



bd. Ștefan cel Mare 200, of. 106
IBAN: MD84AG000000022511799228
c.f. 1011600040409
didact.vega@yahoo.com



FORMAREA PROFESIONAL CONTINUĂ
Universitatea de Studii Politice și
Economice Europene "Constantin Stere"
în colaborare cu Didact Vega



**Distribuitor Didact Vega
în Republica Moldova**

Descrierea Resurselor Educaționale Interactive

Formarea Profesional Continuă

**Autoinstruire /
Dezvoltarea competențelor digitale prin
seminare: 1 credit/zi**

EDUCATIV – DISTRACTIV - INTERACTIV

Adresabilitate: PREȘCOLAR
PRIMAR
GIMNAZIU
LICEU
ȘCOLI PROFESIONALE
COLEGIU

Titlu: Circulație rutieră...pentru cei mici Ver2.0.

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Scopul programului: dezvoltarea unor deprinderi de comportare civilizată pe stradă, înțelegerea necesității respectării semnelor de circulație și a rolului polițistului în dirijarea circulației pe stradă; obișnuirea copiilor să se deplaseze pe un spațiu limitat - trotuarul și să respecte traseele de acces.

Se bazează pe învățarea prin descoperire și joc.

Copiii investighează, descoperă, prelucrează informații despre o temă de real interes pentru ei.

Constituie un material foarte bogat în:

- jocuri didactice (multimedia, interactive)
- informații utile (în format multimedia)

Copiii au ocazia să învețe despre siguranța rutieră, acum și prin intermediul programului "PitiClic - educație rutieră pentru cei mici". Programul este disponibil atât pentru calculatoare (PC și Mac), cât și pentru tablete și smartphon-uri (iOS și Android).

Obiectivele programului:

- dezvoltarea unor deprinderi de comportament civilizată pe stradă;
- înțelegerea necesității respectării semnelor de circulație;
- înțelegerea rolului polițistului în dirijarea circulației pe stradă;
- respectarea traseelor de acces și deplasarea pe trotuare;

Toate prin joc și voie bună, cu o serie de jocuri multimedia interactive!

Titlu: PitiClic și dinozaurii isteți

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Echipa micilor exploratori se află într-o pădure tropicală, căutând drumul către o peșteră de care s-a auzit, că acolo s-ar găsi dinozauri. PitiClic, ghidul micilor exploratori se ghidează după o hartă veche primită de la un bunic.

Drumul spre peșteră este marcat pe hartă, dar este foarte complicat. Marcajul de pe hartă trebuie respectat întocmai, numai așa pot ajunge la locul dorit, adică la peșteră. Toate marcajele întâlnite în hartă ascund câte un indiciu, fiecare fiind o probă greu de trecut. Cu cât descoperă mai repede indiciile și trec probele la care sunt supuși, exploratorii sunt tot mai aproape de peșteră.

Ce vor găsi cei mici în acest program? Activități transdisciplinare, după programa școlară:

- activități matematice
- informații despre dinozauri
- DinoClic în domeniul "Științe"
- jocuri de educarea limbajului
- DinoClic știe să picteze un pic (educație plastică)
- jocuri de perspicacitate

Am ales această temă deoarece copiii sunt foarte atrași de lumea dinozaurilor, pun multe întrebări la care așteaptă răspunsuri clare și concise.

Datorită acestui fapt ne-am propus să intrăm în lumea dinozaurilor pentru a le satisface curiozitatea și a le îmbogăți bagajul de cunoștințe, pe această temă.

Copiii găsesc aici multe informații interesante despre dinozauri și au apoi prilejul să se joace pe această temă, a dinozaurilor, jocuri din diferite domenii: matematică, științe, limbă și comunicare, educarea limbajului, educație plastică, perspicacitate, informații și curiozități, evaluare.

Jocuri educative adaptate în funcție de vârsta copilului (3-4 ani, 5-7 ani).

Titlu: CĂLĂTORIE MISTERIOASĂ – PitiClic la bibliotecă

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

PitiClic cel neobosit, se bucură să ofere prietenilor lui, copiii, noi noțiuni, noi provocări matematice, lingvistice, de logică și perspicacitate. Aliații săi sunt cărțile și personajele poveștilor mult îndrăgite de copii.

Pe parcursul călătoriei copiii nu vor avea timp să se plictisească. Complexitatea domeniilor abordate îi va ține ocupați, și le va pune la dispoziție o gamă variată de sarcini:

- Ne apucăm de colorat;
- PitiClic acum le spune, poeziilor pe nume;
- Și acum să ne jucăm, ghicitori să ascultăm;
- Poveștile le îndrăgim, matematică noi știm;
- Căsuța greierașului;
- Găsește drumul;
- Nu știu cum de-am reușit, puzzle am descoperit;
- Pregătește-i Cenușăresei ținuta de bal;
- Repară jucăria;
- Ghicește indiciile;
- Să verificăm și să ne jucăm;
- Și așa cum ne jucăm, hai și grupe să formăm;
- La bibliotecă am intrat și e totul răsturnat;
- Cu silabe ne jucăm, grăunțe la greier dăm.

Titlu: Castana fermecată și cei 5 prieteni

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

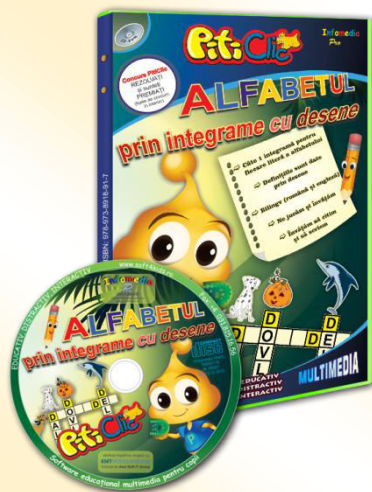
PitiClic oferă copiilor dumneavoastră ce-i mai bun din multimedia pentru a-i ajuta să învețe, pentru a se deschide către lume.

- CD pentru dezvoltarea proceselor gândirii logice
- Se bazează pe învățarea prin cooperare și joc
- Copiii investighează, descoperă, prelucrează informații despre o tema de real interes pentru ei.
- Abordare interdisciplinară
- Arta, natura: un mare univers de explorat.
- Hai să ne jucăm!
- Descoperă prietenii castanului
- Vreau să știu și să mă joc!
- PitiClic educativ
- Personaje... în figuri!
- Labirint
- Informații
- Uneste punctele
- Jocul frunzelor
- De colorat

Titlu: PitiClic – Alfabetul prin integrale cu desene

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Acest program este un instrument care ajută. Este sub formă de joc, este pentru aparatele iubite de ei (PC, laptop, tableta), dar este educativ 100%. Pentru a-l face pe copil să dobandească foarte ușor tehnica citit/scrisului, noi îi propunem în acest program 53 de grile de cuvinte încrucișate (integrame). Demararea nu reprezintă nici o dificultate. Definițiile integramei sunt înlocuite de grafică viu colorată și amuzantă. Copilul "citește" cuvântul ajutându-se de un desen. El se va amuza recunoscând imaginea sugestivă și îl va scrie în careu ce reprezintă aceasta. Este la începutul învățării scrisului și va fi foarte mândru când va reuși să facă și el integrame, precum adulții. Și fără nici o greutate, fără să își dea seama, va învăța!

Litera pentru care se dorește afișarea integramei se alege din fereastra principală.

Versiunea pentru PC a programului, ofera 2 seturi de integrame (de careuri): unul in limba romana si unul pentru limba engleza. Prilej sa invatam si un set important de cuvinte in limba engleza.

Selectia limbii se face la inceputul programului.

Jocul e simplu: Trebuie completat careul, astfel încât să obținem pe orizontală sau pe verticală definițiile corespunzătoare imaginilor alăturate. Completarea integramei se face automat folosind litere mari. Verificarea careului completat se face apăsând butonul "Verifică".

Prin joacă, scrisul și cititul vor deveni mult mai ușoare!

Caracteristici:

Cate 1 integrama pentru fiecare litera a alfabetului

- Definițiile sunt date prin desene
- Bilingv (romana si engleza)
- Ne jucam si invatam
- Invatam sa citim si sa scriem
- Posibilitate de tiparire la imprimanta a integramei rezolvate

Titlu: Cu PitiClic pe tărâmul marilor invenții

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Lumea invențiilor este fascinantă. Imaginația, munca și dedicarea cercetătorilor au condus la realizarea unor mecanisme extraordinare care să ne ajute pe noi toți în viața de zi cu zi.

Pe parcursul acestui CD, PitiClic le prezintă prietenilor săi, copiii, patru dintre cele mai importante invenții: ROATA, CEASUL, TELEFONUL, COMPUTERUL.

- Jucându-se, copiii vor beneficia 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, analogic

La rezolvarea corectă a tuturor joculețelor legate de o invenție sau a jocului concurs, se va câștiga câte un element virtual care va fi utilizat la construirea unei Robo-fetițe sau a unui Robo-baietel care vor putea fi mânuiți cu ajutorul unei telecomenzi virtuale.

Titlu: PitiClic în lumea năzdrăvană a boabelor de grâu

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro

Descriere:

Programul de față își propune să facă mai ușor de înțeles de către copii parcursul boabelor de grâu, întregul proces de producție, începând de la stadiul de bob, trecând prin înmulțirea boabelor de grâu și terminând cu pâinea de pe masă. Aceasta într-un cadru distractiv, într-un cadru de joc, prin diverse activități transdisciplinare, pe baza deja binecunoscutei „metode a proiectelor”. Produsul contribuie semnificativ la educarea copiilor în privința alegerii unei alimentații sănătoase și cât mai naturale.



Le-am pregătit celor mici o vizită atât la fabrica de pâine cât și la magazinul de pâine unde vor învăța lucruri foarte interesante despre procesul de fabricație al pâinii prin o multitudine de jocuri interactive. Copiii vor afla cum se fabrică făina, vor construi cu biscuiți, vor prepara cocă și pâine și vor afla noutăți despre munca câmpului. La final, după ce vor parcurge toate etapele în procesul de fabricație al pâinii, vor avea ocazia să testeze cât de bine au asimilat informațiile din această poveste, printr-un joc de ordonare a pașilor prin care se produce pâinea. Pe lângă toate acestea, le-am pregătit isteților și povestea bobului de grâu, cu care vor avea ocazia să se joace, împreună cu frații lor acestuia.

Copiii vor avea la dispoziție planșe de lucru pentru a își evalua cunoștințele acumulate, imagini cu PitiClic pentru desktop și totodată le-am pregătit și pastila de ecologie prin care vor descoperi cum pot contribui la protejarea Planetei prin lucruri simple pe care le pot face în fiecare zi.

Prin intermediul jocurilor propuse, copiii își formează unele deprinderi de activitate intelectuală cum ar fi:

- ordonare crescătoare – descrescătoare
- învățăm să numărăm
- învățăm literele – descoperim cuvinte
- jumătate-sfert-întreg
- construim din biscuiți
- „găsește ce nu se potrivește”
- proverbe și ghicitori
- învățăm să cântărim
- comparații ușor – greu
- povestea bobului
- traseul de la bob la pâinea caldă
- probleme
- exerciții de evaluare
- informații
- jocuri

Suma activităților propuse în CD reprezintă un continuum între activitatea de învățare și cea de joc, fiind totodată și o metodă educativă, distractivă și interactivă, fapt care aduce un plus de valoare produselor Infomedia Pro și care ne diferențiază în raport cu restul produselor existente pe piață.

Cu noi copiii dumneavoastră câștigă teren amuzându-se!

Titlu: Învățăm să desenăm...poezii noi recităm!

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Carti de desenat si de colorat pentru cei mai mici - pentru copii intre 3 si 9 ani. Copilul invata sa deseneze folosind linii, puncte, elemente geometrice elementare, litere si cifre.

Bine ati venit in atelierul nostru de lucru. Noi suntem Omiduta Pictorita si Omidel Pictorel si impreuna te vom invata sa desenezi. Alege ce vrei sa desenezi.

Alege ce obiect vrei sa inveti sa desenezi, facand clic pe unul din obiectele de pe paleta.

Mai intai o sa vezi cum se deseneaza obiectul respectiv. Asculta si urmareste cu atentie cum se combina elementele.

La pasul doi primesti elementele si tu va trebui sa le pui la locul potrivit. Sus, in centru ai un cerculet cu obiectul desenat. Daca ai uitat ce trebuie sa desenezi, apasa pe el si o sa vezi modelul pe care tu trebuie sa-l completezi cu elementele date alaturi. Trage fiecare element cat mai aproape de locul lui.

Dupa ce ai terminat de desenat, poti sa colorezi. Alege o culoare de pe paleta, apoi picteaza cu ea zona dorita.

Coloram desenele obtinute, dupa dorinta proprie.

Modelele originale sunt usor de personalizat si tiparit.

Fiecare desen este explicat in versuri si realizat etapa cu etapa.

Cuprinde o colectie de poezii cu ajutorul careia copilul invata sa deseneze.

Exista posibilitatea tiparirii la imprimanta inainte sau dupa colorare.

Titlu: PitiClic- Carnaval la grădiniță

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Copiii d-voastră iubesc calculatorul? Suntem siguri că da !! El le-a devenit prieten și tovarăș de joacă, atât acasă cât și la grădiniță. Lăsați-i să se bucure de acest prieten și de « jocurile » lui! În programul nostru educațional „Carnaval la gradinita!” dorim să vă lansăm o nouă provocare! Jocurile propuse sunt pentru copii cu vârsta cuprinsă între 3 și 7 ani care, utilizându-le, își vor exercita gândirea logică, puterea de concentrare, capacitățile de memorare și asociere. Programul nostru vă oferă o poveste atractivă, imagini de colorat, trasee cu cifre, jocuri cu diferențe, exerciții de numărare și socotit, astfel, fiind solicitate inteligența, psihomotricitatea fină, spiritul de observație, simțul artistic, creativitatea, și nu în ultimul rând, simțul umorului.

Viitorul aparține celor ce știu să stăpânească știința cunoașterii și arta inventivității. În acest context, educatorii și părinții trebuie să facă totul pentru a uni forța informaticii cu dezvoltarea aptitudinilor și abilităților fiecărui copil, a capacităților lui creatoare. Implementarea sistemelor informatice în educație este necesară încă de la grădiniță, deoarece ajută la pregătirea copiilor pentru a stăpâni volumul imens de informație disponibil și accesibil lor, formându-le abilități timpurii de a le utiliza.

Utilizarea calculatorului reprezintă un mijloc de învățare/recreere preferat de copii pentru faptul că le pare animat, viu, activ și este interactiv. În nici un caz, însă, folosirea calculatorului să nu înlăture total activitățile tradiționale, ci doar să le completeze.

- Pentru a traversa strada este nevoie de multă atenție! Ajuta-l pe PitiClic să dezlege misterul semnelor de circulație.
- PitiClic se întâlnește cu câteva persoane care și-au pierdut câinii. Așa câini, așa stăpâni! Se spune că fiecare câine seamănă cu stăpânul său.
- Merele nu sunt întotdeauna verzi! Pot fi colorate în roșu, galben. Colorează și tu mărul folosind cele trei culori.
- Tastează cifra care arată numărul merelor din farfurie.
- Un viermișor pe nume, Piro, care adora merele a tot gustat de ici și de colo dintr-un măr. Acum Piro s-a rătăcit. Să-l ajutăm să găsească drumul pentru a ieși din măr.
- Poveste interactivă: Carnavalul de Halloween
- PitiClic trebuie să o învețe pe Merlina să rezolve operații de adunare de la 1 la 10.
- După fiecare bostan se ascunde cineva. Asociază animalul cu umbra lui și a bostanului după care se ascunde.
- Ajut-o pe Merlina să scrie corect formula magică. Tastează literele corespunzătoare!
- Ai spirit de observație ? Se pare că oglinda vrăjitoarei nu arată imaginea sa reală. Descoperă diferențele.

Titlu: PitiClic - CAVALERUL BINELUI

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Prietenul copiilor dumneavoastra, PitiClic, imbraca o haina noua, pe cea de cavaler al "Binelui" si ii invita pe prichindei sa descopere noi aventuri in universul cunoasterii, al invatarii, al educatiei.

CD-ul vizeaza trei capitole de-o importanta covarsitoare in dezvoltarea armonioasa a copilului:

- **"SA CRESTEM SANATOSII!"**- in care grija pentru formarea obiceiurilor privind igiena corporala si alimentara ocupa un loc central.
- **"CUM NE COMPORTAM?"**- capitolul urmareste educarea copilului in spiritul civic, precum si formarea unor deprinderi de comportament civilizate. Prichindelul este pus in situatia de a se forma ca membru al societatii, atat prin puterea exemplului, cat si prin emiterea de judecati atitudinale (trebuie sa decida care comportament corespunde unor principii sociale sanatoase).
- **"SA CIRCULAM CORECT!"**- "Viata are prioritate" este motto-ul pe care este construit acest capitol, linia directoare fiind dobandirea notiunilor de circulatie rutiera corecta si punerea lor in practica.

Domeniile de mai sus au la baza notiuni de matematica, logica, indemanare, limbi straine, limba si limbaj, cunostinte generale. Dezvolta spiritul de observatie, gustul estetic, atentia si imaginatia.

Fiecare capitol este structurat asemeni unui labirint cu multe intrari (subcapitole) prin tainele caruia copilul razbate rezolvand exercitii matematice dintre cele mai diverse, identificand diferente, afland raspunsul unor ghicitori, atent ticluite, corectand greselile de comportament ale semenilor sai.

Titlu: PitiClic - CAVALERUL BINELUI-ENG

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Prietenul copiilor dumneavoastra, PitiClic, imbraca o haina noua, pe cea de cavaler al "Binelui" si ii invita pe prichindei sa descopere noi aventuri in universul cunoasterii, al invatarii, al educatiei.

CD-ul vizeaza trei capitole de-o importanta covarsitoare in dezvoltarea armonioasa a copilului:

- **"SA CRESTEM SANATOSI!"**- in care grija pentru formarea obiceiurilor privind igiena corporala si alimentara ocupa un loc central.
- **"CUM NE COMPORTAM?"**- capitolul urmareste educarea copilului in spiritul civic, precum si formarea unor deprinderi de comportament civilizate. Prichindelul este pus in situatia de a se forma ca membru al societatii, atat prin puterea exemplului, cat si prin emiterea de judecati atitudinale (trebuie sa decida care comportament corespunde unor principii sociale sanatoase).
- **"SA CIRCULAM CORECT!"**- "Viata are prioritate" este motto-ul pe care este construit acest capitol, linia directoare fiind dobandirea notiunilor de circulatie rutiera corecta si punerea lor in practica.

Domeniile de mai sus au la baza notiuni de matematica, logica, indemanare, limbi straine, limba si limbaj, cunostinte generale. Dezvolta spiritul de observatie, gustul estetic, atentia si imaginatia.

Fiecare capitol este structurat asemeni unui labirint cu multe intrari (subcapitole) prin tainele caruia copilul razbate rezolvand exercitii matematice dintre cele mai diverse, identificand diferente, afland raspunsul unor ghicitori, atent ticluite, corectand greselile de comportament ale semenilor sai.

Titlu: PitiClic - CAVALERUL BINELUI-FR

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Prietenul copiilor dumneavoastra, PitiClic, imbraca o haina noua, pe cea de cavaler al “Binelui” si ii invita pe prichindei sa descopere noi aventuri in universul cunoasterii, al invatarii, al educatiei.

CD-ul vizeaza trei capitole de-o importanta covarsitoare in dezvoltarea armonioasa a copilului:

- **“SA CRESTEM SANATOSI!”**- in care grija pentru formarea obiceiurilor privind igiena corporala si alimentara ocupa un loc central.
- **“CUM NE COMPORTAM?”**- capitolul urmareste educarea copilului in spiritul civic, precum si formarea unor deprinderi de comportament civilizate. Prichindelul este pus in situatia de a se forma ca membru al societatii, atat prin puterea exemplului, cat si prin emiterea de judecati atitudinale (trebuie sa decida care comportament corespunde unor principii sociale sanatoase).
- **“SA CIRCULAM CORECT!”**- “Viata are prioritate” este motto-ul pe care este construit acest capitol, linia directoare fiind dobandirea notiunilor de circulatie rutiera corecta si punerea lor in practica.
- Domeniile de mai sus au la baza notiuni de matematica, logica, indemanare, limbi straine, limba si limbaj, cunostinte generale. Dezvolta spiritul de observatie, gustul estetic, atentia si imaginatia.

Fiecare capitol este structurat asemeni unui labirint cu multe intrari (subcapitole) prin tainele caruia copilul razbate rezolvand exercitii matematice dintre cele mai diverse, identificand diferente, afland raspunsul unor ghicitori, atent ticluite, corectand greselile de comportament ale semenilor sai.

Titlu: PitiClic CAZEMATA MATE

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Bine ați venit la Cazemata Mate! Aici te poți lupta cu balaurul MateBauBau. De ajutor îți vor fi cei cinci frați isteți, luati prizonieri de balaur.

Cu MULTIMIX, in grajdurile cazematei, te vei juca și vei forma mulțimi.

HOPSUSJOS îți va arăta calea prin grădina în care e prizonier.

GEOMETRIX te așteaptă în bibliotecă, unde, trebuie să recunoști forme geometrice, să le ordonezi și să realizezi construcții cu ajutorul lor

Pe CIFRULET trebuie să-l salvezi din sala stafiilor. Le vei număra și așeza la locurile lor. Nu te speria!

Numai rezolvand corect operatiile, vei darama zidurile eliberandu-l pe OPERIX.

Istețimea ta îți va arăta că matematica nu este un balaur. Deschide toate cele cinci porți, joacă-te și participă la marea confruntare! Sigur te vei amuza!

MULTIMIX - Învăță despre mulțimi

HOPSUSJOS - Știi să te orientezi?

GEOMETRIX - Joacă-te cu figurile geometrice!

CIFRULET - Numără și potrivește!

OPERIX - Rezolvă operații!

CD-ul vine în sprijinul preșcolarilor ajutându-i să exerseze și aplice cunoștințe matematice în situații noi.

Jocurile antrenează operațiile gândirii, captivându-i prin frumusețea conținuturilor și a formelor de abordare, trezindu-le interesul pentru acest domeniu de cunoaștere.

Titlu: PitiClic – Ciuboțelele ogarului

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Încă o dată PitiClic ne surprinde plăcut invitându-ne în lumea fascinantă a poveștilor. De această dată iepurașul și ogarul fac echipă pentru a aduce un plus de voie bună în sufletul celor mici.

CD-ul cuprinde povestea, frumos ilustrată și colorată și o mulțime de joculețe educative care au ca scop:

- rezolvarea de operații matematice;
- 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.

Jocul este forma cea mai naturală de învățare. 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. Atmosfera de poveste, creată cu ajutorul culorilor calde, a sunetelor potrivit alese, personajele amuzante, creează cadrul optim pentru a dezvolta copilului un sentiment pozitiv pe întreaga durată a jocului.

La final există posibilitatea evaluării cunoștințelor dobândite prin parcurgerea CD-ului, munca celor mici fiind răsplătită cu diploma "Cel mai atent ascultător!"

Titlu: PitiClic - FORME DE RELIEF

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

"Salut sunt PitiClic si va prezint harta Romaniei, cu formele ei de relief, adica muntii, dealurile si campiile. Daca vrei sa calatorim la munte, alege culoarea maro, la deal vom ajunge alegand galbenul, iar verdele ne va conduce la campie. Hai la joc copii, peste dealuri, munti, campii. Corect de te vei juca, rebusul vei rezolva! Te asteapta si alte surprize: busola, aparatul foto si lanterna. Straduieste-te sa le aduni si nu vei regreta!"

- forme de relief
- jocuri educationale
- jocuri cu litere
- jocuri de cuvinte
- jocuri matematice
- forme, dimensiuni
- jocuri cu numere
- jocuri de memorie
- jocuri de indemanare

Respectand "Programa activitatilor instructive-educative în gradinita de copii" si bazandu-se pe tehnici moderne de învățare, acest CD aduce în prim plan formele de relief:

"Campie" - copilul poate alege: "Labirintul" care îl ajuta sa învete adunari si scaderi prin joc sau "Jocul literelor" care îl ajuta sa învete literele.

"Deal" - copilul poate alege: "Livada" - care este un joc de memorie si îndemanare sau "Sonda de petrol" - unde trebuie sa construiasca o conducta de petrol.

"Munte" - copilul trebuie sa treaca de trei probe pentru a ajunge la cabana unde poate primi o litera si o busola.

La terminarea unui joc, copilul primeste o litera. Daca termina toate jocurile de la o forma de relief, primeste bonus un obiect care il va ajuta in calatoria finala. Rebusul poate fi completat numai dupa ce a strans toate literele de la formele de relief de mai sus (adica 5 litere). Dupa completarea rebusului si descoperirea cuvântului surpriza, are acces la jocul final (surpriza promisa la inceput) unde copilul va folosi obiectele adunate pe parcursul jocului, pentru a ajunge la cabana, unde il asteapta multe animale pe care le va putea fotografia si va afla informatii despre ele.

CD-ul poate fi folosit cu succes in diferite tipuri de activitati specifice invatamantului prescolar: educarea limbajului, cunoasterea mediului, activitati matematice (jocuri logice, formare de perechi, numarati si socotiti).

Titlu: PitiClic -Iarna. În așteptarea lui Moș Crăciun

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro

Descriere:

Cd-ul face parte dintr-o colecție de programe create cu ajutorul cadrelor didactice din învățământul prescolar. Asemeni altor programe, menite să asigure o dezvoltare armonioasă, este construit pe „Metoda proiectelor”.

Bună, eu sunt Omiduta! Brrr, am cam înghețat. Prietenii mei Turturel și Fulg-de-nea mi-au spus că așa e iarna. Ei sunt veseli și puși pe ghidusii. Dacă vrei să ne jucăm împreună, vino cu noi!

Apasă pe Fulg-de-nea și vei afla cum e vremea iarna. Turturel te invită la joacă în zăpadă. Apasă pe Omul de zăpadă și vei învăța să-l construiești. Dacă un clic pe bradul cu steluță și ne vom pregăti împreună pentru sărbătoarea Crăciunului.”

După ce te-ai jucat cu prietenii mei, apasă pe sanie și Moș Crăciun va veni cu daruri.

- PitiClic oferă copiilor dumneavoastră posibilitatea de a descoperi un anotimp, o îndeletnicire, o plantă, o pasare, un animal.
- Natura, un mare univers de explorat
- Are un larg conținut tematic
- Se bazează pe învățarea prin cooperare și joc
- Copiii investighează, descoperă, prelucrează informații despre o temă de real interes pentru ei
- Abordarea proiectului este interdisciplinară
- ...pentru plimbări educative, ludice și care te îmbogățesc spiritual
- PitiClic oferă copiilor dumneavoastră ce-i mai bun din multimedia pentru a-i ajuta să învețe, pentru a se deschide către lume
- Inventar de activități:
- Educarea limbajului
- Jocuri didactice
- Activități matematice
- Jocuri logico-matematice
- Educație pentru societate
- Sporturi de iarnă
- Educație estetică
- Desen: colorăm podoabe de pom; învățăm culori compuse
- Educație muzicală
 - -cântecel animat
 - -dicteu sol, mi
 - -uditii ("Iarna" de A. Vivaldi)
- Informații utile
- Temperaturi de iarnă
- Îmbrăcămintea potrivită
- Jocuri de acțiune cu elemente ale anotimpului respectiv
- Sanius
- Patinaj
- Schi
- Construim oameni de zăpadă



Titlu: PitiClic - În împărăția timpului trecut

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

În locul poveștilor clasice, copilul descoperă, prin joc, originile poporului român, istoria străbunilor, frumusețea tezaurului popular, cultura și tradițiile românești.

