Dane aktualne na dzień: 20-11-2026 22:24

Link do produktu: https://sm.edu.pl/didakta-wesola-matematyka-w-glebinach-morza-p-151.html



Didakta - Wesoła matematyka w głębinach morza

Cena	**499,00 zł**

Opis produktu

Wesoła matematyka w głębinach morza

Bezterminowa licencja na maksymalnie 20 komputerów.

Dostępne opcje dostawy:

- elektroniczna (download)
- CD-ROM + pudełko

Dostępne typy instalacji:

- sieciowa
- jednostanowiskowa

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

Interaktywność

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

Nauka przez zabawę

We wszystkich grach dzieci zdobywają nagrody w postaci rozgwiazd, co dodatkowo zwiększa ich motywację do

rozwiązywania zadań matematycznych.

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

