PROGRAMY EDUKACYJNE

CZYTANIE, ORTOGRAFIA, MATEMATYKA

Nasze programy pomagają dzieciom nauczyć się czytać, poprawnie pisać i liczyć. Pozwolą Ci wyeliminować wiele stresów i problemów.

FOXE

DOBRY WYBÓR

DLACZEGO UMIEJĘTNOŚCI SZKOLNE SĄ TAK WAŻNE

Umiejętności czytania, poprawnego pisania i liczenia są bardzo ważne w szkole i w późniejszej karierze. Mają decydujące znaczenie dla wyników osiąganych przez każdego ucznia.

SKUTKI BRAKU UMIEJĘTNOŚCI CZYTANIA, POPRAWNEGO PISANIA I LICZENIA

Brak umiejętności czytania i liczenia oraz błędy ortograficzne powodują rosnące trudności szkolne i stresy, a nawet niechęć do nauki. Dziecko ma złe oceny, niechętnie się uczy, wręcz nie lubi szkoły. Ten stres często udziela się rodzicom i nauczycielom.

JAK POMAGAJĄ NASZE PROGRAMY

Nasze programy pozwalają ćwiczyć: poprawne pisanie, czytanie, liczenie, dodawanie, mnożenie, tabliczkę mnożenia, pamięć krótkotrwałą i inne umiejętności niezbędne do nauki w szkole.
Nasze programy oraz gry ortograficzne i matematyczne pomagają wyeliminować wiele stresów, niechęć do nauki, złe oceny, trudności z uzyskaniem promocji do następnej klasy. Jest to szczególnie ważne w czasie epidemii, gdy problemy wielu uczniów pogłębiły się.

DLA KOGO SĄ PRZEZNACZONE NASZE PROGRAMY?

Programy są przeznaczone dla każdego ucznia, który ma problemy z czytaniem, ortografią lub matematyką wczesnoszkolną, a szczególnie przydatne dla uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się: dysleksją, dysortografią, dyskalkulią.
Użycie naszych programów zachęci dziecko do ćwiczenia ortografii, czytania, liczenia, pomoże nauczyć się tabliczki mnożenia i pokonać trudności szkolne.
Gdy dziecko będzie korzystać z naszych programów, wtedy łatwo pokona trudności szkolne, przestanie być zestresowane, zacznie chętnie się uczyć bo będzie miało skuteczną pomoc.

MATERIAŁ, LICENCJE, UŻYCIE, SYSTEMY

Materiał w programach ortograficznych jest skorelowany z zeszytami ćwiczeń mgr Z. Saduś. Ze względu na epidemię dostępne są również licencje wielostanowiskowe rozszerzone dzięki którym placówka może udostępniać nasze programy uczniom do domu. Oprócz tego dostępne są licencje domowe, jednostanowiskowe i wielostanowiskowe dla placówek. Ćwiczenia w programach mogą być wykonywane wielokrotnie. Programy mogą być wykorzystywane przez wielu uczniów. Są one tak zaprojektowane, aby zapobiegać utrwalaniu się błędnej pisowni. Ćwiczenia można wybierać. Bardzo wiele ćwiczeń można drukować. Umożliwia to ćwiczenie pisania ręcznego. Szczegóły w opisach konkretnych programów. Programy działają pod systemami Windows i MAC OS. Możliwe jest dostarczenie instalatora dla większości dystrybucji systemu Linux (poza grą Zeta... która działa pod systemem Windows).

NASZE PROGRAMY

Mamy w ofercie blisko 30 tytułów. Są to programy:

- ortograficzne,
- z zakresu matematyki wczesnoszkolnej,
- do nauki czytania,
- ćwiczenia na materiale niewyrazowym,
- ćwiczenie pamięci krótkotrwałej,
- ćwiczenie analizatora wzrokowego,
- gra ortograficzna Zeta w krainie trudnych wyrazów,
- listy wyrazów
- program do testów ortograficznych

Programy można kupować pojedynczo i w pakietach.

OPISY PROGRAMÓW

W dalszej części znajdują się opisy naszych programów i opis pakietu.

PROGRAM DYSORTOGRAFIA

Program złożony z trzech części. Zawierają one kolejno materiał dydaktyczny z zakresu pisowni ó/u, rz/ż, ch/h. Zastosowane rodzaje prezentacji (m.in. przepisywanie, podpisywanie obrazków, pisanie ze słuchu, uzupełnianie zdań) są dostosowane do pracy z uczniem ze specyficznymi trudnościami w nauce. Program jest wzbogacony o ćwiczenia na materiale niewyrazowym (układanie z puzzli, porównywanie ciągów, znajdowanie obrazków niemających par), których celem jest m.in. ćwiczenie pamięci krótkotrwałej, współpracy półkul mózgu itp. Użycie programu pozwala uatrakcyjnić uczenie się ortografii, jak również pozwala znacznie odciążyć nauczycieli i rodziców w pracy z uczniem. Warto dodać, iż z programów mogą korzystać również uczniowie niemający dysortografii lub dysleksji, którzy chcą poprawić umiejętność poprawnego pisania. Program zawiera 348 ćwiczeń. Zakres materiału jest skorelowany z zeszytami ćwiczeń Pani mgr Zdzisławy Saduś w zakresie pisowni ó/u, rz/ż, ch/h. Ćwiczenia można drukować, co daje możliwość ćwiczenia ręcznego pisania.

