

Specificații tehnice (F4.1)

[Acest tabel va fi completat de către ofertant în coloanele 3, 4, 5, 7, iar de către autoritatea contractantă în coloanele 1, 2, 6, 8]

Numărul licitației: ocds-b3wdp1-MD-1561358060176	Data licitației: 03 iulie 2019	Alternativa nr.: _____
Procedura achiziției: Cerere a Ofertelor de Preț	Data depunerii: 01 iulie 2019	
Autoritatea Contractantă: Consiliul Raional Hîncești, MOLDOVA, mun.Hîncești (r-l Hîncești), Str. M. Nincu, 126, 3401; IDNO: 1010601000070,		
Denumirea licitației: Diverse pachete software și sisteme informatice în cadrul proiectului „Crearea Centrului de Excelență în domeniul educației din r-nul Hîncești”	Lot 1	Pagina: 1 din 27
Cod CPV: 48900000-7 - Diverse pachete software și sisteme informatice		

Cod CPV	Denumirea bunurilor și/sau a serviciilor	Modelul articolului	Țara de origine	Produsul	Specificarea tehnică deplină solicitată de către autoritatea contractantă	Specificarea tehnică deplină propusă de către ofertant	Standarde de referință
1	2	3	4	5	6	7	8
4819000-6	Lot 1						
4819000-6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățământul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) 162 CD/BDE/set ANEXA 1.1	BDE CD-uri Licențe și Licențe electronice	România, UE	Infomedia Pro, PitiClic, Ascendia, Varox, Intuitext, DesignSoft	SPECIFICAȚII TEHNICE GENERALE Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățământul general: preșcolar, primar, gimnazial și liceal (BDE) Software didactic școlar educativ, distractiv, interactiv. Domeniul: Psiho-Motric, Estetic și Creativ, Om și Societate, Limbă și Comunicare, Științe exacte și Științe integrate. Caracter: unidisciplinar, interdisciplinar, pluridisciplinar, transdisciplinar, integrativ și creativ-dezvoltativ. Support electronic: CD sau licențe pentru PC Arii curriculare: <i>Comunicare în limbă română, Comunicare în limba modernă, Matematica și explorarea mediului, Arte vizuale și abilități practice, Muzica și mișcare, Dezvoltare personală, Educație pentru societate, Arii disciplinare curriculare pentru Gimnaziu-Liceu (Matematică, Geometrie, Fizică, Chimie, Geografie, Biologie, Istorie, Limbi, Economie, Tehnologie, etc.), inclusiv ghiduri pentru testări disciplinare.</i>	Descrierea Bibliotecii digitale educaționale interactive școlare pentru învățământul general: preșcolar, primar, gimnazial și liceal (BDE) , titlurile cărora se găsesc pe categorii în ANEXA 1.1 , 162 CD-uri/BDE/set I. Învățământ: preșcolar, primar, vârsta 3-11 ani. Software didactic școlar educativ, distractiv, interactiv. Domeniul: Psiho-Motric, Estetic și Creativ, Om și Societate, Limbă și Comunicare, Științe exacte și Științe integrate. ANEXA 1.2 (p. VII , Titluri pe Domenii) Caracter: unidisciplinar, interdisciplinar, pluridisciplinar, transdisciplinar, integrativ și creativ-dezvoltativ. ANEXA 1.2. Support electronic: CD Arii curriculare: <i>Comunicare în limbă română, Comunicare în limba modernă, Matematica și explorarea mediului, Arte vizuale și abilități practice, Muzica și mișcare, Dezvoltare personală, Educație pentru societate</i> ANEXA 1.2 (p. VI , Titluri per Arii curriculare)	European Certificati on Bodi STANDA RD ISO 9001:201 5

48190 000-6	CD Învățăm ora - preșcolar	CD Cate gorii	Rom ânia, UE	Info med ia Pro Asc endi a, Var ox, Intu itext Des ign Sof t		Categorii CD în set – Învățăm ora CD în set - Învățăm să socotim CD educațional seria Anotimpurile 1-9 CD educațional preșcolari-primar PitiClic 1-70+ Colecție de 10 aplicații pentru Android (2-11 ani) CD educațional clase primare PitiClic 1-21 CD educațional pachet EDU-Mat 1-15 CD educațional colecția Ghid Evaluare/Pregătire 1-11 CD Lecții Interactive pentru gimnaziu-liceu 1-8 CD Geometrie pentru gimnaziu 1-5 CD Geometrie Plană 1-3 CD Soft interactiv 3D 1-2 CD Educational Tehnologie 1-15 Creator de resurse WizTeach - 5 Licențe/CD	European Certificati on Bodi STANDA RD ISO 9001:201 5
	CD Învățăm ora - preșcolar	CD Tabl ou cu ceas	Rom ânia	Info med ia Pro	<i>Educativ-Distractiv-Interactiv</i> Învățarea orei	Descriere la CD-ul prezentat în Suplimentul ofertei- Anexa 1.1, 1.2 CD în set Învățăm ora 04 (PitiClic)	
	CD (Învățăm a socoti)	CD	Ro mâ nia	Info med ia Pro	<i>Educativ-Distractiv-Interactiv</i> Învățarea a socoti	Descriere la CD-ul prezentat în Suplimentul ofertei- Anexa 1.1, 1.2 CD în set - Învățăm să socotim 06 (topogan PitiClic)	
	CD Anotimpuril e- preșcolar	CD	Ro mâ nia	Asc end ia	<i>Educativ-Distractiv-Interactiv</i> Anotimpurile	Descriere la 9 CD-uri prezentate în Suplimentul ofertei- Anexa 1.1, 1.2 COLECȚIA EduTeca seria „Anotimpurile” A sosit Toamna Bogățiile Toamnei Vis de Iarnă Clinchet de Clopoței Natura se trezește la viață Oamenii și Primăvara Servbarea verii În Vacanța Mare CD Educațional grădiniță promo	
	CD Multidiscipl inar preșcolar primar	CD	Ro mâ nia	Inf om edi a Pro	<i>Educativ-Distractiv-Interactiv</i> Interdisciplinar, Transdisciplinar	Descriere la 70 CD-uri prezentate în Suplimentul ofertei- Anexa 1.1, 1.2 CD educațional preșcolari-primar PitiClic 1-70	

	CD (clase primare Disciplinar)	CD	Ro mâ nia	Inf om edi a Pro	<i>Educativ-Distractiv-Interactiv</i> Disciplinar	Descrire la 21 CD-uri prezentate în Anexa 1.1, 1.2 ABECEDAR INTERACTIV partea 1 și partea 2 pentru clasa 1 MATEMATICA pentru clasa 1 partea 1 și partea 2 PitiClic - Alfabetul prin integrale PitiClic - Matematica pentru pregătitoare MATIX 3 învățăm rapid înmulțirea DubluClic Împărțirea cu MATIX MATIX-matematica pu clasa 3, 4 Engleza și Franceza ca un joc, și partea 2 Să învățăm în lumea lui Dino (limba română/matematica) DubluClic Super Galactic NTSE Academia DubluClic DubluClic Magazin Multimedia Interactiv DubluClic Joacă-te și descoperă cu EU Cînd voi fi mare voi fi bogat DubluClic în casa surprizelor DubluClic Joacă-te și descoperă cu EU în Engleză/ Franceză Elevii vor dezvolta îndăminarea tehnică de a scrie corect, a desena, a calcula, autiliza elemente pentru circuite electrice simple, a învăța prin joc, a rezolva teste de cultură generală pe aria de științe, atât în limba de stat, cît și cu unele aplicații în limba engleză/franceză	
48190 000-6	CD (clase primare Educație Matematică)	CD	Ro mâ nia	Inf om edi a Pro		Descrire la 15 CD-uri prezentate în Anexă: Matematică cl. II MateMagia. Scormonilă sparge gheața Matematică cl. II-IV (III) MateMagia. Inițierea. p.I Matematică cl. III MateMagia. Înfruntarea. p.II Matematică cl. II-IV (III) MateMagia. Ultima șansă p.III. Matematică cl. IV Frații cu peripeții. Misiunea "Ploaia" Matematica Interactivă cl. IV semestrul 1 și 2. CD educațional - ISTORIE Povestea Timpului, CD educațional - Științe ale Naturii, CD educațional - Științe ale Naturii 3, CD educațional - Alfabetul din Povești, CD educațional - Limba și Literatura Română cl.3. p.1, CD educațional - Limba și Literatura Română cl.3. p.2, Biblia Mică Noul Testament în sunet și imagini, RODACTILO. Te învață să tastezi la calculator Soft interactiv cu elemente de: Alfabetul limbii române, Matematică (cifre, numere, adunarea/scăderea și Împartirea/înmulțirea), Educație economică și financiară, Cultura și activități cu Țările Uniunii Europene Activități de mediu, Științele naturii, Obiecte geometrice și Elemente de geometrie interactivă, Unități de măsură Științe care să ajute elevii de-a descoperi un loc, un sport, o pasiune, o meserie. Limba străină (Franceza/Engleza), Educație plastică, Perspicacitate, <u>Extinderea Universului de Cunoaștere</u>. Ghiduri de pregătire și evaluare disciplinare, Gramatica limbii române, elemente de istorie interactivă și etică morală;	European Certificati on Bodi STANDA RD ISO 9001:201 5

48190 000-6 48910 000-6	CD (clase primare Educație Matematică)	CD	România	Infomedia Pro		Elevii vor însuși capitole educative cu extensie peste programa școlară; Natura și arta, Omul și Universul, Prezentul și Trecutul, Culoarele, Orientarea spațială, Geometria figurilor spațiale –regulate și neregulate, Activități specializate pe tematici de interes: la bibliotecă, pe drumul cărții, la bunici, la circ, ș.a – toate prin joc formând operații matematice logice, formarea motivației pentru studierea matematicii ca domeniu relevant pentru viața socială și comunicării. Vor dezvolta cunoștințe fundamentale și aplicate prin <u>interactivitate</u> disciplinară, interdisciplinară, multidisciplinară și transdisciplinară pentru învățământul primar. Resursele educaționale respective ciclului primar dezvoltă la elevi inițiativa, o gândire deschisă, creativă, respectiv independența în gândire și în acțiune, comparațiile dimensionale și de masă, forme de figuri și culori, ordonarea și clasificarea cifrelor, inclusiv lucru cu mulțimi și numerații, ș.a., etc. Ș.a..	European Certificati on Bodi STANDAR D ISO 9001:201 5
	CD (clase primare Educație Ghid) CD (Ghid matematici) Engleză- Ghid Evaluare/pre gătire	CD	România	Infomedia Pro Varox		Descriere la 11 CD-uri Ghiduri cu evaluări, pregătiti, soluții ș.a., Ghid Eval/Preg - Gramatică pentru cl. III-IV. UNIVTEST Elevii prin jocurile didactice interactive pot utiliza și transforma unitățile de măsură măsurarea masei prin cântărirea diverselor obiecte, folosind balanța și greutăți marcate de grame la chilogramme. Sunt Cd-uri cu conținut similar în limba de Stat și Limba străină (Franceza/ Engleza) cu care elevii pot să învețe cuvinte și noțiuni jucându-se cu ele în engleză și franceză: Numere; Ora; Culori; Zilele săptămânii; Lunile anului; Anotimpurile; Animale; Familie; Oraș; Țări; Gusturi; Haine; ș.a. Este posibil de dezvoltat o vastă gamă de activități exersând acestea în trei limbi. Ghid Eval/Preg - Matematică cl.V Rezolvare-Evaluare, Ghid Eval/Preg - Matematică cl.VI Rezolvare-Evaluare, Ghid Eval/Preg - Matematică cl.VII Rezolvare-Evaluare, Ghid Eval/Preg - Matematică cl.VIII Rezolvare-Evaluare, Ghid Eval/Preg - Matematica 100 variante de teste, Ghid Eval/Preg - Matematică 10.000 teste, Ghid Eval/Preg - Limba și Literatura Română 100 variante de teste, Ghid Eval/Preg - Istoria Românilor 100 variante de teste și Engleză-Ghid Rezolvare-Evaluare	European Certificati on Bodi STANDAR D ISO 9001:201 5
	CD (Lecții interactive de: Fizica, Chimie Biologie, Geografie)	CD/ Licen țe electr onice	România	Intuitext		Descriere la 8 CD-uri prezentate în Anexă: CD – uri: Lecții interactive de: Fizica, Chimie, Biologie, Geografie a câte două volume, dintre care primul volum corespunde preponderant la treapta de gimnaziu, iar volumul doi – pentru liceu.	
	CD (Lecții interactive de geometrie)	CD	România	Intuitext		Descriere la 5 CD-uri prezentate în Anexă: Lecții Geometrie: "Provocarea Faraonului" (CD), "Secretele lui Euclid" (CD), Lecții Geometrie "La voia Zeilor" (CD), "Comoara talharilor" (CD), "De ce lesina elefantii?" (CD) <u>Interactivitate disciplinară, interdisciplinară, multidisciplinară și transdisciplinară pentru învățământul gimnazial cu creatorul de resurse WizTeach.(Anexa 1.4).</u>	
	CD (Lecții interactive de geometrie plană)	CD	România	Intuitext		Descriere la 3 CD-uri prezentate în Anexă: Geometrie Plană: CERCUL (CD), PATRULATERUL (CD), TRIUNGHUL (CD) Figuri geometrice interactive (rețele plane și spațiale, opace și transparente) regulate și neregulate, inclusiv Interactivitate pentru Geometria Plană și spațială cu creatorul de resurse WizTeach (Anexa 1.4).	

