



BUDCOMART PC

since 2013

Twój partner w szkole i biznesie

Szkoła' 24

Katalog 2024



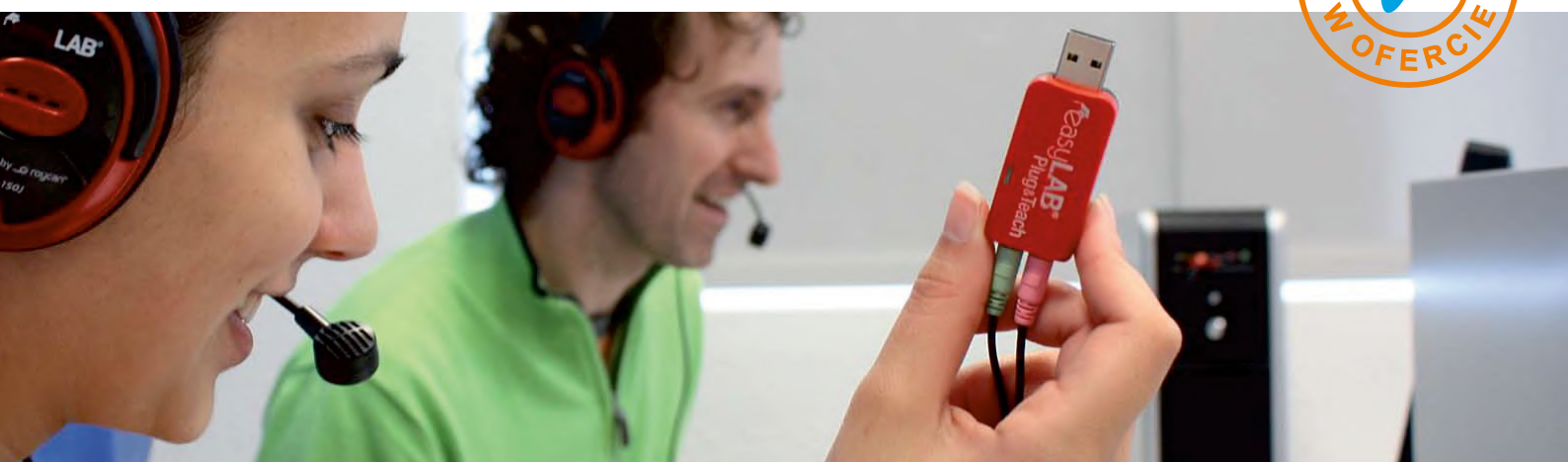
budcomart.pl



easyLAB[®]

Plug&Teach

Czy masz pracownię komputerową?
Teraz możesz mieć w niej
LABORATORIUM JĘZYKOWE





Polskie oprogramowanie przeznaczone na smartfony i tablety z systemem Android, umożliwiające porozumiewanie się osobom niemówiącym z afazją, autyzmem, porażeniem mózgowym.



CE Wyrób Medyczny spełniający wymagania rozporządzenia (UE) 2017/745





mTalent
WYRÓWNYWANIE SZANS



Krzeseła behawioralne

Postura+

Zaprojektowane tak, aby promować prawidłową postawę i zapewniać wyjątkowy komfort, krzesło Postura+ jest trwałe, wygodne i oferuje doskonały stosunek wartości do ceny.

Wykonane w Wielkiej Brytanii z odpornego na uderzenia polipropylenu, nogi wykonane w technologii wtryskiwania gazu zwiększają wytrzymałość i zmniejszają ich wagę. Są dostępne w barwnej kolorystyce, wytrzymałe, lekkie, odporne na zaplamienia, wykonane z antystatycznych materiałów i łatwe do czyszczenia. Stanowią idealny dodatek do każdego dynamicznego środowiska do nauki.



MEBLE METALOWE



pełny katalog na METAL.budcomart.pl

GAZETKA SZKOLNA czyli innowacyjny system informacyjny dla TWOJEJ PLACÓWKI



Monitory Digital Signage



InfoKioski

korbo **EDU**

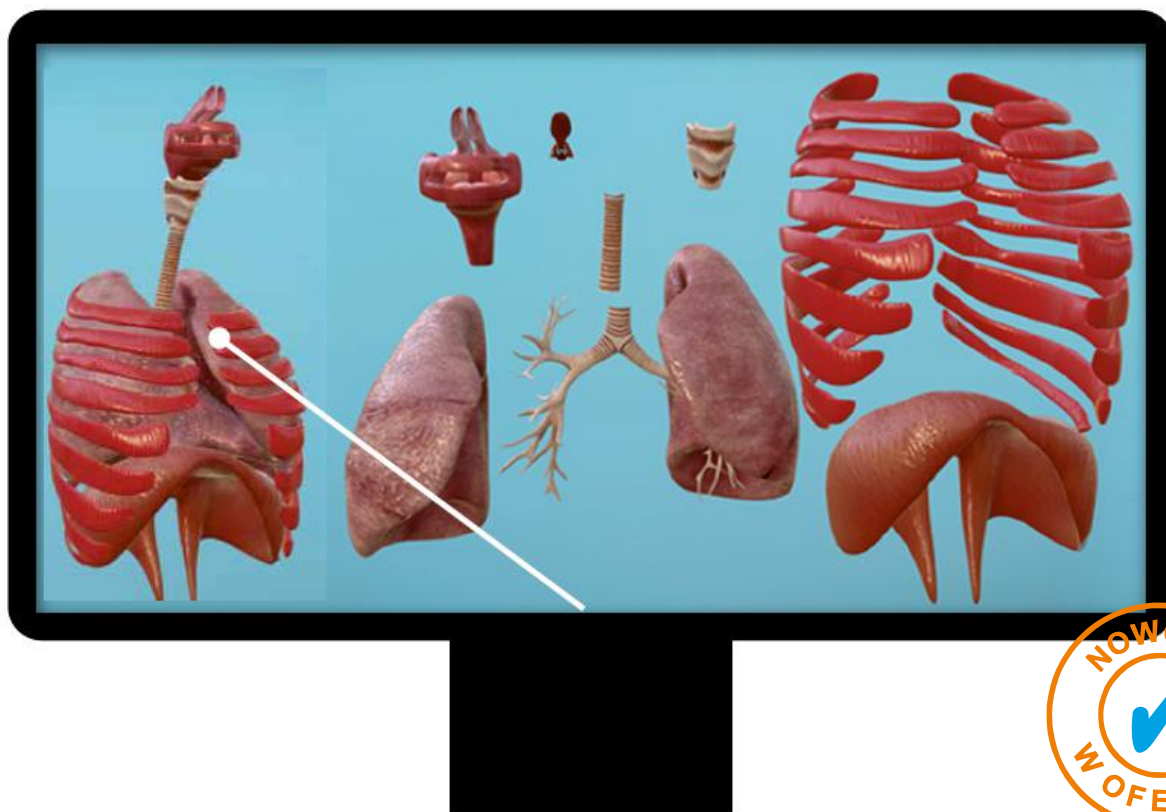
Think, build and spin



Klocki KORBO

pełny katalog na [KORBO.budcomart.pl](https://korbo.budcomart.pl)

ROQED



450+

Modele i kursy biologii

330+

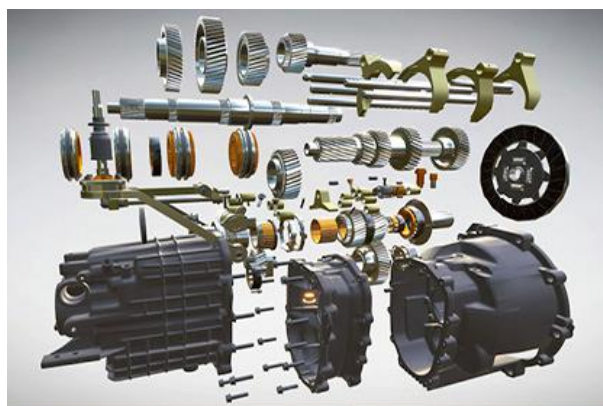
Modele i kursy fizyki

370+

Modele i kursy fizyki

40+

Modele i kursy fizyki





Clinex[®]
safe for You | safe for Earth

Środki chemiczne dla szkół



Pełny katalog środków chemicznych firmy TENZI oraz CLINEX oraz Plan Higieny dla szkół
na **KATALOGI.BUDCOMART.PL**



GUARDIAN PACK FOR NEWLINE

Twój osobisty strażnik monitorów marki NEWLINE

newline



D5C Series

Monitor interaktywny



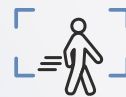
Przenieś edukację na wyższy poziom



Smart Meeting



Speaker Tracking



Auto Framing



BYOM



Wbudowana kamera 8MPIX oraz 8 mikrofonów

Centralne zarządzanie monitorami

Certyfikowana powłoka światła niebieskiego

Aktywna Tablica 2024



Aktywna tablica" to program rozwijania szkolnej infrastruktury oraz kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych. Z pierwszej edycji programu w latach 2017-2019 skorzystało prawie 12 000 szkół, które otrzymały łącznie ponad 165 mln zł wsparcia finansowego z budżetu państwa. Na program w latach 2020-2024 przewidziana jest łączna kwota 361 455 000 zł z budżetu państwa. Program będzie finansowany w 80% ze środków budżetu państwa i w 20% z wkładu własnego organów prowadzących szkołę.

OSTATNI ROK NABORU WNIOSKÓW

Aktywna tablica dla kogo?



Szkoły podstawowe, które nie brały udziału w edycji programu w latach 2017-2019 oraz 2020-2021.
Szkoły podstawowe w których uczą się uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.



Szkoły ponadpodstawowe
Specjalne Ośrodki Szkolno Wychowawcze

17500 PLN

14000 + 3500 wkład własny

Szkoły podstawowe
które nie brały udziału w edycji programu w latach 2017-2019
2020-2021.
Szkoły ponadpodstawowe

43750 PLN

35000+ 8750 wkład własny

Szkoły podstawowe
dla dzieci niewidomych
Szkoły podstawowe
gdzie uczą się uczniowie ze specjalnymi
potrzebami edukacyjnymi.

125000 PLN

100000 + 25000 wkład własny

Specjalne Ośrodki
Szkolno Wychowawcze



DORADZAMY

SPRZEDAJEMY



MONTUJEMY

SZKOLIMY



DO 15 MAJA składanie wniosków do organów prowadzących



DO 15 CZERWCA kwalifikacja wniosków przez wojewodów

DO 30 MAJA składanie wniosków organów prowadzących do wojewodów



DO 31 SIERPNI przekazanie środków finansowych na zakup pomocy dydaktycznych



Pomoce dydaktyczne objęte wsparciem



Tablice z/ bez projektorami



Monitory interaktywne



Projektory



Materiały do nauki robotyki i kodowania



Pomoce do nauki uczniów ze specjalnymi potrzebami edu.



Wirtualne Laboratoria



Głośniki



Notatniki, linijki, drukarki brajlowskie

Monitory interaktywne

DLACZEGO WARTO SKORZYSTAĆ Z NASZEJ OFERTY?

7

PRODUCENTÓW W STAŁEJ OFERCIE

2500+

ZAINSTALOWANYCH MONITORÓW

1000+

ZADOWOLONÝCH KLIENTÓW

WSPÓŁPRACUJEMY Z:

newline
Connect. Create. Collaborate.


INTBOARD

HIKVISION

Promethean

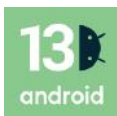

Optoma


iiyama

myBoard
INTERACTIVE



NewLine LYRA QAS



Newline Lyra to najlepsze rozwiązanie dla edukacji, które udało nam się stworzyć. Znacznie bardziej wydajne i bezpieczne niż jakiegokolwiek do tej pory. Rozbudowana łączność, niesamowita łatwość obsługi i technologia pisania "jak po kartce papieru" pozwalają użytkownikom w pełni skoncentrować się na nauczaniu. Warto przy tym podkreślić niezwykłą szczegółowość obrazu 4K, który jest dobrze widoczny z każdego miejsca w sali i zachwyca paletą żywych kolorów. Z Newline Lyra można mierzyć wysoko!



Newline Lyra (TT-6523QAS), to monitor interaktywny z systemem Android 13, gwarantuje większe bezpieczeństwo, szybkość działania i stabilność. Model stworzony z myślą o edukacji został wyposażony w powłokę antybakteryjną i wbudowany filtr światła niebieskiego dla bezpiecznej i komfortowej pracy. Żywy i naturalny obraz w rozdzielczości 4K zapewnia technologia Wide Color Gamut. Do połączenia monitora z komputerem wystarczy tylko jeden przewód USB-C. Możliwość łatwej rozbudowy o kamerę 4K [TC-4N22](#) (dzięki dedykowanemu portowi).



Funkcja Palm Rejection
Możliwość oparcia ręki o powierzchnię monitora podczas pisania



MyScript w trybie Białej tablicy
Rozpoznawanie zapisów ręcznego pisma, zapisów matematycznych oraz obiektów



RAM - 8 GB
Storage - 128 GB
możliwość rozbudowy pamięci **STORAGE** do 256 GB



Port SDM-S
Możliwość rozbudowy o dodatkowe urządzenia tj. HDbaseT



Zero bonding
Lepszy kąt widzenia, większa precyzja, lepsze odwzorowanie kolorów

55" 65" 75" 86" 98"

Czy wiesz, że Lyra to mała konstelacja na północnym niebie, w której znajduje się Vega, jedna z najjaśniejszych gwiazd nocnego nieba oraz Mgławicy Pierścienia.



Czy wiesz, że:
NewLine jest 2 na świecie a w ilości sprzedanych monitorów interaktywnych w roku 2023.
BudComArt PC jest w czołówce liderów w Polsce w ilości sprzedanych monitorów interaktywnych marki NewLine

MODEL

| | |
|----------|------------|
| Lyra 55" | TT-5523QAS |
| Lyra 65" | TT-6523QAS |
| Lyra 75" | TT-7523QAS |
| Lyra 86" | TT-8623QAS |
| Lyra 98" | TT-9823QAS |

PANEL

| | |
|---|--|
| Podświetlenie | Direct LED (Wide color gamut + filtr niebieskiego światła) |
| Powierzchnia dotykowa | Antyodblaskowa Zapobiegająca odciskom palców Antybakteryjne szkło hartowane |
| Technologią łączenia szyby ochronnej i panelu LCD | Certyfikowany Zero Bonding |
| Wielkość panelu | 55": 1211 x 682 mm 65": 1428 x 803 mm 75": 1650 x 928 mm 86": 1895 x 1066 mm 98": 2161 x 1216 mm |
| Proporcje ekranu | 16:9 |
| Rozdzielczość | 3840 x 2160 (4K) |
| Kolory | 1,07 miliardów |
| Jasność | 55": 450 cd/m ² 65": 450 cd/m ² 75": 450 cd/m ² 86": 450 cd/m ² 98": 450 cd/m ² |
| Kontrast | 5000:1 |
| Czas reakcji | 6 ms |
| Kąt widzenia | 178° |
| Żywotność ekranu | ≥50000 godzin |
| Przezroczystość | >88% |

ZUŻYCIE ENERGII

| | |
|---------------|--|
| | 55": 95 W* 65": 96 W 75": 120 W 86": 128 W 98": 207 W* |
| Tryb Standard | |
| Tryb Standby | <0,5 W |

DOTYK

| | |
|----------------|---------------------------|
| Technologia | Stellar Touch Technology |
| Punkty dotyku | 40 Windows / 20 Android |
| Sposoby dotyku | Rysik, Palec, Pięść, Dłoń |
| Ilość rysików | 2 |
| Dokładność | ±1 mm |
| Palm Rejection | Tak |

GŁOŚNIKI

| | |
|-------------------|----------|
| Pozycja głośników | Przód |
| Impedancja | 6 Ω |
| Moc maksymalna | 20 W x 2 |

PORTY / PRZÓD

| | |
|-----------------------------|---|
| USB Type-C (Zasilanie 65 W) | 1 |
| Wejście HDMI 2.0 | 1 |
| USB Type-B (Dotyk) | 1 |
| USB 3.0 Typ-A | 1 |
| Wejście na mikrofon | 1 |

PORTY / TYŁ

| | |
|------------------------------|---------------------------|
| Wejście HDMI 2.0 (4k@ 60 Hz) | 2 |
| DisplayPort 1.2 | 1 |
| USB Typ-B 3.0 (Dotyk) | 3 |
| USB Typ-C (Zasilanie 15 W) | 1 |
| USB Typ-A 3.0 | 2 |
| USB 3.0 Typ-A (Android) | 1 |
| Wyjście HDMI 2.0 (4k@ 60 Hz) | 1 |
| RS232 | 1 |
| RJ45 (Gigabit) | Wejście x 1 / Wyjście x 1 |
| Slot OPS | 1 |
| Slot SDM-S | 1 |
| SPDIF | 1 |
| Wyjście Audio (Jack 3,5 mm) | 1 |
| VGA Adapter | 1 |
| Przyłącze zasilające (180 W) | 1 |

SYSTEM

| | |
|-------------------------------|---|
| SoC Chipset | Amlogic A311D2 octa-core processor 4 x Cortex-A73 at 2,2 GHz, 4 x Cortex-A53 at 2,0 GHz |
| RAM | 8 GB DDR4 |
| Pojemność dysku | 128 GB (możliwość rozszerzenia) |
| System operacyjny | Android 13 |
| Obsługa plików obrazu | JPEG, BMP, PNG |
| Obsługa plików wideo | MPEG1, MPEG2, MPEG4, H.263, H.264, MVC, AVS, AVS+, WMV3, VC1, Motion JPEG, VP8, VP9, RV30/RV40 |
| Obsługa plików dźwięku | MPEG1/2ER1; @LAYER 2; @LAYER3, EAC3, ACC-LC, HEAAC, VORBIS, LPCM, IMA-ADPCM, MS-ADPCM, G711 A/MU-LAW, LBR(COOK), FLAC |
| Port kamery | 1 |
| Moduł Wi-Fi 6 + Bluetooth 5.2 | Karta rozszerzeń |

EKSTRA DODATKI

| | |
|----------------------------|---------------------|
| LAN control | Tak |
| WoL (Wake on Lan) | Tak |
| CEC | Tak |
| Wiele profili użytkowników | 1 Admin + 6 profili |
| Menu ustawień (tryb admin) | Tak |

TRANSPORTATION / STORAGE

| | |
|-----------------------------|---|
| | 55": 1294 x 808,5 x 101 mm 65": 1513 x 927 x 121 mm 75": 1735 x 1051 x 123 mm 86": 1981 x 1191 x 123 mm 98": 2258,4 x 1344,8 x 122 mm |
| Wymiary zewnętrzne monitora | |
| | 55": 31,5 kg 65": 39 Kg 75": 52 Kg 86": 65 Kg 98": 108 Kg |
| Waga netto* | |
| | 55": 400 x 400 mm 65": 600 x 400 mm 75": 800 x 400 mm 86": 800 x 400 mm 98": 800 x 600 mm |
| VESA* | |

*Podane wymiary mają charakter orientacyjny i mogą ulec zmianie.



seria ELARA

- › Przekątna obrazu: od 65" do 86"
- › Rozdzielczość 4K
- › Android 11
- › Kamera 4K w zestawie
- › Wbudowane 8 mikrofonów
- › Certyfikowany Optical Bonding
- › Czujniki zbliżeniowe
- › Powłoka antybakteryjna
- › USB-C
- › Bluetooth 5.2

seria VEGA

- › Przekątna ekranu: 65"
- › Rozdzielczość 4K
- › All-in-One: ekran dotykowy, kamera 4K, 8 mikrofonów, zestaw audio 2.1
- › Technologia dotyku P-CAP
- › Certyfikowany Optical Bonding
- › Najnowszy sys. Android 11
- › Certyfikowana powłoka antybakteryjna
- › Zaawansowany filtr światła niebieskiego
- › Bluetooth 5.2
- › USB C (Power Delivery 100 W)



seria NAOS+

- › Rozdzielczość 4K
- › Bezpieczeństwo na poziomie enterprise - brak systemu operacyjnego
- › Certyfikowany Optical Bonding - prawdziwy kąt widzenia 178o
- › Technologia P-CAP - wyjątkowa precyzja dotyku
- › Antybakteryjna szyba
- › Sprzętowy filtr światła niebieskiego
- › Rozpoznawanie obiektowe
- › Port OPS i SDM-S
- › USB-C (Power delivery 65 W)
- › Pakiet oprogramowania

seria FLEX

- › 27-calowy ekran
- › Kamera 4K
- › Zestaw 8 mikrofonów
- › Głośniki 2.1 o mocy 20 W
- › Aktywny pisak z technologią Palm Rejection
- › Rozdzielczość 4K
- › Zmiana kąta nachylenia ekranu
- › Plug & play



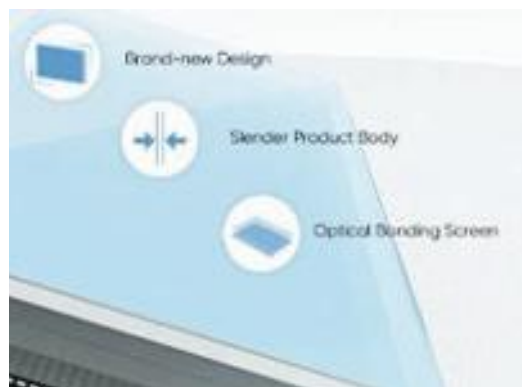
HikVision DS-D5B65RB/A



MONITOR HIKVISION DS-D5B65RB/A

Interaktywne monitory Hikvision serii DS-D5B to nowoczesne urządzenia integrujące w sobie funkcje tablicy interaktywnej, projektora i komputera. Monitor wyposażony jest w najwyższej jakości panel LCD w rozdzielczości UHD, posiada dotyk w technologii podczerwieni oraz zintegrowany system operacyjny Android pozwalający użytkownikom na pisanie w trybie tablicy, nanoszenie notatek na wyświetlanej treści, a także na wiele innych multimedialnych interakcji.

Monitory interaktywne Hikvision mogą być z powodzeniem wykorzystywane do prowadzenia szkoleń i prezentacji, zdalnych wideokonferencji i innych aktywności w biurach, salach konferencyjnych, salach lekcyjnych i multimedialnych.



PISZ I RYSUJ

Wykorzystaj monitor jako tablicę lub flipchart bez potrzeby podłączania komputera. Dzięki systemowi Android i zainstalowanym aplikacjom możesz korzystać z monitora od razu po uruchomieniu.



NIE CZEKAJ

aż ktoś skończy pisać. 20 punktów dotyku powoli na swobodną pracę kilku osób jednocześnie.



TWÓRZ I PRACUJ

Nie zastanawiaj się, gdzie włączyć pisak, zakreslacz, gumkę czy kursor. Urządzenie zrobi to za Ciebie. Pracujesz na dokumentach MS Office? Po prostu dokonuj na nich zmian. Monitory serii RS+ są kompatybilne z technologią Windows INK firmy Microsoft.

