

OFERTA PRODUKTOWA AKTYWNA TABLICA




kompleksowe
rozwiązania
dla edukacji

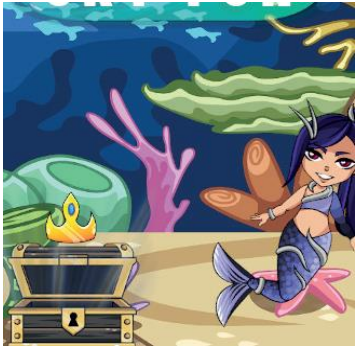





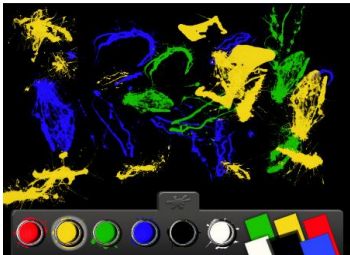
Grupa MAC S.A.
ul. Witosza 76,
25-561 Kielce
www.mac.pl



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 Procesor AMD 3,2GHz Pamięć RAM DDR4 4GB Dysk SSD 120 GB Jasność rzutnika: 3200 ANSI lumenów Rozdzielczość obrazu: 1 2800 x 800 WXGA Interfejsy: USB, VGA, MiniJack, RJ45 (Ethernet) Zasilanie 230V, 50Hz Możliwość korzystania z otwartych zasobów (platforma Youtube oraz przeglądarka Google Chrome) Pakiet podstawowy: 140 aplikacji Obsługa dotykiem albo pilotem (w zestawie podstawowym: 2x pilot) Dźwięk Stereo 2.1 Dynamiczna kalibracja oświetlenia Technologia aktywacji kliknięciem Wylimitowanie problemu aktywacji cieniem Certyfikat CE na podstawie raportu z badań w akredytowanym laboratorium badawczym</p>	


INDEKS	NAZWA PRODUKTU	ILOŚĆ	OPIS	ZDJĘCIE
SZKOL.RAD 224	Pakiet 9 gier "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 225	Pakiet 8 gier 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 226	Pakiet 7 gier 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 227	Pakiet 5 gier 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 817	Pakiet 8 gier - 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 818	Pakiet 10 gier - Interaktywne tła	1	Pakiet Interaktywne tła zawiera 10 aplikacji, które umożliwiają użytkownikowi doświadczenie głębokiej interakcji. Obok aspektu rozrywkowego, aplikacje mogą być wykorzystywane do różnorodnych terapii sensorycznych oraz rewalidacji.	
SZKOL.RAD 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 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.	


INDEKS	NAZWA PRODUKTU	ILOŚĆ	OPIS	ZDJĘCIE
743381	SMARTBEE Bez Barrier Śniegologia SPE	5	<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 odśrodkującego i wzmacniającego 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! 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. Eksperyment podczas którego dzieci eksplorują świat przyrody wszystkimi zmysłami:</p> <ul style="list-style-type: none"> - obserwacja i rozróżnianie stanów skupienia (kryształ, ciecz, gaz) - sensoryczne tworzenie mokrego śniegu - odwracanie procesów w przyrodzie – czy to możliwe? <p>Do każdego zestawu dołączony jest Plan Aktywności Ucznia oraz Książeczka Dydaktyczna.</p>	
743382	SMARTBEE Bez Barrier Ruchome Piaski SPE	5	<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 rytmem- wolno, szybko. Kiedy płyn nieniuutonowski jest najtwardszy? 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! 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"> - obserwacja i rozróżnianie stanów skupienia (kryształ, ciecz, gaz) - poznawanie sensoryczne tekstur – ciecz, ciało stałe - co powstanie, gdy je połączymy - tworzenie cieczy nieniuutonowskiej - wszystko jest względne – co to znaczy? <p>W zestawie Plan Aktywności Ucznia oraz Książeczka Dydaktyczna</p>	

