

# OFERTA PRODUKTOWA AKTYWNA TABLICA




kompleksowe  
rozwiązania  
dla edukacji





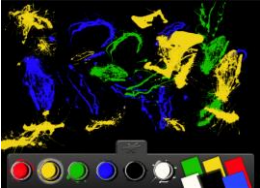


Grupa MAC S.A.  
ul. Witosza 76,  
25-561 Kielce  
www.mac.pl



Dzień dobry, przedstawiam ofertę na produkty z projektu rządowego "Aktywna tablica".  
W razie jakichkolwiek pytań - pozostaję do dyspozycji.  
Z wyrazami szacunku


| INDEKS | NAZWA PRODUKTU                     | ILOŚĆ | OPIS  | ZDJĘCIE  |
|--------|------------------------------------|-------|---|--|
| 743130 | Urządzenie interaktywne FlySky 2.0 | 1     | <p>Urządzenie interaktywne oraz dedykowane pakiety udowadniają, że technologia i dydaktyka mogą iść ze sobą w parze, a, co więcej, motywować dzieci do nauki i wspierać nauczycieli w ich wychowawczej misji. Specyfikacja: Jasność 3200 ANSI Lumen Rozdzielczość 1 280 x 800 WXGA Żywotność lampy (tryb standard) do 10 000 h Procesor AMD Dysk SSD 120 GB Zasilanie 230 V Interfejsy USB, VGA, MiniJack, Ethernet Moduł Wi-Fi tak, w zestawie Gwarancja 3 lata</p> <p>W zestawie 1 sztuka pisaka IR</p> <p>System operacyjny Linux<br/>Procesor AMD 3,2GHz<br/>Pamięć RAM DDR4 4GB<br/>Dysk SSD 120 GB<br/>Jasność rzutnika: 3200 ANSI lumenów<br/>Rozdzielczość obrazu: 1 2800 x 800 WXGA<br/>Interfejsy: USB, VGA, MiniJack, RJ45 (Ethernet)<br/>Zasilanie 230V, 50Hz<br/>Możliwość korzystania z otwartych zasobów (platforma Youtube oraz przeglądarka Google Chrome)<br/>Pakiet podstawowy: 140 aplikacji<br/>Obsługa dotykiem albo pilotem (w zestawie podstawowym: 2x pilot)<br/>Dźwięk Stereo 2.1<br/>Dynamiczna kalibracja oświetlenia<br/>Technologia aktywacji kliknięciem<br/>Wyeleminowanie problemu aktywacji cieniem<br/>Certyfikat CE na podstawie raportu z badań w akredytowanym laboratorium badawczym</p> |  |