PROGRAM DYSORTOGRAFIA 2013

Tylko zastosowanie oprogramowania wytworzone go do współpracy z tablicą interaktywną gwarantuje wykorzystanie wszystkich możliwości tej tablicy w procesie nauczania i znacząco ułatwi pracę nauczycieli. Nasz system jest naprawdę skuteczny, ponieważ zawiera bardzo obszerny materiał z zakresu pisowni ó/u, rz/ż, ch/h oparty o zeszyty ćwiczeń opracowane przez mgr Z . Saduś, które stały się de facto standardem w pracy z uczniem z dysortografią i zdobyły uznanie bardzo wielu specjalistów. Oznacza to, iż decydują się Państwo na sprawdzone i uznane rozwiązanie. Nasz program zawiera różne rodzaje ćwiczeń dostosowane do różnych stylów uczenia się uczniów, jest więc odpowiedni praktycznie dla każde go ucznia.

- Przejrzysty i łatwy w obsłudze.
- Stanowi bardzo istotną pomoc w prowadzeniu zajęć z zakresu ortografii w oparciu o tablicę interaktywną.
- Ćwiczenia analizatora wzrokowego oparte o techniki szybkiego czytania.
- Pisanie ze słuchu, zagadki, obrazki, sprawdziany, przepisywanie, uzupełnianie.
- Możliwość ręcznego wyboru ćwiczeń.
- Możliwość drukowania niektórych ćwiczeń.
- Bogata pomoc i zasad pisowni ó/u, rz/ż, ch/h.
- Czytelna wirtualna klawiatura, interfejs użytkownika programu (GUI) dostosowany do współpracy z tablicą interaktywną.
- Wyjątkowo czytelne i duże prezentacje, co gwarantuje, że prezentowany materiał będzie widoczny również dla uczniów z dalszych ławek.
- Pogram działa pod systemem Windows i Mac OS X.
- Program zawiera aż 348 ćwiczeń.
- Obejmuje on całość zagadnień związanych z pisownią ó/u, rz/ż, ch/h.

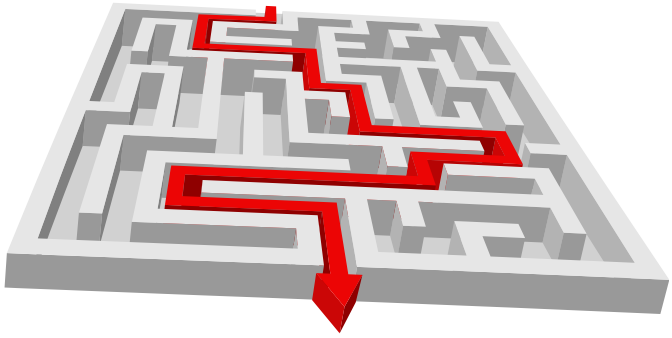
GRA ZETA W KRAINIE TRUDNYCH WYRAZÓW

Program posiada instalator pod system Windows.

Gra labiryntowa, w której tytułowa Zeta, czarownica na miotle, porusza się w labiryncie i strzela do pojawiających się wyrazów zgodnie z poleceniem.

Zakres materiału

· Wyrazy z „ó” motywowanym i niemotywowanym
· Wyrazy z „h” na początku z listy
· Wyrazy z „h” w środku z listy
· Utrwalanie wyrazów z listy z „ó”
· Utrwalanie wyrazów z listy z „rz” na początku
· Wyrazy z „rz” na początku z listy i z „ż”
· Wyrazy z „rz” w środku z listy i „rz” wymiennym na „r”
· Wyrazy z listy z „rz” na końcu
· Wyrazy z „ch” na początku i wg zasad
· Wyrazy z „ch” w środku i wg zasad



SPÓŁGŁOSKI MIĘKKIE

Program przeznaczony jest dla dzieci młodszych klas szkoły podstawowej w przedziale 1-4. Jest skorelowany ze skryptem A. Omiecińskiej i Z. Saduś. Obejmuje pisownię głosek miękkich zapisywanych literami:

- si, s, ś
- ci, c, ć
- zi, z, ź
- ni, n, ń
- dzi, dz, dź

Zastosowane formy prezentacji:

· przepisywanie,
· pisanie ze słuchu,
· uzupełnianie zdań i związków wyrazowych,
· podpisywanie obrazków.