▪ Specyfikacja

| Model | |
|------------------------------|---|
| Model | DS-D5B65RB/A |
| Ekran | |
| Wielkość ekranu | 65" LED |
| Podświetlenie | DLED |
| Wielkość piksela | 0.124(H) × 0.372(V) mm |
| Rozdzielczość | 3840 × 2160 @60 Hz |
| Jasność | 350 cd/m ² |
| Głębokość kolorów | 10 bit |
| Kontrast | 1200: 1 (Typ.) |
| Czas reakcji | 6 ms |
| Gamut kolorów | 90% NTSC (CIE1931) (Typ.) |
| Odświeżanie | 60 Hz |
| Kąty widoczności | 178°(H)/178°(V) |
| System | |
| System operacyjny | Android 8.0 |
| Procesor | 4-core A73 × 2 + A53 × 2, 1.5 GHz |
| Pamięć operacyjna | 3 GB |
| Pamięć na dane | 32 GB |
| Karta sieciowa | 100 Mbps |
| Dotyk | |
| Typ | Podczerwień |
| Szyba | Antyodblaskowa szyba |
| Punkty dotyku | 20 punktowy wielodotyk |
| Czas reakcji dotyku | <10 ms |
| Precyzja dotyku | ±1 mm (≥ 90% powierzchni) |
| Optical Bonding | Tak |
| Pozostałe | |
| Głośniki | Wbudowane 2 × 16 W |
| Bluetooth | Wbudowany moduł BLE (Bluetooth Low Energy) wspierający standard Bluetooth 5.0 i poprzednie. |
| Interface | |
| Wejścia AV | HDMI IN × 2, max 4 K @ 60 Hz, LINE IN × 1 |
| Wyjścia AV | HDMI OUT × 1, max 4K @ 60 Hz; LINE OUT × 1 |
| Kontrola | RS-232 × 1 |
| Sieć | RJ45 (100Mbps) × 2 |
| Porty USB | 2 USB na przednim panelu , 2 USB na bocznym panelu |
| Zasilanie | |
| Pobór mocy | 250 W (maksymalne obciążenie) |
| Pobór mocy w trybie uśpienia | 0.5 W |
| Środowisko pracy | |
| Temperatura otoczenia | 0 °C 40 °C |

HikVision DS-D5B65RB/C



MONITOR HIKVISION DS-D5B65RB/C

Interaktywne monitory Hikvision DS-D5B to nowoczesne urządzenia integrujące w sobie funkcje tablicy interaktywnej, projektora i komputera. Monitor wyposażony jest w najwyższej jakości panel LCD w rozdzielczości UHD, posiada dotyk w technologii podczerwieni oraz zintegrowany system operacyjny Android pozwalający użytkownikom na pisanie w trybie tablicy, nanoszenie notatek na wyświetlanej treści, a także na wiele innych multimedialnych interakcji. Monitory interaktywne Hikvision mogą być z powodzeniem wykorzystywane do prowadzenia szkoleń i prezentacji, zdalnych wideokonferencji i innych aktywności w biurach, salach konferencyjnych, salach lekcyjnych i multimedialnych.

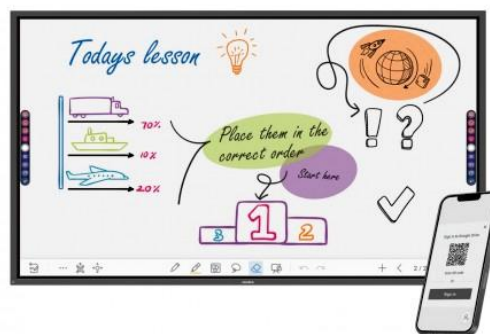


Przyjazny i intuicyjny interfejs

Monitory interaktywne Hikvision wyposażone są w przyjazny i intuicyjny interfejs użytkownika, czytelny ekran główny wraz ze skrótami dostępu do wybranych aplikacji. Ponadto, monitory mają zaimplementowaną funkcję dzielenia ekranu oraz funkcję szybkiego przełączania między systemami Android i Windows.

Wbudowana funkcja „białej tablicy”

Monitory interaktywne Hikvision oferują szeroki wachlarz funkcjonalności począwszy od rozpoznawania podniesienia pisaka, rozpoznawania grafik i wbudowanej wyszukiwarki, a kończąc na opcji zapisywania i udostępniania stworzonych treści poprzez kod QR. Prezentacja treści „na żywo” pozwala na jeszcze więcej interakcji między prelegentem a słuchaczami.



Bezprzewodowe wyświetlanie treści

Interaktywne monitory Hikvision oferują funkcję bezprzewodowego wyświetlania treści. Dzięki niej można równocześnie wyświetlić na ekranie treści z nawet 4 urządzeń. Dodatkowo użytkownik może wykorzystać opcję tzw. „projekcji wstecznej”, która pozwala na udostępnianie swoich pomysłów w jeszcze bardziej kreatywny sposób.



▪ Specification

| Product Model | |
|-----------------------------|--|
| Product Model | DS-D5B65RB/C |
| Display | |
| Screen Size | 65 inch LED Backlight |
| Backlight | DLED |
| Pixel Pitch | 0.124 (H) × 0.372 (V) mm |
| Resolution | 3840 × 2160@60 Hz |
| Brightness | 350 cd/m ² |
| Color Depth | 10 bit |
| Contrast Ratio | 1200 : 1 (Typ.) |
| Response Time | 6 ms |
| Color Gamut | 90% NTSC (CIE1931) (Typ.) |
| Refresh Rate | 60 Hz |
| Viewing Angle | 178° (H) / 178° (V) |
| Built-in System | |
| Operation System | Android 11 |
| Processor | A72*2 + A53*4, 1.8 GHz |
| Memory | 4 GB |
| Built-in Storage | 64 GB |
| NIC | Built-in 1000 Mbps NIC, supporting routing; IEEE 802.11 a/b/g/n/ac with 2 × 2 MIMO, supporting both 2.4 GHz and 5GHz bands |
| Touch | |
| Type | Infrared touch screen |
| Glass | AG smooth glass |
| Touch Point | Max 45 point multi-touch |
| Touch Response Time | < 10 ms |
| Touch Precision | ± 1 mm (≥ 90% touching area) |
| Internal Function | |
| Loudspeaker | Built-in 2 × 16 W loudspeaker |
| Bluetooth | Built-in BLE (Bluetooth Low Energy) module supports Bluetooth 5.0 and previous version |
| Interface | |
| Video & Audio Input | HDMI IN × 2, MAX 4K @30 Hz, LINE IN × 1 |
| Video & audio output | HDMI OUT (HDMI 2.0) × 1, MAX 4K @60 Hz, LINE OUT × 1 |
| Control interface | RS-232 × 1, Touch-USB × 1 |
| Network Interface | RJ45 (1000 Mbps port) × 2 |
| Data Transmission Interface | USB-C × 1, USB-A × 2 on front panel, USB-A × 2 on rear panel |
| Power | |
| Power Consumption | ≤ 320 W (full load) |
| Standby Consumption | 0.5 W |
| Working Environment | |
| Working Temperature | 0 °C to 40 °C (32 °F to 104 °F) |

IntBoard GT SERIES



INTBOARD

PISZ I RYSUJ

Wykorzystaj monitor jako tablicę lub flipchart bez potrzeby podłączania komputera. Dzięki systemowi Android i zainstalowanym aplikacjom możesz korzystać z monitora od razu po uruchomieniu.

BĄDŹ PLAY

Dzięki otwartemu sklepowi Google Play możesz zainstalować wszystkie dostępne aplikacje w tym sklepie. Przez co w pełni spersonalizujesz swój monitor.

NIE CZEKAJ

aż ktoś skończy pisać. 20 punktów dotyku powoli na swobodną pracę kilku osób jednocześnie.

WYGODA I KOMFORT

Podłącz swój komputer do monitora, żeby uzyskać dostęp do wszystkich urządzeń peryferyjnych (np. drukarki, kamery), które są podłączone do monitora za pomocą dynamicznych portów USB. Bez konieczności przepinania ich bezpośrednio do Twojego laptopa.

Monitor interaktywne INTBOARD to nowe, kompleksowe rozwiązanie, które doskonale sprawdza się w placówkach edukacyjnych (szkoły, uczelnie), ośrodkach przygotowawczych oraz podczas prezentacji i spotkań w biurach.



W panelach interaktywnych INTBOARD zastosowano technologię podczerwieni, dzięki czemu obsługują one 40 rodzajów dotyku. Z panelu interaktywnego może jednocześnie korzystać do 10 użytkowników. Panele interaktywne INTBOARD są wyposażone we wbudowany procesor A55*4, 4 GB pamięci RAM i 32 GB pamięci wewnętrznej. Preinstalowany system operacyjny Android umożliwia korzystanie z panelu interaktywnego bez podłączania do komputera oraz korzystanie ze wszystkich popularnych usług. Panel interaktywny ma specjalne gniazdo do instalacji komputera OPS.



Akcesoria do monitorów interaktywnych

Manipulatory do monitorów interaktywnych

Uchwyty
Naściennne kątowe do 100"

Komputer OPS 1235U/4/120

- › Do monitorów 4K
- › Procesor i5-1235U
- › Pamięć Ram 8 gb SO- DDR4
- › Dysk twardy: 120 GB SSD
- › Komunikacja WiFi | LAN
- › Oprogramowanie Windows 10 PRO / upg Windows 11 PRO



Komputer OPS I5/8/120

- › Do monitorów 4K
- › Procesor Intel I5-10210U
- › Pamięć Ram 8 gb SO- DDR4
- › Dysk twardy: 120 GB SSD
- › Komunikacja WiFi | LAN
- › Oprogramowanie Windows 10 PRO / upg Windows 11 PRO



Komputer OPS WB5A820J (Zawiera lic. W10 PRO)

- › Do monitorów 4K
- › Procesor i5
- › Pamięć RAM: 8GB DDR4 (2 x 4GB)
- › Dysk twardy: SSD 256GB
- › Komunikacja WIFI (ac)
- › Windows 10 Pro



Komputer OPS WB7A120J (Zawiera lic. W10 PRO)

- › Do monitorów 4K
- › Procesor i7
- › Pamięć RAM: 16GB DDR4 (2 x 8GB)
- › Dysk twardy: SSD 256GB
- › Komunikacja WIFI (ac)
- › Windows 10 Pro



Komputer OPS WB5A820W (bez OS)

- › Do monitorów 4K
- › Procesor Intel 3855U
- › Pamięć RAM: 4GB DDR4
- › Dysk twardy: SSD 120GB
- › Komunikacja WIFI (ac)
- › Windows 10 Pro



Komputer OPS J4125/4/120

- › Do monitorów 4K
- › Procesor Intel J4125
- › Pamięć Ram 4 gb SO- DDR4
- › Dysk twardy: 120 GB SSD
- › Komunikacja WiFi | LAN
- › Oprogramowanie Windows 10 PRO / upg Windows 11 PRO



Komputer OPS I7/8/120

- › Do monitorów 4K
- › Procesor Intel I7-10510U
- › Pamięć Ram 8 gb SO- DDR4
- › Dysk twardy: 120 GB SSD
- › Komunikacja WiFi | LAN
- › Oprogramowanie Windows 10 PRO / upg Windows 11 PRO



Komputer OPS I3/8/120

- › Do monitorów 4K
- › Procesor Intel I3-10100U
- › Pamięć Ram 8 gb SO- DDR4
- › Dysk twardy: 120 GB SSD
- › Komunikacja WiFi | LAN
- › Oprogramowanie Windows 10 PRO / upg Windows 11 PRO



Komputer OPS 1215U/4/120

- › Do monitorów 4K
- › Procesor i3-1215U
- › Pamięć Ram 8 gb SO- DDR4
- › Dysk twardy: 120 GB SSD
- › Komunikacja WiFi | LAN
- › Oprogramowanie Windows 10 PRO / upg Windows 11 PRO



Statyw Ekskluzywny stojak, wózek do monitorów 55"-75"



Kamery do
videokonferencji/ nauki zdalnej

innex cube



KAMERA Z ALGORYTMEM SZTUCZNEJ INTELIGENCJI

Najmniejsza na świecie kamera konferencyjna 4K 360° z wbudowanymi algorytmami AI zdolnymi do śledzenia wielu osób jednocześnie. Kamera została wyposażona w dwa dookólne mikrofony, które przechwytyją głos uczestników spotkania z dowolnego miejsca.



AI- Dedicated Focus

Funkcja pozwala na skupienie kamer na twarzach osób znajdujących się w kadrze. Kamera jest w stanie wykryć do 12 twarzy.



AI- Stage

Funkcja skupia się na prowadzącym/prowadzących (wyświetla ich w górnym oknie), jednocześnie pokazuje obraz z tylnej kamery w formacie 180° (w dolnym oknie).



AI- Auto - Framing

Automatyczne kadrowanie, kamera ustawia najlepszy kadr na prowadzącego/prowadzących, automatycznie obcina nadmiar miejsca z lewej i prawej strony. W tym trybie kamera jest w stanie kadrować do 20 osób.

innex
C570



- Przeznaczenie: małe, średni sale
- Rozdzielczość 4K
- Nie wymaga dodatkowego oprogramowania
- Czujnik: 8.46MP, 1/2.8 Sony CMOS Sensor
- Kąt widzenia 120°
- Zoom cyfrowy x5
- Tryb AI | Tryb Manualny
- Automatyczne kadrowanie
- Mikrofony | Redukcja szumów | Zasięg działania 4m
- Osłona prywatności
- Certyfikat Barco
- Korekcja oświetlenia
- Pilot w zestawie

innex
C470



- Przeznaczenie: małe sale
- Kąt widzenia 108°
- Zoom cyfrowy x5
- Automatyczne kadrowanie
- Śledzenie twarzy
- Mikrofony dookólne | Redukcja szumów | Zasięg działania 4m
- Korekcja oświetlenia
- Certyfikat Barco

innex
C830



- Przeznaczenie: Małe, średnie sale
- Rozdzielczość 4K
- Kąt widzenia 180°
- Predefiniowane kąty widzenia
- Automatyczne kadrowanie
- Śledzenie twarzy
- Mikrofony dookólne | Redukcja szumów | Zasięg działania 4m
- Korekcja oświetlenia
- Certyfikat Barco

innex
C220



- Przeznaczenie: Kamera personalna
- Kąt widzenia 63°
- Mikrofony dookólne | Redukcja szumów | Zasięg działania 4m
- Korekcja oświetlenia

Interaktywna podłoga



ZALETY:

- Rozwija spostrzegawczość wzrokowo-ruchową;
- Poprawia zdolności motoryczne;
- Buduje orientację przestrzenną;
- Wzmacnia kompetencje społeczne;
- Ćwiczy pamięć;
- Kształci koncentrację uwagi;
- Zwiększa aktywność fizyczną.

Interaktywna Podłoga FunFloor to nowoczesne urządzenie multimedialne, które w zaskakujący sposób przekształca każdą powierzchnię w interaktywny świat pełen wrażeń.

Dzięki specjalnej technologii podłoga reaguje na ruchy i gesty. Tworząc niezliczone możliwości zabawy i edukacji. Za pomocą FunFloor możesz stworzyć wirtualne labirynty, związywać zagadki, grać w gry ruchowe i wiele więcej. Podłoga jest łatwa w instalacji i nie wymaga specjalnych umiejętności, aby ją obsługiwać.



Interaktywna podłoga

EDU

OPIS URZĄDZENIA

⚡ 3200 ANSI

🎮 210 gier:

- ▲ Pakiet EDU (50 gier)
- ▲ Pakiet FUN (50 gier)
- ▲ Pakiet Ekologia (10 gier)
- ▲ Pakiet Język Angielski (100 gier)



Najczęściej wybierana interaktywna podłoga w Polsce. Stworzona z myślą o szkołach i przedszkolach, które zwracają uwagę na edukację w nowoczesny i atrakcyjny sposób. FunFloor jest doskonałym rozwiązaniem wspomagającym naukę na wczesnym etapie edukacji zaczynając od nauki prostych czynności, poprzez naukę literek, cyferek jak również poznawaniu języka angielskiego. Zajęcia edukacyjne przeplatane z grami tworzącymi Pakiet FUN sprawiają, że nauka jest niezwykle ciekawa i angażująca wszystkie dzieci.

SKŁAD ZESTAWU

- 📦 Interaktywna Podłoga FunFloor EDU
- 🔧 uchwyt sufitowy
- ✂️ komplet montażowy
- 📱 pilot
- 📖 instrukcja obsługi

AKCESORIA DODATKOWE

- 📏 mata poliwinylowa 200cm x 270cm
- 🔧 uchwyt ścienny dedykowany do FunFloor EDU
- ➕ dodatkowe pakiety gier
- ✍️ interaktywny pisak długi
- ✍️ interaktywny pisak krótki



Interaktywna
podłoga

PREMIUM

OPIS URZĄDZENIA

⚡ 5500 ANSI

🎮 232 gier:

- ▲ Pakiet EDU (50 gier)
- ▲ Pakiet FUN (50 gier)
- ▲ Pakiet Ekologia (10 gier)
- ▲ Pakiet Język Angielski (100 gier)
- ▲ Pakiet Rozwój Mózgu (12 gier)
- ▲ Pakiet Kodowanie (10 gier)



Profesjonalny zestaw interaktywnej podłogi o mocy 5500 ANSI. Ze względu na zastosowanie jasnego projektora, wyświetlany obraz jest na najwyższym poziomie. Dzięki czemu Interaktywna Podłoga FunFloor Premium świetnie sprawdzi się nawet w jasnych pomieszczeniach takich jak: świetlice, biblioteki, sale zabaw, restauracje czy siłownie. Decydując się na zestaw Premium otrzymasz najlepszą jakość.

SKŁAD ZESTAWU

- 📦 Interaktywna Podłoga FunFloor PREMIUM
- 🔧 uchwyt sufitowy dedykowany do FunFloor PREMIUM
- 🔧 komplet montażowy
- 📡 pilot
- 📄 instrukcja obsługi

AKCESORIA DODATKOWE

- 📏 mata poliwinylowa 200cm x 270cm
- ➕ dodatkowe pakiety gier
- 🖋️ interaktywny pisak długi
- 🖋️ interaktywny pisak krótki



budcomart.pl



LED

EDU LED

OPIS URZĄDZENIA

- ⚡ 2000 ANSI
- 🎮 210 gier:
 - ▲ Pakiet EDU (50 gier)
 - ▲ Pakiet FUN (50 gier)
 - ▲ Pakiet Ekologia (10 gier)
 - ▲ Pakiet Język Angielski (100 gier)

SKŁAD ZESTAWU

- 📦 Interaktywna Podłoga FunFloor EDU LED
- 🔧 uchwyt sufitowy
- ✂️ komplet montażowy
- 📶 pilot
- 📖 instrukcja obsługi



MOBILNY

OPIS URZĄDZENIA

- ⚡ 3500 ANSI
- 🎮 210 gier:
 - ▲ Pakiet EDU (50 gier)
 - ▲ Pakiet FUN (50 gier)
 - ▲ Pakiet Ekologia (10 gier)
 - ▲ Pakiet Język Angielski (100 gier)

SKŁAD ZESTAWU

- 📦 Interaktywna Podłoga FunFloor
- ✂️ komplet montażowy
- 📶 pilot
- 📖 instrukcja obsługi



REW

REWALIDACJA

OPIS URZĄDZENIA

- ⚡ 3200 ANSI
- 🎮 135 gier:
 - ▲ Pakiet EDU (50 gier)
 - ▲ Pakiet FUN (50 gier)
 - ▲ Pakiet Ekologia (10 gier)
 - ▲ Pakiet Rewalidacja i Terapia (25 gier)

SKŁAD ZESTAWU

- 📦 Interaktywna Podłoga FunFloor
- ✂️ komplet montażowy
- 📶 pilot
- 📖 instrukcja obsługi

AKCESORIA DODATKOWE

- 📏 mata poliwinylowa 200cm x 270cm
- 🔧 uchwyt ścienny dedykowany do FunFloor EDU LED
- ⊕ dodatkowe pakiety gier
- ✍️ interaktywny pisak długi
- ✍️ interaktywny pisak krótki



mTalent

Seria mTalent to produkty wspomagające współczesnego terapeuty i nauczyciela w pracy oraz przybliżające dzieci ze specjalnymi potrzebami rozwojowymi i edukacyjnymi do ostatecznego celu: sukcesu. Dlatego w logo serii zdecydowaliśmy się na postać dziecka, które sięga gwiazd. Takie myślenie jest u nas intuicyjne, a jednocześnie podyktowane nadchodzącymi zmianami, np. zapowiedziami szerszego i powszechnego wykorzystania Międzynarodowej Klasyfikacji Funkcjonowania Niepełnosprawności i Zdrowia (ICF), co ma, w założeniu, zapobiegać stygmatyzacji dzieci.



Indywidualizacja i wybór

mTalent to najnowsza i najbogatsza na polskim rynku seria programów wspierających terapię logopedyczną i pedagogiczną. W sumie oferuje ponad 15 tysięcy interaktywnych ekranów! Co więcej, programy pozwalają terapeutom także na tworzenie własnych, indywidualnie dopasowanych ćwiczeń dla dzieci, z którymi pracują.

Rada naukowa

Programy mTalent to gwarancja najwyższej jakości merytorycznej produktów, nad którą czuwa specjalnie w tym celu powołany zespół przedstawicieli uniwersytetów i ośrodków badawczo-rozwojowych

Status wyrobu medycznego

Multimedialne programy mTalent uzyskały status wyrobu medycznego oraz pozytywną ocenę kliniczną, co gwarantuje skuteczność oraz bezpieczeństwo ich wykorzystania podczas zajęć i terapii.

Największe doświadczenie na rynku

Nad serią mTalent pracuje zespół, który jako pierwszy w Polsce wprowadził technologię do gabinetów logopedycznych i terapeutycznych. Specjaliści odpowiedzialni za mTalent mają już ponad 30 lat doświadczenia w tworzeniu nowoczesnych pomocy wspierających terapię.

Rada walidacyjna

Programy mTalent zostały zaprojektowane tak, aby faktycznie odpowiadać na potrzeby współczesnego terapeuty i jego podopiecznych. Dlatego każdy program był wielokrotnie testowany przez współpracujące z nami poradnie psychologiczno-pedagogiczne, szkoły, gabinety i ośrodki medyczne z całej Polski.

Udowodniona skuteczność

Wartość merytoryczna programów serii mTalent, ich efektywność, niezawodność, przewagi konkurencyjne, a także osiągnięcie zakładanych celów terapeutycznych zostały potwierdzone w opiniach klinicznych.



Czy wiesz, że mTalent to jedyne na polskim rynku programy wspierające terapię, które pozwalają na pracę zdalną bez korzystania z zewnętrznego oprogramowania? Takie podejście gwarantuje całkowite bezpieczeństwo danych osobowych pacjentów i terapeutów oraz przebiegu dalszej terapii.