| INDEKS           | NAZWA PRODUKTU                           | ILOŚĆ | OPIS  | ZDJĘCIE  |
|------------------|--|-------|---|--|
| SZKOL.RAD<br>224 | Pakiet 9 gier<br>"Zabawy ze zwierzętami" | 1     | <p>Pakiet 9 gier. Cykl aplikacji dla najmłodszych użytkowników, pozwalający na zapoznanie się ze stworzeniami zamieszkującymi różne kontynenty. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne mają silniejszą strukturę). Wykorzystana jest zasada motorycznego uczenia się. Bodźce ingerujące są wyeliminowane. Wykorzystane są motywatory wewnętrzne (w postaci realizacji celów oraz zwiększania poziomu trudności) i zewnętrzne (w postaci nagród). Aplikacje stosują wzorzec pozytywny. Zadania mają charakter integrujący pracę półkul mózgowych dziecka, między innymi poprzez stymulowanie go do myślenia racjonalnego i analitycznego, wykorzystywania wyobraźni, logicznego myślenia, dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych, myślenia poza kategoriami przyczynowości, wnioskowania, myślenia globalnego, przetwarzania i analizowania liczb, pojęć, rozpoznawania wzorów, obrazów, strukturalizowania, pomysłowości, spontaniczności, powtarzania, reakcji na proste polecenia, reakcji na złożone polecenia, rozpoznawania sekwencji ruchów, orientacji w przestrzeni, rozpoznawania i używania słów, liczb, dźwięków. Oprogramowanie pozwala na eliminowanie deficytów ilościowych, jakościowych i pragmatycznych. Oddziaływania terapeutyczne poprzez użycie aplikacji skupione są na stymulowaniu umiejętności, które stanowią bazę do nabywania i rozwijania języka. Wykorzystywane jest/są: - naśladowanie - inicjowanie kontaktu - wyrównywanie sensoryczne - umiejętności językowe (w ramach wszystkich podsystemów języka: fonologicznego, morfologicznego, syntaktycznego i leksykalnego) - umiejętności społeczne - wydłużanie czasu uwagi - koordynacja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, - koncentracja (zdolność skupiania myśli ukierunkowanych na jedną kwestię), - centralne przetwarzanie słuchowe, - wzorce słuchowe, - wzorce motoryczne, - wzorce wizualne, - rysowanie po śladzie, - odwzorowanie, - prawidłowa postawa ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja spoczynkowa języka, - świadomość położenia artykulatorów podczas artykulacji poszczególnych głosek, - fonacja, - utrwalanie wywołanych normatywnych głosek, - automatyzacja normatywnych głosek, - przywoływanie z pamięci ruchów artykulatorów, - utrwalanie wzorców motorycznych.</p> |   |
| SZKOL.RAD<br>225 | Pakiet 8 gier<br>Kodowanie 1             | 1     | <p>Pakiet 8 gier. Cykl aplikacji wprowadzających w świat kodowania i logicznego myślenia. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne mają silniejszą strukturę). Wykorzystana jest zasada motorycznego uczenia się. Bodźce ingerujące są wyeliminowane. Wykorzystane są motywatory wewnętrzne (w postaci realizacji celów oraz zwiększania poziomu trudności) i zewnętrzne (w postaci nagród). Aplikacje stosują wzorzec pozytywny. Zadania mają charakter integrujący pracę półkul mózgowych dziecka, między innymi poprzez stymulowanie go do myślenia racjonalnego i analitycznego, wykorzystywania wyobraźni, logicznego myślenia, dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych, myślenia poza kategoriami przyczynowości, wnioskowania, myślenia globalnego, przetwarzania i analizowania liczb, pojęć, rozpoznawania wzorów, obrazów, strukturalizowania, pomysłowości, spontaniczności, powtarzania, reakcji na proste polecenia, reakcji na złożone polecenia, rozpoznawania sekwencji ruchów, orientacji w przestrzeni, rozpoznawania i używania słów, liczb, dźwięków. Oprogramowanie pozwala na eliminowanie deficytów ilościowych, jakościowych i pragmatycznych. Oddziaływania terapeutyczne poprzez użycie aplikacji skupione są na stymulowaniu umiejętności, które stanowią bazę do nabywania i rozwijania języka. Wykorzystywane jest/są: - naśladowanie - inicjowanie kontaktu - wyrównywanie sensoryczne - umiejętności językowe (w ramach wszystkich podsystemów języka: fonologicznego, morfologicznego, syntaktycznego i leksykalnego) - umiejętności społeczne - wydłużanie czasu uwagi - koordynacja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, - koncentracja (zdolność skupiania myśli ukierunkowanych na jedną kwestię), - centralne przetwarzanie słuchowe, - wzorce słuchowe, - wzorce motoryczne, - wzorce wizualne, - rysowanie po śladzie, - odwzorowanie, - prawidłowa postawa ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja spoczynkowa języka, - świadomość położenia artykulatorów podczas artykulacji poszczególnych głosek, - fonacja, - utrwalanie wywołanych normatywnych głosek, - automatyzacja normatywnych głosek, - przywoływanie z pamięci ruchów artykulatorów, - utrwalanie wzorców motorycznych.</p>   |  |