INDEKS	NAZWA PRODUKTU	ILOŚĆ	OPIS	ZDJĘCIE
743578	Eduterapeutica Lux Dysleksja	1	<p>Program do prowadzenia terapii w formie multimedialnej. Ćwiczenia w programie przygotowano w kilku wariantach, o różnych stopniach trudności, co zapewnia możliwość ich dostosowania do wieku i poziomu umiejętności ucznia, a także wykorzystywania w kolejnych etapach zajęć.</p> <p>Eduterapeutica Lux Dysleksja zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 16 diagnostycznych ćwiczeń interaktywnych, • 436 terapeutycznych ćwiczeń interaktywnych, • 22 ćwiczenia filmowe, • 15 interaktywnych gier i zabaw, • poradnik metodyczny, • 219 kart pracy – w programie i wydrukowane, • dodatkowo – pomoce dydaktyczne takie jak bingo literowe, rozsypanki sylabowe, alfabet 35 kart z literami. 	
743352	mTalent. Zajęcia logopedyczne-ekspert	1	<p>mTalent ZAJĘCIA LOGOPEDYCZNE - pakiet EKSPERT</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyposażenie dodatkowe - SZKOLENIE online z obsługi programu - program LOGO-ZABAWNIK - zestaw kart pracy <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> <ul style="list-style-type: none"> – PAKIET EKSPERT wchodzi: - tradycyjne elementy wyposażenia: mikrofon, słuchawki, głośniki, karta dźwiękowa - drukowane elementy wyposażenia: pięknie ilustrowane książki z wycieczkami logopedycznymi (cz.1, cz.2), instrukcja użytkownika, 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. - książka z kartami pracy do kserowania - program Logo-Zabawnik złożony z dwóch zbiorów ćwiczeń interaktywnych i kart pracy: <ol style="list-style-type: none"> 1) Logo-KODOWANIE i kodów łamanie 2) Logo-CZYTANIE i języka łamanie z zakresu 	

INDEKS	NAZWA PRODUKTU	ILOŚĆ	OPIS	ZDJĘCIE
743353	mTalent. Percepcja słuchowa - ekspert	1	<p>mTalent Percepcja Słuchowa to:</p> <p>jedyny tego typu interaktywny produkt na rynku, odpowiedź na jedno z najczęstszych wskazań form pomocy psychologiczno-pedagogicznej i zaleceń do pracy z dzieckiem (kształtowanie i ćwiczenia percepcji słuchowej/wzrokowej), zbiór ponad 600 interaktywnych ekranów, materiał pozytywnie zaopiniowany i zrecenzowany, propozycja uzupełniona o zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich (np. pomoce tradycyjne, drukowalne karty, poradnik metodyczny), produkt zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. Zabawy słuchowe (zawierające ćwiczenia niesklasyfikowane w innych działach, np. koordynacja słuchowo-ruchowa itd.) mTalent Percepcja słuchowa 2, to bogaty zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój wyższych funkcji słuchowych, a także wspierających rozwój uwagi i pamięci opartej na analizatorze słuchowym.</p> <p>Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, ale także logopedycznych, rewalidacyjnych i innych, mających na celu stymulację wyższych funkcji słuchowych u dzieci wykazujących trudności w nauce, w pisaniu i czytaniu oraz ze współistniejącymi zaburzeniami emocjonalnymi mogącymi wynikać z zaburzeń analizy dźwięków na poziomie centralnym.</p> <p>Z czego się składa? Z ponad 700 ekranów interaktywnych, kart pracy do wydruku, poradnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych (typu mikrofon, słuchawki, głośniki) w jednym pudełku.</p> <p>Dla kogo? Jest przeznaczony dla terapeutów, w tym dla logopedów, pedagogów i nauczycieli pracujących z uczniami w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym z trudnościami w zakresie percepcji słuchowej, w tym wyższych funkcji słuchowych, CAPD, z centralnymi zaburzeniami przetwarzania słuchowego w wieku 5+ (w normie intelektualnej) lub niezależnie od wieku w przypadku dzieci z niepełnosprawnością intelektualną.</p> <p>Program przeznaczony jest do pracy przy użyciu tabletu, komputera, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS).</p> <p>W programie mTalent Percepcja słuchowa 2. Zaburzenia przetwarzania słuchowego uwzględniono następujące działy ćwiczeń multimedialnych:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lokalizacja i lateralizacja źródła dźwięków Identyfikacja i dyskryminacja dźwięków Rozpoznawanie cech dźwięków Czasowe aspekty słyszenia Rozumienie mowy w obecności dystraktorów Rozumienie mowy zniekształconej Rozmaitości Wyzwania słuchowe <p>LICENCJA BEZTERMINOWA</p> <p>1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu)</p>	

