

NOVA to moduł, który można dodać do każdej pracowni językowej – Practice, PC Pro czy Advanced.

Moduł składa się z dotykowych pulpitów Quest z dedykowanym oprogramowaniem.

Nova wspiera nauczyciela w przygotowaniu testów, ich przeprowadzaniu i analizie wyników. Dzięki temu pracownia zyskuje nowe funkcje: od obsługi sprawdzianów i quizów po indywidualne raporty PDF dla uczniów. Dodatkowo pracownia z tym modułem oferuje możliwość przeprowadzania szybkich głosowań, a także daje uczniowi możliwość zgłaszania się na lekcji za pomocą dedykowanego przycisku czy indywidualnej regulacji głośności słuchawek.



Pakiet zawiera:

- dotykowe panele uczniowskie Quest z podświetleniem LED
- oprogramowanie do tworzenia testów i quizów

Najważniejsze zalety NOVA:

- szybkie przygotowanie testów jednokrotnego i wielokrotnego wyboru,
- automatyczne sprawdzanie odpowiedzi i generowanie raportów PDF,
- pełna kontrola przebiegu testu w czasie rzeczywistym,
- eliminacja papierowych sprawdzianów i oszczędność czasu,
- zastosowanie także poza językami (np. testy ogólne, karta rowerowa),
- zwiększenie interaktywności i atrakcyjności zajęć.

Co nas wyróżnia?



7 LAT
GWARANCJI!

5 lat gwarancji
plus serwis
pogwarancyjny



Wsparcie techniczne
i metodyczne



Dożywotnie
aktualizacje



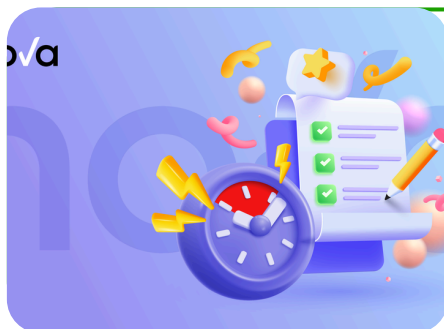
Polski producent,
własna dostawa i montaż

W skład modułu wchodzi:



Panele dotykowe Quest

Dotykowe pulpity Quest to urządzenia, które umożliwiają uczniom interaktywną pracę podczas lekcji i testów. Pozwalają na zgłaszanie się oraz indywidualne dostosowanie głośności. W połączeniu z oprogramowaniem NOVA sprawiają, że każdy sprawdzian staje się szybki, obiektywny i angażujący.



Oprogramowanie Nova to:

- szybkie przygotowanie testów jednokrotnego i wielokrotnego wyboru oraz głosowań w trakcie zajęć,
- automatyczne sprawdzanie odpowiedzi i generowanie raportów do plików PDF,
- pełna kontrola przebiegu testu w czasie rzeczywistym,
- eliminacja papierowych sprawdzianów i oszczędność czasu,
- zastosowanie także poza językami (np. testy ogólne, karta rowerowa).

Oprogramowanie:

- T Testy** to aplikacja służąca do przeprowadzania sprawdzianu w pracowni. Pobiera ona listę obecności z głównego systemu sterującego pracownią, umożliwiając natychmiastowe rozpoczęcie testu dla całej klasy. Dodatkowo każdy sprawdzian dzielony jest na 2 grupy.
- G Generator** to osobista baza wiedzy nauczyciela. Umożliwia budowanie rozbudowanych drzewek tematycznych (np. podział na klasy i rozdziały), importowanie gotowych pytań oraz szybkie powielanie i edycję zadań. To tutaj powstaje struktura egzaminu. Nauczyciel tworzy własną bazę treści i zagadnień, z której w późniejszym czasie będzie mógł generować poszczególne testy.
- E Edytor** to proste i szybkie narzędzie do tworzenia pojedynczych pytań. Pozwala na wprowadzanie treści, formatowanie czcionek oraz wzbogacanie pytań o pliki multimedialne (obrazy w formatach PNG, JPEG, BMP). Pytanie stworzone osobno można z powodzeniem importować i łączyć w całość w programie **Generator**.
- R Raporty** to moduł który automatycznie podlicza wyniki, generuje podgląd błędów i pozwala na eksport wyników do plików PDF (indywidualnie dla ucznia lub zbiorczo dla całej klasy).
- Głosowanie** to narzędzie do szybkich powtórek, zbierania opinii oraz pracy z podręcznikami interaktywnymi. W przeciwieństwie do tradycyjnych metod, gdzie na pytanie odpowiada tylko jeden uczeń, funkcja Głosowania angażuje całą klasę jednocześnie, dając nauczycielowi natychmiastowy wgląd w poziom opanowania materiału.