WCZESNE WSPOMAGANIE ROZWOJU

Zestaw ćwiczeń interaktywnych i materiałów dodatkowych wspierających psychoruchowy i społeczny rozwój dziecka od chwili wykrycia deficytów rozwojowych aż do podjęcia nauki w szkole.

mTalent Wczesne wspomaganie rozwoju to materiał pokrywający 4 obszary: rozwój ruchowy i integracja sensoryczna, percepcja słuchowa i rozwój komunikacji (w tym reguły nabywania języka), percepcja wzrokowa (w tym rozwój funkcji poznawczych) i umiejętności społeczno-emocjonalne.

Do czego służy? Do wykorzystania jako uzupełnienie tradycyjnych działań podejmowanych w ramach zajęć wczesnego wspomagania rozwoju dziecka

Z czego się składa? Ponad 1000 ekranów interaktywnych i blisko 100 kart pracy do wydruku, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla nauczycieli, terapeutów i innych specjalistów pracujących indywidualnie lub w małych grupach z dziećmi wymagającymi wsparcia w różnym zakresie.



TIC TAC TOE

Zestaw interaktywnych aktywności wspomagających przygotowanie do posługiwania się językiem angielskim, przeznaczone dla nauczycieli pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym. Praktyczna pomoc do wykorzystania podczas zajęć w przedszkolu zarówno z dziećmi młodszymi, jak i z dziećmi rocznego przygotowania przedszkolnego podczas zajęć wprowadzających język angielski na poziomie przedszkola.

Do czego służy? Do wykorzystania podczas zajęć wprowadzających język angielski na poziomie przedszkola.

Z czego się składa? Blisko 500 ekranów interaktywnych, baza kart pracy do wydruku, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla nauczycieli wychowania przedszkolnego i innych specjalistów pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym.



OPÓŹNIONY ROZWÓJ MOWY

Zestaw ekranów interaktywnych z ćwiczeniami wspomagającymi stymulację językową dzieci, w tym grupy z podejrzeniem lub diagnozą opóźnionego rozwoju mowy i innymi trudnościami w przyswajaniu języka mTalent Opóźniony rozwój mowy to szczególnie wartościowy zestaw dla dzieci przejawiających opóźnienia w rozwoju mowy lub trudności w przyswajaniu języka, a także ćwiczenia wspomagające naukę języka polskiego młodszych dzieci z doświadczeniem migracji.

Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach ukierunkowanych na stymulację rozwoju mowy dzieci, a także na innych zajęciach w ramach formy pomocy psychologiczno-pedagogicznej organizowanej w przedszkolu i w szkole.

Z czego się składa? Ponad 500 ekranów interaktywnych i zestaw kart pracy do wydruku, przewodnik metodyczny i zestaw materiałów dydaktycznych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla terapeutów i nauczycieli na indywidualne i grupowe zajęcia terapeutyczne z dziećmi w wieku przedszkolnym organizowane w ramach terapii logopedycznej, pedagogicznej, wczesnego wspomagania rozwoju i zajęć rewalidacyjnych (a także z diagnozą alalii, afazji i niedoksztacenia mowy o typie afazji).

NIEPEŁNOSPRAWNOŚĆ INTELEKTUALNA cz 1

Zestaw ćwiczeń interaktywnych i kart pracy dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub innymi deficytami rozwojowymi do wykorzystania podczas zajęć funkcjonowania osobistego, społecznego, komunikowania się i rewalidacji

Do czego służy? Do wykorzystania jako wsparcie tradycyjnych działań podejmowanych przez różnych specjalistów w ramach wspomagania rozwoju społeczno-osobistego uczniów z niepełnosprawnością intelektualną.

Z czego się składa? Ponad 1000 ekranów interaktywnych i kart pracy do wydruku, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku

Dla kogo? Dla pedagogów specjalnych pracujących z dziećmi na zajęciach rewalidacyjnych, zarówno w szkolnictwie specjalnym, strukturach integracyjnych, jak i w szkołach masowych.





NIEPEŁNOSPRAWNOŚĆ INTELEKTUALNA cz 2

Zestaw ćwiczeń interaktywnych i kart pracy dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub innymi deficytami rozwojowymi do wykorzystania podczas zajęć funkcjonowania osobistego, społecznego, komunikowania się i rewalidacji

Do czego służy? Do wykorzystania jako wsparcie tradycyjnych działań podejmowanych przez różnych specjalistów w ramach wspomagania rozwoju społeczno-osobistego uczniów z niepełnosprawnością intelektualną.

Z czego się składa? Ponad 1000 ekranów interaktywnych i kart pracy do wydruku, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla pedagogów specjalnych pracujących z dziećmi na zajęciach rewalidacyjnych, zarówno w szkolnictwie specjalnym, strukturach integracyjnych, jak i w szkołach masowych.



EDUKACJA PRZEDSZKOLNA

Zestaw ekranów interaktywnych wspierających nauczyciela przedszkola w organizacji atrakcyjnych zajęć wychowawczo-dydaktycznych zgodnych z podstawą programową i wpływających na osiągnięcie przez dzieci gotowości do nauki w szkole i pełnienia roli ucznia. mTalent Edukacja Przedszkolna to nowoczesne, sprawdzone i skuteczne narzędzie wspomagające realizację podstawy programowej wychowania przedszkolnego. Program został stworzony we współpracy ze specjalistami w obszarze wychowania przedszkolnego i stanowi pomoc dydaktyczną kształtującą umiejętności dzieci oraz stymulująca ich ciekawość poznawczą.

Do czego służy? Do wykorzystania podczas zajęć wychowawczo-dydaktycznych w przedszkolu oraz podczas realizacji zajęć zgodnych z podstawą programową wychowania przedszkolnego.

Z czego się składa? Blisko 2000 ekranów interaktywnych i zestaw kart pracy do wydruku, drukowany przewodnik metodyczny i zestaw materiałów dydaktycznych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla nauczycieli przedszkoli pracujących z dziećmi na czterech poziomach realizacji (I, II, III, IV) z dziećmi z grup wiekowych: trzylatków, czterolatków, pięcioletków i dzieci z tzw. „zerówki”, czyli rocznego przygotowania szkolnego.



DYSLEKcja

Interaktywny zestaw narzędzi i materiałów diagnostycznych i dydaktyczno-terapeutycznych dla szkół podstawowych.

Do czego służy? Do wykorzystania w szkole w procesie diagnostycznym i edukacyjno-terapeutycznym w pracy z uczniem z dysleksją, dysortografią i dysgrafią.

Z czego się składa? Ponad 1000 ekranów interaktywnych i kart pracy do wydruku, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla terapeutów pedagogicznych, pedagogów specjalnych, logopedów i nauczycieli pracujących z dziećmi w obszarze szeroko pojętego zagadnienia dysleksji.



AFAZJA

Zestaw ekranów interaktywnych z ćwiczeniami dla odbiorcy z afazją lub diagnozą niedokształcenia mowy o typie afazji. Do wykorzystania na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i logopedycznych organizowanych w szkole lub poradni psychologiczno-pedagogicznej. Dla logopedów, pedagogów specjalnych i innych specjalistów prowadzących zajęcia wspomagające językowo odbiorców z diagnozą alalii, afazji i niedokształcenia mowy o typie afazji (w tym z afazją po przebyłym udarze, urazie czaszkowo-mózgowym czy guzie mózgu).



AUTYZM. TWORZENIE UMIEJĘTNOŚCI ŻYCIOWYCH – uczeń starszy

Zestaw interaktywnych ćwiczeń do pracy z uczniem ze spektrum autyzmu, niepełnosprawnością intelektualną i innymi zaburzeniami wymagającymi wsparcia umiejętności społecznych i życiowych

Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach rewalidacyjnych oraz podczas treningu umiejętności społecznych, a także na lekcjach wychowawczych oraz wszystkich zajęciach skoncentrowanych na rozwijaniu kompetencji społecznych i życiowych.

Z czego się składa? Z ponad 500 ekranów interaktywnych, kilkudziesięciu kart pracy, tabletu, przewodnika metodycznego oraz zestawu pomocy sensorycznych.

Dla kogo? Dla pedagogów, pedagogów specjalnych, psychologów, logopedów, wychowawców, trenerów umiejętności społecznych, nauczycieli prowadzących zajęcia wspierające rozwój kompetencji społecznych i życiowych.

ADHD

Zestaw interaktywnych ćwiczeń, kart pracy i scenariuszy do pracy z uczniem z objawami lub diagnozą zespołu nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi.

Do czego służy? Do wykorzystania w małych grupach (np. na zajęciach z zakresu rozwijania kompetencji emocjonalno--społecznych) lub doraźnie, według potrzeb, możliwości i planu pracy konkretnych terapeutów i uczniów

Z czego się składa? Z obszernej bazy ekranów interaktywnych i kart pracy do wydruku, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla terapeutów i nauczycieli pracujących z dziećmi w dwóch grupach wiekowych (6+ i 11+) w zakresie zaburzeń uwagi, nadpobudliwości i impulsywności, czyli trzech obszarów, w których pojawiają się objawy charakterystyczne dla ADHD.

CZYTANIE. LITERY

Zestaw interaktywnych ćwiczeń do nauki i różnicowania drukowanych i pisanych liter polskiego alfabetu dla uczniów posługujących się językiem polskim lub uczących się języka polskiego jako obcego

Do czego służy? Do wykorzystania w ramach zajęć z dziećmi rozpoczynającymi swoją przygodę z czytaniem i pisaniem (profilaktyka i nauka), a także ze zdiagnozowanymi trudnościami w tym zakresie (np. ryzyko dysleksji).

Z czego się składa? Z blisko 1000 ekranów interaktywnych i kart pracy do wydruku, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla nauczycieli i terapeutów pracujących z dziećmi w wieku 5+ posługujących się językiem polskim lub uczących się języka polskiego jako obcego

CZYTANIE ZE ZROZUMIENIEM

Zestaw multimedialnych ćwiczeń do kształcenia i treningu umiejętności czytania ze zrozumieniem dla uczniów posługujących się językiem polskim lub uczących się języka polskiego jako obcego

Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej (np. korekcyjno- -kompensacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych) lub zajęciach dodatkowych z języka polskiego dla uczniów przybywających z zagranicy – podstawy języka polskiego jako obcego.

Z czego się składa? Z ponad 700 ekranów interaktywnych, obszernej bazy kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla nauczycieli i terapeutów pracujących z dziećmi w wieku 7+ w ramach kształcenia i treningu umiejętności czytania ze zrozumieniem, w tym również uczniów przygotowujących się do egzaminu ósmoklasisty.

ZAJĘCIA LOGOPEDYCZNE CZ. 1

Z czego się składa? Z blisko 2200 ekranów interaktywnych, ponad 400 kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Opracowany materiał

- Szereg syczący, ciszący, szumiący
- Głoski L, R
- Głoski syczące i szumiące
- Głoski trzech szeregów
- Różnicowanie głosek
- Różnicowanie L-J i R-L



ZAJĘCIA LOGOPEDYCZNE CZ. 2

Z czego się składa? Z blisko 1500 ekranów interaktywnych, prawie 400 kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Opracowany materiał

- Głoski K, G, H
- Głoski T, D, N
- Głoski B, P, W, F
- Mowa bezdźwięczna
- Słuch fonemowy



ZAJĘCIA LOGOPEDYCZNE dla młodzieży i dorosłych

Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach logopedycznych mających na celu wspomaganie terapii wad wymowy uczniów starszych oraz osób dorosłych.

Z czego się składa? Blisko 1000 ekranów interaktywnych, kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla terapeutów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w wyżej wspomnianym zakresie.



Czy wiesz, że mTalent to najobszerniejsza na rynku seria programów logopedycznych?

Łącznie oferuje ponad 5100 ekranów interaktywnych!



Zajęcia Logopedyczne cz.1 i cz. 2

- 3700 ekranów



Zajęcia logopedyczne dla młodzieży i dorosłych

- 950 ekranów



mTalent DOM

- 194 ekranów



LogoTest

- 324 ekrany



LogoZabawnik

- 34 ekrany



Będzie Dobrze



WIEK
10+

Program wspierający kształcenie kompetencji emocjonalno-społecznych oraz udzielanie pomocy psychologiczno-pedagogicznej w kontekście sytuacji kryzysowych i traumatycznych

„Będzie dobrze” 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 dziesiątego roku życia.

Każdy temat omówiony w programie „Będzie dobrze” składa się z planszy interaktywnej przedstawiającej omawiane treści w sposób stwarzający okazję do dyskusji, kilku zasobów zawierających zadania problemowe do rozwiązania wspólnie przez całą klasę oraz tzw. lekcji uczniowskiej, którą można wykorzystać do przeprowadzenia zajęć metodą odwróconej klasy lub w formie podsumowania wiadomości po zajęciach.

Uczeń z doświadczeniem migracji oraz wsparcie nauki języka polskiego jako obcego



Seria mTalent to jedyne oprogramowanie terapeutyczno-edukacyjne w Polsce, które stworzono także z myślą o uczniach ukraińskojęzycznych oraz wszystkich uczących się języka polskiego jako obcego

W ramach bezpłatnej aktualizacji użytkownicy poniższych programów otrzymali dostęp do drugiej wersji językowej materiałów, które uzupełnione są o nagrania ukraińskiej lektorki oraz pozwalają na szybką zmianę treści pomiędzy językiem ukraińskim i polskim.

Nowe wersje mTalent świetnie sprawdzą się podczas:

- zajęć terapeutycznych z uczniem polskojęzycznym i uczniem ukraińskojęzycznym uczącym się w polskim systemie
- zajęć terapeutycznych z grupą zróżnicowaną językowo
- indywidualnych lub grupowych zajęć języka polskiego jako obcego
- zajęć profilaktycznych



Pakiety mTalent

Programy mTalent dostępne są teraz również w specjalnie przygotowanych pakietach. Takie zestawy to imponująca baza ćwiczeń, kompleksowe podejście do terapii, a także najkorzystniejsza opcja dla każdego nauczyciela i terapeuty, który chce wprowadzić do swojej pracy interaktywne materiały edukacyjne.

mTalent ZAJĘCIA LOGOPEDYCZNE – Pakiet Ekspert

- 3700 ekranów z ćwiczeniami
- 760 kart pracy do wydruku
- Zestaw ćwiczeń i gier Logo-Zabawnik GRATIS!
- Zestaw wydrukowanych kart pracy GRATIS!
- 2x Poradnik metodyczny



mTalent PERCEPCJA WZROKOWO-SŁUCHOWA – Pakiet Ekspert

- 1200 ekranów z ćwiczeniami
- 400 kart pracy do wydruku
- Zestaw wydrukowanych kart pracy GRATIS!
- 2x Poradnik metodyczny



mTalent PERCEPCJA SŁUCHOWA – Pakiet Ekspert

- 1300 ekranów z ćwiczeniami
- 300 kart pracy do wydruku
- 2x Poradnik metodyczny



mTalent CZYTANIE SY-LA-BA-MI – Pakiet Ekspert

- 1100 ekranów z ćwiczeniami
- 200 kart pracy do wydruku
- 2x Poradnik metodyczny





mTalent zajęcia logopedyczne cz. 1



mTalent Percepcja słuchowa cz 1



mTalent Czytanie SY-LA-BA-MI cz. 2



mTalent zajęcia logopedyczne cz. 2



mTalent Zaburzenia przetwarzania słuchowego cz 2



mTalent Czytanie SY-LA-BA-MI cz. 2 Pakiet ekspert



mTalent Zajęcia logopedyczne dla młodzieży i dorosłych



mTalent Percepcja wzrokowa



mTalent Ortografia



mTalent Potrafię obszar polonistyczny 4-6



mTalent Zajęcia logopedyczne Pakiet ekspert



mTalent Percepcja słuchowa Pakiet ekspert



mTalent Potrafię obszar matematyczny 4-6



mTalent Autyzm Mowa w kontekście społecznym cz. 1



mTalent Autyzm Percepcja słuchowo- wzrokowa Pakiet ekspert



mTalent Czytanie. Litery



mTalent Czytanie ze zrozumieniem



mTalent Autyzm Mowa w kontekście społecznym cz. 2



mTalent Koncentracja i pamięć



mTalent Nauka Polskiego jako obcego



mTalent Autyzm Rozumienie i naśladowanie mowy+ Mowa w kontekście społecznym cz 1



mTalent Matematyka Dyskalkulia



mTalent Autyzm Tworzenie umiejętności życiowych- uczeń starszy



mTalent Autyzm Mowa czynna od słowa do zdania+ Mowa w kontekście społecznym cz2



mTalent Trudności w pisaniu



mTalent ADHD



mTalent Czytanie SY-LA-BA-MI cz. 1



mTalent Będzie dobrze



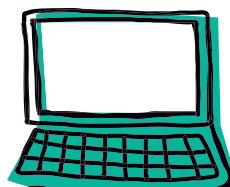
Nowoczesność

przeprowadzisz terapie na różnych urządzeniach: komputerze, laptopie, tabletach oraz ekranach dotykowych, pobierzesz ćwiczenia interaktywne i prześlesz je uczniom za pomocą wiadomości e-mail, poprowadzisz zajęcia z uczniem w klasie i gabinecie, a także zdalnie, przekonasz się o pozytywnym działaniu technologii druku 3D w procesie terapii.



Różnorodność

do każdego programu otrzymasz atrakcyjne pomoce wspierające terapie, dobierzesz ćwiczenia i gry do różnorodnych potrzeb Twoich uczniów, dostosujesz poziom trudności ćwiczeń do indywidualnych możliwości ucznia.



Wygodna licencja

Z naszych programów skorzysta cała kadra pedagogiczna i wszyscy uczniowie, a instalacje programu przeprowadzisz równocześnie na różnych urządzeniach. Udzielamy licencji otwartej – bezterminowa, na każdym urządzeniu, dla wszystkich! Otrzymasz bezpłatne aktualizacje przez cały czas trwania licencji. Bezpłatnie skorzystasz ze szkoleń online z obsługi programu oraz wsparcia technicznego, przez cały okres użytkowania programu.



Wysoka jakość

Produkty powstają w oparciu o normę medyczną ISO 13485. Tworzą je eksperci w swojej dziedzinie – praktycy z doświadczeniem w pracy z dziećmi oraz w technologii wspierającej proces terapeutyczny.

Niepełnosprawność intelektualna i ASD 10+

Materiały zawarte w programie zostały oparte na podstawie programowej dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym i znacznym w szkole podstawowej i mają na celu budowanie samodzielności w typowych sytuacjach w domu, szkole, sklepie, kinie, czy komunikacji miejskiej.

Zawartość pakietu:
ponad 150 multimedialnych ćwiczeń interaktywnych,
160 bogato ilustrowanych kart pracy, z czego 80 wydrukowanych, autorska gra planszowo-karciana pt. W mieście, która może być wykorzystywana na wiele sposobów w trakcie terapii, poradnik metodyczny.



Niepełnosprawność intelektualna i ASD 12+

Publikacja skierowana jest dla młodzieży i dorosłych osób z niepełnosprawnością i ASD. Pedagodzy specjalni, nauczyciele i terapeuci mogą wykorzystać karty pracy podczas zajęć rewalidacyjnych w szkołach i innych ośrodkach. Przygotowane materiały sprawdzą się również podczas zajęć z funkcjonowania osobistego i społecznego oraz zajęć rozwijających umiejętność komunikowania się.

Zawartość pakietu:
poradnik ze wskazówkami, jak w efektywny sposób pracować za pomocą materiałów zawartych w publikacji,
ponad 150 kart pracy - dotyczące czternastu obszarów samodzielnego funkcjonowania
gra planszowo-karciana W mieście podsumowująca zdobyte umiejętności.



Specjalne Potrzeby Edukacyjne 1-3

Zestaw przeznaczony jest do pracy z dziećmi w wieku 7-10 lat, przejawiające ryzyko dysleksji lub dyskalkulii. Pakiet wspiera pracę na zajęciach grupowych i indywidualnych



Specjalne Potrzeby Edukacyjne 4-8

Zestaw przeznaczony jest do pracy z uczniami w wieku 10-15 lat, ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się, szczególnie przy dysleksji, dysgrafii, dysortografii i dyskalkulii. Pakiet wspiera terapię indywidualną oraz grupową.



Specjalne potrzeby edukacyjne Nastolatki

Program przeznaczony jest do terapii dysleksji rozwojowej i dyskalkulii wśród uczniów szkół ponadpodstawowych. Jest odpowiedni dla placówek zajmujących się reedukacją osób z różnymi dysfunkcjami.

Zawartość pakietu:
230 interaktywnych gier, zabaw i ćwiczeń komputerowych na różnych poziomach trudności nawiązujących do gier komputerowych,
317 kart pracy w programie - utrwalają ćwiczenia w wersji multimedialnej,
poradnik metodyczny.



ADHD

Program przeznaczony jest do prowadzenia zajęć i terapii z dzieci w wieku 6–10 lat, które mają zdiagnozowane ADHD, symptomy zachowań bez diagnozy, wysoką wrażliwość, trudności emocjonalne oraz problemy w koncentrowaniu się.

Zawartość pakietu:
105 ćwiczeń multimedialnych,
178 kart pracy wydrukowanych
oraz dostępnych w programie,
5 kart pracy do scenariuszy zajęć
integracyjnych,
14 kart pracy do budowania
samooceny ucznia,
poradnik ze scenariuszami zajęć
dla nauczyciela,
szkolenie online dla nauczycieli,
długopis Banach 3D z kartami pracy
oraz materiałem do tworzenia modeli.



Dysleksja

Pakiet terapeutyczny dla dzieci w wieku 7–10 lat z ryzykiem dysleksji lub zdiagnozowaną dysleksją rozwojową. Wykorzystanie w programie metody 18 struktur wyrazowych można stosować niezależnie od tego, które funkcje są najbardziej zaburzone. Dzieci, bawiąc się głoskami, sylabami, obrazkami i rebusami w spontaniczny i naturalny dla siebie sposób przyswajają umiejętności czytania i pisania, które wcześniej sprawiały im duże trudności.



Dyskalkulia

Wsparcie terapii uczniów wieku 7–10 lat z problemami w rozwiązywaniu zadań matematycznych. Bogata baza ćwiczeń oraz kart pracy zapewnia nauczycielom i specjalistom materiał do efektywnej i atrakcyjnej terapii ucznia.



Kompetencje emocjonalno społeczne. Szkoła

Pakiet ćwiczeń multimedialnych i pomocy tradycyjnych wspierający kształtowanie umiejętności związanych z rozpoznawaniem i akceptacją różnych stanów emocjonalnych (swoich i innych), radzenia sobie z trudnymi emocjami oraz kulturalnego zachowania w sytuacjach społecznych.

