



rozwiązania
dla edukacji
od A do Z

=



+



+



ZESTAW 1

ŁĄCZNA KWOTA ZESTAWU: 43 750 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
43 750 Zł

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

ILOŚĆ

SZKOL.RAD224 Pakiet 9 gier "Zabawy ze zwierzętami"

1

Pakiet 9 gier.

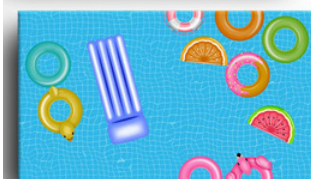
Cykl aplikacji dla najmłodszych użytkowników, pozwalający na zapoznanie się ze stworzonymi zamieszkującymi różne kontynenty. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne 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
43 750 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

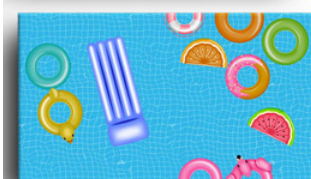
ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja

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
43 750 Zł

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

ILOŚĆ

SZKOL.RAD226 Pakiet 7 gier "Zabawa 1"

1

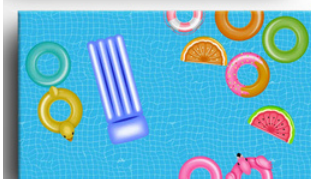
Pakiet 7 gier.

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
43 750 Zł

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

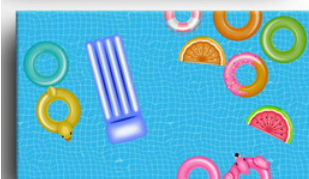
ILOŚĆ

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
43 750 Zł

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

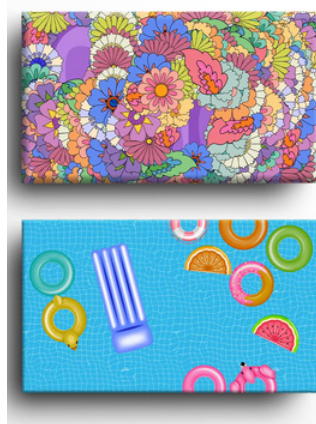
ILOŚĆ

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 1
43 750 Zł

INDEKS

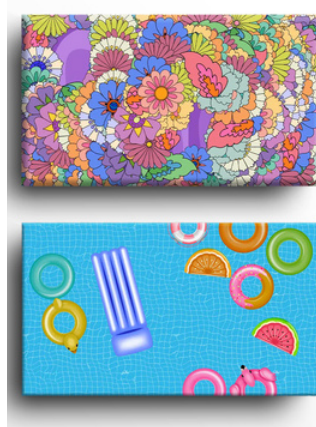
NAZWA
PRODUKTU

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
43 750 Zł

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

ILOŚĆ

717102

Program Matematyka 1 mTalent

1

Zestaw ponad 600 interaktywnych ćwiczeń, wspomagających myślenie i umiejętności matematyczne, przeznaczony dla dzieci przejawiających trudności w tym zakresie i dzieci z dyskalkulią.

Rozwiązania metodyczne programu MATEMATYKA. Dyskalkulia to:

- od konkretnego do abstrakcji,
- zagadnienia bliskie dzieciom (tzw. Matematyka codzienności),
- zadania na logiczne myślenie,
- ćwiczenie tzw. metodą małych kroczków – każde działanie jest rozdzielone na mniejsze etapy,
- matematyczne gry zespołowe, w których mogą brać udział pary lub grupy dzieci uczęszczających na zajęcia,
- ćwiczenie umiejętności szacowania, a także odczytywania wykresów,
- zadania na myślenie przestrzenne i perspektywiczne,
- elementy kodowania, a także przykłady matematyki twórczej,
- inne ćwiczenia terapeutyczne, np. ćwiczenia kształtujące percepcję wzrokową na materiale typowo matematycznym,
- materiały do druku i pomoce tradycyjne.

Materiał ćwiczeniowy programu mTalent MATEMATYKA. Dyskalkulia został podzielony na pięć dużych działów, które przy pomocy klarownie wydzielonych zestawów ćwiczeń służą wytłumaczeniu uczniom danych zagadnień:

1. Od jedności do wielkości
2. Dodawanie i odejmowanie to całkiem proste zadanie
3. Mnożymy, dzielimy, liczbami się bawimy
4. Jak się nie zgubimy, cały świat zmierzmy
5. Trochę łamigłówek dla mądrych główek.

Licencja bezterminowa na 2 stanowiska online + 2 offline.





rozwiązania
dla edukacji
od A do Z

=



+



+



ZESTAW 1
43 750 Zł

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

ILOŚĆ

721290

Program Ortografia 1 mTalent

1

Zestaw blisko 1 200 interaktywnych ćwiczeń kształcących świadomość ortograficzną i nawyki poprawnej pisowni. Dodatkowo ponad 200 kart pracy, poradnik metodyczny, książka „ORTO-RYMY, czyli wierszowanie ułatwiające pisanie”, gra karciana „ORTO-FISZKI”.

