



rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



## ZESTAW 2

**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 2  
35 000 Zł

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

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

**1**

Pakiet 9 gier.

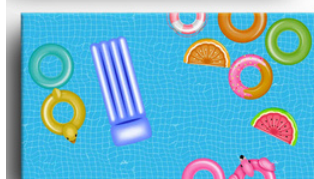
Cykl aplikacji dla najmłodszych użytkowników, pozwalający na zapoznanie się ze stworzeniami zamieszkującymi różne kontynenty. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne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





rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



ZESTAW 2  
35 000 Zł

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**SZKOL.RAD225    Pakiet 8 gier "Kodowanie 1"**

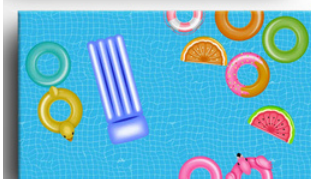
**1**

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 2**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

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

**1**

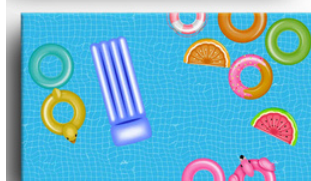
Pakiet 7 gier.

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 2  
35 000 Zł

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

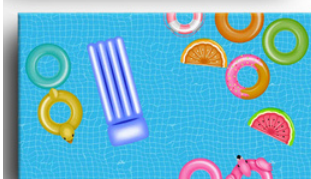
ILOŚĆ

**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 2**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

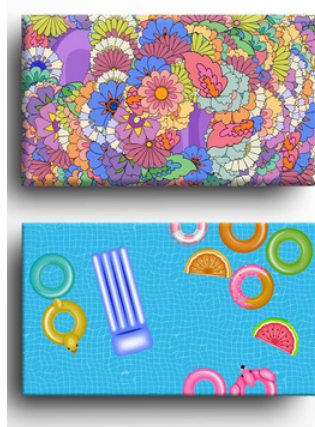
ILOŚĆ

**SKOL.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

**SKOL.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

**SKOL.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 2**  
**35 000 Zł**

INDEKS

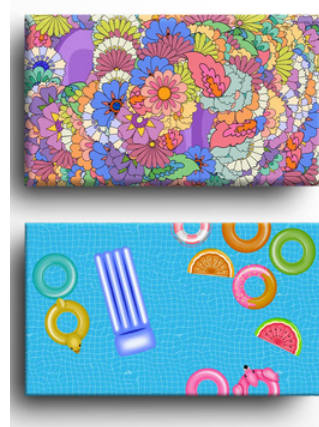
NAZWA  
PRODUKTU

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 2**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**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.

Akcesoria: • bateria litowo-jonowa, • zasilacz sieciowy.

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 10/100/1 000,

Wbudowane głośniki 2 x 2 W,

Wbudowana kamera z mechaniczną przesłoną.

Łączność: bezprzewodowa/przewodowa

System: Windows 11 Pro Edu

Wymiary (cm): 36,3 x 25,5 x 2

Waga (kg): 1,8

Gwarancja: 3 lata







rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 2**  
**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).





rozwiązania  
dla edukacji  
od A do Z

=



+



+



**ZESTAW 2**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

**751471**

**Eduterapeutica Lux Trenuj ucho!**

**1**

Multimedialny program przeznaczony do trenowania percepcji i uwagi słuchowej uczniów szkół podstawowych. Prosta w obsłudze aplikacja, pełna ciekawych dźwięków oraz autorskich ilustracji, wspiera pracę nad poprawą koncentracji słuchowej oraz słuchu fonemowego u dzieci i młodzieży.

ZAWARTOŚĆ PAKIETU:

- ponad 600 ćwiczeń multimedialnych podzielonych na dwa poziomy trudności (prostsze dla klas 1-4 oraz trudniejsze dla klas 5-8),
- ponad 150 kart pracy w wersji elektronicznej i drukowanej,
- gry logopedyczne do samodzielnego wydruku,
- poradnik metodyczny wraz z instrukcją obsługi programu,
- przykładowe scenariusze do prowadzenia zajęć z zakresu percepcji słuchowej.

Kategoria wiekowa 7-15 lat

Typ wersji: Pakiet (program multimedialny)

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 2**  
**35 000 Zł**

INDEKS

NAZWA  
PRODUKTU

ILOŚĆ

743381

**SMARTBEE Bez Barrier Śniegologia SPE**

5

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 odstresowującego 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.

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.)