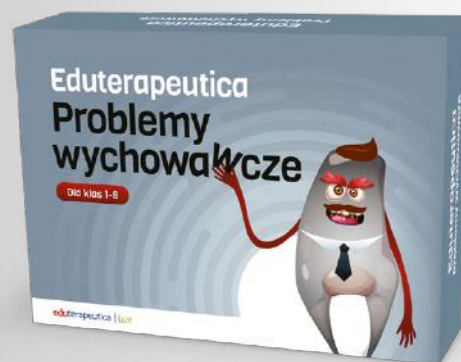
Zawartość pakietu:
blisko 120 ćwiczeń multimedialnych,
przykładowe scenariusze do pracy z
dziećmi,
gra karciana Wyobraźnik,
100 wydrukowanych kart pracy
(dostępnych
również w wersji elektronicznej)
plakat do powieszenia,
poradnik metodyczny



Problemy wychowawcze ZESTAW

Zestaw Problemy wychowawcze pozwala przygotować szkołę podstawową do skutecznego przeciwdziałania przemocy, agresji i uzależnieniom, a także wspierania rodziców i dzieci z problemami emocjonalnymi w wieku 7–15 lat.

Zawartość pakietu:
pendrive ze zbiorem różnorodnych materiałów: poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze,
ponad 50 interaktywnych ćwiczeń,
Teczkę z ulotkami do rozdania dla rodziców,
poradniki metodyczne,
gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów.



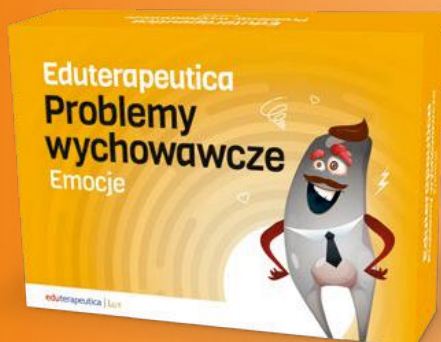
Logopedia rozszerzona

Multimedialny program diagnostycznoterapeutyczny, wspierający specjalistów w skutecznym rozpoznawaniu wad wymowy i planowaniu indywidualnej terapii logopedycznej z wykorzystaniem bogatej bazy ćwiczeń interaktywnych, a także tradycyjnych pomocy dydaktycznych. Do pracy z dziećmi w wieku 6–10 lat.

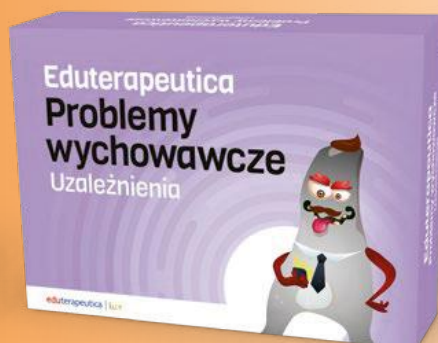
EoL
End of Life



Rekomendowana przez
Polski Związek Logopedów



Emocje



Uzależnienia



Przemoc i agresja

Harmonijny rozwój

Harmonijny Rozwój Zestaw 8 części

Zawartość pakietu:
pendrive z 24 interaktywnymi grami
przystosowanymi do zespołowego
wykorzystania na tablicy multimedialnej,
96 kart pracy do kopiowania,
8 gier wykonanych z kartonów o dużym
formacie, do zabawy na dywanie,
do wykorzystania przez duże grupy dzieci,
poradnik metodyczny

Dzieci rozwiną umiejętność
liczenia i porównywania,
umiejętności językowe
w zakresie słownictwa oraz
zdolności abstrahowania
i budowania świadomości
ekologicznej.

Twórczość i konstrukcje



Święta i zwyczaje



Liczenie i porównywanie



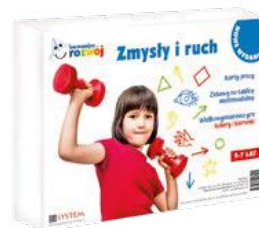
Słowa i znaki



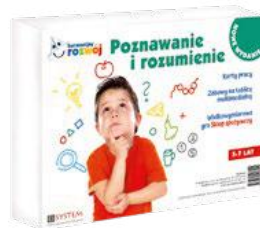
Ekologia i środowisko



Zmysły i ruch



Poznanie i rozumienie



Przyroda i czas



Złapmy LWA

Gra wspierająca rozwoju dzieci z ryzykiem dysleksji lub dyskalkulii. Jest polecana dla osób z zaburzeniami ze spektrum autyzmu, ADHD i problemami emocjonalnymi, dla dzieci w wieku od 5 lat. To doskonała pomoc terapeutyczna dla osób pracujących z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, a także problemami emocjonalnymi czy koncentracją uwagi.



Espace ROOM



Espace Room SPE 1-3

Gra edukacyjna Escape Room jest zgodna z podstawą programową dla uczniów w klasach 1-3. Nauczyciel w łatwy i przystępny sposób dla ucznia ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi będzie mógł realizować cele kształcenia i rozwijać umiejętności, będzie mógł także zaprezentować wiele tematów z różnych treści nauczania – edukacji polonistycznej, matematycznej, społecznej, przyrodniczej czy artystycznej

Espace Room SPE 4-8

Zestaw Escape Room SPE 4-8 ułatwi realizację zajęć terapeutycznych dla uczniów w wieku 10-14 lat. Jest on dostosowany do możliwości uczniów ze SPE pod względem koncentracji uwagi, procesów poznawczych, a także możliwości sensorycznych. Jest to narzędzie, które uatrakcyjni indywidualne zajęcia: pozwoli zaciekać tematem i utrwalić materiał realizowany w ramach podstawy programowej



EspaceRoom Historia



EspaceRoom Biologia



EspaceRoom Geografia



Zestaw UMIEM

Umiem Czytać Pisać Liczyć

Zestaw UMIEM to ćwiczenia, gry, zabawy i karty pracy, które wspierają funkcje poznawcze niezbędne dla rozwoju umiejętności poprawnego czytania, czytelnego pisania oraz zdolności liczenia i rozwiązywania zadań matematycznych w klasach 1-3.

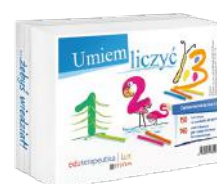
Zawartość pakietu:
285 interaktywnych ćwiczeń klasowych lub indywidualnych,
17 interaktywnych gier i zabaw klasowych,
370 kart pracy w programie do samodzielnego wydruku, dyplom do samodzielnego wydruku w programie.



Umiem czytać



Umiem pisać



Umiem liczyć

Mówik



TABLICE

do wyboru
w dwóch rodzajach
– męskim i żeńskim.
Łatwe tworzenie
własnych tablic.
Dodawanie własnych
zdjęć i obrazków.

TABLICE DYNAMICZNE

umożliwiają łatwe i szybkie
budowanie zdań zgodne
z gramatyką języka polskiego.
Użytkownik nie musi znać
reguł gramatycznych, odmiany,
fleksji – dzięki MÓWikowi
może się ich praktycznie uczyć
w trakcie codziennych rozmów,
nie tylko na zajęciach
logopedycznych.

MÓWik to oprogramowanie do komunikacji wspomagającej i alternatywnej na tablety z systemem Android, przeznaczone do stosowania u osób niepełnosprawnych w celu łagodzenia lub kompensowania skutków urazu, choroby lub niepełnosprawność. Jest to w pełni polskie oprogramowanie, wyposażone w polską syntezę mowy kobiecą i męską oraz ponad 10 000 symboli. Jest przeznaczone dla osób w różnym wieku, głównie z afazją, autyzmem, upośledzeniem umysłowym, zespołem Downa, mózgowym porażeniem dziecięcym, dysartrią, które nie mogą porozumiewać się mową w sposób zrozumiały dla innych. Ma możliwość dostosowania interfejsu do różnych upośledzeń, niepełnosprawności ruchowej, wieku i płci. Istnieje również możliwość robienia i wstawiania zdjęć, własnych grafik i obrazów z internetu.

SYMBOLE

bogaty zasób
symboli – ponad 12 000
(i wciąż rośnie),
zawierają słownictwo specyficzne
dla języka polskiego, czytelne,
łatwo kojarzą się z pojęciem,
które oznaczają.
Pozwalają na budowanie zdań,
zadanie pytań, komentowanie,
zawierają najczęściej używane
w języku polskim słowa i zwroty.

Użytkownicy mogą korzystać z dodatkowych bezpłatnych aplikacji do nauki i terapii (Gadaczek, seria MówikMemory) wyposażonych w symbole systemu MÓWik, a dodatkowo z pomocy dydaktycznych przeznaczonych do nauki polskiego systemu językowego przez osoby niemówiące.

Użytkownicy mogą korzystać z dodatkowych bezpłatnych aplikacji do nauki i terapii (Gadaczek, seria MówikMemory) wyposażonych w symbole systemu MÓWik, a dodatkowo z pomocy dydaktycznych przeznaczonych do nauki polskiego systemu językowego przez osoby niemówiące.

SYNTEZA MOWY

najlepsza polska
synteza mowy
– IVONA.
Dwa głosy do wyboru
– męski i kobiecy



**WSPARCIE
MERYTORYCZNE**
dodatkowe materiały
dydaktyczne
dla logopedów i nauczycieli,
możliwość szkoleń
i współpracy



Interaktywne Plansze Przyrodnicze

INTERAKTYWNE PLANSZE PRZYRODNICZE to wszystko, czego potrzebuje nauczyciel szkoły podstawowej, aby wytłumaczyć nawet najtrudniejsze zagadnienia z zakresu **BIOLOGII**, **CHEMII**, **FIZYKI** czy **GEOGRAFII** – łatwo, skutecznie i w sposób atrakcyjny dla każdego ucznia. IPP to multimedialne oprogramowanie na które składają się interaktywne plansze, symulacje i inne pomocne treści do wykorzystania przez nauczyciela w trakcie zajęć.



KLASY
5-8

BIOLOGIA to 80 plansz interaktywnych, zawierających między innymi:

- › Pokazy ilustracji zawierające przykłady organizmów wszystkich królestw.
- › Interaktywne zasoby wyjaśniające budowę organizmów i prezentujące nawet najdrobniejsze elementy roślin, zwierząt, wirusów, grzybów i bakterii.
- › Symulacje rozwijające umiejętności wykonywania doświadczeń i obserwacji metodą naukową.
- › Ilustracje w grafice trójwymiarowej, a na nich między innymi odwzorowanie obrazu medycznego, anatomia ludzkiego ciała i budowa wewnątrzkomórkowych struktur.
- › Filmy ukazujące zwierzęta i rośliny w ich naturalnych środowiskach, m.in. filmy przyrodnicze nagrywane w siedliskach wielu gatunków ptaków.
- › Fotografie w technice mikro i makro, dające możliwość zobaczenia tego, czego nie jest w stanie dostrzec ludzkie oko.



KLASY
7-8

CHEMIA to 80 plansz interaktywnych, zawierających między innymi:

- › Pokazy ilustracji i fotografii przedstawiające chemię w sposób silnie nawiązujący do życia codziennego.
- › Interaktywne zasoby oparte m.in. na układzie okresowym pierwiastków chemicznych, schematach, modelach, wzorach i ilustracjach.
- › Symulacje, które pokazują, w jaki sposób zmiana czy dobór warunków lub danych wpływa na przebieg i wynik prezentowanych procesów.
- › Filmy przedstawiające reakcje chemiczne przeprowadzone zarówno w laboratorium, jak i zachodzące w najbliższym otoczeniu.
- › Trójwymiarowe, obracalne modele cząsteczek.



KLASY
7-8

FIZYKA to 80 plansz interaktywnych, zawierających między innymi:

- › Przejrzyście zaprezentowane zagadnienia tematyczne w czytelny sposób łączące definicje, wzory, schematy i wykresy.
- › Przykładowe obliczenia krok po kroku.
- › Symulacje, które pokazują, w jaki sposób zmiana czy dobór warunków lub danych wpływa na przebieg i wynik prezentowanych zjawisk.
- › Animacje i filmy obrazujące zjawiska fizyczne i przeprowadzanie doświadczenia.
- › Pokazy ilustracji i fotografii przedstawiające zagadnienia fizyczne w sposób nawiązujący do życia codziennego.



KLASY
5-8

GEOGRAFIA to 80 plansz interaktywnych, zawierających między innymi:

- › Filmy, animacje i prezentacje zdjęć obrazujące różnorodne krajobrazy Polski i świata, w tym charakterystyczne dla nich zwierzęta i roślinność, naturalne procesy przyrodnicze i zjawiska pogodowe wyjaśniające przyczyny i skutki ich występowania (np. tornada, cyklony tropikalne, wybuchy wulkanów, trzęsienia ziemi i tsunami).
- › Interaktywne mapy.
- › Prezentacje zagadnień geografii społeczno-ekonomicznej, fizycznej i politycznej wzbogaconych o przykłady oraz dane statystyczne z wykresami i mapami.
- › Interaktywne, trójwymiarowe grafiki ułatwiające postrzeganie zależności przestrzennych, na przykład rozpoznawanie form ukształtowania terenu, określanie współrzędnych geograficznych, ruch Ziemi.

W pudełku nauczyciel znajdzie również 5 pełnowymiarowych plakatów edukacyjnych do zawieszenia w klasie – w tym plakat zawierający mnóstwo elementów rozszerzonej rzeczywistości (AR)!

Multimedialne Pracownie Przyrodnicze

MULTIMEDIALNE PRACOWNIE PRZEDMIOTOWE to zestawy nowoczesnych i sprawdzonych multimedialnych materiałów edukacyjnych z zakresu przedmiotów BIOLOGIA, MATEMATYKA, FIZYKA, CHEMIA, GODZINA WYCHOWAWCZA, które zostały stworzone z myślą o realizacji atrakcyjnych lekcji z wykorzystaniem tablic interaktywnych w szkole oraz komputerów i tabletów w domu. MPP to zgodne z podstawą programową zasoby, wypełnione zróżnicowanymi ćwiczeniami, symulacjami, filmami oraz grami edukacyjnymi, a także ekranami do pracy grupowej. Wszystkie te materiały świetnie sprawdzą się zarówno w trakcie zajęć stacjonarnych, jak i podczas lekcji prowadzonych na odległość (zdalnie i hybrydowo).



GODZINA WYCHOWAWCZA

- › 30 tematów lekcyjnych, dotyczących takich zagadnień, jak: religijność, dojrzewanie, uzależnienia, mowa nienawiści, patriotyzm czy asertywność,
- › prawie 100 ćwiczeniowych zasobów interaktywnych (po 2 lub 3 do wykonania w klasie i jedna lekcja uczniowska na zagadnienie),
- › zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej,
- › przewodnik metodyczny dla nauczyciela, zawierający gotowe scenariusze lekcji i karty pracy,
- › przydatne dodatki w postaci tradycyjnych pomocy dydaktycznych.



MATEMATYKA

- › 22 zagadnienia,
- › 93 lekcje (po 31 lekcji „Powtórz wiedzę”, „Czas na test” i „Sprawdź się”),
- › 1500 ekranów, 1066 zadań, 38 filmów/slideshow, 111 symulacji, 22 obiekty 3D,
- › 31 gier dydaktycznych,
- › 3 plansze interaktywne,
- › zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym.



CHEMIA

- › 11 zagadnień,
- › 33 lekcje (po 11 lekcji „Powtórz wiedzę”, „Czas na test” i „Sprawdź się”),
- › 696 ekranów, 481 zadań, 17 filmów, 69 symulacji, 27 obiektów 3D,
- › 11 gier dydaktycznych,
- › 4 plansze interaktywne,
- › zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym.



BIOLOGIA

- › 14 zagadnień,
- › 42 lekcje (po 14 lekcji „Powtórz wiedzę”, „Czas na test” i „Sprawdź się”),
- › 787 ekranów, 531 zadań, 16 filmów 72 interaktywne obiekty (pokazy slajdów, interaktywne ilustracje),
- › 14 gier dydaktycznych,
- › 3 plansze interaktywne,
- › zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym.



GEOGRAFIA

- › 20 zagadnień,
- › 60 lekcji (po 20 lekcji „Powtórz wiedzę”, „Czas na test” i „Sprawdź się”),
- › 758 ekranów,
- › 20 materiałów audiowizualnych,
- › 20 gier dydaktycznych,
- › setki ilustracji,
- › multimedialny globus i mapy świata, Polski i Europy,
- › zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym.



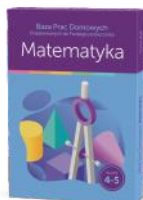
FIZYKA

- › 13 zagadnień,
- › 39 lekcji (po 13 lekcji „Powtórz wiedzę”, „Czas na test” i „Sprawdź się”),
- › 592 ekrany, 373 zadania, 10 filmów, 12 symulacji, 52 zasoby interaktywne,
- › 13 gier dydaktycznych,
- › 3 plansze interaktywne,
- › zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym.

Gotowe ćwiczenia multimedialne odpowiadające całemu programowi zajęć i tematów w podręcznikach wszystkich wiodących wydawnictw dla szkoły podstawowej! To obszerny zbiór gotowych zestawów prac domowych w postaci multimedialnych i interaktywnych ćwiczeń. Nie są to jednak przypadkowe zadania, a specjalnie przygotowany pakiet, który odpowiada całemu programowi zajęć i tematów w podręcznikach wszystkich wiodących wydawnictw dla szkoły podstawowej!

Gotowe ćwiczenia zawarte w Bazie Prac Domowych to przede wszystkim olbrzymia oszczędność czasu nauczyciela, a także zdecydowanie bardziej atrakcyjna i skuteczna forma nauczania dzięki wykorzystaniu interaktywnych zasobów, które najlepiej odpowiadają percepcji współczesnego ucznia.

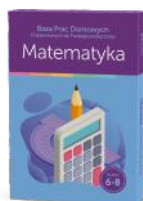
DAWNIEJ BAZA PRAC DOMOWYCH TERAZ EDUPAKA



MATEMATYKA 4-5

Ćwiczenia dopasowane do podręczników Nowa Era, WSiP, GWO

- › Interaktywne ćwiczenia to bardziej aktywna i skuteczna forma nauczania. Świetnie sprawdzą się także jako forma powtórzenia wiadomości lub baza do zajęć metodą odwróconej klasy.
- › Ponad 900 zadań i 100% zgodność z podręcznikami wiodących wydawnictw to gwarancja świetnego przygotowania dla każdego ucznia.



MATEMATYKA 6-8

Ćwiczenia dopasowane do podręczników Nowa Era, WSiP, GWO

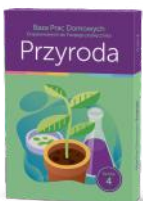
- › Interaktywne ćwiczenia to bardziej aktywna i skuteczna forma nauczania. Świetnie sprawdzą się także jako forma powtórzenia wiadomości lub baza do zajęć metodą odwróconej klasy.
- › Ponad 1100 zadań i 100% zgodność z podręcznikami wiodących wydawnictw to gwarancja świetnego przygotowania dla każdego ucznia.



FIZYKA

Ćwiczenia dopasowane do podręczników Nowa Era, WSiP, GWO

- › Interaktywne ćwiczenia to bardziej aktywna i skuteczna forma nauczania. Świetnie sprawdzą się także jako forma powtórzenia wiadomości lub baza do zajęć metodą odwróconej klasy.
- › Ponad 300 zadań i 100% zgodność z podręcznikami wiodących wydawnictw to gwarancja świetnego przygotowania dla każdego ucznia.



PRZYRODA

Ćwiczenia dopasowane do podręczników Nowa Era, WSiP, Operon

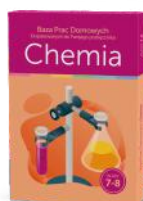
- › Interaktywne ćwiczenia to bardziej aktywna i skuteczna forma nauczania. Świetnie sprawdzą się także jako forma powtórzenia wiadomości lub baza do zajęć metodą odwróconej klasy.
- › Ponad 450 zadań i 100% zgodność z podręcznikami wiodących wydawnictw to gwarancja świetnego przygotowania dla każdego ucznia.



GEOGRAFIA

Ćwiczenia dopasowane do podręczników Nowa Era i WSiP

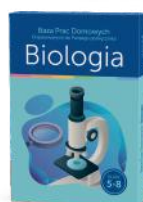
- › Interaktywne ćwiczenia to bardziej aktywna i skuteczna forma nauczania. Świetnie sprawdzą się także jako forma powtórzenia wiadomości lub baza do zajęć metodą odwróconej klasy.
- › Ponad 400 zadań i 100% zgodność z podręcznikami wiodących wydawnictw to gwarancja świetnego przygotowania dla każdego ucznia.



CHEMIA

Ćwiczenia dopasowane do podręczników Nowa Era i WSiP

- › Interaktywne ćwiczenia to bardziej aktywna i skuteczna forma nauczania. Świetnie sprawdzą się także jako forma powtórzenia wiadomości lub baza do zajęć metodą odwróconej klasy.
- › Ponad 450 zadań i 100% zgodność z podręcznikami wiodących wydawnictw to gwarancja świetnego przygotowania dla każdego ucznia.



BIOLOGIA

Ćwiczenia dopasowane do podręczników Nowa Era i WSiP

- › Interaktywne ćwiczenia to bardziej aktywna i skuteczna forma nauczania. Świetnie sprawdzą się także jako forma powtórzenia wiadomości lub baza do zajęć metodą odwróconej klasy.
- › Ponad 750 zadań i 100% zgodność z podręcznikami wiodących wydawnictw to gwarancja świetnego przygotowania dla każdego ucznia.



Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze



WIRTUALNE LABORATORIA PRZYRODNICZE (WLP) to kompleksowe materiały interaktywne do nauki biologii, chemii, fizyki i geografii na etapie szkoły ponadpodstawowej. Każdy zestaw umożliwia przeprowadzanie angażujących lekcji stacjonarnych oraz zdalnych.

Dla szkół
ponadpodstawowych



FIZYKA

- › 25 zagadnień z podstawy programowej,
- › zakres podstawowy i rozszerzony (część doświadczeń z zakresu podstawowego z dodatkowymi treściami, część z rozszerzonego),
- › atrakcyjne zasoby multimedialne – m.in.:
 - filmy,
 - animacje,
 - wirtualne wycieczki,
 - zdjęcia makro i mikroskopowe,
 - symulacje,
 - modele 3D,
 - projektowanie doświadczeń,
 - dodatkowe materiały do atrakcyjnej nauki z wykorzystaniem wirtualnej (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR),
- › licencja bezterminowa dla 3 nauczycieli i 90 uczniów.



BIOLOGIA

- › 25 zagadnień z podstawy programowej,
- › zakres podstawowy i rozszerzony (część doświadczeń z zakresu podstawowego z dodatkowymi treściami, część z rozszerzonego),
- › atrakcyjne zasoby multimedialne – m.in.:
 - filmy,
 - animacje,
 - wirtualne wycieczki,
 - zdjęcia makro i mikroskopowe,
 - symulacje,
 - modele 3D,
 - projektowanie doświadczeń,
 - dodatkowe materiały do atrakcyjnej nauki z wykorzystaniem wirtualnej (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR),
- › licencja bezterminowa dla 3 nauczycieli i 90 uczniów.