Ponadto program zawiera ćwiczenia dodatkowe polegające między innymi na:

· łączeniu punktów w litery, które z kolei tworzą wyrazy,
· tworzenie schematów przedstawiających pisownię,
· układanie wyrazów z pomieszanych liter.

LISTA WYRAZÓW Z Ó NIEWYMIENNYM

Program Lista wyrazów ó niewymiennym przeznaczony jest dla dzieci młodszych oraz tych, które mają trudności z zapamiętaniem pisowni wyrazów o pisowni niemotywowanej. Prezentacje są tak dobrane, żeby dziecko nie nudziło się ćwicząc pisownię. Przede wszystkim dziecko ćwiczy łączenie obrazków z wyrazami, następnie podpisuje te obrazki przechodząc do kolejnych prezentacji, które mają na celu dalsze utrwalanie pisowni takich wyrazów jak np chór, córka, czółno, góra itp.

LISTA WYRAZÓW Z RZ NA KOŃCU

Program przeznaczony jest dla dzieci młodszych oraz tych, które mają trudności z zapamiętaniem pisowni wyrazów o pisowni niemotywowanej. Prezentacje są tak dobrane, żeby dziecko nie nudziło się ćwicząc pisownię. Przede wszystkim dziecko ćwiczy łączenie obrazków z wyrazami, następnie podpisuje te obrazki przechodząc do kolejnych prezentacji, które mają na celu dalsze utrwalanie pisowni takich wyrazów jak np. egzemplarz, formularz, ołtarz, twarz, kołnierz itp.

LISTA RZ W ŚRODKU

Program ma na celu nauczenie dziecka pisowni niemotywowanej, czyli tych wyrazów, których trzeba się nauczyć na pamięć. Przeznaczony dla dzieci młodszych oraz tych, które mają trudności w zapamiętaniu pisowni niemotywowanej np. barbarzyńca, korzeń, porzeczka itp.

LISTA RZ NA POCZĄTKU WYRAZU

Program Lista rz na początku wyrazu ma na celu nauczenie dziecka pisowni niemotywowanej, czyli tych wyrazów, których trzeba się nauczyć na pamięć np. rząd, rzecz, rzeka, rzepak itp.

FOXE TESTORT 2012

System FOXE TESTORT 2012 – służy do przeprowadzania testów ortograficznych. Umożliwia on badanie znajomości reguł ortograficznych, pamięci wzrokowej, sprawdzanie znajomości wyrazów o pisowni niemotywowanej, czyli wyrazów z list. Pomysł ćwiczeń i niektóre przykłady w systemie zaczerpnięto z książki Pani Z. Saduś pt. „Jak pomóc uczniowi w nauce ortografii".
Rozwiązanie, które proponujemy cechuje:

- Możliwość wykorzystania zarówno materiału przykładowego, jak i możliwość samodzielnego definiowania/edycji zadań oraz przykładów.
- Możliwość zgromadzenia w jednym miejscu, w obrębie placówki definicji materiału używanego do testów i wyników testów uczniów.
- Łatwe i szybkie wyszukiwanie historii testów danego ucznia i porównywanie wyników w celu określenia postępów w terapii.
- Możliwość drukowania raportów.
- Możliwość testowania kilku uczniów jednocześnie.
- Nasz system może działać przez zarówno w obrębie sieci danej placówki na wielu komputerach, jak i bez wykorzystania sieci.
- System składa się z 2 aplikacji: Aplikacji nauczyciela oraz Aplikacji ucznia.

Aplikacja nauczyciela:

1. Zarządza systemem, zbiera informacje na temat testów wykonywanych przez uczniów.
2. Pozwala:

2.1. konfigurować tryb wykonania testu:
– ile ćwiczeń losować do danego ćwiczenia
– czy losować kontrprzykłady
– które ćwiczenia mają być wykorzystane do testowania (aktywne)
– ustalać dopuszczalną ilość błędów w ćwiczeniu jaką może popełnić uczeń
2.2. przeglądać:
– spis uczniów
– spis testów danego ucznia z datą wykonania testu
– szczegóły wykonania testu
2.3. drukować raport z testu, który zawiera:
– imię i nazwisko ucznia
– datę wykonania testu
– szczegółowe wyniki testu w postaci tabelki zawierającej zestawienie przykładów testowych, nazwę ćwiczenia, wynik.
– podsumowanie zawierające liczbę przykładów i błędów ogółem
– układać własne ćwiczenia i przykłady testowe
Aplikacja ucznia służy bezpośrednio do wykonywania testów przez ucznia.