| INDEKS           | NAZWA PRODUKTU                 | ILOŚĆ | OPIS   | ZDJĘCIE   |
|------------------|--------------------------------|-------|--|---|
| SZKOL.RAD<br>226 | Pakiet 7 gier<br>Zabawa 1      | 1     | Pakiet 7 gier. Cykl aplikacji wykorzystujących zabawę w formie ruchu i aktywności fizycznej. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne mają silniejszą strukturę). Wykorzystana jest zasada motorycznego uczenia się. Bodźce ingerujące są wyeliminowane. Wykorzystane są motywatory wewnętrzne (w postaci realizacji celów oraz zwiększania poziomu trudności) i zewnętrzne (w postaci nagród). Aplikacje stosują wzorzec pozytywny. Zadania mają charakter integrujący pracę półkul mózgowych dziecka, między innymi poprzez stymulowanie go do myślenia racjonalnego i analitycznego, wykorzystywania wyobraźni, logicznego myślenia, dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych, myślenia poza kategoriami przyczynowości, wnioskowania, myślenia globalnego, przetwarzania i analizowania liczb, pojęć, rozpoznawania wzorów, obrazów, strukturalizowania, pomysłowości, spontaniczności, powtarzania, reakcji na proste polecenia, reakcji na złożone polecenia, rozpoznawania sekwencji ruchów, orientacji w przestrzeni, rozpoznawania i używania słów, liczb, dźwięków. Oprogramowanie pozwala na eliminowanie deficytów ilościowych, jakościowych i pragmatycznych. Oddziaływania terapeutyczne poprzez użycie aplikacji skupione są na stymulowaniu umiejętności, które stanowią bazę do nabywania i rozwijania języka. Wykorzystywane jest/są: - naśladowanie - inicjowanie kontaktu - wyrównywanie sensoryczne - umiejętności językowe (w ramach wszystkich podsystemów języka: fonologicznego, morfologicznego, syntaktycznego i leksykalnego) - umiejętności społeczne - wydłużanie czasu uwagi - koordynacja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, - koncentracja (zdolność skupiania myśli ukierunkowanych na jedną kwestię), - centralne przetwarzanie słuchowe, - wzorce słuchowe, - wzorce motoryczne, - wzorce wizualne, - rysowanie po śladzie, - odwzorowanie, - prawidłowa postawa ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja spoczynkowa języka, - świadomość położenia artykulatorów podczas artykulacji poszczególnych głosek, - fonacja, - utrwalanie wywołanych normatywnych głosek, - automatyzacja normatywnych głosek, - przywoływanie z pamięci ruchów artykulatorów, - utrwalanie wzorców motorycznych. |    |
| SZKOL.RAD<br>227 | Pakiet 5 gier<br>Matematyka 1  | 1     | Pakiet 5 gier. Cykl aplikacji pomagających rozwijać wiedzę i umiejętności matematyczne. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne mają silniejszą strukturę). Wykorzystana jest zasada motorycznego uczenia się. Bodźce ingerujące są wyeliminowane. Wykorzystane są motywatory wewnętrzne (w postaci realizacji celów oraz zwiększania poziomu trudności) i zewnętrzne (w postaci nagród). Aplikacje stosują wzorzec pozytywny. Zadania mają charakter integrujący pracę półkul mózgowych dziecka, między innymi poprzez stymulowanie go do myślenia racjonalnego i analitycznego, wykorzystywania wyobraźni, logicznego myślenia, dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych, myślenia poza kategoriami przyczynowości, wnioskowania, myślenia globalnego, przetwarzania i analizowania liczb, pojęć, rozpoznawania wzorów, obrazów, strukturalizowania, pomysłowości, spontaniczności, powtarzania, reakcji na proste polecenia, reakcji na złożone polecenia, rozpoznawania sekwencji ruchów, orientacji w przestrzeni, rozpoznawania i używania słów, liczb, dźwięków. Oprogramowanie pozwala na eliminowanie deficytów ilościowych, jakościowych i pragmatycznych. Oddziaływania terapeutyczne poprzez użycie aplikacji skupione są na stymulowaniu umiejętności, które stanowią bazę do nabywania i rozwijania języka. Wykorzystywane jest/są: - naśladowanie - inicjowanie kontaktu - wyrównywanie sensoryczne - umiejętności językowe (w ramach wszystkich podsystemów języka: fonologicznego, morfologicznego, syntaktycznego i leksykalnego) - umiejętności społeczne - wydłużanie czasu uwagi - koordynacja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, - koncentracja (zdolność skupiania myśli ukierunkowanych na jedną kwestię), - centralne przetwarzanie słuchowe, - wzorce słuchowe, - wzorce motoryczne, - wzorce wizualne, - rysowanie po śladzie, - odwzorowanie, - prawidłowa postawa ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja spoczynkowa języka, - świadomość położenia artykulatorów podczas artykulacji poszczególnych głosek, - fonacja, - utrwalanie wywołanych normatywnych głosek, - automatyzacja normatywnych głosek, - przywoływanie z pamięci ruchów artykulatorów, - utrwalanie wzorców motorycznych.      |   |
| SZKOL.RAD<br>817 | Pakiet 8 gier -<br>Kodowanie 2 | 1     | Pakiet zawiera 6 zróżnicowanych aplikacji, oprawionych bogatą i kolorową szatą graficzną. Każda aplikacja ma trzy różne poziomy/etapy oraz moduł Quizy, utrwalający zdobytą wiedzę z zakresu kodowania. Efektywna ilość ćwiczeń interaktywnych do użytkowania to 24.   |  |