GEOGRAFIA

- › 25 zagadnień z podstawy programowej,
- › zakres podstawowy i rozszerzony (część doświadczeń z zakresu podstawowego z dodatkowymi treściami, część z rozszerzonego),
- › atrakcyjne zasoby multimedialne – m.in.:
 - filmy,
 - animacje,
 - wirtualne wycieczki,
 - zdjęcia makro i mikroskopowe,
 - symulacje,
 - modele 3D,
 - projektowanie doświadczeń,
 - dodatkowe materiały do atrakcyjnej nauki z wykorzystaniem wirtualnej (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR),
- › licencja bezterminowa dla 3 nauczycieli i 90 uczniów.



CHEMIA

- › 25 zagadnień z podstawy programowej,
- › zakres podstawowy i rozszerzony (część doświadczeń z zakresu podstawowego z dodatkowymi treściami, część z rozszerzonego),
- › atrakcyjne zasoby multimedialne – m.in.:
 - filmy,
 - animacje,
 - wirtualne wycieczki,
 - zdjęcia makro i mikroskopowe,
 - symulacje,
 - modele 3D,
 - projektowanie doświadczeń,
 - dodatkowe materiały do atrakcyjnej nauki z wykorzystaniem wirtualnej (VR) oraz rozszerzonej rzeczywistości (AR),
- › licencja bezterminowa dla 3 nauczycieli i 90 uczniów.



Meridian Prime



Platforma edukacyjna **Meridian Prime** to wygodne i doskonałe narzędzie dla nauczycieli i uczniów szkół każdego typu i poziomu nauczania. Jeśli uczysz się geografii, historii, biologii, WOS-u, języków obcych, to jesteś we właściwym miejscu. Jeśli lubisz mapy, chcesz je rozkładać na elementy i złożyć po swojemu lub po prostu potrzebujesz wiedzy – zapraszamy, znajdziesz u nas to wszystko.

z kodem
BUDCOMART2024
60 dni bezpłatnej pełnej wersji



ROQED



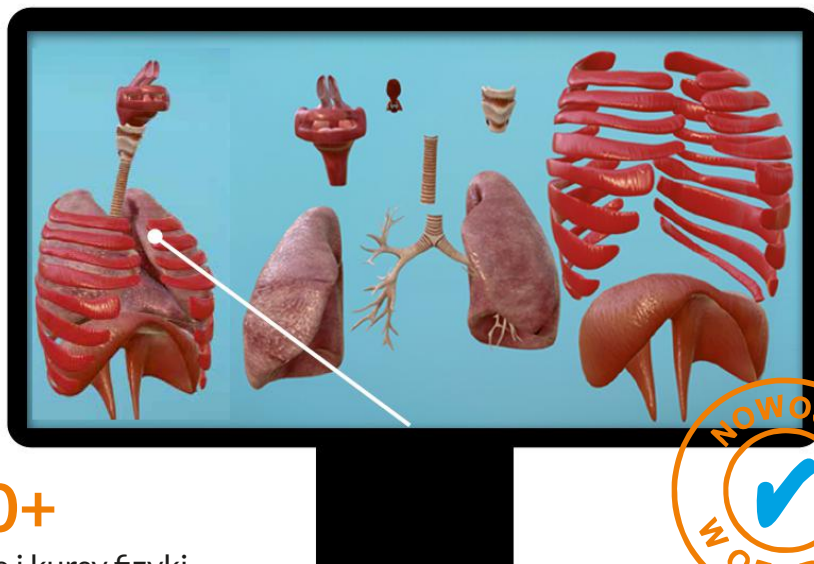
Wirtualne laboratorium fizyki w szkole. Oszczędzaj czas i pieniądze na nowoczesnym wyposażeniu szkolnych pracowni. Korzystaj z bezpiecznych narzędzi laboratoryjnych i nietłukącego się sprzętu, którego nie można uszkodzić.

ROQED Physics zawiera ponad 250 wirtualnych i interaktywnych instrumentów laboratoryjnych i stanowi idealne środowisko do przygotowania i przeprowadzenia eksperymentów o dowolnej złożoności w oparciu o szkolny program nauczania. Nauczyciele i studenci mogą wymiarować dane wejściowe i uruchamiać testy oparte na tych danych.

Bezpieczne
eksperymenty



ROQED



450+

Modele i kursy biologii

330+

Modele i kursy fizyki

370+

Modele i kursy fizyki

40+

Modele i kursy fizyki



TRYB EKSPLOKACJI

Tryb eksploracji to piaskownica wirtualnego świata 3D. Nauczyciele i uczniowie mogą badać modele z dowolnego punktu widzenia. Tryb ten zapewnia pełne kinestetyczne doświadczenie edukacyjne.



TRYB ANIMACJI

Tryb animacji jest super trybem narzędzia do wyjaśniania pewnych procesów fizycznych i mechanicznych, praw, zjawisk, zasad działania itp. Ucz się dzięki wyjaśnieniom głosowym, oglądając animacje 3D napędzające określone procesy!



TRYB SLAJDÓW

Tryb slajdów to specjalnie zaprojektowany tryb, aby proces nauki był jak najbardziej komfortowy. W tym trybie nauczyciele mogą przygotowywać slajdy, zadawać pytania, prowadzić prezentacje i zapisywać swoją pracę na lokalnym komputerze.



TRYB PRAKTYKA

Tryb Praktyka to tryb przeznaczony do sprawdzenia wiedzy uczniów po zapoznaniu się z danym tematem. Użytkownicy muszą określić właściwe kroki, aby prawidłowo wykonać różne operacje, takie jak sekcjonowanie, reagowanie, przenoszenie, konserwacja, obsługa itp.

Nauczyciele i uczniowie mogą tworzyć swoje prezentacje w oparciu o dostępne w mediotece interaktywne modele 3D, filmy edukacyjne, zdjęcia czy własne pliki. mozaBook to bogactwo zasobów - tematyczne aplikacje, gry i modele 3D obejmują wszystkie przedmioty od zerówki do klasy maturalnej. Przykuwają uwagę uczniów i ułatwiają im zrozumienie oraz zapamiętanie lekcji.

MozaBook pozwala na:
prace na dowolnym typie tablic i monitorów interaktywnych,
tworzenie animowanych prezentacji i zadań,
korzystanie ze swoich gotowych materiałów edukacyjnych i pozwala tworzyć nowe,
udostępnianie materiałów jednym kliknięciem,
wyczarowanie interaktywnych lekcji z plików PDF,
prezentację gotowych ponad 1000 edukacyjnych modeli 3D.



aplikacje mozaTools



mozaBook oferuje ponad 100 interaktywnych aplikacji i gier, które wspierają rozwój umiejętności dzieci i młodzieży a także pobudzają ich kreatywność i chęć eksperymentowania. Materiały można w intuicyjny sposób dodać do prezentacji lub publikacji w mozaBook. Dzięki internetowej platformie do nauki w domu mozaWeb materiały są dostępne także poza szkołą.

narzędzia do rysowania



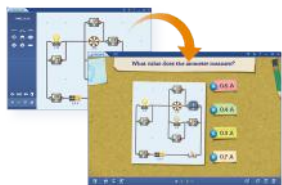
Stwórz atrakcyjne wizualnie, animowane prezentacje i wzbogacaj je filmami i modelami 3D. Narzędzia do rysowania mają intuicyjny interfejs użytkownika, dzięki czemu nawet najmłodsze dziecko bez kłopotu poradzi sobie z rysowaniem, zaś wbudowana linijka, kątomierz czy cyrkiel ułatwią kreślenie precyzyjnych figur geometrycznych bez większego wysiłku.

modele mozaik3D



Wzbogacaj swoje prezentacje i dostępne w mozaBook publikacje dzięki unikalnej mediotece, zawierającej ponad 1000 animowanych modeli 3D. Wybierz model 3D zgodny z tematyką Twojej prezentacji. Za jego pomocą łatwiej wytłumaczysz uczniom nawet skomplikowane zjawiska, a zdobyta w ten sposób wiedza zostanie przez nich zapamiętana na dłużej. Dzięki platformie mozaWeb uczniowie mogą też samodzielnie korzystać z materiałów 3D poza szkołą.

zintegrowany edytor testów



Przygotuj testy i dołączaj je do swoich prezentacji i korzystaj z nich w klasie. Wybieraj z niezliczonej ilości modeli testów i ćwiczeń (wielokrotnego wyboru, dopasowywanie, puzzle, krzyżówka, znajdź błąd, uzupełnij, ułóż w kolejności, oznacz na mapie, uzupełnij tabelę etc.). Wzbogacaj testy zdjęciami, rysunkami, filmami lub plikami dźwiękowymi pochodzącymi z medioteki mozaBook, z Internetu (np. z YouTube) lub z własnych zasobów korzystając z wbudowanego w mozaBook Edytora.

mozaBook Premium



Platforma internetowa z aplikacjami edukacyjnymi i gotowymi treściami. Wystarczy dowolna przeglądarka internetowa i połączenie z Internetem, żeby z nich skorzystać. Dostęp do platformy można uzyskać poprzez zakup licencji mozaWeb PREMIUM Teacher i mozaWeb PREMIUM Student.

mozaBook Premium TEACHER

Pełen dostęp do gotowych, interaktywnych treści (modele 3D, filmy edukacyjne) i aplikacji edukacyjnych na stronie internetowej mozaWeb, bez dodatkowych instalacji. Można go używać za pomocą przeglądarki na monitorze / tablicy interaktywnej lub na komputerze, a także na tablecie i smartfonie z systemem Android i iOS.

mozaBook Premium STUDENT

Pełen dostęp do interaktywnych treści (modele 3D, filmy edukacyjne) i aplikacji edukacyjnych na stronie internetowej mozaWeb, do samodzielnej nauki w domu lub klasie. Można z niego korzystać za pomocą przeglądarki na komputerze lub na tablecie i smartfonie z systemem Android i iOS.



Pracownie przyrodnicze **LaboLAB** dla szkół podstawowych. Nauczanie poprzez eksperymenty stymuluje rozwój i poprawia wyniki uczniów. Aby w pełni zrozumieć zjawiska przyrodnicze, niezwykle ważne jest zaangażowanie uczniów w praktyczne poznawanie otaczającego ich świata poprzez zajęcia badawcze. Efektywne nauczanie wymaga od nauczyciela korzystania ze zróżnicowanych metod nauczania dopasowanych do wieku i umiejętności ucznia. Elementy pracowni przyrodniczych LaboLAB: zestawy do eksperymentów, bogate zasoby cyfrowe oraz materiały drukowane uzupełniają się, wzmagając pewność w swoje umiejętności w każdym dziecku. Zawartość zestawu umożliwi uczniom zdobywanie wiedzy w praktyce poprzez zajęcia oraz za pomocą materiałów drukowanych i interaktywnych. Pracownie przyrodnicze LaboLAB to szansa na wprowadzenie nowoczesnych modeli nauczania STEM i modelu 5E.

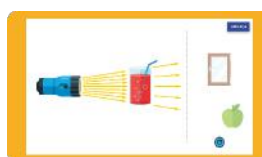
Każdy moduł zawiera:



Drukowane materiały dla uczniów oraz zestawy materiałów dla klas o zróżnicowanym poziomie. Rozbudowany pakiet pozwalający na przeprowadzenie kilkudziesięciu doświadczeń (przyrządy i przybory).
Cyfrowe zasoby dla klas (symulacje, podręczniki multimedialne, ćwiczenia, testy).
Zasoby multimedialne dostępne na nowoczesnej platformie edukacyjnej.
Scenariusze lekcji ze szczegółowo opisanymi eksperymentami i projektami edukacyjnymi.
Cyfrowy przewodnik metodyczny.
Przewodnik metodyczny w wersji drukowanej.

MATERIAŁY INTERAKTYWNE

Średnio w każdym module materiał interaktywny to baza około 100 ekranów multimedialnych. Materiały interaktywne świetnie nadają się zarówno do pracy grupowej na tablicach interaktywnych, jak i indywidualnej na tabletach, smartfonach lub komputerach (systemy Windows, Android, iOS).



Każdy moduł przygotowany jest na lekcje aż z 30 uczniami naraz.



BIOLOGIA



Biologia
Życie w ekosystemach – 17 lekcji
Moduł wprowadza uczniów w zagadnienie różnorodności organizmów żywych oraz tego, jak rośliny i zwierzęta adaptują się do warunków środowiska. Uczniowie dowiadują się również, czym jest zdrowy ekosystem.



Biologia
Struktury roślin i zwierząt – 21 lekcji
Ten moduł poszerza wiedzę uczniów na temat budowy roślin i zwierząt oraz tego, jaki ma ona wpływ na przetrwanie organizmów. Będą mieć możliwość empirycznego zapoznania się z wewnętrznymi i zewnętrznymi strukturami roślin i zwierząt.



Biologia
Materia i energia w ekosystemach – 21 lekcji
Moduł skupia się na analizie procesu obiegu materii i przepływu energii w ekosystemach. Uczniowie poznają współzależność przyrody żywej i nieożywionej, analizują zasoby potrzebne do rozwoju organizmów, łańcuchy pokarmowe i piramidy żywności.

GEOGRAFIA



Geografia
Pogoda i klimat – 21 lekcji
Elementy zawarte w tym module wprowadzają uczniów w poszczególne zagadnienia dotyczące pogody. Uczniowie obliczają średnie temperatury i mierzą opady, wiatr, a także tworzą i przedstawiają lokalne prognozy pogody. Analizują również naturalne zagrożenia pogodowe.



Geografia
Zmieniająca się planeta Ziemia – 22 lekcje
Ten moduł to seria doświadczeń, które pokazują uczniom, jak to się stało, że Ziemia, na której mieszkamy, wygląda i ma cechy takie, jakie możemy zaobserwować obecnie. Moduł rozwija wiedzę uczniów na temat gleby i erozji. Uczniowie analizują warstwy ziemi, ruchy płyt tektonicznych i tworzenie się skał.



Geografia
Ziemia i Kosmos – 19 lekcji
Uczniowie poznają pojęcia związane z Wszechświatem oraz rolę Ziemi w Układzie Słonecznym. Analizują także wpływ Słońca i Księżyca na naszą planetę oraz poznają warstwy Ziemi.

CHEMIA



Chemia
Struktura i właściwości materii – 21 lekcji
W ramach tego modułu uczniowie analizują fizyczne oraz chemiczne właściwości materii, zmiany stanu skupienia, zmiany fizyczne i chemiczne oraz zachowanie materii.

FIZYKA



Fizyka
Energia. To działa! – 23 lekcje
Uczniowie poznają różne rodzaje energii oraz dowiadują się, jak się ona zmienia. Analizują energię, jaką wytwarzają ich ciała, energię potencjalną i kinetyczną, ruch fal oraz alternatywne formy energii.



Fizyka
Siły i oddziaływania – 17 lekcji
To moduł, który pozwala uczniom przeprowadzić szereg doświadczeń, w wyniku których zrozumieją zagadnienia sił fizycznych i ich oddziaływania. Istotny nacisk został położony na tarcie, masę oraz magnetyzm.



Dołączany do każdego zestawu przewodnik metodyczny dla nauczyciela w wersji cyfrowej i tradycyjnej to kompleksowa i przyjazna instrukcja, która pozwala łatwo i efektywnie wykorzystać całą zawartość i potencjał zestawów pracowni przyrodniczych LaboLAB: Szkolne Laboratoria.

- > scenariusze lekcji
- > szczegółowe instrukcje i opisy doświadczeń i eksperymentów
- > charakterystyka zadań krótkoterminowych oraz rozbudowanych projektów badawczych
- > kluczowe pytania do przeprowadzenia dyskusji z uczniami
- > propozycje zadań domowych
- > karty pracy dla uczniów

**Materiały eksploatacyjne
uzupełnisz u Nas!**



Druk 3D

Drukowanie przestrzenne, druk 3D (ang. 3D printing) – proces wytwarzania trójwymiarowych, fizycznych obiektów na podstawie komputerowego modelu. Początkowo była to jedynie jedna z metod szybkiego prototypowania używana zarówno do budowania form jak i samych prototypów. Metoda ta zaczyna gościć w naszej rzeczywistości. Obecnie z druku 3d można stworzyć praktycznie wszystko. Druk ten pozwala na efektywne wykorzystanie zajęć szkolnych poprzez wdrażenie edukacji STEAM (science, technology, engineering, art., maths).



FLASHFORGE
ADVENTURER 3

POLE 15x15x15

Podstawowa drukarka spełniająca wymogi projektu



BOXLIGHT ROBO
E3

POLE 15x15x15

Dodatkowo PAKIET zajęć projektowych. Pakiet części zamiennych



FLASHFORGE
ADVENTURER 4

POLE 25x22x20

Duże pole zadruku



MakerBot
SKETCH

POLE 15x15x15

Dodatkowo pakiet edukacyjny. Scenariusze zajęć



BOXLIGHT ROBO
E3 PRO

POLE 25x28x30

Dodatkowo PAKIET zajęć projektowych.



MAKERBOT
METHOD

POLE 19x19x19

Szczelne komory na materiał budulcowy i podporowy z czujnikami wilgotności i temperatury



MAKERBOT
METHOD X

POLE 19x19x19

Szybki procesor druku. Przemysłowa wydajność.



Walizka BANACH
PEN 3D

Zestaw 6 penów. Najchętniej wybierane PEN 3D przez nauczycieli



Crealty PEN 3D

Bezprzewodowy. Bezpieczny dla dzieci.



W naszym **SHOWROOM-ie** możesz przetestować swoje siły w druku 3D. Poza tym w stałej ofercie posiadamy części zamienne, filamenty do drukarek 3D oraz świadczymy serwis urządzeń.

Akcesoria do druku 3D



Filamenty



Części serwisowe

Długopisy 3D Banach



Korzyści dla uczniów:

- ✓ rozwijają wyobraźnię przestrzenną i kreatywność
- ✓ uczą pracy projektowej również modelu STEAM
- ✓ kształcą precyzję i dokładność potrzebne w wielu zawodach
- ✓ zdobędą kompetencje do pracy zespołowej, uczą planowania i organizacji zadań

Nieodłączne wyposażenia w projektach edukacyjnych z drukiem 3D i STEAM

Zestaw zawiera:

- 6 x długopis 3D przystosowany do pracy z powerbankiem
- 6 x przenośna bateria
- 6 x przewód zasilający USB
- Filament startowy
- Instrukcja w języku polskim
- 20 x podkładka do druku
- Przykładowe szablony
- Poradnik Techniki pracy z długopisem 3D
- 4 x Zeszyt STEAM
- Aluminiowa walizka
- Serwis na terenie Polski



Robotyka



Seria robotów OHBOT wykorzystujące możliwości sztucznej inteligencji.

Jestem Botek!

Jestem Pikolo!



Jestem po rozpakowaniu gotowy do pracy.



Wykorzystuje załóżek sztucznej inteligencji.



Możesz nadać mi cechy ludzkie.



Mówię w ponad 30 językach oraz 3 językach programowania.

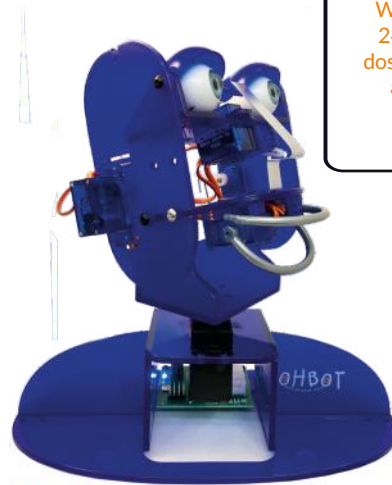


Pracuje w parach

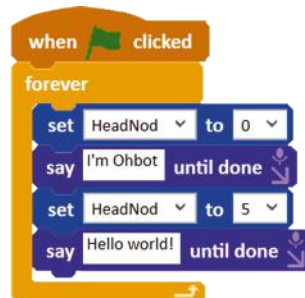


Współpraca z CHAT GPT

W zestawie ze mną otrzymujesz 24 gotowych scenariuszy lekcji, dostęp do Ohbiverse, dedykowaną aplikację PICOH lub OHBOT



Od strony mechanicznej Ohbot to skomplikowana maszyna, która wyposażona jest aż w siedem serwo-mechanizmów oraz szereg czujników pozwalających robotowi rozróżniać poszczególnych użytkowników, rozumieć ich mowę i odczytywać emocje, a także rozpoznawać ich cechy, takie jak wiek, czy płeć. Ohboty oferują bardzo wiele możliwości – po odpowiednim zaprogramowaniu mogą one między innymi śpiewać, mówić w dowolnym języku, podawać godzinę i datę, śledzić aktualną pogodę, czy prowadzić zajęcia fitness



```
while (True):  
    ohbot.move(ohbot.HEADNOD,0)  
    ohbot.say("I'm Ohbot")  
    ohbot.move(ohbot.HEADNOD,5)  
    ohbot.say("Hello world!")
```

JEDEN Z PIERWSZYCH ROBOTÓW NA RYNKU POLSKICH WYKORZYSTUJĄCY ZAŁÓŻEK AI!

thymio

Z zewnątrz niepozorny jak szwajcarski szczyryk, w środku kompleksowo wyposażone narzędzie ułatwiające naukę programowania. Wyróżnia się łatwością obsługi i uniwersalnością – współpracuje z 4 językami programowania. Dzięki temu może być z powodzeniem używany przez przedszkolaków, jak również studentów uczelni wyższych. Robot jest gotowy do nauki programowania od razu po wyjęciu z pudełka, dzięki 6 zaprogramowanym trybom. Kompatybilny z klockami LEGO BricQ oraz Technic.



Najlepsze narzędzie dla nauczycieli cyfrowej ery. Thymio jest robotem z otwartym kodem źródłowym. Poprzez jego programowanie młodzi ludzie mogą lepiej zrozumieć otaczający ich świat technologii. Jest bardzo łatwy w użyciu zarówno dla nauczycieli, jak i uczniów. Tylko pięć minut zajmuje stworzenie pierwszego programu za pomocą wizualnego języka programowania. Można także użyć jednego z sześciu zaprogramowanych zachowań robota, aby odkryć, co może zrobić natychmiast po wyjęciu z pudełka.



Łatwy w użyciu dla początkujących



Dostępne materiały edukacyjne



4 języki programowania



6 zaprogramowanych zachowań



od przedszkola do uniwersytetu



```
on event buttons
when button.forward == 1 do
motor.left.target = 500
motor.right.target = 500
call leds.top(255, 255)
emit pair_run 0
end
```

Thymio obsługuje 5 języki programowania o różnym stopniu zaawansowania: VPL, Scratch, Blockly, Aseba i Python.

