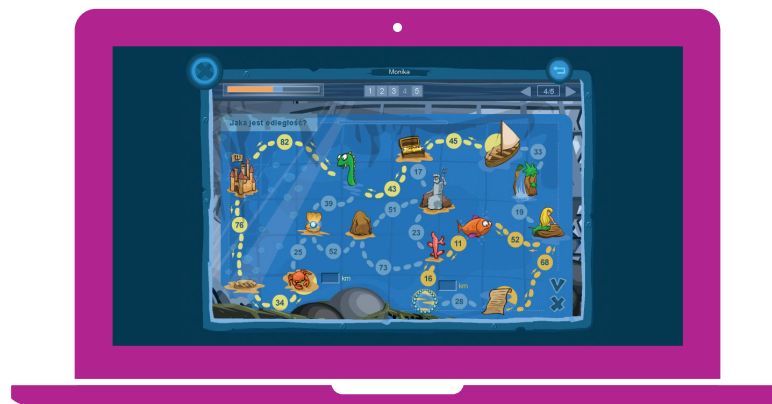
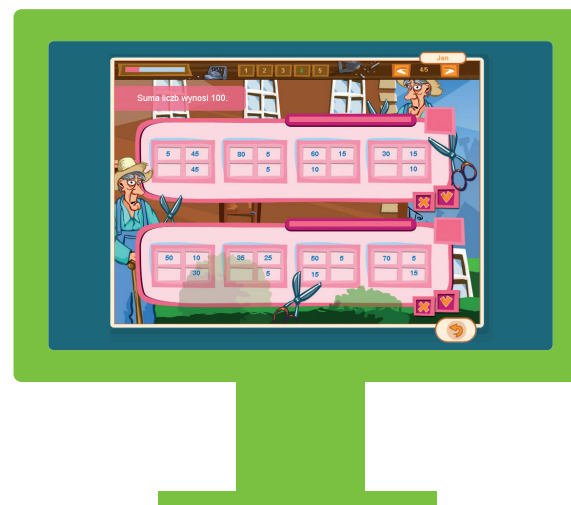
- setki różnorodnych i oryginalnych interaktywnych ćwiczeń matematycznych,
- możliwość śledzenia postępów w nauce (rejestr wyników, tablica rekordzistów),
- wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji,
- zabawy doskonalące spostrzegawczość,
- stopniowalny poziom trudności zadań.

Do zakresu zagadnień poruszanych w programach należą m.in.:

- arytmetyka,
- mierzenie,
- figury geometryczne,
- obliczenia pieniężne,
- pomiary temperatury.

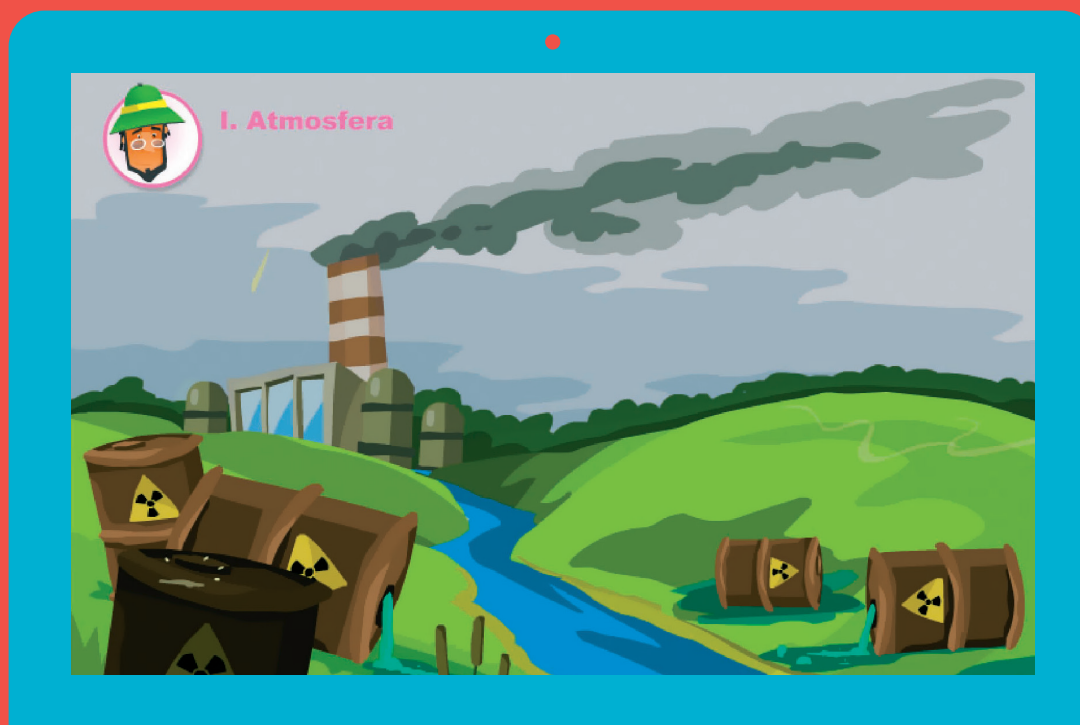
Trendy:

edukacja oparta na grze i grywalizacja, edurozrywka, wyszukiwanie i nauka wizualna



GRY EDUKACYJNE

Przyroda: Na ratunek planecie



Gry dla uczniów klas 4–6
szkół podstawowych

Nauka poprzez zabawę

Kształtowanie świadomości
ekologicznej



Przyroda: Na ratunek planecie

Gry edukacyjne z serii Na ratunek planecie to interaktywne programy do nauki przyrody, które łączą w sobie cechy kursu multimedialnego i fascynującej zabawy. Oprócz wiedzy z dziedziny przyrody rozwijają one u dzieci także zdolność logicznego myślenia, łączenia faktów i wnioskowania oraz kształtują świadomość ekologiczną.

Gry edukacyjne Na ratunek planecie to:

- bogate zasoby multimedialne – barwne animacje, pokazy slajdów, symulacje, filmy, zdjęcia, ilustracje i mapy,
- ciekawe gry mające na celu sprawdzenie stopnia opanowania wiadomości przez użytkownika,
- ponad 200 ekranów zgrupowanych w 24 lekcjach,
- ćwiczenia aktywizujące, takie jak: łączenie elementów, wielokrotny wybór, porządkowanie, wybór z listy, przenoszenie elementów w odpowiednie miejsca,
- dodatkowe ułatwienia w postaci słowniczka z zakresu przyrody, galerii gatunków opisujących wybrane organizmy roślinne i zwierzęce, biogramów osób, które wniosły znaczący wkład w rozwój wiedzy o przyrodzie,
- 6 działów tematycznych – atmosfera; woda na Ziemi; gleby, skały, minerały; krajobrazy Ziemi; fauna i flora oraz wszechświat.

Trendy:

edukacja matematyczno-przyrodnicza



Multimedialna baza wiedzy



Programy dla uczniów
i nauczycieli klas I-III gimnazjum

Gwarancja najwyższej jakości
merytorycznej

Ćwiczenia, testy, tysiące
materiałów multimedialnych

PRZEDMIOTY:

język polski, matematyka, fizyka, chemia, biologia, historia, geografia, przyroda.



Multimedialna baza wiedzy



Programy obejmują ogromny materiał dydaktyczny przygotowany przez interdyscyplinarną grupę ponad 150 specjalistów. Zgodne z podstawą programową treści odpowiadają co najmniej 100 godzinom efektywnej nauki każdego przedmiotu. Interaktywne ćwiczenia i testy sprawdzające pozwalają na weryfikację postępów w nauce oraz umiejętności dzieci. Wszystko to sprawia, że niezbędna wiedza jest przyswajana w sposób nie tylko przyjemny, lecz również szybki i efektywny.

Każdy z programów zawiera:

- kilka tysięcy multimedialnych stron obejmujących kilkaset zagadnień,
- setki filmów, animacji 3D i nagrań,
- tysiące kolorowych zdjęć, rysunków i ilustracji,
- setki interaktywnych ćwiczeń,
- obszerne testy sprawdzające wiedzę.