Caracterul transdisciplinar al programului îi oferă copilului posibilitatea:

- înțelegerii identității culturale și naționale;
- cunoașterii valorilor strămoșești;
- formării respectului față de străbuni;
- exersării gândirii logice și analitice;
- lărgirii orizontului cunoașterii;
- formării de priceperi și deprinderi;
- învățării prin descoperire;
- dezvoltării gustului estetic.

“Drumul străbunilor” îl poartă pe copil prin mai multe domenii:

- STRĂMOȘII NOȘTRI
- ROMANII
- DACII
- CONDUCĂTORI
- MEȘTEȘUGURI POPULARE
- EVALUARE

Titlu: PitiClic – În țara lui Brum Vâj Pâc

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Cd-ul face parte dintr-o colecție de programe create cu ajutorul cadrelor didactice din învățământul prescolar. Asemeni altor programe, menite să asigure o dezvoltare armonioasă, este construit pe „Metoda proiectelor”.

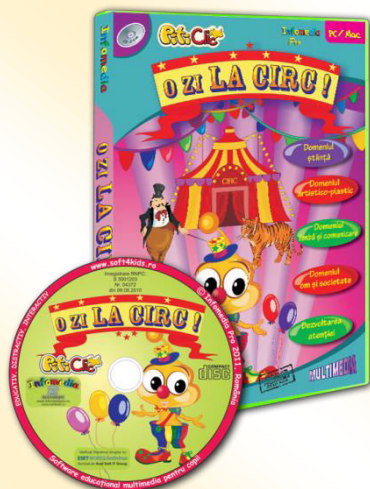
OBIECTIVE PROPUSE

- stimularea curiozității și interesului pentru cunoașterea și investigarea lumii;
- recunoașterea anumitor schimbări și transformări din natură, înțelegerea relației cauză-efect;
- exersarea acțional-operatorie a cunoștințelor și deprinderilor de care dispun copiii în situații diverse ale investigării temei;
- formarea unor deprinderi de muncă intelectuală prin joc, utilizând calculatorul;
- îmbinarea tradiționalului cu modernul prin utilizarea jocului de masă și a calculatorului.
- consolidarea/sistematizarea cunoștințelor privind fenomene, schimbări și transformări din mediul înconjurător caracteristice anotimpului toamna.
- PitiClic oferă copiilor dumneavoastră ce-i mai bun din multimedia pentru a-i ajuta să învețe, pentru a se deschide către lume
- PitiClic oferă copiilor dumneavoastră posibilitatea de a descoperi un anotimp, o îndeletnicire, o plantă, o pasăre, un animal.

Titlu: PitiClic O ZI LA CIRC

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

În ținuta sa de clown, în lumina reflectoarelor, PitiClic îi așteaptă pe cei mici în arenă unde toate lucrurile devin posibile. Mers pe sârmă, scamatorii, dresaj de animale, acrobații îndrăznețe, toate condimentate cu informații și sarcini educative. Nu este vorba de un truc reușit al unui iluzionist priceput ci de o adevărată incursiune în lumea fascinantă a ciroului.

Într-un cadru plin de culoare, prin joc, copiii vor parcurge mai multe domenii de învățare, vor lua contact cu multe noțiuni și cunoștințe noi:

- În lumea matematicii
- Forme geometrice
- Învățăm să numărăm
- Mulțimi
- Pictorul iscusit
- Să ne jucăm cu sunete și litere
- Învățăm și ne jucăm
- Să fim atenți!
- Bani
- Animale dresăm
- Silabe și propoziții
- Cuvinte cu sens opus

Și cum ciroul este un loc fascinant și provocator, cei mici vor avea ocazia să își dovedească abilitățile de dresori, de scamatori, dar și sa-și dezvolte atenția, limbajul, gândirea logică, perspicacitatea, gândirea matematică prin intermediul numeroaselor activități educaționale puse la dispoziție de program. Va fi un timp petrecut cu folos în fața calculatorului, cu un câștig clar în dezvoltarea intelectului și personalității celor mici.

Titlu: PitiClic - OMUL

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Cd-ul face parte dintr-o colecție de programe create cu ajutorul cadrelor didactice din învățământul prescolar. Asemeni altor programe, menite să asigure o dezvoltare armonioasă, este construit pe „Metoda proiectelor

PitiClic îi învață pe cei mici să descopere ființa umană și aspectele esențiale legate de aceasta: părțile vizibile ale corpului, organele interne, organele de simț și simțurile, activitatea omului, îmbrăcămintea și alimentația.

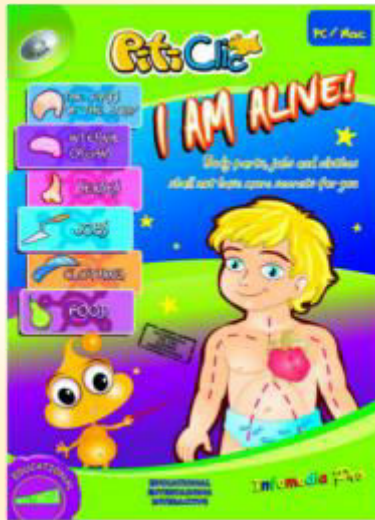
OBIECTIVE PROPUSE

- lărgirea orizontului de cunoaștere a copilului în legătură cu ființa umană, ca ființă biologică și socială;
- dezvoltarea capacității de utilizare a cunoștințelor;
- învățarea prin participare;
- exersarea capacității de a face deosebire între acțiunile pozitive și cele negative;
- familiarizarea copiilor cu ființa umană și aspectele specifice acesteia;
- valorificarea cunostintelor însușite anterior.
- Caracterul interactiv face ca deprinderile practice necesare utilizării calculatorului să poată fi însușite cu ușuriță.

Titlu: PitiClic - I Am Alive_Eng

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Cd-ul face parte dintr-o colecție de programe create cu ajutorul cadrelor didactice din învățământul prescolar. Asemeni altor programe, menite să asigure o dezvoltare armonioasă, este construit pe „Metoda proiectelor

PitiClic îi învață pe cei mici să descopere ființa umană și aspectele esențiale legate de aceasta: părțile vizibile ale corpului, organele interne, organele de simț și simțurile, activitatea omului, îmbrăcămintea și alimentația.

OBIECTIVE PROPUSE

- lărgirea orizontului de cunoaștere a copilului în legătură cu ființa umană, ca ființă biologică și socială;
- dezvoltarea capacității de utilizare a cunoștințelor;
- învățarea prin participare;
- exersarea capacității de a face deosebire între acțiunile pozitive și cele negative;
- familiarizarea copiilor cu ființa umană și aspectele specifice acesteia;
- valorificarea cunostintelor însușite anterior.
- Caracterul interactiv face ca deprinderile practice necesare utilizării calculatorului să poată fi însușite cu ușuriță.

Titlu: PitiClic - Je Suis Vivant

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Cd-ul face parte dintr-o colecție de programe create cu ajutorul cadrelor didactice din învățământul prescolar. Asemeni altor programe, menite să asigure o dezvoltare armonioasă, este construit pe „Metoda proiectelor

PitiClic îi învață pe cei mici să descopere ființa umană și aspectele esențiale legate de aceasta: părțile vizibile ale corpului, organele interne, organele de simț și simțurile, activitatea omului, îmbrăcămintea și alimentația.

OBIECTIVE PROPUSE

- lărgirea orizontului de cunoaștere a copilului în legătură cu ființa umană, ca ființă biologică și socială;
- dezvoltarea capacității de utilizare a cunoștințelor;
- învățarea prin participare;
- exersarea capacității de a face deosebire între acțiunile pozitive și cele negative;
- familiarizarea copiilor cu ființa umană și aspectele specifice acesteia;
- valorificarea cunoștințelor însușite anterior.
- Caracterul interactiv face ca deprinderile practice necesare utilizării calculatorului să poată fi însușite cu ușurință.

Titlu: PitiClic – Ovipui al nu știi Cui

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Infomedia Pro, producător de software educațional pentru PC și primul creator român de software educațional pentru Apple Macintosh oferă copiilor dumneavoastră ce-i mai bun din multimedia, creându-le oportunitatea unei dezvoltări armonioase.

Un ou, Ovipui, încearcă să afle cărei specii aparține. Colindă alături de PitiClic și cei patru prieteni ai acestuia:

În minunata lume a cunoașterii, străbătând cele patru domenii ale "jocului"

Alături de PitiClic și încântătoarele personaje ale programului, copilul tău:

- își va îmbogăți vocabularul și cunoștințele;
- va exersa noțiuni matematice;
- își va forma deprinderi și îndemnări;
- îi va fi stimulată creativitatea;
- își va dezvolta simțul estetic și artistic.

Provoacă-ți copilul să se aventureze în universul cunoașterii!!!

Titlu: PitiClic – Prințul Salvator

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Sunt lucruri în viață care nu se vor schimba niciodată, indiferent câte generații vor trece, momente pe care ne dorim să le trăim indiferent de vârstă, vise pe care le vedem aieva cu ochii minții. Este o vârstă când prinții și prințesele nu sunt doar personaje de poveste, ci prieteni și parteneri de joacă, când salvarea unei frumoase fete de împărat ținută captivă de zmeul cel urât este o adevărată aventură, când nu vrem să ratăm nici o ocazie de a deveni eroi și de a învinge forțele răului.

PitiClic, prietenul nostru cel viteaz, îi provoacă pe cei mici la o aventură unică și fascinantă, în ținuturile fermecate, unde o frumoasă fată de împărat așteaptă să fie salvată din mâinile urâtului zmeu de care a fost răpită.

Drumul către Castelul zmeului este motivant, pitoresc și atât de plin de amuzament, copiii având posibilitatea de a parcurge un traseu fermecător, prin ținutul ușilor închise, prin Pădurea Verde, prin Pădurea de Aramă și prin Pădurea de Argint unde vor avea de rezolvat diverse sarcini educative alături de PitiClic.

Ca să îl ajute pe PitiClic, să ajungă la Castelul zmeului și să salveze frumoasa fată, copilul va trebui:

- să rezolve diverse probleme matematice;
- să despartă în silabe;
- să răspundă la ghicitori;
- să coloreze;
- să găsească diferențe;
- să facă față la diverse situații de logică și perspicacitate;
- să ia decizia potrivită în diverse situații.

Dar, orice erou are nevoie și de un pic de ajutor. Chiar dacă va fi recompensat cu obiecte fermecate care îl ajută să deschidă uși ferecate, să zboare peste obstacole care par imposibil de trecut, sau să împlânzească fiarele pădurii, PitiClic va fi bucuros să primească ajutorul celor mici, care vor avea posibilitatea să devină și ei, niște mici eroi.

Titlu: PitiClic – Zbor printre stele

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Universul este un lucru impresionant, care a fascinat generații întregi prin misterele care îl înconjoară, enigmele sale, care reprezintă o preocupare constantă a oamenilor chiar și astăzi, în ciuda tehnologiei avansate deținute rămânând încă nedesluite. Printre asteroizi și comete, meteoriți și planete, misterele Universului încep să fie elucidate. Ghidați de PitiClic, cei mici pleacă într-o fascinantă călătorie în jurul Pământului, printre planetele Sistemului nostru solar pentru a-și dezvolta și folosi creativitatea, atenția, gândirea logică și pentru a acumula cunoștințe într-un mod extrem de distractiv.

Călătoria printre planete îi va antrena pe copii în diverse activități de educare a limbajului, activități plastice, matematice, practice, prin rezolvarea sarcinilor primite, cu grade de dificultate crescătoare sau contra cronometru. Scopul acestui program îl constituie stimularea curiozității copiilor în investigarea Universului și înțelegerea relațiilor de interdependență între elementele Universului și a cauzalității diferitelor fenomene prin:

- Exerciții de logică și perspicacitate;
- Simularea diverselor fenomene din natură;
- Operații matematice și reprezentarea lor grafică;
- Exerciții pentru încurajarea potențialului creativ;
- Exerciții cu mulțimi;
- Noțiuni complexe despre Univers și corpurile cerești.

Copiii își vor putea testa cunoștințele acumulate în cadrul Concursului - „Cel mai deștept astronaut”, unde vor avea de răspuns la 10 întrebări ale căror răspunsuri le-au aflat prin parcurgerea integrală a programului. Scenariul programului a fost premiat în cadrul concursului de scenarii „Cum să concepem materiale didactice moderne”, din cadrul proiectului educațional cu același nume desfășurat în parteneriat cu Ministerul Educației, Cercetării și Inovării.

Titlu: PitiClic ... și camera cu surprize

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Cd-ul face parte dintr-o colecție de programe create cu ajutorul cadrelor didactice din învățământul prescolar. Asemeni altor programe, menite să asigure o dezvoltare armonioasă, este construit pe „Metoda proiectelor”.

PitiClic oferă copiilor dumneavoastră ce-i mai bun din multimedia pentru a-i ajuta să învețe, pentru a se deschide către lume.

- Lectia de engleza
- Joc de indemanare
- Umbrici
- Lectia de limba romana
- Banda ta desenata
- Forme geometrice
- Cubulex
- Desenam pe intuneric
- Creioco

PitiClic - un CD pentru copilul scormonitor, dornic să știe, dornic să afle, dornic să descopere lucruri noi prin forța minții lui.

PitiClic - un concept nou, e un altfel de program. O linie de noi produse destinate prescolarilor. Toți își vor face treaba, fie că este ușor, fie că este greu, și vor fi fericiți că au reușit să ducă la îndeplinire sarcina dată de calculator, fiecare după puterea minții sale. Vor învăța și vor dori să facă din ce în ce mai mult, vor scormoni și vor învăța, vor greși, vor persevera, dar vor reuși. În cele din urmă vor fi copiii zilelor noastre, dinamici și plini de surprize.

Domeniile de mai sus au la bază noțiuni de matematică, logică, indemanare, orientare spațială, limba și limbaj, cunoștințe generale și dezvoltă spiritul de observație, atenția și imaginația.

Titlu: PitiClic descoperă Pământul

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

*** Sa descoperim Pamantul impreuna cu noul CD educational : "PitiClic descopera Pamantul"

*** Prin intermediul acestui CD, PitiClic le propune copiilor sa-l insoteasca intr-o calatorie pentru a descoperi inca putin din lumea in care traiesc. Copiii sunt condusi de PitiClic intr-o calatorie virtuala si sunt implicati in diverse experiente de invatare dn mai multe domenii:

- domeniul limba si comunicare
- domeniul stiinta
- domeniul om si societate
- domeniul estetic si creativ

Acest nou produs va contribui la educarea copiilor dumneavoastra prin:

- imbogatirea cunostintelor despre planetele sistemului solar, despre Pamant, clima si animale
- stimularea curiositatii in investigarea si cunoasterea mediului inconjurator
- intelegerea relatiilor de interdependenta intre clima si conditiile de viata
- formarea unor deprinderi de munca intelectuala prin joc, folosind calculatorul
- cultivarea sentimentului de protejare a naturii
- dezvoltarea spiritului de observatie, a imaginatiei si memoriei.

Toate acestea prin multiple jocuri si activitati interdisciplinare, trecand printr-o multime de jocuri educative de matematica, limba, vocabular, orientare spatiala, educatie estetica si multe altele.

Produs avizat de Ministerul Educatiei si de catre Observatorul Astronomic din Bucuresti "Vasile Urseanu", in conformitate cu programa scolara.

Titlu: PitiClic explorator în lumea animalelor

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

De acum înainte Savana africană, Ținuturile înghețate și Pădurea tropicală nu vor mai avea niciun fel de secrete. Animalele care locuiesc în fiecare colț al acestor ținuturi minunate vor fi descoperite de către cei mici împreună cu PitiClic, care a devenit...EXPLORATOR. Animalele sunt prietenoase, mesajele jocurilor sunt încurajatoare, peisajele frumoase și calde. Cu siguranță, copiii vor fi atrași și își vor petrece într-un mod foarte plăcut timpul liber jucându-se cu ele.

Pe parcursul călătoriei, cei mici nu vor avea timp de pierdut pentru că sarcinile sunt numeroase și timpul se scurge repede - repede, precum nisipul într-o clepsidră. Iată ce vor avea de rezolvat și învățat:

- Exerciții de matematică;
- Informații despre animale;
- Educație artistico-plastică;
- Exerciții de logică;
- Împărțirea animalelor în diverse categorii.

Călătoria prin Savana africană este plină de informații despre animalele erbivore și cele carnivore, vor afla că fiecare animal este deosebit de celelalte și își vor dezvolta latura artistică cu ajutorul planșelor de colorat. În Pădurea tropicală, printre jocul umbrelor, vor porni în căutarea animalelor, vor rezolva puzzle-uri și vor face cunoștință cu locuitorii patrupezi ai acestei lumi de vis. Dar este timpul ca cei mici să meargă mai departe, în Ținuturile înghețate, acolo unde urșii polari, pinguinii și renii sunt stăpâni peste lumea veșnică a zăpezii și unde îi așteaptă noi provocări: labirinturi întortocheate, puzzle-uri cu animale, vor ajuta fiecare pui să-și găsească mama și vor reuni familiile de animale.

Programul ajută 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 animale. După ce vor cunoaște toate animalele, se vor juca împreună, vor explora ținuturile și vor admira peisajele pline de culoare, pe cei mici îi așteaptă o mare provocare: câștigarea trofeului de Cel mai mare "Mic explorator". Și cum un trofeu nu vine niciodată singur, eforturile celor mici vor fi răsplătite și cu o diplomă.

Atenție! Cei mici sunt în mare pericol: să se îndrăgostească în mod iremediabil de această lume mirifică a animalelor de pretutindeni.

Titlu: PitiClic în Delta Dunării

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Pentru că vacanța de vară bate la ușă, PitiClic le-a pregătit celor mici o surpriză: o aventură în Delta Dunării.

În acest loc plin de mistere naturale, înconjurați de o vegetație de un verde nemaîntalnit, acolo unde animalele și păsările te privesc curioase căci nu mulți sunt cei care au avut curajul să le facă o vizită, cei mici vor avea posibilitatea să-și testeze calitățile de pescari dar și abilitățile de constructori de nave.

Diversitatea locurilor în care se desfășoară acțiunea și jocurile diferite asigură dinamism și mențin viu interesul copilului, care este angrenat în diverse experiențe de învățare din mai multe domenii:

- Domeniul limbă și comunicare
- Domeniul științe
- Domeniul om și societate
- Domeniul estetic și creativ

Prin intermediul acestui program se urmărește:

- 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

Scenariul programului a fost premiat în cadrul concursului de scenarii "Cum să concepem materiale didactice moderne", din cadrul proiectului educațional cu același nume desfășurat în parteneriat cu Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului.

Titlu: PitiClic în Lumea găzelor

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

"În lumea găzelor", o călătorie instructivă în care vei reuși să descoperi cum arată cele mai cunoscute insecte, să afli lucruri mai puțin știute despre ele și să înveți multe noțiuni noi și distractive pentru tine. Pe parcursul acestei vizite năzdrăvane vei folosi în cadrul acestor jocuri:

- Figuri geometrice
- Numere și numerație
- Cuvinte și expresii noi
- Silabe și litere
- Culori

Alături de PitiClic și găzele năzdrăvane vei folosi noțiuni de :

- Educație plastică
- Matematică: adunări, scăderi, ordonare crescătoare și descrescătoare
- Limba română
- Asocieră a unor elemente
- Orientare în spațiu
- Dezvoltarea gândirii
- Perspicacitate
- Logica

Produsul conține pastila de ecologie în care vei mai descoperi încă un secret despre cum poți să contribui la salvarea Planetei, planșe de lucru foarte interesante, un desen animat: "Hainele noi ale împăratului", de H.C. ANDERSEN precum și un joc pentru Covorasul PitiClic.

Titlu: PitiClic în satul bunicilor - Tradiții și obiceiuri populare

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Pentru noi, cei mari, cele mai frumoase amintiri din copilărie sunt legate de satul bunicilor, de casa bătrânească în care fiecare lucru era aranjat cu gust, de mirosul cozonacilor bunicii, de jocurile din sat și de tot ce însemna timpul petrecut cu plăcere în mijlocul acelor locuri atât de familiare și de vesele. PitiClic, cel năzdrăvan s-a hotărât să-i invite pe cei mici într-o călătorie de neuitat în lumea satului românesc de odinioară.

Împreună cu PitiClic vor reuși să descopere obiectele pe care le folosea bunica altădată, elemente definitorii ale costumului popular, vor fi antrenați în jocuri specifice fiecărei zone etnografice și vor ajuta la construirea unei case țărănești sau a unui taraf. De asemenea vor afla informații despre diferitele mâncăruri tradiționale specifice zonelor etnografice din care provin și vor scormoni prin podul bunicii după lucruri interesante.

Activitățile propuse în cadrul programului antrenează și energizează gândirea, memoria, atenția, imaginația, creativitatea, spiritul de disciplină, logica.

- Despre ce învață copiii?
- Obiecte din casa bunicilor
- Urcioare
- La țesut
- Farfurii, străchini și linguri
- Casa țărănească
- Construiește casa
- Muzeul satului
- Costumul popular
- Portul potrivit
- Figuri geometrice
- Litera potrivită
- Instrumente muzicale
- Alcătuieste un taraf
- Bucătăria tradițională

Prin valorificarea frumuseții tradițiilor și obiceiurilor populare în cadrul acestui CD ne dorim să înfrumusețăm viața copiilor, să îi ajutăm să cunoască tradițiile românești și rolul important pe care-l au în viața oamenilor din cele mai vechi timpuri, modul cum aceste tradiții au dăinuit peste ani.

Titlu: PitiClic își alege o meserie - Micul întreprinzător

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

“PitiClic își alege o meserie” este un program dinamic, atractiv care atinge un subiect mai puțin cunoscut de preșcolari - tainele meseriilor. Programul îi invită pe prichindei 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 investighează, exersează, descoperă o meserie, o pasiune.

Cd-ul propune o paletă variată de “jocuri” grupate în șapte meserii:

- Poștaș
- 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.
- formarea deprinderilor și priceperilor de mânăuire a mouse-ului.

Titlu: PitiClic își alege o meserie - Micul întreprinzător - ENG

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

“PitiClic își alege o meserie” este un program dinamic, atractiv care atinge un subiect mai puțin cunoscut de preșcolari - tainele meseriilor. Programul îi invită pe prichindei să descopere în fabrici, ateliere, cabinete, laboratoare virtuale:

- însemnătatea unei meserii,
- tehnologia de lucru a diverselor produse,
- rezultatele muncii si complexitatea proceselor prin care acestea se obtin.

Asemeni unui mic întreprinzător, prin jocuri matematice, de limbaj, îndemânare, perspicacitate, atenție și observație, copilul investighează, exersează, descoperă o meserie, o pasiune.

Cd-ul propune o paletă variată de “jocuri” grupate în șapte meserii:

- Poștaș
- 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.
- formarea deprinderilor și priceperilor de mânăuire a mouse-ului.

Titlu: PitiClic își alege o meserie - Micul întreprinzător - FR

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

“PitiClic își alege o meserie” este un program dinamic, atractiv care atinge un subiect mai puțin cunoscut de preșcolari - tainele meseriilor. Programul îi invită pe prichindei 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, îndemnare, perspicacitate, atenție și observație, copilul investighează, exersează, descoperă o meserie, o pasiune.

Cd-ul propune o paletă variată de “jocuri” grupate în șapte meserii:

- Poștaș
- 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 imaginației și memorie.
- formarea deprinderilor și priceperilor de mânăuire a mouse-ului.

Titlu: PitiClic la Marea Neagră

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Vacanțele la malul mării cu lopățica în mână construind castele de nisip, rasfățați de briza marii și copleșiți de nemarginita apă sunt printre cele mai frumoase amintiri ale copilăriei. Cu ajutorul lui PitiClic acestor clipe magice din Vacanța Mare le putem adăuga explorare, aventură, distracție și cunoaștere.

PitiClic a terminat anul școlar cu rezultate foarte bune, ca toți copiii isteți de altfel, de aceea, el primește drept recompensă o binemeritată vacanță la **Marea Neagră**. Să-l însoțim!

Bonus

- Pastila de ecologie
- Planșe de lucru
- Jocuri pentru Covorașul PitiClic

Beneficii educaționale:

- Educarea limbajului
- Activități matematice
- Cunoașterea mediului
- Educație pentru societate

Deprinderi/abilități câștigate :

- Să recunoască literele alfabetului
- Să despartă în silabe cuvinte simple
- Să realizeze clasificări în raport cu criterii date (culoare , mărime)
- Să realizeze serii (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 de sud-est a României (istorie, geografie, obiective culturale)

Titlu: PitiClic ne învață cum să ne purtăm în viață

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Bunele maniere îl ajută pe copil să-și dezvolte simțul respectului de sine și încrederea în propria persoană, dar au și un rol important în integrarea copilului în societate. Învățarea bunelor maniere este un proces îndelungat, care trebuie început de mic. "Cei șapte ani de acasă" sunt definitorii pentru formarea comportamentului micuțului în societate.

Și pentru ca educarea unui copil este destul de dificilă, PitiClic s-a gândit să sară în ajutor și să participe și el activ la acest proces de învățare.

Alături de animăluțe drăguțe și prietenoase, copiii vor învăța să-și dezvolte 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, programele ascund sub masca lor zglobie și prietenoasă cunoștințe de matematică, perspicacitate, îndemnare și multe noțiuni noi, pe care copilul le asimilează jucându-se.

Pentru câștigarea diplomei de "COPIL BINE EDUCAT", cei mici vor avea de rezolvat un test de evaluare a cunoștințelor acumulate prin parcurgerea integrală a programului. Nu trebuie să mai menționăm că nu este vorba de o diplomă obișnuită, ci una inedită deoarece este semnată chiar de ...PitiClic.

Pentru acest CD cuvintele de ordine sunt MOTIVANT și CAPTIVANT, deci o alternativă plăcută, utilă și educativă de petrecere a timpului liber pentru copii.

Titlu: PitiClic pe drumul cărții

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Întâlnirea cu PitiClic este de data aceasta o incursiune în "lumea cărții", incursiune menită să-i ajute pe cei mici să descopere încă puțin din tainele lumii în care trăiesc.

Tema abordată este valoroasă prin faptul că oferă copiilor prilejul să cunoască procesul tehnologic de fabricație a hârtiei, care este materia primă folosită precum și utilitatea hârtiei. Copiii vor descoperi ce pot face pentru a proteja mediul înconjurător și în același timp vor fi îndemnați să citească – virtual sau real – pentru că adevărata fericire, conform unui vechi proverb indian, nu poate fi găsită decât în învățatură.

Cu ajutorul acestui CD copiii vor reuși să își consolideze cunoștințele asimilate anterior, la grădiniță sau în viața cotidiană, să le sintetizeze și să le îmbogățească, contribuind astfel la formarea unor competențe pentru viață.

Exercițiile propuse sunt interdisciplinare, 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
- Îndemănare 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.