PROGRAM PISOWNIA ĄĘ I

Program Pisownia ĄĘ I wspomaga naukę zagadnień związanych z pisownią ą, ę po spółgłoskach miękkich, zmiękczonych, j, l, ł, cz, sz, ż, w bezokolicznikach zakończonych na -ić, -yć, -eć, w wyrazach typu wąż - węże (wymiana ą:ę), w wyrazach z ch. Zakres materiału jest skorelowany z zeszytem ćwiczeń autorstwa mgr Z. Saduś „Zeszyt ćwiczeń do nauki ortografii ą ę" wydanej przez Wydawnictwo Oświatowe Promyk w Opolu. Program zawiera 134 ćwiczenia. W ćwiczeniach zastosowano prezentacje oddziałujące na analizatory wzrokowy i słuchowy.

PROGRAM PISOWNIA Ą, Ę, OM, ON, EM, EN CZ. II

Materiał zawarty w tym programie obejmuje pisownię ą, om, on, ę, em, en: w końcówkach form deklinacyjnych, w końcówkach form koniugacyjnych, w cząstkach ął, ęł, ęl, w zakończeniach -ąć, -ąc, -ąwszy, itp., w zaimkach przysłownych i w innych wyrazach. Zakres materiału jest skorelowany z zeszytem ćwiczeń autorstwa mgr Z. Saduś „Zeszyt ćwiczeń do nauki ortografii ą ę" wydanej przez Wydawnictwo Oświatowe Promyk w Opolu.

CZYTANIE

Zakres materiału:

- analiza głoskowa,
- analiza literowa,
- układanie wyrazów z rozsypanek literowych,
- wyodrębnianie wyrazów w zdaniu,
- segregowanie wyrazów wg układu liter,
- układanie wyrazów z sylab,
- wyszukiwanie krótkich słów w dłuższych wyrazach,
- ćwiczenie słuchu fonemowego,
- wskazywanie wyrazów czytanych przez lektora.

CPK – ĆWICZENIA PAMIĘCI KRÓTKOTRWAŁEJ

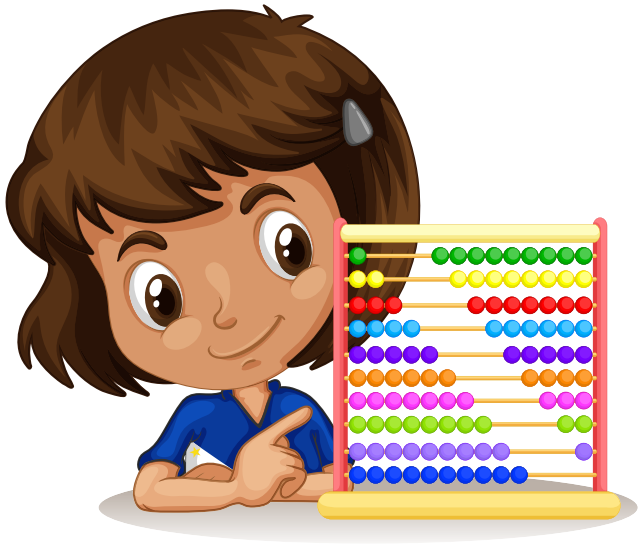
- Ćwiczenie zapamiętywania numerów i ciągów literowych o zwiększającej się długości.
- Wyszukiwanie zaprezentowanego przez chwilę wyrazu (ów) spośród innych wyrazów.
- Zapamiętywanie kilku wyrazów.
- Zapamiętywanie kolejności wyrazów.
- Zapamiętywanie i odrysowywanie prostych kształtów z detalami.
- Duży prostokąt ze szczegółami w środku, które trzeba zapamiętać.

DYSKALKULIA

Zagadnienia: ćwiczenie pojęcia liczby, ćwiczenie czynności matematycznych, rozwiązywanie prostych zadań tekstowych i układanie do nich równań. Klasyfikacja liczb ze względu na relacje większości (mniejszości). Proste działania: dodawanie, odejmowanie, mnożenie. Zbiory. Dla kogo: uczniowie młodszych klas SP i nawet 6-latki .:Rodzaje ćwiczeń:.

