



rozwiązania
dla edukacji
od A do Z

=



+



+



ZESTAW 3

ŁĄCZNA KWOTA ZESTAWU: 43 750 ZŁ

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

ILOŚĆ

743130

Urządzenie interaktywne FlySky 2.0

2

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 3
43 750 ZŁ

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

ILOŚĆ

SZKOL.RAD224 Pakiet 9 gier "Zabawy ze zwierzętami"

2

Pakiet 9 gier.

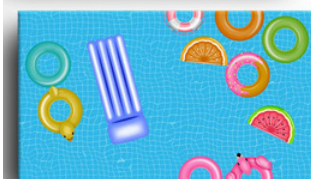
Cykl aplikacji dla najmłodszych użytkowników, pozwalający na zapoznanie się ze stworzonymi zamieszkującymi różne kontynenty. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne 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 3
43 750 ZŁ

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

ILOŚĆ

SZKOL.RAD225 Pakiet 8 gier "Kodowanie 1"

2

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

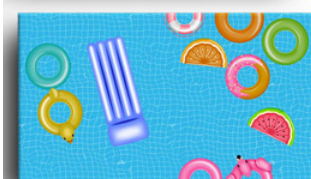
ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja

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 3
43 750 Zł

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

ILOŚĆ

SZKOL.RAD226 Pakiet 7 gier "Zabawa 1"

2

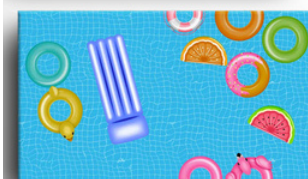
Pakiet 7 gier.

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 3
43 750 ZŁ

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

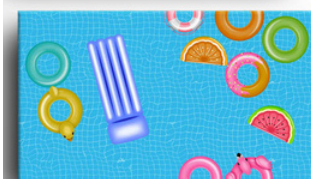
ILOŚĆ

SZKOL.RAD227 Pakiet 5 gier "Matematyka 1"

2

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 3
43 750 Zł

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

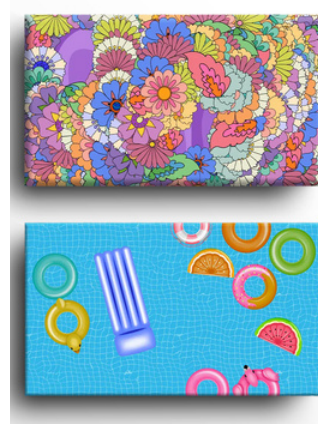
ILOŚĆ

SKOL.RAD817 Pakiet 8 gier - "Kodowanie 2"

2

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"

2

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

2

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 3
43 750 Zł

INDEKS

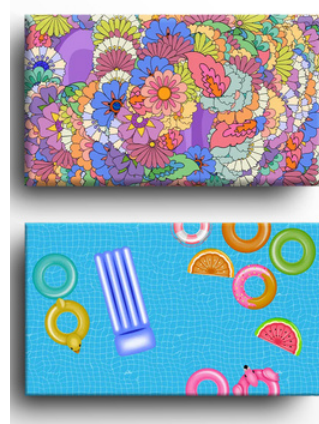
NAZWA
PRODUKTU

ILOŚĆ

SZKOL.RAD836 Pakiet 6 aplikacji "SPE ASD"

2

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

2

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

2

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 3
43 750 Zł

INDEKS

NAZWA
PRODUKTU

ILOŚĆ

743381

SMARTBEE Bez Barrier Śniegologia SPE

3

Niezależnie od zaburzonego obszaru, czy dysharmonii ucznia, produkt wzbogacony o Plan Aktywności Ucznia, Książeczkę Dydaktyczną oraz kartę AR pozwoli na szerokie i nowoczesne wsparcie nauczyciela w przypadku pracy indywidualnej jak i grupowej podczas zajęć obowiązkowych i dodatkowych, w których uczestniczą uczniowie ze SPE, w tym z niepełnosprawnościami. Eksperyment Śniegologia SPE został tak zaprojektowany, aby wzmacniać koncentrację i umiejętnie ukierunkowywać uwagę ucznia.

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.)



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.