Odată cu această apariție copiii vor beneficia și de un bonus, reprezentând "Pastila de ecologie" prin care copiii vor învăța cum să contribuie la protejarea Planetei, prin lucruri simple pe care le fac în fiecare zi, dar care înseamnă foarte mult pentru aceasta. Pe lângă toate acestea, copiii vor regăsi în acest CD planșe de colorat prin care vor da viață lucrurilor prin culoare și imaginație.

Titlu: PitiClic pirat la vânătoare de cunoștințe!

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

*Într-o lume fermecată,
PitiClic ne poarta-n dată,
Mările le scotocim,
Pe pirați să îi gasim.
Cu ei mult ne vom juca,
Lucruri noi vom învăța!*

Misterele piraților îi fascinează dintotdeauna pe copii. Pe parcursul acestui CD, pirații vor deveni personaje pozitive, îi vor amuza pe cei mici și le va deschide mări pentru explorarea unor domenii foarte bogate în cunoștințe. Să pornim pe mare alături de PitiClic pirat și să descoperim misterele ascunse pe mare!

Piratul PitiClic va fi alături de tine la parcurgerea diverselor încercări educative selectate dintr-o multime de domenii pregătite atent:

- Domeniul Științe
- Jocuri matematice
- Limbă și comunicare
- Formăm cuvinte
- Busola năzdrăvană
- Opusul cuvintelor
- Silabe
- Istoria piraților
- Jocuri educaționale, jocuri serioase
- Ghicitori
- Domeniul estetic-creativ
- Culori reci / culori calde
- Jocuri de perspicacitate

Dacă reușiți să rezolvați toate provocările piraților veți regăsi la final o mare surpriză!
PitiClic pirat v-a pregătit și un desen animat din seria de H.C.Andersen.

Mult succes la vânătoarea de ... cunoștințe!

Titlu: PitiClic Rătăcit în Zaurania

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

CD-ul „PitiClic rătăcit în Zaurania” oferă piticilor ocazia să învețe multe lucruri interesante despre dinozauri jucându-se.

CD-ul este împărțit în patru capitole:

- Dinozauri,
- La muzeu,
- Evaluare.
- Povestea lui Minizaurus,

Fiecare dintre cele patru capitole îi va ajuta pe cei mici :

- 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 își evalueze cunoștințele dobândite

Copiii se vor distra 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. Vor fi încântați să coloreze și să decupeze planșe din lumea fascinantă a dinozaurilor.

„PitiClic rătăcit în Zaurania” va contribui 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.

Până și părinții vor fi încântați să descopere lucruri interesante pe care poate nu le știau încă, rătăcindu-se cu PitiClic în Zaurania.

Titlu: PitiClic și cele 7 minuni ale lumii

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Enigme, mistere, măreție, toate cuprinse în cadrul unui program captivant și interesant ce reușește să-i antreneze pe cei mici într-o incursiune în lumea minunată a celor 7 minuni ale lumii antice. La tot pasul vor avea de descoperit informații inedite, curiozități și vor avea de rezolvat sarcini educative menite să ajute la dezvoltarea individuală a fiecărui copil.

- 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

Piramide antice și secretele lor, statui impresionante și temple mărețe, toate vor sta la picioarele celor mici. Iar dacă se vor rătăci, nu trebuie să își facă griji căci drumul le va fi luminat de Farul din Alexandria și cu bine vor putea intra în lumea fascinantă a grădinilor babiloniene. Pe Muntele Olimp, împreună cu PitiClic vor putea admira Statuia lui Zeus, cel mai temut zeu al antichității.

Este 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.

Scenariul programului a câștigat locul I în cadrul concursului de scenarii "Cum să concepem materiale didactice moderne", din cadrul proiectului educațional cu același nume desfășurat în parteneriat cu Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului.

Titlu: PitiClic și comorile din inima Pământului

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

O nouă incursiune, de data aceasta în inima pământului, le va dezvălui copiilor taine despre lumea ascunsă a peșterilor, a minelor și a florilor de mină, precum și despre bogățiile care se află aici de atâția ani. Drumul către inima pământului nu va fi unul foarte ușor, astfel încât copiii vor parcurge o serie de lecții educative, menite să contribuie la îmbogățirea cunoștințelor și vor avea de parcurs o serie de provocări ce le vor deschide locuri de explorat nemaiîntâlnite...

Ca să îl ajute pe PitiClic, să ajungă în inima pământului, copilul va trebui să rezolve o serie de exercitii propuse in acest CD, fapt ce 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

Legendă și mister, fâlfâit de aripi de lilieci și sclipiri ale apelor ascunse, culori și umbre, iată ce vor întâlni micuții în această călătorie alături de prietenul lor preferat.

Pe lângă toate acestea, PitiClic le-a pregătit copiilor o nouă surpriză și un desen animat "Galoșii aducători de noroc", din seria H.C. Andersen – Cele mai frumoase povești – 200 ani.

Iar așa cum v-am obișnuit, nu lipsesc din acest numar nici "Pastila de ecologie" și jocurile pentru Covorașul PitiClic!

Titlu: PitiClic și Emoțica în grădina lui Moș Suflet

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro

Descriere:

Scopul acestui program este acela de a oferi copilului posibilitatea de a învăța prin joc să își înțeleagă și să își controleze emoțiile. Emoțiile tratate sunt: bucurie, tristețe, furie și frică deoarece acestea pot fi identificate și diferențiate atât de copiii de 3-4 ani cât și de cei mai mari.

Și toate acestea, pe scheletul unui program transdisciplinar, copilul fiind antrenat în activități interactive de matematică, educarea limbajului, limbă și comunicare, educație artistică-plastică etc.

- Copilul va vedea 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 va învăța că toate stările emoționale încep și se termină, ele putând fi controlate.

- Copilul va învăța de asemenea, că trăirea tuturor emoțiilor îmbogățește sufletul și că experiența acumulată te dezvoltă.



Personajele cheie ale jocului sunt:

- Termenul "soul" (suflet) sugerează încărcătura emoțională a unui stil de muzică având ca izvor cultural muzica afro-americanilor, o muzică romantică, de suflet. Astfel, personajul principal al acestui CD, „**Moș Suflet**”, nu poate îmbrăca decât forma unui cântăreț de culoare, al cărui prieten nedespărțit este saxofonul. **Moș Suflet reprezintă experiența emoțională.**

- **Emoțica**, nepoata lui "Moș Suflet", prin farmecul său copilăresc face ca emoțiile care par ceva foarte serios descrise de către un adult, să devină mult mai ușor de înțeles. **Emoțica reprezintă tinerețea și descoperirea emoțională.**

- **PitiClic** este **personajul cu care se identifică pe parcursul jocului copilul.**

Acordarea de recompense

Pentru fiecare individ lucrurile/situațiile recompensă diferă ca importanță. Copilul este implicat în alegerea recompenselor care sunt importante pentru el, și învățat că recompensele cele mai valoroase SUNT DE FĂCUT (adică activități plăcute) nu DE CUMPĂRAT (obiecte). După fiecare tip de joc efectuat (cu variantele sale) i se vor oferi 3 variante de recompensă din care acesta să aleagă. Pe ecran vor apărea trei opțiuni:

- *obiecte (recompense materiale)* – reprezentate de o etajeră cu jucării,
- *laude (recompense sociale)* – reprezentate de o cutiuță muzicală cu cheiță și
- *acțiuni (activități preferate)* – reprezentate de un album foto.

Se acordă recompensă și în cazul în care copilul nu a rezolvat exercițiul sau nu l-a rezolvat integral, apreciindu-se faptul că acesta a depus efort să îl rezolve și că a învățat din această experiență de lucru.

Creșterea încrederii în sine și perseverența

Pe parcursul programului, aleator, în momentele în care copilul nu a mai făcut nimic de ceva timp, PitiClic începe să discute în gând cu câte unul dintre membrii familiei sale (mama, tata, bunicul, bunica), declarându-se foarte mândru de ceea ce a realizat până atunci în joc, având încredere în faptul că va reuși să rezolve corect exercițiul. Identificându-se cu PitiClic, copilul jucător va fi motivat, va învăța să aibă și el încredere în propriile forțe și să fie perseverent pentru a reuși. De asemenea, ideea de "familie" este valorizată în acest fel.

Ex:

- Mamă/Tată/Bunico/Bunicule, sunt mândru de mine că lucrez!
- Mamă/Tată/Bunico/Bunicule, sunt perseverent și nu mă dau bătut!
- Mamă/Tată/Bunico/Bunicule, semăn cu tine! Lucrez și reușesc!

Titlu: PitiClic, Dințișor și Zâna Măseluță

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro

Descriere:

Acest produs a fost realizat după unul din scenariile premiate la concursul PitiClic, concurs de scenarii pentru software educational organizat IN PARTENERIAT cu MedCT.

Informațiile și "jocurile" de pe acest CD vor constitui punctul de plecare în abordarea cu responsabilitate a igienei buco-dentare de către preșcolari (și nu numai).

În plus, această temă este cu bătaie lungă, urmărind în perspectivă 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 acest CD interactiv, copilul are avantajul de a-și însuși cunoștințe noi și de a exersa diferite deprinderi într-un ritm propriu, fără constrângeri, eliminându-se astfel teama și inhibiția.

Programul își propune 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
- coroborat cu:
- exerciții matematice
- noțiuni despre mulțimi

Situații variate:

- la medicul stomatolog
- la magazinul alimentar
- în laborator



Titlu: PitiClic, Dințișor și Zâna Măseluță - ENG

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro

Descriere:

Acest produs a fost realizat după unul din scenariile premiate la concursul PitiClic, concurs de scenarii pentru software educational organizat IN PARTENERIAT cu MedCT.

Informațiile și "jocurile" de pe acest CD vor constitui punctul de plecare în abordarea cu responsabilitate a igienei buco-dentare de către preșcolari (și nu numai).

În plus, această temă este cu bătaie lungă, urmărind în perspectivă 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 acest CD interactiv, copilul are avantajul de a-și însuși cunoștințe noi și de a exersa diferite deprinderi într-un ritm propriu, fără constrângeri, eliminându-se astfel teama și inhibiția.

Programul își propune 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
- coroborat cu:
 - exerciții matematice
 - noțiuni despre mulțimi

Situații variate:

- la medicul stomatolog
- la magazinul alimentară
- în laborator



Titlu: PitiClic, Dințișor și Zâna Măseluță - FR

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro

Descriere:

Acest produs a fost realizat după unul din scenariile premiate la concursul PitiClic, concurs de scenarii pentru software educational organizat IN PARTENERIAT cu MedCT.

Informațiile și "jocurile" de pe acest CD vor constitui punctul de plecare în abordarea cu responsabilitate a igienei buco-dentare de către preșcolari (și nu numai).

În plus, această temă este cu bătaie lungă, urmărind în perspectivă 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 acest CD interactiv, copilul are avantajul de a-și însuși cunoștințe noi și de a exersa diferite deprinderi într-un ritm propriu, fără constrângeri, eliminându-se astfel teama și inhibiția.

Programul își propune 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
- coroborat cu:
- exerciții matematice
- noțiuni despre mulțimi

Situații variate:

- la medicul stomatolog
- la magazinul alimentar
- în laborator



Titlu: Să pornim la drum! – Mijloace de transport

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Acest CD propune o nouă întâlnire cu PitiClic menită să îi ajute pe cei mici să descopere încă puțin din lumea în care trăiesc, și de ce nu, să învețe să se descopere și să se definească pe ei înșiși.

De această dată, câteva mijloace de transport au prins viață. Cu bucurie și voie bună, copilul este condus de către acestea într-o călătorie plină de amuzament și este angrenat în diverse experiențe de învățare din mai multe domenii:

- Domeniul estetic și creativ.
- Domeniul lingvistic și literar;
- Domeniul științelor;
- Domeniul om și societate;

Ce învățăm:

- 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 în comun;
- Luarea deciziilor în funcție de anumite criterii;
- Educație muzicală;
- Educație artistico-plastică;
- Dezvoltarea empatiei;
- Matematică prin exerciții;
- Gândire ecologică;
- Logică;
- Perspicacitate.

Titlu: Un weekend cu PitiClic!

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

PitiClic s-a întors din minunata vacanță de vară petrecută în străinătate, unde a învățat atât de ușor Limba Engleză. Acum vrea să vă invite să petreceți un weekend alături de el și de familia lui și să vă învețe și pe voi această limbă.

"Da! Veți învăța foarte ușor Engleza alături de PitiClic! Parcurgând acest CD veți descoperi un cadru mirific de vacanță, imagini animate, elemente noi și multe surprize.

PitiMobilul ne va duce la casa bunicilor, ne vom juca împreună și veți fi surprinși cât de ușor vi se va părea totul! Uite câte lucruri noi și fascinante v-am pregătit:

Peste 100 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

Muzică și mișcare pe Covorașul PitiClic, orientare spațială Educație ecologică Și multe multe alte surprize.... Pentru că joaca este preferata copiilor, am îmbinat alături de aceasta cele mai eficiente metode de învățare, pentru a crea cea mai bună rețetă pentru distracție, amuzament, imaginație, creativitate și dorință de a învăța prin joc !

Titlu: Visul lui PitiClic

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

De această dată, cei mici îl vor însoți pe PitiClic în minunata Lume a Fructelor, unde se vor împrieteni cu frumoasa Prințesă a acestui regat. Pe tărâmul pomilor fructiferi, cei mici vor avea multe sarcini de rezolvat, iar ca premiu vor câștiga drept trofee diverse fructe, care le vor deschide porțile Palatului Prințesei.

Ne vom juca împreună cu noțiuni de:

- matematică (operații matematice, numere și numărat),
- limba română (îmbogățirea vocabularului, despartirea în silabe),
- limba engleză (noțiuni despre anotimpuri și fructe),
- inteligența (sa punem logica în loc de inteligențaș nu putem spune notiune de inteligenta) și perspicacitate ,
- artă – culori și forme

De asemenea copiii vor experimenta multe lucruri interesante în planșele de lucru introduse în CD.

"Visul lui PitiClic" îi va ajuta pe copii să își dezvolte abilitățile de comunicare, creativitatea, vor reuși să își îmbogățească vocabularul prin cuvinte noi și vor face față unor provocări interesante care le vor stârni curiozitatea de a descoperi în permanență ceva nou.

Titlu: Covorașul PitiClic

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Infomedia Pro are plăcerea să vă prezinte o inovație în domeniul software: **Covorașul PitiClic**. Acest produs, unic pe piața din România, reprezintă o metodă nouă și inedită prin care copiii interacționează cu calculatorul, în scop educativ. Covorașul PitiClic se adresează copiilor cu vârste cuprinse între 3 și 7 ani și oferă acestora posibilitatea de a face mișcare în timp ce învață lucruri noi, pășind pe covoraș, fapt care le va dezvolta dorința de a fi activi încă de mici. Copiii vor fi plini de energie și vor descoperi ce distractiv este să faci mișcare alături de PitiClic ACTIV.

Pachetul cuprinde programe educaționale multimedia concepute în conformitate cu programa școlară. Acestea sunt menite să ajute la:

- aprofundarea noțiunilor de orientare în spațiu
- dezvoltarea calităților motrice, simțul echilibrului, reflexele și reacțiile rapide
- copilul învață lucruri noi și interesante, se joacă și face mișcare în același timp.

Jocurile au la bază:

- noțiuni de matematică
- forme geometrice
- numerele de la 0 la 10
- orientare în spațiu
- recunoașterea animalelor
- operații cu mulțimi
- și multe altele

Caracteristici:

- compatibil PC (Windows XP/Vista/Windows 7)
- suprafață durabilă
- format mare
- 8 butoane pentru direcții
- alimentare direct de la portul USB al calculatorului
- dimensiuni: 81 x 91 cm
- suprafață de joc: 80 x 80 cm
- lungime cablu USB: 1.8 m
- număr total de butoane: 10
- sensibilitate: medie

Avantajele utilizării Covorașului PitiClic:

- interacțiune cu calculatorul
- învățarea și aprofundarea de cunoștințe
- dezvoltarea activității intelectuale
- stimularea copiilor să facă mișcare
- jocuri interesante și creative
- utilizarea timpului în mod plăcut și util
- instalare rapidă și utilizare facilă
- pretabil și pentru copii cu nevoi speciale
- interfață prietenoasă
- suport pentru părinți în educația copiilor

Mod de Utilizare:

Covorașul PitiClic înlocuiește clasică tastatura și mouse-ul oferind copilului posibilitatea de a lansa aplicații în calculator apăsând pe tălpițele imprimate pe covoraș. Copiii vor fi încântați să descopere animale ascunse, să compună melodii, să contureze formele unor animale și să descopere o mulțime de alte jocuri menite să dezvolte dorința lor de mișcare. Utilizarea noilor tehnologii îmbinate cu noile metode educative vin în ajutorul educației, care la rândul ei trebuie să se adapteze și să țină pasul cu procesul de dezvoltare continuă.

Infomedia Pro și-a dedicat întreaga atenție asupra educației copiilor, concentrându-și toate eforturile în dezvoltarea de soluții educaționale care să vină atât în sprijinul părinților cât și al cadrelor didactice. Pentru că ne dorim tot ce este mai bun pentru copiii noștri la fel ca și dumneavoastră, vom continua să oferim în permanență soluții noi și eficiente, în concordanță cu dezvoltarea tehnologică.

Produsele oferite de noi suntem convinși că se vor ridica la nivelul așteptărilor dumneavoastră iar pentru orice detalii tehnice cât și comerciale vă stăm cu mare plăcere la dispoziție.

Cu noi copiii dumneavoastră câștigă teren amuzându-se!

Titlu: Tablou cu ceas - Clovn

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Linia de produse "PitiClic – Fa cu manuta ta" se adreseaza copiilor activi si inteligenti care profita de fiecare moment ca sa se amuze si sa invete deopotriva.

Un produs complex:

- Tablou de pictat
- Ceas de asamblat – obtinem un original ceas de perete functional
- CD cu joc pentru PC "Invatam sa citim orele la ceas!"

Ne uitam la ceas in fiecare zi de nenumarate ori si totusi, cand vine vorba sa invatam copilul sa citeasca ceasul, ne blocam. Cum sa il invatam ceva ce noi nu mai stim cum am invatat?

Copilul poate obtine acum un frumos ceas in doar in trei pasi:

- Picteaza tabloul
- Fixeaza pe spatele panzei mecanismul inclus de ceas prin simpla pozitionare a acestuia in orificiul predecupat si apoi insurubarea pe fata a piulitei
- Pozitioneaza limbile ceasului pe fata tabloului introducandu-le pe axul mecanismului

Si apoi, neaparat urmeaza joaca la calculator cu programelul educativ pentru invatat la ceas.

Programul de fata, dezvoltat de creatorul de aplicatii educationale Infomedia Pro, ajuta copilul sa invete citirea orelor la ceas intr-un mod placut, distractiv, sa invete jucandu-se.

Copilul va invata ora fixa (cand minutarul este la 12), dar si ce inseamna si cand este "si jumatate". PitiClic, extraterestrul galben cu mot, il va insoti pe parcursul intregului joc si il va ghida si ajuta acolo unde este nevoie. Pentru ca pentru copil totul este un joc...

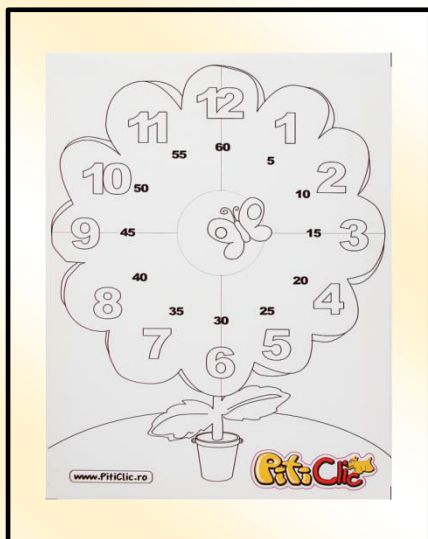
Ceasul educativ-interactiv conceput special pentru copii, dezvolta intelegerea notiunii de timp si a masurarii sale, oferind o metoda originala de invatare a functionalitatii ceasului.

Acest joc il va ajuta pe copilul tau sa-si dezvolte manualitatea si capabilitatile logice, viteza de gandire si de reactie, precum si istetimea.

Titlu: Tablou cu ceas - Floare

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Linia de produse "PitiClic – Fa cu manuta ta" se adreseaza copiilor activi si inteligenti care profita de fiecare moment ca sa se amuze si sa invete deopotriva.

Un produs complex:

- Tablou de pictat
- Ceas de asamblat – obtinem un original ceas de perete functional
- CD cu joc pentru PC "Invatam sa citim orele la ceas!"

Ne uitam la ceas in fiecare zi de nenumarate ori si totusi, cand vine vorba sa invatam copilul sa citeasca ceasul, ne blocam. Cum sa il invatam ceva ce noi nu mai stim cum am invatat?

Copilul poate obtine acum un frumos ceas in doar in trei pasi:

- Pictaza tabloul
- Fixeaza pe spatele panzei mecanismul inclus de ceas prin simpla pozitionare a acestuia in orificiul predecupat si apoi insurubarea pe fata a piulitei
- Pozitioneaza limbile ceasului pe fata tabloului introducandu-le pe axul mecanismului

Si apoi, neaparat urmeaza joaca la calculator cu programul educativ pentru invatat la ceas.

Programul de fata, dezvoltat de creatorul de aplicatii educationale Infomedia Pro, ajuta copilul sa invete citirea orelor la ceas intr-un mod placut, distractiv, sa invete jucandu-se.

Copilul va invata ora fixa (cand minutarul este la 12), dar si ce inseamna si cand este "si jumătate". PitiClic, extraterestrul galben cu mot, il va insoti pe parcursul intregului joc si il va ghida si ajuta acolo unde este nevoie. Pentru ca pentru copil totul este un joc...

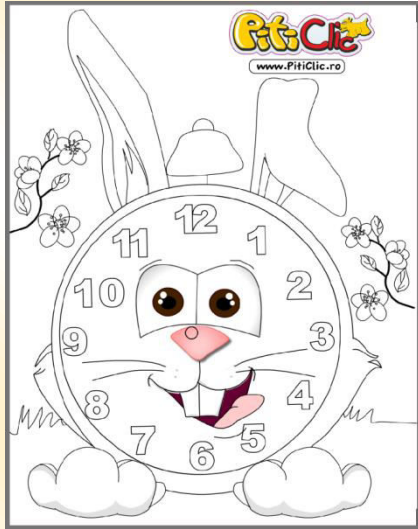
Ceasul educativ-interactiv conceput special pentru copii, dezvolta intelegerea notiunii de timp si a masurarii sale, oferind o metoda originala de invatare a functionalitatii ceasului.

Acest joc il va ajuta pe copilul tau sa-si dezvolte manualitatea si capabilitatile logice, viteza de gandire si de reactie, precum si istetimea.

Titlu: Tablou cu ceas - Iepure

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Linia de produse "PitiClic – Fa cu manuta ta" se adreseaza copiilor activi si inteligenti care profita de fiecare moment ca sa se amuze si sa invete deopotriva.

Un produs complex:

- Tablou de pictat
- Ceas de asamblat – obtinem un original ceas de perete functional
- CD cu joc pentru PC "Invatam sa citim orele la ceas!"

Ne uitam la ceas in fiecare zi de nenumarate ori si totusi, cand vine vorba sa invatam copilul sa citeasca ceasul, ne blocam. Cum sa il invatam ceva ce noi nu mai stim cum am invatat?

Copilul poate obtine acum un frumos ceas in doar in trei pasi:

- Pictaza tabloul
- Fixeaza pe spatele panzei mecanismul inclus de ceas prin simpla pozitionare a acestuia in orificiul predecupat si apoi insurubarea pe fata a piulitei
- Pozitioneaza limbile ceasului pe fata tabloului introducandu-le pe axul mecanismului

Si apoi, neaparat urmeaza joaca la calculator cu programul educativ pentru invatat la ceas.

Programul de fata, dezvoltat de creatorul de aplicatii educationale Infomedia Pro, ajuta copilul sa invete citirea orelor la ceas intr-un mod placut, distractiv, sa invete jucandu-se.

Copilul va invata ora fixa (cand minutarul este la 12), dar si ce inseamna si cand este "si jumătate". PitiClic, extraterestrul galben cu mot, il va insoti pe parcursul intregului joc si il va ghida si ajuta acolo unde este nevoie. Pentru ca pentru copil totul este un joc...

Ceasul educativ-interactiv conceput special pentru copii, dezvolta intelegerea notiunii de timp si a masurarii sale, oferind o metoda originala de invatare a functionalitatii ceasului.

Acest joc il va ajuta pe copilul tau sa-si dezvolte manualitatea si capabilitatile logice, viteza de gandire si de reactie, precum si istetimea.

Titlu: Tablou cu ceas - PitiClic

Adresabilitate: GRĂDINIȚĂ, PREGĂTITOARE

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Linia de produse "PitiClic – Fa cu manuta ta" se adreseaza copiilor activi si inteligenti care profita de fiecare moment ca sa se amuze si sa invete deopotriva.

Un produs complex:

- Tablou de pictat
- Ceas de asamblat – obtinem un original ceas de perete functional
- CD cu joc pentru PC "Invatam sa citim orele la ceas!"

Ne uitam la ceas in fiecare zi de nenumarate ori si totusi, cand vine vorba sa invatam copilul sa citeasca ceasul, ne blocam. Cum sa il invatam ceva ce noi nu mai stim cum am invatat?

Copilul poate obtine acum un frumos ceas in doar in trei pasi:

- Pictaza tabloul
- Fixeaza pe spatele panzei mecanismul inclus de ceas prin simpla pozitionare a acestuia in orificiul predecupat si apoi insurubarea pe fata a piulitei
- Pozitioneaza limbile ceasului pe fata tabloului introducandu-le pe axul mecanismului

Si apoi, neaparat urmeaza joaca la calculator cu programelul educativ pentru invatat la ceas.

Programul de fata, dezvoltat de creatorul de aplicatii educationale Infomedia Pro, ajuta copilul sa invete citirea orelor la ceas intr-un mod placut, distractiv, sa invete jucandu-se.

Copilul va invata ora fixa (cand minutarul este la 12), dar si ce inseamna si cand este "si jumătate". PitiClic, extraterestrul galben cu mot, il va insoti pe parcursul intregului joc si il va ghida si ajuta acolo unde este nevoie. Pentru ca pentru copil totul este un joc...

Ceasul educativ-interactiv conceput special pentru copii, dezvolta intelegerea notiunii de timp si a masurarii sale, oferind o metoda originala de invatare a functionalitatii ceasului.

Acest joc il va ajuta pe copilul tau sa-si dezvolte manualitatea si capabilitatile logice, viteza de gandire si de reactie, precum si istetimea.

Titlu: ABECEDAR INTERACTIV_partea a II a_ver 3.0

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro

Descriere:

A, B, C, D...alfabetul e ușor și îl învățăm cu spor!

ChiChic, șoricelul nostru grăsuț și mov este pregătit! Alătură-te lui pentru o nouă experiență, în lumea Abecedarului. Sunetele, silabele, cuvintele, propozițiile devin dintr-o dată tovarășii tăi de joacă, ajutându-te pe negândite să înțelegi, să înveți.

Marele avantaj al acestui program este acela că toți copiii pot folosi conținutul informațional la un nivel propriu, îl pot achiziționa într-un ritm personal, ceea ce contribuie la sporirea stimei de sine și a încrederii în forțele proprii.