- 1."Zgadnij o jakiej liczbie myślę" czyli chodniczek liczbowy (ćwiczenie pojęcia liczby, komputer zgaduje liczbę, którą wybrał uczeń poprzez zawężanie obszaru poszukiwań)
- 2."Gra w węża" (uczeń współzawodniczy z komputerem, gra ćwiczy czynności matematyczne: uczeń musi liczyć, dodawać)
- 3. „Rozwiązywanie prostych zadań" typu: „Mama kupiła 2 jabłka i 3 gruszki. Ile owoców kupiła mama?" występujące w 2 wariantach:
- 3.1.Uczeń ma podać odpowiedź (liczbę)
- 3.2.Uczeń ma ułożyć równanie (w powyższym przykładzie 2+3=5) Uwaga, w kolejnych wykonaniach danego zadania używane są różne liczby, tak aby uczeń nie nauczył się go na pamięć
- 4.Klasyfikowanie figur geometrycznych
- 5. Przyporządkowanie liczb do zbiorów ze względu na relację większości, mniejszości (dane są liczby, uczeń ma wybrać liczby większe np. od 5 i mniejsze od 5). Uczeń ma tak przenieść liczby aby spełnione były odpowiednie nierówności.
- 6. Przyporządkowanie działań do podanych wyników (podana są działania np. 2+3, 3+4, 5+7 oraz wyniki: 5, 7, 12 uczeń ma tak przenieść działania aby pasowały do wyników. Typy działań: dodawanie, odejmowanie na liczbach całkowitych dodatnich i {0}, mnożenie.

Prezentacja 6 i 7 są podzielone ze względu na zakres liczb, a 7 ze względu na rodzaj działania.



MATEMATYKA

Rodzaje ćwiczeń:

- Liczenie (dziecko liczy, komputer – lektor – wymawia kolejne liczby. Dokładne określanie błędów: nie policzono wszystkiego, niektóre elementy policzono 2 razy. Możliwa demonstracja liczenia przez komputer (komputer liczy sam) liczenie jednakowych elementów, różnych elementów (prostokąty i elipsy), wybranych elementów (np. tylko prostokąty).
- Maszyny liczące (tak, jak literaturze) (dodające, mnożące, wersja łatwiejsza i trudniejsza) takie tabelki z łukiem na górze, który symbolizuje działanie. Dany jest rodzaj działania (dodawanie lub mnożenie).
- Gra pełna pułapek (geometryczna interpretacja liczby (jako odległości) oraz dodawania i odejmowania
- Statki (nowa wersja) komputer realizując podaje nr pola zawierający się od 1..100, W kolejnych rzędach są pola od 1..10, 11-20, 21-30, itp. Uczeń musi określić pole, w które strzela komputer. Prezentacja wymaga liczenia oraz ćwiczy liczby 2-cyfrowe (wprawka do systemu pozycyjnego).
- Porównywanie długości odcinków.
- Porównywanie wielkości figur na płaszczyźnie.
- Układanie figur geometrycznych z elementów

MNBT MATEMATYKA NIE MUSI BYĆ TRUDNA

Program przeznaczony jest dla uczniów szkoły podstawowej ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się matematyki. Podstawowe rodzaje ćwiczeń: klasyfikacja, słowne zapisywanie liczb, zaznaczanie liczb na osi liczbowej. Interpretacja sumy i różnicy na osi liczbowej. Rysowanie kwadratów o zadanym boku (długość boku jest liczbą naturalną), zadanym polu (będącym kwadratem liczby naturalnej), i zadanym obwodzie. Rysowanie kwadratu o polu mniejszym (lub równym, większym) od wzorca (ćwiczenie relacji większości, mniejszości). Rysowanie prostokątów o zadanych bokach (długości boków są liczbami naturalnymi). Rysowanie wybranego prostokąta o zadanym polu, którego boki są liczbami naturalnymi. Rysowanie wszystkich prostokątów o zadanym polu, którego boki są liczbami naturalnymi (ćwiczenie tabliczki mnożenia). Ćwiczenia z zakresu dziesiątkowego systemu pozycyjnego (przedstawianie liczby zgodnie z semantyką tego zapisu np. 2346 = 2*1000+3*100+4*10+6*1). Równania z "kratką"□, w którą uczeń ma wpisać brakującą liczbę. Rodzaje działań: dodawanie, odejmowanie, mnożenie. Wszystkie działania są wykonywalne w zbiorze liczb naturalnych. Proste równoległe, przecinające się, prostopadłe. Dokładny spis ćwiczeń:

- Klasyfikacja:
  - figur geometrycznych (koła, kwadraty, trójkąty)
  - proste równoległe i prostopadłe
  - proste prostopadłe, równoległe, przecinające się ale nie prostopadłe
- Nazwy liczb: 1-10, 11-20, 21-30, 31-100, 100-999, 1000-10999
- Oś liczbowa:
  - Zaznaczanie liczby od 1 do 10
  - Zaznaczanie liczby od 1 do 20
  - Zaznaczanie liczb o zadanej różnicy (odległości)
  - Dodawanie
  - Zaznaczanie liczby mniejszej od podanej
  - Zaznaczenie liczby większej od podanej
- Rysowanie kwadratów: o zadanym boku o zadanym polu, o zadanym obwodzie, wg wzorca (takie same, większe, mniejsze)
- Rysowanie prostokątów: o zadanych bokach, o zadanym polu, wielu o zadanym polu, o zadanym obwodzie
- Dziesiątkowy system pozycyjny: 10-30, 31-100, 101-1000, 1001 – 10000
- Równania „z kratką”
  - dodawanie do 10
  - odejmowanie do 10
  - mnożenie do 100
  - dodawanie do 100
  - odejmowanie do 100

