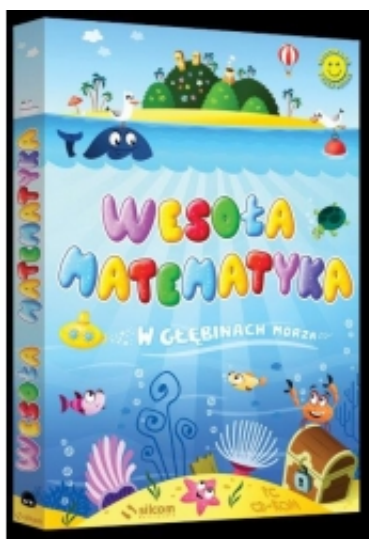


Link do produktu: <https://cezas.com.pl/wesola-matematyka-program-komplencja-na-20pc-mat281-p-4182.html>

## WESOŁA MATEMATYKA /PROGRAM KOMP./LICENCJA NA 20PC (MAT281)

|                  |   |
|------------------|---|
| Cena             | <b>499,00 zł</b>                            |
| Dostępność       | <b>Na zamówienie</b>                        |
| Czas wysyłki     | <b>15 dni</b>                               |
| Numer katalogowy | <b>MAT281</b>                               |
| Producent        | <b>DIDAKTA</b>                              |
| Licencja         | <b>Bezterminowa licencja na maks. 20 PC</b> |

### Opis produktu

#### Wesoła matematyka

Niniejszy program edukacyjny jest przeznaczony dla tych wszystkich uczniów klas niższych, którzy chcą - poprzez ćwiczenia w formie gry - doskonalić swoje umiejętności matematyczne. Na morzu, w głębinach morskich i na plaży czeka na nich mnóstwo ciekawych, interaktywnych gier, za pomocą których mogą na wiele sposobów ćwiczyć dodawanie i odejmowanie a także mnożenie i dzielenie oraz porównywanie liczb.

Uczniowie wędrują w różne, zaskakujące miejsca. W głębinach morza mogą spotkać ławice ryb, które trzeba policzyć. Na samym dnie leży natomiast muszla, z której wydobywają się bąbelki z zadaniami i wynikami - zadaniem dzieci jest znalezienie pasujących do siebie par. Mogą również odwiedzić kraba i pomóc mu w liczeniu rzutów strzałkami do tarczy, albo poradzić ośmiornicy, jak właściwie porównać dwie liczby lub dwa wyniki. Na plaży wezmą udział w żółtym konkursie szybkiego liczenia, albo pomogą krabowi przeciągnąć linę, dzięki uzupełnianiu właściwych znaków w zadaniach. Kolejną atrakcją będzie opłynięcie różnych wysp czy uszeregowanie baloników z liczbami według odpowiedniej kolejności.

We wszystkich grach dzieci zdobywają nagrody w postaci rozwiązań, co dodatkowo zwiększa ich motywację do rozwiązywania zadań matematycznych.

Ustawienia programu umożliwiają idealne dostosowanie stopnia trudności w danej grze do potrzeb konkretnego użytkownika. Można to osiągnąć albo dzięki automatycznemu przejściu z niższego poziomu na wyższy, albo przez wybranie jednego z czterech stałych poziomów: dodawanie i odejmowanie najpierw tylko do 10, potem do 20 bez przekroczenia progu 10, następnie do 20 z przekroczeniem progu 10, a na koniec dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie do 100.

Wesoła matematyka na pewno wciągnie w zabawę każdego ucznia, bez względu na to, czy używa komputera stacjonarnego, tablicy interaktywnej, czy tabletu.

• | Minimalne wymagania sprzętowe \* | 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 7/Windows 8/Windows 10 PL

\* brak gwarancji, że aplikacja będzie działała optymalnie

#### WAŻNE!

##### Wersja elektroniczna (download)

**ZAKRES LICENCJI:** Szkoły Podstawowe, Gimnazja lub też Szkoły Specjalne (licencja na maks. 20 PC) ( w przypadku zapotrzebowania na licencję na większą ilość stanowisk prosimy o kontakt e-mail)

**TYP INSTALACJI:** Sieciowa: wszystkie komputery szkoły są podłączone (kablowo lub bezprzewodowo - WiFi) z siecią szkolną i mają to samo miejsce służące do przechowywania danych. Aktywacja jest przeprowadzana tylko raz, na jednym, wybranym komputerze (PC).



**Przedsiębiorstwo Zaopatrzenia Szkół CEZAS Sp. z o.o.**

Łęczyńska 37, 20-309 Lublin,  
NIP 7120165368, REGON 430362055  
Nr tel. 81 525 85 51, Nr faks 81 525 86 93  
E-mail: cezas@cezas.com.pl

---