

NIEZBĘDNIK DYREKTORA



BCA BudComArt
GROUP

BUDCOMART.pl

Spis treści

Monitory interaktywne- **str. 5-12**
Akcesoria do monitorów interaktywnych- **str. 13-15**
Monitory dotykowe na biurko- **str. 16**
Kamery- **str. 17**
Podłogi interaktywne- **str. 18-33**
Programy edukacyjne- **str. 34-81**
Gry planszowe edukacyjne- **str. 82-91**
STEM- str. 92-115
Pracownie komputerowe/ językowe- **str. 116-122**
Pomoce dydaktyczne- **str. 123**
Musicon- **str. 124**
HPM- **str. 125**
VISUALO E-gazetka szkolna- **str. 126-127**
Sprzęt IT- **str. 128**
Meble szkolne- **str. 129-130**
Klocki metalowe- **str. 131-132**
Szafy energetyczne- **str. 133-136**
Sprzęt gastronomiczny dla szkół- **str. 141**
Place zabaw- **str. 138**
Sensoryka- **str. 139**
Kabiny akustyczne- **str. 140**
Szkolenia- **str. 141**
Przedłużona gwarancja- **str. 142**
Serwis IT/ Tusze i tonery **str. 143**

Legenda



Rekomendowane dla
PRZEDSZKOLI

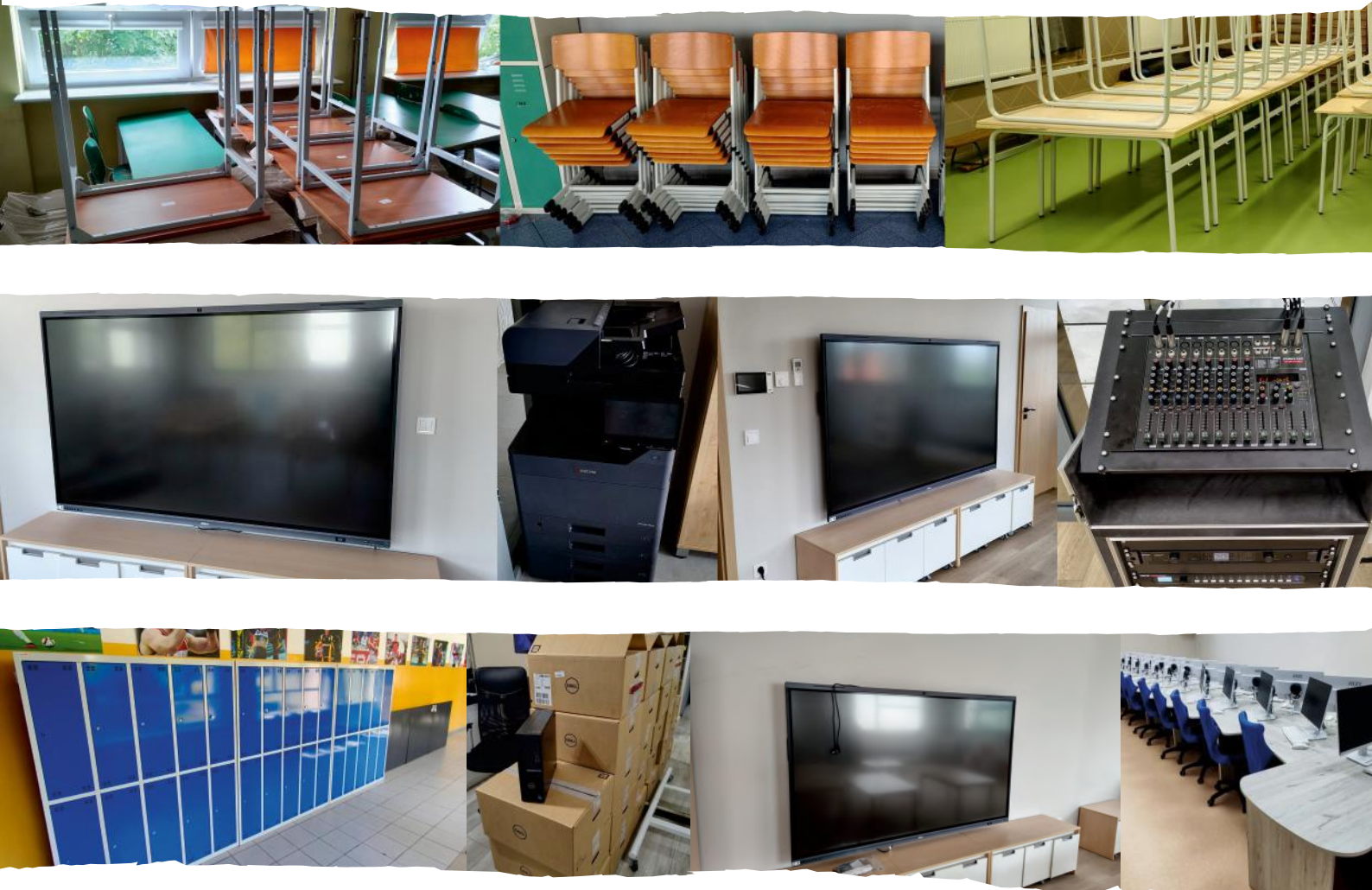


Rekomendowane dla
SZKÓŁ PODSTAWOWYCH



Rekomendowane dla **SZKÓŁ**
PONADPODSTAWOWYCH

Wybrane nasze realizacje:





BUDCOMART PC
since 2013 Twój partner w szkole i biznesie

O NAS

2014 rok- rozszerzenie działalności o doposażenie placówek oświatowych

2017 rok- wprowadzenie do oferty monitorów interaktywnych oraz czynny udział w projekcie Aktywna Tablica do roku 2024

2020 rok- start programu Zdalna Szkoła- czynny udział. Doposażyliśmy m.in. Gminę Obrzycko, Gminę Malechowo

2022 rok- firma BudComArt PC laureatem plebiscytu ZŁOTA FIRMA

2024 rok- właściciel firmy BudComArt PC Damian Szykaruk laureatem plebiscytu OSOBOWOŚĆ ROKU

2013 rok- otwarcie BUDCOMART PC jako sklepu | serwisu komputerowego

2015 rok- sprzedany pierwszy zestaw interaktywny

2019 rok- sprzedany 100 monitor interaktywny. Wyróżnienie przez firmę Promethean jako najlepszego Resslera w Polsce. Instalacja pierwszej pracowni językowej.

2021 rok- Projekt Laboratoria Przyszłości- wprowadzenie do oferty googli VR- czynny udział w projekcie. 1 Miejsce w sprzedaży monitorów NewLine.

2023 rok- firma BudComArt PC otrzymała jako jedna z pierwszych w Polsce akredytację do realizacji programu Bon dla Nauczyciela. Firma BudComArt PC laureatem ORŁY HANDLU. Otrzymanie certyfikatu autoryzowanego partnera firmy NewLine.

2025 rok- wprowadzenie do oferty edukacyjnej serii zabawek. Otrzymanie certyfikacji partnerskiej firmy Learnetic.



„Edukacja to zbiorowy obowiązek- naszą pracę traktujemy jako pasję powiązaną z misją edukacji młodego pokolenia”
Damian Szykaruk /właściciel BudComArt PC/

JUŻ JEST!

PLATFORMA PARTNERSKA DLA PLACÓWEK OŚWIATOWYCH

www.PARTNER.budcomart.pl



Dostępna tylko dla PLACÓWEK EDUKACYJNYCH



Po założeniu konta stały RABAT na asortyment



Ponad 10000 produktów wyselekcjonowanych dla sektora edukacji



BUDCOMART PC
since 2013

Twój partner w szkole i biznesie



MONITORY INTERAKTYWNE





ZAKUP MONITORA W 4 KROKACH

DORADZAMY

Opisz Nam swoje potrzeby a my dobierzemy najlepszy monitor, który w pełni spełni Twoje oczekiwania.



SPRZEDAJEMY

Po wybraniu sprzętu oczekuj na dostawę.



MONTUJEMY

Potrzebujesz zamontować zakupiony monitor? Żaden problem również posiadamy własną ekipę monterów, którzy odwiedzą Waszą placówkę.



SZKOLIMY

Obawiasz się, że sprzęt okaże się trudny w obsłudze? Nie masz się co martwić jeżeli potrzebujesz nasz trener odwiedzi Was i przeprowadzi warsztaty instruktażowe z kadrą.



DAHUA



Dahua **MC480-U** to nowoczesna tablica interaktywna z systemem Android 13 i ekranem 4K UHD, dostępna w rozmiarach 65", 75" i 86". Wyposażona w kamerę 48MP, 8 mikrofonów z aktywną redukcją szumów, głośniki 2.2 oraz wsparcie dla Wi-Fi 6, NFC i dotyku IR. Idealna do videokonferencji, pracy zespołowej i zastosowań edukacyjnych. Intuicyjna obsługa, szybka reakcja na dotyk i elegancki design sprawiają, że to kompletne rozwiązanie do każdej nowoczesnej sali.

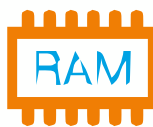
PALM REJECTION

Możliwość podparcia ręki o powierzchnię monitora podczas pisania.