PODSTAWY MATEMATYKI WCZESNOSZKOLNEJ I TABLICZKA MNOŻENIA

Program przeznaczony jest dla uczniów młodszych w przedziale 1-3. Celem programu jest ułatwienie nabycia podstawowych kompetencji do nauki matematyki w szkole, usprawnienie operacyjnego rozumowania, ćwiczenie podstawowych działań przez ucznia oraz opanowanie i ćwiczenie tabliczki mnożenia. Rodzaje prezentacji:

- liczenie elementów w zbiorze (dla różnych zakresów do 10, do 20, itp),
- ćwiczenie dodawania wraz z jego reprezentacją ikoniczną (dla różnych zakresów),
- ćwiczenie mnożenia wraz z jego reprezentacją ikoniczną (dla różnych zakresów),
- porównywanie długości,
- liczenie elementów na obrazkach,
- zapamiętywanie ciągów,
- nauka tabliczki mnożenia w oparciu o przystosowaną do tego celu grę w statki.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

DYSKALKULIA DLA GIMNAZJUM I

Celem przewodnim programu jest ćwiczenie rozwiązywania praktycznych zadań, które opierają się o rzeczywiste sytuacje wzięte z życia. Rozwiązywanie tego typu zadań jest realizowane z użyciem specjalnie zaprojektowanego kreatora. Uczeń czyta i analizuje treść zadania. Na kolejnych planszach, uczeń musi wskazać: dane zadania, szukane, wartości danych i wreszcie wprowadza wyniki. Przejście do kolejnego etapu rozwiązywania zadania możliwe jest po prawidłowym wykonaniu danego etapu. Dla każdego zadania opracowano pomoc, w której jest informacja jak należy rozwiązywać dane zadanie. Zadania podzielono na dwie grupy: 1) Zadania łatwiejsze – rozwiązanie zadania polega na dokonaniu analizy treści zadania (znalezienie danych, szukanych) przeprowadzeniu pewnych obliczeń 2) Zadania trudniejsze, w których trzeba wykazać się myśleniem. Często zadania te są prostsze obliczeniowo, ale ich rozwiązanie nie jest tak bardzo schematyczne. Ich rozwiązywanie przyczynia się do głębszego zrozumienia pojęć etc. Na każdym etapie rozwiązywania zadania zbierane są informacje, jak uczeń radzi sobie w tym etapie (np. czy dobrze wyszukuje dane, szukane, czy prawidłowo zapamiętuje wartości danych, czy prawidłowo oblicza wyniki etc.) Po rozwiązaniu zadania prezentowany jest raport, określający, jak uczeń radził sobie w tym zadaniu i nad czym musi jeszcze pracować. Celem tego typu ćwiczeń jest wyrobienie w uczniu zalgorytmizowanego podejścia do rozwiązywania zadań. Celem również jest ćwiczenie analizy treści zadania, wyodrębnienie danych, szukanych, oraz zapamiętywanie wartości danych. Aby jednak zapobiegać zbyt mechanicznemu rozwiązywaniu zadań opracowano też zadania, w których trzeba coś zauważyć, lub wpaść na jakiś pomysł. Zadanie te są jednak również dość proste. Inne prezentacje:

- obliczenia procentowe
- obliczanie średniej arytmetycznej
- uzupełnianie równań typu: 60*_____ = 6000 – 120, gdzie z postaci zapisu danych, należy odgadnąć niewiadomą (tu 98).

Tego rodzaju ćwiczenia mają usprawnić proces wykonywania rachunków w pamięci. Dobór ćwiczeń zgodny jest z postulowanym przez nauczycieli i terapeutów zakresem ćwiczeń dla uczniów z problemem dyskalkulii w gimnazjum i dlatego różni się od typowych treści w programach nauczania matematyki w gimnazjum.

