



rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



## ZESTAW 1

**ŁĄCZNA KWOTA ZESTAWU: 35 000 ZŁ**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

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: do 10 000 h

(tryb standard)

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: pisak interaktywny, interaktywny

Multibook MAC „Multimedialne przedszkole”



### AKCESORIA W ZESTAWIE:

- 2 piloty,
- pisak interaktywny,
- przewód zasilający,
- uchwyt montażowy (sufitowy),
- elementy montażowe,
- instrukcja obsługi i montażu,
- karta gwarancyjna.

### ZAPEWNIAMY WSPARCIE MERYTORYCZNE:

- film szkoleniowy prezentujący korzystanie z urządzenia w pracy z dziećmi z SPE,
- cyfrowy poradnik metodyczny pokazujący zastosowanie urządzenia w pracy z dziećmi z SPE.



rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 1**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**SZKOL.RAD224    Pakiet 9 gier "Zabawy ze zwierzętami"**

**1**

Pakiet 9 gier.

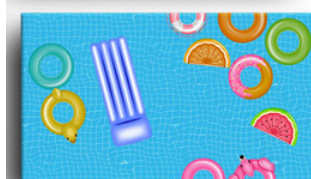
Cykl aplikacji dla najmłodszych użytkowników, pozwalający na zapoznanie się ze stworzonymi zamieszkującymi różne kontynenty. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne 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.





rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 1**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**SZKOL.RAD225    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 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

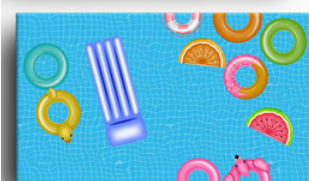
ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja

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.





rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 1**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**SZKOL.RAD226    Pakiet 7 gier "Zabawa 1"**

**1**

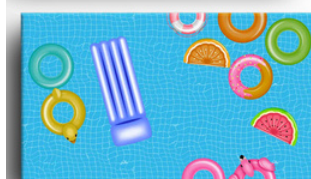
Pakiet 7 gier.

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.







rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 1**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

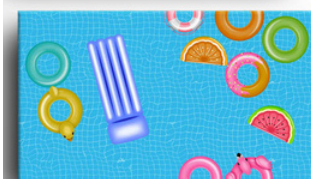
ILOŚĆ

**SZKOL.RAD227    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.





rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 1**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

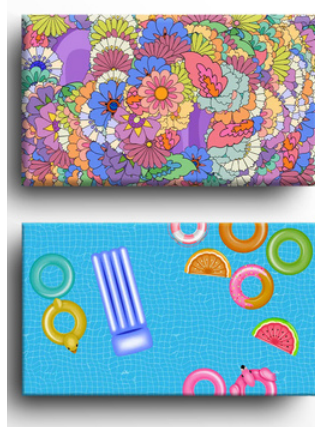
ILOŚĆ

**SZKOL.RAD817    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

**SZKOL.RAD818    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.

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**SZKOL.RAD819    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.



rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 1**  
**35 000 Zł**

INDEKS

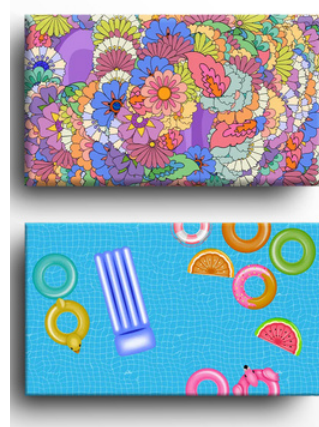
NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**SZKOL.RAD836    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.



INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**SZKOL.RAD979    Pakiet 10 aplikacji - Język angielski**

**1**

Każdy pakiet zawiera 10 aplikacji umożliwiających efektywną naukę języków obcych. Bogata szata graficzna sprawia, że użytkowanie urządzenia FlySky jest przyjemnym doświadczeniem. Aplikacje pozwalają na modyfikację tła, liczby graczy, czasu rozgrywki oraz dodawanie własnych zestawów słów i obrazków.

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**SZKOL.RAD983    Pakiet 10 aplikacji - Język niemiecki**

**1**

Każdy pakiet zawiera 10 aplikacji umożliwiających efektywną naukę języków obcych. Bogata szata graficzna sprawia, że użytkowanie urządzenia FlySky jest przyjemnym doświadczeniem. Aplikacje pozwalają na modyfikację tła, liczby graczy, czasu rozgrywki oraz dodawanie własnych zestawów słów i obrazków.



rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 1**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**721189**

**Eduterapeutica Lux SPE 1-3**

**1**

Zestaw ćwiczeń multimedialnych wraz z kartami pracy do wykorzystania na zajęciach z dziećmi z ryzykiem wystąpienia lub orzeczeniem/opinią o dysleksji, dysgrafii, dysortografii lub dyskalkulii.