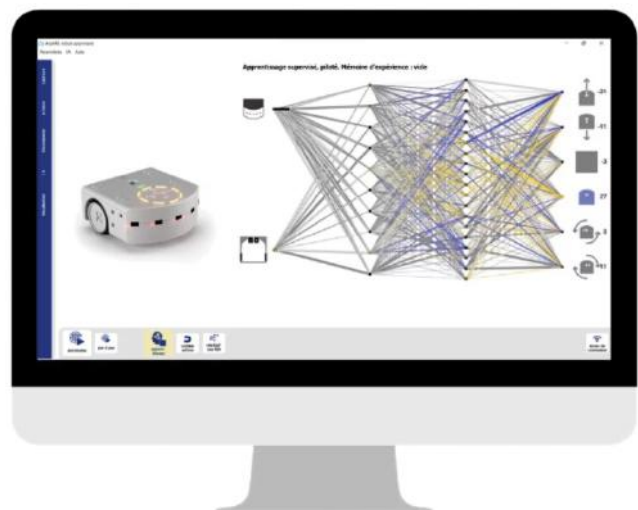
Thymio sprawdzi się zarówno w przedszkolu jak i w szkole średniej



Jak to działa?

Graficzny interfejs pozwala sieci neuronowej połączyć czujniki Thymio z serią działań: Do przodu, Do tyłu, Obrót itp.

Z wykorzystaniem uczenia nadzorowanego lub uczenia przez wzmacnianie, uczniowie i ich nauczyciele mogą łatwo nauczyć Thymio wykonywania nowych zachowań, manipulowania i rozumienia sztucznej inteligencji.



Cześć, jestem Fable!

Połącz wirtualną rzeczywistość, druk 3D oraz sztuczną inteligencję. Przeprowadź kompleksowe zajęcia z wykorzystaniem wielu technologii.

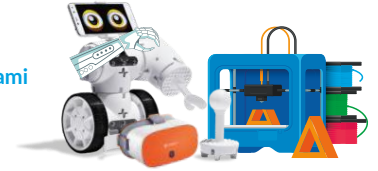
Zwizualizuj dzięki goglom VR



Wydrukuj brakujące elementy za pomocą drukarki 3D



Zaprogramuj Fable zgodnie z instrukcjami w karcie pracy



Złóż mnie

Wystarczy 60 sekund, aby Fable był gotowy do pracy na zajęciach. Oszczędzony czas możesz wykorzystać na kodowanie.

60

Zaprogramuj

Wykorzystaj specjalną aplikację Fable Blockly. Zaprogramuj mnie na setki sposobów dzięki prostym sekwencjom bloczkowym.

CODE

Zobacz moje emocje

Fable czuje! Nadaj mu wyraz twarzy dzięki specjalnej aplikacji na telefony komórkowe. Rozmawiaj ze swoimi uczniami o emocjach.



Współpracuj z każdą drukarką 3D

Wykorzystaj wiele technologii podczas jednego zajęcia. Zwizualizuj przedmiot dzięki ClassVR, wydrukuj brakujący element na drukarce 3D i zaprogramuj robota.



Bezpłatna aplikacja i karty pracy

Kupując Fable otrzymasz dostęp do bezpłatnych aplikacji potrzebnych do kodowania robota. Możesz skorzystać również z gotowych scenariuszy zajęć.

Uczę współpracy

Podziel uczniów na grupy i daj im jednakowe zadanie. Pozwól grupom wykazać swoje umiejętności.

Rozwijam umiejętności

Nauczenie dzieci poruszania się w cyfrowym świecie ma kluczowe znaczenie dla odniesienia sukcesu w życiu.

Rozwiązuje problemy

Fable zapewni uczniom doświadczenie w rozwiązywaniu rzeczywistych problemów za pomocą technologii.

Wybierz swojego FABLA

Gotowe scenariusze zajęć

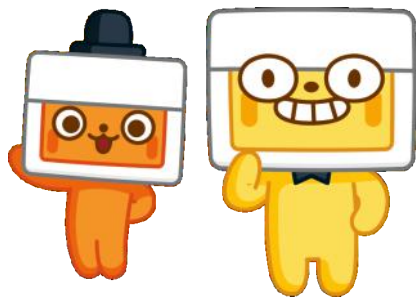


Fable GO



Fable Explore





LUXROBO

MODI



Najprostsza i najbardziej intuicyjna metoda nauki programowania

MODI to modułowy zestaw robotyki, zaprojektowany przez specjalistów LUXROBO. Proponujemy dwa zestawy modułów: Zestaw Eksperta i Zestaw Projektanta. Każdy zestaw zawiera moduły wejścia, wyjścia i moduły rozruchowe. Pomagają one uczniom przyswoić kluczowe pojęcia z zakresu informatyki i zamieniają naukę programowania we wciągającą zabawę. Poprzez realizację praktycznych projektów uczniowie uczą się logicznego rozwiązywania problemów i rozwijają myślenie algorytmiczne. MODI wpisuje się w program nauczania STEAM. Aby lekcje stały się jeszcze ciekawsze, możesz wykorzystać klocki LEGO i dostarczone przez nas projekty druku 3D!



Dostosowany do CSTA i ISTE

Scenariusze lekcji MODI są stworzone tak, aby spełniały standardy nauczania informatyki i programowania. W czasie zajęć uczniowie współpracują ze sobą w grupach, praca grupowa pozwala uczniom rozwijać umiejętności interpersonalne i społeczne. Dzięki zajęciom z MODI uczniowie rozwijają nie tylko umiejętność komunikacji i współpracy, ale również ćwiczą kreatywność i myślenie algorytmiczne. MODI to nauka poprzez kreatywną zabawę w tworzenie inteligentnych instalacji, konstrukcji LEGO i projektów 3D. Programowanie nigdy nie było tak proste i przyjemne!

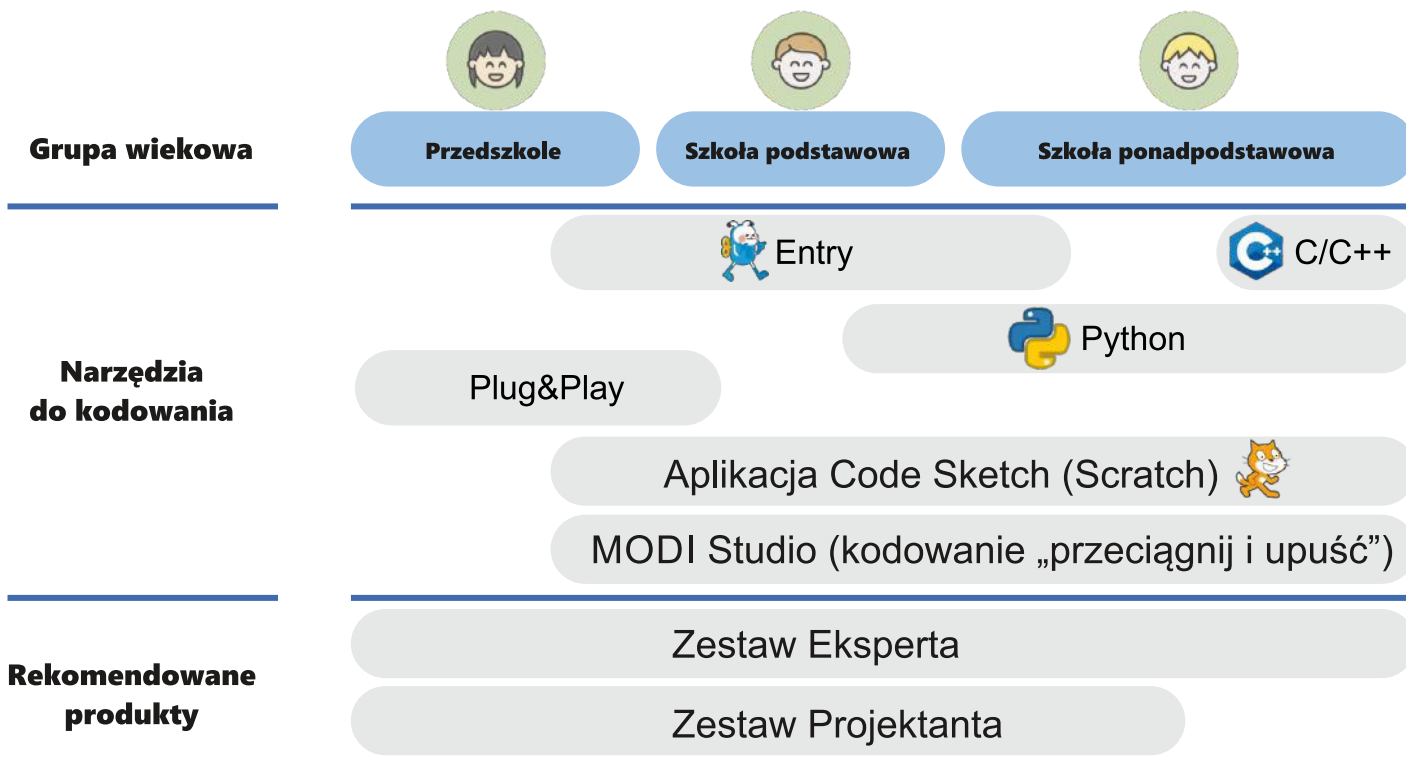


MODI Studio, Code Sketch & MODI Play

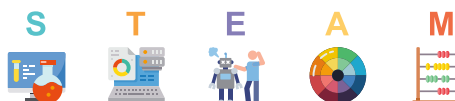
LUXROBO dostarcza rozwiązanie do intuicyjnej nauki programowania – na zasadzie „przeciągnij i upuść”. Z klockami MODI uczeń łatwo ożywi każdy projekt. Wystarczy złożyć moduły w dowolnej kolejności i zaprogramować ich zachowanie za pomocą aplikacji MODI Studio lub CODE Sketch. MODI Studio pozwala swobodnie przeciągać i upuszczać bloki, dzięki czemu nauka jest łatwa nawet dla początkujących. Aplikacja jest dostępna dla Windows i Mac(OS). Po zapisaniu kodu w MODI Studio lub CODE Sketch skorzystaj z aplikacji na tablety i urządzenia mobilne – MODI Play. Poprzez połączenie Bluetooth z aplikacją MODI Play bezprzewodowo połączysz moduły z telefonem lub tabletem. Wypróbuj ciekawe funkcje dostępne w aplikacji, takie jak joystick, przycisk, suwak, pokrętło i minutnik. Dzięki nim możesz łatwo sterować gotowymi konstrukcjami.



MODI - mapa możliwości



MODI Zestaw Eksperta



Wiek | 6+
Ilość modułów | 21

Materiały:



Moduły wejścia



Moduł dalmierza
Mierzy odległość od obiektów (0% to 100%) za pomocą technologii IR (podczerwień)



Moduł żyroskopu
Mierzy kąt pochylenia, poziom drgań, przyspieszenie i prędkość kątową



Moduł mikrofonu
Mierzy głośność i częstotliwość dźwięków



Moduł przycisku
Wykrywa kliknięcie, podwójne kliknięcie, siłę nacisku i zmiany stanu



Moduł monitorowania środowiska
Mierzy temperaturę, wilgotność, natężenie oświetlenia i wartość RGB



Moduł pokrętła (potencjometr)
Mierzy położenie pokrętła oraz prędkość obrotową

Moduły wyjścia



Moduł LED
Emituje światło o barwie zdefiniowanej za pomocą wartości RGB



Moduł wyświetlacza
Wyświetla obrazy i teksty na ekranie



Moduł ultradźwiękowy
mierzy odległość (50cm do 450 cm)



Moduł głośnika
Emituje dźwięki o zadanej częstotliwości i głośności



Moduł silnika / sterownika silnika
Wyprowadza ruchy obrotowe w zależności od ustalonych kątów, prędkości i sił (każdy sterownik może kontrolować aż dwa silniki)

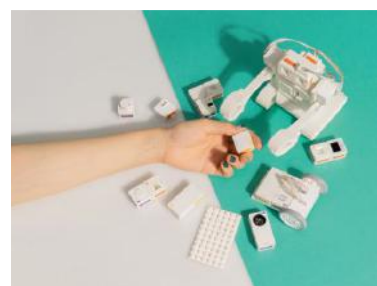
Moduły rozruchowe



Moduł komunikacji
Obsługuje komunikację USB, Bluetooth i WiFi



Moduł akumulatora
Dostarcza zasilanie



MODI Zestaw Projektanta

Wiek | 6+

Ilość modułów | 7



Pakiet konstrukcyjny

Wiek | 6+

Ilość projektów | 10



Moduły rozruchowe



Moduł komunikacji

Obsługuje komunikację USB, Bluetooth i WiFi



Moduł baterii AAA

Dostarcza moc / zasilanie

Moduły wejścia



Moduł pokrętała (potencjometr)

Mierzy położenie pokrętała oraz prędkość obrotową



Moduł przycisku

Wykrywa kliknięcie, podwójne kliknięcie, siłę nacisku i zmiany stanu

Moduły wyjścia



Moduł LED

Emituje światło o barwie zdefiniowanej za pomocą wartości RGB



Moduł silnika / sterownika silnika

Wyprowadza ruchy obrotowe w zależności od ustalonych kątów, prędkości i siły (każdy sterownik może kontrolować aż dwa silniki)

Materiały:



Wideo



Instrukcja obsługi

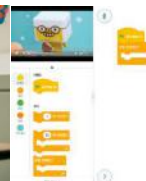


CODE Sketch



MODI Play

Dzięki akcesoriom dostępnym w pakiecie ożywisz swoje klocki MODI. Za pomocą kilku prostych ruchów zmienisz swoje komponenty MODI w samochód, krokodyla, a nawet latarnię morską czy helikopter. Dodaj kod przez MODI Studio i stwórz koło fortuny. To tylko niektóre przykłady wielu możliwości, które angażują dzieci i pobudzają ich kreatywność podczas programowania!



Pakiety konstrukcyjne

Zestaw 1



Zestaw 2



Robotyka

MAQUEEN

Klasy podstawowe oraz ponadpodstawowe



Niewielki, zwiny robot, z którym nauka programowania i rozwijanie umiejętności logicznego myślenia będzie dla uczniów czystą przyjemnością. Uczniowie mogą zaprogramować przeróżne zachowania robota – pokonywanie wyznaczonej trasy, unikanie przeszkód, podążanie za światłem itd. Maqueen oparty jest na opracowanym przez BBC mikrokontrolerze micro:bit. Programowanie odbywa się zarówno w trybie on-line (na platformie MakeCode firmy Microsoft) jak i offline (oparte na Scratch 3.0 oprogramowanie Mind+).

MTINY

Przedszkole do 4 klasy



mTINY to najnowszy robot Makeblock stworzony dla przedszkolnej i wczesnoszkolnej edukacji dzieci. Innowacyjny sterownik mTINY Cyfrowe Pióro to narzędzie do kodowania, które ćwiczy logiczne myślenie dzieci i umiejętności rozwiązywania problemów. Wykorzystując karty kodowe i interaktywne maty tematyczne pomaga dziecku w odkrywaniu, postrzeganiu i tworzeniu poprzez wysoce stymulujące i zabawne gry. Zestaw do kodowania mTINY zwiększa zainteresowanie dzieci nauką matematyki, języka angielskiego, muzyki i innych przedmiotów.



CODEY

Klasy 1-3



Robot realizuje funkcje: poruszania się po płaskich powierzchniach, rozpoznawania kolorów, śledzenia linii i wykrywania kontrastowych elementów na podłożu, wykrywania przeszkód, reakcji na dźwięk, światło i dotyk, sygnalizacji akustycznej (wydaje dźwięki) i optycznej (zmiana koloru podświetlenia), prezentacji danych na wyświetlaczu robota, zdalnego sterowania z aplikacji mobilnej lub zewnętrznego kontrolera, komunikacji z innymi robotami, programowania w trybie bezprzewodowego połączenia z PC oraz ładowania programu do pamięci robota i jego pracę autonomiczną.



RANGER

Klasy podstawowe oraz ponadpodstawowe



Zestaw dla średnio zaawansowanych, przeznaczony dla do nauki programowania na etapie szkoły podstawowej i ponadpodstawowej. Współpracuje z graficznymi i tekstowymi językami programowania oraz aplikacjami na urządzenia mobilne. Zestaw umożliwia budowę co najmniej 3 różnych konstrukcji robotów kołowych i gąsienicowych, realizujących funkcje: poruszania się po płaskich powierzchniach i pokonywania umiarkowanych wzniesień, śledzenia linii i wykrywania kontrastowych elementów na podłożu, wykrywania przeszkód i pomiaru odległości do nich, reakcji na światło i dźwięk, pomiaru temperatury otoczenia, sygnalizacji akustycznej i optycznej, precyzyjnego pokonywania założonej trasy z wykorzystaniem czujników położenia, reakcji na pochylanie, pomiaru przejechanego dystansu, programowania w trybie bezprzewodowego połączenia z PC oraz ładowania programu do pamięci robota i jego pracę autonomiczną.



MBOT 2

Klasy 4-8



Programowany w Python3 i Scratch. Szybki wielowątkowy procesor z WiFi Bluetooth, więcej pamięci na programy, nowe zaawansowane czujniki i kolorowy wyświetlacz. Zrealizujesz nawet najbardziej złożone projekty robotyczne, IoT i AI. Zestaw zawiera sterownik CyberPi, którego możesz używać niezależnie od robota.



ROBOT KIT 2.0

Klasy podstawowe oraz ponadpodstawowe



Najbardziej rozbudowany, uniwersalny zestaw systemu Makeblock. Możesz tworzyć różnorodne konstrukcje pojazdów, manipulatorów i innych urządzeń mechatronicznych. Biblioteka przykładowych konstrukcji w formie modeli 3D ułatwi Ci pracę i zainspiruje do tworzenia własnych robotów. Programowany w Scratch, Arduino IDE i Python. Zestaw idealny do pracy metodą projektu w klasach VII-VIII i szkołach ponadpodstawowych.



Makeblock mTiny Coding Card Kit

Zestaw kart do kodowania wraz z pudełkiem do ich przechowywania. Znajdują się na standardowym wyposażeniu robota mTiny.



Makeblock mTiny Color Markers

Kolorowe markery umożliwiają mTiny rysowanie liter, kształtów i cyfr. Znajdują się na standardowym wyposażeniu robota mTiny Discover Kit.



Makeblock mTiny Town & Grassland – mata podstawowa

Interaktywna dwustronna mata tematyczna z kompletem kart do kodowania, książeczką do ćwiczeń oraz innymi akcesoriami. Ten zestaw zawarty jest w standardowym wyposażeniu robota mTiny.



Makeblock mTiny World & Treasure – dodatkowe maty

Dodatkowe interaktywne maty tematyczne do robota mTiny.



Makeblock – mBot2 Smart World add-on Pack

Zestaw rozszerzający Smart World zawiera elementy konstrukcyjne oraz 2 serwo mechanizmy pozwalające na rozbudowę robota mBot2 i wyposażenie go w szereg dodatkowych funkcji. Do zestawu dołączone są instrukcje budowy 3 różnych konstrukcji.



Makeblock – Smart Camera

Dodaj nowe możliwości do Twojego mBota! Inteligentna kamera z funkcjami rozpoznawania i śledzenia obiektów, linii i kodów kreskowych. Współpracuje z robotami mBot, mBot2 oraz sterownikami HaloCode i CyberPi.



Makeblock – moduł Bluetooth Dongle

Pozwala na podłączenie każdego robota systemu Makeblock do komputera. Nie wymaga parowania jak tradycyjne urządzenia Bluetooth starszych generacji. Po prostu naciskasz przycisk na adapterze, zbliżasz swojego robota i gotowe!



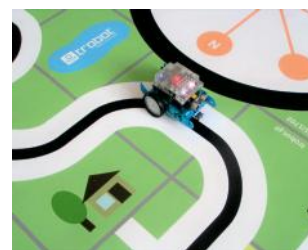
Makeblock Bluetooth Controller V1

Zaprogramuj własny system zdalnego sterowania dla robotów mBot, Ranger, Ultimate i Airblock. 15 przycisków, 2 joysticki, wolna od zakłóceń transmisja Bluetooth 4.0.



Maty edukacyjne

Z nimi prowadzenie zajęć nigdy nie było łatwiejsze! Zawiera m.in. tor do line-followera, ring do sumo, siatkę 30cm i wiele innych elementów wykorzystywanych w ćwiczeniach z robotami.



Kontroler Programowalny Micro:Gamepad (W Komplecie Z Micro:bit) do mcQueen



Karta Rozszerzenia Micro: Circular RGB LED Dla Micro:bit



Zestaw Komunikacji Bezprzewodowej Do Robota Przewodowego Thymio



Klasy podstawowe oraz ponadpodstawowe



CyberPi to programowalny mikrokomputer przeznaczony do nauki programowania, robotyki, IoT i AI. programowany w Scratch, microPython i Python 3. W połączeniu z Pocket Shield doskonale sprawdza się jako alternatywny sterownik robotów mBot.



Klasy podstawowe oraz ponadpodstawowe

HALO CODE



HaloCode to miniaturowy komputer przeznaczony do nauki programowania. Współpracuje z graficznymi (mBlock) i tekstowymi (Python) językami programowania oraz aplikacjami na urządzenia mobilne. Zintegrowany moduł WiFi pozwoli Ci na podłączenie HaloCode do internetu i tworzenie urządzeń typu IoT oraz korzystanie z usług sieciowych. Dwa lub więcej HaloCode mogą też utworzyć sieć LAN i komunikować się przez nią tworząc rozbudowane systemy.



Klasy podstawowe oraz ponadpodstawowe

ARDUINO UNO



UNO R3 Starter Kit to niezwykły zestaw edukacyjny, który pozwala na zaznajomienie się z podstawowymi elementami elektronicznymi oraz możliwościami wykorzystania ich w różnych konfiguracjach. Ze względu na bogactwo dedykowanych akcesoriów spodoba się zarówno początkującym programistom, jak i osobom, które posiadają już pewną wiedzę z tego zakresu. Integralną częścią zestawu jest elektroniczny kurs w języku polskim (przesyłany na adres e-mail po zakupie), który w przystępny sposób uczy programowania własnych układów



Inventor KIT

Modułowy zestaw mikrokontrolera do nauki podstaw elektroniki i programowania. Współpracuje z mBlock/Scratch i Arduino IDE.



Makeblock - CyberPi Innovation Pack

Zestaw rozszerzający CyberPi Innovation Add-on Pack zawiera czujniki i elementy wykonawcze kompatybilne z mikrokontrolerami CyberPi i HaloCode oraz robotem mBot2.



AI&IoT Creator Add-on Pack

Zestaw modułów i akcesoriów do współpracy ze sterownikami Makeblock HaloCode i CyberPi.



Mikrokontroler CyberPi z czujnikami i akcesoriami (płytką stykową prototypowa + zestaw przewodów)

Zestaw do nauki programowania, robotyki, IoT i AI, kompatybilny z robotami mBot2. CyberPi jest programowany w blokowym języku Scratch i tekstowym Python. Nie musisz być mistrzem elektroniki. Łatwo i bezbłędnie podłączysz czujniki i moduły systemu Makeblock mBuild. Płytkę stykową prototypową z przewodami pozwala na wykorzystanie dowolnych elementów dodatkowych (np. Arduino).