	CD Laborator interactiv Newton: Mecanică și Astronomie Edison: Electricitate și electronică	CD	UE, România	DesignSoft Alfa Vega		Descriere la 2 CD-uri cu Soft interactiv 3D la fizică Descriere la CD-ul cu softul interactiv 3D Newton cu toate compartimentele mecanicii și de Astronomie și Edison: Electricitate și electronică prezentate în Anexa 1.3 (Manualele de utilizare) și Anexa 1.4.:	
	CD Educational Tehnologie	CD	România	Infomedia Pro		Descriere la 15 CD-uri de TEHNOLOGIE. Experimente Interactive și alte aplicații cu videotecă, inclusiv Lecții Interactive și Animații de Tehnologie, pentru aria curriculară gimnazială, liceală, școală profesională și Centre de Excelență sunt stocate în 15 CD-uri educaționale de TEHNOLOGIE.	
	Creator de resurse WizTeach	CD	SUA, Ro	PolyVision Alfa Vega		Creator de resurse WizTeach-PV-PC-MAC. 5 Licențe/CD cu descrierea în ANEXA 1.4 www.polyvision.com info@polyvision.com	
4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățământul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Licențe	România	I n f o r m e d i a P r o P i t i C l i c	BDE să fie licențiată structurată pe treptele de învățământ, care să includă Softuri Educaționale Interactive stocate pe CD-uri/Licențe cu tematici într-un spectru larg pentru învățământul preșcolar, primar gimnazial și liceal care: 1) Să includă tematici și metode de învățare - predare cu spectru larg ca conținut și titluri de materie pentru școlarizare cu caracter unidisciplinar, interdisciplinar, pluridisciplinar integrativ și creativ-dezvoltativ cu aspect <i>educativ-interactiv-distractiv</i> ; 2) Să cuprindă lecții multimedia interactive pentru învățământul preșcolar (3-7 ani) - primar (5-7, 6-11 ani) - I, gimnaziu și liceu - II: I. CD-uri cu softuri educaționale prin joc interactiv pentru învățământul preșcolar (3-6), inclusiv grupa pregătitoare (5-6 ani) și învățământul primar (clasa I-IV: 6-11 ani); Categoria I de vârstă 3-6-11 ani. Roboțel interactiv programabil pe bază de jucărie (cu volum de peste 100 CD-uri/set); II. CD-uri cu softuri educaționale pentru învățământul gimnazial și liceal (clasa V-XII); inclusiv experimente și Laborator multimedia interactiv(cu volum/set de CD-uri care să acopere cel puțin toate ariile curriculare la științe și ghiduri de evaluare – cca 50 CD-uri); 3) Să îmbine jocul cu metode educaționale interactive pentru cei mici; În procesul de joacă softul educațional să ofere posibilitatea de colorare și imprimare a planșelor, întrebări-răspunsuri. 4) Metodele educaționale, jocurile Software, lecțiile,	BDE include softuri educaționale licențiate pe suport de CD-uri și Licențe cu tematici pentru învățământul preșcolar, primar cu diverse moduri de rulare (Anexa 1.2: * , **, ***, *3) ASPECT: <i>educativ-interactiv-distractiv</i> . VÂRSTA: învățământul preșcolar-primar (3-5-7-11 ani). INSTRUIRE: prin joc interactiv pentru învățământul preșcolar (3-6), inclusiv grupa pregătitoare (5-6÷7 ani) și învățământul primar (clasa I-IV: 6÷11 ani); I. UNITĂȚI DE CONȚINUT: peste 150 tematici aplicative pe cca 100 CD-uri/set . 1-2) BDE conține CD-uri cu tematici și metode de învățare - predare cu spectru larg UNITĂȚI DE CONȚINUT și titluri de materie educativă pentru școlarizare cu caracter unidisciplinar, interdisciplinar, pluridisciplinar integrativ și creativ-dezvoltativ cu aspect <i>educativ-interactiv-distractiv</i> – indicate ca referință pe fiecare CD, inclusiv și vârsta de școlarizare. 3-6) Softurile educaționale BDE îmbină jocul cu metode educaționale interactive pentru cei mici; oferă posibilitatea de colorare și imprimare a planșelor, conține întrebări-răspunsuri, ș.a. pe tematici conforme programei școlare; și contribuie la dezvoltarea imaginației, cultivarea creativității, îmbunătățirea dexterității descoperirii intuitive și a formării deprinderilor practice de utilizare TIC în educație, fiind	European Certificati on Bodi STANDAR RD ISO 9001:201 5