Licencja otwarta pozwala na zainstalowanie programu na dowolnej liczbie urządzeń – dostęp do programu dla całej kadry pedagogicznej i wszystkich uczniów. Materiały zawarte w programie można wykorzystać nie tylko podczas grupowych lub indywidualnych zajęć wyrównawczych, rewalidacyjnych i korekcyjno-kompensacyjnych, ale także w pracy z całą klasą.

ZAWARTOŚĆ PAKIETU:

- 330 ćwiczeń multimedialnych,
- 209 kart pracy w wersji drukowanej i elektronicznej,
- poradnik metodyczny,
- gra „Figu-miku” złożona z 40 kolorowych kartonowych elementów, 4 karty dla nauczyciela i 4 dla ucznia, 2 instrukcje obrazkowe, kostka do gry,
- gra wielkoformatowa „Pajacyk” wraz z instrukcją, w której zawarto kilkanaście różnych pomysłów na to, jak można ją wykorzystać w pracy z uczniami.







rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 1**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**721193**

**Eduterapeutica Lux SPE 4-8**

**1**

Program multimedialny skierowany jest do nauczycieli oraz pedagogów-psychologów do prowadzenia zajęć rewalidacyjnych i kompensacyjnych z uczniami w wieku 10-15 lat. Eduterapeutica Specjalne Potrzeby Edukacyjne dla uczniów klas 4 – 8 koncentruje się na czterech najpowszechniejszych zaburzeniach tj: Dysleksja (w wąskim rozumieniu) – trudności w czytaniu, Dysortografia – trudności z opanowaniem poprawnej pisowni, Dysgrafia – trudności z opanowaniem czytelnego graficznie pisanie Dyskalkulia – trudność w rozumieniu.

Licencja otwarta pozwala na zainstalowanie programu na dowolnej liczbie urządzeń – dostęp do programu dla całej kadry pedagogicznej i wszystkich uczniów. Materiały zawarte w programie można wykorzystać nie tylko podczas grupowych lub indywidualnych zajęć wyrównawczych, rewalidacyjnych i korekcyjno-kompensacyjnych, ale także w pracy z całą klasą.

Zawartość pakietu:

- blisko 565 ćwiczeń multimedialnych – gier edukacyjnych nawiązujących do znanych gier komputerowych,
- 442 wydrukowane karty pracy dostępne również w programie,
- poradnik metodyczny z instrukcją obsługi,
- poradnik dla rodziców,
- długopis Banach 3D z kartami pracy oraz materiałem do tworzenia modeli.





rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 1**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**751470**

**Eduterapeutica Lux Kompetencje społeczno-  
emocjonalne. Szkoła**

**1**

Eduterapeutica Lux Kompetencje społeczno-emocjonalne Szkoła, to program multimedialny zawierający bazę ćwiczeń interaktywnych i kart pracy wspierających rozwój kompetencji emocjonalnych i społecznych zgodnie z obszarem II i III według podstawy programowej wychowania wczesnoszkolnego.

Ćwiczenia interaktywne i karty pracy zawarte w publikacji pomagają kształtować umiejętności związane z rozpoznawaniem i akceptacją różnych stanów emocjonalnych (swoich i innych), radzenia sobie z trudnymi emocjami, kulturalnego zachowania w sytuacjach społecznych, a dodatkowo wzmacniają myślenie przyczynowo-skutkowe, strategiczne, problemowe i przestrzenne. Materiały zostały podzielone na trzy moduły: kontrola emocji, kompetencje emocjonalno-społeczne, inteligencja emocjonalna. Dzięki ćwiczeniom dzieci poprzez zabawę uczą się samodzielności, samoświadomości, samoregulacji, rozumienia korelacji pomiędzy emocjami i myślami oraz zachowaniami i emocjami, rozpoznawania i werbalizowania emocji w schemacie doświadczam-czuję-potrzebuję, rozwiązywania konfliktów.

Zawartość publikacji:

- blisko 120 ćwiczeń multimedialnych, • przykładowe scenariusze do pracy z dziećmi, • gra karciana „Wyobraźnik”, • 100 wydrukowanych kart pracy (dostępnych również w wersji elektronicznej), • plakat do powieszenia, • poradnik metodyczny.