Zestaw robotów 4x mBot2 +mata m1 +scenariusze

Nowa generacja legendarnego mBota. Zestaw 4 robotów mBot2, dla 8 uczniów. Programowany w Python3 i Scratch. Szybki wielowątkowy procesor z WiFi i Bluetooth, więcej pamięci na programy, nowe zaawansowane czujniki i kolorowy wyświetlacz. Zrealizujesz nawet najbardziej złożone projekty robotyczne, IoT i AI. Zestaw zawiera sterownik CyberPi, którego możesz używać niezależnie od robota. W komplecie mata do ćwiczeń i ładowarka.



Zestaw robotów 8x mBot2 +maty m1, m2 +scenariusze

Nowa generacja legendarnego mBota. Zestaw 8 robotów mBot2, dla 16 uczniów. Programowany w Python3 i Scratch. Szybki wielowątkowy procesor z WiFi i Bluetooth, więcej pamięci na programy, nowe zaawansowane czujniki i kolorowy wyświetlacz. Zrealizujesz nawet najbardziej złożone projekty robotyczne, IoT i AI. Zestaw zawiera sterownik CyberPi, którego możesz używać niezależnie od robota. W komplecie maty do ćwiczeń i ładowarka.



Zestaw szkolny Thymio

W skład zestawu wchodzi:
6 edukacyjnych, programowalnych robotów Thymio
pakiet Thymio Challenge Activities - zestaw gotowych ćwiczeń
6 portowa ładowarka USB - do jednoczesnego ładowania wszystkich robotów
6 kabli USB-microUSB
pilot zdalnego sterowania
6 papierowych instrukcji obsługi robota Elegancka i wytrzymała walizka zamykana na klucz do wygodnego przechowywania oraz transportowania robotów
Całość zapakowana w elegancką i wytrzymałą walizkę z paskiem i kluczykiem, która ułatwia przechowywanie i transport. Dzięki walizce wszystkie roboty i akcesoria są trzymane w jednym miejscu co niweluje ryzyko zgniecia czy ich uszkodzenia.



Zestaw Premium z Ozobotami i puzzlami dla całej placówki

Najbardziej rozbudowany zestaw zawierający roboty Ozobot i narzędzia z nimi kompatybilne. Świetnie sprawdzi się w przypadku pracy z podziałem na kilka zespołów. Ozobot, to prosty w obsłudze robot o bardzo dużym potencjale edukacyjnym. Pakiet złożony z 4 robotów, 4 zestawów puzzli podstawowych, 2 zestawów puzzli dodatkowych i 2 zestawów puzzli AR, a także 8 kompletów flamastrów pozwoli na rozdzielenie narzędzi między kilka zespołów i tworzenie wielu ciekawych tras. Pakiet uzupełnia aż 5 pakietów zawierających scenariusze, będących inspiracją do tworzenia wielu ciekawych, efektywnych zajęć.



Pozostałe roboty



Lego Spike to przeznaczony dla dzieci od 10 roku życia zestaw edukacyjny pozwalający rozwijać poprzez zabawę najważniejsze umiejętności zgodnie z koncepcją STEAM.



Edukacyjny robot Doc jest świetnym rozwiązaniem, gdy chcemy wprowadzić dziecko w świat robotyki i programowania. Robot pomaga rozwijać umiejętności logicznego myślenia oraz poznawać nowe kolory, zwierzęta, liczby i litery. Przeznaczony dla dzieci w wieku od 4 do 6 lat

Prowadzimy sprzedaż części serwisowych i akcesoriów do robotów oferowanych.



Prowadzimy również szkolenie z zakresu obsługi robotów oferowanych. Dzięki temu w Twojej placówce roboty będą chętnie wykorzystywane podczas zajęć.

NIE KUPUJ KOTA W WORKU!

Zamów robota na 7 dni na bezpłatne testy! Udostępnimy Ci do testów robota. Robot przyjedzie do Ciebie już zmontowany, będziesz mieć cały tydzień na zapoznanie się z jego możliwościami i wypróbowanie na lekcjach.

Wystarczy wypełnić formularz

www.TESTUJ.BUDCOMART.pl



ClassVR

Nowatorskie podejście do nauczania z wykorzystaniem okularów do wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. System został zaprojektowany tak aby w pełni zaangażować uczniów w kreatywne i ekscytujące nauczanie. Wizualizacje miejsc w trybie 360°, trójwymiarowe obiekty i złożone struktury na wyciągnięcie ręki to wszystko przenosi lekcje w zupełnie inny wymiar. Zestaw posiada intuicyjny interfejs oraz łatwy dostęp do treści edukacyjnych zlokalizowanych na portalu dla nauczycieli. System Class VR to nowoczesne narzędzia do realizacji podstawy programowej z wielu przedmiotów.



Wszystkie treści są wyświetlane jednocześnie i przekazywane z komputera nauczyciela na okulary VR wykorzystywane przez uczniów.

Każdy uczeń jest dokładnie w tym samym punkcie lekcji. Umożliwia to nauczycielowi pełną kontrolę nad realizowanymi zadaniami i powoduje, że uczniowie z zaangażowaniem koncentrują się na każdym zadaniu.

Okulary Class VR zostały zaprojektowane dla uczniów w każdym wieku.

Okulary VR są w pełni gotowe do pracy w klasie, nie wymagają żadnego dodatkowego urządzenia mobilnego, są bezprzewodowo.

Zintegrowany system ładowania zainstalowany w szkieletach z aktywnymi wentylatorami umożliwia bezpieczne ładowanie nawet gdy szkielety są zamknięte i zablokowane.

Samodzielnie tworzysz scenariusze lekcji i dobierasz treści z banku zasobów. Przekazujesz treści każdemu

uczniowi jednocześnie i poprowadzisz go przez doświadczenie, podkreślając interesujące miejsca.

ClassVR pomaga monitorować to, co widzą uczniowie i powoduje, że uczniowie z zaangażowaniem koncentrują się na każdym zadaniu.



Ponad 1000 gotowych zasobów rzeczywistości wirtualnej do prowadzenia zajęć!



Chcesz żebyśmy Cię zabrali na wycieczkę na Marsa? A może chcesz zwiedzić wnętrze wulkanu? **DZIŚ TO MOŻLIWE!** Zamów **DARMOWY** pokaz systemu VR w swojej szkole. Wystarczy wypełnić formularz www.TESTUJ.BUDCOMART.pl



Avantis World

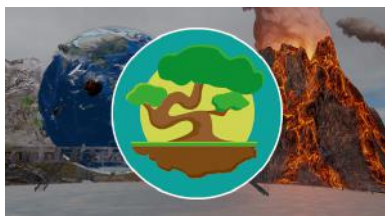
Rewolucyjne doświadczenie edukacyjne, które zawiera 237 scen wirtualnych, które sprawia, że niemożliwe staje się (wirtualną) rzeczywistością!

Wyobraź sobie, że możesz zabrać swoich uczniów na Księżyc, przepłynąć przez naczynie krwionośne, spotkać dinozaury lub wspiąć się po todydze fasoli - z dowolnego urzędnika, bez względu na to, gdzie jesteś.

Avantis World pozwala uczniom odkrywać, zwiedzać i doświadczać niewyobrażalnych rzeczy - wszystko z metawersu, w pierwszym edukacyjnym parku rozrywki wirtualnej rzeczywistości!

Tak jak każdy inny tematyczny park rozrywki, Avantis World jest podzielony na krainy z przeróżnymi strefami i scenami naukowymi do samodzielnej eksploracji uczniów. Każda scena naukowa zapewnia w pełni pochłaniające doświadczenie, gdzie uczniowie mogą odkrywać, wgłębiać się i badać otoczenie, jakby byli tam osobiście.

Zabierz swoich uczniów w miejsca, których nigdy byś sobie nie wyobraził. Od księżycyco wewnątrz komórki roślinnej, Avantis World pozwala ci na eksplorację niemożliwego, wszystko poprzez zestaw słuchawkowy ClassVR lub przeglądarkę internetową. Nauka nigdy nie była tak zabawna.



Intrygująca Ziemia

Eksploruj naszą niesamowitą planetę od bieguna do bieguna. Zagłęb się we wspaniały zestaw różnorodnych biomeów, poznaj ekstremalne klimaty i warunki oraz dowiedz się - co się dzieje pod powierzchnią naszego świata. Wejdź po schodach na platformę widokową, aby przyjrzeć się bliżej kuli ziemskiej lub dowiedz się, jak woda kształtowała nasze środowisko przez miliony lat.



Kraina Super Nauki

Witaj w Krainie Super Nauki - twojej bramie do zrozumienia, jak działają rzeczy! Praktyczna nauka to fantastyczny sposób na przekazanie koncepcji naukowych, ale co możesz zrobić, gdy badanie nie jest praktyczne lub nie jest możliwe? Jak możesz pomóc uczniom zrozumieć sposób w jaki krew przepływa przez ciało, jak zwierzęta są przystosowane do różnorodnych siedlisk lub jak równoważą się siły, aby samolot mógł latać?



Podróż przez Krainę czasu

Podróż przez Krainę czasu to historyczna część świata Avantis, zaprojektowana tak, aby pomóc studentom postawić się w sytuacji ludzi, którzy żyli dawno temu. Czy kiedykolwiek chciałeś przenieść swoich uczniów w czasie? Jeśli tak to zostań podróżnikiem w czasie i zobacz jak nasz świat zmieniał się na przestrzeni tysięcy lat, od dinozaurów - po dynastie, od Stonehenge po pociągi parowe.



Kraina Literatury

Witaj w Krainie Alfabetyzacji - twojej osobistej bibliotece zawierającej wirtualne odtworzenia scen z najbardziej kultowych książek, wierszy i baśni wszechczasów. Zabierz swoich uczniów w podróż po najbardziej znanych na świecie autorach oraz ich historiach, pozwól podopiecznym przejść przez kluczowe miejsca w niektórych z najstojniejszych dzieł.

Avantis World zawiera również kompleksowy zestaw narzędzi oceniania i raportowania, które zostały stworzone specjalnie z myślą o zaoszczędzeniu czasu nauczyciela.

W momencie kiedy uczniowie przechodzą przez edukacyjne aktywności i quizy, ich postępy są śledzone i rejestrowane.

Poprzez łatwy w użytku interfejs internetowy, nauczyciele mogą w łatwy sposób zidentyfikować obszary, w których uczniowie mogą potrzebować dalszego wsparcia lub pomocy i mogą stworzyć jeśli to potrzebne - dodatkowe plany lekcji.



Pracownia terminalowa

Terminale komputerowe znajdują zastosowanie w szkołach, szpitalach, przychodniach, korporacjach, jednostkach budżetowych, firmach przemysłowych. Technologia terminalowa - z zastosowaniem terminali vCloudPoint umożliwia dzielenie zasobów jednego komputera lub serwera pomiędzy wielu użytkowników bez ponoszenia nadmiernych kosztów. Ogromnym atutem wirtualizacji desktopów, czyli pracowni komputerowych vCloudPoint jest ograniczenie kosztów inwestycji w porównaniu z zakupem tradycyjnych komputerów PC (niższa cena zakupu terminalowej pracowni komputerowej), dużo niższe koszty eksploatacji i nawet 90% mniejsze zużycie energii elektrycznej. Ma to ogromne znaczenie, jeśli chodzi o pracownie komputerowe dla szkół!

Czym jest terminal vCloudPoint?

Terminale vCloudPoint to niewielkie urządzenie, umożliwiające pracę na pulpicie zdalny. Do jednego serwera można bezpiecznie podłączyć do 99 użytkowników, którzy jednocześnie i zupełnie niezależnie od siebie korzystają z jego współdzielonych zasobów.

Urządzenie vCloudPoint- w odróżnieniu od klasycznych komputerów nie zawiera ruchomych części. Bezobsługowy terminal może automatycznie inicjować połączenie z serwerem i wyświetlać pulpit zdalny na ekranie użytkownika końcowego.

Dedykowane oprogramowanie niezbędne do uruchomienia stanowiska terminalowego znajduje się na serwerze. Procesory obliczeniowe, przetwarzanie danych i zarządzanie również odbywa się na serwerze. Na stanowisku nie instalujemy żadnego oprogramowania ani sterowników.

Podobnie jak na komputerze PC, do terminala należy podłączyć monitor, mysz i klawiaturę.

Terminal zużywa niewiele energii i jest odporny na uszkodzenia mechaniczne.

Co ważne, na urządzeniu nie są przechowywane żadne pliki użytkowników.



Zastępując komputer PC terminalem vCloudPoint oszczędzasz:

70% KOSZTÓW ZAKUPU

Stanowisko z pulpitem Windows za ułamek ceny PC. Korzystne ceny licencji na oprogramowanie.

95 % KOSZTÓW POBORU ENERGII

Terminale zużywają tylko 5W energii. To oznacza oszczędność w porównaniu z typowym PC zużywającym ok. 200W.

95% KOSZTÓW UTRZYMANIA

Terminal vCloudPoint jest bezobsługowy. Na bieżąco zajmujesz się serwerem Windows z oprogramowaniem vMatrix.

90 % KOSZTÓW MODERNIZACJI

Cykl życia stanowiska vCloudPoint jest 3-krotnie dłuższy niż PC. W razie konieczności modernizujesz tylko serwer.

Uruchom 30 filmów video 1080p na 1 serwerze

Technologia wspierana przez vMatrix z DDP

Terminale vCloudPoint wykorzystują innowacyjną technologię DDP do wyświetlania pulpitu zdalnego. Protokół ten jest specjalnie zaprojektowany dla terminali vCloudPoint i umożliwia efektywne wykorzystanie przepustowości sieci i zasobów serwera. Dzięki temu praca przy stanowisku terminalowym jest porównywalna do tej przy typowym komputerze PC. Oprogramowanie vMatrix Server Manager udostępnia unikalne narzędzie do zarządzania stanowiskami terminalowymi.



CO OTRZYMUJESZ ZAMAWIAJĄC PRACOWNIĘ TERMINALOWĄ:

- > Najnowszą technologię sal komputerowych;
- > Serwer dostosowany do potrzeb placówki;
- > Stanowiska terminalowe zgodne z zapotrzebowaniem;
- > Oprogramowanie serwera oparte na Windows;
- > Oprogramowanie vMatrix do zarządzania terminalami;
- > Pełną konfigurację sali komputerowej;
- > Opiekę serwisową;
- > Szkolenie kadry nauczycielskiej.



KOMFORTOWA PRACA

Komfort pracy przy stanowisku terminalowym porównywalny jest do pracy przy komputerze PC. Sprawnie funkcjonujący pulpit, obraz, dźwięk wysokiej rozdzielczości i wsparcie dla USB.

KOMFORTOWA PRACA

Przyjazny panel administracyjny vMatrix znacznie ułatwia zarządzanie. Praktyczne narzędzia umożliwiają konfigurację stanowisk, kontrolę pracy oraz wsparcie dla użytkowników.

PROSTOTA KONFIGURACJI I ZARZĄDZANIA

Pracownia terminalowa vCloudPoint to kompleksowe rozwiązanie, które daje możliwość pracy przy wysokiej klasy stanowisku z pulpitem Windows za ułamek ceny komputera PC.

PROSTOTA KONFIGURACJI I ZARZĄDZANIA

Obsługa terminali jest intuicyjna. Większość urządzeń zewnętrznych działa na zasadzie Plug & Play. Środowisko pracy użytkownika jest konfigurowane na serwerze. Wszystko po to aby ułatwić pracę.

Zapraszamy do przetestowania pracowni w Naszym SHOWROOM-IE

Pracownie komputerowe klasyczne oparte na laptopach | komputerach PC

Wykonujemy pracownie komputerowe oparte na laptopach | komputerach PC zarówno nowych jak i poleasingowych. Modernizujemy aktualne pracownie i tabor technologiczny szkół.

Zamów bezpłatną wycenę pracowni.

Dlaczego warto wybrać pracownię u Nas:

- > Pracownie poleasingowe oparte na komputerach PC | laptopach klasy biznes;
- > Gwarancja na pracownie poleasingowe 24 miesiące;
- > Gwarancja na pracownie nowe 36 miesięcy;
- > Dostawa i konfiguracja bezpłatna;
- > Dobór sprzętu zgodnie z zapotrzebowaniem;
- > Pakiet antywirusowy w zestawie.



Pracownie komputerowe klasyczne | dzierżawa pracowni

Minimum formalności, szybka decyzja, konkurencyjne warunki
Dlaczego warto skorzystać z wynajmu sprzętu komputerowego?
Nad niezawodnym działaniem wypożyczonego sprzętu komputerowego czuwają nasi specjaliści,
Wynajem pracowni zawsze w dobrej cenie i z pełną ochroną w trakcie trwania umowy najmu.

Dzierżawa pracowni największe zalety:

- > Sprzęt poleasingowy samych uznanych firm jak Dell, Lenovo, HP.
- > Brak problemów z kosztami serwisu.
- > Wysoka wydajność pracowni. Sprzętu oparte na wydajnych procesorach.
- > Sprzęt zastępczy na czas naprawy.
- > Pełne wsparcie serwisowe przez okres wynajmu.
- > Możliwość wykupu sprzętu po okresie umowy.

Dzierżawa pracowni komputerowych pozwala ograniczyć koszty związane z obsługą komputerów w pracowniach. Pracownie wynajmowane oparte są na wysokiej klasy sprzętach poleasingowych.

Koszt najmu pracowni już od 79 zł miesięcznie

PRZEKSZTAŁĆ DOTYCHCZASOWĄ SALĘ KOMPUTEROWĄ W PROFESJONALNĄ SALĘ JĘZYKOWĄ

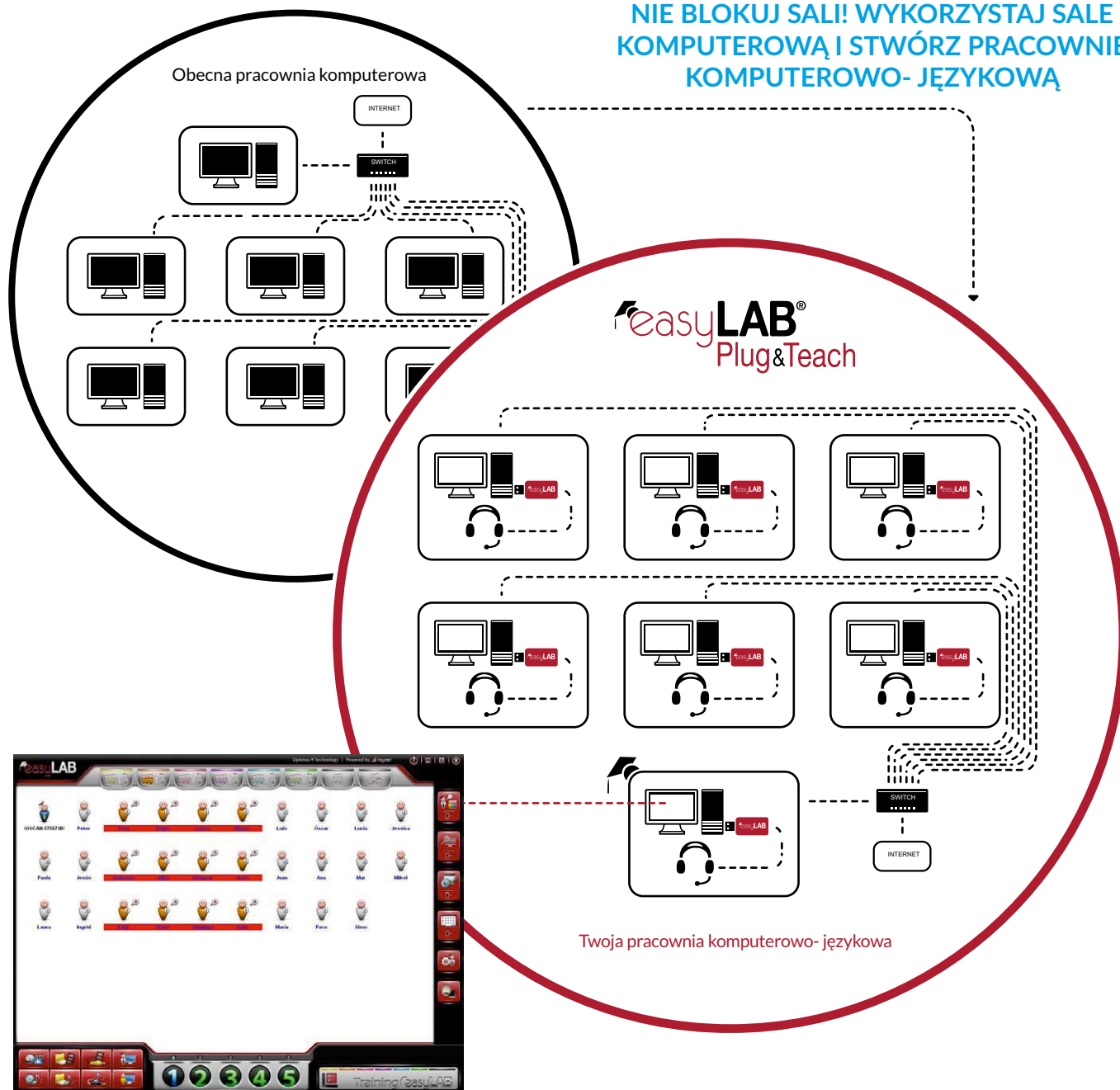
easyLab może przekształcić każdą salę komputerową w profesjonalne laboratorium językowe.



- umożliwia wykorzystanie istniejących sal komputerowych do stworzenia cyfrowych pracowni do nauki języków
- sprawdza się zarówno na komputerach stacjonarnych jak i laptopach
- jest w pełni mobilną pracownią językową, którą można przemieścić pomiędzy salami komputerowymi
- działa na zasadzie Plug&Teach (włóż i ucz) tzn., że każdy użytkownik, nawet z małym doświadczeniem informatycznym, może zarządzać klasą już od pierwszego dnia pracy z systemem
- umożliwia przesyłanie obrazu i dźwięku w czasie rzeczywistym
- pełna kontrola nad komputerem ucznia - włączanie i wyłączenie uczniowskich komputerów, ekranów, klawiatur, myszek i programów z poziomu komputera nauczyciela, w zależności od potrzeb
- wyświetlanie ekranu komputera nauczyciela bądź dowolnego ucznia wszystkim lub wybranym uczniom
- "podstuchiwanie" rozmów prowadzonych między uczniami oraz włączanie się do nich
- komunikacja z całą klasą, z grupą osób lub pojedynczą osobą
- udzielanie głosu wybranemu uczniowi tak, aby mógł wypowiedzieć się na forum klasy
- praca w dowolnie łączonych parach/grupach z możliwością swobodnego przenoszenia uczniów między parami/grupami
- identyfikacja uczniów poprzez imię i nazwisko
- pięć kanałów transmisji, które pozwalają na udostępnianie każdej grupie innego materiału
- wykorzystywanie materiałów pochodzących z różnych źródeł, zarówno analogowych jak i cyfrowych, dzięki czemu nauczyciel może używać płyt CD, DVD, plików muzycznych lub wideo oraz zasobów z Internetu
- możliwość rozszerzenia w dowolnej chwili pracowni językowej easyLAB po przez zakup dodatkowych modułów



NIE BLOKUJ SALI! WYKORZYSTAJ SALE
KOMPUTEROWĄ I STWÓRZ PRACOWNIE
KOMPUTEROWO- JĘZYKOWĄ



Pracownia językowa

Pracownia to niezastąpione rozwiązanie wspomagające naukę języków obcych w licznych klasach. Koncentruje uwagę uczniów, zmusza do skupienia i ćwiczeń. Umożliwia swobodny, głośny trening wymowy przez dialogi, udoskonala mowę i przełamuje naturalny opór do rozmów w obcym języku. Zastosowanie nowoczesnych urządzeń to efekt zachęty dla uczniów - efektywne zajęcia będą szybciej zapamiętane. Z pracownią językową skuteczność przyswajania nowej wiedzy zwiększa się nawet o kilkadziesiąt procent w stosunku do tradycyjnego nauczania.