Ponadto każdy z programów oferuje narzędzia i aplikacje wspomagające proces nauczania i uczenia się. W zależności od przedmiotu są to m.in. zbiory map, teksty źródłowe, słowniczki terminów, ilustrowane biogramy, definicje, wzory, tabelaryczne zestawienia itd.

Nauczyciel otrzymuje:

- najobszerniejszą na rynku serię edukacyjnych programów komputerowych do nauki,
- możliwość uatrakcyjnienia lekcji i rozbudzenia dodatkowych zainteresowań dzieci przez zastosowanie różnorodnych metod prezentacji materiału,

- doskonałe merytorycznie narzędzie wzbogacone o możliwości multimedialnych programów komputerowych.

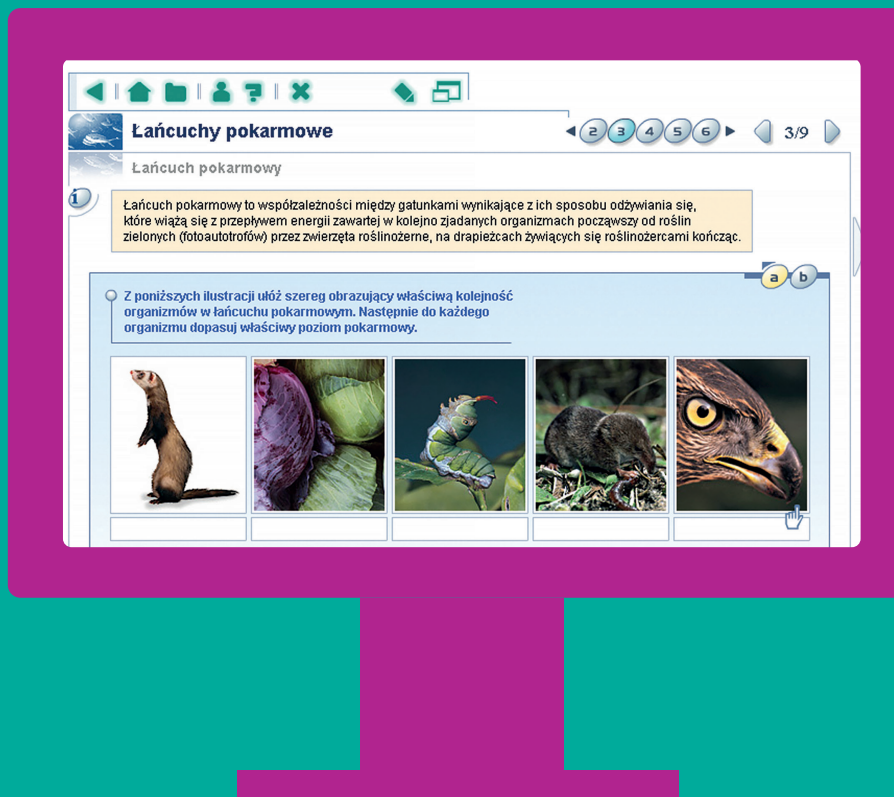
Uczeń dostaje:

- mnóstwo multimediiów i interakcji, dzięki którym nauka staje się twórcza i przyjemna,
- alternatywną metodę zdobywania wiedzy, w obrębie której sam wybiera interesujące go tematy,
- narzędzie, dzięki któremu może na bieżąco sprawdzać swoje postępy i przygotowywać się do ważnych sprawdzianów.

Trendy:

nauka w grupie, wyszukiwanie i nauka wizualna, edukacja matematyczno-przyrodnicza





Programy dla uczniów szkół
ponadgimnazjalnych

Gwarancja najwyższej jakości
merytorycznej

Ćwiczenia, testy,
materiały multimedialne

PRZEDMIOTY:

matematyka, fizyka, chemia, biologia, przedsiębiorczość.



