

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/metoda-projektu-w-edukacji-wczesnoszkolnej-pakiet-3-czesci-1-3-mat232-p-5270.html>

METODA PROJEKTU W EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ - PAKIET 3 CZEŚCI 1-3 (MAT232)



Cena	1 799,00 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	15 dni
Numer katalogowy	MAT232
Kod producenta	EDUEXPERT
Producent	EDUEXPERT

Opis produktu

METODA PROJEKTU W EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ - PAKIET 3 CZEŚCI 1-3

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” to:

- intuicyjny program multimedialny
- nowoczesne materiały dydaktyczne
- interesujące rozwiązania metodyczne
- narzędzie diagnostyczne

„Metoda Projektu w Edukacji Wczesnoszkolnej” składa się z 3 części, które zawierają opis i bazę metodyczną do 12 projektów dla klas I-III, podzielonych na 4 tematy do każdej klasy.

W jej skład wchodzi plansze interaktywne, zawierające różne typy ćwiczeń przeznaczone na tablicę interaktywną np. krzyżówki, quizy, połącz w pary, itd.

Każda część programu zawiera:

- 4 tematy wiodące - związane z obudową dydaktyczną
- 20 interakcji - różnorodnych ćwiczeń wspierających naukę i zapamiętywanie
- 12 filmów edukacyjnych - wprowadzających w tematy wiodące każdej części
- 4 ćwiczenia do nauki języka angielskiego

Obudowa dydaktyczna zawiera:

- 33 karty pracy dla uczniów
- 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, która pozwala na ocenę kompetencji ucznia w środowisku edukacyjnym, bez sztucznego wyodrębniania procesu oceniania

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 dostępczej 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)

Po upływie roku istnieje możliwość wykupienia aktualizacji: Metoda Projektu pakiet - wznowienie 1 rok.