Duże moce obliczeniowe

RAM 8 GB STORAGE do 256 GB



LICENCJONOWANY AIR GAP

Lepszy kąt widzenia, większa precyzja, lepsze odwzorowanie kolorów



Wbudowana kamera AI + mikrofony

Wbudowana kamera 48 MP z szerokim kątem i mikrofony w układzie 8-krotnym z lokalizacją źródła dźwięku i redukcją hałasu



WBUDOWANE APLIKACJE EDUKACYJNE

Po uruchomieniu gotowe aplikacje edukacyjne- zaczynasz pracę od razu



ANDROID 15 wraz z GOOGLE PLAY

Wbudowany system operacyjny Android wraz z certyfikowanym GOOGLE PLAY- funkcje jak w telefonie



65"

75"

86"

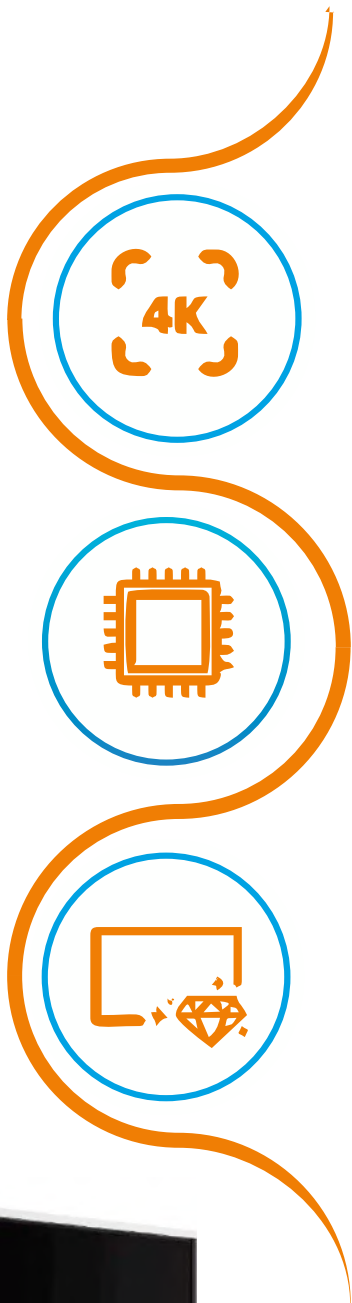
DAHUA



Dahua **ST410** to nowoczesna tablica z ekranem 4K DLED technologią dotyku IR – pisze się po niej piórem lub palcem, z precyzją ± 1 . Dzięki technologii „Zero Air Gap” reakcja jest szybka, a pisanie płynne – można nawet pisać opierając dłoń bez efektu „smugi” (palm rejection).

EKRAN 4K

Wyświetlacz UHD 4K o rozdzielczości 3840×2160. Konstrukcja antyodblaskowa i zapobiegająca blokowaniu zapewniająca płynną interakcję użytkownika.

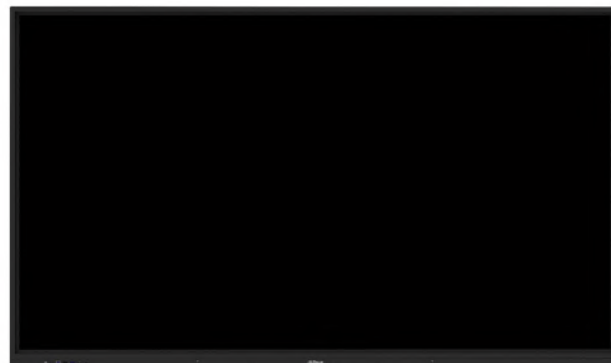


PROCESOR 8 rdzeniowy

Wydajny, 8-rdzeniowy procesor (A55 x8) gwarantuje płynną i szybką pracę nawet przy intensywnym użytkowaniu monitora.

LICENCJONOWANY AIR GAP

Lepszy kąt widzenia, większa precyzja, lepsze odwzorowanie kolorów



WBUDOWANE NARZĘDZIA EDUKACYJNE

Wspierane narzędzia asystenckie obejmują kompas, linijki, trójkątne linijki, kątomierze, tabele i diagramy przepływu. To kompleksowe narzędzia, które pozwalają na tworzenie dokładnych i precyzyjnych grafik, schematów i ilustracji. Dzięki nim możesz rysować, mierzyć i projektować w sposób bardziej zaawansowany i efektywny.

Wbudowany podstawowy moduł AI

Wsparcie dla rozpoznawania pisma i presji pióra, gestów (zoom, drag, eraser), „reverse touch” – czyli dotyk z tabletu steruje tablicą

ANDROID 15

Wbudowany system operacyjny Android 14 z pełnym wsparciem aktualizacji OTA do wersji 15

65" **75"** **86"**

VIEWSONIC



ViewSonic®
See the difference.®

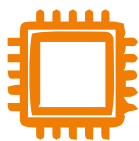
Energooszczędny model

Obniż koszty dzięki energooszczędnemu rozwiązaniu, które zużywa o 20% mniej energii niż poprzednia generacja.



PROCESOR 8 rdzeniowy

Wydajny, 8-rdzeniowy procesor gwarantuje płynną i szybką pracę nawet przy intensywnym użytkowaniu monitora.



Rozbudowany system AUDIO

Zmień sposób angażowania uczniów dzięki systemowi 8 mikrofonów z redukcją szumów, dwóm głośnikom 25W oraz potężnemu subwooferowi 20W.



Uczyń każdą lekcję bardziej dynamiczną dzięki energooszczędnym

monitorom ViewBoard® z serii **IFP51** z certyfikatem EDLA. Dostępne w rozmiarach od 55" do 98", bez problemu dopasowują się do każdej sali lekcyjnej. Rozpocznij notowanie natychmiast dzięki funkcji Write Away i ciesz się naturalnym, precyzyjnym dotykiem w 50 punktach jednocześnie. Spersonalizowane ustawienia i pliki przechowywane w chmurze są zawsze pod ręką dzięki ViewSonic Launcher, a wbudowane oprogramowanie ViewSonic Education oferuje bogaty zestaw narzędzi, które podnoszą jakość nauczania i uczenia się.



Rozbudowane funkcje edukacyjne

Wspierane narzędzia asystenckie obejmują kompas, linijki, trójkątne linijki, kątomierze, tabele i diagramy przepływu. To kompleksowe narzędzia, które pozwalają na tworzenie dokładnych i precyzyjnych grafik, schematów i ilustracji. Dzięki nim możesz rysować, mierzyć i projektować w sposób bardziej zaawansowany i efektywny.

Autorskie edukacyjne oprogramowanie

Wspieraj współpracę w klasie dzięki ViewBoard, AirSync i oprogramowaniu Manager.



ANDROID 14 wraz z GOOGLE PLAY

Wbudowany system operacyjny Android wraz z certyfikowanym GOOGLE PLAY- funkcje jak w telefonie



55"

65"

75"

86"

NEWLINE

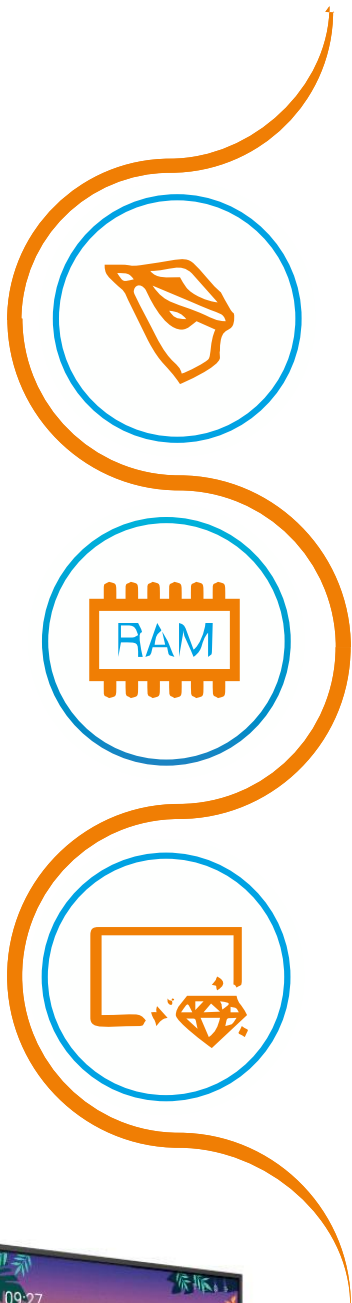


newline

Connect. Create. Collaborate.

PALM REJECTION

Możliwość podparcia ręki o powierzchnię monitora podczas pisania.



Duże moce obliczeniowe

RAM 8 GB STORAGE do 256 GB

LICENCJONOWANY ZERO BONDING

Lepszy kąt widzenia, większa precyzja, lepsze odwzorowanie kolorów



Newline **LYRA PRO**, dzięki najnowszemu systemowi Android 13, oferuje zwiększoną wydajność, bezpieczeństwo i intuicyjną, płynną obsługę. Certyfikat Google EDLA gwarantuje bezproblemową integrację z ekosystemem Google, zapewniając kompatybilność z najnowszymi aktualizacjami i funkcjami. W praktyce zapewnia to szybki dostęp do narzędzi codziennego użytku, takich jak Dysk Google i Sklep Google Play z aplikacjami. Bogaty zestaw złączy obejmuje USB-C, zapewniający dostęp do danych, audio, wideo i power delivery 65 W. Model jest dostępny w rozmiarach od 55 do 98 cali.