DYSKALKULIA DLA GIMNAZJUM II

- Obliczanie wartości wyrażeń – dla zadanego wyrażenia i wartości zmiennych uczeń oblicza wartość tego wyrażenia np.: Oblicz wartość wyrażania 10x+3y dla x=8 i y=9.
- Redukowanie wyrażeń podobnych – W zadanym wyrażeniu uczeń ma dokonać redukcji wyrazów podobnych np. 2a+(-3)b+(-5)a+(-2)b=-3a-5b
- Wyłączanie przed nawias – uczeń ma zamienić sumę na iloczyn poprzez wyciągnięcie wspólnego czynnika przed nawias np.: 35a+25b = 5(7a+5b)
- Mnożenie jedno i dwumianów – Uczeń ma wykonać mnożenie typu a(b+c) (a+b)(c+d) np: 5(a+3)=5a+15
- Sprawdzanie, czy dana liczba spełnia równanie – Uczeń podstawia daną liczbę do równania i sprawdza, czy liczba ta spełnia to równanie np.: Sprawdź, czy liczba -0.4 spełnia równanie: 10x+11=5x+9
- Rozwiązywanie równań – równania typu ax+b=c ax+b=cx+d np.: 2x+1=3 2x+1=x+1
- Zadania tekstowe opierające się na rzeczywistych problemach z życia codziennego dostosowane do potrzeb uczniów z dyskalkulią. Zadania inspirowane postulatami terapeutów i nauczycieli, którzy pracują z uczniami z dyskalkulią.
- Dodatkowo program zawiera prezentacje: o korzystaniu z programu
    - wyrażeniach
    - równaniach
    - Każdy rodzaj zadania posiada pomoc

Uwaga: Zadania różnią się poziomem trudności, a konkretne wartości liczbowe są losowane przez komputer dla każdego przykładu, aby dane zadnie mogło być wielokrotnie wykonywane.

ĆWICZENIA NA MATERIALE NIEWYRAZOWYM

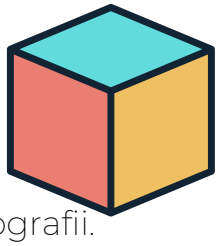
Celem programu jest ćwiczenie analizatora wzrokowego, pamięci krótkotrwałej i koordynacji ręka – oko. Zastosowano takie formy prezentacji jak:

- porównywanie ciągów niewyrazowych opartych na literkach: p b g d
- przepisywanie znikających ciągów niewyrazowych
- sortowanie ciągów niewyrazowych do tabelek
- sortowanie cyfr do tabelek
- szukanie obrazków bez pary
- leniwe ósemki (tor samochodowy w kształcie leniwej ósemki – uczeń jeździ samochodzikiem po torze)
- porównywanie kolorowych mozaik.

ĆWICZENIA NA MATERIALE NIEWYRAZOWYM II

Program dla dzieci młodszych klas szkoły podstawowej przeznaczony do terapii dysleksji i dysortografii. Zakres materiału:

- pismo obrazkowe,
- zapamiętywanie kolejności ułożenia podobnych elementów,
- obwodzenie liter p P, b B, g G, d D,
- Znajdowanie znajdowanie różnic na obrazkach,
- znajdowanie zadanych obiektów na obrazkach,
- układanie figur geometrycznych z rozsypanych elementów,
- dobieranie brakującego elementu do układanki geometrycznej,
- układanki z puzzli.



ĆWICZENIA NA MATERIALE NIEWYRAZOWYM 3

Program terapeutyczny przeznaczony dla dzieci z problemem dysleksji, dysortografii. Ćwiczenia na różnych poziomach trudności. Ciekawe prezentacje uatrakcyjnią pracę z dzieckiem dyslektycznym:

- labirynty
- różnice między obrazkami
- lustrzane odbicia punktów
- znajdowanie ciągów niewyrazowych złożonych z literek p, b, g, d w tablicy literowej
- łączenie pociętych fragmentów obrazka z jego oryginałem
- łączenie punktów, tak by powstał kontur obrazka
- szukanie obrazków bez pary
- rozwiązywanie zagadek i szukanie rozwiązania ukrytego w tablicy literowej
- puzzle

ĆWICZENIA NA MATERIALE NIEWYRAZOWYM 4

Program jest przeznaczony do terapii dysleksji dla dzieci starszych klas szkoły podstawowej i zawiera następujące prezentacje:

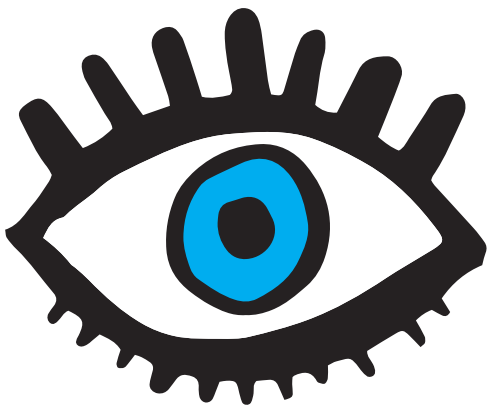
- sześcian i jego siatki
- orientacja w przestrzeni trójwymiarowej
- odczytywanie godzin z zegarów, które znajdują się w różnych położeniach
- znajdowanie par obrazków
- filety (cięte obrazki)
- pismo obrazkowe
- układanie figur płaskich z rozsypanych części
- puzzle

