

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	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. Jasność: 3 600 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, w zestawie Wymiary (cm): 35 x 24,5 x 38 Waga (kg): 9,5 Gwarancja: 3 lata Pakiet gier: 214 Dodatki: Pisk interaktywny, Interaktywny Multibook MAC „Multimedialne przedszkole”	
SZKOL RAD 224	Pakiet 9 gier "Zabawy ze zwierzętami"	1	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 motywy 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 225	Pakiet 8 gier "Kodowanie 1"	1	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 motywy 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 226	Pakiet 7 gier "Zabawa 1"	1	Pakiet 7 gier. Cykl aplikacji wykorzystujących zabawy 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 motywy 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 motywy 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	IŁOŚĆ	OPIS	ZDJĘCIE
SZKOL RAD 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 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.	
734193	Laptop Acer TravelMate P2 TMP215-53 i3	4	Zwiększ wydajność działania dzięki połączeniu większej mocy obliczeniowej, mobilności i trwałości, a także wielu przydatnym funkcjom biznesowym i zaawansowanym opcjom łączności. Wydajny procesor Intel Core i3 pozwala na wydajną, komfortową i szybką pracę. Dzięki zastosowaniu w produktach TravelMate pojemnej baterii nie musisz obawiać się o utratę mocy podczas pracy. Wyświetlacz: 15,6" FHD IPS Rozdzielczość: 1 920 x 1 080 Procesor: Intel® Core™ i3-1115G4 (1,7 GHz, 3,0 GHz, 6 MB cache) Pamięć RAM: 8 GB DDR4 Pamięć wewnętrzna: 256 GB PCIe NVMe SSD Napęd: nie Karta graficzna: UHD Intel® Komunikacja: 1 x VGA, 1 x RJ45, 3 x USB 3.2 (jeden z portów umożliwia ładowanie urządzeń zewnętrznych przy wyłączonym notebooku), USB-C z obsługą Power Delivery, wsparciem dla technologii Display Port over USB-C, oraz Thunderbolt 4, 1 x HDMI 2.0, Czytnik kart SD, Złącze combo (słuchawki / mikrofon), Wi-Fi 6 (802.11a/b/g/n/ac/ax), Bluetooth 5.1, LAN 10/100/1000, Wbudowane głośniki 2 x 2W, Wbudowana kamera z mechaniczną przesłoną.	
729798	mTalent Autyzm Rozumienie i naśladowanie mowy (Mowa bierna) + mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz.1	1	Pakiet dwóch programów: Rozumienie i naśladowanie mowy (mowa bierna) + Mowa w kontekście społecznym cz. 1, zawierający ponad 1 800 interaktywnych ćwiczeń do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną, niedokształceniem mowy o typie afazji i innymi problemami komunikacyjnymi wynikającymi z zespołów genetycznych. Program AUTYZM. Rozumienie i naśladowanie mowy to: • produkt przeznaczony do pracy na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i dydaktycznych prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach, • blisko 1600 ekranów, ponad 200 animacji motywacyjnych i więcej niż 200 filmów (np. z realizacją werbalną lub prawidłowo wykonanym poleceniem jedno- lub dwuetapowym), • scenariusze zajęć stworzone przez doświadczonych terapeutów pracujących z dziećmi z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, • program stworzony we współpracy z fundacją Instytut Wspomagania Rozwoju Dziecka prowadzącą działalność terapeutyczno-edukacyjną, szkoleniową, diagnostyczną i badawczą, będącą jedną z replik Princeton Child Development Institute, jak również współzałożycielem organizacji ASAI (Alliance for Scientific Autism Intervention), • zestaw ćwiczeń stworzonych na podstawie badań naukowych, skonstruowanych tak, aby wspierać kreatywne myślenie, minimalizując ryzyko wyuczenia się ich na pamięć, • program dostosowany do wszystkich dzieci o różnym poziomie funkcjonowania poznawczego, z wyszczególnieniem potrzeb dzieci z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, • naśladowanie mowy podzielone na etapy o zróżnicowanym poziomie trudności, stopniowo zwiększające poziom trudności wraz z postępami w nauce dziecka, • ćwiczenia naśladowania oparte na rzeczywistym modelu (odzwierciedlenie ułożenia ust i mimiki), • szeroki zakres pojęć obejmujący różne części mowy oraz pojęcia abstrakcyjne. Program AUTYZM. Mowa w kontekście społecznym cz. 1 to: • program zawierający ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka, • materiały do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej, • ćwiczenia o prostej i przemyślanej konstrukcji z obszarów takich jak: emocje, gesty, homonimy, synonimy, proste wyrażenia frazeologiczne, • osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany, • zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne), • kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego dziecka, ekranów z ćwiczeniami z konkretnego obszaru lub z konkretnymi elementami graficznymi, np. z fotografiami twarzy osób znanych dzieciom). Licencja bezterminowa na 1 stanowisko online + 2 offline.	