MyScript

w trybie Białej Tablicy rozpoznawanie zapisów ręcznego pisma, zapisów matematycznych oraz obiektów.

WBUDOWANE APLIKACJE EDUKACYJNE

Po uruchomieniu gotowe aplikacje edukacyjne- zaczynasz pracę od razu

ANDROID 14 wraz z GOOGLE PLAY

Wbudowany system operacyjny Android wraz z certyfikowanym GOOGLE PLAY- funkcje jak w telefonie

55" 65" 75" 86" 98"

NEWLINE



newline

Connect. Create. Collaborate.

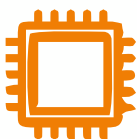
PALM REJECTION

Możliwość podparcia ręki o powierzchnię monitora podczas pisania.



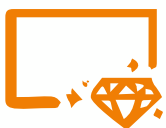
PROCESSOR AI

8 rdzeniowy procesor przygotowany na integrację z sztuczną inteligencją.



LICENCJONOWANY ZERO BONDING

Lepszy kąt widzenia, większa precyzja, lepsze odwzorowanie kolorów



Monitor interaktywny **Elara Pro** z Android 13 i Certyfikatem Google

EDLA jest dostępny w rozmiarach 65, 75 i 86 cali. Precyzyjnie reaguje na dotyk i jest wyposażony w zestaw audio składający się z dwóch głośników 20W, 20-watowego subwoofera oraz zestawu 8 mikrofonów z redukcją szumu i echa. Logowanie za pomocą NFC oraz hybrydowa technologia UC zwiększają efektywność wykorzystania monitora. Standard USB-C oferuje przesyłanie danych, audio, wideo, a także daje możliwość ładowania o mocy 100W. Monitor posiada kamerę 4K AI ModCam+ z automatycznym kadrowaniem i dwoma wbudowanymi mikrofonami



POWER DELIVERY 100W

Rozpoczęcie spotkania lub lekcji jest łatwe, dzięki konstrukcji Elara Pro typu plug-and-play. Wystarczy podłączyć laptopa za pomocą wygodnego kabla USB-C. Ponadto seria Elara Pro zapewnia ładowanie laptopa z mocą 100 W (Power Delivery).



Kamera 4K AI ModCam+ w zestawie

Elara Pro wyposażona jest w najnowszą kamerę 4K AI ModCam+ z funkcją inteligentnego kadrowania obrazu. Urządzenie ma dwa wbudowane mikrofony, dzięki czemu kamera ModCam+ odbiera czysty, wysokiej jakości dźwięk bez potrzeby stosowania oddzielnego zestawu mikrofonów.



ANDROID 14 wraz z GOOGLE PLAY

Wbudowany system operacyjny Android wraz z certyfikowanym GOOGLE PLAY- funkcje jak w telefonie



65"

75"

86"

HIKVISION



HIKVISION®

HIKVISION DS-D5B/EL

nowoczesny monitor interaktywny UHD 4K (3840 × 2160), zaprojektowany specjalnie dla sektora edukacyjnego, aby inspirować naukę i angażować uczniów na zupełnie nowym poziomie! Dzięki zaawansowanemu antyodbłaskowemu ekranowi możesz cieszyć się krystalicznie czystym obrazem nawet w jasno oświetlonych pomieszczeniach. Wyjątkowo płynna reakcja dotykowa obsługująca aż 40 punktów dotyku zapewnia naturalne wrażenia podczas pisania i interakcji.

EKRAN 4K

Wyświetlacz UHD 4K o rozdzielczości 3840×2160. Konstrukcja antyodbłaskowa i zapobiegająca blokowaniu zapewniająca płynną interakcję użytkownika.

4K

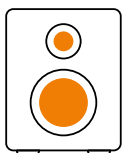
40 PKT DOTYKU

Szybka reakcja TOUCH, maksymalnie 40-punktowa kontrola dotykowa i płynne pisanie.



WYGODNE ROZWIĄZANIE AUDIO

Nie martw się o podłączenie dodatkowych źródeł dźwięku, Monitor posiada wbudowane głośniki o łącznej mocy 40 W.



WBUDOWANE NARZĘDZIA EDUKACYJNE

Wspierane narzędzia asystenckie obejmują kompas, linijki, trójkątne linijki, kątomierze, tabele i diagramy przepływu. To kompleksowe narzędzia, które pozwalają na tworzenie dokładnych i precyzyjnych grafik, schematów i ilustracji. Dzięki nim możesz rysować, mierzyć i projektować w sposób bardziej zaawansowany i efektywny.



BOGACTWO PORTÓW IN

Bogate możliwości podłączenia różnych urządzeń dzięki szerokiemu zakresowi interfejsów.



ANDROID 13

Wbudowany system operacyjny Android.



65" 75" 86"

HIKVISION



HIKVISION®

EKRAN 4K

Wyświetlacz UHD 4K o rozdzielczości 3840×2160. Konstrukcja antyodblaskowa i zapobiegająca blokowaniu zapewniająca płynną interakcję użytkownika.



DO 50 PKT DOTYKU

Szybka reakcja TOUCH, maksymalnie 50-punktowa kontrola dotykowa i płynne pisanie.



TECHNOLOGIA BYOM

Technologia BYOM zapewnia maksymalną wydajność i płynność współpracy, umożliwiając jednoczesną projekcję z wielu urządzeń za pomocą NFC, oprogramowania, Wi-Fi i dongla.



HIKVISION DS-D5C/A to interaktywny monitor 4K UHD (3840×2160) z antyodblaskową powłoką, obsługą do 50 punktów dotyku, zintegrowanym Androidem oraz opcjonalnym systemem Windows, oferujący płynną współpracę, ochronę wzroku i inteligentne zarządzanie temperaturą w konstrukcji typu „wszystko w jednym”.



WBUDOWANE NARZĘDZIA EDUKACYJNE

Wspierane narzędzia asystenckie obejmują kompas, linijki, trójkątne linijki, kątomierze, tabele i diagramy przepływu. To kompleksowe narzędzia, które pozwalają na tworzenie dokładnych i precyzyjnych grafik, schematów i ilustracji. Dzięki nim możesz rysować, mierzyć i projektować w sposób bardziej zaawansowany i efektywny.

BOGACTWO PORTÓW IN

Bogate możliwości podłączenia różnych urządzeń dzięki szerokiemu zakresowi interfejsów. Na wyposażeniu znajdują się takie porty jak HDMI, VGA, DP oraz USB Type-C, co umożliwia łatwe połączenie z wieloma urządzeniami z różnymi rodzajami wyjść.

ANDROID 14 wraz z GOOGLE PLAY

Wbudowany system operacyjny Android wraz z certyfikowanym GOOGLE PLAY- funkcje jak w telefonie



65"

75"

86"

HIKVISION



HIKVISION®

HIKVISION DS-D5C/A2L

Wprowadź rewolucję do swojej klasy lub sali konferencyjnej dzięki Hikvision D5C/A2L. To zaawansowane 65-calowe urządzenie łączy w sobie krystalicznie czysty obraz 4K UHD z innowacyjnymi funkcjami, które ułatwiają współpracę, nauczanie i prezentowanie treści. Posiada kluczowy Certyfikat Google EDLA, co gwarantuje pełny dostęp do ekosystemu Google (Google Play, Google Classroom, Meet) i czyni go wartościowym narzędziem w cyfrowej edukacji.

WYSOKA JAKOŚĆ PANELA DOTYKOWEGO

Jasność aż 480 nitów wraz z matrycą 4k stawia ten model w czołówce w monitorów interaktywnych oferowanych w Polsce.

4K

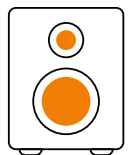
DO 50 PKT DOTYKU

Szybka reakcja TOUCH, maksymalnie 50-punktowa kontrola dotykowa i płynne pisanie.



WYGODNE ROZWIĄZANIE AUDIO

Nie martw się o podłączenie dodatkowych źródeł dźwięku, Monitor posiada wbudowane głośniki o łącznej mocy 65 W.



WBUDOWANE NARZĘDZIA EDUKACYJNE

Wspierane narzędzia asystenckie obejmują kompas, linijki, trójkątne linijki, kątomierze, tabele i diagramy przepływu. To kompleksowe narzędzia, które pozwalają na tworzenie dokładnych i precyzyjnych grafik, schematów i ilustracji. Dzięki nim możesz rysować, mierzyć i projektować w sposób bardziej zaawansowany i efektywny.



BOGACTWO PORTÓW IN

Bogate możliwości podłączenia różnych urządzeń dzięki szerokiemu zakresowi interfejsów. Na wyposażeniu znajdują się takie porty jak HDMI, VGA, DP oraz USB Type-C, co umożliwia łatwe połączenie z wieloma urządzeniami z różnymi rodzajami wyjść.



