



Alegeri ingenioase

SMART 31

De la grădiniță la
clasa a IV-a

reduce
până la
70%
timpul
de predare
și învățare

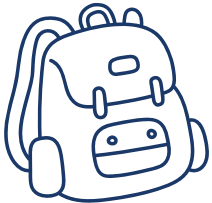
Cu utilizare în tot Ciclul Primar

Individual

&

La clasă

Își face treaba **GARANTAT!**



1



Cel mai important material

Multifunctional SMART 31

Un singur produs,
trei fețe utile pentru:

Literație

Noțiuni
Matematice

Grafisme

Logică
Matematică

Scriere

Logică
Abstractă

Dimensiuni: 42 x 29,7 cm

Organizator de Lucru

Ajută la organizarea spațiului în bancă și ghiozdan, permițând copilul să păstreze ordonat fișele de lucru.

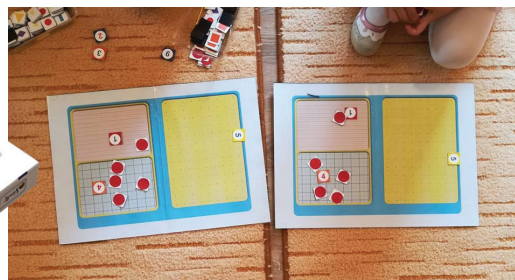
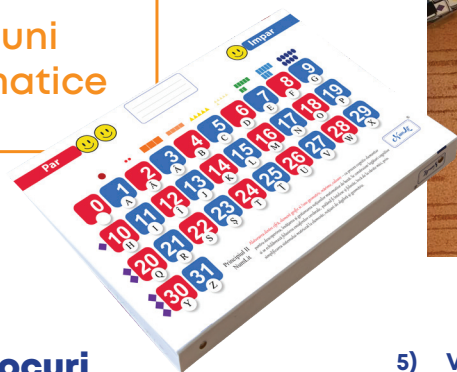
Plasă pentru Desen și Activități Practice (AVAP)

Folosită ca suport pentru activități de desen, pictură și alte lucrări practice, fiind potrivită pentru toate activitățile AVAP.

Joc Pedagogic

Multiple utilizări ale plășetei sunt explicate în instrucțiuni, oferind oportunități variate de a vă învăța.

Noțiuni Matematice



Exerciții/jocuri

1) Numără de la mic la mare – numerație în ordine crescătoare, din 1 în 1

2) Numără de la mare la mic – numerație în ordine descrescătoare, din 1 în 1

3) Broșcuța sare (folosind un zar):

a) pe roșu – numerație din 2 în 2, numere pare, în ordine crescătoare/descrescătoare

b) pe albastru – numerație din 2 în 2, numere impare, în ordine crescătoare/descrescătoare

c) de pe albastru pe roșu și invers – numerație cu pas impar, în ordine crescătoare/descrescătoare

4) Descompune numerele – numerele pot fi ușor descompuse în zeci și unități pornind de la scrierea lor

5) Vecinii numerelor – stabilirea predecesorului și a succesivului unui număr dat

6) Numerele mai mici – predecesorii unui număr sunt mai mici decât numărul dat

7) Numerele mai mari – succesivii unui număr sunt mai mari decât numărul dat

8) Câți zâmbăreți colorezi? – asocierea numărului la cantitate prin activitate individuală

9) Coloana numerelor vesele – înșirarea paletelor cu numere pare

10) Coloana numerelor triste – înșirarea paletelor cu numere impare

11) Exerciții simple de adunare sau scădere – scrierea de operații matematice folosind simbolurile colorate de copii

12) Grupa imaginii – identificarea de cuvinte care să facă parte din clasa cuvântului desenat

13) Tot atâtea

14) Mai mult/mai puțin cu 1,2,3.. etc

15) Câte elemente are mulțimea?