| INDEKS                    | NAZWA PRODUKTU                         | ILOŚĆ | OPIS   | ZDJĘCIE   |
|---------------------------|--|-------|--|---|
| SZKOL.RAD<br>818          | Pakiet 10 gier - Interaktywne tła      | 1     | Pakiet Interaktywne tła zawiera 10 aplikacji, które umożliwiają użytkownikowi doświadczanie głębokiej interakcji. Obok aspektu rozrywkowego, aplikacje mogą być wykorzystywane do różnorodnych terapii sensorycznych oraz rewalidacji.   |    |
| SZKOL.RAD<br>819          | Pakiet 4 gier - Kolorowanki IR         | 1     | Pakiet składa się z 4 aplikacji umożliwiających kolorowanie z wykorzystaniem pisaków interaktywnych. Aplikacje zawierają kilkanaście szablonów oraz możliwość swobodnego rysowania po białym lub czarnym tle.  |    |
| SZKOL.RAD<br>836          | Pakiet 6 aplikacji SPE ASD             | 1     | Pakiet 6 aplikacji przeznaczonych do wspierania terapii oraz zajęć rehabilitacyjnych dzieci ze stwierdzonym spektrum autyzmu. Zadania są przygotowane w sposób, który ułatwia nabywanie umiejętności komunikacyjnych. Ćwiczenia obejmują kluczowe elementy języka: fleksję, składnię, semantykę. Uczą także budowania wypowiedzi dialogowych. Zostały opracowane w sposób metodyczny, uwzględniający naturalne sytuacje komunikacyjne i obszary aktywności człowieka oraz różnorodne zainteresowania. Aplikacje od strony graficznej wyróżniają się stonowaną pastelową kolorystyką i spokojną oprawą.   |    |
| <b>POMOCE DYDAKTYCZNE</b> |  |       |  |   |
| 743570                    | EduTerapeutica Lux Logopedia rozszerz. | 1     | EduTerapeutica Lux to zestawy nowoczesnych programów multimedialnych i różnorodnych pomocy dydaktycznych do pracy z dziećmi o specjalnych potrzebach edukacyjnych: od autyzmu i ADHD, przez dysleksję i dyskalkulię, po niepełnosprawność intelektualną i problemy logopedyczne. Obejmuje zarówno materiały dla najmłodszych, jak i starszych uczniów. Przyjazne i ciekawe wizualne ćwiczenia multimedialne zachęcają dzieci do udziału w terapii a dodatkowo budują w nim optymizm, wytrwałość i wiary we własne możliwości. EduTerapeutica Lux została przygotowana do prowadzenia skutecznej terapii stacjonarnej, hybrydowej i zdalnej. Wygodna licencja otwarta programu to możliwość korzystanie z ćwiczeń bez żadnych ograniczeń. |  |