INDEKS	NAZWA PRODUKTU	ILOŚĆ	OPIS	ZDJĘCIE
743354	mTalent. Percepcja wzrok-słuch - ekspert	1	<p>MTALENT PERCEPCJA WZROKOWO-SŁUCHOWA PAKIET EKSPERT</p> <p>Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji wzrokowej i słuchowej, a także wspomagający koncentrację uwagi opartą na analizatorze wzrokowym i słuchowym.</p> <p>Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej i słuchowej.</p> <p>Dla terapeutów, logopedów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie percepcji wzrokowej i słuchowej dziecka w wieku 4+ (w normie intelektualnej, np. dzieci z grupy ryzyka dysleksji) lub niezależnie od wieku w przypadku dzieci z niepełnosprawnością.</p> <p>Ponad 1200 ekranów interaktywnych, 400 kart pracy do wydruku oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku.</p> <p>GRATIS: poradniki metodyczne, mikrofony, głośniki, słuchawki, pomoce dydaktyczne.</p> <p>Bezterminowa licencja. Programy na 1 stanowisko online + 2 offline.</p> <p>1. MTALENT PERCEPCJA WZROKOWA</p> <p>Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji wzrokowej, a także wspomagający koncentrację uwagi opartą na analizatorze wzrokowym.</p> <p>Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej.</p> <p>Składa się z ponad 600 ekranów interaktywnych, 200 kart pracy do wydruku oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku.</p> <p>Dla terapeutów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie percepcji wzrokowej dziecka w wieku 4+ (w normie intelektualnej, np. dzieci z grupy ryzyka dysleksji) lub niezależnie od wieku w przypadku dzieci z niepełnosprawnością</p> <p>Zawartość części pakietu (programu mTalent Percepcja wzrokowa) została podzielona na trzy części:</p> <p>Pierwsza z nich zawiera materiał tematyczny (ilustracje), Druga materiał atematyczny (symbole i figury), Trzecia – materiał językowy (litery i cyfry), najbardziej przydatny w przypadku pracy z dziećmi starszymi, które miewają kłopoty z rozpoznawaniem i różnicowaniem znaków. Nie trzeba więc przerabiać całości materiału, a wybrać interesujące grupy zadań.</p>	
743358	mTalent. Czytanie sylabami - ekspert	1	<p>mTalent - Czytanie SY-LA-BA-MI I i II (licencja bezterminowa, ilość stanowisk - 1 online + 2 offline)</p> <p>Multimedialna pomoc i uatrakcyjnienie w nauce czytania, które doskonale wspiera proces zarówno skutecznej nauki czytania, jak i postępowania terapeutycznego w tym obszarze</p> <p>Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, ale także logopedycznych, rewalidacyjnych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji słuchowej.</p> <p>Z czego się składa? Z ponad 600 ekranów interaktywnych oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku.</p> <p>Dla kogo? Dla terapeutów pedagogicznych, logopedów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie percepcji słuchowej.</p> <p>Program Czytanie SY-LA-BA-MI jest przeznaczony do: samodzielnej pracy jak również z wybranym zestawem podręczników lub innych pomocy, na które zdecyduje się nauczyciel czy terapeuta, wykorzystania podczas zajęć dydaktycznych, dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, rewalidacyjnych, ale również w edukacji domowej i na innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności czytania.</p> <p>Wszystkie PAKIETY promocyjne mTalent, czyli: mTalent Zajęcia logopedyczne Pakiet Ekspert mTalent Percepcja wzrokowo-słuchowa Pakiet Ekspert mTalent Percepcja słuchowa Pakiet Ekspert mTalent Czytanie sylabami Pakiet Ekspert</p>	

INDEKS	NAZWA PRODUKTU	ILOŚĆ	OPIS	ZDJĘCIE
743360	mTalent. Koncentracja i pamięć 1-8	1	<p>Zestaw interaktywnych ćwiczeń stymulujących funkcje poznawcze, a także usprawniających spostrzeganie, pamięć i koncentrację uwagi</p> <p>Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie funkcji poznawczych, spostrzegania, pamięci i koncentracji uwagi.</p> <p>Z czego się składa? Z blisko 700 ekranów interaktywnych, kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. Dla kogo? Dla terapeutów i nauczycieli zajmujących się wspomaganie sprawności w zakresie kształtowania i usprawniania funkcji poznawczych, spostrzegania, pamięci i koncentracji uwagi.</p> <p>Dzięki swojej zawartości i zastosowaniu specjalnych rozwiązań graficzno- funkcjonalnych, program mTalent KONCENTRACJA I PAMIĘĆ świetnie sprawdza się do pracy z dziećmi z dezintegracją sensoryczną, z dysleksją lub ryzykiem dysleksji, a także z dziećmi nadpobudliwymi psychoruchowo (ADD, ADHD), mającymi kłopoty z koncentracją i koordynacją wzrokowo-ruchową.</p> <p>Program KONCENTRACJA I PAMIĘĆ to:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jedyny tego typu interaktywny produkt na rynku, • odpowiedź na jedno z najczęstszych wskazań form pomocy psychologiczno-pedagogicznej i zaleceń do pracy z dzieckiem – ćwiczenia pamięci, koncentracji, kontroli bodźców i kontroli poznawczej, • materiał podzielony na dwa obszary trudności – osobne ćwiczenia dla dzieci oraz dla starszych uczniów i młodzieży, • propozycja uzupełniona o zestaw dodatkowych materiałów (np. pomoce tradycyjne, drukowalne karty, poradnik metodyczny), • przygotowane przez psychologów, pedagogów (w tym specjalnych) i językoznawców ćwiczenia z zakresu: pamięci (roboczej, operacyjnej, wzrokowej, słuchowej), koncentracji uwagi (podzielności, selektywności, trwałości, przerzutności), a także innych obszarów funkcji wykonawczych i elementów relaksacji. <p>W programie wydzielono następujące działy:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rozgrzewka (ćwiczenia wstępne) 2. Pamięć wzrokowa 3. Pamięć słuchowa 4. Pamięć słuchowo - wzrokowa 5. Spostrzegawczość 6. Szybkość reakcji (nazywanie, liczenie) 7. Podzielność uwagi 8. Łamigłówki 9. Koordynacja wzrokowo-ruchowa 10. Rozmaitości (ćwiczenia kształtujące umiejętności planowania, organizowania, hamowania i inne) 	
730135	Problemy wychowawcze-pakiet	1	<p>„Problemy wychowawcze” to zbiór kilkuset dokumentów, konspektów i pomocy dydaktycznych w wersji elektronicznej, który kompleksowo wspieraszkołę w obszarach problemami rozwojowymi w zakresie psychologicznymi społecznym uczniów w klasach 1-8. Materiały dla nauczycieli: poradniki metodyczne podzielone na moduły tematyczne i grupy wiekowe uczniów, scenariusze zajęć wychowawczych oraz materiały do ich prowadzenia, prezentacje tematyczne (w tym na wydruk dla rodziców) oraz poradniki, ulotki informacyjne dla rodziców (wydrukowane z możliwością ich dodrukowania programu) Zestaw zawiera zebrane materiały trzech osobnych publikacji: Przemocy agresja, Problemy emocjonalne, Uzależnienia oraz bardzo obszerny moduł terapeutyczny.</p>	