732037	EduTerapeutica Lux Autyzm	1	Zbiór praktycznych i różnorodnych materiałów zebranych w jednym miejscu. W pakiecie zawarto przydatne wskazówki, szczególnie dla nauczycieli klas 1-8, jak zachować się w pracy z uczniem ze spektrum autyzmu oraz jak przygotować całą klasę do integracji z uczniem z ASD. Scenariusze zajęć i pomoce mają służyć do nawiązania dobrych relacji i komunikacji między nauczycielem a uczniem z ASD, natomiast zadania i ćwiczenia dla wszystkich uczniów ułatwiają pokonanie dystansu fizycznego i pomagają w rozwijaniu kompetencji społecznych u osób z zaburzeniami ze spektrum autyzmu. Licencja otwarta pozwala na zainstalowanie programu na dowolnej liczbie urządzeń – dostęp do programu dla całej kadry pedagogicznej i wszystkich uczniów. ZAWARTOŚĆ PAKIETU: • ponad 60 zabaw wspierających relacje i komunikację między uczniami (bloki tematyczne: emocje, kształtowanie i wzmacnianie pozytywnej postawy, rozwijanie umiejętności społecznych, zajęcia integracyjne, rozwijanie teorii umysłu i inne), • 11 plakatów edukacyjnych, • prezentacje multimedialne dla pedagoga do przeprowadzenia wewnętrznych szkoleń doskonalenia nauczycieli, • blisko 20 kart pracy integrujących uczniów, • 5 sztuk praktycznych fiszek dla nauczycieli z podpowiedziami, jak wykorzystać mocne strony ucznia z ASD podczas zajęć w szkole, • 3 arkusze buziek emotikon: zarówno te już gotowe, jak i do samodzielnego wykonania, pomocne w komunikowaniu się z uczniami, • długopis Banach 3D z 10 kartami pracy do stosowania na zajęciach rewalidacyjno-kompensacyjnych.	

INDEKS	NAZWA PRODUKTU	IŁOŚĆ	OPIS	ZDJĘCIE
743357	mTalent Autyzm Mowa czynna, od słowa do zdania + mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz.2	1	Pakiet dwóch programów: Mowa czynna, od słowa do zdania + Mowa w kontekście społecznym cz. 2, zawierający ponad 1 100 ćwiczeń interaktywnych, filmów i animacji do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną oraz innymi problemami komunikacyjnymi wynikającymi z zespołów genetycznych. Program AUTYZM. Mowa czynna, od słowa do zdania to: • autonomiczna kontynuacja interaktywnego programu dla terapeutów pracujących z uczniami ze spektrum autyzmu – mTalent Autyzm. Rozumienie i naśladowanie mowy, • scenariusze zajęć stworzone przez doświadczonych terapeutów pracujących z dziećmi z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, • program stworzony we współpracy z fundacją Instytut Wspomagania Rozwoju Dziecka (IWRD) prowadzącą działalność terapeutyczno-edukacyjną, szkoleniową, diagnostyczną i badawczą, będącą jedną z replik Princeton Child Development Institute, jak również współzałożycielem organizacji ASAI (Alliance for Scientific Autism Intervention), • produkt przeznaczony do pracy na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i dydaktycznych prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach, • program dostosowany do wszystkich dzieci o różnym poziomie funkcjonowania poznawczego, z wyszczególnieniem potrzeb dzieci z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, • zestaw ćwiczeń stworzonych na podstawie badań naukowych, skonstruowanych tak, aby wspomagać kreatywne myślenie, minimalizując ryzyko wyuczenia się ich na pamięć, • Kartoteka (baza danych dla terapeuty), która pozwala prowadzić zapisy dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy, • jedyne na rynku materiały do terapii uczniów ze spektrum autyzmu przystosowane do działania