ANDROID 14 wraz z GOOGLE PLAY

Wbudowany system operacyjny Android wraz z certyfikowanym GOOGLE PLAY- funkcje jak w telefonie



65"

75"

86"

Iiyama



iiyama

SERIA 12 to interaktywny monitor 4K UHD, stworzony z myślą o usprawnieniu współpracy, komunikacji i zaangażowania użytkowników. Jest wyposażony w kluczowe technologie, takie jak ekran LCD DLED Zero Airgap eliminujący efekt paralaksy, precyzyjną technologię PureTouch-IR, system iiWare 13E z Androidem 14, WiFi oraz narzędzie do zarządzania urządzeniami iiyama DMS. Wszystko to sprawia, że monitor staje się niezastąpionym wsparciem w nowoczesnych biurach i placówkach edukacyjnych.

EKRAN 4K IPS

Wyświetlacz UHD 4K o rozdzielczości 3840×2160. Technologia IPS gwarantuje wyższy kontrast, najlepsze odwzorowanie barw i większe kąty widzenia niż najbardziej popularna technologia TN czy VA.



BLUE LIGHT REDUCER

Iiyama dba o zdrowie swoich Klientów, dlatego stosuje wbudowaną natywnie w monitor funkcję redukcji niebieskiego światła (Blue Light Reducer), która ogranicza emisję światła, które jest najbardziej niezdrowe dla oczu.



Iiyama DMS

Najnowszy system online iiyama DMS (Device Management System) pozwala administratorom monitorów łączyć je w grupy instalacji, zdalnie je kontrolować (włączać, wyłączać), aktualizować, zarządzać aplikacjami, ustalać harmonogramy i wiele więcej.



iiWARE

iiWare to zestaw wbudowanych aplikacji opartych na preinstalowanym systemie Android. Zawiera aplikację Notatki, przeglądarkę internetową, przeglądarkę plików, Cloud Drive (MS OneDrive oraz Google Drive), boczny pasek narzędzi dodatkowych i możliwość pobrania niektórych aplikacji potrzebnych dla Twojej organizacji.



BIAŁA TABLICA

Wbudowana funkcja białej tablicy oraz bezprzewodowej transmisji pozwala prowadzić interaktywne lekcje.



ANDROID 14 EDLA

Dzięki systemowi Android z łatwością można dostosować ekran do własnych potrzeb, instalując na nim dedykowane aplikacje.



65"

75"

86"

w Naszej ofercie również monitory marek
o konkretny model zapytaj opiekuna



 **Optoma**

myBoard
INTERACTIVE

 **SAMSUNG**

CLEVERTOUCH®

innex

ID Board

AKCESORIA



Komputer OPS

- › Do monitorów **NewLine/Promethean**
- › Procesor i5
- › Pamięć RAM: 8GB
- › Dysk twardy: 256GB SSD
- › Komunikacja WIFI | LAN
- › Windows 11 Pro



Komputer OPS

- › Do monitorów **NewLine/Promethean**
- › Procesor i7
- › Pamięć RAM: 8GB
- › Dysk twardy: 256GB SSD
- › Komunikacja WIFI | LAN
- › Windows 11 Pro



Komputer OPS

- › Do monitorów **HikVision**
- › Procesor Intel i5
- › Pamięć Ram 8 GB
- › Dysk twardy: 256 GB SSD
- › Komunikacja WiFi | LAN
- › Windows 11 PRO



Komputer OPS

- › Do monitorów **Dahua**
- › Procesor Intel i5
- › Pamięć Ram 16 GB
- › Dysk twardy: 512GB SSD
- › Komunikacja WiFi | LAN
- › Windows 11 PRO



Komputer OPS

- › Do monitorów **ViewSonic**
- › Procesor i5
- › Pamięć RAM: 8GB
- › Dysk twardy: SSD 256GB
- › Komunikacja WIFI | LAN
- › Windows 11 Pro



Komputer OPS

- › Do monitorów **ViewSonic**
- › Procesor i7
- › Pamięć RAM: 8GB
- › Dysk twardy: SSD 256GB
- › Komunikacja WIFI | LAN
- › Windows 11 Pro



Komputer OPS

- › Do monitorów **ViewSonic**
- › Procesor Intel i5
- › Pamięć Ram 16 GB
- › Dysk twardy: 256 GB SSD
- › Komunikacja WiFi | LAN
- › Windows 11 PRO



Komputer OPS

- › Do monitorów **ViewSonic**
- › Procesor Intel i7
- › Pamięć Ram 16 GB
- › Dysk twardy: 256 GB SSD
- › Komunikacja WiFi | LAN
- › Windows 11 PRO



Podstawa Mobilna E-Box Typu 2w1 (Monitor - Stół Interaktywny) Z Elektr. Reg. Wys. I Pochylenia



2 W 1 = MINIMALNA WYSOKOŚĆ STOŁU ok. 70 cm

AKCESORIA

New

Mobilny stojak do telewizorów i paneli interaktywnych

TS1881 eLift

Maksymalna waga telewizora
Maksymalna łączna waga
VESA
Regulacja wysokości
Prędkość regulacji
Klasa ochrony
Materiał
Kolor

50" - 86"

90.9 kg
105.9 kg
200x200 - 800x500
135 - 165 cm
13 mm/sek
IP20
Stal, plastik

Bestseller

Mobilny stojak do telewizorów i paneli interaktywnych

TS1881

Maksymalna waga telewizora
Maksymalna łączna waga
VESA
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

50" - 86"

90.9 kg
105.9 kg
200x200 - 800x500
135 - 165 cm
Stal, plastik

New

Mobilny stojak do telewizorów i paneli interaktywnych

TS1991 eLift

Maksymalna waga telewizora
Maksymalna łączna waga
VESA
Nachylenie
Regulacja wysokości
Prędkość regulacji
Klasa ochrony
Materiał
Kolor

50" - 100"

120 kg
130 kg
200x200 - 1000x600
+5° ~ -5°
113 - 160 cm
27 mm/sek
IP20
Stal, plastik

New

Stojak do telewizorów

TS1140

Maksymalna łączna waga
VESA
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

26" - 65"

35 kg
100x100 - 400x400
88 - 110 cm
Stal

Bestseller

Mobilny stojak do telewizorów i paneli interaktywnych

TS2811

Maksymalna waga telewizora
Maksymalna łączna waga
VESA
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

60" - 100"

136.4 kg
164.2 kg
200x200 - 1000x600
139 - 174 cm
Aluminium, stal

Bestseller

Stojak do telewizorów

TS1220

Maksymalna łączna waga
VESA
Obrót
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

32" - 65"

35 kg
100x100 - 400x400
360°
70 - 120 cm
Drewno, stal

New

Mobilny stojak do telewizorów i paneli interaktywnych

TS2821

Maksymalna waga telewizora
Maksymalna łączna waga
VESA
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

70" - 100"

130 kg
145 kg
200x200 - 1000x600
131.5 - 176.5 cm
Aluminium, stal

Stojak do telewizorów

TS5550

Maksymalna łączna waga
Maksymalna waga telewizora
VESA (mm)
Nachylenie
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

32" - 65"

40 kg
30 kg
100x100 - 600x400
-25° ~ +25°
109.5 - 129.5 cm
Hartowane szkło, stal

New

Mobilny stojak do telewizorów i paneli interaktywnych

TS1991

Maksymalna waga telewizora
Maksymalna łączna waga
VESA
Nachylenie
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

50" - 100"

120 kg
130 kg
200x200 - 1000x600
+5° ~ -5°
123.4 - 168.5 cm
Stal, plastik

New

Mobilny stojak do telewizorów i paneli interaktywnych

TS1137

Maksymalna waga telewizora
Maksymalna łączna waga
VESA
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

23" - 60"

40 kg
45 kg
100x100 - 400x400
98 - 131 cm
Stal, plastik

AKCESORIA

New

Mobilny stojak do telewizorów i paneli interaktywnych



TS2080

Maksymalna waga telewizora
Maksymalna łączna waga
VESA
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

60" - 120"

120 kg
150 kg
200x200 - 1000x600
28 - 158 cm
Stal, plastik
● ○

Bestseller

Mobilny stojak do telewizorów i paneli interaktywnych



TS1380

Maksymalna łączna waga
VESA
Nachylenie
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

50" - 83"

70 kg
100x100 - 800x500
90°
90 - 120 cm
Stal, plastik
●

New

Mobilny stojak do telewizorów i paneli interaktywnych



TS1891

Maksymalna waga telewizora
Maksymalna łączna waga
VESA
Nachylenie
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

50" - 90"

90 kg
100 kg
200x200 - 800x600
+5° ~ -5°
121.5 - 168 cm
Stal, plastik
●



TS1350

Maksymalna łączna waga
VESA
Nachylenie
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

32" - 70"

45 kg
100x100 - 600x400
90°
87 - 117.5 cm
Stal, plastik
●

New

Mobilny stojak do telewizorów i paneli interaktywnych



TS1871

Maksymalna waga telewizora
Maksymalna łączna waga
VESA
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

55" - 90"

75 kg
90 kg
200x200 - 800x600
108.5 - 160 cm
Stal
●

New

Mobilny stojak do telewizorów i paneli interaktywnych



TS1571

Maksymalna waga telewizora
Maksymalna łączna waga
VESA
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

32" - 75"

50 kg
60 kg
200x200 - 600x400
100 - 146.5 cm
Stal
●

Bestseller

Mobilny stojak do telewizorów i paneli interaktywnych



TS1881

Maksymalna waga telewizora
Maksymalna łączna waga
VESA
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

50" - 86"

90.9 kg
105.9 kg
200x200 - 800
135 - 165 cm
Stal, plastik
● ○

New

Stojak do telewizorów



TS1140

Maksymalna łączna waga
VESA
Regulacja wysokości
Materiał
Kolor

26" - 65"

35 kg
100x100 - 400x400
88 - 110 cm
Stal
● ○

Manipulatory do monitorów interaktywnych

Kamery do monitorów interaktywnych

Uchwyty
Naścienne kątowe do 100"

Soundbary

MONITORY DOTYKOWE
na biurko



!deao hub

iiyama

Monitory dotykowe na biurko to idealne rozwiązanie zarówno dla nauczycieli, jak i terapeutów, tworząc interaktywną przestrzeń do nauki i terapii. Dzięki intuicyjnemu ekranowi dotykowemu, umożliwiają elastyczne dostosowanie metod pracy, wspierając walidację dzieci z SPE i ułatwiając komunikację oraz angażowanie uczniów w proces edukacyjny.