Multimedialne lekcje



Zasoby zgromadzone w każdej z **Multimedialnych lekcji** odpowiadają 60 godzinom efektywnej nauki. Interaktywne ćwiczenia i testy sprawdzające pozwalają zweryfikować postępy w nauce oraz nabyte umiejętności. Programy zapewniają znakomite możliwości przekazywania wiedzy zgodnej z podstawą programową, opartej na tekstach wzbogaconych o ilustracje, animacje, dziesiątki filmów, modeli trójwymiarowych, symulacji oraz tzw. inteligentnych ćwiczeń. Wszystko to znacznie zwiększa efektywność i tempo nauki.

Multimedialne lekcje to:

- tysiące stron multimedialnych obejmujących kilkaset zagadnień,
- setki filmów, animacji 3D i nagrań,
- tysiące kolorowych zdjęć, rysunków i ilustracji,
- setki interaktywnych ćwiczeń,
- narzędzia i aplikacje wspomagające proces nauczania i uczenia się (np. biografie, notatki, słowniczek – w zależności od przedmiotu),
- obszerne testy sprawdzające wiedzę.

Nauczyciel otrzymuje:

- interesującą formę prowadzenia lekcji – ciekawe połączenie różnych metod prezentacji multimedialnego materiału z setkami ćwiczeń interaktywnych,
- skuteczny środek komunikacji z uczniami wychowanymi w dobie informatycznej,

- doskonałe merytorycznie narzędzie wzbogacone o możliwości multimedialnych programów komputerowych.

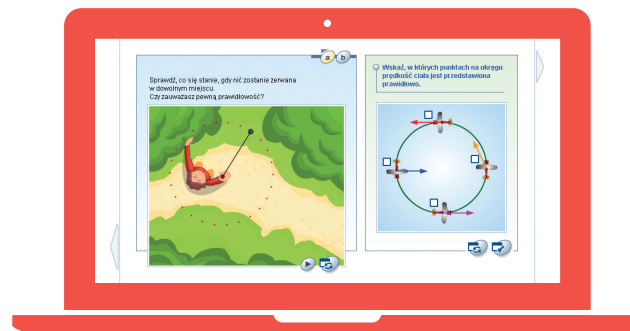
Uczeń dostaje:

- mnóstwo multimedii i interakcji, dzięki którym nauka staje się twórcza i przyjemna,
- alternatywną metodę zdobywania wiedzy pozwalającą na samodzielny wybór interesujących go tematów, programy dostosowane do jego umiejętności.

Programy z serii **Multimedialne lekcje** mogą być wykorzystywane przez nauczyciela w czasie prezentacji wybranych tematów lekcyjnych, a także podczas indywidualnej pracy uczniów. Aby zwiększyć skuteczność nauki, podczas wykonywania ćwiczeń system analizuje stan wiedzy ucznia oraz dostosowuje materiał do jego umiejętności.

Trendy:

nauka w grupie, wyszukiwanie i nauka wizualna, edukacja matematyczno-przyrodnicza



GRY EDUKACYJNE

Matematyka na wesoło 5-9 lat



7 gier dostosowanych do wieku

Nauka poprzez zabawę

Dla dzieci na etapie przedszkolnym i wczesnoszkolnym

GRY Z SERII:

Pierwsze odkrycia: 5–6 lat, Wesołe miasteczko: 6–7 lat, Zoo: 6–7 lat, Wyspa skarbów: 7–8 lat, Fabryka Zabawek: 7–8 lat, Stare zamczysko: 8–9 lat, Niezwykłe wakacje: 8–9 lat.