ChiChic propune copiilor 16 joculețe care să le fie sprijin la începutul lor de drum în cunoașterea cititului și scrisului corect:

- Să învățăm litera H;
- Scrierea cu M înainte de P și B;
- Să învățăm litera V;
- Să recapitulăm literele H, B, V;
- Să învățăm literele F și G;
- Să învățăm literele J și Z;
- Să învățăm grupurile de litere GE, GI;
- Să învățăm grupurile de litere CHE, CHI;
- Să recapitulăm grupurile de litere învățate;
- Să învățăm împreună litera X;
- Să învățăm literele K și Q;
- Alfabetul limbii române;
- Limba românească, de George Sion;
- Să învățăm grupurile de litere GHE, GHI;
- Să învățăm literele W și Y.

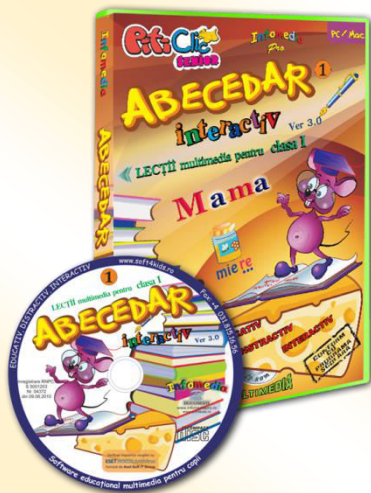
Programul ajută la îmbogățirea vocabularului activ cu termeni din domeniile studiate, copiii având posibilitatea să folosească calculatorul în scop educativ, determinându-i astfel să renunțe la acele jocuri care, pe lângă faptul că nu educă, incită la violență.



Titlu: ABECEDAR INTERACTIV – Lecții multimedia pentru clasa I (ver. 3.0) partea I

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

A, B, C, D... alfabetul e ușor și îl învățăm cu spor!

Programul cuprinde 15 lecții prezentate sub forma de joculețe care îi vor ajuta pe copii să înțeleagă literele, silabele, cuvintele, propozițiile:

- Ghicește cui aparțin obiectele
- Sunet, silabă, cuvânt, propoziție
- Învăță cu mine literele A și M și cuvintele care pot fi formate cu ele
- Să învățăm literele U și N
- Să învățăm literele R și E
- Să învățăm literele I și O
- Silabe
- Să învățăm literele Ă și T
- Să învățăm literele C și L
- Grupurile de litere CE, CI
- Să învățăm litera Ț
- Să învățăm literele Î și Â
- Să învățăm literele S și Ș
- Să învățăm literele D și P
- Să recapitulăm literele Ț, Ș, S, D, P

Titlu: Academia DubluClic

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Un reportaj MULTIMEDIA pentru a descoperi un loc, un sport, o pasiune, o meserie...

Această serie de CD-uri multimedia reprezintă o șanșă pentru ca elevii să interacționeze cu materiale, resurse și informații ale generației lor.

Profesorii inovatori și elevii lor împărtășesc o relație unică. Cu cât mai creative sunt lecțiile dumneavoastră, cu atât mai interesați devin elevii și cu atât devine mai productiv timpul petrecut împreună.

- "Descoperiri" - "Circuitul electric"
- "Misterele limbii române" - cum se scrie corect
- "Micul artist" - cum să desenăm pe întuneric
- "Mica gospodină"
- "Indemânare tehnică"
- Micul autor de "Benzi desenate"
- Lecția de engleză
- Cu DubluCLIC la ora de ȘTIINȚE
- JOCURI
- "Ascute-ți mintea" - test de cultură generală
- O plimbare MULTIMEDIA prin diferite domenii

Titlu: Când voi fi mare voi fi...bogat – versiune integrala

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Exista cel puțin două variante de a crește copii prosperi. Prima și cea mai ușoară este să ne transformăm în sponsorii lor și să le asigurăm tot ce își doresc, fără ca ei să fie nevoiți să facă ceva. A doua variantă, mai dificilă, dar mai benefică, este să-i învățăm principiile de dobândire a prosperității și modul în care funcționează economia și finanțele.

Scopul principal al seriei de povești de educație financiară **“Când voi fi mare voi fi... BOGAT”** este să construiască la copii comportamente financiare sănătoase care să-i ajute în viitor. Să-i învețe să economisească, să aibă spirit antreprenorial și să investească inteligent și cu iscusință banii, fiind în același timp și generoși.

Ilustrațiile grafice pentru fiecare cadru și lectura caldă dau posibilitatea fiecărui copil să înțeleagă povestea indiferent de canalul de comunicare preferat de acesta, vizual sau auditiv.

În varianta “start” de utilizare a aplicației copilul poate derula înainte și înapoi paginile poveștii întocmai ca într-o carte tipărită.

Varianta „autoplay” de lectură a poveștilor oferă părinților posibilitatea să oprească derularea poveștii pentru a oferi explicații copiilor sau să răspundă întrebărilor adresate de copii.

Seria poveștilor de educație financiară conține 6 povești:

Povestea 1- Recâștigarea bogăției

Povestea 2 – Mira, rabojul fermecat și regula celor 10 galbeni

Povestea 3 – Zidarul Petre și Banutul Fermecat

Povestea 4 – Învățăturile zidarului Petre

Povestea 5 – Visul lui Ionica

Povestea 6 – Când voi fi mare voi fi...BOGAT

Titlu: ÎMPĂRȚIREA cu Matix

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Învata împartirea împreuna cu Matix! Alege un personaj, fa un clic si vei pleca în calatorie însoțit de unul din prietenii lui Matix. Trebuie sa aduni puncte, care la jocul final se vor transforma în vieti. Pentru 10 puncte primești o viata. Cu cât ai mai multe vieti, cu atât mai mult te poti juca! Punctele acumulate la joc le vei regasi în top, daca obtii un rezultat bun!

Vei învăta împartirea urmând o metoda pedagogica din patru pasi pentru fiecare tabla a împartirii:

- repetarea impartirii,
- punerea semnului corect ("=" sau "≠")) între o împartire data si un rezultat dat, cu verificarea raspunsului prin proba înmultirii,
- alegerea raspunsului corect dintre cele date (tip grila),
- rezolvare de împartiri, alese aleator.
- Dupa ce își alege tabla împartirii pe care dorește sa o învete, pleaca în calatoria cunoasterii însoțit de unul din prietenii lui.
- La sfârșit îl asteapta un joc foarte atractiv.
- Se bazeaza pe învățarea prin cooperare si joc
- Metoda de învățare a tablei împartirii, superb îmbinata cu jocuri atractive si distractive!
- Metoda de învățare a împartirii din patru pasi fixeaza temeinic si logic rezultatul
- CD pentru stimularea proceselor memoriei si dezvoltarea capacitatilor si procedeeleor imaginative
- CD pentru dezvoltarea proceselor gândirii logice ale operatiilor matematice: înmultirea si împartirea.

Titlu: DubluClic JOACA-TE SI DESCOPERA CU E.U.

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Ghici unde sunt - Vei afla informatii despre tarile Uniunii Europene (asezare geografica, capitala, limba, moneda) si te vei juca incercand sa le asezi la locurile lor pe harta Europei sau sa asociezi corect numele cu tara.

Ce este UE - Vei afla informatii despre istoricul UE, institutii si simboluri si te vei juca cu EU, pe care va trebui sa-l ajuti sa ajunga la un turn, parcurgand un traseu plin de obstacole.

Personalitati - Vei afla informatii despre mari personalitati europene (scriitori, pictori, sculptori), despre viata si opera lor si te vei juca incercand sa potrivesti cartile la autorii lor sau numele la opere.

Eu si ceilalti - Vei afla cateva dintre drepturile copilului si te vei juca incercand sa descoperi si sa potrivesti drepturile la imaginile corespunzatoare.

La toate jocurile de la aceste capitole, daca vei rezolva corect sarcinile vei castiga euro, pe care ii vei putea cheltui la ultimul capitol.

In excursie - aici vei putea cheltui banii stransi la celelalte capitole. La informatii, te vei plimba prin tarile Uniunii Europene unde poti vizita diverse obiective din tara respectiva.

Jocul consta in adunarea celor 27 de steaguri ale tarilor membre UE.

Obiective:

- Cunoasterea de catre scolarii mici a unor elemente esentiale legate de U.E.
- Exersarea deprinderii de a lucra cu harta Europei pentru a identifica orice tara europeana prin activitati de compunere si descompunere a hartii
- Cunoasterea valorilor europene
- Cunoasterea institutiilor europene
- Cunoasterea si respectarea drepturilor copilului
- Promovarea dimensiunii interculturale si a diversitatii culturale
- Abilitatea de a realiza rationamente complexe.

Titlu: DubluClic JOACA-TE SI DESCOPERA CU E.U. - EN

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Ghici unde sunt - Vei afla informatii despre tarile Uniunii Europene (asezare geografica, capitala, limba, moneda) si te vei juca incercand sa le asezi la locurile lor pe harta Europei sau sa asociezi corect numele cu tara.

Ce este UE - Vei afla informatii despre istoricul UE, institutii si simboluri si te vei juca cu EU, pe care va trebui sa-l ajuti sa ajunga la un turn, parcurgand un traseu plin de obstacole.

Personalitati - Vei afla informatii despre mari personalitati europene (scriitori, pictori, sculptori), despre viata si opera lor si te vei juca incercand sa potrivesti cartile la autorii lor sau numele la opere.

Eu si ceilalti - Vei afla cateva dintre drepturile copilului si te vei juca incercand sa descoperi si sa potrivesti drepturile la imaginile corespunzatoare.

La toate jocurile de la aceste capitole, daca vei rezolva corect sarcinile vei castiga euro, pe care ii vei putea cheltui la ultimul capitol.

In excursie - aici vei putea cheltui banii stransi la celelalte capitole. La informatii, te vei plimba prin tarile Uniunii Europene unde poti vizita diverse obiective din tara respectiva.

Jocul consta in adunarea celor 27 de steaguri ale tarilor membre UE.

Obiective:

- Cunoasterea de catre scolarii mici a unor elemente esentiale legate de U.E.
- Exersarea deprinderii de a lucra cu harta Europei pentru a identifica orice tara europeana prin activitati de compunere si descompunere a hartii
- Cunoasterea valorilor europene
- Cunoasterea institutiilor europene
- Cunoasterea si respectarea drepturilor copilului
- Promovarea dimensiunii interculturale si a diversitatii culturale
- Abilitatea de a realiza rationamente complexe.

Titlu: DubluClic JOACA-TE SI DESCOPERA CU E.U. - FR

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Ghici unde sunt - Vei afla informatii despre tarile Uniunii Europene (asezare geografica, capitala, limba, moneda) si te vei juca incercand sa le asezi la locurile lor pe harta Europei sau sa asociezi corect numele cu tara.

Ce este UE - Vei afla informatii despre istoricul UE, institutii si simboluri si te vei juca cu EU, pe care va trebui sa-l ajuti sa ajunga la un turn, parcurgand un traseu plin de obstacole.

Personalitati - Vei afla informatii despre mari personalitati europene (scriitori, pictori, sculptori), despre viata si opera lor si te vei juca incercand sa potrivesti cartile la autorii lor sau numele la opere.

Eu si ceilalti - Vei afla cateva dintre drepturile copilului si te vei juca incercand sa descoperi si sa potrivesti drepturile la imaginile corespunzatoare.

La toate jocurile de la aceste capitole, daca vei rezolva corect sarcinile vei castiga euro, pe care ii vei putea cheltui la ultimul capitol.

In excursie - aici vei putea cheltui banii stransi la celelalte capitole. La informatii, te vei plimba prin tarile Uniunii Europene unde poti vizita diverse obiective din tara respectiva.

Jocul consta in adunarea celor 27 de steaguri ale tarilor membre UE.

Obiective:

- Cunoasterea de catre scolarii mici a unor elemente esentiale legate de U.E.
- Exersarea deprinderii de a lucra cu harta Europei pentru a identifica orice tara europeana prin activitati de compunere si descompunere a hartii
- Cunoasterea valorilor europene
- Cunoasterea institutiilor europene
- Cunoasterea si respectarea drepturilor copilului
- Promovarea dimensiunii interculturale si a diversitatii culturale
- Abilitatea de a realiza rationamente complexe.

Titlu: DubluClic Magazin MULTIMEDIA Interactiv

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Un reportaj MULTIMEDIA pentru a descoperi un loc, un sport, o pasiune, o meserie...

Aceasta serie de CD-uri multimedia reprezinta o sansa pentru ca elevii sa interactioneze cu materiale, resurse si informatii ale generatiei lor.

Profesorii inovatori si elevii lor impartasesc o relatie unica. Cu cat mai creative sunt lectiile dumneavoastra, cu atat mai interesant devin elevii si cu atat devine mai productiv timpul petrecut impreuna.

- "Descoperiri" - "Stele si constelatii"
- "Misterele limbii romane" - cum se scrie corect
- "Micul artist" - cum sa desenam pe intuneric
- "Mica gospodina"
- "Indemanare tehnica"
- Micul autor de "Benzi desenate"
- Lectia de engleza
- Cu DubluCLIC la ora de STIINTE
- JOCURI
- "Ascute-ti mintea" - test de cultura generala
- O plimbare MULTIMEDIA prin diferite domenii
- Jocuri atractive
- Un mare capitol educativ pentru a completa programa scolara
- Natura si arta - un univers de explorat... si multe altele!

Titlu: MATEMATICA PENTRU CLASA I (ver. 3.0) - partea I

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Acest program se adresează copiilor care tocmai 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.

Lecțiile predate de șoricelul ChiChic:

- Recunoașterea culorilor
- Stânga, dreapta. Orientare spațială
- Înalt, mijlociu, scund
- Ușor, greu. Aprecierea greutateii
- 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

Părinții pot urmări tot timpul rezultatele copilului prin intermediul unui modul de analiză pus la dispoziție de către program. Modalitatea de învățare este una nouă și extrem de atractivă: prin exploatare și investigare, nu prin memorare și repetare.

Lecțiile sunt conforme cu programa școlară.

Titlu: MATEMATICA PENTRU CLASA I (ver. 3.0) - partea a-II-a

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Acest program se adresează copiilor care tocmai 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.

Lecțiile predate de șoricelul ChiChic:

- Recunoașterea culorilor
- Stânga, dreapta. Orientare spațială
- Înalt, mijlociu, scund
- Ușor, greu. Aprecierea greutateii
- 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

Părinții pot urmări tot timpul rezultatele copilului prin intermediul unui modul de analiză pus la dispoziție de către program. Modalitatea de învățare este una nouă și extrem de atractivă: prin exploatare și investigare, nu prin memorare și repetare.

Lecțiile sunt conforme cu programa școlară.

Titlu: Matematica pentru pregatitoare

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Lumea cercului este fascinantă. Lumini și umbre, animale și acrobați, ne încântă și ne fac să simțim de fiecare data aceeași bucurie de a le vedea. PitiClic s-a decis ca pe parcursul acestui CD să le arate prietenilor săi, copiii, o parte din activitățile desfășurate în spatele scenei, fără de care spectacolele nu ar putea să aiba loc.

Copiii vor contribui și vor ajuta active la:

- Pregătirea transportului dresorilor, animalelor și a hranei acestora: numere, compunerea și descompunerea numerelor
- Însotirea transportului către următoarea destinație de spectacol: numere, vecinii numerelor
- Gruparea animalelor în cuști: mulțimi de elemente
- Pregătirea unui număr de dresură: serii de elemente
- Repetițiile jongleriilor clovnilor hazlii: poziționarea în spațiu
- Repetițiile numerelor cățeilor acrobați: măsurare cu etaloane

Dacă vor fi alături de PitiClic până la sfârșit și dacă vor rezolva corect exercițiile propuse, copiii vor fi recompensați cu diploma: "Cel mai isteț matematician" ! și multe dintre activități pot fi jucate cu Covoarașul PitiClic!

Culoare, muzică, farmec și conținut educational integral, iată ce vă propune acest nou CD dedicat clasei pregătitoare!

Aria curriculară – Matematică și științe ale naturii - disciplina MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI

Aria curriculară – Artă și tehnologii - disciplina TEHNOLOGII DE INFORMARE ȘI COMUNICARE (JOCUL CU CALCULATORUL)

Titlu: MATIX MATEMATICA PT CLS. a- III-a si a- IV- a

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

CD-ul contine peste 1500 de exercitii si probleme de mtematica pentru clasele a III-a si a IV-a, intr-un cadru stimulatv, imbinate cu un superb joc de actiune pentru copii.

Jocul educativ MATIX urmareste programa scolara pentru clasele a IIIa si a IVa.

Acum 5.000 de ani, Bebel a pornit sa cucereasca spatiul. In drumurile sale l-a intalnit pe marele Intept care i-a spus:

"Daca vrei sa ajungi stapanul tuturor planetelor si sa primești titlul de Matix, trebuie mai intai sa inveti matematica!" Bebel trebuie sa raspunda la intrebari si sa castige astfel vieti pentru a putea sa se lupte cu locuitorii planetelor.

- Mercur - Numere naturale
- Venus - Adunarea numerelor naturale
- Pamant - Scaderea numerelor naturale
- Marte - Inmultirea numerelor naturale
- Jupiter - Impartirea numerelor naturale
- Saturn - Probleme
- Uranus - Unitati de masura
- Neptun - Elemente de geometrie
- Pluto – Logica/Fractii
- Soare – Scipiri

Titlu: MATIX 3 ÎNVĂȚĂM RAPID ÎNMULTIREA (pentru clasa a III-a)

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Matix, în clasa a III-a învață înmulțirea urmând o metoda pedagogica din patru pasi pentru fiecare tabla a înmulțirii:

- ordonarea crescatoare,
- adunarea repetata,
- alegerea raspunsului corect dintre cele date (tip grila),
- rezolvare de înmulțiri, alese aleator.

Dupa ce își alege tabla înmulțirii pe care dorește sa o învețe, pleacă în calatorie însoțit de unul din prietenii lui. În gradina sub umbra petalelor florilor este însoțit de albine, paianjeni, fluturasi, furnicute si buburuze. În apa este însoțit de pesti, scoici, caracatite, caluti de mare si melci. La sfârșitul fiecărei înmulțiri pe Matix îl așteaptă un joc foarte atractiv.

Dupa ce își alege tabla împărțirii pe care dorește sa o învețe, pleacă în calatoria cunoașterii însoțit de unul din prietenii lui.

La sfârșit îl așteaptă un joc foarte atractiv.

- Se bazează 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 fixează temeinic si logic rezultatul
- CD pentru stimularea proceselor memoriei si dezvoltarea capacitatilor si procedeelelor imaginative
- CD pentru dezvoltarea proceselor gândirii logice ale operatiilor matematice: adunarea si înmulțirea.

Titlu: PitiClic - Engleza și franceza ca un joc - partea I

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

PitiClic Senior și prietenii săi îi vor acompaña pe copii în lumea minunată a limbii engleze și franceze, unde vor învăța primele cuvinte și noțiuni jucându-se cu ele:

- Numerele
- Orele
- Culorile
- Zilele săptămânii
- Lunile anului
- Anotimpurile

Să numeri în engleză și franceză va fi foarte ușor. Vei învăța ceasul și vei putea discuta despre cum îți folosești tu timpul. Vei intra în universul culorilor pentru a descrie ceea ce te înconjoară. Zilele săptămânii, lunile anului și anotimpurile nu vor mai avea secrete pentru tine. Planșele de lucru incluse în CD vor aduce un plus de valoare în jocul lor, prin stimularea creativității.

Copiii vor reuși prin intermediul acestui CD să:

- își lărgescă orizontul de cunoaștere
- se familiarizeze cu noțiuni de bază în engleză și franceză
- își dezvolte abilitățile de înțelegere orală și de utilizare a noțiunilor dobândite

Acest produs reprezintă un început pentru copiii care doresc să învețe Engleza și Franceza, fiind o metodă ușoară și captivantă de a înțelege anumite noțiuni de bază, precum și de a verifica cunoștințele acumulate pe parcursul interacțiunii cu personajele prezente în fiecare joc.

Titlu: PitiClic - Engleza și franceza ca un joc - partea a II-a

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

PitiClic Senior și prietenii săi te vor însoți în lumea minunată a limbilor engleză și franceză. Copiii vor învăța primele cuvinte și noțiuni jucându-se cu ele.

Veți descoperi ce ușor se învață în limbile engleză sau franceză :

- care sunt membrii unei familii și caracteristicile lor
- cum să îți alegi hainele în funcție de anotimp și la diverse evenimente
- animale salbatice și animale domestice
- care sunt cele mai importante cladiri într-un oraș, sălile și laboratoarele
- care sunt camerele și diferite obiecte din casă
- diverse țări și particularități specifice acestora

Copiii vor descoperi o nouă metodă de învățare a limbilor străine, vor fi motivați, se vor distra și vor învăța multe lucruri noi și interesante !

Acest program este structurat în 6 capitole:

- Animale
- Familie
- Oraș
- Țări
- Gusturi
- Haine

Titlu: Portofoliul elevului (Limba română și Educație plastică)

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Domeniile abordate în cadrul acestui software sunt limba română și educație plastică, copiii având de rezolvat 12 teme atractive, fiecare reprezentând o adevărată provocare.

Temele sunt împărțite pe categorii de vârstă:

- pentru clasele I și a II-a;
- pentru clasele a III-a și a IV-a.

Limba română:

- Printre cuvinte
- Selecție ortografică
- Cuvinte încrucișate
- În lumea cuvintelor
- Jonglerii
- Cuvinte ascunse

Dino vă pune la dispoziție o serie de jocuri amuzante și atractive, care vă vor pune la încercare, la finalul fiecărui joc în parte, eforturile voastre fiind răsplătite cu calificative sau cu posibilitatea printării rezultatului muncii. Cu ajutorul foilor printate veți putea mai apoi să vă organizați propriul PORTOFOLIU. Veți deveni astfel niște vedete printre copiii de vârsta voastră, demne de un covor roșu.

Educație plastică:

- Pe urmele lui Dino
- În oglindă
- Autoportret
- Alfabetozaurul
- Caută dinozaurul
- Dinozaurul cu pete

Pentru părinți

Programul reprezintă o modalitate extraordinară de petrecere a timpului liber, oferindu-le celor mici posibilitatea de a-și fixa cunoștințele dobândite dar și de a afla noi informații din domeniile abordate.

Programul oferă posibilitatea de a vedea de fiecare dată în colțul de sus al paginii calificativul obținut, putând urmări foarte ușor progresul copilului.

Titlu: Portofoliul elevului (Matematică și Perspicacitate)

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Domeniile abordate în cadrul acestui software sunt matematica și perspicacitatea; copiii având de rezolvat 12 teme atractive, fiecare reprezentând o adevărată provocare.

PERSPICACITATE:

- Memozaur - stimulează memoria;
- Careozaur - dezvoltă abilitatea copilului de a rezolva probleme;
- Învățăături străvechi - proverbe și zicători;
- 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.

Temele sunt împărțite pe categorii de vârstă:

- pentru clasele I și a II-a;
- pentru clasele a III-a și a IV-a.

Programul oferă posibilitatea printării rezultatelor obținute în urma rezolvării sarcinilor, și organizarea foilor tipărite într-un dosar care este nici mai mult nici mai puțin decât...

PORTOFOLIUL copiilor, iar părinții pot vedea de fiecare dată în colțul de sus al paginii calificativul obținut.

Titlu: Super DubluClic Galactic cucerește Universul Cunoașterii – NTSF

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Calculatorul a devenit prietenul si tovarasul tau de joaca, atât acasa cât si la scoala? Bucura-te de acest prieten si de "jocurile" educative pe care INFOMEDIA PRO ti le ofera!

NTSF este un program educational construit pe modelul celebrului joc "Nu te supara, frate!", menit sa testeze cultura generala a tuturor, de la mic la mare, dar mai ales s-o îmbogateasca. Are la baza enunturi grila de dificultate diferita, de la simple definitii, la întrebări care solicita istetimea si agerimea mintii.

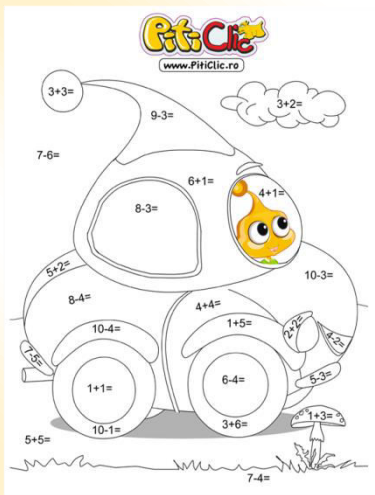
Noua domenii variate ("Lb. româna", "Matematica", "Personaje din povesti", "Geografia României", "Istoria românilor", "Arte", "Științele naturii", "Bunele maniere", "Proverbe si zicatori") asteapta sa-ti provoci parintele, fratele, un coleg, un prieten sau chiar pe tine la o aventura pe "Planeta Cunoasterii".

Încearca sa iesi învingator si diploma iti apartine!

Titlu: Tablou cu operatii 05 - Adunari si scaderi fara trecere peste ordin

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Linia de produse “PitiClic – Fa cu manuta ta” se adreseaza copiilor activi si inteligenti care profita de fiecare moment ca sa se amuze si sa invete deopotriwa.

Un produs complex:

- Tablou de pictat
- CD cu joc pentru PC: “Rezolvam, coloram, matematica invatam!”

Copilul poate obtine acum un frumos si original tablou in doar in doi pasi:

- Rezolva operatiile matematice (in acest produs, rezolva adunari si scaderi fara trecere peste ordin)
- Picteaza tabloul folosind culorile indicate de rezultatul operatiilor matematice (are inclus un “cod al culorilor”)

Si apoi, neaparat urmeaza joaca la calculator cu programul educativ pentru colorat. Doar ca acum avem si pe cineva care ne verifica, ne corecteaza daca e cazul si ne evalueaza... E vorba de CALCULATOR! Programul de fata, dezvoltat de creatorul de aplicatii educationale Infomedia Pro, ajuta copilul sa invete matematica si arta in acelasi timp, intr-un mod placut, distractiv, il ajuta sa invete jucandu-se.

Acest joc il va ajuta pe copilul tau sa-si dezvolte capabilitatile logice, viteza de gandire si de reactie, precum si spiritul estetic-creativ. E o superba imbinare de matematica si arta plastica!

Include si o pensula pentru pictura.

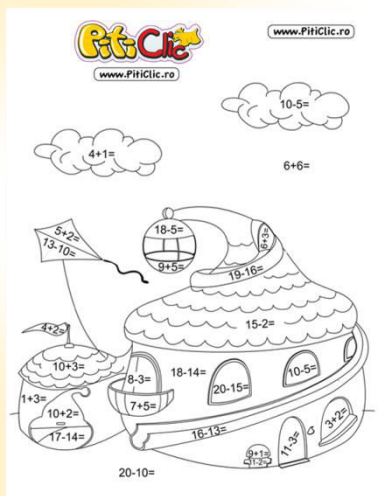
Din aceeasi serie:

- Tablou cu operatii 06 - Adunari si scaderi cu trecere peste ordin
- Tablou cu operatii 07 - Adunari si scaderi de numere formate din zeci, pana la 100
- Tablou cu operatii 08 - Inmultiri
- Tablou cu operatii 09 - Impartiri

Titlu: Tablou cu operatii 06 - Adunari si scaderi cu trecere peste ordin

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Linia de produse “PitiClic – Fa cu manuta ta” se adreseaza copiilor activi si inteligenti care profita de fiecare moment ca sa se amuze si sa invete deopotriva.