QHD 24"



Dotykowy
ekran P-Cap



Idea Pen



Głośnik



Hub 10 portów



Zasilany przez USB-C



Ergonomiczny stojak



Podłącz i Pracuj



FHD 27"



Dotykowy
ekran



Głośnik



Ergonomiczny stojak



Podłącz i Pracuj



QHD 27"



Dotykowy
ekran



Głośnik



Ergonomiczny stojak



Podłącz i Pracuj



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



PODŁOGI INTERAKTYWNE





Czym jest FunFloor?

Interaktywna Podłoga FunFloor to nowoczesne urządzenie multimedialne, które wyświetla obraz na podłożu. Składa się z projektora, systemu czujników ruchu, specjalnego oprogramowania oraz komputera, które zostały umieszczone w jednej obudowie. Wykorzystana technologia umożliwia poruszanie się po wyświetlanym obrazie, który reaguje na nasz ruch. FunFloor obsługiwany jest w sposób intuicyjny poprzez zdalne sterowanie pilotem.

Poznaj Florka twojego interaktywnego przewodnika

W świecie FunFloor nie jesteś sam - towarzyszy Ci FLOREK, pełen energii przewodnik po świecie zabawy, nauki i ruchu! Zawsze gotowy do działania, zachęca do odkrywania interaktywnych przygód, motywuje do wspólnej aktywności i wnosi mnóstwo pozytywnej energii. Z Florkiem każda chwila z FunFloor staje się prawdziwą przygodą pełną uśmiechu i inspiracji!





Dla kogo jest FunFloor?



Edukacja

Korzystając z interaktywnej podłogi FunFloor, dzieci angażują wszystkie zmysły, co w połączeniu z ruchem sprawia, że metoda nauczania FunFloor jest niezwykle skuteczna i atrakcyjna. Specjalnie zaprojektowane gry wspomagają naukę, rozbudzają ciekawość i rozwijają w dzieciach chęć odkrywania. Podczas zabawy i wykonywania zadań na Interaktywnej Podłodze FunFloor dzieci czerpią ogromną radość z nauki.



Szkoły

Przedszkola

Żłobki

Świetlice



Terapia

Terapia prowadzona w formie zabawy pozwala rozładować nagromadzoną energię, a dzięki angażującym grom pacjenci zapominają o swoich ograniczeniach i koncentrują się na przyjemności płynącej z aktywności. Przełamywanie barier oraz budowanie relacji z terapeutą i innymi uczestnikami staje się wówczas naturalnym i motywującym elementem procesu terapeutycznego. Zajęcia z wykorzystaniem FunFloor dostarczają wiele radości zarówno osobom uczestniczącym w terapii, jak i samym terapeutom.



Rewalidacja

Rehabilitacja

Logopedia



Senior

Dzięki Interaktywnej Podłodze FunFloor seniorzy wkraczają w świat, w którym mogą uciec od swoich ograniczeń i cieszyć się czasem spędzonym na terapii. Zajęcia z wykorzystaniem FunFloor poprawiają ich zdolności poznawcze, koordynację ruchową, a także koncentrację. Ponadto interaktywna podłoga FunFloor motywuje graczy i pomaga im integrować się podczas wspólnej zabawy.



Aktywizacja seniorów

Rehabilitacja



Sport

Z FunFloor sport staje się przygodą pełną emocji! Dzięki interaktywnej podłodze każda sala może zamienić się w boisko, tor przeszkód lub arenę sportowych wyzwań. **Pakiet SPORT** to sposób na aktywną zabawę, która angażuje ciało i umysł, rozwija koordynację, szybkość reakcji i ducha zespołu.



Siłownia

Kluby sportowe

Zajęcia W-F



Zabawa

Z FunFloor każda przestrzeń staje się miejscem zabawy i radości! W salach zabaw, hotelu czy strefie rodzinnej - interaktywna podłoga przyciąga najmłodszych, angażuje dorosłych i sprawia, że czas spędzony u Ciebie jest jeszcze przyjemniejszy. Zabawa w piaskownicy, mecz piłki nożnej czy taniec na kolorowej planszy? Teraz to możliwe przez cały rok, niezależnie od pogody!



Salę zabaw

Restauracje

Hotele



Wydarzenia

FunFloor to interaktywna podłoga, która w nowy sposób łączy świat technologii, marketingu i emocji. Podczas targów, eventów czy kampanii promocyjnych staje się centrum uwagi - przyciąga odbiorców, angażuje ich w zabawę i buduje niezapomniane doświadczenia z marką. Dynamiczne animacje, interaktywne gry i kreatywne prezentacje zamieniają każdą przestrzeń w miejsce pełne ruchu, energii i pozytywnych emocji. Z FunFloor Twoja marka staje się synonimem nowoczesności, innowacji i dobrego nastroju.



Dla firm

Eventy

Targi



Większa
moc
głośników

LED



Opis urządzenia

⚡ 3200 ANSI

🎮 210 gier:

— Pakiet PLAY (50 gier)

— Pakiet EDU (50 gier)

— Pakiet JĘZYK ANGIELSKI (100 gier)

— Pakiet ECO (10 gier)

Zestaw zawiera

📦 Interaktywna podłoga FunFloor
EDU LED PLUS

🔧 Uchwyt sufitowy

✂️ Zestaw montażowy

📶 Pilot

📖 Instrukcja obsługi

Dodatkowe elementy

📏 Mata poliwinylowa na podłogę
200cm x 270cm

🔧 Uchwyt ścienny

⊕ Dodatkowe pakiety gier

✍️ Interaktywny pisak długi

✍️ Interaktywny pisak krótki



FunFloor EDU LED PLUS!

Nowy wygląd, ta sama radość wspólnej zabawy!

Najpopularniejsza interaktywna podłoga **FunFloor EDU** powraca w nowej, ulepszonej wersji - stworzonej specjalnie z myślą o szkołach i placówkach, które chcą łączyć naukę z ruchem i zabawą.

Nowy model wyposażono w udoskonalone głośniki, które zapewniają czysty, wyraźny dźwięk i jeszcze większy komfort podczas zajęć grupowych. W połączeniu z ulepszonym oświetleniem LED, każda lekcja staje się pełnym energią, barwnym doświadczeniem.

FunFloor EDU LED PLUS to narzędzie, które wspiera rozwój poznawczy, emocjonalny i motoryczny dzieci. W połączeniu z pakietami gier umożliwia naukę alfabetu, liczenia, kolorów, języka angielskiego oraz ćwiczenia pamięci i spostrzegawczości - wszystko w formie aktywnej zabawy, która motywuje do ruchu i współpracy. To edukacja w najlepszym wydaniu - interaktywna, angażująca i radosna.





Nauka przez
zabawę.
Gdziekolwiek
jesteś



Opis urządzenia

- ⚡ 3500 ANSI
- 🎮 210 gier:
 - Pakiet PLAY (50 gier)
 - Pakiet EDU (50 gier)
 - Pakiet JĘZYK ANGIELSKI (100 gier)
 - Pakiet ECO (10 gier)

Zestaw zawiera

- 📦 Interaktywna podłoga FunFloor MOBILNY
- 🔧 Zestaw montażowy
- 📶 Pilot
- 📖 Instrukcja obsługi
- 🔪 Uchwyt ścienny

Dodatkowe elementy

- 📏 Mata poliwinylowa na podłogę 200cm x 270cm
- 📏 Statyw
- ➕ Dodatkowe pakiety gier
- ✎ Interaktywny pisak długi
- ✎ Interaktywny pisak krótki

Gdziekolwiek się pojawi
– FunFloor Mobilny przyciąga uwagę,
budzi ciekawość i gwarantuje
niezapomnianą zabawę.

FunFloor MOBILNY

Interaktywna radość, która dociera w każde miejsce!

FunFloor Mobilny to w pełni przenośna wersja interaktywnej podłogi, stworzona z myślą o miejscach, w których montaż sufitowy jest niemożliwy - np. w salach o niskim stropie czy skośnym suficie.

Dzięki stabilnemu statywowi z gumowanymi kółkami urządzenie można z łatwością przemieszczać między salami lub budynkami, tworząc interaktywną przestrzeń dokładnie tam, gdzie jest potrzebna. Szerokokątny projektor wyświetla wyraźny obraz o wymiarach 200 x 270 cm, gwarantując pełne doświadczenie FunFloor w każdym miejscu.

