

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	2	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.	
749122	MÓWIK 2.Oprogramowanie rozszerzone	1	MÓWIK działający w oparciu o system Android (tablety, smartfony), z syntezą mowy Ivona (głos męski, głos damski), przeznaczony do komunikacji alternatywnej i wspomagającej, dla osób mających poważne problemy z porozumiewaniem się za pomocą mowy. Jest to w pełni polskie Oprogramowanie, wyposażone w polską syntezę mowy kobiecą i męską oraz 12000 symboli. Jest przeznaczone dla osób w różnym wieku, głównie z afazją, autyzmem, niepełnosprawnością intelektualną, zespołem Downa, mózgowym porażeniem dziecięcym, dysartrią itp., które nie mogą się porozumiewać mową w sposób zrozumiały dla innych. Ma możliwość dostosowania interfejsu do różnych upośledzeń, niepełnosprawności ruchowej, wieku i płci. Istnieje również możliwość robienia i wstawiania zdjęć, własnych grafik i obrazów z Internetu. Użytkownik może tworzyć z symboli całe zdania i wypowiedzi, które są odczytywane przez syntezę mowy. Wyrazy mogą być odmieniane. Użytkownicy korzystający z liter, mogą pisać informacje za pomocą klawiatury ekranowej i odczytywać je za pomocą syntezy mowy. Układ tablic dynamicznych pozwala na tworzenie gramatycznie poprawnych wypowiedzi w języku polskim.	
743360	mTalent KONCENTRACJA I PAMIĘĆ kl. 1-8	1	Zestaw blisko 700 interaktywnych ćwiczeń i kart pracy stymulujących funkcje poznawcze, a także usprawniających spostrzeganie, pamięć i koncentrację uwagi. Program KONCENTRACJA I PAMIĘĆ to: • 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 (roboce), operacyjnej, wzrokowej, słuchowej), koncentracji uwagi (podzielności, selektywności, trwałości, przerzutności), a także innych obszarów funkcji wykonawczych i elementów relaksacji. W programie wydzielono następujące działy: 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. Tamigłótki 9. Koordynacja wzrokowo-ruchowa 10. Rozmaitości (ćwiczenia kształtujące umiejętności planowania, organizowania, hamowania i inne). Licencja bezterminowa na 1 stanowisko online + 2 offline.	

INDEKS	NAZWA PRODUKTU	IŁOŚĆ	OPIS	ZDJĘCIE
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 doraźnie, 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 młodszej grupie wiekowej, • kilkanaście ekranów interaktywnych do wykorzystania w trakcie zajęć lub jako ich uzupełnienie, • jedyną 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	
743605	Będzie dobrze - program wspierający	1	Będzie dobrze - program wspierający kształcenie kompetencji emocjonalno-społecznych oraz udzielanie pomocy psychologiczno-pedagogicznej w kontekście sytuacji kryzysowych i traumatycznych to przygotowany przez pedagogów i psychologów zestaw interaktywnych i tradycyjnych materiałów dydaktycznych będących wsparciem dla nauczyciela prowadzącego zajęcia o charakterze terapeutycznym lub lekcje godziny wychowawczej. To atrakcyjne i angażujące materiały przeznaczone do pracy z uczniami od 10 roku życia. 30 zagadnień dotyczących ważnych społecznie tematów, takich jak dyskryminacja, autorytet, sukces, depresja, uzależnienia, fake news czy trolling, 10 zagadnień związanych z zajęciami specjalistycznymi z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej, ze szczególnym uwzględnieniem zajęć wspierających kondycję psychiczną uczniów wynikającą z doświadczenia traumy, długotrwałej izolacji i innych sytuacji kryzysowych, a także tematy związane ze nieporozumieniami w grupie, funkcjonowaniem grupy zróżnicowanej itp., program do wykorzystania podczas zajęć rozwijających kompetencje emocjonalno-społeczne, innych zajęć o charakterze terapeutycznym, a także podczas godziny wychowawczej, materiały dla nauczycieli, wychowawców i terapeutów pracujących indywidualnie lub grupowo z uczniami w wieku 10+, drukowane karty pracy i szczegółowe scenariusze zajęć uwzględniające wykorzystanie multimedialnej zawartości programu „Będzie dobrze” pozwalające dostosować sposób prowadzenia zajęć w zależności od potrzeb i możliwości klasy, interaktywne materiały aktywizujące uczniów stworzone z myślą o wspólnej pracy przy tablicy interaktywnej (np. mapa skojarzeń, metaplan, analiza SWOT, piramida priorytetów czy poker kryterialny). Każdy temat omówiony w programie „Będzie dobrze” składa się z planszy interaktywnej przedstawiającej omawiane treści w sposób stwarzający okazję do dyskusji, kilku zasobów zawierających zadania problemowe do rozwiązania wspólnie przez całą klasę oraz tzw. lekcji uczniowskiej, którą można wykorzystać do przeprowadzenia zajęć metodą odwróconej klasy lub w formie podsumowania wiadomości po zajęciach. Licencja bezterminowa: 3 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 6 stanowisk offline (praca bez dostępu do Internetu) dla nauczycieli oraz dodatkowa licencja dla 30 uczniów.	

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 prawnymi 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.