

Dzień dobry, przedstawiam ofertę na produkty z projektu rządowego "Aktywna tablica".

W razie jakichkolwiek pytań - pozostaję do dyspozycji.

Z wyrazami szacunku

INDEKS	NAZWA PRODUKTU	IŁOŚĆ	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 różnicowanych 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 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.	
737735	AlphaLab Alpha-Trainer - wersja Plus	1	Audio4Lab Alpha-Trainer służy do treningu lateralnego, który sprawdzi się w doskonaleniu umiejętności czytania, pisania, liczenia, poprawie koncentracji, uwagi oraz efektywniejszej nauki języków obcych. Ø Funkcjonalności modułu Alpha-Trainer: - ustawienia progów słyszalności dla każdego klienta - ustawienia rozpiętości lateralnej i zatrzymania funkcji lateralizacji (wędrówanie dźwięku) podczas treningu - ustawienia treningu z różnymi pasmami częstotliwości dźwięku, pracy z dźwiękiem w trybie mono lub stereo - wykorzystanie podczas treningu specjalnych okularów do ćwiczenia (zmiana intensywności zaciemniania pola widzenia pozwala na różnicowanie trudności treningu) - podłączanie dźwięków zakłócających do treningu - używanie do treningu dodatkowych materiałów w formacie mp3 (dostęp za pomocą podłączenia dodatkowego kabla do urządzenia) Ø Elementy składowe urządzenia: - urządzenie Audio4Lab - licencja Alpha – Trainer - test i trening EFI-EKI percepcji słuchowej w wersji mp3 - 2 x słuchawki z mikrofonem MT HS 801 - pliki dźwiękowe - specjalne okulary do treningu lateralnego - oprogramowanie MediTools wersja Light - podręcznik użytkownika w języku polskim - zasilacz 12V, zestaw kabli, walizka na sprzęt Ø Funkcjonalności oprogramowania zarządzającego MediTOOLS w wersji light: - Baza danych pacjentów - Automatyczne generowanie raportów - Porównywanie sesji Ręczne wprowadzenie danych z urządzenia do programu MediTOOLS	
737900	Urządzenie do treningu słuchowego	1	Urządzenie do indywidualnego treningu słuchowego wykorzystywanej w Metodzie Warnkego w zestawie ze słuchawkami dla dzieci - trening 8 funkcji podstawowych: - o przetwarzanie wzrokowe - o przetwarzanie słuchowe - o słyszenie kierunkowe - o różnicowanie tonów - o synchroniczne wystukiwanie rytmów - o czas reakcji - o rozpoznanie wzorca częstotliwości - o rozpoznanie wzorca czasowego - wartości normatywne 5-12 lat, wyniki zapisywane w urządzeniu - dostosowanie poziomu trudności oraz głośności do potrzeb i możliwości dziecka - menu w j. polskim - urządzenie posiada w zestawie baterię, słuchawki, podręcznik w j. polskim, instrukcję obrazkową dla dzieci oraz opisową dla dorosłych - urządzenie medyczne posiada gwarancję 24 miesiące	
737745	Materiały ćwiczeniowe do Metody Warnkego	1	Pakiet zawiera tytuły: - Ø Kers a lig – trening czytania fonetycznego, teksty pozbawione znaczenia - Ø Reks i Basia – nauka czytania (książka i nagrania) od 5. roku życia - Ø Mój przyjaciel Hifino – nauka czytania, emocje (książka i nagrania) od 8. roku życia - Ø Hania, Arek i przyjaciele – nauka czytania (książka i nagrania) od 8. roku życia - Ø Trening myślenia wielotorowego – trening automatyzacji myślenia i działania wielotorowego (nagrania) od 10. roku życia, dorośli	
737910	Pliki dźwiękowe do Metody Warnkego	1	Pliki dźwiękowe na karcie SD : - ścieżki dźwiękowe do książek - trening myślenia wielotorowego - trening automatyzacji myślenia i działania wielotorowego (nagrania) od 10. roku życia, dorośli Osoba trenująca jednocześnie czyta tekst ze zrozumieniem oraz słyszy zadanie matematyczne z tabliczki mnożenia. Wykonywane ćwiczenia stanowią uzupełnienie prowadzonych treningów słuchowych oraz stanowią pomoc w nabywaniu i utrwalaniu umiejętności matematycznych.	

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.