a) Reuniune

b) Disjuncție

c) Intersecție

d) Produs cartezian

16) Elemente geometrice

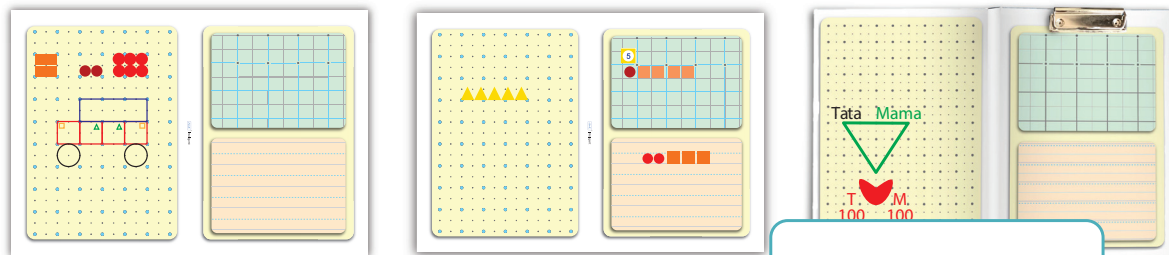
Unind punctele pe liniatură, formați elemente geometrice. Joc de grup pentru copii

Logică Matematică

Operații cu mulțimi:

- **Reuniunea:** a două mulțimi A și B este mulțimea notată $A \cup B$, formată din toate elementele celor două mulțimi comune și necomune, luate o singură dată;
- **Intersecția:** a două mulțimi A și B este mulțimea notată $A \cap B$, formată din toate elementele comune celor două mulțimi, luate o singură dată;
- **Diferența:** a două mulțimi A și B este mulțimea notată $A \setminus B$, formată din elementele mulțimii A care nu aparțin mulțimii B;
- **Produsul Cartezian:** a două mulțimi A și B este mulțimea notată $A \times B$, formată cu toate perechile ordonate cu primul element din A și al doilea element din B.

• În cazul nostru mulțimea A va fi formată în spațiul verde, mulțimea B în spațiul portocaliu.

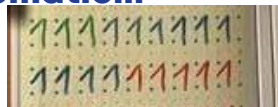


Logică Abstractă

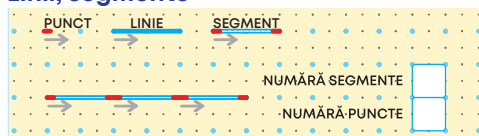
- **Componeri și descomponeri ale cifrelor/ numerelor.** Descompunere ex.: se pune cifra și tot atâtea elemente pe spațiul galben și se descompune apoi la alegere de către copii pe celelalte două spații, așezându-se lângă și cifra corespunzătoare – cele din set fiind suficiente. La componere se realizează mersul invers).
- Împărțirea întregului în jumătăți cu ajutorul unor figurine, obiecte confecționate/date de educatoare/învățătoare

Grafia matematicii:

