



CYFROWE MATY EDUKACYJNE
digimata.pl

KATALOG PRODUKTOWY

Zabawa · Gra · Nauka w Ruchu

160
APLIKACJI

390+
PLANSZ

3
PAKIETY

500+
SCENARIUSZY ZABAW

Czym jest DigiMATA?

DigiMATA to zestaw trzech pakietów cyfrowych mat projekcyjnych — gotowe narzędzie do prowadzenia zajęć ruchowych, kreatywnych i edukacyjnych z grupami dzieci w wieku 3–10+ lat.

Maty wyświetlane są projektorem na podłogę. Nie wymagają czujników, kamer ani dodatkowej elektroniki. Całą interakcję prowadzi nauczyciel z grupą — to on ustala zasady, tempo i przebieg zajęć.

Każdy pakiet zawiera obudowę dydaktyczną: przewodniki ze scenariuszami zabaw oraz karty pracy do pobrania po aktywacji licencji.

JAK TO DZIAŁA?

1

Zainstaluj

Oprogramowanie Motioncube na komputerze z Windows. Podepnij projektor.

2

Wyświetl

Skieruj projektor na podłogę — z uchwytu sufitowego, statywu lub użyj istniejącego projektora po zmianie pozycji.

3

Prowadź zajęcia

Korzystaj z gotowych scenariuszy zabaw lub własnych. Wykorzystaj dowolne rekwizyty.

SPOSODY PRACY Z MATĄ



Na podłodze

Matę widzisz na dywanie lub podłodze. Można poruszać się po niej bezpiecznie.



Jedna lub dwie plansze

Jedna duża lub dwie mniejsze dla dwóch grup lub młodszych dzieci.



Z rekwizytami

Swoboda wyboru: woreczki sensoryczne, klocki, pionki, piłeczki. Dzieci mogą przygotować rekwizyty w ramach zajęć.



Zespołowo

Grupy 2-20, rywalizacja, współpraca. Również do pracy indywidualnej z dzieckiem.

Maty Animacyjne: Zabawy Kreatywne

40 plansz · 40 aplikacji

**40 ilustrowanych mat do zabaw ruchowych, integracyjnych i artystycznych**

Gotowe pomysły na animacje pełne wyobraźni i ruchu. Ilustrowane plansze do zabaw kreatywnych, sensorycznych i integracyjnych — idealne do pracy z grupą na dywanie.

CO ZAWIERA PAKIET?

- ✓ 40 ilustrowanych mat w różnych tematykach
- ✓ Plansze do zabaw ruchowych, integracyjnych i artystycznych
- ✓ Możliwość podziału na dwie plansze jednocześnie (dwie grupy)
- ✓ Kompatybilność z dowolnymi rekwizytami: woreczki sensoryczne, figurki, piłeczki
- ✓ Scenariusze zabaw, karty pracy i przewodnik dla nauczyciela/animatora

ROZWIJANE UMIEJĘTNOŚCI

- | | | |
|----------------------|---------------------------|---------------------|
| ✓ Ekspresja twórcza | ✓ Koordynacja ruchowa | ✓ Współpraca |
| ✓ Naśladowanie | ✓ Równowaga ciała | ✓ Świadomość emocji |
| ✓ Budowanie narracji | ✓ Orientacja przestrzenna | ✓ Zręczność |

DLA KOGO?

Przedszkola (3–6 lat)

Szkoły (klasy 1–2)

Świetlice

Sale zabaw

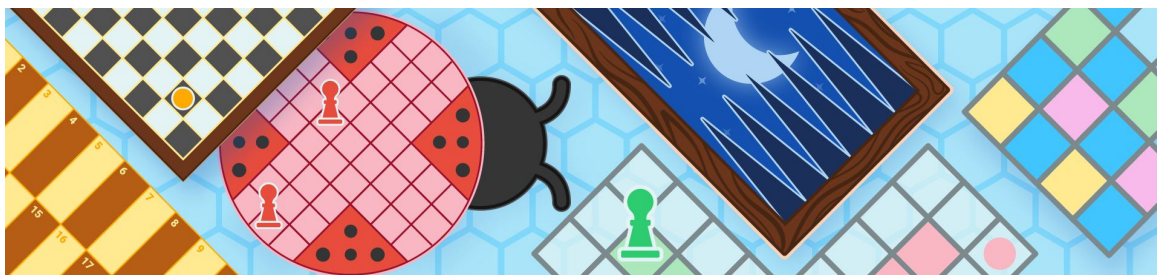
Animatorzy

Idealny do zajęć integracyjnych, kreatywnych i animacji grupowych.



Maty do Gier Planszowych: Biblioteka Gier

170+ plansz · 40 aplikacji

**Ponad 170 gotowych plansz do gier planszowych na podłodze**

Chińczyk, Warcaby, Samotnik, Sudoku i dziesiątki innych tytułów — w wielkim formacie na podłodze. Wystarczy kostka i pionki. Pakiet zawiera również układy pól do tworzenia własnych gier oraz plansze do gier ruchowych, w których dzieci same stają się pionkami.

CO ZAWIERA PAKIET?