Un produs complex:

- Tablou de pictat
- CD cu joc pentru PC: “Rezolvam, coloram, matematica invatam!”

Copilul poate obtine acum un frumos si original tablou in doar in doi pasi:

- Rezolva operatiile matematice (in acest produs, rezolva adunari si scaderi cu trecere peste ordin)
- Picteaza tabloul folosind culorile indicate de rezultatul operatiilor matematice (are inclus un “cod al culorilor”)

Si apoi, neaparat urmeaza joaca la calculator cu programul educativ pentru colorat. Doar ca acum avem si pe cineva care ne verifica, ne corecteaza daca e cazul si ne evalueaza... E vorba de CALCULATOR! Programul de fata, dezvoltat de creatorul de aplicatii educationale Infomedia Pro, ajuta copilul sa invete matematica si arta in acelasi timp, intr-un mod placut, distractiv, il ajuta sa invete jucandu-se.

Acest joc il va ajuta pe copilul tau sa-si dezvolte capabilitatile logice, viteza de gandire si de reactie, precum si spiritul estetic-creativ. E o superba imbinare de matematica si arta plastica!

Include si o pensula pentru pictura.

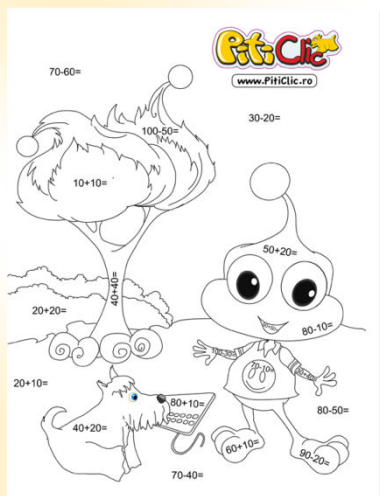
Din aceeasi serie:

- Tablou cu operatii 05 - Adunari si scaderi fara trecere peste ordin
- Tablou cu operatii 07 - Adunari si scaderi de numere formate din zeci, pana la 100
- Tablou cu operatii 08 - Inmultiri
- Tablou cu operatii 09 - Impartiri

Titlu: Tablou cu operatii 07 - Adunari si scaderi de numere formate din zeci, pana la 100

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Linia de produse “PitiClic – Fa cu manuta ta” se adreseaza copiilor activi si inteligenti care profita de fiecare moment ca sa se amuze si sa invete deopotriva.

Un produs complex:

- Tablou de pictat
- CD cu joc pentru PC: “Rezolvam, coloram, matematica invatam!”

Copilul poate obtine acum un frumos si original tablou in doar in doi pasi:

- Rezolva operatiile matematice (in acest produs, rezolva adunari si scaderi de numere formate din zeci, pana la 100)
- Picteaza tabloul folosind culorile indicate de rezultatul operatiilor matematice (are inclus un “cod al culorilor”)

Si apoi, neaparat urmeaza joaca la calculator cu programul educativ pentru colorat. Doar ca acum avem si pe cineva care ne verifica, ne corecteaza daca e cazul si ne evalueaza... E vorba de CALCULATOR! Programul de fata, dezvoltat de creatorul de aplicatii educationale Infomedia Pro, ajuta copilul sa invete matematica si arta in acelasi timp, intr-un mod placut, distractiv, il ajuta sa invete jucandu-se.

Acest joc il va ajuta pe copilul tau sa-si dezvolte capabilitatile logice, viteza de gandire si de reactie, precum si spiritul estetic-creativ. E o superba imbinare de matematica si arta plastica!

Include si o pensula pentru pictura.

Din aceeasi serie:

- Tablou cu operatii 05 - Adunari si scaderi fara trecere peste ordin
- Tablou cu operatii 06 - Adunari si scaderi cu trecere peste ordin
- Tablou cu operatii 08 - Inmultiri
- Tablou cu operatii 09 - Impartiri

Titlu: Tablou cu operatii 08 - Inmultiri

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Linia de produse “PitiClic – Fa cu manuta ta” se adreseaza copiilor activi si inteligenti care profita de fiecare moment ca sa se amuze si sa invete deopotriva.

Un produs complex:

- Tablou de pictat
- CD cu joc pentru PC: “Rezolvam, coloram, matematica invatam!”

Copilul poate obtine acum un frumos si original tablou in doar in doi pasi:

- Rezolva operatiile matematice (in acest produs, rezolva inmultiri)
- Picteaza tabloul folosind culorile indicate de rezultatul operatiilor matematice (are inclus un “cod al culorilor”)

Si apoi, neaparat urmeaza joaca la calculator cu programul educativ pentru colorat. Doar ca acum avem si pe cineva care ne verifica, ne corecteaza daca e cazul si ne evalueaza... E vorba de CALCULATOR! Programul de fata, dezvoltat de creatorul de aplicatii educationale Infomedia Pro, ajuta copilul sa invete matematica si arta in acelasi timp, intr-un mod placut, distractiv, il ajuta sa invete jucandu-se.

Acest joc il va ajuta pe copilul tau sa-si dezvolte capabilitatile logice, viteza de gandire si de reactie, precum si spiritul estetic-creativ. E o superba imbinare de matematica si arta plastica!

Include si o pensula pentru pictura.

Din aceeasi serie:

- Tablou cu operatii 05 - Adunari si scaderi fara trecere peste ordin
- Tablou cu operatii 06 - Adunari si scaderi cu trecere peste ordin
- Tablou cu operatii 07 - Adunari si scaderi de numere formate din zeci, pana la 100
- Tablou cu operatii 09 - Impartiri

Titlu: Tablou cu operatii 09 - Impartiri

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Infomedia Pro



Descriere:

Linia de produse “PitiClic – Fa cu manuta ta” se adreseaza copiilor activi si inteligenti care profita de fiecare moment ca sa se amuze si sa invete deopotriva.

Un produs complex:

- Tablou de pictat
- CD cu joc pentru PC: “Rezolvam, coloram, matematica invatam!”

Copilul poate obtine acum un frumos si original tablou in doar in doi pasi:

- Rezolva operatiile matematice (in acest produs, rezolva impartiri)
- Picteaza tabloul folosind culorile indicate de rezultatul operatiilor matematice (are inclus un “cod al culorilor”)

Si apoi, neaparat urmeaza joaca la calculator cu programul educativ pentru colorat. Doar ca acum avem si pe cineva care ne verifica, ne corecteaza daca e cazul si ne evalueaza... E vorba de CALCULATOR! Programul de fata, dezvoltat de creatorul de aplicatii educationale Infomedia Pro, ajuta copilul sa invete matematica si arta in acelasi timp, intr-un mod placut, distractiv, il ajuta sa invete jucandu-se.

Acest joc il va ajuta pe copilul tau sa-si dezvolte capabilitatile logice, viteza de gandire si de reactie, precum si spiritul estetic-creativ. E o superba imbinare de matematica si arta plastica!

Include si o pensula pentru pictura.

Din aceeasi serie:

- Tablou cu operatii 05 - Adunari si scaderi fara trecere peste ordin
- Tablou cu operatii 06 - Adunari si scaderi cu trecere peste ordin
- Tablou cu operatii 07 - Adunari si scaderi de numere formate din zeci, pana la 100
- Tablou cu operatii 08 - Inmultiri

Titlu: Matematică clasa a II-a, Vol. I - MateMagia - Scormonilă sparge gheața

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Intuitext



Descriere: Matematica clasa a II-a, Vol. I – MateMagia – Scormonila sparge gheața

Scopul acestui CD este de a-l ajuta pe copilul tău să învețe matematica de clasa a II-a, într-un mod plăcut.

Lecțiile sunt în conformitate cu programa școlară de matematică dar abordează și noțiuni de **Științele naturii**.

Copiii vor învăța matematică 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.

Cuprins:

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:

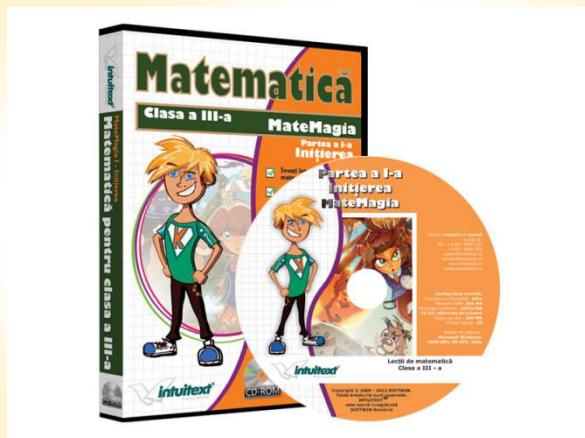
- Elemente ale mediului natural;
- Plante și animale;
- Activitățile oamenilor specifice fiecărui anotimp.

În fiecare lecție, copilul parcurge **predarea** 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.

Titlu: Matematică clasa a III-a Vol.I - MateMagia - Inițierea

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Intuitext



Descriere: Matematica clasa a III-a, Vol. I – MateMagia – Inițierea

MateMagia – Inițierea ajută copiii să învețe mai ușor matematica de clasa a III-a: numerele naturale de la 0 la 1 000 000, Adunarea și scăderea numerelor de la 0 la 10 000.

În cazul în care copilul dumneavoastră a parcurs deja aceste lecții, produsul nostru îl va ajuta să își testeze cunoștințele, să exerseze sau să ÎȘI FIXEZE NOȚIUNILE NECLARE.

Lecțiile din acest produs sunt în conformitate cu programa școlară.

În cadrul fiecărei lecții întâlnim:

- 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

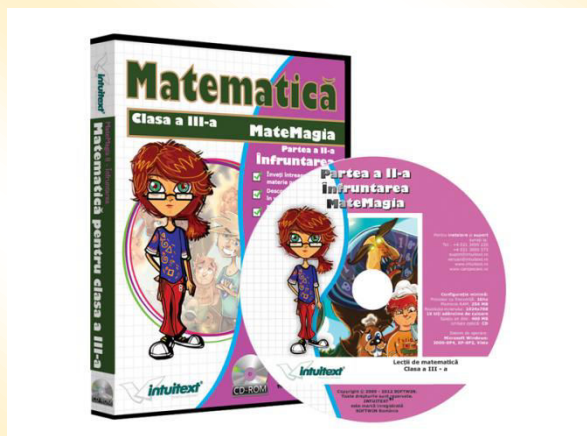
În plus, în produs mai găsim planșe de colorat, jocuri concurs, curiozități și informații privind animalele și obiceiurile oamenilor, poezii, fabule într-o abordare interdisciplinară care vizează cunoașterea mediului, educația moral-civică și dezvoltarea limbajului.

Inițierea sprijină învățarea intuitivă, relaxantă și plăcută a matematicii.

Titlu: Matematică clasa a III-a Vol.II - MateMagia - Înfruntarea

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Intuitext



Descriere: Matematica clasa a III-a, Vol. II – MateMagia – Înfruntarea

MateMagia -Înfruntarea ajută copiii să învețe mai ușor matematica de clasa a III-a: 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.

În cazul în care copilul dumneavoastră a parcurs deja aceste lecții, produsul nostru îl va ajuta să își testeze cunoștințele, să exerseze sau să ÎȘI FIXEZE NOȚIUNILE NECLARE.

Lecțiile din acest produs sunt în conformitate cu programa școlară.

În cadrul fiecărei lecții întâlnim:

- 1.explicarea noțiunilor noi în cadrul unor rezumate teoretice
- 2.jocuri educaționale contratimp
- 3.probleme cu rezolvare asistată
- 4.teste de verificare cu grad crescător de dificultate
- 5.statistici care reflectă performanța copilului

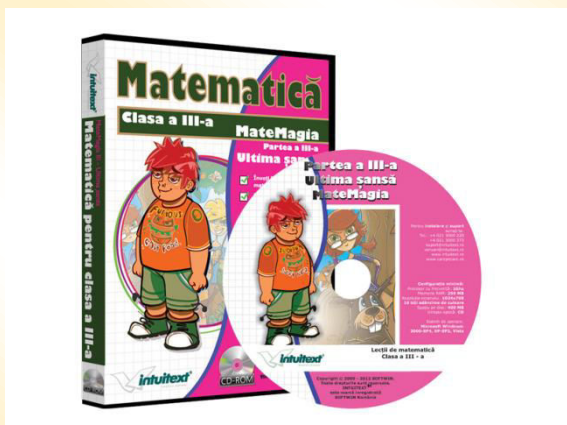
În plus, în produs mai găsim planșe de colorat, jocuri concurs, curiozități și informații privind animalele și obiceiurile oamenilor, poezii, fabule într-o abordare interdisciplinară care vizează cunoașterea mediului, educația moral-civică și dezvoltarea limbajului.

Înfruntarea sprijină învățarea intuitivă, relaxantă și plăcută a matematicii.

Titlu: Matematică clasa a III-a Vol.III - MateMagia Ultima Sansa

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Intuitext



Descriere: Matematica clasa a III-a, Vol. III – MateMagia Ultima Șansă

MateMagia – Ultima Șansă ajută copiii să învețe mai ușor matematica de clasa a III-a: Elemente intuitive de geometrie, Unități de măsură.

În cazul în care copilul dumneavoastră a parcurs deja aceste lecții, produsul nostru îl va ajuta să își testeze cunoștințele, să exerseze sau să ÎȘI FIXEZE NOȚIUNILE NECLARE.

Lecțiile din acest produs sunt în conformitate cu programa școlară.

În cadrul fiecărei lecții întâlnim:

1. explicarea noțiunilor noi în cadrul unor rezumate teoretice
2. jocuri educaționale contratimp
3. probleme cu rezolvare asistată
4. teste de verificare cu grad crescător de dificultate
5. statistici care reflectă performanța copilului

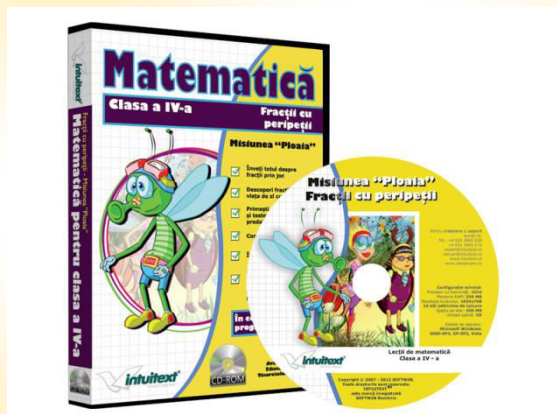
În produs mai găsim planșe de colorat, jocuri concurs, curiozități și informații privind animalele și obiceiurile oamenilor, poezii, fabule într-o abordare interdisciplinară care vizează cunoașterea mediului, educația moral-civică și dezvoltarea limbajului.

Ultima șansă sprijină învățarea intuitivă, relaxantă și plăcută a matematicii.

Titlu: Matematică clasa a IV-a - Frații cu peripeții - "Misiunea "Ploaia"

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Intuitext



Descriere: Cu Frații cu peripeții - Misiunea "Ploaia" copiii vor învăța mai ușor matematica de clasa a IV-a.

În cazul în care copilul dumneavoastră a parcurs deja lecțiile de matematică pentru clasa a IV-a, produsul nostru îl va ajuta să își testeze cunoștințele, să exerseze sau să ÎȘI FIXEZE NOȚIUNILE NECLARE.

Lecțiile din acest produs sunt în conformitate cu programa școlară.

Beneficii:

- Copiii vor învăța fracțiile făcând asocieri cu viața reală și înțelegând că, spre exemplu, pentru a împărți o prajitură cu prietenii trebuie să folosească noțiunile de fracții.
- Personajele amuzante vor transforma învățarea într-o poveste, astfel încât copiii vor putea să învețe, pe lângă noțiunile de fracții și ce înseamnă prietenia și lucrul în echipă.
- Învățarea fracțiilor va deveni o joacă pentru că informațiile teoretice sunt transmise cu ajutorul animațiilor și jocurilor interactive.

Cuprins:

1. Noțiunea de fracție;
2. Frații egale;
3. Compararea unei fracții cu întregul;
4. Compararea fracțiilor;
5. Adunarea fracțiilor;
6. Scăderea fracțiilor;
7. Aflarea unei fracții dintr-un întreg;
8. Evaluare finală;

Vă invităm să vizionați filmul demonstrativ.

Titlu: Ghid pregatire-evaluare Gramatica pentru clasele III-IV, editia a II-a (nivel primar)

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Varox

Descriere: Ghid pregatire-evaluare Gramatica pentru clasele III-IV, editia a II-a (nivel primar)

Ghidul de pregatire-evaluare "Gramatica pentru clasele III-IV" este o aplicatie destinata studiului individual, excelent instrument pentru exersarea rezolvarii testelor de evaluare, simultan cu aprofundarea cunostintelor dobandite la scoala.

Aplicatia pune la dispozitia elevului o culegere electronica interactiva si 500 teste predefinite, extrase din aceasta culegere, reunind laolalta cele mai importante functii ale aplicatiilor platformei UnivTest.

Evaluarea se realizeaza pe suportul aplicatiei UnivTest Evaluator, care reproduce intocmai conditiile in care elevii sustin probele practice (examene, lucrari de control, concursuri scolare etc.). Dupa terminarea rezolvarii fiecarui test, aplicatia calculeaza nota finala si permite accesul elevului la solutii si rezolvari recomandate, astfel incat acesta isi poate verifica rezolvarea, dar si nivelul cunostintelor teoretice, studiind explicatiile detaliate pe care le primeste.



Cele 500 teste propuse pentru rezolvare sunt extrase dintr-o culegere electronica interactiva UnivTest. La fiecare incarcare, variantele de raspuns ale itemilor sunt "amestecate" intre ele, astfel incat un test reincarcat pentru reluarea rezolvarii va fi afisat intotdeauna intr-o forma diferita fata de cea precedenta.

Principalele imbunatatiri pe care le aduce editia a II-a a acestei serii de aplicatii, fata de editia precedenta, sunt:

- Prezenta editie prezinta elevului disciplina tratata conform programei complete a anului scolar pentru care a fost proiectata. Pentru a putea fi folosite cu eficienta pe tot parcursul anului scolar, testele se pot "filtra", astfel incat sa cuprinda numai capitolele care au fost parcurse de elev de la inceputul anului scolar pana in momentul testarii. Configurarea modului de filtrare se poate realiza foarte usor din menu-ul aplicatiei, sau direct din culegerea atasata;
- Fiecare dintre cele 500 teste pe care le propune aplicatia contine teste selectate din capitole diferite ale culegerii. Dar, avand acces permanent la aceasta, elevul poate exersa rezolvarea exercitiilor si problemelor care apartin numai unui anumit capitol;
- Sectiunea de evaluare a acestei aplicatii este chiar aplicatia pe care elevii din toata tara dau probele in cadrul concursului informatizat "Teste pe taste" (vezi sectiunea "Produse - Teste pe ... taste").

Aplicatia este deosebit de "prietenoasa", accesibila chiar si incepatorilor in folosirea calculatorului, fiind deosebit de intuitiva si foarte generoasa in explicatii detaliate si filme de prezentare.

Puteti studia un fragment de tutorial video la Informatii - Tutoriale video - 6. UnivTest Evaluator Sp - Exemplu practic de utilizare a aplicatiei pentru pregatire si autoevaluare.

Titlu: Nivel primar - Matematica interactiva IV, semestrul 1

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Varox

Descriere: Nivel primar - Matematica interactiva IV, semestrul 1

CD-ul contine urmatoarele aplicatii:



1. Jocul didactic CURSA CAMPIONILOR, nivel IV, volum 1 este, in aparenta, numai un joc foarte distractiv dar, in realitate, este o foarte complexa si eficienta modalitate de a evalua cunostintele matematice invatate in primul semestru al clasei a IV-a.

Clasamentul, tabela care inregistreaza si ordoneaza rezultatele, face ca aplicatia sa ofere reale satisfactii iubitorilor de competitii, mai ales daca este folosita in colectiv. Cursa poate fi parcursa cu toate genurile de exercitii matematice corespunzatoare programei primului semestru al clasei a IV-a, pe 5(cinci) niveluri de dificultate. Interactivitatea, continutul foarte bogat in sunet si imagini deosebite, cat si comentariile lui Toby, fac ca aceasta dificila munca sa para deosebit de agreabila.

La solicitarea utilizatorului, pentru fiecare pozitie bifata in clasament, jocul poate elibera o diploma, fie prin tiparire directa la imprimanta, fie prin salvare, daca utilizatorul doreste sa printeze diploma la o alta imprimanta sau doreste sa-si alcatuiasca o arhiva cu rezultatele obtinute intr-o anumita perioada de timp. Optional, salvarea diplomei se poate realiza in format grafic BMP sau JPG.

2. Jocul didactic IMPERIUL ROMAN ajuta utilizatorul sa inteleaga si sa exerseze unul dintre capitelele dificile ale matematicii ciclului primar: NUMERELE ROMANE (Scrierea cu cifre romane, citirea numerelor scrise cu cifre romane). Totodata, jocul imbogateste micului utilizator cunostintele despre cei mai cunoscuti imparati romani. Ilustratiile si scurtele biografii care le insotesc reprezinta premiile oferite micului competitor pentru terminarea fiecareia dintre etapele jocului. Jocul poate fi parcurs in 4(patru) etape de dificultate crescatoare (scrierea cu caractere romane a numerelor de la 2 la 10000), premiul oferit la terminarea fiecareia fiind cate un set de informatii (ilustratii bust si monede, scurta biografie) despre un imparat al Romei antice.

3. Jocul didactic JOCUL TARILOR ajuta utilizatorul sa inteleaga si sa exerseze rezolvarea exercitiilor matematice cu operatii combinate: adunare si scadere cu termeni pana la 100, inmultiri si impartiri care deriva din tabla inmultirii. Totodata, jocul imbogateste micului utilizator cunostintele despre geografia lumii. Ilustratiile si scurtele expuneri care insotesc fiecare nivel al jocului, reprezinta premiile oferite micului competitor pentru terminarea acestora. Jocul poate fi parcurs in 4(patru) etape de dificultate crescatoare, de la 4 exercitii combinate (nivel 1), pana la 7 exercitii combinate (nivel 4). Fiecare exercitiu contine o litera ascunsa care se arata atunci cand rezolvarea este corecta. Din combinatia literelor (4, 5, 6, respectiv 7 litere), micul utilizator poate deduce numele tarii despre care va primi cateva informatii utile (capitala, localizare, suprafata, numar locuitori, specific, resurse naturale etc.). Interactivitatea, continutul bogat in sunet si imagini, cat si comentariile Spiridusului, simpaticul personaj care asista joaca, atrag mult copilul. Varietatea exercitiilor si a informatiilor, alegerea la intamplare a acestora, fac din acest joc un instrument inepuizabil, al carei valoare de intrebuintare si grad de noutate se pastreaza pe timp indelungat.

4. Jocul didactic LA VINATOARE IV ajuta utilizatorul sa inteleaga si sa exerseze compunerea numerelor de la 10 la 1.000.000 (unitati, zeci, sute, mii, zeci de mii, sute de mii). Totodata, jocul

dezvolta memoria vizuala si atentia distributiva, spiritul de observatie al micului utilizator in distingerea culorilor si ii imbogateste cunostintele de zoologie. Ilustratiile hazlii cu animale salbatice din intreaga lume care insotesc fiecare dintre cele 5 niveluri ale jocului, reprezinta premiile oferite micului competitor pentru terminarea acestora. Jocul poate fi parcurs in 5(cinci) etape de dificultate crescatoare, premiul oferit la terminarea fiecareia fiind cate un set de 5(cinci) ilustratii cu animale.

5. Jocul didactic DESTINUL ENIDEI 1 este un joc puzzle inedit, foarte amuzant dar si educativ. Jucand, micul utilizator isi imbogateste cunostintele de geometrie si unitati de masura, corespunzatoare nivelului clasei a IV-a, dupa cum urmeaza:

- Nivel 1: Recunoasterea figurilor geometrice;
- Nivel 2: Transformari unitati de masura;
- Nivel 3: Probleme de calcul perimetre si transformari unitati de masura.

Jucand, micul utilizator isi exerseaza memoria vizuala, atentia distributiva, viteza de reactie si spiritul de competitie. Jocul a imprumutat numele povestirii care il insoteste si care reprezinta premiul oferit micului competitor, daca acesta termina nivelul ales. Premiul poate fi acordat in intregime sau numai partial, in functie de modul in care s-au respectat conditiile impuse. Jocul poate fi parcurs pe trei nivele de dificultate, premiul oferit la terminarea jocului fiind dimensionat conform nivelului ales. Prezentul CD contine prima parte a povestirii DESTINUL ENIDEI.

Continuarea acesteia poate fi urmarita pe CD-ul MATEMATICA INTERACTIVA IV, SEMESTRUL 2, care trateaza matematica invatata in semestrul II al clasei a IV-a.

Titlu: Nivel-primar---Matematica-interactiva-IV,-semestrul-2

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Varox

Descriere: Nivel primar - Matematica interactiva IV, semestrul 2

CD-ul contine urmatoarele aplicatii:

1. Jocul didactic CURSA CAMPIONILOR, nivel IV, volum 2 este, in aparenta, numai un joc foarte distractiv dar, in realitate, este o foarte complexa si eficienta modalitate de a evalua cunostintele matematice invatate in cel de-al doilea semestru al clasei a IV-a. Clasamentul, tabela care inregistreaza si ordoneaza rezultatele, face ca aplicatia sa ofere reale satisfactii iubitorilor de competitii, mai ales daca este folosita in colectiv. Cursa poate fi parcursa cu toate genurile de exercitii matematice corespunzatoare programei celui de-al doilea semestru al clasei a IV-a, pe 5(cinci) niveluri de dificultate. Interactivitatea, continutul foarte bogat in sunet si imagini deosebite, cat si comentariile lui Toby, fac ca aceasta dificila munca sa para deosebit de agreabila.

La solicitarea utilizatorului, pentru fiecare pozitie bifata in clasament, jocul poate elibera o diploma, fie prin tiparire directa la imprimanta, fie prin salvare, daca utilizatorul doreste sa printeze diploma la o alta imprimanta sau doreste sa-si alcatuiasca o arhiva cu rezultatele obtinute intr-o anumita perioada de timp. Optional, salvarea diplomei se poate realiza in format grafic BMP sau JPG.

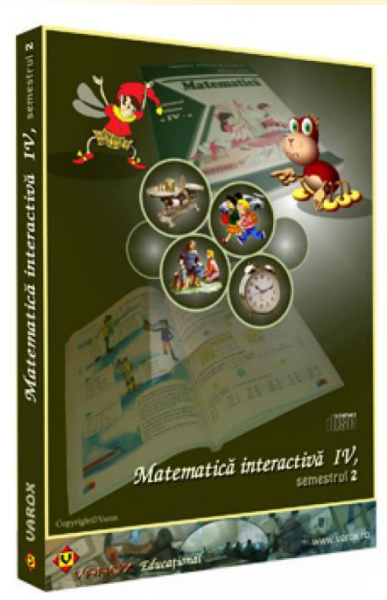
2. Jocul didactic DESTINUL ENIDEI 2 este un joc puzzle inedit, foarte amuzant dar si educativ. Jucand, micul utilizator isi imbogateste cunostintele despre fractii, corespunzatoare nivelului clasei a IV-a, dupa cum urmeaza:

- Nivel 1: Recunoasterea unei fractii dintr-un intreg;
- Nivel 2: Adunarea si scaderea fractiilor cu acelasi numitor, cu doi termeni;
- Nivel 3: Adunarea si scaderea fractiilor cu acelasi numitor, cu trei termeni.