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățământul I general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nțe	Ro mâ nia	A s c e n d i a I n f o m e d i a P r o P i t i C l i c	experimentele și laboratoarele multimediasă fie conforme programei școlare; 5) Software-ul educațional să contribuie la dezvoltarea imaginației, cultivarea creativității, îmbunătățirea dexterității descoperirii intuitive și a formării deprinderilor practice de utilizare TIC în educație. Să formeze baza Educației digitale începând cu vârsta timpurie; 6) BDE să ajute la îmbogățirea vocabularului activ cu termeni corespunzători din toate domeniile prevăzute de programa școlară. [Referințe: 6.1. Curriculum national, Învățământul primar, MECC al RM Chișinău 2019., Aria curriculară ”Tehnologii”, Educație tehnologică; Competențele 3 și 4 specifice disciplinei; Administrarea disciplinei pentru clasa: I-IV; Repartizarea modulelor pe clase, inclusiv Educația digitală și Robotica. Pag. 150-178. 6.2. <u>Currulum pentru educație timpurie</u>, MECC al RM, Chișinău 2019. 4. UNITĂȚILE DE ÎNVĂȚARE ALE DOMENIILOR DE ACTIVITATE (pag.17-119), Vârsta: 3-5 ani, și 5-7 ani; <u>Activități bazate pe softuri educaționale</u>, Competențele specifice 1, 2 și 3. Abreviere: TREDI-Tehnologii și resurse educaționale digitale interactive, pag. 4] 7) Ghidarea didactică să fie posibilă cu ajutorul educatorului virtual în limba română și parțial în limbi moderne; 8) <i>Ulterior, la necesitatea cadrelor didactice, Instruirea FPC să fie autorizată/avizată de Ministerul Educației, Culturii și Cercetării RM prin formare profesională continuă a cadrelor didactice din învățământul preuniversitar cu posibilitatea de oferire a certificatelor cu 1, 6, 8, 10 sau 20 credite care să prevadă lecții pentru: activarea/dezactivarea licențelor, utilizarea și proiectarea optică a resurselor educaționale interactive cu rularea informației de pe CD-uri și unitatea electronică și lucru cu laboratoare digitale.</i> 9) BDE să includă 5 licențe de creator de resurse educaționale interactive pentru învățământul general. Tipuri de software educațional solicitat:	Resurse Digitale Interactive utile în cadrul Educației digitale începând cu vârsta timpurie în acord cu <u>Currulum pentru educație timpurie</u>, [MECC al RM, Chișinău 2019. 4. UNITĂȚILE DE ÎNVĂȚARE ALE DOMENIILOR DE ACTIVITATE, Vârsta: 3-5 ani, și 5-7 ani; <u>Activități bazate pe softuri educaționale</u>, Competențele specifice 1, 2 și 3. Abreviere: TREDI-Tehnologii și resurse educaționale digitale interactive] și <u>Currulum national pentru Învățământul primar</u>, [MECC al RM Chișinău 2019., Aria curriculară ”Tehnologii”, Educație tehnologică; Competențele 3 și 4 specifice disciplinei; Administrarea disciplinei pentru clasa: I-IV]. 7) Softurile educaționale ghidează copilul/elevul cu educatorului virtual PitiClic în limba română și parțial în limbi moderne (engleză, franceză și germană). ANEXA 1.2, p.V. 8) Instruirea cadrelor didactice (600 ore, 20 credite) este certificată, acreditare ANACEC 2019, iar Planul de învățământ Tehnologii și Resurse Educaționale Moderne elaborat de Didact Vega în parteneriat cu USPEE ”C.Stere” și avizat de Ministerul Educației, Culturii și Cercetării este la adresa electronică: https://uspee.md/wp-content/uploads/2018/09/Planul-de-%C3%AEnv%C4%83%C8%9B%C4%83m%C3%A2nt-Tehnologii-%C8%99i-Resurse-Educa%C8%9Bionale-Moderne.pdf), respectiv cu eliberarea de ATIC a certificatelor autorizate pentru cadre didactice din învățământul preuniversitar (ANEXA 1.2, prima pagină) Plan de învățământ Domeniul de formare: Tehnologii și resurse educaționale moderne Specializarea: Inițierea și utilizarea tehnologiilor informaționale în învățământ și Aplicarea tehnologiilor moderne în învățământ Numărul total de ore: 600 ore (Modulul I. Psihologie și pedagogie – 180 ore, 6 credite. Modulul II. Tehnologii și Resurse Educaționale Moderne – 420 ore, 14 credite) ANEXA 1.5 9) BDE include un CD cu 5 licențe pentru creatorul	
--------------------	--	--	--------------------------------------	--	---	--	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățământul I general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD- Lice nțe	Ro mâ nia	I n f o r m e d i a p r o p i t i C l i c	După tipul de conținut: • Softuri educaționale de exersare <i>educativ, distractiv, interactiv</i> • Experimente virtuale • Softuri interactive pentru predarea de cunoștințe noi • Laboratoare multimedia 2D / 3D • Softuri de simulare • Softuri pentru testarea cunoștințelor • Jocuri educative • Creare de resurse interactive Lucru cu Pachete software și sisteme informatice cu achiziția, stocarea, prelucrare și analiza informației din aria științelor aplicative. REFERINTE DE CONȚINUT A BIBLIOTECII DIN ANEXA BDE REFERINTE DE CONȚINUT (Spectru cât mai larg de Teme pe Domenii și Arii curriculare): I. Învățământul preșcolar grupa pregătitoare și învățământ primar (3-6-11 ani), cu volum de peste 100 CD-uri/set Biblioteca digitală interactivă pentru cei mici să conțină softuri distractive-educative care să dezvolte la copii competențe digitale să permită învățarea unui spectru larg de teme din diverse domenii și arii curriculare, povești interactive, alfabetul, abecedar, lecții de engleză, minuni ale lumii, învățarea bunelor maniere, exerciții de logică, exerciții pentru încurajarea potențialului creativ, învățarea și diferențierea emoțiilor, educația rutieră, ordonarea numerelor, separarea în silabe, și altele prevăzute de programa școlară; Lumea poveștilor interactive: toate povestirile și povești tradiționale. Despre invenții: roata, ceasul, telefonul, computerul. Prin lumea invențiilor să dezvolte la copii: imaginația, munca și cercetarea pentru ai ajuta în viața de zi cu zi. Prin jocuri copiii să beneficieze de: Informații despre invenții, Exerciții cu numerele și numerația de la 1 la 10, Operații matematice, Exerciții cu silabe și litere, Exerciții de îndemânare și istețime, Exerciții de învățare și potrivire a ceasului clasic și analogic. Să ia cunoștință construirea unor Roboței care vor putea fi mânuiți cu ajutorul unei telecomenzi virtuale. Activități la bibliotecă: noi noțiuni și provocări lingvistice, matematică, de logică și perspicacitate. Colorare, poezii,	de resurse educaționale interactive WisTeach (ANEXA 1.4) pentru sistemul de învățământ disciplinar, interdisciplinar și transdisciplinar. REFERINTE DE CONȚINUT (Spectru larg de Teme pe Domenii și Arii curriculare, ANEXA 1.2, pp. VI și VII) cu Titlurile nominale pe categorii și vârstă în ANEXA 1.2 și descriere nominală în Catalogul de produse ANEXA Catalog produse. BDE Interactivă pentru cei mici include softuri distractive-educative care dezvoltă la copii competențe digitale, permit învățarea unui spectru larg de teme din diverse domenii și arii curriculare, povești interactive, alfabetul, abecedar, lecții de engleză/franceză/germană, diverse descoperiri și minuni ale lumii, învățarea bunelor maniere, exerciții de logică, exerciții pentru încurajarea potențialului creativ, învățarea și diferențierea emoțiilor, educația rutieră, ordonarea numerelor, separarea în silabe, grafica stilată, tehnologii, ș.a. prevăzute de programa educație timpurie și cea primară; Lumea poveștilor interactive cu un spectru larg de aplicații în limba Ro și Eng: Punguța cu doi bani, Fata babei și fata moșului, Cei trei purceluși, Capra cu trei iezi, Pârslea cel Voinic și merele de aur, Puiul și bobocul, Frumoasa din pădurea adormită, Hansel și Gresel, Scufița roșie (a se vedea descrierea pe titluri și conținut). Activități interactive despre marele invenții: roata, ceasul, telefonul, computerul. Prin lumea invențiilor copiii dezvoltă: imaginația, munca și cercetarea pentru ai ajuta în viața de zi cu zi. Prin jocuri copiii beneficiază de: Informații despre invenții, Exerciții cu numerele și numerația de la 1 la 10 la 100, Operații matematice, Exerciții cu silabe și litere, Exerciții de îndemânare și istețime, Exerciții de învățare și potrivire a ceasului clasic și analogic. Să ia cunoștință despre construirea unor roboței care pot fi mânuiți cu ajutorul unei telecomenzi virtuale. Despre carte începând cu crearea ei până la activități la bibliotecă: noi noțiuni și provocări lingvistice, matematică, de logică și perspicacitate. Colorare, poezii, ghicitori, povești, jocuri, puzzle, labirint, ținută, grupări, constructor, ordonare, silabe, matematică, perspicacitate, desen, construcții, ș.a.
--------------------	--	-------------------------------	-----------------	---	--	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală interactivă școlară pentru învățământul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nțe	Ro mâ nia	I n f o m e d i a P r o P i t i C l i c	ghicitori, povești, jocuri, puzzle, labirint, ținută, grupări, constructor, ordonare, silabe, matematică, ș.a. Animale dispărute. Activități transdisciplinare: activități matematice; informații despre dinozauri; domeniul "Științe"; jocuri de educarea limbajului; educație plastică; jocuri de perspicacitate; cunoașterea animalelor dispărute, dinozaurii. Dezvoltarea prieteniei și deschidere către lume. Copiii să dezvolte procesele gândirii logice, învățarea prin cooperare și joc. Copiii să investigheze, descopere, prelucraze informații despre o temă de interes pentru ei cu abordare interdisciplinară: arta, natura, univers de explorat, jocuri, a descoperi prieteni, cunoaștere prin joc, personaje, figuri, labirint, informații, trasarea liniilor prin puncte, contururi și colorare. De la desen până la recitarea poeziilor: Softul să includă cărți de desenat și de colorat pentru copii între 3 și 9 ani. Ar fi de dorit ca softul să conțină o colecție de poezii cu ajutorul căreia copilul va învăța să deseneze. Copilul să învețe a desena, folosind linii, puncte, elemente geometrice elementare, litere și cifre. O bibliotecă de obiecte cu care să învețe a desena. Să conțină instrucție sonoră cum se combina elementele. După ce copilul a terminat de desenat, să coloreze prin alegerea culorilor de pe paletă pentru a pica zonele dorite. Să aibă posibilitatea să coloreze desenele după dorința proprie. Este dorit ca fiecare desen să fie explicat în versuri cu realizarea etapelor în lanț. Pânăși după colorare să existe posibilitatea tipăririi la imprimantă a planșelor cu desene. Alfabetul cu integrame și desene: scrisul și cititul prin joacă. Bilingv (română și engleză) integramă pentru fiecare literă a alfabetului, definiții date prin desene, prin joc să învețe (a citi / a scrie). Să rezolve integrame și să fie posibilitate de printare la imprimantă a integramei rezolvate. Circulație rutieră pentru cei mici: dezvoltarea unor deprinderi de comportament civilizat pe stradă; înțelegerea necesității respectării semnelor de circulație; înțelegerea rolului poliștilor în dirijarea circulației pe stradă; respectarea traseelor de acces și deplasarea pe trotuar; ș.a. Despre lumea boabelor de grâu până la pâinea de pe masă: Prin competențe digitale softul să facă mai ușor de înțeles copiilor parcursul boabelor de grâu, întregul proces	Animale dispărute, Lumea găzelor, insectelor și animale sălbatice și domestice. Activități transdisciplinare: activități matematice; informații despre dinozauri; domeniul "Științe"; jocuri de educarea limbajului; educație plastică; jocuri de perspicacitate; cunoașterea animalelor dispărute, dinozaurii. Dezvoltarea prieteniei și deschidere către lume. Copiii dezvoltă procesele gândirii logice, învățarea prin cooperare și joc. Copiii investighează, descoperă și prelucraze informații cu un spectru larg de teme cu interes pentru ei și abordare interdisciplinară: artă, natură, univers, jocuri, arta de a descoperi noi prieteni, cunoaștere prin joc, personaje, figuri, labirint, informații, trasarea liniilor prin puncte, contururi și colorare, ș.a. Pentru vârsta de 3-11 ani BDI are un spectru larg de activități care pornesc de la desen până la recitarea poeziilor: Softul include cărți de desenat și de colorat pentru copii și elevi. Sunt activități interactive cu proverbe, ghicitori, poezii cu interes sporit pentru copil. Copilul învață a mânuși mașina și abilitatea de a desena, folosind linii, puncte, elemente geometrice elementare, litere și cifre, folosind și o bibliotecă de obiecte cu care învețe a desena. Toate activitățile au instrucțiuni și ghidare sonoră. Copilul colorează anumite zone alese la dorință alegând culori de pe paletă. Sunt desene descrise și explicate în versuri cu realizarea etapelor în lanț. La dorință planșele cu desene pot fi printate. Prin joacă, copilul exercită scrisul și cititul, pornind de la litere și sunete se trece la alfabetul cu integrame și desene . Integrame, definiții, date prin desene, joc care au făcut să învețe copilul a citi și a scrie. Despre Carnaval la grădiniță . BDI are conținuturi despre educația securității rutiere - Circulație rutieră pentru cei mici: comportament civilizat pe stradă; înțelegerea necesității respectării semnelor de circulație; înțelegerea rolului poliștilor în dirijarea circulației pe stradă; respectarea traseelor de acces și deplasarea pe trotuar; ș.a. Despre activitățile plugarului care recoltă grâul până la activități de panificații - lumea boabelor de grâu până la pâinea de pe masă: Prin competențe digitale softul ajută copiii să înțeleagă parcursul boabelor de grâu, întregul proces de producție, începând de la stadiul
--------------------	---	--	--------------------------------------	--	--	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățământul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nte	Ro mâ nia	I n f o r m e d i a P r o P i t i C l i c de producție, începând de la stadiul de bob, trecând prin înmulțirea boabelor de grâu și terminând cu pâinea de pe masă. Toate aceste competențe să integreze un cadru distractiv de joc, prin diverse activități transdisciplinare, inclusiv pe baza deja binecunoscutei „metode a proiectelor”. Copiii să afle cum se fabrică făina, să construiască virtual biscuiți, să prepare cocă și pâine și să afle noutăți despre munca câmpului. Să testeze cât de bine au asimilat informațiile din procesul tehnologic al pâinei printr-un joc de ordonare a pașilor prin care se produce pâinea. Recomandat ar fi ca copiii să aibă la dispoziție planșe de lucru pentru a își evalua cunoștințele acumulate, imagini cu aspecte de ecologie prin care vor descoperi cum pot contribui la protejarea Planetei prin lucruri simple pe care le pot face ei în fiecare zi. Prin intermediul jocurilor, copiii își formează unele deprinderi de activitate intelectuală cum ar fi: ordonare crescătoare – descrescătoare, să învețe a număra, să învețe literele, să descopere cuvinte, să însușească jumătate-sfert-întreg, să învețe a fabrica biscuiți, să învețe corespondența/ proverbe și ghicitori / a cântări / a compara ușor – greu / a însuși traseul de la bob la pâinea caldă / a reproduce povestea bobului / a rezolva probleme și exerciții de evaluare cu informații prin jocuri folosind metoda educativă, distractivă și interactivă. <u>Un spectru cât mai larg cu povești interactive- Carnaval la grădiniță.</u> Copiii cu vârsta cuprinsă între 3 și 7 ani să exerseze gândirea logică, puterea de concentrare, capacitățile de memorare și asociere prin poveste atractivă, imagini de colorat, trasee cu cifre, jocuri cu diferențe, exerciții de numărare și socotit, astfel, fiind dezvoltată inteligența, psihomotricitatea fină, spiritual de observație, simțul artistic, creativitatea, și nu în ultimul rând, simțul umorului. Softul să completeze activitățile tradiționale, ce țin de: dezlegarea misterului semnelor de circulație. Câinele asociat stăpînului său. Merele nu sunt întotdeauna verzi! Pot fi colorate în roșu, galben. Colorează și tu mărul folosind cele trei culori. Labirint. Poveste interactivă: Copiii să rezolve operații de adunare de la 1 la 10 și Asocierea. Tastarea și scriere corectă a formulelor și tastarea literelor și cifrelor care indică numărul obiectelor. Să dezvolte observație și să descopere diferențele.	de bob, trecând prin înmulțirea boabelor de grâu și terminând cu pâinea de pe masă. Toate aceste competențe se formează prin joc, diverse activități transdisciplinare, inclusiv pe baza „metodei de proiecte”. Copiii învață procesul tehnologic de fabricare a făinei, biscuiților, pâine și să afle noutăți despre munca câmpului. Aspecte logice de producer a pâinei. Sunt planșe de lucru pentru a-și evalua cunoștințele acumulate, imagini cu aspecte de ecologie. Prin intermediul jocurilor, copiii își formează unele deprinderi de activitate intelectuală cum ar fi: ordonare crescătoare – descrescătoare. Învață: a număra, literele, să descopere cuvinte, să însușească jumătate-sfert-întreg, a fabrica biscuiți, proverbe și ghicitori, a cântări, a compara ușor – greu, a însuși traseul de la bob la pâinea caldă, a reproduce povestea bobului, a rezolva probleme și exerciții de evaluare cu informații prin jocuri folosind metoda educativă, distractivă și interactivă (CD-ul <i>În lumea boabelor de grâu</i>) În majoritatea CD-urilor copiii dezvoltă și exersează gândirea logică, puterea de concentrare, capacitățile de memorare și asociere; atractiv prin povești, imagini de colorat, trasee cu cifre, jocuri cu diferențe, exerciții de numărare și socotit, astfel, fiind dezvoltată inteligența, psihomotricitatea fină, spiritul de observație, simțul artistic, creativitatea,, simțul umorului și ș.a.. Securitatea la trafic rutier și circulația rutieră pentru cei mici fac însușirea semnelor de circulație la vârstă timpurie. Softul despre animale domestice scoate în referință că câinele este asociat stăpînului său. Cu ajutorul planșelor de colorat se însușește ca fructele și legumele au diferite culori în procesul de creștere, în particular, merele nu sunt întotdeauna verzi! Pot fi colorate în roșu, galben. Sunt oferite instrucțiuni: ” <i>colorează și tu mărul folosind cele trei culori</i> ”. Dezvoltă logica și creativitatea prin instrucțiuni de: <i>Labirint</i> , diverse <i>Povesi interactive</i> , prin <i>noțiuni de matematică</i> copiii rezolvă operații de adunare de la 1 la 10, inclusiv asocierea, <i>tastarea și scrierea corectă</i> a formulelor și tastarea literelor și cifrelor cu indicarea și afișarea numărului obiectelor – toate acestea ș.a dezvoltă observația și instruieste să descopere diferențele. Multe CD-uri sunt în ro/eng/fr, inclusiv <i>Despre</i>
--------------------	--	--------------------------------------	-----------------	--	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală interactivă școlară pentru învățămîntul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nțe	Ro mâ nia	I n f o m e d i a P r o P i t i C l i c	<u>Despre Bine și bunele maniere (ro/eng/fr)</u>-universul cunoașterii, al învățării, al educației - dezvoltarea armonioasă a copilului: “SĂ CRESTEM SANATOȘII!”- igiena corporala si alimentara. “CUM NE COMPORTĂM?”- educarea copilului în spiritul civic, precum si formarea unor deprinderi de comportament civilizat. Copilul să fie pus în situația de a se forma ca membru al societății, atat prin puterea exemplului, cat si prin emiterea de judecăți atitudinale (trebuie să decidă care comportament corespunde unor principii sociale sănătoase).“ SĂ CIRCULAM CORECT! ”- “Viața are prioritate ” este motto-ul pe care este construitul noțiunilor de circulație rutieră corectă și punerea lor în practică. Domeniile de mai sus: să integreze notiuni de matematica, logica, îndemănare, limbi străine, limba si limbaj, cunostințe generale; să dezvolte spiritul de observație, gustul estetic, atenția și imaginația. Potrivit ar fi să fie disponibil în trei limbi: română, engleză, franceză, unde copilul să rezolve situații de caz cu exerciții matematice dintre cele mai diverse, identificînd diferențe, aflând răspunsul unor ghicitori, atent ticluite, corectand greșelile de comportament ale semenilor săi. Noțiuni de Mate pentru cei mici ! Formarea mulțimilor prin joc. Orientarea după logică. Recunoașterea formelor geometrice, ordonarea lor și să realizezi construcții cu ajutorul acestora. Numărarea și așezarea în ordinea potrivită cu CIFRULEȚ. A rezolva corect operatiile prin joc. A învăța despre mulțimi, a orienta, a sorta figurile geometrice, a număra și a potrivi, a rezolva operații. Soft care vine în sprijinul preșcolarilor ajutându-i să exerseze și aplice cunoștințe matematice în situații noi. Jocurile să antreneze operațiile gîndirii, captivându-i prin frumusețea conținuturilor și a formelor de abordare, trezindu-le interesul pentru acest domeniu de cunoaștere. Jocuri matematice cu animale Copilul să aibă posibilitatea de a explora, de a descoperi, de a deveni independent, dezvoltându-și în același timp capacitatea de a găsi soluții la situații și acțiuni ale personajelor, de a câștiga singur bănuți prin munca sa și apoi de a decide cum să îi cheltuiască. Softul să includă: rezolvarea de operații matematice, dezvoltarea gîndirii logice și a creativității, dezvoltarea limbajului și a comunicării, reprezentări matematice elementare (forme geometrice, înțelegerea modelelor), dezvoltarea gîndirii	Bine și bunele maniere ce oferă dezvoltare armonioasă copilului și informații despre universul cunoașterii, al învățării, al educației, așa ca: “SĂ CRESTEM SANATOȘII!”- igiena corporala si alimentara. “CUM NE COMPORTĂM?”- educarea copilului în spiritul civic, precum si formarea unor deprinderi de comportament civilizat. Copilul este pus în situația de a se forma ca membru al societății, atat prin puterea exemplului, cat si prin emiterea de judecăți atitudinale (îl dezvoltă să decidă care comportament corespunde unor principii sociale sănătoase).“ SĂ CIRCULAM CORECT! ”- “Viața are prioritate ” este motto-ul pe care-l formează cu noțiuni de circulație rutieră corectă și punerea lor în practică, și totodată integrează notiuni aplicative de matematica, logica, îndemănare, limbi străine, limbă si limbaj, cunoștințe generale; dezvoltă spiritul de observație, gustul estetic, atenția și imaginația; atfel încât câteva Cd-uri sunt în trei limbi, română, engleză, franceză, iar unul și în germană cu ajutorul cărora copilul rezolvă situații de caz cu diverse exerciții matematice, identificînd diferențe, aflând răspunsul unor ghicitori, corectând prin joc greșelile de comportament ale semenilor săi. CD-urile din aria de matematică și mediu (Anexa 1.2) conțin soft care vine în sprijinul preșcolarilor ajutându-i să exerseze și aplice cunoștințe matematice în situații noi, inclusiv ajută la însușirea noțiunilor de Matematică pentru cei mici: Formarea mulțimilor prin joc; Orientarea după logică; Recunoașterea formelor geometrice, ordonarea lor și să realizezi construcții cu ajutorul acestora; Numărarea și așezarea în ordinea potrivită a cifrelor; A rezolva corect operatiile matematice prin joc; A învăța despre mulțimi, a orienta, a sorta figurile geometrice, a număra și a potrivi, a rezolva operații. Jocurile antrenează operațiile gîndirii, captivându-i prin frumusețea conținuturilor și a formelor de abordare, trezindu-le interesul pentru acest domeniu de cunoaștere. Sunt multiple jocuri matematice cu animale cu care copilul are posibilitatea de a explora, de a descoperi, de a deveni independent, dezvoltându-și în același timp capacitatea de a găsi soluții la situații și acțiuni ale personajelor, de a câștiga singur bănuți prin munca sa și apoi de a decide cum să îi cheltuiască. Softul include: rezolvarea de operații matematice,
--------------------	---	--	--------------------------------------	--	--	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățământul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nte	Ro mâ nia	I n f o m e d i a P r o P i t i C l i c	logice și rezolvarea de problem, dezvoltarea premiselor citirii și scrierii;educație muzicală. Evaluarea de cunoștințe acumulate în timpul jocului și oferirea diplomelor. Forme de relief. Jocul cu busola, aparat foto, lanternă. Rezolvarea rebuselor cu tematica forme de relief, jocuri cu litere, jocuri cu cuvinte, forme și dimensiuni, jocuri cu numere, jocuri de memorie, jocuri de îndemănare. Iarna. Moș Crăciun. Metoda Proiectelor. Descoperirea anotimpului iarna. Natura – mare univers de explorare. Jocuri didactice. Sporturi de iarnă. Învățarea culorilor compuse. Despre noțiunea de temperatură. Jocuri despre săniuș, patinaj, schi, construirea oamenilor de zăpadă, activități în anotimpul respective. Elemente și noțiuni a timpului trecut. Copilul învață prin joacă Strămoșii, Dacii, Romanii, Conducători istorici, Meșteșuguri populare. Softul prevede și evaluarea cunoștințelor acumulate. Să dezvolte cunoașterea valorilor strămoșești, înțelegerea identității culturale și naționale, formarea respectului față de străbuni, învățarea prin descoperire. Investigarea lumii și transformărilor în natură. Copilul să dezvolte recunoașterea anumitor schimbări și transformări din natură, îmbinarea tradițională cu modernul, înțelegerea relației cauză-efect, consolidarea cunoștințelor privind fenomene, schimbări și transformări din mediul înconjurător specifice anotimpului toamna. Activități la circ. Genuri de activitate la circ. Copiii utilizând informații și sarcini educative învață despre dresarea animalelor, acrobații, mers pe sîrmă. Utilizare de cuvinte cu sens opus, silabe și propoziții, pictorul iscusit, mulțimi, învățăm să numărăm. Omul (ro/eng/fr). Descoperirea ființei umane ca ființă biologică și socială, dezvoltarea capacității de utilizare a cunoștințelor, învățarea prin participare, familiarizarea copiilor cu ființa umană și aspectele specifice acesteia, exersarea capacității de a face deosebire între acțiunile pozitive și cele negative, valorificarea cunostintelor însușite. Copiii să descopere ființa umană și aspectele esențiale legate de aceasta: părțile vizibile ale corpului, organele interne, organele de simț și simțurile, activitatea omului, îmbrăcăminte și alimentația, ș.a.. Ovipui. Călătorie în lumea cunoașterii utilizînd mai multe domenii. Ovipui, încearcă să afle cărei specii aparține.	dezvoltarea gândirii logice și a creativității, dezvoltarea limbajului și a comunicării, reprezentări matematice elementare (forme geometrice, înțelegerea modelelor), dezvoltarea gândirii logice și rezolvarea de probleme, dezvoltarea premiselor citirii și scrierii;educație muzicală. Evaluarea de cunoștințe acumulate în timpul jocului și oferirea diplomelor. Prin CD-ul Forme de relief, copilul are jocul cu busola, aparat foto, lanternă. Rezolvarea rebuselor cu tematica forme de relief, jocuri cu litere, jocuri cu cuvinte, forme și dimensiuni, jocuri cu numere, jocuri de memorie, jocuri de îndemănare. Despre anotimpul de iarna și sărbătorile Moș Crăciun, este CD-ul care reflectă Metoda Proiectelor. Descoperirea anotimpului iarna. Natura – mare univers de explorare. Jocuri didactice. Sporturi de iarnă. Învățarea culorilor compuse. Despre noțiunea de temperatură. Jocuri despre săniuș, patinaj, schi, construirea oamenilor de zăpadă, activități în anotimpul respective. Elemente și noțiuni a timpului trecut. Copilul învață prin joacă Strămoșii, Dacii, Romanii, Conducători istorici, Meșteșuguri populare. Softul prevede și evaluarea cunoștințelor acumulate, dezvoltă cunoașterea valorilor strămoșești, înțelegerea identității culturale și naționale, formarea respectului față de străbuni, învățarea prin descoperire, ș.a. Investigarea lumii și transformărilor în natură. Copilul dezvoltă recunoașterea anumitor schimbări și transformări din natură, îmbinarea tradițională cu modernul, înțelegerea relației cauză-efect, consolidarea cunoștințelor privind fenomene, schimbări și transformări din mediul înconjurător specifice anotimpului toamna, ș.a. Activități la circ. Genuri de activitate la circ. Copiii utilizând informații și sarcini educative învață despre dresarea animalelor, acrobații, mers pe sîrmă. Utilizare de cuvinte cu sens opus, silabe și propoziții, pictorul iscusit, mulțimi, învățăm să numărăm, ș.a. CD-ul Omul are conținut în limbile ro/eng/fr și oferă informații prin joc despre: descoperirea ființei umane ca ființă biologică și socială, dezvoltarea capacității de utilizare a cunoștințelor, învățarea prin participare, familiarizarea copiilor cu ființa umană și aspectele
--------------------	--	--	--------------------------------------	--	--	---