FunFloor Mobilny to narzędzie uniwersalne - stworzone z myślą o przedszkolach, szkołach, ośrodkach terapeutycznych, salach zabaw, a także firmach eventowych i domach kultury. Dzięki bogatej bibliotece gier i animacji angażuje zarówno dzieci, jak i dorosłych, zapewniając aktywną rozrywkę, naukę i wspólne emocje.





Jedno
urządzenie
jeszcze więcej
możliwości



Opis urządzenia

- ⚡ 3500 ANSI
- 🎮 250 gier:
 - Pakiet PLAY (50 gier)
 - Pakiet EDU (50 gier)
 - Pakiet JĘZYK ANGIELSKI (100 gier)
 - Pakiet ECO (10 gier)
 - Pakiet MOTORYKA MAŁA (20 gier)
 - Pakiet FUNWALL (20 gier)

Zestaw zawiera

- 📦 Interaktywna podłoga FunFloor MOBILNY 3W1
- ✍️ 2 interaktywne pisaki krótkie
- 🔴 3 miękkie piłki
- 🔪 3 FunSticks
- 📱 3 woreczki sensoryczne
- 🏠 Statyw
- 📺 Uchwyt Flip
- 📶 Pilot
- 📖 Instrukcja obsługi
- 🔧 Zestaw montażowy

Dodatkowe elementy

- 📏 Mata poliwinylowa na podłogę 200cm x 270cm
- 📏 Mata poliwinylowa na stół 100cm x 135cm
- ⊕ Dodatkowe pakiety gier
- ✍️ Interaktywny pisak długi

FunFloor MOBILNY 3W1

Ruch, nauka i emocje na każdej powierzchni!

FunFloor Mobilny 3w1 to wszechstronne narzędzie, które łączy trzy tryby projekcji - podłoga, stół i ściana. Dzięki temu w kilka chwil można dostosować urządzenie do różnych form aktywności: od zabawy ruchowej, przez zajęcia terapeutyczne, aż po ćwiczenia edukacyjne i integracyjne.

Zestaw zawiera aż **250 gier** i animacji oraz akcesoria, takie jak interaktywne pisaki, piłeczki, woreczki sensoryczne i FunSticks, które wzbogacają doświadczenie i rozwijają kreatywność uczestników. Uchwyt Flip i intuicyjne oprogramowanie sprawiają, że obsługa jest prosta i wygodna - bez potrzeby dodatkowych szkoleń czy konfiguracji. FunFloor Mobilny 3w1 został zaprojektowany z myślą o różnych grupach użytkowników - od dzieci i osób z niepełnosprawnościami po seniorów - wspierając rozwój, aktywizację i wspólną zabawę w każdym miejscu.





Projektor
o jasności aż
4000 ANSI
lumenów



Opis urządzenia

- ⚡ 4000 ANSI LASEROWY
- 🎮 260 gier:
 - Pakiet PLAY (50 gier)
 - Pakiet EDU (50 gier)
 - Pakiet JĘZYK ANGIELSKI (100 gier)
 - Pakiet ECO (10 gier)
 - Pakiet MOTORYKA MAŁA (20 gier)
 - Pakiet FUNWALL (20 gier)
 - Pakiet KODOWANIE (10 gier)

Zestaw zawiera

- 📦 Interaktywna podłoga FunFloor MOBILNY PREMIUM 3W1
- ✍️ 2 interaktywne pisaki krótkie
- 🎱 3 miękkie piłki
- 🖱️ 3 FunSticki
- 📊 3 woreczki sensoryczne
- 🏠 Statyw
- 📺 Uchwyt Flip
- 📶 Pilot
- 📖 Instrukcja obsługi
- 🔧 Zestaw montażowy

Dodatkowe elementy

- 📏 Mata poliwinylowa na podłogę 200cm x 270cm
- 📏 Mata poliwinylowa na stół 100cm x 135cm
- ➕ Dodatkowe pakiety gier
- ✍️ Interaktywny pisak długi

FunFloor Mobilny **PREMIUM 3W1**

Jeszcze więcej gier, jeszcze wyraźniejsze emocje!

FunFloor Mobilny Premium 3w1

to udoskonalona wersja znanego modelu 3w1, teraz wyposażona w laserowy projektor o jasności **4000 ANSI** lumenów, który gwarantuje jaśniejszy, bardziej kontrastowy i wyraźny obraz.

Dzięki temu urządzenie działa perfekcyjnie nawet w dobrze oświetlonych salach, podczas eventów czy pokazów. Zachowując wszystkie zalety wersji podstawowej - trzy tryby projekcji (podłoga, stół i ściana) - model Premium pozwala tworzyć różnorodne scenariusze zabaw i zajęć edukacyjnych.

W zestawie znajduje się aż 260 gier oraz zestaw akcesoriów, takich jak pisaki interaktywne, piłeczki, woreczki sensoryczne i FunSticks, które wspierają naukę przez ruch, zabawę i współpracę. Dzięki prostemu w obsłudze oprogramowaniu, FunFloor Mobilny Premium 3w1 jest gotowy do działania w kilka chwil, bez skomplikowanej konfiguracji. To nowoczesne rozwiązanie, które łączy edukację, zabawę i ruch.





Opis urządzenia

⚡ 3500 ANSI

🎮 100 gier:

— Pakiet PLAY (50 gier)

— Pakiet EDU (50 gier)

Zestaw zawiera

📦 Interaktywna podłoga FunFloor ONE

📶 Pilot

📖 Instrukcja obsługi

🔧 Zestaw montażowy

🔪 Uchwyt ścienny

Dodatkowe elementy

📏 Statyw

📏 Mata poliwinylowa na podłogę
200cm x 270cm

⊕ Dodatkowe pakiety gier

✏ Interaktywny pisak długi

✏ Interaktywny pisak długi



FunFloor ONE

Twój pierwszy krok na interaktywną podłogę!

FunFloor ONE to zupełnie nowa, interaktywna podłoga przeznaczona do nowoczesnej edukacji zawierająca **100 gier**. Urządzenie można zamontować bezpośrednio na ścianie lub na mobilnym statywie, który umożliwia swobodne przemieszczanie między salami.

FunFloor ONE to idealne rozwiązanie dla placówek edukacyjnych. Urządzenie zamontowane na mobilnym statywie sprawia, że FunFloor ONE bez trudu przejeżdża przez progi i mieści się w standardowych drzwiach. Dzięki temu można go używać w wielu salach lekcyjnych.

Interaktywna Podłoga FunFloor ONE posiada wbudowany moduł **Wi-Fi**, który umożliwia odtwarzanie filmów z **YouTube** oraz wygodne przeglądanie stron internetowych za pomocą wyszukiwarki **Google**.





Akcesoria dla **FUNFLOOR**



Scenariusze Edukacyjne
dostępne **ZA DARMO**
z każdym zamówieniem



Worek akcesoriów

Mata poliwinylowa



Biała, rozwijana mata poliwinylowa 200 x 270 cm na podłogę sprawia, że kolory wyświetlanego obrazu stają się jeszcze bardziej intensywne i czytelne. Dzięki niej każda projekcja wygląda wyraziście, a powierzchnia pozostaje łatwa do utrzymania w czystości. Posiadamy również maty na stół w rozmiarze 100 x 135 cm.

Interaktywny pisak długi



Interaktywny pisak długi wyposażony jest w przycisk aktywujący, co pozwala na wygodne korzystanie z podłogi z pozycji stojącej. To rozwiązanie szczególnie doceniane przez nauczycieli, terapeutów oraz animatorów prowadzących zajęcia z grupą. Dzięki niemu obsługa systemu FunFloor staje się jeszcze bardziej komfortowa i elastyczna.

Interaktywny pisak krótki



Interaktywny pisak krótki to praktyczne narzędzie, które uaktywnia się w momencie dotknięcia podłogi, umożliwiając precyzyjne i naturalne sterowanie grami oraz ćwiczeniami. Idealnie sprawdza się podczas zajęć edukacyjnych, terapeutycznych i animacyjnych, szczególnie w pracy z dziećmi - zapewnia pełną kontrolę bez konieczności używania dłoni.

Uchwyt ścienny do FunFloor EDU i Mobilnego



Uchwyt ścienny stanowi alternatywną opcję montażu, szczególnie przydatną w miejscach, gdzie nie ma możliwości zainstalowania urządzenia na suficie. To praktyczne i bezpieczne rozwiązanie, które pozwala dopasować system do każdej przestrzeni.



Statyw

Statyw został zaprojektowany z myślą o pełnym bezpieczeństwie i komforcie użytkowania. Dzięki gumowym kółkom oraz ergonomicznej wysokości, przenoszenie urządzenia między salami jest wyjątkowo łatwe i wygodne. Solidna konstrukcja gwarantuje stabilność podczas pracy, a mobilność pozwala cieszyć się interaktywną zabawą w każdym miejscu!



Pakiety **GIER**



**50
GIER**

Zainstalowany
fabrycznie na każdym
urządzeniu

Pakiet PLAY

Pakiet PLAY to gwarancja świetnej zabawy dla każdego - bez względu na wiek. Wprowadza wyjątkową, pełną energii atmosferę podczas imprez, wydarzeń i spotkań. Doskonale sprawdza się w salach zabaw, przedszkolach, szkołach oraz galeriach handlowych, zamieniając każdą przestrzeń w miejsce radości i wspólnej aktywności.



