



Przewodnik korzystania z aplikacji SMART Eureka

Wybierz **aplikację Eureka** aby rozwinąć krytyczne myślenie i kreatywność uczniów w zakresie przedmiotów matematycznych i STEAM.

Aplikacja Eureka zawiera ćwiczenia oparte na rzeczywistych sytuacjach życia codziennego, w których matematyka jest powiązana z innymi przedmiotami STEAM uczonymi w szkole: nauki ścisłe, technologie, inżynieria i sztuka.

Na głównym ekranie, w prawym górnym rogu znajduje się kilka opcji do wyboru.



I. Opcje:

Język – wybierz język (EN, LT, LV, PL, EL, RO)

Liczby po przecinku .00 – możliwość wyboru liczb po przecinku dla wszystkich ćwiczeń w aplikacji, w celu zaokrąglenia końcowego wyniku

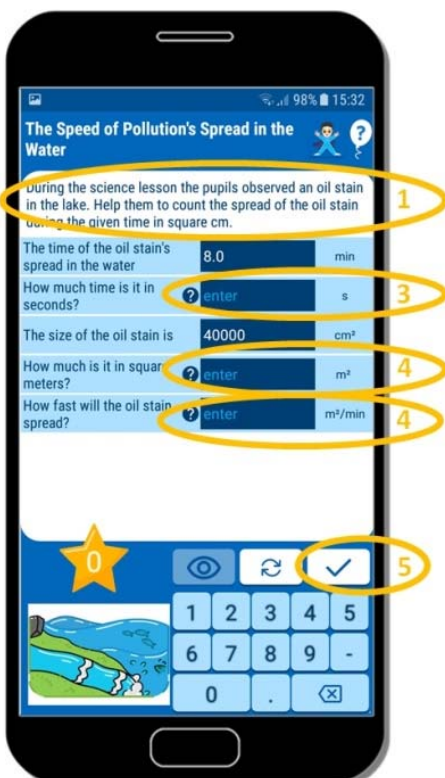
Twórca – Stwórz swój własny zestaw ćwiczeń.

Ćwiczenia możesz stworzyć za pomocą platformy **SMART EDIT** <https://smart-math-teacher.firebaseio.com/>. Zarejestruj się na platformie **SMART EDIT** klikając przycisk **Rejestracja**. Rejestracja jest bezpłatna i zajmuje tylko kilka minut.

II. Wykonywanie ćwiczeń Eureka



1. Wybierz ćwiczenie.



2. Wykonywanie ćwiczenia:

1. Przeczytaj opis ćwiczenia;
2. Przeanalizuj dane na obrazku jeśli znajduje się w ćwiczeniu (dotknij obraz, aby go powiększyć)
3. Wypełnij dane w polu “enter”, jeśli są wymagane
4. Wpisz odpowiedź w polu “? enter” (ćwiczenie może zawierać kilka pytań i kilka odpowiedzi, wszystkie wpisz w odpowiednim polu “? enter”)
5. “v wybierz” oznacza, że musisz wybrać właściwą odpowiedź z kilku zaproponowanych opcji. Naciśnij “wybierz” aby wybrać prawidłową odpowiedź.

Zwróć uwagę na jednostki miary wyświetlane po prawej stronie. W pomiarach użyj odpowiednich jednostek!




III. Korzystanie z kalkulatora

W ćwiczeniach **EUREKA** możesz użyć kalkulatora, aby to zrobić przytrzymaj pole "enter". Aby przenieść wynik do pola odpowiedzi przytrzymaj „v”.

Kalkulator przechowuje dane z pól, które zostały już wypełnione. Możesz je wykorzystać podczas obliczeń, naciskając na odpowiedni wiersz.

IV. Użyj przycisków znajdujących się pod ćwiczeniem:

 – aby sprawdzić czy odpowiedź jest prawidłowa. Gwiazdka w kolorze żółtym obok odpowiedzi oznacza, że odpowiedź jest prawidłowa. Czerwona gwiazdka oznacza, że Twoja odpowiedź jest błędna i musisz poprawić swój wynik.



– aby powtórzyć ćwiczenie. W większość przypadków po naciśnięciu tej ikonki otrzymasz inne liczby (dane) w ćwiczeniu.



– aby zobaczyć prawidłową odpowiedź (ikonka aktywna po trzech nieudanych próbach).


Za każdą poprawną odpowiedź bez użycia wskazówki (), otrzymujesz nagrodę (punkt)

- GWIAZDKĘ 

Twoje **GWIAZDKI** są sumowane na wszystkich poziomach. Postaraj się zebrać jak najwięcej **Gwiazdek!**

WAŻNE. Aplikacja SMART wykorzystuje separator dziesiętny (.) n.p. 10.5

V. KORZYSTANIE Z WSKAZÓWEK

Dla niektórych, bardziej skomplikowanych ćwiczeń, można użyć wskazówek, które pomogą w rozwiązaniu ćwiczenia. Aby skorzystać z wskazówki kliknij w prawym górnym rogu ikonkę  i przeczytaj wskazówkę.

Uwaga: Aby powrócić do głównej strony aplikacji naciśnij ikonkę SMART BOY.

Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Projekt *lub publikacja odzwierciedlają jedynie stanowisko ich autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nich zawartość merytoryczną.*

Niniejsza aplikacja została stworzona w ramach projektu EU ERASMUS+ "SMART Mathematic Teacher" (Project No. 2018-1-LT01-KA201-046956)

Strona projektu: <https://smart.erasmus.site/>