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățămîntul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nțe	Ro mâ nia	I n f o r m e d i a P r o P i t i C l i c Alături de încântătoarele personaje ale programului, copilul să își îmbogățească vocabularul și cunoștințele în domeniul speciilor, să exerseze noțiuni matematice, să formeze deprinderi și îndemnări, să stimuleze creativitatea, să își dezvolte simțul estetic și artistic. Prieteni și parteneri de joacă cu părinții și prietesele din povești. Copiii să dezvolte prietenia prin sarcini de joc de a salva un personaj din povești prin rezolvare de probleme, despărțirea în silabe, răspunderea la ghicitori, colorînd, găsind diferențe, luînd decizii în diverse situații de logică și perspicacitate. Cunoașterea Universului. Călătoria printre planete folosind activități plastice, matematice, practice, prin rezolvarea sarcinilor primite, cu grade de dificultate crescătoare sau contra cronometru. Noțiuni complexe despre Univers și corpurile cerești. Jocul Concurs cel mai deștept astronaut răspunzînd la întrebări, răspunsul cărora le învață pe parcursul jocului. Camera cu surprize. Prin „Metoda proiectelor”, educatorii să ajute copiii să se dezvolte ca să învețe pentru a se deschide către lume cu Lectia de engleza și Lectia de limba română, Forme geometrice, Joc de îndemnare, Cubulex, desenare, Desenăm pe întuneric, Umbrici. Sistemul Solar, Pământul, Clima și Animale. Să conțină domenii de limbă și comunicare, știință, om și societate, estetic și creative prin care copiii să își dezvolte îmbogățirea cunoștințelor despre planetele sistemului solar, despre Pamant, clima și animale, stimularea curiozității în investigarea și cunoașterea mediului înconjurător, înțelegerea relațiilor de interdependență între climă și condițiile de viață, formarea unor deprinderi de muncă intelectuală prin joc, folosind calculatorul, cultivarea sentimentului de protejare a naturii, dezvoltarea spiritului de observație, a imaginației și memoriei. Fauna, Natura și lumea animalelor. Copiii jucîndu-se să învețe despre animalele din Savana africană, Ținuturile înghețate și Pădurea tropicală. Împărțirea animalelor în diverse categorii. Să învețe despre animalele ierbivore și cele carnivore din Savana africană, locuitorii patrupezi din Pădurea tropicală, urșii polari, pinguinii și renii care sunt stăpâni peste lumea veșnică a zăpezii din Ținuturile înghețate, să ajute fiecare pui să-și găsească mama și să reunească familiile de animale. Delta Dunării. Să descopere misterele naturale, vegetație	specifice acesteia, exersarea capacității de a face deosebire între acțiunile pozitive și cele negative, valorificarea cunoștințelor însușite. Copiii descoperă ființa umană și aspectele esențiale legate de aceasta: părțile vizibile ale corpului, organele interne, organele de simț și simțurile, activitatea omului, îmbrăcăminte și alimentația, ș.a.. CD-ul Ovipui face o călătorie în lumea cunoașterii utilizînd mai multe domenii. Ovipui, încearcă să afle cărei specii aparține. Alături de încântătoarele personaje ale programului, copilul își îmbogățește vocabularul și cunoștințele în domeniul speciilor, exersează noțiuni matematice, formează deprinderi și îndemnări, stimulează creativitatea, își dezvoltă simțul estetic și artistic, ș.a. În cele 9 povești copilul își formează prieteni și parteneri de joacă, inclusiv cu părinții și personaje din povești. Copiii dezvoltă prietenia prin sarcini de joc de a salva/asocia un personaj din povești prin rezolvare de probleme, despărțirea în silabe, răspunderea la ghicitori, colorînd, găsind diferențe, luînd decizii în diverse situații de logică și perspicacitate. În CD-ul despre Cunoașterea Universului virtual avem o călătorie printre planete folosind activități plastice, matematice, practice, prin rezolvarea sarcinilor primite, cu grade de dificultate crescătoare sau contra cronometru. Noțiuni complexe despre Univers și corpurile cerești. Joc de concurs cel mai deștept astronaut răspunzînd la întrebări, răspunsul cărora copilul le învață pe parcursul jocului. Camera cu surprize. Prin ”Metoda proiectelor” educatorii ajută copiii să se dezvolte ca să învețe pentru a se deschide către lume cu Lectia de engleza și Lectia de limba română, Forme geometrice, Joc de îndemnare, Cubulex, Desenare, Desenăm pe întuneric, Umbrici. Pe câteva CD-uri (Super DubluClic Galactic, Descoperă Pământul, ș.a) copilul însușește Sistemul Solar, Pământul, Clima și Animale. Unele conțin domenii de limbă și comunicare, știință, om și societate, estetic și creative prin care copiii își dezvoltă îmbogățirea cunoștințelor despre planetele sistemului solar, despre Pamant, clima și animale, stimularea curiozității în investigarea și cunoașterea mediului
--------------------	--	--	--------------------------------------	---	---

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățământul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nte	Ro mânia	I n f o m e d i a P r o P i t i C l i c	de un verde nemaîntîlnit, să-și testeze calitățile de pescari dar și abilitățile de constructori de nave, dezvoltarea memoriei, lărgirea orizontului cunoașterii, stimularea curiozității pentru investigarea mediului înconjurător, exersarea gândirii logice și analitice, dezvoltarea spiritului de observație, formarea de priceperi și deprinderi. Insecte. Lumea găzelor. Să învețe despre cele mai cunoscute insecte, să afle lucruri mai puțin știute despre ele. Prin tematica Insecte, copiii să însușească: Figuri geometrice; Numere si numarație; Cuvinte si expresii noi; Silabe si litere; Culori. Prin jocuri copiii să folosească noțiuni de :Educație plastică; Matematica (adunare, scădere, ordonare crescatoare și descrescatoare); Limba română; Asocierea unor elemente; Orientare în spațiu; Dezvoltarea gândirii; Perspicacitate; Logica, ș.a.. Tradiții și obiceiuri populare din satul Bunicilor. Copiii să descopere obiectele pe care le folosea bunica altădată, elemente definitorii ale costumului popular, să se antreneze în jocuri specifice fiecărei zone etnografice și să construiască o casă țărănească. Să învețe despre Obiecte din casa bunicilor, Urcioare, țesut, Farfurii, străchini și linguri, Casă țărănească, Muzeul satului, Costumul popular, Portul potrivit, Figuri geometrice, Litera potrivită, Instrumente muzicale, Bucătăria tradițională. Alegerea meseriei - Micul întreprinzător (Ro/Eng/Fr). Programul îi invită pe copii tainele meseriilor, să descopere în fabrici, ateliere, cabinete, laboratoare virtuale: însemnătatea unei meserii, tehnologia de lucru a diverselor produse, rezultatele muncii și complexitatea proceselor prin care acestea se obțin. Asemeni unui mic întreprinzător, prin jocuri matematice, de limbaj, îndemânare, perspicacitate, atenție și observație, copilul să investigheze, exerseze, descopere o meserie, o pasiune, așa ca unele meserii: Poștaş, Cofetar, Pictor, Tâmplar, Constructor, Medic, Croitor. Obiective urmărite: descoperirea tainelor, frumuseții și importanței fiecărei meserii; îmbogățirea cunoștințelor legate de tehnologia de lucru a diferitelor produse realizate; dezvoltarea sentimentului de prețuire și respect pentru munca altora; dezvoltarea spiritului de observație, a imaginație și memorie. Vacanța la Marea Neagră. Beneficii educaționale: Educarea limbajului, Activități matematice, Cunoașterea mediului, Educație pentru societate.	înconjurător, înțelegerea relațiilor de interdependență între climă și condițiile de viață, formarea unor deprinderi de muncă intelectuală prin joc, folosind calculatorul, cultivarea sentimentului de protejare a naturii, dezvoltarea spiritului de observație, a imaginației și memoriei – educație digitală. Fauna, Natura și lumea animalelor. Copiii jucându-se învață despre animalele din Savana africană, Ținuturile înghețate și Pădurea tropicală. Împărțirea animalelor în diverse categorii. Învață despre animalele ierbivore și cele carnivore din Savana africană, locuitori, urșii polari, pinguinii și renii care sunt stăpâni peste lumea veșnică a zăpezii din ținuturile înghețate; morala find de a ajuta fiecare pui să-și găsească mama și să reunească familiile de animale. Prin CD-ul Delta Dunării copilul descoperă misterele naturale, vegetație de un verde nemaîntîlnit. Copiii învață să-și testeze calitățile începând ca pescari și terminând cu abilitățile de constructori de nave, dezvoltarea memoriei, lărgirea orizontului cunoașterii, stimularea curiozității pentru investigarea mediului înconjurător, exersarea gândirii logice și analitice, dezvoltarea spiritului de observație, formarea de priceperi și deprinderi. Copii pot să învețe despre cele mai cunoscute insecte, să afle lucruri mai puțin știute despre ele cu CD-ul Insecte. Lumea găzelor. Prin tematica Insecte, copiii însușesc: Figuri geometrice; Numere si numarație; Cuvinte si expresii noi; Silabe si litere; Culori. Prin jocuri copiii să folosească noțiuni de: Educație plastică; Matematică (adunare, scădere, ordonare crescatoare și descrescatoare); Limba română; Asocierea unor elemente; Orientare în spațiu; Dezvoltarea gândirii; Perspicacitate; Logica, ș.a.. (Anexa 1, 2) Prin CD-ul Tradiții și obiceiuri populare din satul Bunicilor, Copiii descoperă obiectele pe care le folosea bunica altădată, elemente definitorii ale costumului popular, să se antreneze în jocuri specifice fiecărei zone etnografice și să construiască o casă țărănească. Să învețe despre Obiecte din casa bunicilor, Urcioare, țesut, Farfurii, străchini și linguri, Casă țărănească, Muzeul satului, Costumul popular, Portul potrivit, Figuri geometrice, Litera potrivită, Instrumente muzicale, Bucătăria tradițională.
--------------------	--	--------------------------------------	-----------------	--	---	---

