

## Matematyczny Internetowy Samouczek dla uczniów

Projekt stworzony przez Wydział Matematyki i Nauk Informatycznych Politechniki Warszawskiej

W ramach projektu powstała baza złożona z dużej liczby testowych zadań matematycznych, podzielonych na 6 działów, a każdy dział – na 10 grup tematycznych. Zakres tematyczny zadań odpowiada materiałowi omawianemu w liceum.

Do każdego zadania podane są 4 warianty odpowiedzi, z których co najmniej jedna jest poprawna. Zadania są o zróżnicowanym poziomie trudności, co umożliwia pracę z samouczkiem zarówno uczniom o niewielkich umiejętnościach matematycznych, jak i uczniom uzdolnionym matematycznie, którzy chcieliby rozwijać swoje zdolności.

Każdy z działów będzie kolejno udostępniany użytkownikom na okres 21 dni. W tym czasie uczeń po wykonaniu testu wstępnego, na rozwiązanie którego są 24 godziny, będzie miał możliwość samodzielnego rozwiązywania testów z danego działu. Ich poziom zależy od wyników ostatnio wykonywanego testu. Podczas wykonywania zadań można skorzystać ze wskazówek, jak je poprawnie rozwiązać. Następnie w ciągu 3 dni użytkownicy będą mieli do wykonania test końcowy, na rozwiązanie którego będą 24 godziny od momentu pobrania. Każdy z testów składa się z 10 zadań. Za poprawne rozwiązanie zadania, czyli wskazanie wszystkich poprawnych odpowiedzi, użytkownik otrzyma 1 punkt. Każde zadanie jest losowane z jednej grupy tematycznej. Wyniki testów końcowych będą sumowane. Najlepsi w końcowym rankingu otrzymają promocję do półfinału Powszechnego Internetowego Konkursu dla uczniów szkół średnich – Matematyka, współorganizowanego przez PW i PG. Szkoły, których uczniowie uzyskają najlepsze wyniki, zostaną zaproszone na PW, na zajęcia w wirtualnej rzeczywistości. Obecna edycja Samouczka trwać będzie od października 2020 do marca 2021 roku.

Planowane uruchomienie pierwszego działu Samouczka: 5 października 2020

Więcej informacji będzie można znaleźć na stronie: <https://mis.mini.pw.edu.pl/>

Kolejne działy tematyczne:

1. Liczby rzeczywiste, wyrażenia algebraiczne, równania i nierówności, układy równań.
2. Funkcje, ciągi.
3. Trygonometria.
4. Planimetria, geometria analityczna na płaszczyźnie, stereometria.
5. Kombinatoryka, rachunek prawdopodobieństwa i statystyka.
6. Optymalizacja i rachunek różniczkowy.

„Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”: Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Europejski Fundusz Społeczny