Program ORTOGRAFIA to:

- produkt współtworzony przez Renatę Czabaj – wieloletnią przewodniczącą Zarządu Głównego Polskiego Towarzystwa Dysleksji,
- idealne zasoby do wykorzystania na lekcjach mających na celu kształtowanie nawyków ortograficznych, a także na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych,
- nie tylko narzędzie do sprawdzania znajomości ortografii, a przede wszystkim rzeczywista pomoc w nabywaniu umiejętności ortograficznych i kształtowaniu tzw. wrażliwości ortograficznej,
- wsparcie psychologiczno-pedagogiczne i element wspomagający na wszystkich etapach modelowego systemu pomocy terapeutycznej w związku z szeroko pojętymi trudnościami w nauce,
- obszerny materiał odpowiadający każdej regule ortograficznej wyższego i niższego rzędu (np. w pierwszej kolejności omawiane są szczegółowe zastosowania U otwartego, zanim pojawia się ogólne różnicowanie U otwarte i Ó zamknięte),
- materiał z kilkustopniowym systemem motywacyjnym,
- zestaw dodatkowych materiałów i publikacji autorskich, takich jak: książka „Orto-Rymy, czyli wierszowanie ułatwiające pisanie” oraz „Orto-Fiszki” – gra, na którą składa się 200 ilustracji oraz blisko 1000 wyrazów połączonych w zbiory synonimów zawierających określoną trudność ortograficzną,
- produkt zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami.

Licencja bezterminowa na 3 stanowiska online + 6 offline.





rozwiązania
dla edukacji
od A do Z

=



+



+



ZESTAW 1
43 750 Zł

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

ILOŚĆ

717104

Program Percepcja słuchowa mTalent

1

Zestaw blisko 700 interaktywnych ćwiczeń i ponad 200 kart pracy wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji słuchowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartej na analizatorze słuchowym.

Program PERCEPCJA SŁUCHOWA to:

- materiał pozytywnie zaopiniowany i recenzowany,
- propozycja uzupełniona o zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich (np. pomoce tradycyjne, karty pracy do wydruku, przewodnik metodyczny),
- ćwiczenia pozwalające nagrywać, a następnie odsłuchiwać głos dziecka,
- produkt zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami.

W programie wydzielono następujące działy:

1. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków
2. Sekwencje i rytmy
3. Słuch fonemowy
4. Synteza słuchowa
5. Analiza słuchowa
6. Pamięć słuchowa i polecenia złożone
7. Rymy i zagadki
8. Zabawy słuchowe (zawierające ćwiczenia niesklasyfikowane w innych działach, np. koordynacja słuchowo-ruchowa).

Licencja bezterminowa na 2 stanowiska online + 2 offline.





rozwiązania
dla edukacji
od A do Z

=



+



+



ZESTAW 1
43 750 Zł

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

ILOŚĆ

717103

Program Percepcja wzrokowa mTalent

1

Zestaw ponad 600 interaktywnych ćwiczeń i ponad 200 kart pracy wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji wzrokowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartej na analizatorze wzrokowym.

Program PERCEPCJA WZROKOWA to:

- produkt pozytywnie zaopiniowany i recenzowany,
- propozycja uzupełniona o zestaw dodatkowych materiałów i publikacji autorskich rozszerzających spektrum możliwości zastosowania tego produktu (np. pomoce tradycyjne, karty pracy do wydruku, przewodnik metodyczny),
- produkt zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami.

Program jest podzielony na trzy części: pierwsza z nich zawiera materiał tematyczny, druga a tematyczny, a trzecia – materiał językowy (najbardziej przydatny w przypadku pracy z dziećmi starszymi, które miewają kłopoty z rozpoznawaniem i różnicowaniem znaków). Dzięki temu nie trzeba przerabiać całości materiału, wystarczy wybrać interesujące nas grupy zadań. W każdej części znajdują się zestawy ćwiczeń z podanych obszarów:

1. Stałość spostrzegania
2. Spostrzeganie figury i tła
3. Spostrzeganie położenia przedmiotów w przestrzeni
4. Spostrzeganie stosunków przestrzennych
5. Koordynacja wzrokowo-ruchowa
6. Pamięć wzrokowa
7. Jarmark różnaitości (zawiera ćwiczenia z różnych obszarów, niesklasyfikowane w innych działach, np. uwaga i koncentracja).

Licencja bezterminowa na 2 stanowiska online + 2 offline.





rozwiązania
dla edukacji
od A do Z

=



+



+



ZESTAW 1
43 750 Zł

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

ILOŚĆ

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.

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



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.