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățămîntul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nțe	Ro mâ nia	n f o m e d i a P r o P i t i C l i c I n f o	Deprinderi/abilități: Să recunoască literele alfabetului, Să despartă în silabe cuvinte simple, Să realizeze clasificări în raport cu criterii date (culoare , mărime), Să realizeze scrieri (ordonari după criterii date), Să efectueze operații matematice simple, adunări și scăderi cu 1-2 unități, Să exploreze fenomene și procese din mediul înconjurător, Formarea și exersarea unor deprinderi de ocrotire a mediului înconjurător. Să identifice elemente specifice zonei Mării Negre (istorie, geografie, obiective culturale). <u>Bunele maniere și cum să ne comportăm în viață.</u> Softul să ajute copilul să însușească bunele maniere, să-și dezvolte simțul respectului de sine și încrederea în propria persoană pentru integrarea copilului în societate, familie - "Cei șapte ani de acasă". Copiii să învețe a-și dezvolta vocabularul folosind termeni specifici disciplinelor sociale, să identifice reguli de comportare civilizată, să-și exprime opinia cu privire la comportamentul în diferite situații: acasă, pe stradă, la grădiniță, în sala de spectacole, în excursie. Pe lângă informații legate de ce este bine sau rău, copilul prin joc să dezvolte cunoștințe de matematică, perspicacitate, îndemânare și multe noțiuni noi. Test de evaluare a cunoștințelor: "COPIL cu Bune Maniere BINE EDUCAT". Hîrtia și lumea cărții. Copiii să însușească tainele lumii în care trăiesc prin ecologia arborilor și să însușească procesul tehnologic de fabricație a hârtiei, care este materia primă folosită precum și utilitatea hârtiei. Informația să aibă caracter interdisciplinar, asigurând integrarea între diferite domenii ale cunoașterii: Dezvoltarea limbajului și comunicării; Dezvoltarea premiselor citirii și scrierii; Dezvoltarea gândirii logice și rezolvarea de probleme; Numere și reprezentări numerice; Operații matematice; Concepte de măsurare; Mulțimi; Îndemânare și origami virtual; Cunoașterea și înțelegerea lumii; Pe drumul cărții reprezintă rețeta perfectă de sunet, mișcare și culoare îmbinate cu mult suflet și bucurie de a da ceva bun și folositor copiilor. Misterele ascunse pe mare. Copiii să descopere misterele ascunse pe mare prin diverse domenii educative: Domeniul Științe; Jocuri matematice; Limbă și comunicare; Formare de cuvinte; Busola; Opusul cuvintelor; Silabe; Istoria piraților; Jocuri educaționale; Ghicitori; Domeniul estetic-creativ; Culori reci / culori calde; Jocuri de perspicacitate; ș.a.	În patru limbi este CD-ul Alegerea meseriei - Micul întreprinzător (Ro/Eng/Fr/Germ). Programul îi ajută pe copii să însușească tainele meseriilor, să descopere în fabrici, ateliere, cabinete, laboratoare virtuale: însemnătatea unei meserii, tehnologia de lucru a diverselor produse, rezultatele muncii și complexitatea proceselor prin care acestea se obțin. Asemeni unui mic întreprinzător, prin jocuri matematice, de limbaj, îndemânare, perspicacitate, atenție și observație, copilul să investigheze, exerseze, descopere o meserie, o pasiune, așa ca unele meserii: Poștaş, Cofetar, Pictor, Tâmplar, Constructor, Medic, Croitor. Obiective urmărite: descoperirea tainelor, frumuseții și importanței fiecărei meserii; îmbogățirea cunoștințelor legate de tehnologia de lucru a diferitelor produse realizate; dezvoltarea sentimentului de prețuire și respect pentru munca altora; dezvoltarea spiritului de observație, a imaginație și memorie, ș.a.. CD-ul cu activități de Vacanță la Marea Neagră, oferă copilului beneficii educaționale: Educarea limbajului, Activități matematice, Cunoașterea mediului, Educație pentru societate. Deprinderi/abilități: ca să recunoască literele alfabetului, Să despartă în silabe cuvinte simple, Să realizeze clasificări în raport cu criterii date (culoare , mărime), Să realizeze scrieri (ordonari după criterii date), Să efectueze operații matematice simple, adunări și scăderi cu 1-2 unități, Să exploreze fenomene și procese din mediul înconjurător, Formarea și exersarea unor deprinderi de ocrotire a mediului înconjurător. Să identifice elemente specifice zonei Mării Negre (istorie, geografie, obiective culturale). Ș.a.. <u>Bunele maniere și cum să ne comportăm în viață.</u> Softul ajută copilul să însușească bunele maniere, să-și dezvolte simțul respectului de sine și încrederea în propria persoană pentru integrarea copilului în societate, familie - "Cei șapte ani de acasă". Copiii învețe a-și dezvolta vocabularul folosind termeni specifici disciplinelor sociale, să identifice reguli de comportare civilizată, să-și exprime opinia cu privire la comportamentul în diferite situații: acasă, pe stradă, la grădiniță, în sala de spectacole, în excursie. Pe lângă informații legate de ce este bine sau rău, copilul prin joc să dezvolte cunoștințe de matematică, perspicacitate, îndemânare și multe noțiuni noi. Test de evaluare a	
--------------------	--	---------------------------	-----------------	---	--	---	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Biblioteca digitală educațională interactivă școlară pentru învățământul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nțe	Ro mâ nia	m e d i a P r o P i t i C l i c I n f o m	Animale dispărute - dinozauri. Copilul, jucându-se să ia cunoștință despre Dinozauri, La muzeu, povești și evaluări. Să ajute copiii: să învețe cuvinte noi și informații despre dinozauri; să gândească logic; să învețe operații simple de matematică; să fie creativi; să facă deosebirea între bine și rău; să-și evalueze cunoștințele dobândite. Copiii prin joc să se afle în lumea dinozaurilor prin construirea unui muzeu, asocierea unor perechi de dinozauri, prin diferențierea unor imagini, prin descoperirea modului de aflare a vârstei unui dinozaur și prin organizarea unei expoziții; să coloreze și să decupeze planșe din lumea fascinantă a dinozaurilor. Softul să contribuie la dezvoltarea inteligenței, imaginației, gândirii logice și abilităților de creație prin jocuri și exerciții, dar și îmbogățirea culturii generale cu numeroase informații și curiozități despre dinozauri. Cele 7 minuni ale lumii antice. Prin enigme, mistere, măreție să-i antreneze pe cei mici într-o incursiune în lumea celor 7 minuni ale lumii antice. Copii să descopere curiozități și informații inedite despre Piramide antice și secretele lor, statui impresionate și temple mărețe, să rezolve sarcini educative menite să-i ajute la dezvoltarea individuală ce ține de: Marea piramidă din Gizeh; Grădinile suspendate ale Semiramidei; Statuia lui Zeus din Olimp; Templul lui Artemis; Colosul din Rhodos; Farul din Alexandria; Mausoleul din Halicarnas. Să conțină elemente despre o lecție de istorie care îmbină într-o manieră amuzantă și captivantă elementele de artă cu noțiuni semnificative ale unor edificii reprezentative pentru întreaga lume, dar și cu noțiuni de matematică, limba română, artă plastică și probleme de perspicacitate și îndemânare. Comorile din inima Pământului. Copiii să ia cunoștință despre valorile pământului, să le dezvăluie tainele despre lumea ascunsă a peșterilor, a minelor și a florilor de mină, precum și despre bogățiile care se află aici de atâția ani. Copiii vor parcurge drumul către inima pământului, astfel încât vor parcurge o serie de lecții educative, menite să contribuie la îmbogățirea cunoștințelor. Călătoria spre inima pământului, va contribui la: Îmbogățirea vocabularului; Dezvoltarea limbajului; Învățarea unor sunete și litere; Despărțirea în silabe; Ordonarea numerelor; Învățarea numerelor de la 1 la 10; Rezolvarea unor operații matematice; Înțelegerea modelelor;	cunoștințelor: "COPIL cu Bune Maniere BINE EDUCAT". Ș.a. CD despre cărți: Hîrtia și lumea cărții. Copiii însușesc tainele lumii în care trăiesc pornind de la ecologia arborilor trecând prin însușirea procesului tehnologic de fabricație a hârtiei, care este materia primă folosită precum și utilitatea hârtiei până la crearea cărților. Informația are un caracter interdisciplinar, asigurând integrarea între diferite domenii ale cunoașterii: Dezvoltarea limbajului și comunicării; Dezvoltarea premiselor citirii și scrierii; Dezvoltarea gândirii logice și rezolvarea de probleme; Numere și reprezentări numerice; Operații matematice; Concepte de măsurare; Mulțimi; Îndemânare și origami virtual; Cunoașterea și înțelegerea lumii; Pe drumul cărții reprezintă rețeta perfectă de sunet, mișcare și culoare îmbinate cu mult suflet și bucurie de a dăruia ceva bun și folositor copiilor. În Anexa 1 și 2 pot fi văzute multe CD-uri cu care copiii să descopere mistere prin diverse domenii educative: Domeniul Științe; Jocuri matematice; Limbă și comunicare; Formare de cuvinte; Busola; Opusul cuvintelor; Silabe; Istoria piraților; Jocuri educaționale; Ghicitori; Domeniul estetic-creativ; Culori reci / culori calde; Jocuri de perspicacitate; ș.a. Cu CD-ul Dinozaurii isteți copilul află despre animale dispărute - dinozauri. Copilul, jucându-se ia cunoștință despre Dinozauri, La muzeu, povești și evaluări. Ajută copiii: să învețe cuvinte noi și informații despre dinozauri; să gândească logic; să învețe operații simple de matematică; să fie creativi; să facă deosebirea între bine și rău; să-și evalueze cunoștințele dobândite. Copiii prin joc să se afle în lumea dinozaurilor prin construirea unui muzeu, asocierea unor perechi de dinozauri, prin diferențierea unor imagini, prin descoperirea modului de aflare a vârstei unui dinozaur și prin organizarea unei expoziții; să coloreze și să decupeze planșe din lumea fascinantă a dinozaurilor. Softul contribuie la dezvoltarea inteligenței, imaginației, gândirii logice și abilităților de creație prin jocuri și exerciții, dar și îmbogățirea culturii generale cu numeroase informații și curiozități despre dinozauri. CD-I despre Cele 7 minuni ale lumii antice, prin enigme, mistere, măreție antrenează pe cei mici într-o incursiune în lumea celor 7 minuni ale lumii antice.	
--------------------	--	---------------------------	-----------------	---	---	--	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățămîntul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nțe	Ro mâ nia	e d i a P r o P i t i C l i c I n f o m e d	Măsurare; Cunoașterea și înțelegerea lumii; Învățarea culorilor simple și a culorilor compuse; Dezvoltarea simțului artistic, jucându-se cu sunete muzicale; Dezvoltarea abilităților de manipulare de finețe în vederea pregătirii pentru scris. Înțelegerea și controlul emoțiilor. Softul să ofere copilului de 3-4 ani posibilitatea de a învăța prin joc de-a înțelege și a controla emoțiile, așa ca: bucurie, tristețe, furie și frică. Prin caracter transdisciplinar, copilul să fie antrenat în activități interactive de matematică, educarea limbajului, limbă și comunicare, educație artistică-plastică etc. Prin Soft, copilul să înțeleagă că indiferent de sarcinile în care ne angajăm și situațiile/problemele cu care ne confruntăm zilnic, în momente diferite simțim emoții diferite. El va trebui pe parcursul jocului să colecteze emoțiile trăite pentru a le folosi mai târziu. Copilul să învețe că toate stările emoționale încep și se termină, ele putând fi controlate și respectiv, că trăirea tuturor emoțiilor îmbogățește sufletul și că experiența acumulată îi dezvoltă. Creșterea încrederii în sine și perseverența prin valorizarea familiei sale (mama, tata, bunicul, bunica). Igiena dentară, alimentare sănătoasă (Ro/Eng/Fr). Softul să dezvolte la preșcolari (și nu numai) responsabilitatea igienei buco-dentare. Educarea persoanelor pentru a adopta comportamente alimentare sănătoase, schimbarea modului de a privi igiena dentară în special și a igienei în general și de a aplica practic, în mod curent, cunoștințele dobândite. Utilizând CD-ul interactiv, copilul să însușescă cunoștințe noi și de a exersa diferite deprinderi într-un ritm propriu, fără constrângeri, eliminându-se astfel teama și inhibiția. Softul să urmărească obiective strâns legate de programa activităților instructiv-educative din grădiniță, cum ar fi: stimularea și dezvoltarea unor procese psihice de cunoaștere și a unor calități ale acestora;îmbogățirea bazei senzoriale a cunoașterii în vederea formării reprezentărilor matematice corecte;formarea capacităților de reprezentare mentală a imaginilor concrete din realitatea obiectivă etc. informații; jocuri; prezentări; experimente; demonstrații; povești; activități interactive; planșe de colorat; tipuri de dinți; alimente sănătoase pentru dinți; cum se produce o carie; instrumentele medicului stomatolog; prietenii dinților: pasta și peria de	Copii descoperă curiozități și informații inedite despre Piramide antice și secretele lor, statui impresionante și temple mărețe, rezolvă sarcini educative menite să-i ajute la dezvoltarea individuală ce ține de: Marea piramidă din Gizeh; Grădinile suspendate ale Semiramidei; Statuia lui Zeus din Olimp; Templul lui Artemis; Colosul din Rhodos; Farul din Alexandria; Mausoleul din Halicarnas. Conține elemente despre o lecție de istorie care îmbină într-o manieră amuzantă și captivantă elementele de artă cu noțiuni semnificative ale unor edificii reprezentative pentru întreaga lume, dar și cu noțiuni de matematică, limba română, artă plastică și probleme de perspicacitate și îndemănare. CD-ul Comorile din inima Pământului, ajută copiii să ia cunoștință despre valorile pământului, le dezvăluie tainele despre lumea ascunsă a peșterilor, a minelor și a florilor de mină, precum și despre bogățiile care se află aici de atâția ani. Copiii vor parcurge drumul către inima pământului, astfel încât vor parcurge o serie de lecții educative, menite să contribuie la îmbogățirea cunoștințelor. Călătoria spre inima pământului, va contribui la: Îmbogățirea vocabularului; Dezvoltarea limbajului; Învățarea unor sunete și litere; Despărțirea în silabe; Ordonarea numerelor; Învățarea numerelor de la 1 la 10; Rezolvarea unor operații matematice; Înțelegerea modelelor; Măsurare; Cunoașterea și înțelegerea lumii; Învățarea culorilor simple și a culorilor compuse; Dezvoltarea simțului artistic, jucându-se cu sunete muzicale; Dezvoltarea abilităților de manipulare de finețe în vederea pregătirii pentru scris. Ș.a. CD-ul Emoția și Moș Suflet permite copilului înțelegerea și controlul emoțiilor. Softul oferă copilului de 3-4 ani posibilitatea de a învăța prin joc de-a înțelege și a controla emoțiile, așa ca: bucurie, tristețe, furie și frică. Prin caracter transdisciplinar, copilul este antrenat în activități interactive de matematică, educarea limbajului, limbă și comunicare, educație artistică-plastică etc. Prin Soft, copilul înțelege că indiferent de sarcinile în care ne angajăm și situațiile/problemele cu care ne confruntăm zilnic, în momente diferite simțim emoții diferite. El va trebui pe parcursul jocului să colecteze emoțiile trăite pentru a le folosi mai târziu.	
--------------------	--	---------------------------	-----------------	--	--	--	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățămîntul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nțe	Ro mâ nia	i a P r o P i t i C l i c I n f o m e d i a	dinți; cu extinsie de exerciții matematice; noțiuni despre mulțimi. Situații variate: la medicul stomatolog; la magazinul alimentar. <u>Mijloace de transport și comportamentul în acestea.</u> <u>Softul să ajute copiii să învețe să se descopere și să se definească pe ei înșiși. Să însușească</u> unele mijloace de transport și să învețe comportamentul în acestea. Să dezvolte diverse experiențe de învățare din mai multe domenii: estetic și creativ; lingvistic și literar; domeniul științelor; om și societate. Repere pentru învățare: Noțiuni noi legate de mijloacele de transport și utilitatea acestora; Noțiuni de cunoaștere a mediului (plante, animale, activități specifice anotimpurilor); Reguli de circulație rutieră importante la această vârstă; Reguli de comportament în diverse mijloace de transport; Luarea deciziilor în funcție de anumite criterii; Educație muzicală; Educație artistico-plastică; Dezvoltarea empatiei; Matematică prin exerciții; Gândire ecologică; Logică; Perspicacitate. <u>Limba Engleză: Vacanță de vară petrecută în casa bunicilor în străinătate. Printr-o vacanță de vară petrecută în străinătate, copiii să învețe Limba Engleză în contextul unui cadru mirific de vacanță, imagini animate, elemente noi și multe surprize cu tematici din casa bunicilor cu multe cuvinte și expresii noi în limba engleză despre: Membrii familiei; Îmbrăcăminte; Jucării; Veselă și tacâmuri; Legume; Alimente; Flori; Fructe; Animale și păsări domestice; Numere de la 1 la 10; Culori; Părțile corpului.</u> <u>Lumea Fructelor și Pomii fructiferi.</u> Prin multe sarcini de rezolvat, copiii să însușească Lumea Fructelor pe tărâmul pomilor fructiferi. Să se joace cu noțiuni de: matematică (operații matematice, numere și numărât), limba română (îmbogățirea vocabularului, despartirea în silabe), limba engleză (noțiuni despre anotimpuri și fructe), inteligența) și perspicacitate, artă – culori și forme. Prin soft copiii să-și dezvolte abilitățile de comunicare, creativitatea, să-și îmbogățească vocabularul prin cuvinte noi. <u>Tablouri cu ceas. Învățăm să citim orele la ceas. Învățarea funcționalității ceasului.</u> Copilul să picteze tabloul cu ceas și apoi să monteze un ceas după care prin programele educative pentru învățat la ceas, prin joc copilul să învețe citirea orelor la ceas într-un mod plăcut, distractiv, Ceasul educativ-interactiv, să dezvolte pentru	Copilul învețe că toate stările emoționale încep și se termină, ele putând fi controlate și respectiv, că trăirea tuturor emoțiilor îmbogățește sufletul și că experiența acumulată îi dezvoltă. Creșterea încrederii în sine și perseverența prin valorizarea familiei sale (mama, tata, bunicul, bunica). CD-ul Dințișor și Zâna Măseluță reflectă informații despre Igiena dentară, alimentare sănătoasă și este în 3 limbi Ro/Eng/Fr. Softul dezvoltă începând cu preșcolari responsabilitatea igienei buco-dentare. Educarea persoanelor pentru a adopta comportamente alimentare sănătoase, schimbarea modului de a privi igiena dentară în special și a igienei în general și de a aplica practic, în mod curent, cunoștințele dobândite. Utilizând CD-ul interactiv, copilul însușește cunoștințe noi și de a exersa diferite deprinderi într-un ritm propriu, fără constrângeri, eliminându-se astfel teama și inhibiția. Softul să urmărească obiective strâns legate de programa activităților instructiv-educative din grădiniță, cum ar fi: stimularea și dezvoltarea unor procese psihice de cunoaștere și a unor calități ale acestora; Îmbogățirea bazei senzoriale a cunoașterii în vederea formării reprezentărilor matematice corecte; formarea capacităților de reprezentare mentală a imaginilor concrete din realitatea obiectivă etc. informații; jocuri; prezentări; experimente; demonstrații; povești; activități interactive; planșe de colorat; tipuri de dinți; alimente sănătoase pentru dinți; cum se produce o carie; instrumentele medicului stomatolog; prietenii dinților: pasta și peria de dinți; cu extinsie de exerciții matematice; noțiuni despre mulțimi. Situații variate: la medicul stomatolog; la magazinul alimentar. Ș.a. Mijloace de transport și comportamentul în acestea. Softul ajută copiii să învețe să se descopere și să se definească pe ei înșiși, Să însușească unele mijloace de transport și să învețe comportamentul în acestea. Să dezvolte diverse experiențe de învățare din mai multe domenii: estetic și creativ; lingvistic și literar; domeniul științelor; om și societate. Repere pentru învățare: Noțiuni noi legate de mijloacele de transport și utilitatea acestora; Noțiuni de cunoaștere a mediului (plante, animale, activități specifice anotimpurilor); Reguli de circulație rutieră importante la	
--------------------	--	---------------------------	-----------------	--	--	---	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățământul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nte	Ro mâ nia	P r o P i t i C l i c I n f o m e d i a P	copii înțelegerea noțiunii de timp și a măsurării lui, oferind o metoda originala de învățare a funcționalității ceasului. <u>Sunete și litere pentru clasa pregătitoare.</u> Soft complementar pentru alfabet și abecedar, destinat pentru micul elev în lumea sunetelor și al literelor. Softul educațional să conțină lecții interactive, animații, aplicații, jocuri educative, planșe și fișe de lucru cu sunete, litere și silabe. Alfabetul limbii române de la A la Z. Programul să conțină lecții prezentate sub forma de jocuri care îi vor ajuta pe copii să înțeleagă literele de la A la Z și grupuri de litere, sunetele, silabele, cuvintele, propozițiile. Un avantaj ar fi dacă copiii vor putea folosi conținutul informațional la un nivel propriu, ce va contribui la sporirea stimei de sine și la încrederii în forțele proprii și care să le fie sprijin la începutul lor de drum în cunoașterea cititului și scrisului corect: Copiii având posibilitatea să folosească calculatorul în scop educativ, cu ajutorul alfabetului interactiv să îmbogățească vocabularul activ cu termeni din domeniile studiate, ș.a. Soft interactiv cu elemente de Științe care să ajute elevii de-a descoperi un loc, un sport, o pasiune, o meserie... Elevii să formeze deprinderi practice să interacționeze cu materiale, resurse și informații ale generației lor. Să dezvolte îndămânarea tehnică de a scrie corect, a desena, să conțină elemente pentru circuite electrice simple, jocuri, test de cultură generală, elemente pentru ora de științe – de dorit și în limba internațională. "Descoperiri"; "Stele si constelatii", scrierea corectă a limbii romane; Capitole educative pentru a completa programa școlară; Natura și arta – ș.a. Educație economică și financiară. Copii prosperi. Să dezvolte la elevi și să învețe principiile de dobândire a prosperității și modul în care funcționează economia și finanțele. Scopul principal să construiască la copii comportamente financiare sănătoase care să-i ajute în viitor. Să-i învețe să economisească, să aiba spirit antreprenorial și să investească înțelept și cu iscusință banii, fiind în același timp și generoși. Ilustrațiile grafice, vizual și auditive să ofere explicații copiilor sau să răspundă întrebărilor adresate de copii. Să include povești despre economie și finanțe.	această vârstă; Reguli de comportament în diverse mijloace de transport; Luarea deciziilor în funcție de anumite criterii; Educație muzicală; Educație artistico-plastică; Dezvoltarea empatiei; Matematică prin exerciții ;Gândire ecologică; Logică; Perspicacitate. Limba Engleză: Vacanță de vară petrecută în casa bunicilor în străinătate. Printr-o vacanță de vară petrecută în străinătate, copiii învețe Limba Engleză în contextul unui cadru mirific de vacanță, imagini animate, elemente noi și multe surprize cu tematici din casa bunicilor cu multe cuvinte și expresii noi în limba engleză despre: Membrii familiei; Îmbrăcăminte; Jucării; Veselă și tacâmuri; Legume; Alimente; Flori; Fructe; Animale și păsări domestice; Numere de la 1 la 10; Culori; Părțile corpului. Lumea Fructelor și Pomii fructiferi. Prin multe sarcini de rezolvat, copiii însușesc Lumea Fructelor pe tărâmul pomilor fructiferi. Se joacă cu noțiuni de: matematică (operații matematice, numere și numărât), limba română (îmbogățirea vocabularului, despartirea în silabe), limba engleză (noțiuni despre anotimpuri și fructe), inteligența) și perspicacitate, artă – culori și forme. Prin soft copiii î-și dezvoltă abilitățile de comunicare, creativitatea, î-și îmbogățească vocabularul prin cuvinte noi. Tabloul cu ceas. Invățăm să citim orele la ceas. Învățarea funcționalității ceasului. Suplimentar copilul poate și să picteze tabloul cu ceas și apoi să monteze un ceas după care prin programele educative pentru învățat la ceas, prin joc copilul sa învețe citirea orelor la ceas într-un mod placut, distractiv, Ceasul educativ-interactiv, dezvoltă pentru copii înțelegerea noțiunii de timp și a măsurării lui, oferind o metoda originala de învățare a funcționalității ceasului. CD-urile Alfabetul prin rebusuri și integrale și Alfabetul din povești permit copilului să însușească <u>Sunete și litere pentru clasa pregătitoare.</u> Soft complementar pentru alfabet și abecedar, destinat pentru micul elev în lumea sunetelor și al literelor. Softul educațional conține lecții interactive, animații, aplicații, jocuri educative, planșe și fișe de lucru cu sunete, litere și silabe. Două CD-uri, partea 1 și partea 2 conține Alfabetul limbii române de la A la Z. Programul conține lecții	
--------------------	--	---	--------------------------	---	--	---	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățământul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nțe	Ro mâ nia	ro P i t i C l i c I n f o m e d i a P r o	Împartirea și înmulțirea. Elevii să învețe împartirea urmând o metoda pedagogica din patru pasi pentru fiecare tablă a împărțirii: repetarea împărțirii; punerea semnului corect ("=" sau "≠")) între o împărțire da și un rezultat dat, cu verificarea răspunsului prin proba înmulțirii; alegerea răspunsului corect din grile; rezolvare de împărțiri, alese aleator. Să învețe tabla împărțirii prin jocuri interactive, atractive și distractive; învățarea prin cooperare și joc. Metoda de învățare a împartirii să fie din patru pași cu stimularea proceselor memoriei și dezvoltarea capacităților și procedeele imaginative cu reproducere și dezvoltarea proceselor gândirii logice ale operațiilor matematice: înmulțirea și împărțirea. Țările Uniunii Europene. (Ro/Eng/Fr) Elevii să afle informații despre țările Uniunii Europene (asezare geografică, capitală, limbă, monedă), inclusiv prin joc să identifice locurile lor pe harta Europei și să asocieze corect numele cu țara. Să răspunda la întrebarea Ce este UE? - Să afle informații despre istoricul UE, instituții și simboluri. Personalități - Să afle informații despre mari personalități europene (scriitori, pictori, sculptori), despre viața și opera lor. Eu si ceilalți - Să afle câteva drepturi ale copilului. Prin joc să descopere și să potrivească drepturile la imaginile corespunzătoare. Moneda Euro. Călătorie virtuală prin UE, în excursie prin țările Uniunii Europene unde virtual să viziteze diverse obiective din țara respective, inclusiv învățarea celor 27 de steaguri ale țărilor membre UE. Unele obiective:Cunoașterea de către scolarii mici a unor elemente esențiale legate de U.E.; Exersarea deprinderii de a lucra cu harta Europei pentru a identifica orice țară europeană prin activități de compunere și descompunere a hărții; Cunoașterea valorilor europene; Cunoașterea instituțiilor europene; Cunoașterea și respectarea drepturilor copilului; Promovarea dimensiunii interculturale și a diversității culturale; Abilitatea de a realiza raționamente complexe; ș.a. Matematică și Explorarea Mediului.<u>Matematica pentru pregatitoare în lumea circului. Tehnologii.</u>Lumini și umbre, animale și acrobați, o parte din activitățile desfășurate în spatele scenei, fără de care spectacolele nu ar putea să aiba loc. Copiii vor contribui la activitățile: numere, compunerea și descompunerea numerelor; mulțimi de elemente; serii de	prezentate sub forma de jocuri care îi vor ajuta pe copii să înțeleagă literele de la A la Z și grupuri de litere, sunetele, silabele, cuvintele, propozițiile. Copiii pot folosi conținutul informațional la un nivel propriu, ce va contribui la sporirea stimei de sine și la încrederii în forțele proprii și care să le fie sprijin la începutul lor de drum în cunoașterea cititului și scrisului corect: Copiii având posibilitatea să folosească calculatorul în scop educativ, cu ajutorul alfabetului interactiv îmbogățesc vocabularul activ cu termeni din domeniile studiate, ș.a. În Anexele 1.1 și 1.2 sunt mai multe Softuri interactive cu elemente de Științe care să ajute elevii de-a descoperi un loc, un sport, o pasiune, o meserie... Elevii formează deprinderi practice să interacționeze cu materiale, resurse și informații ale generației lor; să dezvolte îndămânarea tehnică de a scrie corect, a desena, să conțină elemente pentru circuite electrice simple, jocuri, test de cultură generală, elemente pentru ora de științe – de dorit și în limba internațională. "Descoperiri"; "Stele si constelatii", scrierea corectă a limbii romane; Capitole educative pentru a completa programa școlară; Natura și arta – ș.a. CD-ul Când voi fi mare voi fi Bogat dezvoltă la copii Educație economică și financiară. Copii devin prosperi. Să dezvolte la elevi și să învețe principiile de dobândire a prosperității și modul în care funcționează economia și finanțele. Scopul principal este să construiască la copii comportamente financiare sănătoase care să-i ajute în viitor. Să-i învețe să economisească, să aiba spirit antreprenorial și să investească înțelept si cu iscusință banii, fiind în același timp si generoși. Ilustrațiile grafice, vizual și auditive să ofere explicații copiilor sau să răspundă întrebărilor adresate de copii. Include povești despre economie și finanțe. CD-urile MATIX 3 Învățăm rapid înmulțirea și DibuClic Împartirea cu MATIX sunt despre Împartirea și înmulțirea. Elevii învață împartirea urmând o metoda pedagogica din patru pasi pentru fiecare tablă a împărțirii: repetarea împărțirii; punerea semnului corect ("=" sau "≠")) între o împărțire da și un rezultat dat, cu verificarea răspunsului prin proba	
--------------------	--	---------------------------	-----------------	--	---	---	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățămîntul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nte	Ro mâ nia	P i t i C l i c I n f o r m e d i a P r o	elemente; poziționarea în spațiu; măsurare cu etaloane. Culoare, muzică, farmec și conținut educațional integral dedicat clasei pregătitoare! Aria curriculară – <i>Matematică și științe ale naturii</i> - disciplina Matematică și Explorarea Mediului. <i>Artă și Tehnologii</i> - Disciplina Tehnologii De Informare și Comunicare. Matematica, clasa I-II. Pentru copiii care încep școala, având ca scop principal formarea unei gândiri matematice logice, formarea motivației pentru studierea matematicii ca domeniu relevant pentru viața socială, manifestarea tenacității, a perseverenței, a capacității de concentrare și a atenției distributive, dezvoltarea inițiativei, a unei gândiri deschise, creative, a independenței în gândire și în acțiune. Lecții: Recunoașterea culorilor; Stînga, dreapta. Orientare spațială; Înalt, mijlociu, scund; Ușor, greu. Aprecierea greutății; Aproape-depart; afară-înăuntru; pe-sub-între; Linii orizontale, oblice, verticale; Figuri geometrice plane; Figuri în spațiu; Mulțimi; Numerația 0-10; Ordonarea crescătoare de la 0 la 10; Ordonarea descrescătoare de la 10 la 0; Adunarea și scăderea cu 0, 1 și 2 unități. Învățarea prin explorare și investigare. Lecțiile să fie conforme cu programa școlară. Matematică clasa a II-a. Științele naturii. Elevii să <u>învețe matematica cu ajutorul:</u> Exemplificărilor și exercițiilor adaptate nivelului lor de cunoștințe; Testelor de verificare cu grade crescătoare de dificultate; Exercițiilor asistate (copiii vor primi indicii particularizate fiecărui exercițiu, în cazul răspunsurilor incorecte); Jocurilor educaționale prin care copiii vor descoperi noțiunile din programa școlară. Matematică: Adunarea și scăderea numerelor naturale în intervalul 0 – 100, fără trecere peste ordin; Adunarea și scăderea numerelor naturale în intervalul 0 – 30, cu trecere peste ordin; Adunarea și scăderea numerelor naturale în intervalul 0 – 100, cu trecere peste ordin. Științele naturii: Elemente ale mediului natural; Plante și animale; Activitățile oamenilor specifice fiecărui anotimp. Predare cu ajutorul jocului și animațiilor, testele care dezvoltă abilități de rezolvare de probleme, jocurile distractive în care exersează noțiunile învățate, testele cu exerciții și probleme de dificultate crescătoare și alte surprize.	înmulțirii; alegerea răspunsului corect din grile; rezolvare de împărțiri, alese aleator. Învăță tabla împărțirii prin jocuri interactive, atractive și distractive; învățarea prin cooperare și joc. Metoda de învățare a împărțirii să fie din patru pași cu stimularea proceselor memoriei și dezvoltarea capacităților și procedeele imaginative cu reproducere și dezvoltarea proceselor gândirii logice ale operațiilor matematice: înmulțirea și împărțirea. Țările Uniunii Europene. (Ro/Eng/Fr) Elevii află informații despre țările Uniunii Europene (așezare geografică, capitală, limbă, monedă), inclusiv prin joc identifică locurile lor pe harta Europei și pot să asocieze corect numele cu țara; să răspundă la întrebarea Ce este UE? - să afle informații despre istoricul UE, instituții și simboluri. Personalități – Pot să afle informații despre mari personalități europene (scriitori, pictori, sculptori), despre viața și opera lor. Eu și ceilalți - să afle câteva drepturi ale copilului. Prin joc să descopere și să potrivească drepturile la imaginile corespunzătoare. Moneda Euro. Călătorie virtuală prin UE, în excursie prin țările Uniunii Europene unde virtual să viziteze diverse obiective din țara respective, inclusiv învățarea celor 27 de steaguri ale țărilor membre UE. Unele obiective: Cunoașterea de către școlarii mici a unor elemente esențiale legate de U.E.; Exersarea deprinderii de a lucra cu harta Europei pentru a identifica orice țară europeană prin activități de compunere și descompunere a hărții; Cunoașterea valorilor europene; Cunoașterea instituțiilor europene; Cunoașterea și respectarea drepturilor copilului; Promovarea dimensiunii interculturale și a diversității culturale; Abilitatea de a realiza raționamente complexe; ș.a. Anexa 1 și 2 include titluri ale CD-lor de Matematică și Explorarea Mediului. Matematica pentru pregătitoare în lumea cercului. Tehnologii. Lumini și umbre, animale și acrobați, o parte din activitățile desfășurate în spatele scenei, fără de care spectacolele nu ar putea să aiba loc. Copiii vor contribui la activitățile: numere, compunerea și descompunerea numerelor; mulțimi de elemente; serii de elemente; poziționarea în spațiu; măsurare cu etaloane.	
--------------------	--	---------------------------	-----------------	--	---	---	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Biblioteca digitală educațională interactivă școlară pentru învățămîntul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nțe	Ro mâ nia	P i t i C l i c Matematica pentru clasa a III-a. Elevii în clasa a III-a să învețe înmulțirea urmând o metoda pedagogica din patru pasi pentru fiecare tabla a înmulțirii: ordonarea crescătoare, adunarea repetata, alegerea raspunsului corect dintre cele date (tip grila), rezolvare de înmulțiri, alese aleator. Metode interactive: centrate pe învățarea prin cooperare si joc; Metoda de învățare a tablei înmulțirii, superb îmbinată cu jocuri atractive si distractive; Metoda de învățare a înmulțirii din patru pasi care fixeaza temeinic și logic rezultatul; stimularea proceselor memoriei și dezvoltarea capacităților și procedeele imaginative; dezvoltarea proceselor gândirii logice ale operațiilor matematice: adunarea si înmulțirea. Numerele naturale de la 0 la 1 000 000, Adunarea și scăderea numerelor de la 0 la 10000.Înmulțirea și împărțirea numerelor naturale de la 0 la 100, Ordinea efectuării operațiilor și folosirea parantezelor, Înmulțirea și împărțirea numerelor de la 0 la 1 000, Elemente intuitive de geometrie, Unități de măsură. În cadrul lecții să fie:<u>explicarea noțiunilor noi în cadrul unor rezumate teoretice; jocuri educaționale contratimp; probleme cu rezolvare asistată; teste de verificare cu grad crescător de dificultate; statistici care reflectă performanța copilului. Complimentar: planșe de colorat, jocuri concurs, curiozități și informații privind animalele și obiceiurile oamenilor, poezii, fabule într-o abordare interdisciplinară care vizează cunoașterea mediului, educația moral-civică și dezvoltarea limbajului.</u> Matematica, clasa a III- IV-a. Exerciții si probleme de matematica pentru clasele a III-a si a IV-a, într-un cadru stimulat, imbinat cu un superb joc de actiune pentru copii (peste 1500): Numere natural; Adunarea numerelor natural; Scaderea numerelor natural; Înmulțirea numerelor natural; Împartitrea numerelor natural; Probleme; Unități de măsură; Elemente de geometrie; Logică, Frații. Matematică clasa a IV-a - Frații cu peripeții: <u>Noțiunea de fracție; Frații egale; Compararea unei fracții cu întregul; Compararea fracțiilor; Adunarea fracțiilor; Scăderea fracțiilor; Aflarea unei fracții dintr-un întreg; Evaluare finală;</u> Matematica interactivă, clasa IV. Recunoasterea figurilor geometrice; Transformari unitati de masura; Probleme de	Culoare, muzică, farmec și conținut educațional integral dedicat clasei pregătitoare! Aria curriculară – <i>Matematică și științe ale naturii</i> - disciplina Matematică și Explorarea Mediului.<i>Artă și Tehnologii</i> - Disciplina Tehnologii De Informare și Comunicare. Matematica, clasa I-II. Pentru copiii care încep școala, având ca scop principal formarea unei gândiri matematice logice, formarea motivației pentru studierea matematicii ca domeniu relevant pentru viața socială, manifestarea tenacității, a perseverenței, a capacității de concentrare și a atenției distributive, dezvoltarea inițiativei, a unei gândiri deschise, creative, a independenței în gândire și în acțiune. Lecții: Recunoașterea culorilor; Stânga, dreapta. Orientare spațială; Înalt, mijlociu, scund; Ușor, greu. Aprecierea greutății; Aproape-departe; afară-înăuntru; pe-sub-între; Linii orizontale, oblice, verticale; Figuri geometrice plane; Figuri în spațiu; Mulțimi; Numerația 0-10; Ordonarea crescătoare de la 0 la 10; Ordonarea descrescătoare de la 10 la 0; Adunarea și scăderea cu 0, 1 și 2 unități. Învățarea prin explorare și investigare. Lecțiile să fie conforme cu programa școlară Anexele 1.1, 1.2. Matematică clasa a II-a.Științele naturii.Elevii pot să învețe matematica cu ajutorul: Exemplificărilor și exercițiilor adaptate nivelului lor de cunoștințe; Testelor de verificare cu grade crescătoare de dificultate; Exercițiilor asistate (copiii vor primi indicii particularizate fiecărui exercițiu, în cazul răspunsurilor incorecte); Jocurilor educaționale prin care copiii vor descoperi noțiunile din programa școlară. Matematică: Adunarea și scăderea numerelor naturale în intervalul 0 – 100, fără trecere peste ordin; Adunarea și scăderea numerelor naturale în intervalul 0 – 30, cu trecere peste ordin; Adunarea și scăderea numerelor naturale în intervalul 0 – 100, cu trecere peste ordin. Științele naturii: Elemente ale mediului natural; Plante și animale; Activitățile oamenilor specifice fiecărui anotimp. Predare cu ajutorul jocului și animațiilor, testele care dezvoltă abilități de rezolvare de probleme, jocurile distractive în care exersează noțiunile învățate, testele cu exerciții și probleme de dificultate crescătoare și alte
--------------------	---	---------------------------	-----------------	---	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Biblioteca digitală educațională interactivă școlară pentru învățământul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nțe	Ro mâ nia	C l i c <u>Limba română, Educație plastică, Matematică, Perspicacitate pentru clasele I IV-a.</u> Teme atractive împărțite pe categorii de vârstă: pentru clasele I și a II-a; pentru clasele a III-a și a IV-a, din domeniile: Limba română: Printre cuvinte; Selecție ortografică; Cuvinte încrucișate; În lumea cuvintelor; Jonglerii; Cuvinte ascunse. Educație plastică: Pe urmele lui Dino; În oglindă; Autoportret; Alfabetozaurul; Caută dinozaurul; Dinozaurul cu pete Perspicacitate: Memozaur - stimulează memoria; Careozaur - dezvoltă abilitatea copilului de a rezolva probleme; Învățăături străvechi - proverbe și zicături; Ești isteț? - exerciții de logică; Știnozaur - cultura generală; Dazaurus și Nazaurus - dezvoltă atenția și logică. Matematică: Descoperă dinozaurul; Plouă cu ouă; Dino este zidar; Colierul din oase; Țintește baloanele!; Cântec matematic. <u>Extinderea Universului de Cunoaștere.</u> Program educational construit menit sa testeze cultura generala a tuturor, de la mic la mare, inclusiv s-o îmbogățeasca. Să aibă la baza enunțuri grila de dificultate diferită, de la simple definiții, la întrebări care solicită istețimea și agerimea minții. Domenii variate, așa ca: "Limba. româna", "Matematica", "Personaje din povești", "Geografia", "Istoria", "Arte", "Științele naturii", "Bunele maniere", "Proverbe și zicături". <u>Operatiile matematice. Tablouri cu operații: Adunări și scăderi fără trecere peste ordin.</u> Adunări și scăderi cu trecere peste ordin. Adunări și scăderi de numere formate din zeci, până la 100. Înmulțiri. Împărțiri. Creator de aplicații educationale care va ajuta elevul să învețe matematica și arta în același timp, într-un mod plăcut, distractiv, interactiv ajutându-l să învețe jucându-se. Ghid pregătire și evaluare: Gramatica pentru clasele III-IV Să conțină culegere electronica interactiva cu peste 450 teste predefinite, care ar reproduce condițiile în care elevii susțin probele practice (examene, lucrări de control, concursuri școlare etc.). După terminarea rezolvării fiecărui test, aplicația să calculeze nota finală și permită accesul elevului la soluții și rezolvări recomandate, astfel încât acesta să-și poată verifica rezolvarea, cât și nivelul	un întreg; Evaluare finală; Matematica interactivă, clasa IV. Recunoașterea figurilor geometrice; Transformări unități de măsură; Probleme de calcul perimetru și transformări unități de măsură; Recunoașterea unei fracții dintr-un întreg; Adunarea și scăderea fracțiilor cu același numitor, cu doi termeni; Adunarea și scăderea fracțiilor cu același numitor, cu trei termeni. Elevii înțeleg și exersează rezolvarea exercițiilor matematice cu operații combinate: adunare și scădere cu termeni până la 100, înmulțiri și împărțiri care derivă din tabla înmulțirii; compunerea numerelor de la 10 la 1.000.000 (unități, zeci, sute, mii, zeci de mii, sute de mii); numerele romane (Scrierea cu cifre romane, citirea numerelor scrise cu cifre romane); transformarea unităților pentru măsurarea timpului (ora, minutul, secunda), citirea și interpretarea ceasurilor analog și digital. Jocul poate fi parcurs în 5(cinci) etape de dificultate crescătoare, iar premiul oferit la terminare este un ceas deșteptător, pe care micul utilizator îl poate programa să emită un semnal sonor (alarmă) la orice ora. Interactivitatea, conținutul bogat în sunet și imagini. Prin joc didactic elevii să exerseze utilizarea și transformarea unităților pentru măsurarea masei prin cântărirea diverselor obiecte, folosind balanța și greutăți marcate de exemplu: 2 kg, 1 kg, 500 g, 100 g. Mai multe CD-uri din Anexa 1.1 și 1.2 oferă informații despre Limba străină (Franceza/Engleza/Germană) pentru începători. Elevii învață cuvinte și noțiuni jucându-se cu ele în engleză și franceză: Numerele; Orele; Culoarele; Zilele săptămânii; Lunile anului; Anotimpurile; Animale; Familie; Orașe; Țări; Gusturi; Haine; Meserii, ș.a. Elevii pot în engleză/franceză: să numere în engleză și franceză. să învețe ceasul și timpul. să intre în universul culorilor pentru a descrie ceea ce-i înconjoară; Zilele săptămânii, lunile anului și anotimpurile; Planșe de lucru care vor aduce valoare în joc, prin stimularea creativității; Să-și lărgască orizontul de cunoaștere; Să se familiarizeze cu noțiuni de bază în engleză și franceză; Să-și dezvolte abilitățile de înțelegere orală și de utilizare a noțiunilor dobândite. Vor descoperi și vor învăța în limbile engleză sau franceză: care sunt membrii unei familii și caracteristicile lor; cum să îți
-----------------------------	---	-------------------------------------	--------------------------	---	---

