

Samoocena

Na zakończenie każdej gry wyświetla się czas, w jakim dziecko rozwiązało zadania. Gracz może spróbować poprawić czas powtarzając grę

- Jako kalkulator wykonuje zadania arytmetyczne w domu i w szkole
- Jako gra z wyzwaniem (tryb: ćwiczenie) wyrabia matematyczny sposób myślenia

OSTRZEŻENIA!

1. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera baterie i elementy elektroniczne, które mogą okazać się niebezpieczne dla małych dzieci
2. Do użytku pod nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.
5. Baterie, które nie są do tego przeznaczone nie powinny być doładowywane.
6. Włóż nowe baterie na wskazane miejsca upewniając się, że bieguny (+/-) baterii są umieszczone w odpowiednich kierunkach.
7. Tylko baterie jednego typu mogą być jednocześnie używane.
8. Nie wkładać różnych rodzajów baterii.
9. Baterie powinny być poprawnie umieszczone w przedziale baterijnym.
10. Wyczerpane baterie powinny być natychmiast usunięte.
11. Nie używać jednocześnie starych baterii z nowymi.
12. Nigdy nie powodować zwarcia biegunów baterii.
13. Zestaw jest przeznaczony dla dzieci powyżej 8 roku życia. Ryzyko skaleczeń szkiełkami z preparatami.



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28



Matematyczny gwizdek LR 8899



Pomaga:

- zastosować umiejętności matematyczne w realnym, codziennym życiu
- rozwinąć umiejętności w rozwiązywaniu problemów
- posługiwać się terminami matematycznymi

Tryby

Matematyczny gwizdek ma trzy tryby:

- ćwiczenie
- kalkulator
- wyzwania

Stopniowanie trudności czterech umiejętności

- dodawanie,
- odejmowanie,
- mnożenie
- i dzielenie.

Znajdziecie tysiące działań!

Powtarzanie ćwiczenia

Każda umiejętność ma 8 postępujących poziomów. Na każdym poziomie jest 10 lub więcej gier – dziesięć zadań na grę. Na zakończe-

nie każdej gry gracz może ją powtórzyć by powtórzyć, poprawić i zapamiętać zadanie; przejść na inny poziom, do innej gry.

Natychmiastowy efekt

Różne tony i wesołe buźki lub smutne buźki oznajmniają graczowi czy odpowiedź jest poprawna czy nie

Bez możliwości błędnego zapamiętania

Działania, których odpowiedzi są niepoprawne są proponowane ponownie do momentu, kiedy padnie na nie prawidłowa odpowiedź

Charakterystyka

wymiana baterii
w tyle
urządzenia

włacznik

wyciszenie

przełącznik trybu
ćwiczenie / kalkulator

przełącznik operacji matematycznych:
DIV = dzielenie / MUL = mnożenie
SUB = odejmowanie / ADD = dodawanie

klawisze numeryczne
używany do wprowadzania odpowiedzi

wyświetlacz: pozdrowienia; menu wyboru;
zadania matematyczne; czas, jaki upłynął

zadanie: naciśnij ten przycisk,
aby uzyskać liczbę wykonanych zadań

enter
do wprowadzania pytań
w trybie ćwiczenia i odpowiedzi
w trybie kalkulatora

klawisz funkcyjny
używany do dzielenia, mnożenia,
odejmowania i dodawania

klawisz kontrolny
używany do odpowiedzi i kasowania
najczęściej podawanych odpowiedzi