ĆWICZENIA ANALIZATORA WZROKOWEGO

Rodzaje ćwiczeń:

1. Porównywanie figur
   Uczeń porównuje figury i wybiera odpowiedź z podanych odpowiedzi.
2. Określ położenie: celem ćwiczenia jest wyrobienie orientacji w przestrzeni. Uczeń określa położenie figury w zadanym obszarze.
3. Strzałki: uczeń odtwarza prezentowany w górnej części ekranu wzór złożony ze strzałek. "Dopisanie" kolejnego elementu odbywa się przy pomocy klawiatury prezentowanej w dolnej części okna.
4. Szablony: celem ćwiczenia jest zapamiętanie i odtworzenie układu z górnej ramki w dolnej ramce. Uczeń ogląda i stara się zapamiętać układ z górnej ramki. Następnie naciska przycisk Zapamiętałem. Klika na wybrane pole ramki dolnej (kliknięte pole zmienia kolor), wpisuje zawartość i naciska klawisz ENTER (pole staje się szare). Po odtworzeniu układu uczeń naciska przycisk Sprawdź. Jeśli ćwiczenie zostało wykonane niepoprawnie w dolnej części okna zostaje wyświetlony napis Źle. W przeciwnym wypadku zostaje wyświetlony napis Dobrze. W pierwszym przypadku należy nacisnąć przycisk Popraw i po zapamiętaniu układu Zapamiętałem i poprawnie uzupełnić ramkę. Przejście do następnego przykładu (po poprawnym wykonaniu bieżącego przykładu) odbywa się przy pomocy przycisku Dalej.
   Wstaw w położenie (układanie)
   Celem ćwiczenia jest wyrobienie orientacji w przestrzeni. Uczeń klika we wskazanej części prostokąta.
5. Wybieranie: uczeń czyta ciągi (wyrazy) w głównej części okna i wybiera zgodnie z poleceniem te ciągi (wyrazy), które spełniają warunek zawarty w poleceniu. Wybór ciągów (wyrazów) odbywa się poprzez zaznaczenie pól wyboru z takimi samymi numerami, jakie mają ciągi (wyrazy) spełniające
   warunek podany w poleceniu.
6. Wybieranie II
   Uczeń klika przyciski zawierające ciąg (wyraz, literę), znajdujący się nad klawiaturą. Po
   znalezieniu wszystkich ciągów (wyrazów) uczeń naciska przycisk Sprawdź. Tło nieprawidłowo
   wybranych przycisków staje się czerwone. Poprawienie jest możliwe dopiero po przyciśnięciu
   przycisku Popraw.
7. Ukryte figury
   Zadaniem ucznia jest określenie rodzaju figury.

Działa pod Windows i Mac OS X.



PAKIET 24 PROGRAMY

Pakiet zawiera następujące programy:

1. CPK – Ćwiczenia pamięci krótkotrwałej
2. Czytanie
3. Dyskalkulia
4. Dyskalkulia dla gimnazjum I
5. Dyskalkulia dla gimnazjum II
6. Dysortografia (program)
7. Matematyka
8. MNBT – Matematyka nie musi być trudna
9. Ćwiczenia na materiale niewyrazowym II
10. Program Pisownia ĄĘ I
11. Pisownia ą, ę, om, on, em, en cz. II
12. Podstawy matematyki wczesnoszkolnej i tabliczka mnożenia
13. Spółgłoski miękkie
14. Ćwiczenia na materiale niewyrazowym
15. FOXE TESTORT 2012
16. Lista wyrazów z ó niewymiennym
17. Lista wyrazów z rz na końcu
18. Lista rz w środku
19. Lista rz na początku wyrazu
20. Ćwiczenia na materiale niewyrazowym 3
21. Ćwiczenia na materiale niewyrazowym 4
22. Dysortografia 2013 WT (dla tablic interaktywnych)
23. Dysortografia 2013 Złota edycja (bez obsługi tablic interaktywnych)
24. Gra Zeta w krainie trudnych wyrazów

Programy działają pod Windows i Mac OS oprócz gry Zeta... która działa pod Windows. Możliwe jest przygotowanie instalatora programów pod system Linux z graficznym interfejsem.

KONTAKT

FOXE
DOBRY WYBÓR

FOXE mgr inż. Sebastian Wyrwał
tel.: 664 15 99 33 w dni robocze, od 9-18.
e-mail: sebastian@wyrwal.eu

Dostawa programów elektroniczna.

Ceny poszczególnych programów (licencji) dostępnych z lic. do użytku domowego 99zł brutto, dostawa elektroniczna.

Ceny pakietów, licencje dla placówek, do odsprzedaży, proszę o kontakt e-mail lub telefoniczny.