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Biblioteca digitală educațională interactivă școlară pentru învățămîntul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nțe	Ro mâ nia	I n f o r m e d i a P r o P i t i C l i c V a r o x I n t e r n e t	II. Învățămîntul gimnazial și liceal (clasa V-XII) <i>Ghid de pregătire-evaluare cu Teste la Matematică pentru gimnaziu, Istoria Romanilor, Limba și Literatura Română.</i> Culegere cu spectru cît mai larg de teste/exerciții/probleme interactive ca conținut și nivel de studiu (vîrstă), care prevede și calcularea mediei rezultatelor obținute și aprecierii cu obiectivitate a nivelului de pregătire. să reproducă condițiile în care elevii susțin probele practice la examene, lucrări de control, concursuri școlare, etc. <i>Geometria Plană și spațială pentru Gimnaziu.</i> Grafică, Figuri geometrice interactive Teste, Trusă de geometrie virtuală, sinteze, explicații, jocurile interactive, exemplele grafice ca conținut și nivel de studiu. (<i>Cercul; Triunghiul; Patrulaterul</i>, ș.a.). Exemplu: <i>Cercul</i>: (Cercul; Unghi la	III-IV Conține culegere electronica interactiva cu peste 450 teste predefinite, care reproduc condițiile în care elevii susțin probele practice (examene, lucrari de control, concursuri școlare etc.). După terminarea rezolvării fiecarui test, aplicația să calculeze nota finală și permită accesul elevului la soluții și rezolvări recomandate, astfel încat acesta să-și poată verifica rezolvarea, cît și nivelul cunoștințelor teoretice, studiind explicațiile detaliate pe care le primește. <i>Soft educațional de istorie de la clasa a IV-a la gimnaziu.</i> Softul educațional <i>Istoria Povestea timpului</i> și <i>100 variante teste la istorie</i> conțin lecții animate de istorie și jocuri educative structurate pe capitole. Timpul: 1000 de ani în trecut. <i>Științe ale naturii.</i> Softul educațional <i>Științe ale naturii</i> și <i>Științe ale naturii 3</i> conțin lecții animate experiment virtual educativ, fenomene și curiozități ale naturii structurate pe capitole. Includ o enciclopedie interactivă/animată care cuprind temele din programa claselor primare pînă la bazele conceptuale pentru disciplinele studiate în ciclul gimnazial (lecții-filmulețe despre: corpuri și transformarea acestora, plante, animale, corpul uman și mediul înconjurător; noțiuni elementare de: fizică, biologie, chimie, botanică, geografie generală). Caracter interdisciplinar și multidisciplinar. <i>Limba și literatura română pentru clasa a III-a.</i> Animații educative, sarcini electronice și exerciții interactive de lucru cu feedback imediat asupra corectitudinii rezolvării. II. Învățămîntul gimnazial și liceal, școli profesionale și colegii (clasa V-XII). cu Titlurile nominale pe categorii și vîrstă în ANEXA 1.2 și descriere nominală în catalogul de produse ANEXA Catalog produse. <i>Ghid de pregătire-evaluare cu Teste la Matematică pentru gimnaziu, Istoria Romanilor, Limba și Literatura Română.</i> Culegerile au un spectru larg de teste/exerciții/probleme interactive ca conținut și nivel de studiu (vîrstă), care prevede și calcularea mediei rezultatelor obținute și aprecierii cu obiectivitate a nivelului de pregătire. să reproducă condițiile în care elevii susțin probele practice la examene, lucrări de control, concursuri școlare, etc. <i>Geometria Plană și spațială pentru Gimnaziu.</i> Grafică,
--------------------	---	---------------------------	-----------------	--	---	--