Jucand, micul utilizator isi exerseaza memoria vizuala, atentia distributiva, viteza de reactie si spiritul de competitie. Jocul a imprumutat numele povestirii care il insoteste si care reprezinta premiul oferit micului competitor, daca acesta termina nivelul ales. Premiul poate fi acordat in intregime sau numai partial, in functie de modul in care s-au respectat conditiile impuse. Jocul poate fi parcurs pe trei nivele de dificultate, premiul oferit la terminarea jocului fiind dimensionat conform nivelului ales. Prezentul CD contine partea a doua a povestirii DESTINUL ENIDEI. Prima parte a acesteia poate fi urmarita pe CD-ul MATEMATIC~ INTERACTIV~ IV, SEMESTRUL 1, care trateaza matematica invatata in semestrul I al clasei a IV-a.

3. Jocul didactic CU OCHII PE CEAS ajuta utilizatorul sa inteleaga si sa exerseze utilizarea si transformarea unitatilor pentru masurarea timpului (ora, minutul, secunda), citirea si interpretarea ceasurilor analog si digital. Jocul poate fi parcurs in 5(cinci) etape de dificultate crescatoare, iar premiul oferit la terminare este un ceas desteptator, pe care micul utilizator il poate programa sa emita un semnal sonor (alarma) la orice ora. Interactivitatea, continutul bogat in sunet si imagini, cat si comentariile Spiridusului, simpaticul personaj care asista joaca, atrag mult copilul, iar jocul isi atinge scopul educational, ocupand eficient si util timpul de joaca al micului utilizator.

4. Jocul didactic CELE 7 MINUNI ALE LUMII ajuta utilizatorul sa inteleaga si sa exerseze utilizarea si transformarea unitatilor pentru masurarea masei. Jocul consta in cantarirea diverselor obiecte, folosind balanta si greutatile puse la dispozitie pentru aceasta operatiune (2 kg, 1 kg, 500 g, 200 g si 100 g). Totodata, jocul imbogateste micului utilizator cunostintele despre istoria antica, prezentandu-i cele 7 minuni ale lumii vechi. Ilustratiile si scurtele expuneri care insotesc fiecare



terminare a jocului, reprezinta premiile oferite micului competitor. Pentru fiecare final de joc, micul utilizator primeste imagini si informatii privind una dintre cele 7 minuni ale lumii antice. Ordinea prezentarii acestora este intamplatoare, iar probabilitatea repetitiei este destul de mare, astfel incat copilul, pentru a putea vedea toate cele 7 minuni ale lumii antice, trebuie sa parcurga jocul de mai multe ori. Jocul contine 3(trei) etape de dificultate crescatoare. Interactivitatea, continutul bogat in sunet si imagini, cat si comentariile Spiridusului, simpaticul personaj care asista joaca, atrag mult copilul. Varietatea obiectelor cantarite si a informatiilor, alegerea la intamplare a valorilor numerice, fac din acest joc un instrument inepuizabil, cu valoare de intrebuintare si grad de noutate care se pastreaza pe timp indelungat.

Titlu: EDU Istorie -Povestea timpului

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Editura EDU



Descriere: "EDU Istorie" ("Povestea timpului") se adresează atât elevilor din clasa a IV-a, cât și celor din ciclul gimnazial.

Softul educațional este unul complex, conținând 42 de lecții animate structurate pe 19 capitole. Fiecare capitol are câte un joc edu-distractiv, legat de tematica respectivă. Pe lângă aceste lecții animate și jocuri educative, softul educațional de istorie mai conține și un joc educativ 3D.

Jocul educativ 3D "Povestea Timpului" trimite jucătorul într-o spectaculoasă călătorie în timp. Cunoșcătorii marilor evenimente istorice vor putea evada din prezent și, cu ajutorul amuletei timpului, se vor întoarce 1000 de ani în trecut, într-un sătuleț care nu este atât de liniștit precum pare la prima vedere. Tag, un om malefic venit din viitor, încearcă să distrugă comunitatea de călugări, deoarece aceasta era singura care deținea secretul teleportării, și dorește să populeze Terra cu creaturile sale monstruoase. După ce se înarmează corespunzător, jucătorul poate coborî în universul subteran al lui Tag și al creaturilor sale spre a-i răpune. Deoarece la fiecare pas sunt obstacole istorice, doar cunoșcătorii vremurilor trecute vor putea face ca "Povestea timpului" să aibă un final fericit.

Titlu: Edu Științe ale naturii cls. A-IV-a

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Editura EDU



Descriere: Cd-ul de "Edu Științe ale naturii" este o enciclopedie interactivă care cuprinde toate temele din programa clasei a IV-a și pune bazele conceptuale pentru disciplinele ce vor fi studiate în ciclul gimnazial (noțiuni elementare de: fizică, biologie, chimie, botanică sau geografie generală).

Fiecare dintre cele 20 de lecții animate are câte un joc tematic distractiv și un experiment, plus mai multe fișe de lucru pentru portofoliul personal. Alături de lecțiile și aplicațiile de mai sus, pe CD mai sunt și 250 de curiozități ale naturii.

Titlu: Științe ale naturii cls. a-III-a

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Editura EDU



Descriere:

CD-ul este o adevărată enciclopedie animată care conține 28 de lecții-filmulețe despre: corpuri și transformarea acestora, plante, animale, corpul uman și mediul înconjurător. Toate temele sunt tratate inter și multidiscplinar, elevii aflând cele mai spectaculoase lucruri despre principalele teme studiate: de la dispariția giganticilor dinozauri, până la evoluția mamiferelor, de la plantele pitice, până la cele carnivore, de la cel mai mic oscior al corpului uman, până la super-performantul creier, de la primitivele mori de vânt, până la cele mai sofisticate tehnologii bazate pe energia solară.

Softul educațional mai conține: 19 jocuri educative și experimente, 32 de planșe didactice și 28 de seturi de teste menite a-i consolida elevului cunoștințele dobândite.

Titlu: Alfabetul din povești

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Editura EDU



Descriere: Pachetul educațional "**Alfabetul din povești**" este un înlocuitor modern al manualului clasic de abecedar, menit a-l introduce pe micul elev în universul sunetelor și al literelor. Se adresează elevilor din clasa pregătitoare, fiind adaptat noii programe școlare.

CD-ul este un soft educațional complex care conține: 28 de lecții interactive, 28 de povești animate, 56 de aplicații și jocuri edu-distractive, precum și 120 de planșe și fișe de lucru printabile.

Fiecare literă își are povestea sa animată: litera V este asemănată cu aripile deschise ale curajosului vultur, hamacul lui Hipo a împrumutat forma literei H, litera E s-a născut din pieptenele fără dinți al elefanțelului isteț, iar litera O ne amintește de orașul cu ochelari.

Micul școlar poate lua parte la provocările literelor (prin lecțiile interactive la sfârșitul cărora va primi câte o apreciere), își poate consolida însușirea corectă a sunetelor și silabelor prin cele 56 de jocuri educative și 120 de fișe lucru sau își poate personaliza literele preferate.

Titlu: Limba și literatura română pentru clasa a III-a - semestrul I

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Editura EDU



Descriere: Editura Edu vă pune la dispoziție super- manualul digital de "Limba și literatura română pentru clasa a III-a", semestrul I, elaborat după noua programă școlară.

Varianta electronică este similară celei tipărite, însă imaginile și explicațiile statice sunt înlocuite cu explicații animate. În varianta electronică elevul primește sarcini de lucru diferite la fiecare accesare, un feedback imediat asupra corectitudinii rezolvării, mici joculețe și animații educative.

Pe versiunea electronică elevul găsește 30 de aplicații și exerciții interactive, 39 de filmulețe și lecții animate, precum și 58 de imagini didactice. Acestea au rolul de a transforma învățarea într-un proces plăcut și distractiv. Varianta digitală rulează atât pe PC, indiferent de sistemul de operare, cât și pe tablete sau telefoane smartphone.

Titlu: Limba și literatura română pentru clasa a III-a, semestrul al-II-lea

Adresabilitate: PRIMAR

Producator: Editura EDU



Descriere: Editura Edu vă pune la dispoziție super- manualul digital de "Limba și literatura română pentru clasa a III-a", semestrul al II-lea, elaborat după noua programă școlară.

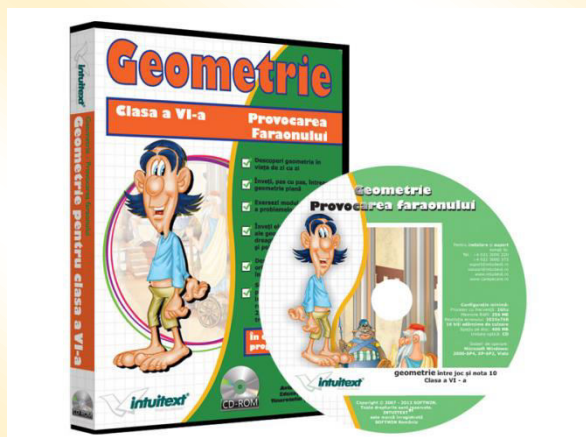
Varianta electronică este similară celei tipărite, însă imaginile și explicațiile statice sunt înlocuite cu explicații animate. În varianta electronică elevul primește sarcini de lucru diferite la fiecare accesare, un feedback imediat asupra corectitudinii rezolvării, mici joculețe și animații educative.

Pe versiunea electronică elevul găsește 16 aplicații și exerciții interactive, 26 de filmulețe și lecții animate, precum și 40 de imagini didactice. Acestea au rolul de a transforma învățarea într-un proces plăcut și distractiv. Varianta digitală rulează atât pe PC, indiferent de sistemul de operare, cât și pe tablete sau telefoane smartphone.

Titlu: Matematică clasa a VI-a Vol.I - Provocarea Faraonului - Geometrie: între joc și nota 10

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Intuitext



Descriere: Provocarea Faraonului, Geometrie: Între joc și nota 10!

Alexandria anulului 300 I.Hr - Euclid, marele învățat grec și părintele geometriei este convocat la curtea Faraonului Ptolemeu I Soter. Euclid este provocat să construiască pentru elevii săi prima școală din lume. Va reuși oare învățatul să îndeplinească voia Faraonului?

Geometrie: între joc și nota 10 este o serie inovatoare de produse software educaționale de matematică și se adresează elevilor din clasele a VI-a și a VII-a. Produsele sunt elaborate conform programei școlare în vigoare și reprezintă un suport important pentru pregătirea tezelor cu subiect unic. Copiii vor fi atrași într-o aventură petrecută în Egiptul Antic, pe timpul Faraonului Ptolemeu, unde îl vor asista pe învățatul Euclid în rezolvarea problemelor și vor fi ghidați pas cu pas în procesul de învățare a geometriei.

Trusa de geometrie virtuală, sintezele, explicațiile, zecile de teste, jocurile interactive și exemplele grafice reprezintă cel mai eficient mod pentru pregătirea tezelor cu subiect unic.

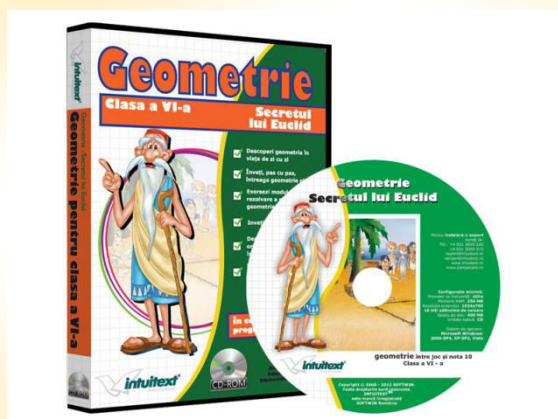
Geometrie clasa a VI-a "Provocarea Faraonului" tratează elementele de bază ale geometriei: punct, dreaptă, semidreaptă, segment, unghiuri și poligoane.

Provocarea Faraonului, Geometrie: Între joc și nota 10! este un produs avizat și recomandat de experții din Ministerul Educației, Cercetării și Tineretului.

Titlu: Matematică clasa a VI-a Vol.II - Secretul lui Euclid - Geometrie: între joc și nota 10

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Intuitext



Descriere: Secretul lui Euclid - Geometrie: între joc și nota 10

Euclid, părintele geometriei și-a luat angajamentul de a construi pentru discipolii săi prima școală din Alexandria. Întâmplările neprevăzute și provocările Faraonului îi creează greutăți marelui învățat. Intră în aventură împreună cu discipolii lui Euclid și descoperă, alături de marele profesor tainele geometriei.

Geometrie: între joc și nota 10 este o serie inovatoare de produse software educaționale de matematică și se adresează elevilor din clasele a VI-a și a VII-a. Produsele sunt elaborate conform programei școlare în vigoare și reprezintă un suport important pentru pregătirea tezelor cu subiect unic. Copiii vor fi atrași într-o aventură petrecută în Egiptul Antic, pe timpul Faraonului Ptolemeu, unde îl vor asista pe învățatul Euclid în rezolvarea problemelor și vor fi ghidați pas cu pas în procesul de învățare a geometriei.

Geometrie clasa a VI-a “Secretul lui Euclid” este dedicat studiului triunghiului (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).

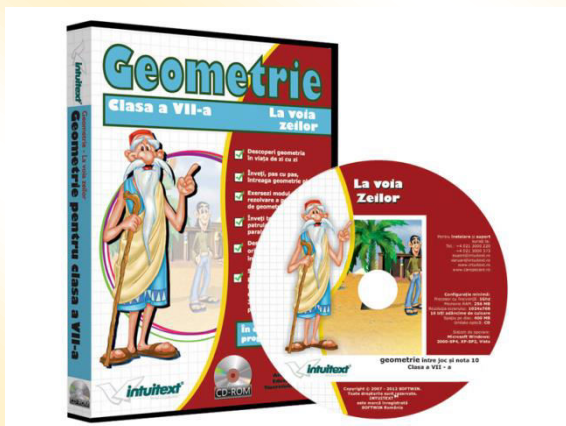
Trusa de geometrie virtuală, sintezele, explicațiile, zecile de teste, jocurile interactive și exemplele grafice reprezintă cel mai eficient mod pentru pregătirea tezelor cu subiect unic.

Secretul lui Euclid - Geometrie: între joc și nota 10 este un produs avizat și recomandat de experții din Ministerul Educației, Cercetării și Tineretului.

Titlu: Matematică clasa a VII-a Vol.III - La voia zeilor - Geometrie: între joc și nota 10

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Intuitext



Descriere: La voia zeilor - Geometrie: între joc și nota 10

În Alexandria, acum mai bine de două milenii, Euclid și discipolii săi au început construcția celei dintâi școli de geometrie din lume. Când în sfârșit credeau că lucrurile merg bine, forțe paranormale intervin în planurile lor. Pe neașteptate, întreaga poveste este tulburată de întâmplări stranii și personaje misterioase. Oare ce forțe se ascund în spatele lor?

Geometrie: între joc și nota 10 este o serie inovatoare de produse software educaționale de matematică și se adresează elevilor din clasele a VI-a și a VII-a. Produsele sunt elaborate conform programei școlare în vigoare și reprezintă un suport important pentru pregătirea tezelor cu subiect unic. Copiii vor fi atrași într-o aventură petrecută în Egiptul Antic, pe timpul Faraonului Ptolemeu, unde îl vor asista pe învățatul Euclid în rezolvarea problemelor și vor fi ghidați pas cu pas în procesul de învățare a geometriei.

La voia zeilor - Clasa a VII-a tratează

Patrulaterale; 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 Ariei.

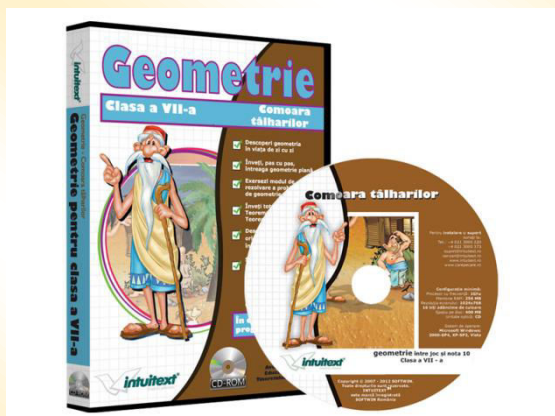
Trusa de geometrie virtuală, sintezele, explicațiile, zecile de teste, jocurile interactive și exemplele grafice reprezintă cel mai eficient mod pentru pregătirea tezelor cu subiect unic.

La voia zeilor - Geometrie: între joc și nota 10 este un produs avizat și recomandat de experții din Ministerul Educației, Cercetării și Tineretului.

Titlu: Matematică clasa a VII-a Vol.IV - Comoara tâlharilor - Geometrie: între joc și nota 10

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Intuitext



Descriere: Comoara tâlharilor - Geometrie: între joc și nota 10

În Alexandria, capitala Egiptului, Euclid și discipolii săi sunt pe cale de a finaliza construcția primei școli de geometrie din Lumea Antică. Din păcate, acțiunile lor încurcă planurile a doi vestiți tâlhari care vor face tot ce le va sta în putință să oprească construcția.

Geometrie: între joc și nota 10 este o serie inovatoare de produse software educaționale de matematică și se adresează elevilor din clasele a VI-a și a VII-a. Produsele sunt elaborate conform programei școlare în vigoare și reprezintă un suport important pentru pregătirea tezelor cu subiect unic. Copiii vor fi atrași într-o aventură petrecută în Egiptul Antic, pe timpul Faraonului Ptolemeu, unde îl vor asista pe învățatul Euclid în rezolvarea problemelor și vor fi ghidați pas cu pas în procesul de învățare a geometriei.

Comoara tâlharilor - Clasa a VII-a tratează: Relațiile metrice în triunghiul oarecare și relațiile metrice în triunghiul dreptunghic

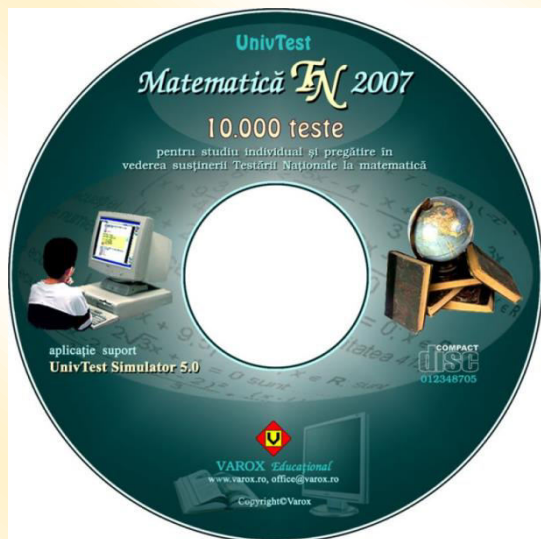
Trusa de geometrie virtuală, sintezele, explicațiile, zecile de teste, jocurile interactive și exemplele grafice reprezintă cel mai eficient mod pentru pregătirea tezelor cu subiect unic.

Comoara tâlharilor - Geometrie: între joc și nota 10 este un produs avizat și recomandat de experții din Ministerul Educației, Cercetării și Tineretului.

Titlu: Gimnaziu - Matematica TN 2007 - 10000 teste - pentru gimnaziu

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Varox



Descriere: Gimnaziu - Matematica TN 2007 - 10000 teste - pentru gimnaziu

"Matematica TN 2007" reprezintă o culegere de teste continuând o cifră neegalată până în prezent: 10.000 teste, adică 120.000 probleme. Aplicația a fost creată pentru a veni în sprijinul elevilor de clasă a VIII-a care se pregătesc pentru susținerea Testării Naționale la matematică și a elevilor de clasă a VII-a care susțin Teza cu subiect unic la matematică. Exercițiile incluse sunt posibilele alternative ale examenului care va urma. Lucrarea este o versiune a aplicației "MatCap", avizată de MECT și concepută cu aportul direct al SNEE. Oferind soluțiile și rezolvarile complete ale problemelor, "Matematica TN 2007" reprezintă nu numai un instrument de exersare, ci și un eficient mijloc de învățare.

Lucrarea se deosebește de o culegere obișnuită nu doar datorită volumului fabulos de teste continuate și concepției acestora, dar mai ales datorită INTERACTIVITĂȚII. Această calitate este dată de "simulatorul" încorporat care oferă elevului utilizator condiții similare cu cele în care se va desfășura examenul real. Astfel, elevul va putea rezolva fiecare test într-un timp determinat, iar după terminarea rezolvării, va primi nota meritată și își va putea corecta greșelile consultând întreaga listă de soluții, rezolvarii și explicații teoretice, prezentate în detaliu, pentru fiecare test în parte. Totodată, prin calcularea mediei rezultatelor obținute, aplicația oferă elevului posibilitatea de a-și aprecia cu obiectivitate nivelul de pregătire și șansele în susținerea examenului real.

Titlu: Gimnaziu - Ghid de pregătire Matematica TN

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Varox



Descriere: Gimnaziu - Ghid de pregătire Matematica TN

Ghidul de pregătire "Matematica TN" reprezintă un simulator de examen, având la baza cele 100 teste publicate online de Ministerul Educației în anul 2007, pentru pregătirea Testării Naționale la matematica.

Lucrarea este INTERACTIVA. Această calitate este dată de "simulatorul" încorporat care oferă elevului utilizator condiții similare cu cele în care se va desfășura examenul real. Astfel, elevul va putea rezolva fiecare test într-un timp determinat, iar după terminarea rezolvării, va primi nota meritată și își va putea corecta greșelile consultând întreaga listă de soluții, rezolvări și explicații teoretice, prezentate în detaliu, pentru fiecare test în parte. Totodată, prin calcularea mediei rezultatelor obținute, aplicația oferă elevului posibilitatea de a-și aprecia cu obiectivitate nivelul de pregătire și șansele în susținerea examenului real.

Rezolvările celor 100 teste sunt realizate de Editura SIGMA, printr-un prestigios colectiv de cadre didactice.

Oferind soluțiile și rezolvările complete ale problemelor, "Matematica TN" reprezintă nu numai un instrument de exersare, ci și un eficient mijloc de învățare.

Titlu: Ghid de pregătire-evaluare Istoria Romanilor EN

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Varox



Descriere: Ghid de pregătire-evaluare Istoria Romanilor EN

Ghidul de pregătire-evaluare "Istoria Romanilor EN" reprezintă un simulator de examen, având la baza cele 100 teste publicate online de Ministerul Educației în anul 2007, pentru pregătirea Testării Naționale (Examenelor Naționale) la istoria românilor.

Lucrarea este INTERACTIVĂ. Această calitate este dată de "simulatorul" încorporat care oferă elevului utilizator condiții similare cu cele în care se va desfășura examenul real. Astfel, elevul va putea rezolva fiecare test într-un timp determinat, iar după terminarea rezolvării, va primi nota meritată și își va putea corecta greșelile consultând întreaga listă de soluții, rezolvări și explicații teoretice, prezentate în detaliu, pentru fiecare test în parte. Totodată, prin calcularea mediei rezultatelor obținute, aplicația oferă elevului posibilitatea de a-și aprecia cu obiectivitate nivelul de pregătire și șansele în susținerea examenului real.

Rezolvările celor 100 teste sunt realizate de Editura SIGMA, printr-un prestigios colectiv de cadre didactice.

Oferind soluțiile și rezolvările complete ale problemelor, "Istoria Romanilor TN" reprezintă nu numai un instrument de exersare, ci și un eficient mijloc de învățare.

Titlu: Noul-Testament-in-sunet-si-imagini-2.0

Adresabilitate: Tuturor categoriilor de varsta sau pregatire profesionala

Producator: Varox



Descriere: Noul Testament in sunet si imagini 2.0

Produsul se adreseaza tuturor categoriilor de varsta sau pregatire profesionala si reprezinta o transpunere multimedia, pe suport CD-ROM, a lucrarii MICA BIBLIE, capitolul NOUL TESTAMENT. A fost realizat cu binecuvantarea si sprijinul Patriarhiei Bisericii Ortodoxe Romane, a Prea-Sfintitului Parinte Galaction, Episcop al Alexandriei si Teleormanului. Vizionata integral, lucrarea ofera peste 6(sase) ore de sunet si imagini grafice deosebite. Regia si interpretarea vocala apartin unor actori de la teatrul Maria Filotti din Braila, iar imaginile au fost colorate si imbunatatite de artisti plastici profesionisti.

Titlu: Ghid pregătire-evaluare Limba și Literatura Română EN

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Varox



Descriere: Ghid pregătire-evaluare Limba și Literatura Română EN

Ghidul de pregătire-evaluare "Limba și Literatura Română EN" reprezintă un simulator de examen, având la baza cele 100 teste publicate online de Ministerul Educației în anul 2007, pentru pregătirea Testării Naționale (Examenelor Naționale) la limba și literatura română.

Lucrarea este INTERACTIVĂ. Această calitate este dată de "simulatorul" încorporat care oferă elevului utilizator condiții similare cu cele în care se va desfășura examenul real. Astfel, elevul va putea rezolva fiecare test într-un timp determinat, iar după terminarea rezolvării, va primi nota meritată și își va putea corecta greșelile consultând întreaga listă de soluții, rezolvări și explicații teoretice, prezentate în detaliu, pentru fiecare test în parte. Totodată, prin calcularea mediei rezultatelor obținute, aplicația oferă elevului posibilitatea de a-și aprecia cu obiectivitate nivelul de pregătire și șansele în susținerea examenului real.

Rezolvările celor 100 teste sunt realizate de Editura SIGMA, printr-un prestigios colectiv de cadre didactice.

Oferind soluțiile și rezolvările complete ale problemelor, "Limba și Literatura Română TN" reprezintă nu numai un instrument de exersare, ci și un eficient mijloc de învățare.

Titlu: Ghid pregatire-evaluare Matematica pentru clasa a V-a, editia a II-a

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Varox

Descriere: Ghid pregatire-evaluare Matematica pentru clasa a V-a, editia a II-a

Ghidul de pregatire-evaluare "Matematica pentru clasa a V-a" este o aplicatie destinata studiului individual, excelent instrument pentru exersarea rezolvarii testelor de evaluare, simultan cu aprofundarea cunostintelor dobandite la scoala.

Aplicatia pune la dispozitia elevului o culegere electronica interactiva si 500 teste predefinite, extrase din aceasta culegere, reunind laolalta cele mai importante functii ale aplicatiilor platformei UnivTest.

Evaluarea se realizeaza pe suportul aplicatiei UnivTest Evaluator, care reproduce intocmai conditiile in care elevii sustin probele practice (examene, lucrari de control, concursuri scolare etc.). Dupa terminarea rezolvarii fiecarui test, aplicatia calculeaza nota finala si permite accesul elevului la solutii si rezolvari recomandate, astfel incat acesta isi poate verifica rezolvarea, dar si nivelul cunostintelor teoretice, studiind explicatiile detaliate pe care le primeste.



Cele 500 teste propuse pentru rezolvare sunt extrase dintr-o culegere electronica interactiva UnivTest a carei caracteristica de baza, care o face practic inepuizabila si deosebita fata de alte lucrari similare realizate in alt format, este ca cei mai multi dintre itemi sunt "clonabili" (isi modifica forma si valorile numerice, in mod intamplator, la fiecare afisare). In plus, la fiecare incarcare, variantele de raspuns ale itemilor sunt "amestecate" intre ele, astfel incat un test reincarcat pentru reluarea rezolvarii va fi afisat intotdeauna intr-o forma diferita fata de cea precedenta.