INDEKS	NAZWA PRODUKTU	ILOŚĆ	OPIS	ZDJĘCIE
735811	Harmonijny Rozwój - zestaw 8 części	1	<p>Pomoc dydaktyczna dla nauczycieli pierwszych i drugich klas edukacji wczesnoszkolnej. To nauka przez zabawę – gry i ćwiczenia umożliwiają dzieciom zarówno współdziałanie i ruch, jak i ćwiczenie koncentracji uwagi czy małej grafomotoryki. Służą też m.in. do rozwijania umiejętności liczenia i porównywania, umiejętności językowych w zakresie słownictwa i zdolności abstrahowania i budowania świadomości ekologicznej. Ćwiczą też percepcję wzrokową, spostrzegawczość, koordynację wzrokowo-ruchową i uczą współpracy w grupie. W programie w unikalny sposób wykorzystano funkcję wielodotyku (multitouch) tablicy interaktywnej, dzięki czemu rysowanie i korzystanie z tablicy jest możliwe przez kilkoro dzieci jednocześnie.</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <p>pendrive z 24 interaktywnymi grami (przystosowanymi do zespołowego wykorzystania na tablicy multimedialnej),</p> <p>96 karty pracy do kopiowania (w niektórych zestawach dodano pojedyncze karty kolorowe, jednak znajdujące się na nich ćwiczenia powinno bez problemu dać się przeprowadzić także gdy do dyspozycji mamy wyłącznie czarno-białe ksero) przeznaczone do pracy indywidualnej,</p> <p>8 gier wykonanych z kartonów o dużym formacie, do zabawy na dywanie, do wykorzystania przez całą klasę lub duże grupy dzieci, poradnik metodyczny.</p> <p>Seria to 7 tytułów:</p> <p>Twórczość i konstrukcje, Zmysły i ruch, Poznawanie i rozumienie, Liczenie i porównywanie, Słowa i znaki, Przyroda i czas, Ekologia i środowisko, Święta i zwyczaje, Harmonijny rozwój zestaw zawiera:</p> <p>pendrive z 24 interaktywnymi grami (przystosowanymi do zespołowego wykorzystania na tablicy multimedialnej),</p> <p>96 karty pracy do kopiowania (w niektórych zestawach dodano pojedyncze karty kolorowe, jednak znajdujące się na nich ćwiczenia powinno bez problemu dać się przeprowadzić także gdy do dyspozycji mamy wyłącznie czarno-białe ksero) przeznaczone do pracy indywidualnej,</p> <p>8 gier wykonanych z kartonów o dużym formacie, do zabawy na dywanie, do wykorzystania przez całą klasę lub duże grupy dzieci, poradnik metodyczny.</p> <p>Seria Harmonijny Rozwój to 7 tytułów:</p> <p>Twórczość i konstrukcje Zmysły i ruch Poznawanie i rozumienie Liczenie i porównywanie Słowa i znaki Przyroda i czas Ekologia i środowisko Święta i zwyczaje</p>	

ŁĄCZNA KWOTA ZESTAWU : 43 750 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.