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Bibliotecă digitală educațională interactivă școlară pentru învățământul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Licențe	Ro mâ nia	I n f o r m e d i c i c e P r o p i e t i c i c e Va rox Int uit ext De sig ne So ft	centru și unghi înscris în cerc; Teoreme despre coarde și arce de cerc; Pozițiile relative ale unei drepte față de un cerc; Pozițiile relative a doua cercuri; Poligoane înscrise în cerc; Calcularea unor elemente în poligoanele regulate; Lungimea cercului și aria discului; Patrulater inscriptibile). <i>Triunghiul</i>: (Elementele unui triunghi, Clasificarea triunghiurilor, Construcția triunghiurilor, Congruența triunghiurilor, Metoda triunghiurilor congruente, Mediatoarele unui triunghi, Bisectoarele unui triunghi, Înălțimile unui triunghi, Medianele unui triunghi, Triunghiul isoscel, Triunghiul echilateral). Relațiile metrice în triunghiul dreptunghic și în oarecare triunghi la general <i>Patrulaterul</i>: (Patrulatele; Paralelogramele, Paralelogramele speciale; Condiții necesare și suficiente ca un patrulater să fie paralelogram; Condiții necesare și suficiente pentru ca un paralelogram să devină dreptunghi, romb, patrat; Centre de simetrie și axe de simetrie; Trapez Arii). <i>Experimente Interactive, LaboratorMultimedia Interactiv, Lecții Interactive și Animații de: Tehnologie, Geografie, Biologie, Fizică, Astronomie, Chimie, Ecologie pentru toată aria curriculară.</i> Softul virtual să redeie experimente care nu se pot realiza în laboratoarele școlare, Animații, Jocuri interactive în accord cu programa școlară. Softul să prevadă învățământul interactiv, astfel încât profesorii și elevii prin învățare interactivă să modeleze și să realizeze experimente, lucrări de laborator, să monteze instalații cu studiu de caz a fenomenelor naturii atât în format 2D cât și 3D. <i>Laboratorul Multimedia de astronomie și fizică</i> să includă experimente/probleme/lucrări de laborator multimedia pentru descrierea fenomenelor astrofizice, mecanice electrice și electronice cu obiecte simple și compuse cu editare în fereastră 2D și 3D. Să aibă opțiunea de generarea unei probleme și a seturilor de probleme. Editare în fereastra 3D, Setarea experimentelor/problemelor și rularea simulărilor în fereastra cu proprietăți. Fereastra de descifrare să aibă elemente de control interactive. Să fie posibil tipărirea și exportarea fișierilor. Laboratorul multimedia să conțină expresii matematice simpl e (constante și variabile, operații matematice și logice, funcții matematice și alte funcții, explararea simbolurilor,	Figuri geometrice interactive Teste, Trusă de geometrie virtuală, sinteze, explicații, jocurile interactive, exemplele grafice ca conținut și nivel de studiu. (<i>Cercul; Triunghiul; Patrulaterul</i>, ș.a.). Exemplu: <i>Cercul</i>: (Cercul; Unghi la centru și unghi înscris în cerc; Teoreme despre coarde și arce de cerc; Pozițiile relative ale unei drepte față de un cerc; Pozițiile relative a doua cercuri; Poligoane înscrise în cerc; Calcularea unor elemente în poligoanele regulate; Lungimea cercului și aria discului; Patrulater inscriptibile). <i>Triunghiul</i>: (Elementele unui triunghi, Clasificarea triunghiurilor, Construcția triunghiurilor, Congruența triunghiurilor, Metoda triunghiurilor congruente, Mediatoarele unui triunghi, Bisectoarele unui triunghi, Înălțimile unui triunghi, Medianele unui triunghi, Triunghiul isoscel, Triunghiul echilateral). Relațiile metrice în triunghiul dreptunghic și în oarecare triunghi la general <i>Patrulaterul</i>: (Patrulatele; Paralelogramele, Paralelogramele speciale; Condiții necesare și suficiente ca un patrulater să fie paralelogram; Condiții necesare și suficiente pentru ca un paralelogram să devină dreptunghi, romb, patrat; Centre de simetrie și axe de simetrie; Trapez Arii). <i>Experimente Interactive, LaboratorMultimedia Interactiv, Lecții Interactive și Animații de: Tehnologie, Geografie, Biologie, Fizică, Astronomie, Chimie, Ecologie pentru toată aria curriculară (Titluri în Anexa 1.1).</i> Softul virtual redă experimente care nu se pot realiza fizic și real în laboratoarele școlare, Animații, Jocuri interactive în accord cu programa școlară. Softurile prevad învățământul interactiv, astfel încât profesorii și elevii prin învățare interactivă să modeleze și să realizeze experimente, lucrări de laborator, să monteze instalații cu studiu de caz a fenomenelor naturii atât în format 2D cât și 3D. <i>Laboratorul Multimedia de astronomie și fizică NEWTON (Anexa 1.3),</i> includă experimente / probleme / lucrări de laborator multimedia pentru descrierea fenomenelor astrofizice, mecanice electrice și electronice cu obiecte simple și compuse cu editare în fereastră 2D și 3D. Are opțiunea de generarea unei probleme și a seturilor de probleme. Editare în fereastra 3D, Setarea experimentelor/problemelor și rularea simulărilor în
--------------------	--	-----------------------	-----------------	---	--	---