Typ wersji:

Pakiet (program multimedialny + pomoce tradycyjne)

Licencja:

pendrive - otwarta, bezterminowa

kod do educhmury - na 5 lat, jednostanowiskowa

Wymiary pudełka: 24 x 33 x 8





rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 1**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

756163

**Eduterapeutica Lux Pomoc Psychologiczna**

1

Pakiet multimedialny Pomoc psychologiczna adresowany jest do:

- psychologów i pedagogów szkolnych, którzy stanowią pierwszą linię pomocy w przypadku rozpoznawania oraz wsparcia ucznia w problemach natury psychologicznej
- nauczycieli (zarówno wychowawców, jak i przedmiotowych), którzy podczas prowadzenia różnych zajęć często spotykają się z zaburzeniami psychicznymi wśród swoich uczniów
- dyrektorów szkół, którzy wśród swoich licznych działań mają obowiązek promocji oraz profilaktyki zdrowia psychicznego
- uczniów, którzy dzięki ćwiczeniom oraz zaproponowanym materiałom zwiększą samoświadomość w temacie zdrowia psychicznego

Pakiet Pomoc psychologiczna odnosi się do profilaktyki uniwersalnej kierowanej do wszystkich, profilaktyki selektywnej skierowanej do osób z grupy ryzyka, oraz daje wiedzę, gdzie sięgać po pomoc w stosunku do osób już wykazujących symptomy zaburzeń, czyli profilaktyki wybiórczej.

Dzięki pakietowi Pomoc psychologiczna:

- stworzysz w szkole podstawowej kulturę organizacyjną w oparciu
- o wspieranie zdrowia psychicznego zarówno uczniów, jak i kadry pedagogicznej
- wyrobisz o zbudujesz prawidłowe nawyki wspierające zdrowie psychiczne w placówce oświatowej
- obalisz mity i zmienisz przekonania odnośnie do pomocy psychologicznej

Pakiet jest praktycznym wsparciem w takich obszarach, jak:

- zaburzenie nastroju
- lęk i ataki paniki
- depresja
- samookaleczanie, próby samobójcze, samobójstwa





rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 1**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

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).



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.



rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 1**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**743381**

**SMARTBEE Bez Barrier Śniegologia SPE**

**5**

Eksperyment Śniegologia SPE został tak zaprojektowany, aby wzmocnić 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 wzmocniającego 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.

Zawartość zestawu ŚNIEGOLOGIA SPE

- okulary ochronne (2 szt.)
- folia ochronna (1 szt.)
- instrukcja (1 szt.)
- karta pracy drukowana (1 szt.)
- plan aktywności (1 szt.)
- taca (1 szt.)
- łyżka (2 szt.)
- kubek (1 szt.)
- próbówki z korkiem (3 szt.)
- chlorek sodu (15 g)
- poliakrylan sodu (15 g)
- poliaktylan sodu (1 g)
- strzykawka (1 szt.)
- karta rozszerzonej rzeczywistości AR (1 szt.)







rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 1**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

756504

**Moduł Banach Szczególne Potrzeby z długopisem 3D  
11+**

1

Materiały zawarte w pakiecie dostosowane są do specjalnych potrzeb edukacyjnych uczniów. Udostępniamy narzędzie, które pozwala na naukę w sposób kreatywny, interaktywny i spersonalizowany. Pracę z modułem, pokochają uczniowie, którzy potrzebują bardziej praktycznego podejścia do nauki.

Zawartość modułu Szczególne potrzeby z długopisem 3D 11+:

- długopis 3D Banach Master wraz z zasilaczem,
- 10 scenariuszy zajęć,
- 30 kart pracy do wykonania modeli 3D,
- poradnik metodyczny,
- dodatkowe elementy do wykonywania modeli 3D zgodnie z kartami pracy, np. Banaszki 3D.

Szczególne potrzeby z długopisem 3D Banach 11+ jest zgodne z programem nauczania.

Korzyści dla pedagogów, specjalistów, nauczycieli specjalistów:

- podniesiesz atrakcyjność procesu edukacyjno-terapeutycznego,
- w innowacyjny sposób urozmaicisz różne zajęcia,
- jeszcze lepiej zindywidualizujesz pracę każdego ucznia,
- dostosujesz proces edukacyjno-terapeutyczny dla każdego ucznia,
- zdobędziesz nowe pomoce dydaktyczne i modele do wizualizacji oraz manipulowania,
- zmotywujesz uczniów do wysiłku terapeutycznego,
- osiągniesz szybsze efekty terapeutyczno-dydaktyczne.



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.