Co gwarantuje pracownia językowa?

Maksymalne wykorzystanie czasu lekcyjnego

Jednoczesna i indywidualna praca – wszyscy uczniowie mogą jednocześnie głośno powtarzać materiał, nie przeszkadzając innym i nie słysząc kolegów z boku.

Praca w parach i grupach – nauczyciel może przeprowadzać ćwiczenia w parach lub grupach.

Wyższa skuteczność nauczania

Podstuch uczniów – nauczyciel ma możliwość podstuchu rozmów uczniów we wszystkich trybach pracy (pary, grupy).

Korekta błędów – nauczyciel ma również możliwość włączenia się do dyskusji i skorygowania błędów gdyż sam monitoring byłby niewystarczający.

Ciekawsze, pasjonujące zajęcia

Zastosowanie urządzeń – wykorzystanie możliwości urządzeń audiowizualnych w pracowni językowych podwyższa innowacyjność prowadzonych zajęć.

Programy językowe – podnoszą poziom merytoryczny prowadzonych zajęć poprzez zastosowanie zróżnicowanego i fachowego materiału.

Poprawny trening obcej wymowy

Rejestracja lektorska – nauczyciel ma możliwość nagrania dyskusji danej pary lub grupy uczniów.

Rejestracja indywidualna – uczeń może nagrać własną wypowiedź lub dialog, pracę w grupie wraz z oryginalną audycją i odsłuchać nagrania np. w domu, celem powtórzenia materiału.

Podstuch własny – przy nauce dokładnej wymowy z akcentem niezwykle istotne jest poprawne słyszenie własnego głosu.



Co zawiera oferowana przez nas pracownia?

- > Profesjonalne stanowisko nauczyciela.
- > Stanowiska uczniowskie.
- > Komputer PC z specjalistycznym oprogramowaniem.
- > Zabudowa stolarska.
- > Wysokiej klasy słuchawki wraz z mikrofonem.
- > Montaż.
- > Szkolenie z zakresu obsługi.
- > Krzesła (opcja)
- > 5 letnia gwarancja.

Zamów bezpłatną wycenę pracowni.



Dygestoria Meble laboratoryjne

Dygestorium przeznaczone jest do prowadzenia prac z różnego rodzaju substancjami chemicznymi stałymi, ciekłymi i gazowymi. Zapewnia ochronę, bezpieczeństwo i minimalizuje ryzyko pracy z chemikaliami.

Dygestorium laboratoryjne przeciwwybuchowe w wersji Ex dygestorium chroni osoby wykonujące prace badawcze w komorze, przed wydzielającymi się w niej szkodliwymi dla zdrowia oparami. skutecznie zapobiega wydostawaniu się z komory do pomieszczeń laboratoryjnych toksycznych oparów, gazów oraz pyłów. Zbiera i usuwa szkodliwe substancje za pomocą ciągłego systemu wentylacji na zewnątrz laboratorium.

Dostarczane przez nas dygestoria są zgodne z wymogami normy PN-EN 14175:2006 - co zostało potwierdzone testami i badaniami przeprowadzonymi w CIOP-PIB. Posiadają Atest / Certyfikat PZH. Produkcja dygestoriów spełnia wymagania Dyrektywy 2014/35/UE dotyczące bezpieczeństwa - oznaczone są znakiem CE.

Laminowane



Metalowe



Dwukomorowe



Wersja Ex



Nastółowe



Nastółowe Ex



Cylindryczne



Powiedz Nam jakie masz
potrzeby a My
dobierzemy właściwe
dygestorium



HPM

DOWIEDZ SIĘ JAK POKONAĆ OGRANICZENIA

HPM Easy Biofeedback to jedyny aparat Biofeedback dostępny w Polsce wykorzystujący w trakcie treningów pełną wirtualną rzeczywistość. Dzięki goglom Oculus możemy w pełni przenieść się w krainę gier w pełnych trzech wymiarach. Jest to wspaniałe rozwiązanie uatrakcyjniające trening, pozwalające osobie trenowanej w pełni skupić się na treningu, wyciszyć oraz „odciąć” od świata zewnętrznego. Trener cały czas ma podgląd na to co widzi osoba trenowana i na bieżąco może wprowadzać zmiany i kontrolować wybrane parametry treningu.

INNOWACJA NA WYCIĄGNIĘCIE RĘKI

Szczególnie trudne podczas treningu Easy Biofeedback, jest skupienie się na grze, gdy wokół Klienta jest mnóstwo dźwięków, rozpraszający wystrój lub inne elementy. Teraz dzięki wirtualnej rzeczywistości, gracz może przenieść się do zupełnie nowego świata odizolowanego od wszelkich bodźców zewnętrznych.

Od gier takich jak „Pszczółki”, w których gracz musi skupić się aby policzyć ilość pszczoł, do gier, jak „Samochody” czy „Drony”, w których każdy dron lub samochód jest odpowiednikiem danej fali, oprogramowanie Easy Biofeedback umożliwi każdemu znalezienie odpowiedniej gry dla siebie. Posiadamy także grę „film”, która umożliwia odtworzenie podczas treningu ulubionych bajek lub filmów w grze. Gra „puzzle” pozwala użytkownikowi wgrać serie własnych zdjęć, które potem układają się w puzzle. Dzięki temu istnieje nieograniczona ilość możliwych gier na aparatach Easy Biofeedback.

Trening Easy Biofeedback to skuteczna metoda treningowa, stosowana m.in. przy:

- › problemach w uczeniu się
- › specyficznych trudnościach w czytaniu i pisaniu
- › problemach w zdobywaniu umiejętności matematycznych
- › impulsywności i agresji oraz problemach z zachowaniem
- › koncentracji uwagi
- › wypaleniu zawodowym u kadry menadżerskiej
- › uprawianiu sportu
- › problemach z emocjami
- › treningu trudności szkolnych
- › wyciszeniu
- › relaksacji
- › uwadze
- › wspomaganie umiejętności uczenia się

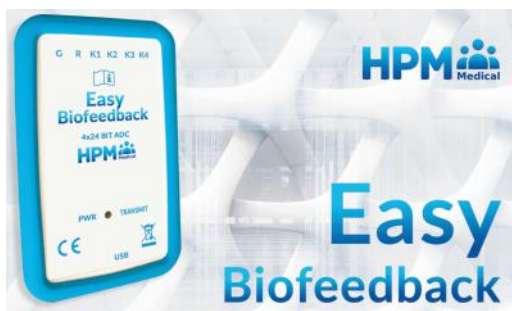
A także jako wsparcie konkretnych umiejętności:

- › czytanie,
- › pisanie,
- › logiczne myślenie,
- › rozwój mowy,
- › komunikacja werbalna,
- › motoryka,
- › koncentracja,
- › pamięć

WYPOSAŻ TWÓJ GABINET BIOFEEDBACK

Rozpoczynasz pracę z treningiem Easy Biofeedback i chcesz zadbać o to aby mieć już wszystko na miejscu?

W naszej ofercie posiadamy zestawy wzbogacone o dodatkowe wyposażenie gabinetu.



Pełny katalog na
HPM.budcomart.pl





Dlaczego elektroniczne tablice ogłoszeń?



Skuteczne dotarcie do odbiorców

Elektroniczne tablice informacyjne pozwalają zaprezentować komunikaty w sposób atrakcyjny oraz przyciągają uwagę odbiorcy.



Prezentacja placówki jako nowoczesnej

Monitory informacyjne sprawiają iż placówka zyska miano nowoczesnej i będzie chętniej wybierana przez kandydatów.



Duża oszczędność czasu i środków

Publikacja informacji na elektronicznej tablicy trwa zaledwie kilka kliknięć myszą.

Zastosowanie tablic informacyjnych w szkole



Codzienne komunikaty dla uczniów



Multimedialna gazetka szkolna



Ważne informacje dla rodziców



Aktualny jadłospis stołówki



Monitory Digital Signage



InfoKioski

Guardian Pack

Guardian Pack for Newline

newline

Czym jest Guardian Pack?

Guardian Pack nie jest niczym innym jak Twoim osobistym strażnikiem monitorów interaktywnych.

Co otrzymujesz w ramach Guardian Pack?

- Priorytetowa obsługa,
- Indywidualnego opiekuna serwisowego sprzętu,
- Darmowe aktualizacje oprogramowania,
- Pomoc w systemie HELP DESK,
- Remote control,
- Stałe monitorowanie parametrów sprzętu,
- Reportowanie o stanie sprzętu,
- Darmowe materiały instalatorskie np. kable,
- Darmowe instalowanie dodatkowego oprogramowania
- Pomoc przy konfiguracji urządzeń.
- Darmowe kursy online z obsługi monitora interaktywnego.



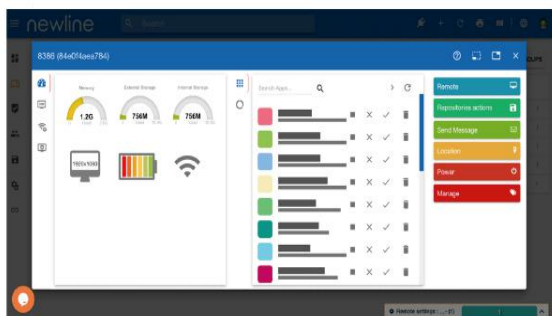
Dzięki rozwiązaniu GUARDIAN CLOUD możemy nadzorować Twój monitor będąc nawet na wakacjach.



Dzięki GUARDIAN PACK możemy zdalnie wykonać obsługę monitora oraz pokierować użytkownika krok po kroku.



W pakiecie masz zapewnione darmowe aktualizacje wykonywane przez nas Twojego osobistego serwisanta.



Obserwujemy parametry techniczne sprzętu- w razie jakiegokolwiek anomalii wiemy o niej w czasie rzeczywistym.

**GUARDIAN PACK już od
1 zł miesięcznie***

od 4 monitora



Sprzęt komputerowy

W naszej ofercie znajdziecie sprzęt komputerowy zarówno nowy jak i używany - poleasingowy. Używany sprzęt poleasingowe to doskonały kompromis między ceną i jakością. Komputery używane to pełnowartościowe urządzenia klasy biznesowej, co oznacza, że zostały zaprojektowane z myślą o szeroko rozumianej pracy korporacyjnej. Przed sprzedaż każdy sprzęt jest przez nas dokładnie testowany pod względem sprawności, na co udzielamy **24-miesięcznej gwarancji** dla klientów edukacyjnych.



Jesteśmy autoryzowanym partnerem marki ADAX

Odpowiednio dobrane parametry pozwolą płynniej i efektywniej przyswajać wiedzę. Komputer ADAX dostępny jest w wersjach: ADAX LIBRA oraz ADAX LIBRA MINI. Serie dostosowaliśmy specjalnie do najwyższych wymagań edukacyjnych, z którymi na co dzień mierzą się uczniowie. ADAX LIBRA MINI jest innowacyjną alternatywą dla osób, które nie mają wystarczająco miejsca na standardowy komputer. Każdy sprzęt wyposażony jest w system operacyjny dla placówek oświatowych.



AiO VERSO LIBRA XADA

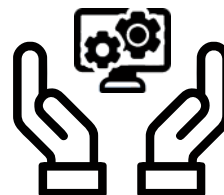
ADAX LIBRA z systemem Windows Academic

Obsługa informatyczna

Oferujemy obsługę informatyczną dla firm - usługę helpdesku, administracji serverami, pełnego outsourcingu IT. Zapewnimy stałą opiekę informatyczną nad całością sprzętu komputerowego oraz oprogramowania na podstawie zryczałtowanej umowy serwisowej. Doświadczenie na rynku technologii informatycznych pozwoliło nam zbudować profesjonalną, elastyczną ofertę współpracy.

CO OTRZYMUJESZ W RAMACH UMOWY ALL INCLUSIVE?

- > Opiekę dedykowanego serwisanta;
- > Sprzęt zastępczy na czas naprawy (opcja);
- > Gwarantowaną cenę abonamentową przez czas umowy;
- > Nielimitowaną ilość zgłoszeń serwisowych;
- > Dostęp do systemu zgłoszeń awarii online;
- > Help Desk - Pomoc zdalną;
- > Zabezpieczenie antywirusowe sprzętu;
- > Szybki czas reakcji od zgłoszenia do pojawienia się serwisanta ustalany indywidualnie;
- > Wizyta kontrolna Serwisanta - pozwoli uniknąć niespodziewanej awarii.;
- > Doradztwo w doborze sprzętu;
- > Zabezpieczanie danych wrażliwych - w razie awarii masz gotowe rozwiązanie i działasz dalej;
- > Możliwość dzierżawy urządzeń drukujących oraz sprzętu IT na preferencyjnych warunkach.



Dedykowanego serwisanta



Szybką reakcję serwisową



Bezpieczeństwo danych



Kompleksową naprawę sprzętu



Doradztwo i szkolenia

Serwis komputerowy

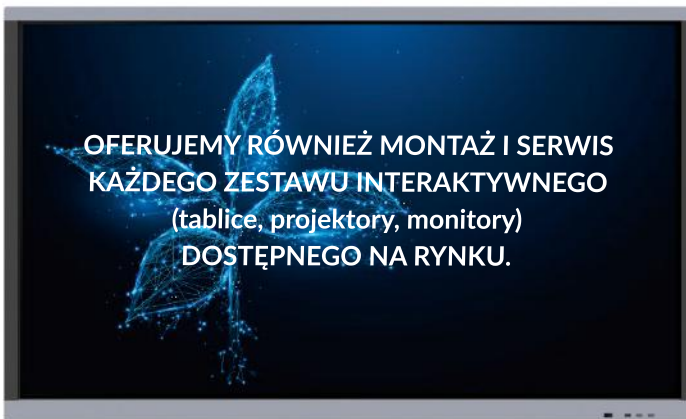
Oferujemy usługi serwisowe z zakresu:

Napraw **SOFTWARE**- naprawy polegające na ingerencji w systemy operacyjne (np. reinstalacja systemu).

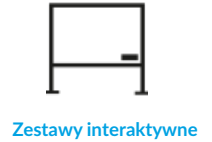
Naprawy **HARDWARE**- naprawy polegające na ingerencji w wnętrzu sprzętu (np. wymiana matrycy).

Modernizacja, konfiguracja i wykonanie instalacji sieci komputerowych (internetowych) w obiektach użyteczności publicznej.

Posiadamy w pełni wyposażone własne zaplecze serwisowe wyposażone m.in. w stację lutowniczą, tzw. stację HOT AIR pozwalające na lutowanie gorącym powietrzem układów SMD, sprzęt do wymiany ekranów w smartfonach i tabletach dlatego nie ograniczamy się tylko do wymiany gotowych podzespołów.



Co naprawiamy?



A tak pracujemy:



Dlaczego warto Nam powierzyć sprzęt do naprawy?



Ponad 95% skuteczności napraw.



Większość napraw wykonujemy w czasie od 48 do 72 godzin.



Atrakcyjne ceny.



Wykwalifikowana kadra.



Gwarantujemy poufność danych zgodnych z RODO.



Zgłoś naprawę online
www.serwisPILA.pl



Meble

W naszej ofercie znajdują Państwo meble przeznaczone do szkół, przedszkoli czy żłobków. Wszystkie produkty spełniają normy PN-EN zgodnie z rozporządzeniem Ministerstwa Edukacji Narodowej i Sportu. Oferowane produkty są najwyższej jakości i pochodzą bezpośrednio od producenta. Krzesła i stoliki oferujemy w rozmiarach od 1 do 7 zgodnie z obowiązującymi normami 1729:2016.



U nas meble z szybką dostawą
DOSTAWA MEBLI W 14 DNI!
(wybrane modele)



W ofercie posiadamy:

- ✓ Krzesła szkolne.
- ✓ Ławki szkolne.
- ✓ Ławki szatniowo- korytarzowe.
- ✓ Wieszaki.
- ✓ Szafki na podręczniki.
- ✓ Szafki różne.
- ✓ Krzesła obrotowe.
- ✓ Krzesła tapicerowane.
- ✓ Biurka komputerowe.
- ✓ Meble do pokoju nauczycielskiego.
- ✓ Meble do internatu/ akademika.
- ✓ Zestawy mebli przedszkolnych.
- ✓ Zestawy mebli do bibliotek.
- ✓ Zestawy mebli do prac. chem.-fiz.
- ✓ Meble piankowe.
- ✓ Meble z nadrukiem.



NOWOŚĆ! MEBLE Z NADRUKIEM DLA PRZEDSZKOLI



Nadruk naniesiony metodą UV z lakierowaniem bezbarwnym- odporny na ścieranie, uszkodzenia!

CAŁY KATALOG MEBLI DOSTĘPNY NA STRONIE
MEBLE.budcomart.pl

Postura+



Kolory polipropylenu

| Nazwa koloru | Rozmiar 1 | Rozmiar 2, 3 & 4 | Rozmiar 5 & 6 |
|-------------------------|-----------|------------------|---------------|
| Sugar Plum | | | |
| Grape Crush | | | |
| Pink Candy | | | |
| Powder Blue | | | |
| Aqua Blue | | | |
| Ink Blue | | | |
| Forest Green | | | |
| Parrot Green | | | |
| Lime Zest | | | |
| Sun Yellow | | | |
| Tangerine Fizz | | | |
| Poppy Red | | | |
| Ash Grey | | | |
| Iron Grey | | | |
| Slate Grey | | | |
| Jet Black | | | |
| Niestandardowe kolory * | | | |

*Niestandardowe kolory dostępne w ponad 100 jednostkach

Opcje



Poduszki siedziska obite tkaniną lub winylem

Krzeseła w rozmiarze 6 można ze sobą łączyć



Łatwe transportowanie 12 krzeseł wózkem

Bezpieczne ustawianie w stos na wysokość do 12 szt

Wymiary

| Oznaczenie rozmiaru/ Kod koloru | Wysokość siedziska | Szerokość siedziska | Głębokość siedziska | Całkowita wysokość | Całkowita szerokość | Całkowita głębokość | Masa |
|------------------------------------|--------------------|---------------------|---------------------|--------------------|---------------------|---------------------|-------|
| 1 | 260mm | 280mm | 250mm | 500mm | 360mm | 330mm | 2.3kg |
| 2 | 310mm | 280mm | 250mm | 550mm | 360mm | 365mm | 2.5kg |
| 3 | 350mm | 340mm | 310mm | 645mm | 430mm | 420mm | 2.8kg |
| 4 | 380mm | 340mm | 310mm | 675mm | 430mm | 440mm | 3.0kg |
| 5 | 430mm | 380mm | 370mm | 760mm | 480mm | 505mm | 3.9kg |
| 6 | 460mm | 380mm | 370mm | 790mm | 480mm | 525mm | 4.5kg |

Uwaga: Wszystkie wymiary podano w przybliżeniu



Przykłady zestawów mebli dla przedszkola (każdy zestaw można dostosować do indywidualnych potrzeb):



Zestaw Primo



Zestaw Guccio



Zestaw z nadrukiem UV

Przykłady zestawów szatni dla przedszkola (każdy zestaw można dostosować do indywidualnych potrzeb):



Szatnia przedszkolna 1



Szatnia przedszkolna 2



Szatnia przedszkolna H

Przykłady mebli dla szkół:



Krzesełko | Ławki szkolne
dostępne różne modele



Ławki korytarzowo- szatniowe
dostępne różne modele



Biurowo- komputerowa biurka
dostępne różne modele

Przykłady mebli nauczycielskich:



Krzesełko nauczycielskie
dostępne różne modele



Gabloty | Szafy | Regały
dostępne różne modele



Biuro nauczycielskie
dostępne różne modele

Przykłady mebli do internatu | akademika:



Łóżko pojedyncze
dostępne z materacem lub bez



Gabloty | Szafy | Regały
dostępne różne modele

Place zabaw

Wybierając naszą ofertę otrzymujesz nie tylko nowoczesny produkt, wykonany na najwyższym, światowym poziomie. Gwarantujemy również bezpłatną pomoc merytoryczną i wsparcie techniczne od początku tworzenia koncepcji i projektowania placu zabaw, poprzez wszystkie etapy realizacji do rozpoczęcia użytkowania, oraz przez cały okres jego eksploatacji.

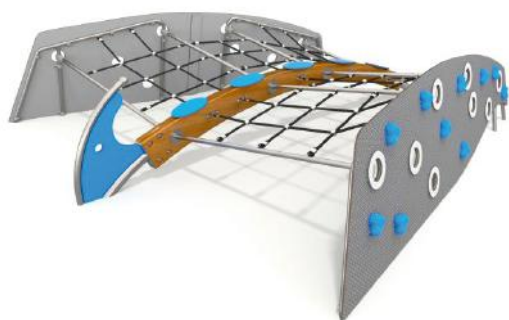
Wybierając naszą ofertę otrzymujesz nie tylko nowoczesny produkt, wykonany na najwyższym, światowym poziomie. Gwarantujemy również bezpłatną pomoc merytoryczną i wsparcie techniczne od początku tworzenia koncepcji i projektowania placu zabaw, poprzez wszystkie etapy realizacji do rozpoczęcia użytkowania, oraz przez cały okres jego eksploatacji.

BEZPIECZEŃSTWO NA PIERWSZYM
Oferowane produkty posiadają certyfikaty zgodności z europejskimi normami EN 1176:2017 wydane przez TÜV SÜD i Rheinland Polska.

Przykładowe instalacje:



MONTU JEMY



CAŁY KATALOG DOSTĘPNY NA STRONIE
PLACEZABAW.budcomart.pl

BUDCOMART PC

Twój partner w szkole



BUDCOMART PC

SKLEP | SERWIS KOMPUTEROWY

BudComArt PC

Plac Zwycięstwa 17, 64-920 Piła

+48 576 502 902

biuro@budcomart.pl

www.BUDCOMART.pl

facebook.pl/BudComArt

PEŁNĄ OFERTĘ ORAZ
SPECYFIKACJE SPRZĘTU
ZNAJDZIESZ NA NASZEJ STRONIE
www.BUDCOMART.pl



www.BUDCOMART.pl