Matematyka na wesoło 5-9 lat

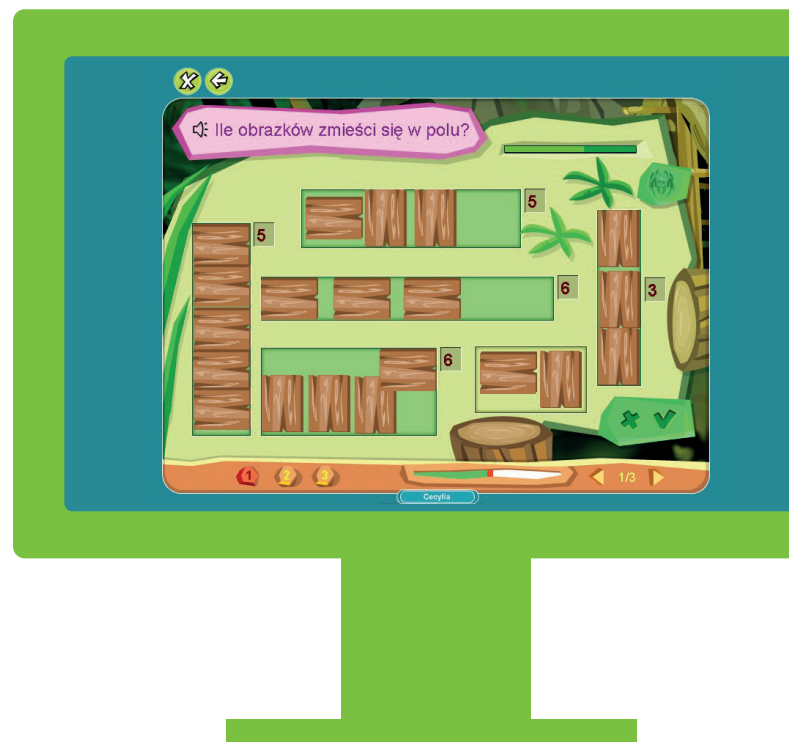
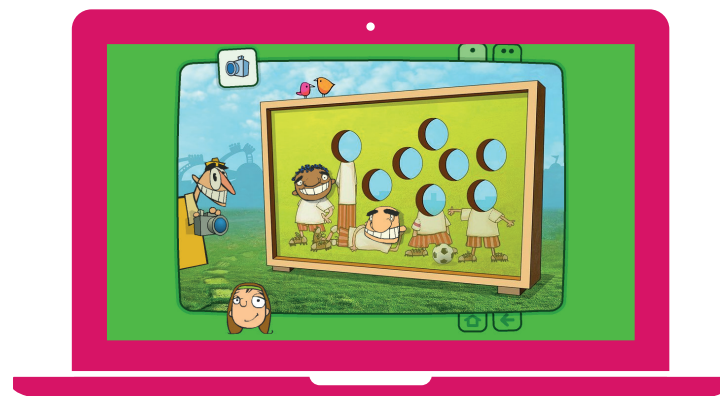
Seria gier edukacyjnych z cyklu **Matematyka na wesoło** ma w przyjemny sposób wprowadzić dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w świat królowej nauk. Fascynująca zabawa łączy się tu z rozwiązywaniem zagadek oraz zadań wplecionych w fabułę. Najmłodszy wcielają się w wybraną postać i wraz z nią przeżywają niezwykle przygodę, kontynuując grę pod warunkiem udzielania prawidłowych odpowiedzi. Rezultatem nauki poprzez zabawę jest nie tylko nabywanie wiedzy matematycznej, lecz również budzenie zainteresowania światem liczb.

Gry edukacyjne Matematyka na wesoło to:

- setki różnorodnych i oryginalnych interaktywnych ćwiczeń matematycznych,
- możliwość śledzenia postępów w nauce (rejestr wyników, tablica rekordzistów),
- wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji,
- zabawy doskonalące spostrzegawczość,
- stopniowalny poziom trudności zadań.

Trendy:

*edukacja oparta na grze i grywalizacja,
edurozrywka, wyszukiwanie i nauka wizualna*



Core Curriculum for English



The image shows two tablets displaying English language learning exercises. The larger tablet, on the left, is titled "Are you from America?" and shows a listening exercise with the instruction "Listen and put the sentences in the right places." The exercise includes a cartoon illustration of four children and a list of questions to be matched with answers. The smaller tablet, on the right, is titled "3 What's your name?" and shows a listening exercise with the instruction "Listen and put the words in order." The exercise includes a cartoon illustration of a boy in a classroom holding a piece of paper.