Principalele imbunatatiri pe care le aduce editia a II-a a acestei serii de aplicatii, fata de editia precedenta, sunt:

- Prezenta editie prezinta elevului disciplina tratata conform programei complete a anului scolar pentru care a fost proiectata. Pentru a putea fi folosite cu eficienta pe tot parcursul anului scolar, testele se pot "filtra", astfel incat sa cuprinda numai capitolele care au fost parcurse de elev de la inceputul anului scolar pana in momentul testarii. Configurarea modului de filtrare se poate realiza foarte usor din menu-ul aplicatiei, sau direct din culegerea atasata;
- Fiecare dintre cele 500 teste pe care le propune aplicatia contine teste selectate din capitole diferite ale matematicii pentru nivelul respectiv. Dar, avand acces permanent la culegerea electronica interactiva din care s-au selectat cele 500 teste, elevul poate exersa rezolvarea exercitiilor si problemelor care apartin numai unui anumit capitol;
- Sectiunea de evaluare a acestei aplicatii este chiar aplicatia pe care elevii din toata tara dau probele in cadrul concursului informatizat "Teste pe taste" (vezi sectiunea "Produse - Teste pe ... taste").

Aplicatia este deosebit de "prietenoasa", accesibila chiar si incepatorilor in folosirea calculatorului, fiind deosebit de intuitiva si foarte generoasa in explicatii detaliate si filme de prezentare.

Puteti studia un fragment de tutorial video la Informatii - Tutoriale video - 6. UnivTest Evaluator Sp - Exemplu practic de utilizare a aplicatiei pentru pregatire si autoevaluare.

Cu butonul "descarca", puteti obtine varianta completa a ghidului. Daca nu detineti seria de identificare produs, o puteti solicita (contra cost) de la unul dintre operatorii Varox (vezi Contact sau Informatii).

Titlu: Ghid pregatire-evaluare Matematica pentru clasa a VI-a, editia a II-a

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Varox

Descriere: Ghid pregatire-evaluare Matematica pentru clasa a VI-a, editia a II-a

Ghidul de pregatire-evaluare "Matematica pentru clasa a VI-a" este o aplicatie destinata studiului individual, excelent instrument pentru exersarea rezolvarii testelor de evaluare, simultan cu aprofundarea cunostintelor dobandite la scoala.

Aplicatia pune la dispozitia elevului o culegere electronica interactiva si 500 teste predefinite, extrase din aceasta culegere, reunind laolalta cele mai importante functii ale aplicatiilor platformei UnivTest.

Evaluarea se realizeaza pe suportul aplicatiei UnivTest Evaluator, care reproduce intocmai conditiile in care elevii sustin probele practice (examene, lucrari de control, concursuri scolare etc.). Dupa terminarea rezolvarii fiecarui test, aplicatia calculeaza nota finala si permite accesul elevului la solutii si rezolvari recomandate, astfel incat acesta isi poate verifica rezolvarea, dar si nivelul cunostintelor teoretice, studiind explicatiile detaliate pe care le primeste.



Cele 500 teste propuse pentru rezolvare sunt extrase dintr-o culegere electronica interactiva UnivTest a carei caracteristica de baza, care o face practic inepuizabila si deosebita fata de alte lucrari similare realizate in alt format, este ca cei mai multi dintre itemi sunt "clonabili" (isi modifica forma si valorile numerice, in mod intamplator, la fiecare afisare). In plus, la fiecare incarcare, variantele de raspuns ale itemilor sunt "amestecate" intre ele, astfel incat un test reincarcat pentru reluarea rezolvarii va fi afisat intotdeauna intr-o forma diferita fata de cea precedenta.

Principalele imbunatatiri pe care le aduce editia a II-a a acestei serii de aplicatii, fata de editia precedenta, sunt:

- Prezenta editie prezinta elevului disciplina tratata conform programei complete a anului scolar pentru care a fost proiectata. Pentru a putea fi folosite cu eficienta pe tot parcursul anului scolar, testele se pot "filtra", astfel incat sa cuprinda numai capitolele care au fost parcurse de elev de la inceputul anului scolar pana in momentul testarii. Configurarea modului de filtrare se poate realiza foarte usor din menu-ul aplicatiei, sau direct din culegerea atasata;
- Fiecare dintre cele 500 teste pe care le propune aplicatia contine teste selectate din capitole diferite ale matematicii pentru nivelul respectiv. Dar, avand acces permanent la culegerea electronica interactiva din care s-au selectat cele 500 teste, elevul poate exersa rezolvarea exercitiilor si problemelor care apartin numai unui anumit capitol;
- Sectiunea de evaluare a acestei aplicatii este chiar aplicatia pe care elevii din toata tara dau probele in cadrul concursului informatizat "Teste pe taste" (vezi sectiunea "Produce - Teste pe ... taste").

Aplicatia este deosebit de "prietenoasa", accesibila chiar si incepatorilor in folosirea calculatorului, fiind deosebit de intuitiva si foarte generoasa in explicatii detaliate si filme de prezentare.

Puteti studia un fragment de tutorial video la Informatii - Tutoriale video - 6. UnivTest Evaluator Sp - Exemplu practic de utilizare a aplicatiei pentru pregatire si autoevaluare.

Cu butonul "descarca", puteti obtine varianta completa a ghidului. Daca nu detineti seria de identificare produs, o puteti solicita (contra cost) de la unul dintre operatorii Varox (vezi Contact sau Informatii).

Titlu: Ghid pregatire-evaluare Matematica pentru clasa a VII-a, editia a II-a

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Varox

Descriere: Ghid pregatire-evaluare Matematica pentru clasa a VII-a, editia a II-a

Ghidul de pregatire-evaluare "Matematica pentru clasa a VII-a" este o aplicatie destinata studiului individual, excelent instrument pentru exersarea rezolvarii testelor de evaluare, simultan cu aprofundarea cunostintelor dobandite la scoala.

Aplicatia pune la dispozitia elevului o culegere electronica interactiva si 500 teste predefinite, extrase din aceasta culegere, reunind laolalta cele mai importante functii ale aplicatiilor platformei UnivTest.

Evaluarea se realizeaza pe suportul aplicatiei UnivTest Evaluator, care reproduce intocmai conditiile in care elevii sustin probele practice (examene, lucrari de control, concursuri scolare etc.). Dupa terminarea rezolvarii fiecarui test, aplicatia calculeaza nota finala si permite accesul elevului la solutii si rezolvari recomandate, astfel incat acesta isi poate verifica rezolvarea, dar si nivelul cunostintelor teoretice, studiind explicatiile detaliate pe care le primeste.

Cele 500 teste propuse pentru rezolvare sunt extrase dintr-o culegere electronica interactiva UnivTest a carei caracteristica de baza, care o face practic inepuizabila si deosebita fata de alte lucrari similare realizate in alt format, este ca cei mai multi dintre itemi sunt "clonabili" (isi modifica forma si valorile numerice, in mod intamplator, la fiecare afisare). In plus, la fiecare incarcare, variantele de raspuns ale itemilor sunt "amestecate" intre ele, astfel incat un test reincarcat pentru reluarea rezolvarii va fi afisat intotdeauna intr-o forma diferita fata de cea precedenta.

Principalele imbunatatiri pe care le aduce editia a II-a a acestei serii de aplicatii, fata de editia precedenta, sunt:

- Prezenta editie prezinta elevului disciplina tratata conform programei complete a anului scolar pentru care a fost proiectata. Pentru a putea fi folosite cu eficienta pe tot parcursul anului scolar, testele se pot "filtra", astfel incat sa cuprinda numai capitolele care au fost parcurse de elev de la inceputul anului scolar pana in momentul testarii. Configurarea modului de filtrare se poate realiza foarte usor din menu-ul aplicatiei, sau direct din culegerea atasata;
- Fiecare dintre cele 500 teste pe care le propune aplicatia contine teste selectate din capitole diferite ale matematicii pentru nivelul respectiv. Dar, avand acces permanent la culegerea electronica interactiva din care s-au selectat cele 500 teste, elevul poate exersa rezolvarea exercitiilor si problemelor care apartin numai unui anumit capitol;
- Sectiunea de evaluare a acestei aplicatii este chiar aplicatia pe care elevii din toata tara dau probele in cadrul concursului informatizat "Teste pe taste" (vezi sectiunea "Produce - Teste pe ... taste").

Aplicatia este deosebit de "prietenoasa", accesibila chiar si incepatorilor in folosirea calculatorului, fiind deosebit de intuitiva si foarte generoasa in explicatii detaliate si filme de prezentare.

Puteti studia un fragment de tutorial video la Informatii - Tutoriale video - 6. UnivTest Evaluator Sp - Exemplu practic de utilizare a aplicatiei pentru pregatire si autoevaluare.

Cu butonul "descarca", puteti obtine varianta completa a ghidului. Daca nu detineti seria de identificare produs, o puteti solicita (contra cost) de la unul dintre operatorii Varox (vezi Contact sau Informatii).



Titlu: Ghid pregatire-evaluare Matematica pentru clasa a VIII-a, editia a II-a

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Varox

Descriere: Ghid pregatire-evaluare Matematica pentru clasa a VIII-a, editia a II-a

Ghidul de pregatire-evaluare "Matematica pentru clasa a VIII-a" este o aplicatie destinata studiului individual, excelent instrument pentru exersarea rezolvarii testelor de evaluare, simultan cu aprofundarea cunostintelor dobandite la scoala.

Aplicatia pune la dispozitia elevului o culegere electronica interactiva si 500 teste predefinite, extrase din aceasta culegere, reunind laolalta cele mai importante functii ale aplicatiilor platformei UnivTest.

Evaluarea se realizeaza pe suportul aplicatiei UnivTest Evaluator, care reproduce intocmai conditiile in care elevii sustin probele practice (examene, lucrari de control, concursuri scolare etc.). Dupa terminarea rezolvarii fiecarui test, aplicatia calculeaza nota finala si permite accesul elevului la solutii si rezolvari recomandate, astfel incat acesta isi poate verifica rezolvarea, dar si nivelul cunostintelor teoretice, studiind explicatiile detaliate pe care le primeste.



Cele 500 teste propuse pentru rezolvare sunt extrase dintr-o culegere electronica interactiva UnivTest a carei caracteristica de baza, care o face practic inepuizabila si deosebita fata de alte lucrari similare realizate in alt format, este ca cei mai multi dintre itemi sunt "clonabili" (isi modifica forma si valorile numerice, in mod intamplator, la fiecare afisare). In plus, la fiecare incarcare, variantele de raspuns ale itemilor sunt "amestecate" intre ele, astfel incat un test reincarcat pentru reluarea rezolvarii va fi afisat intotdeauna intr-o forma diferita fata de cea precedenta.

Principalele imbunatatiri pe care le aduce editia a II-a a acestei serii de aplicatii, fata de editia precedenta, sunt:

- Prezenta editie prezinta elevului disciplina tratata conform programei complete a anului scolar pentru care a fost proiectata. Pentru a putea fi folosite cu eficienta pe tot parcursul anului scolar, testele se pot "filtra", astfel incat sa cuprinda numai capitolele care au fost parcurse de elev de la inceputul anului scolar pana in momentul testarii. Configurarea modului de filtrare se poate realiza foarte usor din menu-ul aplicatiei, sau direct din culegerea atasata;
- Fiecare dintre cele 500 teste pe care le propune aplicatia contine teste selectate din capitole diferite ale matematicii pentru nivelul respectiv. Dar, avand acces permanent la culegerea electronica interactiva din care s-au selectat cele 500 teste, elevul poate exersa rezolvarea exercitiilor si problemelor care apartin numai unui anumit capitol;
- Sectiunea de evaluare a acestei aplicatii este chiar aplicatia pe care elevii din toata tara dau probele in cadrul concursului informatizat "Teste pe taste" (vezi sectiunea "Produce - Teste pe ... taste").

Aplicatia este deosebit de "prietenoasa", accesibila chiar si incepatorilor in folosirea calculatorului, fiind deosebit de intuitiva si foarte generoasa in explicatii detaliate si filme de prezentare.

Puteti studia un fragment de tutorial video la Informatii - Tutoriale video - 6. UnivTest Evaluator Sp - Exemplu practic de utilizare a aplicatiei pentru pregatire si autoevaluare.

Cu butonul "descarca", puteti obtine varianta completa a ghidului. Daca nu detineti seria de identificare produs, o puteti solicita (contra cost) de la unul dintre operatorii Varox (vezi Contact sau Informatii).

Titlu: Gimnaziu - Geometrie Plana - PATRULATERUL

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Varox

Descriere: Gimnaziu - Geometrie Plana - PATRULATERUL

Aplicatia este deosebit de utila atat elevilor cat si cadrelor didactice. Pe elevi ii ajuta la intelegerea acestui important segment al geometriei, iar pentru profesori, aplicatia reprezinta un valoros instrument in predarea asistata a notiunilor teoretice.

Reusita procesului de predare si invatare a elementelor de geometrie este determinata de respectarea unor cerinte metodice, de felul in care sunt orientati elevii catre constientizarea, descoperirea si aplicarea cunostintelor. O cerinta de baza a activitatii de predare-invatare a elementelor de geometrie este aceea de a orienta gandirea elevilor spre acele cunostinte geometrice care sunt functionale, adica spre acele cunostinte care pot fi aplicate in orice situatie, teoretica sau practica. Aceasta impune ca studiul elementelor de geometrie sa ofere posibilitatea asezarii elementelor geometrice in diverse pozitii si cu forme diferite, in vederea descoperirii proprietatilor specifice, a caracteristicilor comune sau individuale. Alaturi de procesele intuitive, predarea-invatarea elementelor de geometrie presupune si actiuni de masurare efectiva a acestora si de comparare a rezultatelor obtinute.

O invatare eficienta este rezultatul unei bune imbinari a teoriei cu practica. La teorie se poate ajunge usor, mai ales cu facilitatile de azi ale ITC, dar a face practica in procesul de deprindere a geometriei plane nu este chiar foarte simplu. Aplicatia a fost proiectata astfel incat sa ofere atat informatiile teoretice complete, bazate pe demonstratii, cat si posibilitatea de a "proba", "verifica" aceste informatii, punand figura geometrica sau elemente ale acesteia in diverse ipostaze si comparand rezultatele teoretice posibile cu cele provenite din calculele efective.

Pachetul "Geometrie Plana" contine trei aplicatii de sine statatoare. Acestea sunt:

- Geometrie plana - CERCUL;
- Geometrie plana - TRIUNGHIUL;
- Geometrie plana - PATRULATERUL.

Puteti studia un fragment de tutorial video la Informatii - Tutoriale video - 7. Geometrie Plana - Patrulaterul - tutorial video.

Aplicatia "Geometrie plana - PATRULATERUL" (versiunea demonstrativa) poate fi descarcata cu butonul "descarca".



Titlu: Gimnaziu - Geometrie Plana - TRIUNGHIUL

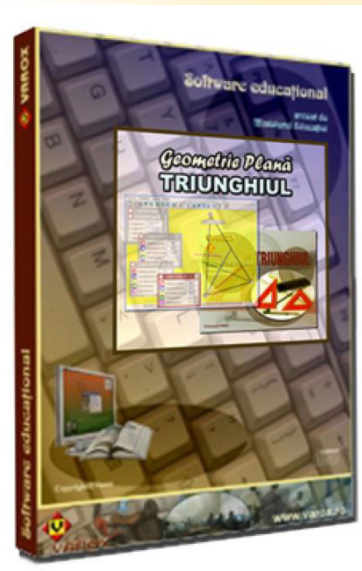
Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Varox

Descriere: Gimnaziu - Geometrie Plana - TRIUNGHIUL

Aplicatia este deosebit de utila atat elevilor cat si cadrelor didactice. Pe elevi ii ajuta la intelegerea acestui important segment al geometriei, iar pentru profesori, aplicatia reprezinta un valoros instrument in predarea asistata a notiunilor teoretice.

Reusita procesului de predare si invatare a elementelor de geometrie este determinata de respectarea unor cerinte metodice, de felul in care sunt orientati elevii catre constientizarea, descoperirea si aplicarea cunostintelor. O cerinta de baza a activitatii de predare-invatare a elementelor de geometrie este aceea de a orienta gandirea elevilor spre acele cunostinte geometrice care sunt functionale, adica spre acele cunostinte care pot fi aplicate in orice situatie, teoretica sau practica. Aceasta impune ca studiul elementelor de geometrie sa ofere posibilitatea asezarii elementelor geometrice in diverse pozitii si cu forme diferite, in vederea descoperirii proprietatilor specifice, a caracteristicilor comune sau individuale. Alaturi de procesele intuitive, predarea-invatarea elementelor de geometrie presupune si actiuni de masurare efectiva a acestora si de comparare a rezultatelor obtinute.



O invatare eficienta este rezultatul unei bune imbinari a teoriei cu practica. La teorie se poate ajunge usor, mai ales cu facilitatile de azi ale ITC, dar a face practica in procesul de deprindere a geometriei plane nu este chiar foarte simplu. Aplicatia a fost proiectata astfel incat sa ofere atat informatiile teoretice complete, bazate pe demonstratii, cat si posibilitatea de a "proba", "verifica" aceste informatii, punand figura geometrica sau elemente ale acesteia in diverse ipostaze si comparand rezultatele teoretice posibile cu cele provenite din calculele efective.

Pachetul "Geometrie Plana" contine trei aplicatii de sine statatoare. Acestea sunt:

- Geometrie plana - CERCUL;
- Geometrie plana - TRIUNGHIUL;
- Geometrie plana - PATRULATERUL.

Puteti studia un fragment de tutorial video la Informatii - Tutoriale video - 7. Geometrie Plana - Triunghiul - tutorial video.

Aplicatia "Geometrie plana - TRIUNGHIUL" (versiunea demonstrativa) poate fi descarcata cu butonul "descarca".

Titlu: Gimnaziu - Geometrie Plana - CERCUL

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Varox

Descriere: Gimnaziu - Geometrie Plana - CERCUL

Aplicatia este deosebit de utila atat elevilor cat si cadrelor didactice. Pe elevi ii ajuta la intelegerea acestui important segment al geometriei, iar pentru profesori, aplicatia reprezinta un valoros instrument in predarea asistata a notiunilor teoretice.

Reusita procesului de predare si invatare a elementelor de geometrie este determinata de

respectarea unor cerinte metodice, de felul in care sunt orientati elevii catre constientizarea, descoperirea si aplicarea cunostintelor. O cerinta de baza a activitatii de predare-invatare a elementelor de geometrie este aceea de a orienta gandirea elevilor spre acele cunostinte geometrice care sunt functionale, adica spre acele cunostinte care pot fi aplicate in orice situatie, teoretica sau practica. Aceasta impune ca studiul elementelor de geometrie sa ofere posibilitatea asezarii elementelor geometrice in diverse pozitii si cu forme diferite, in vederea descoperirii proprietatilor specifice, a caracteristicilor comune sau individuale. Alaturi de procesele intuitive, predarea-invatarea elementelor de geometrie presupune si actiuni de masurare efectiva a acestora si de comparare a rezultatelor obtinute.

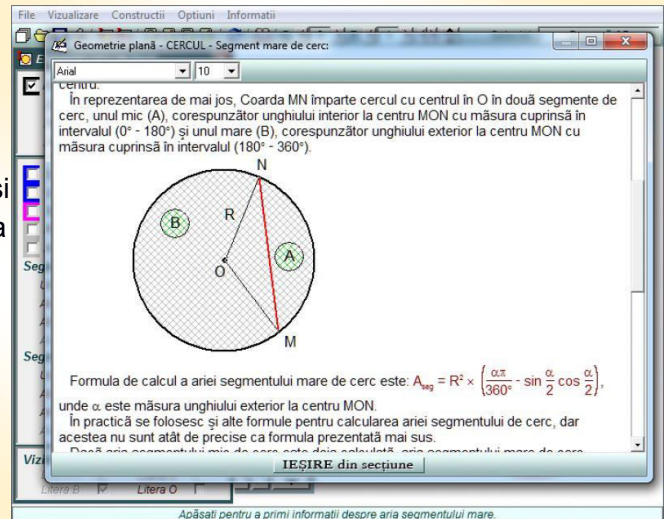
O invatare eficienta este rezultatul unei bune imbinari a teoriei cu practica. La teorie se poate ajunge usor, mai ales cu facilitatile de azi ale ITC, dar a face practica in procesul de deprindere a geometriei plane nu este chiar foarte simplu. Aplicatia a fost proiectata astfel incat sa ofere atat informatiile teoretice complete, bazate pe demonstratii, cat si posibilitatea de a "proba", "verifica" aceste informatii, punand figura geometrica sau elemente ale acesteia in diverse ipostaze si comparand rezultatele teoretice posibile cu cele provenite din calculele efective.

Pachetul "Geometrie Plana" contine trei aplicatii de sine statatoare. Acestea sunt:

- Geometrie plana - CERCUL;
- Geometrie plana - TRIUNGHIUL;
- Geometrie plana - PATRULATERUL.

Puteti studia un fragment de tutorial video la Informatii - Tutoriale video - 7. Geometrie Plana - Cercul - tutorial video.

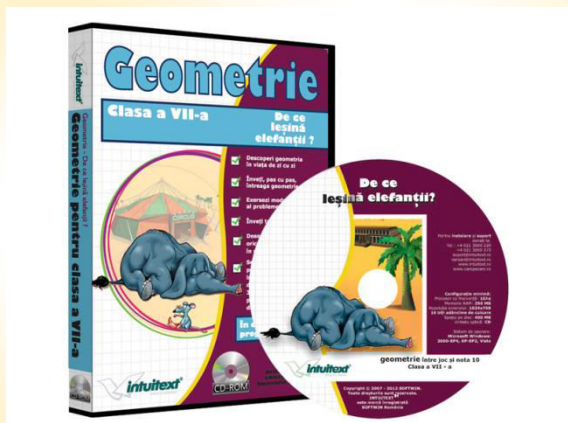
Aplicatia "Geometrie plana - CERCUL" (versiunea demonstrativa) poate fi descarcata cu butonul "descarca".



Titlu: Matematică clasa a VII-a Vol.V - De ce leșină elefanții? - Geometrie: între joc și nota 10

Adresabilitate: GIMNAZIU

Producator: Intuitext



Descriere: Matematică clasa a VII-a “De ce leșină elefanții? - Geometrie: între joc și nota 10

Vremea păcii de odinioară a trecut. Alexandria, orașul marelui Faraon Ptolemeu I Soter devine din nou tărâmul aventurii. Când acțiunea pare a fi în toi, elefantul de la Circ leșină și îi pune pe toți în situații nebanuite. Vor reuși ei oare să descopere de ce leșină elefanții?

Geometrie: între joc și nota 10 este o serie inovatoare de produse software educaționale de matematică și se adresează elevilor din clasele a VI-a și a VII-a. Produsele sunt elaborate conform programei școlare în vigoare și reprezintă un suport important pentru pregătirea tezelor cu subiect unic. Copiii vor fi atrași într-o aventură petrecută în Egiptul Antic, pe timpul Faraonului Ptolemeu, unde îl vor asista pe învățatul Euclid în rezolvarea problemelor și vor fi ghidați pas cu pas în procesul de învățare a geometriei.

Geometrie clasa a VII-a “De ce leșină elefanții?” este destinat tuturor elevilor care studiază ceroul: 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; Patrulatere inscriptibile

Trușă de geometrie virtuală, sintezele, explicațiile, zecile de teste, jocurile interactive și exemplele grafice reprezintă cel mai eficient mod pentru pregătirea tezelor cu subiect unic.

Geometrie clasa a VII-a “De ce leșină elefanții?” este un produs avizat și recomandat de experții din Ministerul Educației, Cercetării și Tineretului.