na większości urządzeń multimedialnych (komputer, tablica i monitor interaktywny, laptop, tablet, smartfon). Program AUTYZM. Mowa w kontekście społecznym cz. 2 to: • autonomiczna kontynuacja programów AUTYZM. Rozumienie i naśladowanie mowy i AUTYZM. Mowa w kontekście społecznym cz. 1 zawierająca ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka, • materiały do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej, • ćwiczenia o prostej i przemyślanej konstrukcji z obszarów takich jak: komunikat a odbiorca i sytuacja, barwa głosu i intonacja, tempo i płynność mowy, natężenie mowy, historyjki i dialogi, przenośnie i metafory, antonimy, absurd, a także wybrane obszary TUS (Treningu Umiejętności Społecznych), • osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany, • odrębny program do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi, • zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne), • kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego dziecka, ekranów z ćwiczeniami z konkretnego obszaru lub z konkretnymi elementami graficznymi, np. z fotografiami twarzy osób znajomych dzieciom). Licencja bezterminowa na 1 stanowisko online + 2 offline.	
751474	mTalent ADHD 5+, 11+	1	Zestaw interaktywnych ćwiczeń, kart pracy i scenariuszy do pracy z uczniem z objawami lub diagnozą zespołu nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi. Do czego służy? Do wykorzystania w małych grupach (np. na zajęciach z zakresu rozwijania kompetencji emocjonalno-społecznych) lub doradnie, według potrzeb, możliwości i planu pracy konkretnych terapeutów i uczniów. Z czego się składa? Z obszernej bazy ekranów interaktywnych i kart pracy do wydruku, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. Dla kogo? Dla terapeutów i nauczycieli pracujących z dziećmi w dwóch grupach wiekowych (6+ i 11+) w zakresie zaburzeń uwagi, nadrużliwości i impulsywności, czyli trzech obszarów, w których pojawiają się objawy charakterystyczne dla ADHD. • kilkadziesiąt tematów i propozycji pracy w danym obszarze sprawdzonych w pracy z dziećmi z diagnozą ADHD, • materiały dotyczą pracy w zakresie zaburzenia uwagi, nadrużliwości i impulsywności czyli trzech obszarów, w których pojawiają się objawy charakterystyczne dla ADHD, • propozycje, które sprawdzą się zarówno w pracy z uczniem starszym, jak i z uczniem w młodszym wieku szkolnym, • kilkanaście ekranów interaktywnych do wykorzystania w trakcie zajęć lub jako ich uzupełnienie, • jedyne na polskim rynku oprogramowanie do terapii wspomnianych wyżej obszarów działające na większości dostępnych urządzeń, • uznany i doświadczony zespół autorski, duet psychologów: Izabela Banaszczyk i Joanna Chromik-Kovacs – autorki bestsellerowej książki „Jak pracować z dzieckiem z zespołem Aspergera w domu i szkole. Poradnik dla rodziców i nauczycieli” oraz „Jak pracować z dzieckiem z ADHD w domu i szkole. Poradnik dla rodziców i nauczycieli”. Metody, materiały, rozwiązania i propozycje zajęć, na których oparty jest program mTalent ADHD, były przez 20 lat walidowane w ramach działalności pierwszego w Polsce stowarzyszenia mającego na celu niesienie pomocy dzieciom z ADHD (Stowarzyszenia Pomocy Dzieciom z Nadpobudliwością Psychoruchową „Pomost”). Sugerowany wiek: 6+, 11+ Licencja bezterminowa na 4 stanowiska: 2 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) i 2 stanowiska offline	

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.