| INDEKS | NAZWA PRODUKTU                              | ILOŚĆ | OPIS  | ZDJĘCIE  |
|--------|---|-------|---|--|
| 743578 | Eduterapeutica Lux Dysleksja                | 1     | <p>Eduterapeutica Dysleksja to zestaw ćwiczeń multimedialnych wraz z kartami pracy przeznaczony do pracy z uczniem z ryzykiem lub zdiagnozowaną dysleksją rozwojową. Program wspiera nauczycieli oraz terapeutów zarówno w diagnozie, jak i terapii dysleksji. Program do diagnozy obejmuje cztery kategorie poznawcze kluczowe dla rozwoju umiejętności czytania i pisania: funkcje językowe, wzrokowe, pamięć i myślenie. Program terapeutyczny wykorzystuje powszechnie uznaną metodę 18 struktur wyrazowych, która umożliwia pogłębienie umiejętności analizy i syntezy wyrazów. Jest to metoda przeznaczona do jednoczesnego ćwiczenia czytania i pisania na tym samym materiale leksykalnym w oparciu o uaktywnianie analizatorów: wzrokowego, słuchowego i kinestetyczno-ruchowego. Metodę 18 struktur wyrazowych można stosować niezależnie od tego, które funkcje są najbardziej zaburzone. Dzieci bawiąc się głoskami, sylabami, obrazkami i rebusami w spontaniczny i naturalny dla siebie sposób przyswajają umiejętności czytania i pisania, które wcześniej sprawiały im duże trudności.</p> <p>Program zawiera następujące rodzaje ćwiczeń:<br/> uzupełnienie wyrazów poprzez dopisywanie liter i sylab<br/> sylabizowanie<br/> oddzielanie słów od siebie<br/> budowanie zdań<br/> ćwiczenia z pamięci i słuchu<br/> ćwiczenia grafomotoryczne<br/> ćwiczenia z wyrazami, podczas których dziecko uczy się wyróżniać samogłoski, spółgłoski i sylaby, dążąc do sprawnego odczytywania i zapisywania wyrazów o coraz dłuższej i bardziej skomplikowanej strukturze<br/> ćwiczenia ze zdaniami polegające na rozumieniu i zapamiętywaniu tekstu</p> <p>Zawartość programu:<br/> 16 diagnostycznych ćwiczeń interaktywnych<br/> 440 terapeutycznych ćwiczeń interaktywnych<br/> 219 kart pracy w wersji drukowanej i elektronicznej<br/> poradnik metodyczny<br/> zestaw pomocy dydaktycznych: alfabet, bingo literowe, rozsypanki sylabowe</p> <p>Kategoria wiekowa: 7-10 lat</p> |   |
| 743352 | mTalent Zajęcia logopedyczne Pakiet Ekspert | 1     | <p>mTalent ZAJĘCIA LOGOPEDYCZNE - pakiet EKSPERT</p> <p>Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej.</p> <p>Dla kogo? Dla logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszeniem sprawności językowej (w tym komunikacyjnej) dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.</p> <p>Do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i innych mających na celu kształtowanie umiejętności językowych (m.in. zdolności komunikacyjnych) i niwelowanie trudności z tym związanych.</p> <p>Multimedialną zawartość programu mTalent Zajęcia logopedyczne- PAKIET EKSPERT stanowi 3400 ćwiczeń interaktywnych oraz blisko 800 kart pracy do wydruku.</p> <p>Dodatkowo w skład zestawu programu Zajęcia logopedyczne</p> <p>– PAKIET EKSPERT wchodzi: - tradycyjne elementy wyposażenia: mikrofon, słuchawki, głośniki, karta dźwiękowa - drukowane elementy wyposażenia: pięknie ilustrowane książki z wyliczankami logopedycznymi (cz.1, cz.2), instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, a także LOGOPEDYCZNIK - publikacja, w której znajdują się: materiał wyrazowy do każdej głoski, notatnik logopedy, scenariusze tematycznych zajęć logopedycznych, a także poradniki metodyczne.</p> <p>- książka z kartami pracy do kserowania</p> <p>- program Logo-Zabawnik złożony z dwóch zbiorów ćwiczeń interaktywnych i kart pracy:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Logo-KODOWANIE i kodów łamania</li> <li>2) Logo-CZYTANIE i języka łamania z zakresu:</li> </ol>   |  |

