

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/metoda-projektu-w-edukacji-wczesnoszkolnej-cz2-mat222-p-5268.html>

METODA PROJEKTU W EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ - CZ.2 (MAT222)



Cena	699,00 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	15 dni
Numer katalogowy	MAT222
Kod producenta	EDUEXPERT
Producent	EDUEXPERT

Opis produktu

METODA PROJEKTU W EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ - CZ.2

Wersja językowa: polska

Ilość stanowisk: otwarta na placówkę

Typ licencji: edukacyjna

Ważność licencji: bezterminowa, płatne aktualizacje (opcja)

ZOBACZ DEMO PROGRAMU

„Metoda Projektu w Edukacji Wczesnoszkolnej” – część II – zawiera 4 projekty tematyczne przeznaczone dla klasy 2 szkoły podstawowej.

W jej skład wchodzi:

- plansze interaktywne, zawierające różne typy ćwiczeń przeznaczone na tablicę interaktywną np. krzyżówki, quizy, połącz w pary, itd.

druga część programu zawiera:

o 4 tematy wiodące – związane z obudową dydaktyczną,

o 20 interakcji – różnorodnych ćwiczeń wspierających naukę i zapamiętywanie,

o 12 filmów edukacyjnych - wprowadzających w tematy wiodące każdej części,

o 4 ćwiczenia do nauki języka angielskiego.

• obudowa dydaktyczna zawiera:

o 33 karty pracy dla uczniów,

o 33 scenariusze zajęć i zabaw dla nauczycieli,

• program nauczania, zawierający opis sposobów obserwacji dziecka pod kątem osiągniętych przez nie umiejętności,

przewidzianych podstawą programową,

• diagnozę uczniów, pozwala na ocenę kompetencji ucznia w środowisku edukacyjnym, bez sztucznego wyodrębniania procesu oceniania.

Produkt przystosowany do pracy z uczniami o Specjalnych Potrzebach Edukacyjnych (SPE).

W części drugiej Metody Projektu uczniowie kontynuują interaktywną podróż przez wybrane obszary tematyczne. Udamy się do świata lasu i zwierząt leśnych. Uczniowie dowiedzą się więcej o funkcji lasu i dzięki interakcjom oraz kartom pracy nauczą się, jak poprawnie zachowywać się w domu zwierząt i roślin. Kolejne tematy recykling i żywioty - skupiają uwagę dziecka na świecie zewnętrznym. Celem jest nie tylko inspirowanie i zachęcanie do poznawania świata poprzez filmy i interakcje, ale



także budowanie poczucia odpowiedzialności u dzieci za własne otoczenie. Czwartym tematem tej części jest uczenie się. Potencjał ludzkiego mózgu jest gigantyczny i tylko od nas samych zależy, jak bardzo wytrenujemy szare komórki – tych i wielu innych ciekawostek uczniowie dowiedzą się dzięki filmom i ćwiczeniom zawartym w programie multimedialnym. Uczniowie opanują też słówka tematyczne w języku angielskim oraz ich wymowę. Konstrukcja programu multimedialnego i obudowa dydaktyczna uwzględniają pracę z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Polecenia są czytane przez lektora, a grafiki są atrakcyjne i stonowane, dzięki czemu rozwiązywanie zadań na tablicy interaktywnej jest efektywne i ciekawe dla całej klasy. Część zadań przygotowana jest w języku angielskim, dzięki czemu uczniowie ćwiczą słownictwo i wymowę.

Obsługa programu jest intuicyjna. Przypomina poruszanie się po stronach www. Wszystkie elementy zaprojektowane są tak, aby ułatwić nauczycielowi pracę. Elementy aktywne w grach są zawsze na wysokości dostępnej dla dziecka – nie wymagają pomocy ze strony nauczyciela. Grafiki i interakcje przedstawiają rzeczywiste obrazy - do minimum ograniczone są nierealistyczne animacje. Polecenia zadań są tekstowe i dźwiękowe.

„Metoda Projektu w Edukacji Wczesnoszkolnej”:

- łączy zabawę i naukę wykorzystując elementy grywalizacji,
- wspomaga nabywanie kompetencji kluczowych przez uczniów,
- łączy świat realny z ćwiczeniami i zadaniami na tablicy interaktywnej,
- rozwija umiejętności i uzdolnienia uczniów,
- wspomaga realizację Podstawy Programowej w zakresie TIK,
- kształtuje nawyk powtarzania i utrwalania wiedzy,
- wspiera uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i ucznia zdolnego,
- zawiera różnorodne ćwiczenia dostosowane dla dzieci w wieku 6 i 7 lat.

„Metoda projektu w edukacji wczesnoszkolnej” poprzez różnorodne ćwiczenia i interakcje, a także bogatą obudowę dydaktyczną pozwala swobodnie realizować założenia podstawy programowej

w tym:

- edukacji polonistycznej,
- edukacji muzycznej,
- edukacji społecznej,
- edukacji plastycznej,
- edukacji przyrodniczej,
- edukacji matematycznej,
- edukacji zdrowotnej,
- zajęć komputerowych,
- zajęć technicznych,
- wychowania fizycznego.

CECHY SZCZEGÓLNE:

- DOWOLNOŚĆ NOŚNIKA MULTIMEDIALNEGO – program dedykowany jest na tablicę interaktywną, doskonale sprawdzi się także na komputerze, tablecie.
- WYKORZYSTANIE W RÓŻNYCH WARUNKACH – w domu, w szkole, podczas wycieczek szkolnych.
- INTERNET – jeśli w Twojej szkole jest słaby Internet, nie jest to już problemem. „Metoda Projektu w Edukacji Wczesnoszkolnej” działa online i offline – zgraj potrzebne materiały na pendrive dołączony do zestawu i korzystaj bez konieczności połączenia z siecią.
- PLATFORMA DYSTRYBUCYJNA – pozwala na łatwe i szybkie pobieranie nowych aktualizacji lub korzystania w wersji online.
- INTUICYJNOŚĆ – produkt jest intuicyjny i przyjazny w obsłudze dla nauczyciela. Proste użytkowanie bez instrukcji obsługi.

Licencja na placówkę - Bez względu na liczbę nauczycieli, uczniów czy dostępnego sprzętu. Kupując jedną licencję, każdy może korzystać z oprogramowania.

Nośnik - USB/link - produkt zawiera pusty pendrive wraz z instrukcją pobrania programu za pośrednictwem przesłanego linka)

Licencja - ważna 1 rok.

Po upływie roku istnieje możliwość wykupienia aktualizacji.