**50
GIER**

Zainstalowany
fabrycznie na każdym
urządzeniu

Pakiet EDU

Pakiet EDU został stworzony z myślą o edukacji zgodnej z podstawą programową Ministerstwa Edukacji Narodowej. Obejmuje 50 angażujących gier interaktywnych, które poprzez zabawę rozwijają ciekawość, wspierają proces uczenia się i zachęcają dzieci do odkrywania świata wiedzy w inspirujący sposób.



**100
GIER**

Zainstalowany
fabrycznie na każdym
urządzeniu *

Pakiet JĘZYK ANGIELSKI

Pakiet Język Angielski został opracowany z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym i szkolnym. Obejmuje 100 gier podzielonych na 30 tematycznych działów, z których każdy kończy się Testem Einsteina - interaktywnym podsumowaniem utrwalającym wiedzę. Zawarte w pakiecie ponad 500 słówek sprawia, że nauka angielskiego staje się ciekawa, angażująca i skuteczna.



ANGIELSKI JEST
EASY-PEASY!



*Nie dotyczy FunFloor ONE



**10
GIER**

Zainstalowany
fabrycznie na każdym
urządzeniu *

Pakiet EKOLOGIA

Pakiet Ekologia powstał z myślą o kształtowaniu postaw proekologicznych i budowaniu świadomości, jak ważne jest dbanie o naszą planetę. Zawiera 10 interaktywnych gier, które w przystępny sposób pokazują, jak prawidłowo segregować odpady, dbać o czystość otoczenia i rozumieć procesy związane z ochroną środowiska. Wierzimy, że te aktywności nie tylko uczą, ale także inspirują do codziennego działania na rzecz natury.



**10
GIER**

PAKIET
DODATKOWY

Pakiet STRAŻAKA

Wyrusz z dziećmi na ekscytującą misję ratunkową! Pakiet Strażaka to zestaw 10 interaktywnych gier edukacyjnych dla dzieci, które uczą bezpieczeństwa pożarowego, roli strażaków, logicznego myślenia i reagowania w sytuacjach zagrożenia. Dzieci poznają zarówno akcje ratownicze, jak i codzienną pracę straży pożarnej - wszystko w formie atrakcyjnych, kolorowych i zróżnicowanych gier.



TO JEDEN Z
MOICH ULUBIONYCH
PAKIETÓW!



**20
GIER**

PAKIET
DODATKOWY **

Pakiet MOTORYKA MAŁA

Pakiet Motoryka Mała to idealne rozwiązanie dla przedszkoli, szkół i ośrodków terapeutycznych, które chcą wykorzystać nowoczesne technologie w codziennej pracy z dziećmi. Dzięki łatwej obsłudze i różnorodności gier, nauczyciele oraz terapeuci mogą z łatwością wprowadzić ciekawe i skuteczne zajęcia, które jednocześnie rozwijają i bawią.



*Nie dotyczy FunFloor ONE

** Zainstalowany fabrycznie na FunFloor MOBILNY 3W1 oraz FunFloor MOBILNY PREMIUM 3W1



IŁOŚĆ QUIZÓW
TWORZONA PRZEZ
UŻYTKOWNIKA

PAKIET
DODATKOWY

Pakiet QUIZY

Otwórz drzwi do świata niekończącej się zabawy i nauki z Pakietem Quizy! To nowoczesne rozwiązanie stworzone z myślą o tych, którzy chcą mieć pełną kontrolę nad treścią swoich gier. Dzięki intuicyjnej aplikacji internetowej z łatwością samodzielnie stworzysz quizy dopasowane do swoich potrzeb - edukacyjnych, rozrywkowych lub integracyjnych.



15
GIER

PAKIET
DODATKOWY

Pakiet SPORT

Pakiet Sport to 15 ćwiczeń, które zachęcają do aktywności ruchowej. Ciekawa grafika i animacje urozmaicają proces treningowy. Opracowane gry przyciągają uwagę, angażują oraz skutecznie motywują do wysiłku. Pakiet Sport to interaktywna zabawa, która jest świetnym urozmaicheniem podczas wydarzeń sportowych, zajęć z wychowania fizycznego czy treningu na siłowni.

GOTOWI NA
SPORTOWĄ
RYWALIZACJĘ?



28
QUIZÓW

PAKIET
DODATKOWY

Pakiet SZKOŁA PODSTAWOWA

Pakiet Szkoła Podstawowa zawiera quizy, które stanowią idealne uzupełnienie dla edukacji w ramach szkoły podstawowej. Pozwalają uczniom utrwalić wiedzę w ciekawy oraz niekonwencjonalny sposób. Po zapoznaniu się z pytaniem oraz możliwymi odpowiedziami, uczeń zaznacza właściwą odpowiedź.





12
GIER

PAKIET
DODATKOWY

Pakiet ROZWÓJ MÓZGU

Pakiet Rozwój Mózgu wspiera koordynację ruchową dzieci, rozwija ich wyobraźnię i zdolność skupienia uwagi. Ćwiczenia zawarte w grach pobudzają naturalną ciekawość i wspomagają rozwój pamięci, która w młodym wieku kształtuje się wyjątkowo intensywnie. Celem pakietu jest wspieranie nauki poprzez zabawę i stymulowanie harmonijnego rozwoju.



15
GIER

PAKIET
DODATKOWY

Pakiet LOGOPEDIA

Pakiet Logopedia zawiera 15 ćwiczeń logopedycznych. Gry zostały opracowane w taki sposób, aby dziecko podczas zabawy nabywało umiejętność poprawnego mówienia. Naszym animacjom towarzyszy lektor, dzięki temu gry rozwijają świadomość artykulacyjną oraz wpływają na kształcenie słuchu fonemowego i fonematycznego. Pakiet Logopedia pozwala korygować wady wymowy w sposób przyjemny i ciekawy.



25
GIER

PAKIET
DODATKOWY

Pakiet REWALIDACJA I TERAPIA

Pakiet Rewalidacja i Terapia to zestaw interaktywnych ćwiczeń wspierających rozwój percepcji oraz usprawnianie różnorodnych funkcji poznawczych. Ułatwia pracę nauczycielom i terapeutom, czyniąc zajęcia bardziej angażującymi i efektywnymi. Gry wchodzące w skład pakietu pobudzają ciekawość, opierają się na indywidualnych możliwościach dziecka oraz pozwalają stopniowo przechodzić na coraz wyższy poziom trudności.



UWOLNIJ POTENCJAŁ
DZIECI DZIEKI INTERAKTYWNYM
GROM TERAPEUTYCZNYM.





NIEDŁUGO SAM
BEDE TWORZYŁ
PAKIETY GIER!



**10
GIER**

PAKIET
DODATKOWY *

Pakiet KODOWANIE

Pakiet Kodowanie stanowi doskonały wstęp do nauki programowania. Dostępny jest w 2 wersjach, które zostały dostosowane poziomem trudności. Każdy z pakietów składa się z 10 gier, które rozwijają analityczne myślenie, zdolności matematyczne, wspomagają pamięć oraz pobudzają koncentrację dzieci.



**10
GIER**

PAKIET
DODATKOWY

Pakiet KARTA ROWEROWA

Pakiet Karta Rowerowa to zestaw 10 gier, które wprowadzają w tematykę ruchu drogowego. Uczy znaków drogowych oraz zasad bezpieczeństwa w ruchu drogowym. Zadania i quizy na czas doskonale wspomagają naukę dla osób przygotowujących się do egzaminu na kartę rowerową, a atrakcyjna forma gier sprawia, że nauka jest wyjątkowo skuteczna oraz przyjemna.



**10
GIER**

PAKIET
DODATKOWY

Pakiet BABY FIRST

Pakiet Baby First został opracowany z myślą o najmłodszych użytkownikach, we współpracy z amerykańską telewizją Baby First TV. Zawarte w nim gry to doskonałe połączenie nauki i zabawy - rozwijają koordynację wzrokowo - ruchową, spostrzegawczość oraz koncentrację. Pakiet idealnie sprawdza się w przedszkolach, żłóbkach i salach zabaw, wspierając rozwój dziecka w przyjazny i angażujący sposób.



w Naszej ofercie również SmartFloor
FlySky, OmnisFloor, KnowlaBox
o konkretny model zapytaj opiekuna





PROGRAMY EDUKACYJNE





Cyber Fox - multimedialna edukacja w przedszkolu

Aplikacja Cyber Fox to połączenie rozrywki i edukacji, które wspiera rozwój dzieci w wieku przedszkolnym w różnych obszarach



Matematyka



Logiczne
myślenie



Pamięć



Język i
słownictwo



Wiedza o
świecie



Świadomość
ekologiczna

Podstawa programowa

Cyber Fox realizuje zagadnienia z przedszkolnej podstawy programowej.



Aplikacja może być obsługiwana na monitorach/tablicach interaktywnych oraz tabletach.

Produkt pozwala nauczycielowi na przerobienie zagadnień z podstawy programowej w urozmaicony i angażujący sposób. Zadania i treści edukacyjne dopasowane są do potrzeb przedszkolaków, dzięki czemu pozytywnie wpływają na rozwój dzieci.