480 lekcji angielskiego do szkoły
podstawowej

Metoda komunikacyjna
(Communicative Language
Teaching)

3500 ekranów, 1500 ćwiczeń,
4500 zasobów interaktywnych



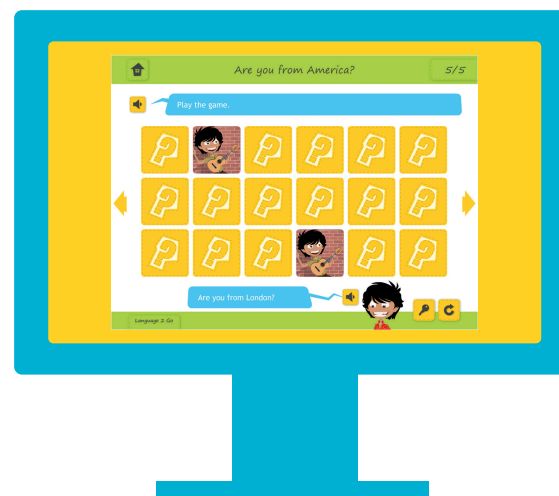
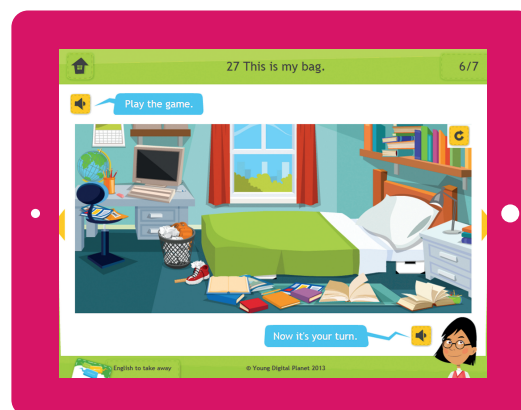
Core Curriculum for English

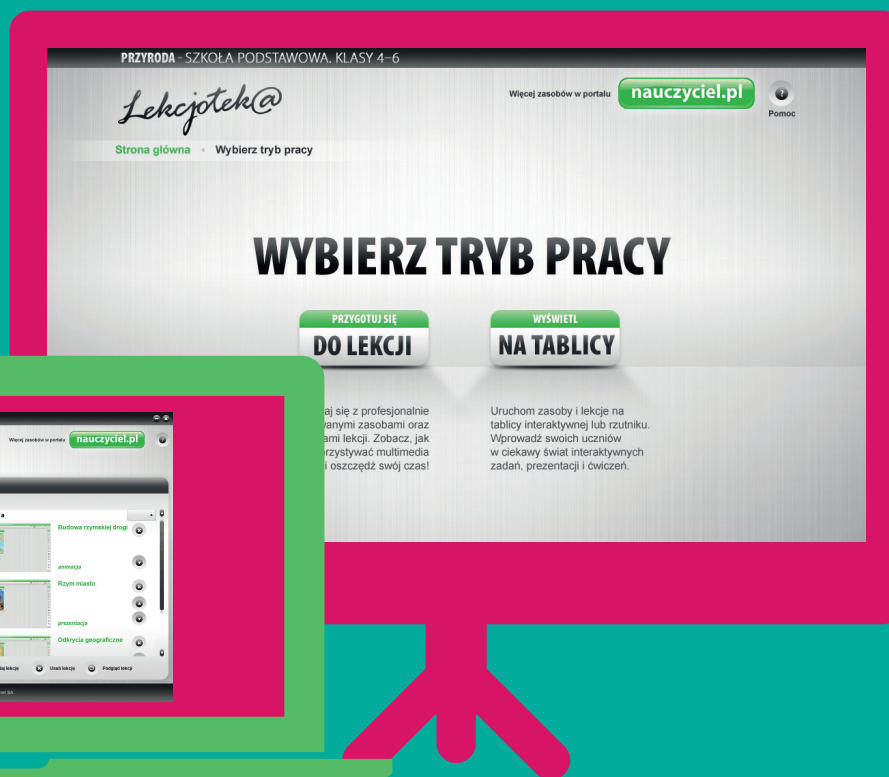
Core Curriculum for English to jedyne na rynku rozwiązanie, które zakłada kompleksowy i spójny metodologicznie system nauczania angielskiego przez sześć lat nauki w szkole podstawowej:

- 480 lekcji do szkoły podstawowej, w tym 60 testowych oraz 12 lekcji z grami.
- Każda lekcja multimedialna dostarcza materiału na 15 minut pracy w klasie, dodatkowo prowadzący ma do dyspozycji ćwiczenia z podręcznika dla nauczyciela przeznaczone na kolejny kwadrans pracy.
- Zróżnicowane zasoby edukacyjne: piosenki, zdjęcia, ilustracje, symulacje, gry i animacje.
- Lekcje prowadzone w oparciu o metodę komunikacyjną (Communicative Approach to Language Teaching), gdzie każda lekcja osadzona jest w kontekście, z którym uczniowie łatwo się identyfikują np. wycieczka do zoo czy zakupy z mamą.
- Moduł „Language to go”, zachęcający do aktywnego używania języka angielskiego. W każdej lekcji znajdują się małe porcje materiału np. scenki i dialogi, które uczniowie mogą ćwiczyć w parach, grupach z nauczycielem, albo z rodzicami.
- Kurs będzie dostępny w wersji offline oraz online; na urządzenia mobilne, tablice interaktywne i na PC.
- 480 podręczników dla nauczyciela w formie pdf, z których nauczyciel może korzystać np. na tablecie.

Trendy:

uczenie kontekstowe, edukacja mobilna, edukacja zorientowana na ucznia, edukacja oparta na grze i grywalizacja, edurozrywka, nauka na jeden kęs, nauka w grupie





Programy do prowadzenia lekcji
w klasach 4–6 szkół podstawowych

Sposób na zaciekawienie
i zaangażowanie uczniów

Przedmioty: matematyka,
przyroda, język polski, historia
i społeczeństwo



Seria **Lekcjotek@** została stworzona z myślą o prowadzeniu lekcji z tablicą interaktywną lub rzutnikiem. To narzędzie pracy nowoczesnego nauczyciela, który otrzymuje nie tylko najlepsze na rynku oprogramowanie, lecz także bogatą bazę pomysłów na prowadzenie zajęć z wykorzystaniem narzędzi multimedialnych. Jedną płytę można zainstalować na 6 stanowiskach.

Każdy program z serii **Lekcjotek@** zawiera:

- odpowiednio 36 (matematyka, przyroda) i 20 (języka polski, historia i społeczeństwo) lekcji multimedialnych,
- kilkadziesiąt animacji i ilustracji,
- liczne symulacje, ćwiczenia interaktywne, prezentacje i filmy.

Lekcjotek@ to jedyny na rynku program pozwalający wykorzystać potencjał tablicy interaktywnej w 100%!

Nauczyciel otrzymuje:

- gotowe lekcje oraz zasoby edukacyjne zgodne z nową podstawą programową,
- sposobność do przygotowania lekcji według własnego pomysłu,
- narzędzia umożliwiające komfortowe zapoznanie się z materiałami multimedialnymi, a następnie zaprezentowanie uczniom finalnej i dopracowanej wersji,
- wsparcie w postaci m.in. filmów instruktażowych (np. obsługa tablicy interaktywnej, praca z programem), scenariuszy zajęć wbudowanych w aplikację oraz drukowanych Pomysłów na lekcję.

Uczeń dostaje:

- atrakcyjną i nowoczesną lekcję, której staje się aktywnym uczestnikiem,
- połączenie nowoczesnych metod prezentacji materiału z ćwiczeniami interaktywnymi, dzięki którym przyswajają wiedzę szybko i efektywnie,
- ćwiczenia interaktywne oraz doskonałe wizualnie i merytorycznie materiały, które mobilizują do nauki i rozbudzają zainteresowania.

Trendy:

*edukacja matematyczno-przyrodnicza,
opowieści z wykorzystaniem technologii,
wyszukiwanie i nauka wizualna*