| INDEKS | NAZWA PRODUKTU                       | ILOŚĆ | OPIS  | ZDJĘCIE   |
|--------|--------------------------------------|-------|---|---|
| 743381 | SMARTBEE Bez Barrier Śniegologia SPE | 10    | <p>Niezależnie od zaburzonego obszaru, czy dysharmonii ucznia, produkt wzbogacony o Plan Aktywności Ucznia, Książeczkę Dydaktyczną oraz kartę AR pozwoli na szerokie i nowoczesne wsparcie nauczyciela w przypadku pracy indywidualnej jak i grupowej podczas zajęć obowiązkowych i dodatkowych, w których uczestniczą uczniowie ze SPE, w tym z niepełnosprawnościami.</p> <p>Eksperyment Śniegologia SPE został tak zaprojektowany, aby wzmacniać koncentrację i umiejętnie ukierunkowywać uwagę ucznia. Główny nacisk położony jest na samodzielność i bezpieczeństwo. Dla nauczyciela w prosty, obrazowy sposób przygotowane są informacje wprowadzające ucznia w temat Obserwacji i rozróżniania stanów skupienia, stały, ciekły i gazowy. Uczeń ma okazję zobaczyć, dotknąć i doświadczyć każdego z nich. Uczeń rozwija koordynację wzrokowo-ruchową przygotowując elementy doświadczenia zgodnie z Planem Aktywności. Największą atrakcją jest sensoryczne „tworzenie” mokrego śniegu – szczególnie polecane dla uczniów z nadwrażliwością i niedowrażliwością sensoryczną. Podczas zabawy uczniowie mogą dodatkowo „lepić” różne przestrzenne kształty a następnie samodzielnie wykonać odśrodkujące i wzmacniające mięśnie dłoni – gniotka. Pozostałą część „śniegu” zamieniamy z powrotem w ciecz, ukazując odwracalność procesów w przyrodzie. Na każdym etapie eksperymentu utrwalamy przeliczanie, odważanie, chwyt pęsetowy, koncentrację i koordynację. Po zakończonej zabawie utrwalamy i uogólniamy zdobytą wiedzę, wypełniając przygotowaną Książeczkę Dydaktyczną – rysujemy, piszemy po śladzie, uzupełniamy!</p> <p>Dodatkowo, do zestawu dołączona jest karta AR. Aplikacja dostępna jest dla systemów Android i iOS. Dzięki darmowej aplikacji z technologią rozszerzonej rzeczywistości (AR) istnieje możliwość prowadzenia zajęć z wykorzystaniem technik i metod uczenia opartych o najnowocześniejsze osiągnięcia informatyczne.</p> <p>Eksperyment podczas którego dzieci eksplorują świat przyrody wszystkimi zmysłami:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- obserwacja i rozróżnianie stanów skupienia (kryształ, ciecz, gaz)</li> <li>- sensoryczne tworzenie mokrego śniegu</li> <li>- odwracanie procesów w przyrodzie – czy to możliwe?</li> </ul> <p>Do każdego zestawu dołączony jest Plan Aktywności Ucznia oraz Książeczka Dydaktyczna.</p> |  |