Titlu: TEHNOLOGIE 1 - CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO



Descriere: TEHNOLOGIE T01(MATERIALE SI TEHNOLOGII, TEHNOLOGII DE COMUNICATII SI TRANSPORT)

- Materiale și tehnologii
- Planificări calendaristice
- Limbaj grafic – desen tehnic
- Despre material metalice
- Operații tehnologice – domeniu mecanic
- Mașini de găurit, menghine, șublere
- Proiectul echipei noastre
- Exerciții
- Despre meserie
- Tehnologie - definiții

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologii**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: TEHNOLOGIE 2 - CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO



Descriere: **TEHNOLOGIE T02 (STRUNJIRE+METROLOGIE,SUBLER)**

- Prelucrări prin așchiere – Strunguri, scule, dispozitive
- Proces tehnologic – arbore în trepte
- Protecția muncii
- Metrologie, măsuri de lungime
- Instrumente de măsuri pentru lungimi – Șbler

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologică**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

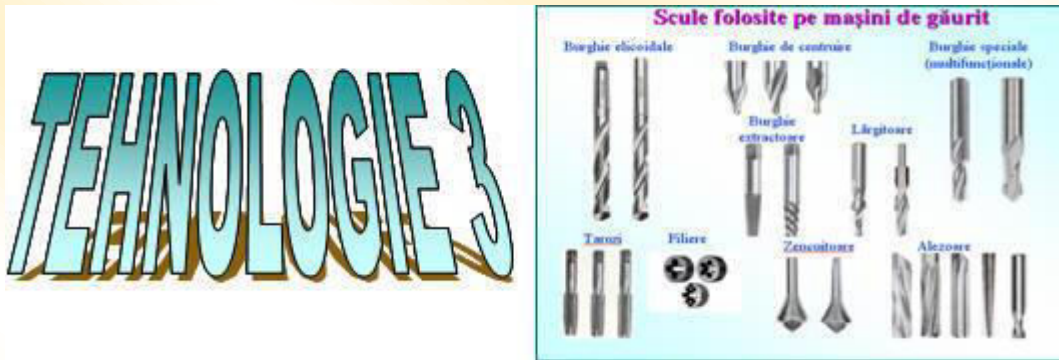
Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: TEHNOLOGIE 3 - CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO



Descriere: **TEHNOLOGIE T03 (GAURIRE+MASURI TERMINALE, MICROMETRUL)**

- Executarea și prelucrarea alezajelor pe mașini de găurit
- Proces tehnologic
- Protecția muncii
- Măsurii terminale: cale, lere, șabloane
- Instrumente de măsurare a lungimilor - Micrometrul

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologii**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: TEHNOLOGIE 4 - CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO



Descriere: **TEHNOLOGIE T04 (FREZARE+ COMPARATOR)**

- Prelucrări prin frezare
- Proces tehnologic
- Protecția muncii
- Mijloace pentru măsurarea unghiurilor și conicităților
- Instrumente pentru măsurarea lungimilor – Comparatoare

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologii**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: TEHNOLOGIE 5 - CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO



Descriere: **TEHNOLOGIE T05 (PLAN DE AFACERI)**

- Domenii profesionale
- Rute de formare profesională
- Cerere și ofertă pe piața muncii
- Calitatea muncii și relațiile de muncă
- Tendințe în evoluția pieței de muncă
- Planul de afaceri
- Protecția mediului în contextul domeniilor profesionale

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologii**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: TEHNOLOGIE 6 - CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO



Descriere: TEHNOLOGIE T06 (METALI SI ALIAJE)

- Clasificarea materialelor
- Metale și aliaje
- Proprietățile metalelor

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologii**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: TEHNOLOGIE 7 - CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO

TEHNOLOGIE 7

Descriere: TEHNOLOGIE T07 (ASAMBLARI + MASURARE-TESTE INTERACTIVE)

-TEHNICI DE MĂSURARE ÎN DOMENIU ASAMBLĂRI MECANICE

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologii**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: TEHNOLOGIE 8- CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO

TEHNOLOGIE 8

Descriere: TEHNOLOGIE T08 (ASAMBLARI + MASURARE-TESTE INTERACTIVE)

-TEHNICI DE MĂSURARE ÎN DOMENIU ASAMBLĂRI MECANICE

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologii**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: **TEHNOLOGIE 9- CD**

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO



Descriere: TEHNOLOGIE T09 (LIMBAJ GRAFIC, CONSTRUCTII GRAFICE)

- Limbajul universal al tehnologiei
- Alfabetul limbajului grafic
- Construcții grafice

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologică**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: TEHNOLOGIE 10- CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO



Descriere: TEHNOLOGIE T10 (DESEN TEHNIC, PROIECTII, VEDEREA)

DESEN TEHNIC

- Sisteme de proiecție
- Proiecții pe 1, 2, 3, 6 plane
- Reprezentare în vedere
- Filme didactice

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologică**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

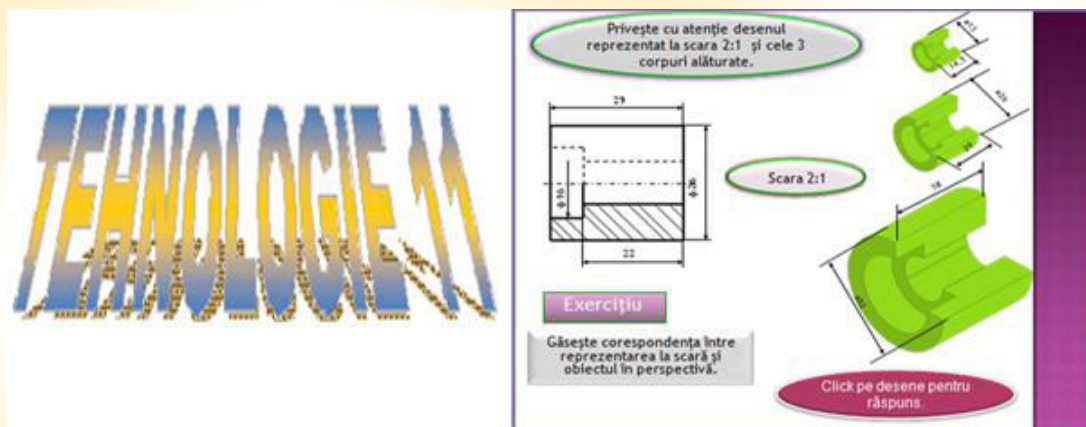
Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: TEHNOLOGIE 11- CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO



Descriere: TEHNOLOGIE T11 (DT, SECTIUNE, DESEN LA SCARA)

DESEN TEHNIC

- Reprezentarea în secțiune
- Cotarea Schița
- Desenul la scară

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologiei**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

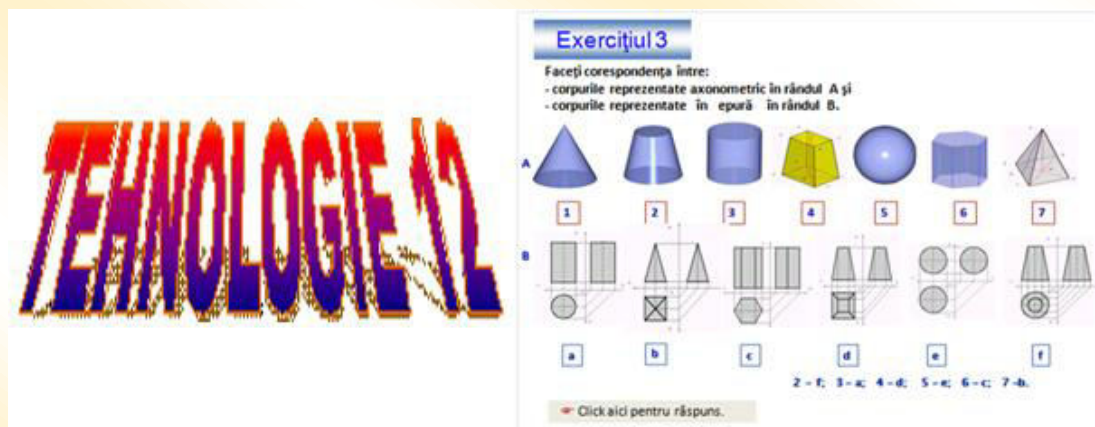
Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: TEHNOLOGIE 12- CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO



**Poz
a:**

Descriere: TEHNOLOGIE T12 (DT, PROIECTII, VEDERE – EXERCITII INTERACTIVE)

DESEN TEHNIC - exerciții interactive

- Sisteme de proiecție – Exerciții
- Proiecții pe 1, 2, 3, 6 plane – Exerciții
- Vederea – Exerciții

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologiei**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

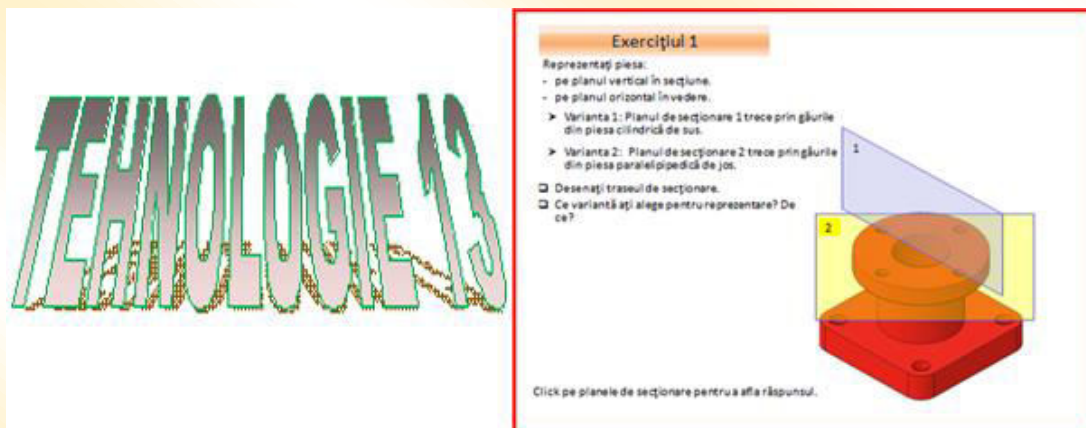
Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: TEHNOLOGIE 13- CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO



Descriere: TEHNOLOGIE T13 (DT, SECȚIUNE, DESEN LA SCARA- EXERCITII INTERACTIVE)

DESEN TEHNIC- exerciții interactive

- **Reprezentarea în secțiune– Exerciții**
- **Cotarea – Exerciții**
- **Schița – Exerciții**
- **Desenul la scară – Exerciții**

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologiei**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: TEHNOLOGIE 14- CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO



Descriere: TEHNOLOGIE T14 – (FILME DIDACTICE) EXECUTIE SUPTOR PERIE, UMERASE

- Filme didactice
- Realizare suport pentru perie, pentru chei...
- Îmi fac un umerăș pentru hainele mele

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologii**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: TEHNOLOGIE 15- CD

Adresabilitate: GIMNAZIU, LICEU, ȘCOLI PROFESIONALE

Producator: Editura AGENDA RO



Descriere: TEHNOLOGIE T15 – (MASURARI UNGHIURI, CONICITATI, COMPARATOR)

MĂSURĂRI TEHNICE

- Măsurarea densității
- Măsurarea unghiurilor și a conicității
- Etapele măsurării cu comparatorul – filme didactice
- Lucrări de laborator

Rodica Constantin, Irina Țintea, Florica Millea și alți autori vă oferă o colecție de CD-uri educaționale, interactive cu subiecte **tehnice și tehnologice** care cuprind: aplicații pentru disciplinele tehnice din **aria curriculară tehnologiei**, elemente de proiectare didactică, evaluare interactivă și teste, proiecte școlare, portofoliile elevilor, filme didactice, modalități de lucru în echipă, realizări practice - exemple.

Pe fiecare CD este indicată bibliografia.

Ne adresăm elevilor, profesorilor din învățământul preuniversitar, **gimnaziu, liceu, școli profesionale sau școli de artă și meserii precum și studenților de la Universitatea Politehnică.**

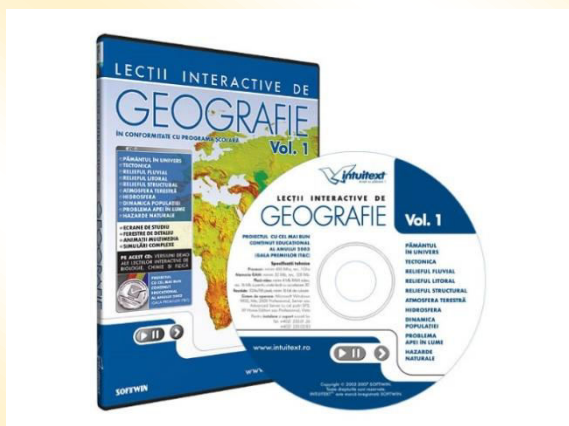
Exercițiile interactive sunt intercalate cu explicații teoretice și cu exemple din viața reală. Teste se află și la finalul fiecărui capitol. Elevii pot lucra singuri și se pot autoevalua sau profesorul poate evalua elevii cu ușurință pentru că CD-urile oferă răspunsuri și de multe ori criterii de evaluare și de notare.

Încercăm să deschidem drumuri către învățare cu dragoste, învățare cu folos.

Titlu: Geografie liceu Vol. I - Lecții interactive de geografie

Adresabilitate: LICEU

Producator: Intuitext



Descriere: **Lecții Interactive de Geografie – Vol. I**

Cu lecțiile interactive INTUITEXT de geografie, copiii au la dispoziție simulări virtuale pentru a vizualiza și înțelege fenomenele și procesele geografice. Cum se produc erupțiile vulcanice, tsunami, mările, eclipsele, inundațiile și cutremurele? Cum se previn alunecările de teren? Cum s-au format munții și peșterile? Care este mecanismul efectului de seră?

Lecțiile interactive INTUITEXT de Geografie:

Exemplifică concepte dificil de vizualizat în clasă numai prin teorie și redau virtual experimente care nu se pot realiza în laboratoarele școlare.

Animațiile și ecranele de studiu redau aspecte din viața reală pentru a ajuta elevii să înțeleagă procesele geografice.

Jocurile interactive ghidează elevul în descoperirea lumii înconjurătoare. Acestea ies în afara cadrului rigid asociat de obicei experimentelor și facilitează crearea unor lumi proprii virtuale.

Lecțiile Interactive de Geografie – Vol. I simulează virtual procese geografice esențiale precum: Pământul în Univers și reprezentarea lui; Tectonica și fenomenele asociate; Formele de relief create de acțiunea apei; Relieful litoral; Structura geologică, factor în modelarea reliefului; Atmosfera; Hidrosfera; Dinamica populației; Problema apei în lume; Hazardele naturale.

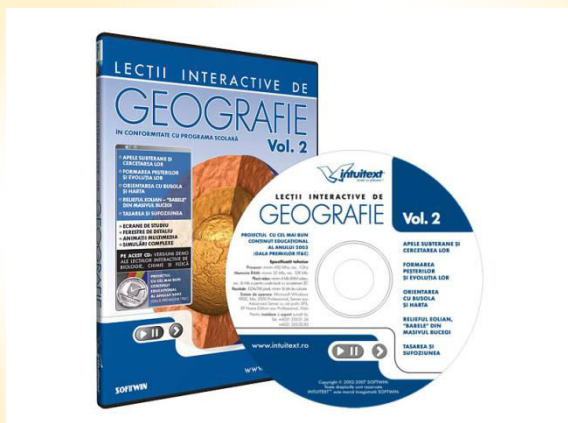
Lecțiile interactive INTUITEXT de Geografie conțin:

- 146 de ecrane de studiu
- 164 de ferestre de detaliu
- 99 de animații multimedia

Titlu: Geografie liceu Vol. II - Lecții interactive de geografie

Adresabilitate: LICEU

Producator: Intuitext



Descriere: Lecții Interactive de Geografie – Vol. II

Cu lecțiile interactive INTUITEXT de geografie, copiii au la dispoziție simulări virtuale pentru a vizualiza și înțelege fenomenele și procesele geografice. Cum se produc erupțiile vulcanice, tsunami, mareele, eclipsele, inundațiile și cutremurele? Cum se previn alunecările de teren? Cum s-au format munții și peșterile? Care este mecanismul efectului de seră?

Lecțiile interactive INTUITEXT de Geografie:

Exemplifică concepte dificil de vizualizat în clasă numai prin teorie și redau virtual experimente care nu se pot realiza în laboratoarele școlare.

Animațiile și ecranele de studiu redau aspecte din viața reală pentru a ajuta elevii să înțeleagă procesele geografice.

Jocurile interactive ghidează elevul în descoperirea lumii înconjurătoare. Acestea ies în afara cadrului rigid asociat de obicei experimentelor și facilitează crearea unor lumi proprii virtuale.

Lecții Interactive de Geografie – Vol. II vin în întâmpinarea dumneavoastră prin exemplificarea vizuală a Apelor subterane; Formării peșterilor; Orientării cu harta și busola; Reliefului eolian; Tasării și sufoziunii.

Lecțiile interactive INTUITEXT de Geografie conțin:

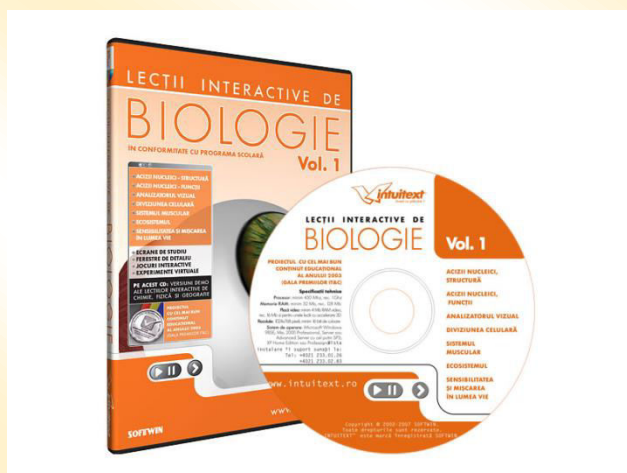
- 146 de ecrane de studiu
- 164 de ferestre de detaliu
- 99 de animații multimedia

Titlu: Biologie liceu Vol. I - Lecții interactive de biologie

Adresabilitate: LICEU

Producator: Intuitext

Obs.: varianta de download



Descriere: **Lecțiile Interactive de Biologie – Vol. I** oferă posibilitatea de a descoperi legile naturii cu ajutorul animațiilor și experimentelor interactive. Elevii vor înțelege mai ușor și vor învăța interactiv: Diviziunea celulară; Sensibilitatea și mișcarea în lumea vie; Sensibilitatea și mișcarea la animale; Sistemul muscular; Analizatorul vizual; Structura acizilor nucleici; Funcțiile acizilor nucleici; Ecosistemul și biocenoza.

Cu ajutorul animațiilor și experimentelor interactive propuse în acest CD sunt analizate cele mai relevante subiecte, unele imposibil de observat din cauza limitării simțurilor umane, altele din cauza implicațiilor etice sau practice (experimente pe organisme vii), altele din cauza dotării insuficiente a laboratoarelor școlare - vizualizarea lanțurilor ADN.

Lecțiile Interactive de Biologie contin:

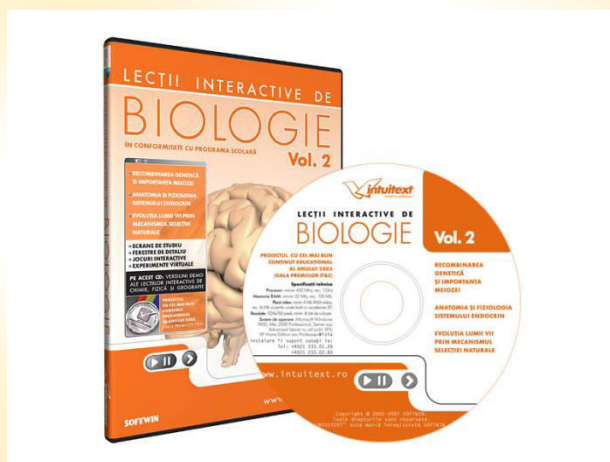
- * 175 ecrane de studiu
- * 416 de ferestre de detaliu
- * 10 jocuri interactive
- * 35 de experimente virtuale

Titlu: Biologie liceu Vol. II - Lecții interactive de biologie

Adresabilitate: LICEU

Producator: Intuitext

Obs.: varianta de download



Descriere: Lecțiile Interactive de Biologie – Vol. II redau vizual legile complexe care guvernează lumea vie, tratând fenomene și procese precum: recombinația genetică; sistemul endocrin și evoluția prin selecție naturală.

Cu ajutorul animațiilor și experimentelor interactive propuse în acest CD sunt analizate cele mai relevante subiecte, unele imposibil de observat din cauza limitării simțurilor umane, altele din cauza implicațiilor etice sau practice (experimente pe organisme vii), altele din cauza dotării insuficiente a laboratoarelor școlare - vizualizarea lanțurilor ADN.

Lecțiile Interactive de Biologie contin:

- * 175 ecrane de studiu
- * 416 de ferestre de detaliu
- * 10 jocuri interactive
- * 35 de experimente virtuale

Titlu: Fizică liceu Vol. I - Lecții interactive de fizică

Adresabilitate: LICEU

Producator: Intuitext

Obs.: varianta de download



Descriere: Lecțiile Interactive de Fizică INTUITEXT redau fenomene și procese de bază în studiul fizicii, care sunt greu sau imposibil de explicat cu ajutorul materialelor didactice clasice (de exemplu atracția gravitațională sau propagarea undelor seismice). Produsul se bazează pe modelarea numerică și pe tehnicile de simulare virtuală.

Lecțiile interactive INTUITEXT de Fizică:

- Pun accentul pe latura practică a fizicii și pe formarea de competențe;
- Exemplifică concepte dificil de vizualizat în clasă numai prin teorie și redau virtual experimente care nu se pot realiza în laboratoarele școlare;
- Copiii vor învăța jucându-se și vor descoperi fizica în cel mai simplu mod cu putință.

Lecțiile interactive INTUITEXT de Fizică conțin:

- 274 de animații multimedia
- 243 de ecrane de studiu
- 6 jocuri interactive
- 75 de experimente virtuale

Titlu: Fizică liceu Vol. II - Lecții interactive de fizică

Adresabilitate: LICEU

Producator: Intuitext

Obs.: varianta de download



Descriere: Lecțiile Interactive de Fizică INTUITEXT redau fenomene și procese de bază în studiul fizicii, care sunt greu sau imposibil de explicat cu ajutorul materialelor didactice clasice (de exemplu atracția gravitațională sau propagarea undelor seismice). Produsul se bazează pe modelarea numerică și pe tehnicile de simulare virtuală.

Lecțiile interactive INTUITEXT de Fizică:

- Pun accentul pe latura practică a fizicii și pe formarea de competențe;
- Exemplifică concepte dificil de vizualizat în clasă numai prin teorie și redau virtual experimente care nu se pot realiza în laboratoarele școlare;
- Copiii vor învăța jucându-se și vor descoperi fizica în cel mai simplu mod cu putința.

Lecțiile interactive INTUITEXT de Fizică conțin:

- 274 de animații multimedia
- 243 de ecrane de studiu
- 6 jocuri interactive
- 75 de experimente virtuale

Titlu: Chimie liceu Vol. I - Lecții interactive de chimie

Adresabilitate: LICEU

Producator: Intuitext

Obs.: varianta de download



Descriere: **Lecții Interactive de Chimie – Vol. I** ajută la reprezentarea globală și corectă a proceselor și fenomenelor chimice, de la modificările vizibile cu ochiul liber la interacțiunile la nivel molecular și atomic, oferind un real suport în predarea: Legăturilor chimice; Soluțiilor; Echilibrului chimic; Pilelor electrice; Legăturilor chimice în compuși organici; Hidrocarburilor aromatice; Proteinelor; Zaharidelor; Grăsimilor, săpunurilor, detergenților.

Lecții Interactive de Chimie – Vol. I

Conțin simulări virtuale, redau procese și experimente care sunt greu de explicat cu ajutorul materialelor clasice.

Oferă posibilitatea de a realiza experimente care nu se pot efectua în laborator fie din lipsa materialelor, fie din cauza unui grad ridicat de risc al combinării anumitor substanțe chimice.

Fenomenele și procesele chimice sunt înțelese cu ușurință cu ajutorul elementelor interactive și modelărilor tridimensionale.

Facilitează înțelegerea proceselor chimice cu ajutorul animațiilor și ecranelor de studiu

Lecțiile Interactive de Chimie contin:

- 449 de animații multimedia
- 252 de ecrane de studiu
- 81 de experimente virtuale

Titlu: Chimie liceu Vol. II - Lecții interactive de chimie

Adresabilitate: LICEU

Producator: Intuitext

Obs.: varianta de download



Descriere: **Lecții Interactive de Chimie – Vol. II** : Formulele și noțiunile abstracte sunt ușor de înțeles datorită animațiilor și simulărilor virtuale. Elevii vor învăța într-o manieră interactivă: Izomeria de constituție; Izomeria conformațională; Izomeria geometrică; Izomerie optică.

Lecții Interactive de Chimie – Vol. II :

Conțin simulări virtuale, redau procese și experimente care sunt greu de explicat cu ajutorul materialelor clasice.

Oferă posibilitatea de a realiza experimente care nu se pot efectua în laborator fie din lipsa materialelor, fie din cauza unui grad ridicat de risc al combinării anumitor substanțe chimice.

Fenomenele și procesele chimice sunt înțelese cu ușurință cu ajutorul elementelor interactive și modelărilor tridimensionale.

Facilitează înțelegerea proceselor chimice cu ajutorul animațiilor și ecranelor de studiu.

Lecțiile Interactive de Chimie contin:

- 449 de animatii multimedia
- 252 de ecrane de studiu
- 81 de experimente virtuale

Titlu: Ghid pregătire-evaluare Economie BAC-ASE

Adresabilitate: LICEU

Producator: VAROX



Descriere: Ghid pregătire-evaluare Economie BAC-ASE

Ghidul de pregătire-evaluare "Economie BAC-ASE" conține 1000 (!!!) teste de economie pentru pregătire în vederea susținerii bacalaureatului la economie și a admiterii în învățământul superior cu profil economic. Aplicația corespunde cerințelor impuse de programă, iar enunțurile testelor, soluțiile integrale, rezolvările și comentariile sunt preluate din culegerea electronică interactivă "Eco_AA12_Daniel_Voinea", realizată de prof. Daniel VOINEA, excelent material pentru exersarea rezolvării testelor și pentru învățare.

Lucrarea se deosebește de o culegere obișnuită nu doar datorită volumului fabulos de teste conținute și concepției acestora, dar mai ales datorită INTERACTIVITĂȚII. Această calitate este dată de "simulatorul" încorporat care oferă elevului utilizator condiții similare cu cele în care se va desfășura examenul real. Astfel, elevul va putea rezolva fiecare test într-un timp determinat, iar după terminarea rezolvării, va primi nota meritată și își va putea corecta greșelile consultând întreaga listă de soluții, rezolvări și explicații teoretice, prezentate în detaliu, pentru fiecare test în parte. Totodată, prin calcularea mediei rezultatelor obținute, aplicația oferă elevului posibilitatea de a-și aprecia cu obiectivitate nivelul de pregătire și șansele în susținerea examenului real.

Titlu: roDactilo

Adresabilitate:

Producator: Intuitext



Descriere: roDactilo

roDactilo este un soft „minune” care te învață să tastezi la calculator folosind „medoda oarbă”. Rezultate uimitoare: Cursantul poate atinge o viteză de tastare de invidiat, 180-200 de caractere/minut cu o acuratețe de 99%, fără a fi nevoie să se uite la tastatură! Prinde viteză la tastare! Nu te uita la taste!

Avantaje:

- la finalul fiecărui exercițiu se generează un raport;
- la finalul fiecărei lecții se dă un test;
- graficele de performanță și recomandările arată punctele slabe;

Titlu: Ghid-rezolvare-evaluare-English-for-all-of-us

Adresabilitate: LICEU

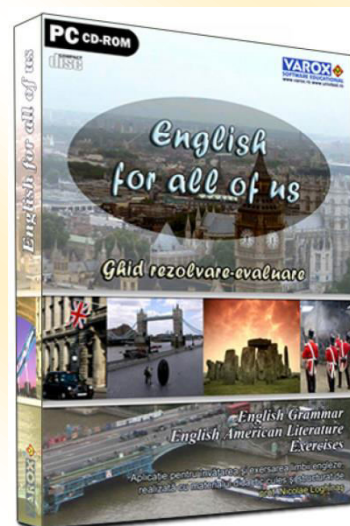
Producator: Varox

Descriere: Ghid rezolvare-evaluare English for all of us

"English for all of us" este un ghid de pregătire-evaluare. CD-ul conține teste pentru admiterea la clasele de bilingv-engleză. Testele acoperă și o gamă largă de subiecte, notiuni de vocabular, structuri gramaticale necesare examenelor Cambridge sau probei de "listening" conform noului tip de Bacalaureat.

"Acest software educational a apărut din dorința de a clarifica multe situații de care se lovesc elevii români atunci când învață limba engleză. Tipurile de teste tratează situații generale și speciale ale utilizării timpurilor și modurilor verbului, aspectului verbului, concordanței timpurilor etc. Fiecare test în parte are și un feedback care explică de ce un exercițiu se rezolvă într-un anumit fel, aceasta venind în sprijinul elevilor atunci când exersează individual, fără ajutorul profesorului. Textul scris, imaginea, coloana audio și filmul se îmbină în tipuri de teste multiple-choice, fill-in-the-blanks exercises, matching exercises, jumble-sentences, crossword puzzles. Coloanele sonore și filmele cuprind atât engleza britanică din zilele noastre, cât și engleza americană sau cea vorbită de alte popoare, toate acestea pentru a înțelege mai ușor o limbă utilizată foarte mult la nivel global în multe domenii de activitate."

(Extras din cuvântul înainte al autorului conținutului didactic, prof. Nicolae Loghinăș)



Lucrarea este împărțită în trei părți:

- 1. Teorie, ce cuprinde capitole ale gramaticii engleze precum verbul, adjectivul, articolul, vorbirea directă / indirectă;
- 2. Literatură anglo-americană;
- 3. Teste cu diverse grade de dificultate.

Prin urmare, prezentul material reprezintă o soluție completă, complexă, obiectivă și eficientă pentru învățare și exersare.

- Completă, fiindcă include atât teorie, cât și teste de evaluare;
- Complexă, deoarece conținutul didactic funcționează pe o structură dinamică, printr-o serie de aplicații interactive care supun elevul unor probe antrenante;
- Obiectivă, fiindcă fiecare testare este urmată de o notare precisă, excluzând influența factorului uman;
- Eficientă, fiindcă își atinge scopul educational, fără să suprasolicite elevul, oferindu-i acestuia divertisment și condiții de studiu dintre cele mai agreabile.