4819 0000 -6	1. Pachete software educaționale - Biblioteca digitală interactivă școlară pentru învățământul general: - preșcolar, primar, gimnazial și liceal – (BDE) BDE: Titluri ANEXA 1.1	BDE CD-Lice nțe	CE Ro mâ nia Un gar ia	De sig ne So ft Alf a Ve ga	ș.a.) și multilinie (bucle, expresii condiționate, ș.a.). Crearea experimentelor electro-mecanice. Construirea și analizarea circuitelor, Să aibă o bază de date cu componente pentru montajul experimental la temele curriculare de fizică (mecanică, astronomie, electricitate, electronică). Softurile Laboratoarelor multimedia să fie însoțite cu ghiduri de instruire în limba română. <i>Noul Testament in sunet si imagini.</i> Mica biblie adresată tuturor categoriilor de vârstă sau pregătire profesionala-ducăție morală și bunele maniere. <i>Unele aplicații, care să fie posibile cu ajutorul jucăriilor interactive programabile și care să contribuie eficient la:</i> - Dezvoltarea imaginației și creativității; - Dezvoltarea limbajului și a comunicării; - Dezvoltarea cooperării în cadrul grupului; - Descoperirea, cauza și efectul; - Dezvoltă secvențierea și controlul; - Educație digitală timpurie la copii; - Anticiparea și coordonarea mișcărilor; - Dezvoltă copiilor/elevilor logica simplă; - Dezvoltarea motricității fine; - Dezvoltarea abilității de programare; - Dezvoltarea muncii în echipă; - Robotica interactivă; În componența roboțelului programabil să fie inclus cel puțin un covoraș de lucru. <i>REFERINȚĂ: Currulum national, Învățământul primar, MECC al RM Chișinău 2019., Aria curriculară "Tehnologii", Educație tehnologică; Competențele 3 și 4 specifice disciplinei; Administrarea disciplinei pentru clasa: I-IV; Repartizarea modulelor pe clase, Educația digitală și Robotica. Pag. 150-178.</i>	fereastră cu proprietăți. Fereastra de descifrare are elemente de control interactiv. Este posibilă tipărirea și exportarea fișierilor. Laboratorul multimedia conține expresii matematice simple (constante și variabile, operații matematice și logice, funcții matematice și alte funcții, explararea simbolurilor, ș.a.) și multilinie (bucle, expresii condiționate, ș.a.). Crearea experimentelor electro-mecanice <i>EDISON</i>, <i>NEWTON</i> (Anexa 1.3). Construirea și analizarea circuitelor. Conține o bază de date cu componente pentru montajul experimental la temele curriculare de fizică (mecanică, astronomie, electricitate, electronică). Softurile Laboratoarelor multimedia au ghiduri de instruire în limba română. <i>Noul Testament in sunet si imagini.</i> Mica biblie adresată tuturor categoriilor de vârstă sau pregătire profesionala-ducăție morală și bunele maniere.â <i>Unele aplicații, dezvoltă abilități de robotică îmbinată cu educație digitală interactivă la vârstă timpurie.</i> Contribuie eficient la sporirea logicii, abilității de programare, motricității fine, imaginației și creativității, coordonare, creativitate în echipă ș.a. În domeniul tehnologiilor sunt 15 CD-uri, (CD Tehnologie T01 - T15) cu tematicile: Tehnologii de Comunicații și Transport Strunjire, Metrologie, Șubler Găurire, Măsuri terminale, Micrometru Frezare, Comparator Plan de Afaceri Metale și Aliaje Asamblări, Teste interactive Asamblări, Măsurare, Teste Limbaj grafic, Construcții grafice, Desen Tehnic: Proiecții, Vedere, Secțiune, Vedere la scară, Proiecții, Exerciții interactive, Desen la scară, Filme Didactice.Măsurări unghiuri, Conicități, Comparator	
	Transportarea, montarea și punerea în funcțiune a bunurilor, consultanță				Transportarea, montarea și punerea în funcțiune a bunurilor, consultanță	Transportarea, Servicii de instalare, setare și punerea în funcțiune a echipamentului de laborator se va efectua de către Didact Vega SRL Instruirea cu certificare după necesitate la modulul TEM și REM se va efectua de către Didact Vega SRL în parteneriat cu USPEE C.Stere, inclusiv consultanță.	

Semnat: electronic Numele, Prenumele: Evtodiev Silvia În calitate de: Administrator
Ofertantul: "Didact Vega" SRL Adresa: bd. Ștefan cel Mare 200, of. 106