| INDEKS | NAZWA PRODUKTU                          | ILOŚĆ | OPIS  | ZDJĘCIE   |
|--------|---|-------|---|---|
| 743382 | SMARTBEE Bez Barrier Ruchome Piaski SPE | 10    | <p>Niezależnie od zaburzonego obszaru, czy dysharmonii ucznia, produkt wzbogacony o Plan Aktywności Ucznia, Książeczkę Dydaktyczną oraz kartę AR pozwoli na szerokie i nowoczesne wsparcie nauczyciela w przypadku pracy indywidualnej jak i grupowej podczas zajęć obowiązkowych i dodatkowych, w których uczestniczą uczniowie ze SPE, w tym z niepełnosprawnościami.</p> <p>Eksperyment Ruchome piaski SPE został tak zaprojektowany, aby wzmacniać koncentrację i umiejętnie ukierunkowywać uwagę ucznia. Główny nacisk położony jest na samodzielność i bezpieczeństwo. Dla nauczyciela w prosty, obrazowy sposób przygotowane są informacje wprowadzające ucznia w temat Obserwacji i rozróżniania stanów skupienia, czy wszystko jest jednoznaczne? Jak odróżnić ciało stałe od cieczy? Czy stan materii może zależeć od nas? Od działania pochodzącego z zewnątrz? Co to są ruchome piaski i dlaczego boimy się bagien? Uczeń ma okazję zobaczyć, dotknąć i doświadczyć każdego z nich. Uczeń rozwija koordynację wzrokowo-ruchową przygotowując elementy doświadczenia zgodnie z Planem Aktywności. Największą atrakcją jest sensoryczne doświadczenie różnych tekstur, połączenia niezwyklej cieczy i ciała stałego – szczególnie polecane dla uczniów z nadwrażliwością i niedowrażliwością sensoryczną. Podczas zabawy uczniowie mogą dodatkowo „pisać” palcami litery, cyfry i kształty a następnie zaobserwować ich znikanie. Testując twardość stworzonego „gluta” proponujemy zabawić się z rytmem- wolno, szybko. Kiedy płyn nieniutonowski jest najtwardszy? Na każdym etapie eksperymentu utrwalamy przeliczanie, odważanie, chwyt pensetowy, koncentrację i koordynację. Po zakończonej zabawie utrwalamy i uogólniamy zdobytą wiedzę wypełniając przygotowaną Książeczkę Dydaktyczną – rysujemy, piszemy po śladzie, uzupełniamy!</p> <p>Dodatkowo, do zestawu dołączona jest karta AR. Aplikacja dostępna jest dla systemów Android i iOS. Dzięki darmowej aplikacji z technologią rozszerzonej rzeczywistości (AR) istnieje możliwość prowadzenia zajęć z wykorzystaniem technik i metod uczenia opartych o najnowocześniejsze osiągnięcia informatyczne.</p> <p>Eksperyment podczas którego dzieci eksplorują świat przyrody wszystkimi zmysłami:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- obserwacja i rozróżnianie stanów skupienia (kryształ, ciecz, gaz)</li> <li>- poznawanie sensoryczne tekstur – ciecz, ciało stałe</li> <li>- co powstanie, gdy je połączymy - tworzenie cieczy nieniutonowskiej</li> <li>- wszystko jest względne – co to znaczy?</li> </ul> <p>W zestawie Plan Aktywności Ucznia oraz Książeczka Dydaktyczna</p> |  |

### ŁĄCZNA KWOTA ZESTAWU : 35 000 ZŁ

Oświadczamy, iż zakupiony w ramach Programu sprzęt, pomoce dydaktyczne i narzędzia do terapii spełniają następujące warunki:

- 1) posiadają deklarację CE;
- 2) posiadają certyfikat ISO 9001 dla producenta z wyłączeniem sprzętu, pomocy dydaktycznych lub narzędzi do terapii stanowiących wyroby medyczne, o których mowa w pkt 3;
- 3) zostały wytworzone zgodnie z normą medyczną PN-EN ISO 13485 – w przypadku gdy sprzęt, pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii stanowią wyroby medyczne;
- 4) są fabrycznie nowe i wolne od obciążeń prawami osób trzecich;
- 5) posiadają dołączone niezbędne instrukcje i materiały dotyczące użytkowania w języku polskim, z tym że w przypadku szkół za granicą te materiały i instrukcje nie muszą być sporządzone w języku polskim;
- 6) posiadają okres gwarancji nie krótszy niż 2 lata.

**Oferta ważna przez 7 dni od wygenerowania lub do wyczerpania zapasów.**