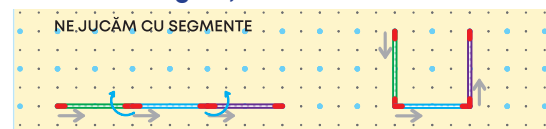
• Grafia cifrelor



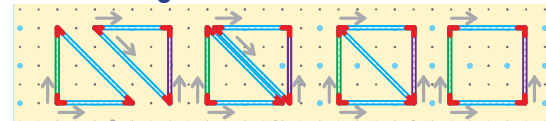
• Linii, segmente



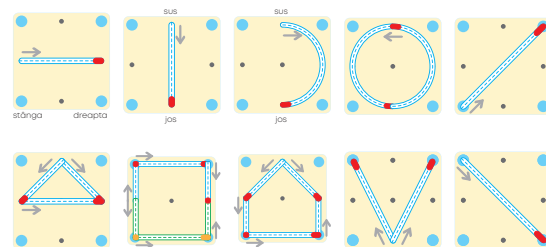
• Orientare logică, motricitate



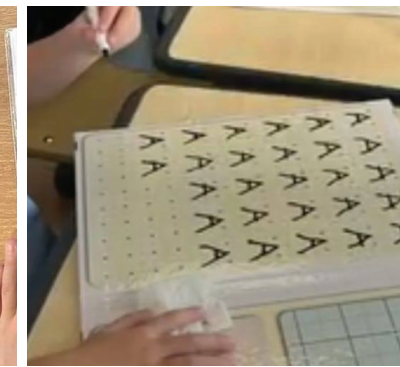
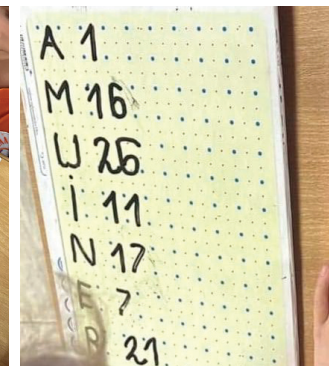
• Fac forme geometrice



• Elemente orientative de lucru



Literație



pronunțarea lor și de la culoare și icon-uri

2) Litere vesele – vocalele, sunetele care se pot pronunța ușor, fără ajutorul altui sunet,

3) Litere triste – consoanele, sunetele care se pronunță cu ajutorul altui sunet

4) Ce număr are? – se pronunță o literă și copiii identifică numărul asociat ei, stabilirea ordinii literelor în alfabet (elevii vor înțelege că și literele sunt așezate în alfabet într-o ordine stabilită, asemenea numerelor, în șirul numerelor naturale);

4) Ce literă este? – se spune un număr și copiii identifică litera corespunzătoare acestuia

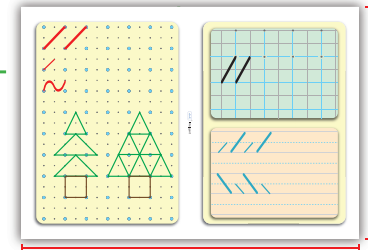
5) Silabe/cuvintele buclucașe – se tastează și se pronunță separat litere și apoi se pronunță silaba/cuvântul scurt pe care îl compun (exemplu: a, m –am; t, u – tu; a,ș,a – aș;a; t,o,c – toc)

6) Silabe/cuvintele ascunse – se spun două sau mai multe numere și copiii pronunță silaba/cuvântul asociind numerele date cu literele de pe taste (exemplu: 24,11=ti; 22,1,5=sac)

7) Mesajul secret – se dă copiilor un șir de numere cu ajutorul cărora ei pot afla mesajul transmis (exemplu: 12, 17, 27,1,25,2-19,21,1,17-13,18,1,5,2=Învață prin joacă.)

8) Formarea și dezvoltarea deprinderii de orientare pe o pagină (sus,/jos, dreapta,/stânga, linii, coloane).

Grafisme





»» Avantajele produsului

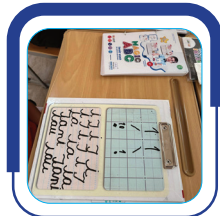
- »» Produsul îl tentează pe copil și îl determină să se joace.
- »» Copilul descoperă și aprofundează, prin joc, noțiuni fără să obosească
- »» Diminuarea timpilor de învățare
- »» Nivelul de însușire este mai profund
- »» Se dezvoltă inteligențe multiple
- »» Se evaluează imediat răspunsul
- »» Copilul își mărește gradul de atenție în cadrul orei
- »» Material ușor de depozitat, manuit, integrat cu manualele și tehnica școlară



Grădiniță



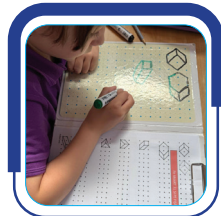
Clasa pregătitoare



Clasa I



Clasa a II-a



Clasele III-IV



Copii speciali



Corelarea dintre cifră, culoare și forma geometrică amplifică percepția și reduce timpul de învățare cu până la 70%.