- ✓ 170+ gotowych plansz do klasycznych gier planszowych
- ✓ Znane tytuły: Chińczyk, Warcaby, Scrabble, Sudoku, Młynek i wiele innych
- ✓ Siatki i układy pól do tworzenia własnych gier
- ✓ Plansze do gier ruchowych — skaczcie po polach, ścigajcie się, rywalizujcie drużynowo
- ✓ Scenariusze zabaw, karty pracy i przewodnik

ROZWIJANE UMIEJĘTNOŚCI

- | | | |
|----------------------|------------------------|-------------------|
| ✓ Strategia | ✓ Podejmowanie decyzji | ✓ Komunikacja |
| ✓ Myślenie logiczne | ✓ Znajomość zasad | ✓ Gry ruchowe |
| ✓ Zdrowa rywalizacja | ✓ Cierpliwość | ✓ Praca w zespole |

DLA KOGO?

Przedszkola

Szkoły (klasy 1–4)

Świetlice

Domy kultury

Łączy aktywność fizyczną z rozwojem społecznym — doskonale sprawdza się podczas przerw, na świetlicy i zajęciach pozalekcyjnych.



Maty Edukacyjne: Świat w Ruchu

180+ plansz · 80 aplikacji

**180+ cyfrowych mat w 80 aplikacjach tematycznych — nauka przez ruch**

Matematyka, język, przyroda, geografia, kodowanie — lekcje w ruchu zamiast siedzenia w ławce. Każda aplikacja posiada warianty trudności dopasowane do przedszkola i klas 1–4. Przewodnik metodyczny i karty pracy w zestawie.

CO ZAWIERA PAKIET?

- ✓ 180+ plansz w 80 aplikacjach tematycznych
- ✓ Obszary: matematyka, język i komunikacja, przyroda, geografia, kodowanie, czas i kalendarz
- ✓ Warianty trudności: przedszkole, klasy 1–2, klasy 3–4
- ✓ Scenariusze zabaw i karty pracy
- ✓ Przewodnik dla nauczyciela, scenariusze zabaw, karty pracy

ROZWIJANE UMIEJĘTNOŚCI

- | | | |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| ✓ Matematyka | ✓ Czas i kalendarz | ✓ Myślenie logiczne |
| ✓ Kodowanie | ✓ Geografia | ✓ Mierzenie |
| ✓ Przyroda | ✓ Język i komunikacja | ✓ Orientacja na mapie |

ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ

Maty edukacyjne wspierają realizację podstawy programowej w obszarach edukacji matematycznej, przyrodniczej, językowej i informatycznej — zarówno na poziomie wychowania przedszkolnego, jak i klas 1–4 szkoły podstawowej. Zajęcia na matach wpisują się również w założenia Reformy 2026, promującej aktywne, zespołowe i interdyscyplinarne metody pracy.

 Zgodne z Reformą 2026



Korzyści dla placówki

DLA NAUCZYCIELA

- ✓ Łączysz ruch, matematykę, język i kodowanie w jednym scenariuszu
- ✓ Gotowe scenariusze zabaw skracają czas przygotowania
- ✓ Praca z całą grupą, w parach lub zespołach
- ✓ Swobodny dobór rekwizytów i zasad
- ✓ Bez dodatkowych ekranów i tabletów
- ✓ Zajęcia zgodne z Reformą 2026

DLA DZIECKA

- ✓ Uczy się w ruchu — chodząc, skacząc, układając
- ✓ Lepiej skupia uwagę działając całym ciałem
- ✓ Ćwiczy współpracę i zdrową rywalizację
- ✓ Bezpiecznie pracuje na podłodze
- ✓ Łączy zabawę z myśleniem logicznym i twórczym
- ✓ Buduje samodzielność i sprawczość

DLA DYREKTORA

- ✓ Jedno narzędzie do różnych form zajęć
- ✓ 160 aplikacji na cały rok szkolny
- ✓ Proste wdrożenie — komputer + projektor
- ✓ Licencja bezterminowa, bez abonamentu
- ✓ Wspiera higienę cyfrową
- ✓ Zgodne z Reformą 2026

Wymagania sprzętowe

WYMAGANIE	SZCZEGÓŁY
 Komputer	Windows 10/11, dowolny komputer z wyjściem HDMI/VGA
 Projektor	Dowolny projektor skierowany na podłogę (uchwyt sufitowy/ścienny, statyw lub zmiana pozycji obecnego)
 Powierzchnia	Podłoga lub dywan — min. 2×3 m wolnej przestrzeni

CO OTRZYMUJESZ W ZESTAWIE DIGIMATA?

- ✓ **3 pakiety mat projekcyjnych** (160 aplikacji, 390 plansz)
- ✓ **Licencja wieczysta** — jednorazowy zakup, bez abonamentu
- ✓ **Obudowa dydaktyczna:** przewodniki, scenariusze zabaw, karty pracy
- ✓ **Aktualizacje oprogramowania** w cenie licencji

Poznaj DigiMATE

digimata.pl

pełny opis, film produktowy, przykładowe scenariusze zabaw

DigiMATA — produkt marki Motioncube