

Link do produktu: <https://media-display.pl/program-educacyjny-didakta-sprytne-kostki-p-24394.html>



Program edukacyjny Didakta - Sprytne kostki

Cena brutto	499,00 zł
Cena netto	405,69 zł
Dostępność	Dostępny na zamówienie 1-2 dni robocze
Czas transportu	24 godziny
Numer katalogowy	7223
Kod producenta	7223
Producent	SILCOM

Opis produktu

Didakta - Sprytne kostki: Interaktywna Nauka dla Przedszkolaków i Uczniów Klas 1-3

„Sprytne kostki” to innowacyjny program edukacyjny stworzony z myślą o przedszkolakach i uczniach klas 1-3 szkoły podstawowej. Dzięki interaktywnym drewnianym kostkom i liczydłu, dzieci będą mogły w ciekawy sposób przyswoić i utrwalić wiedzę niezbędną przed rozpoczęciem nauki szkolnej oraz w pierwszych trzech latach edukacji. Program obejmuje dziewięć kluczowych tematów, takich jak alfabet, liczby, kształty, zwierzęta, owoce, ludzkie ciało i wiele innych, a także oferuje 25 gier edukacyjnych rozwijających różne umiejętności, od matematyki po logiczne myślenie. Program umożliwi dostosowanie poziomu trudności do indywidualnych potrzeb dziecka i może być używany w wersji polsko-angielskiej, co wspiera naukę podstaw języka angielskiego. Aplikacja jest kompatybilna z wszystkimi typami tablic dotykowych oraz sal komputerowych, co sprawia, że jest idealnym narzędziem do pracy w szkole i w domu.

Teoretyczna część zawiera dziewięć podstawowych tematów:

- **Alfabet** - literom alfabetu towarzyszą obrazki przedstawiające słowa zaczynające się tą literą lub zawierające tę literę.
- **Liczby, kolory i kształty** - zapoznanie się z liczbami 1-12, poza tym z podstawowymi kolorami i kształtami.
- **Liczydło** - działa tak samo, jak tradycyjne liczydło, ponadto wynik jest natychmiast wizualizowany.
- **Zwierzęta** - zarówno domowe, jak i dziko żyjące w naszej strefie klimatycznej oraz zwierzęta egzotyczne.
- **Owoce i warzywa** - najbardziej znane owoce i warzywa wraz z przedstawieniem ich wyglądu po przekrojeniu.
- **Rzeczy wokół nas** - środki transportu, domowe sprzęty, ubrania, zabawki, zjawiska przyrodnicze itd.
- **Ludzkie ciało** - przedstawione są poszczególne części ciała wraz z umiejscowieniem danej części ciała w ludzkim ciele.
- **Kalendarz** - dni tygodnia, miesiące oraz pory roku.
- **Zegar** - możliwość dowolnego ustawiania czasu przy pomocy wskazówek (co kwadrans).

Wszystko, czego dzieci dowiedzą się w części teoretycznej mogą od razu przeciwyczyć, grając w 25 różnych gier:

- **Gry z literami** - m.in. uzupełnianie liter w słowach, szukanie słów zaczynających się lub kończących daną literą, układanie liter w słowa.
- **Gry matematyczne** - klasyczne zadania liczbowe, uzupełnianie wyników i znaków w zadaniach,

porównywanie liczb

- **Gry logiczne - układanie według wielkości, uzupełnianie ciągów logicznych oraz gry typu memory: z literami, obrazkami lub dźwiękami.**
- **Gry z czasem - określanie która godzina, ustawianie czasu na zegarze.**
- **Gry z kolorami i kształtami - szukanie różnych kolorów i kształtów, kolorów i rzeczy, przedmiotów i kształtów.**
- **Inne gry - układanie obrazków, wskazywanie części ludzkiego ciała, określanie, co jest owocem, a co warzywem.**

Większość gier ma do wyboru trzy stopnie trudności. Za właściwe rozwiązanie dziecko otrzymuje nagrodę w postaci kwiatków, które stanowią informację zwrotną również dla nauczyciela czy rodzica, co dziecko ćwiczyło, jak często i z jakim sukcesem.

Minimalne wymagania sprzętowe: (brak gwarancji, że aplikacja będzie działała optymalnie)

- **procesor Pentium Dual-Core lub wyższy,**
- **2 GB RAM,**
- **karta graficzna zdolna do wyświetlania min. 16 - bitowej głębi kolorów,**
- **karta dźwiękowa 16-bitowa zgodna z Windows.**

Zalecane wymagania sprzętowe:

- **procesor Intel Pentium i3 lub wyższy,**
- **4 GB RAM,**
- **karta graficzna zdolna do wyświetlania min. 24 - bitowej głębi kolorów,**
- **karta dźwiękowa 16-bitowa zgodna z Windows.**

Obsługiwane systemy operacyjne:

- **Windows 10**
- **Windows 11 PL.**