Gra zaczyna się od obejrzenia animowanej historii wprowadzającej do fabuły gry, następnie nauczyciel może wybrać jeden z dwóch trybów gry:

Tryb przygodowy - gdzie dzieci przechodzą przez wszystkie zadania aż do osiągnięcia wszystkich celów gry.

Tryb nauczyciela - gdzie nauczyciel może przetestować zadania przed wykonaniem ich z dziećmi.



W skład zestawu wchodzi:

- Dożywotnia licencja na aplikację Cyber Fox - do wykorzystania na jednym urządzeniu Android lub Windows (Aplikacja jest stworzona z myślą o obsłudze na monitorach/tablicach interaktywnych oraz tabletach.)
- Przewodnik nauczyciela (w formie książeczki oraz w formacie PDF)
- Karty ćwiczeń (w formacie PDF)
- Scenariusze zajęć (w formacie PDF)

Zamów darmową prezentację ONLINE programu CYBERFOX

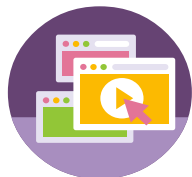
MTALENT



Seria mTalent to produkty wspomagające współczesnego terapeutę 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.

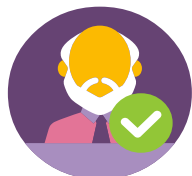


Indywidualizacja i wybór



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 osiąganie 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 zdalnej terapii.





TRENING UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNYCH

Zestaw ćwiczeń interaktywnych i materiałów dodatkowych (wraz z obudową merytoryczno-metodyczną) wspierających organizację atrakcyjnych zajęć z zakresu treningu umiejętności społecznych



Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach treningu umiejętności społecznych z dziećmi z opóźnieniem w zakresie rozwoju społeczno-emocjonalnego i mającymi trudności z zachowaniem w grupie rówieśniczej, z przestrzeganiem zasad i dostosowywaniem się do nich oraz z radzeniem sobie z emocjami i identyfikowaniem ich.

Z czego się składa? Blisko 800 ekranów multimedialnych, baza kart pracy, przewodnik metodyczny i zestaw autorskich pomocy TUS.

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

EDUKACJA WŁĄCZAJĄCA

Zestaw skutecznych narzędzi dla szkolnego psychologa, pedagoga, pedagoga specjalnego, a także wychowawcy wspomagających organizację pomocy psychologiczno-pedagogicznej zgodnie z założeniami edukacji włączającej



Do czego służy? Do wykorzystania podczas codziennej pracy nauczycieli specjalistów w celu podejmowania działań ukierunkowanych na wielowymiarowe wsparcie uczniów, działań profilaktycznych, interwencyjnych, a także innowacyjnych i rozwojowych na rzecz całej szkolnej społeczności.

Z czego się składa? Blisko 500 ekranów interaktywnych, karty pracy do wydruku, autorskie pomoce integrujące grupę, opracowane tematy dotyczące wyzwań rozwojowych i kompetencji kluczowych oraz stale aktualizowana dokumentacja psychologiczno-pedagogiczna.

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

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 z 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.



+6

+11

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 niedokształcenia 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 stymulującą 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, pięciolatków i dzieci z tzw. „zerówki”, czyli rocznego przygotowania szkolnego.



DYSLEKCJA

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

+6

+11



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 przebytym 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.

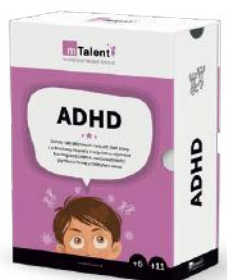
Do czego służy? Do wykorzystania w małych grupach (np. na zajęciach z zakresu rozwijania kompetencji emocjonalno-społecznych) lub doraźnie, według potrzeb, możliwości i planu pracy konkretnych terapeutów i uczniów.

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.

+6

+11



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 pisanem (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

CZYTANIE SY-LA-BA-MI

Czytanie poszerza doświadczenia językowe dziecka, rozwija jego słownictwo, uczy wyrażać myśli i rozumieć sposoby mówienia innych ludzi. Im bogatszy jest język, tym sprawniej wyrażanie własnego zdania, lepsza umiejętność werbalizowania uczuć i potrzeb. Rozwój języka dziecka wpływa także na sprawność startu szkolnego i prawdopodobieństwo sukcesu szkolnego.

CZYTANIE SY-LA-BA-MI CZ. 1

Z czego się składa? Ponad 500 ekranów interaktywnych, więcej niż 100 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

- Sylaby otwarte z literą B, C, D, F, G, H
- Sylaby otwarte z literą J, K, L, Ł, M., N
- Sylaby otwarte z literą P, R, S, T, W, Z, Ż
- Sylaby otwarte typu CI
- Sylaby otwarte typu SI
- Sylaby otwarte typu ZI
- Sylaby otwarte typu DZI
- Sylaby otwarte z dwuznakiem CH
- Sylaby otwarte z dwuznakiem CZ
- Sylaby otwarte z dwuznakiem DZ
- Sylaby otwarte z dwuznakiem DŻ
- Sylaby otwarte z dwuznakiem RZ
- Sylaby otwarte z dwuznakiem SZ



CZYTANIE SY-LA-BA-MI CZ. 2

Z czego się składa? Ponad 500 ekranów interaktywnych, więcej niż 100 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

- Wyrazy proste, z dwóch sylab otwartych
- Wielosylabowe wyrazy z sylab otwartych
- Proste wyrazy jednosylabowe, sylaba zamknięta
- Wyrazy dwusylabowe z sylab otwartych i zamkniętych, cz. 1, 2, 3
- Wyrazy wielosylabowe z sylab otwartych i zamkniętych
- Trudniejsze wyrazy jednosylabowe, cz. 1, 2, 3
- Trudniejsze wyrazy dwusylabowe, cz. 1, 2
- Najtrudniejsze wyrazy dwusylabowe, cz. 1, 2
- Najtrudniejsze wyrazy jednosylabowe, cz. 1, 2



PERCEPCJA WZROKOWA

Percepcja wzrokowa przedszkolaka jest jednym z obszarów ocenianych przez nauczyciela przedszkola w ramach przekazania rodzicom informacji o gotowości dziecka do podjęcia nauki w szkole podstawowej.

Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych i innych, mających na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej.

Z czego się składa? Ponad 600 ekranów interaktywnych, więcej niż 200 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla terapeutów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie percepcji wzrokowej (np. dzieci z grupy ryzyka dysleksji).



TRUDNOŚCI W PISANIU

Przygotowanie się do przygody z pisaniem odbywa się zawsze w przedszkolu. To właśnie nauczyciele przedszkola podejmują różne aktywności mobilizujące i trenujące rączki dzieci, zanim te przystąpią do trudnego zadania kreślenia określonych znaków w określonych przestrzeniach.

Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych z dziećmi ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się (w tym z symptomami dysgrafii i/lub obniżonym napięciem mięśniowym) oraz jako narzędzie profilaktyczne przygotowujące dzieci do nauki pisania, wspomagające tradycyjną naukę pisania liter.

Z czego się składa? Ponad 1000 ekranów interaktywnych, prawie 100 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku

Dla kogo? Dla terapeutów pedagogicznych i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie motoryki i umiejętności pisania.



+6

+11



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





Odkryj EduProgramy

Nowoczesne wsparcie w
edukacji i terapii dzieci

EduProgramy to nowoczesne narzędzia edukacyjne, które wspierają rozwój dzieci na różnych etapach ich nauki i terapii. Tworzymy interaktywne ćwiczenia, które łączą naukę z zabawą, pomagając dzieciom rozwijać kluczowe umiejętności, takie jak czytanie, pisanie, liczenie, koncentracja czy poprawna artykulacja mowy.



Indywidualne
podejście



Wszechstronny
rozwój



Innowacyjne
technologie



Pomoc dla
dzieci ze SPE



Programy dla przedszkoli

Nowoczesne wsparcie w edukacji i terapii najmłodszych

EduProgramy dla przedszkoli to specjalistyczne narzędzia edukacyjne, stworzone z myślą o instytucjach przedszkolnych, które pragną wspierać wszechstronny rozwój dzieci w wieku przedszkolnym. Produkty z tej kategorii obejmują interaktywne programy multimedialne, zaprojektowane w oparciu o nowoczesne metody nauczania oraz wiedzę pedagogiczną i psychologiczną. Dzięki tym rozwiązaniom przedszkola mogą zaoferować swoim podopiecznym angażujące zajęcia, które rozwijają umiejętności niezbędne w przyszłej edukacji szkolnej.

Te innowacyjne rozwiązania są dedykowane instytucjom edukacyjnym, które chcą zaoferować dzieciom najwyższej jakości wsparcie w ich rozwoju. Wszystkie programy zostały zaprojektowane tak, aby były zgodne z podstawą programową wychowania przedszkolnego, co zapewnia pełną zgodność z wymogami edukacyjnymi. Dzięki różnorodnym poziomom trudności ćwiczeń można je dostosować do możliwości grupy oraz indywidualnych potrzeb dzieci, co czyni je uniwersalnym i niezwykle efektywnym narzędziem edukacyjnym.



EduProgramy wspierają nauczycieli w codziennej pracy, oferując innowacyjne i skuteczne rozwiązania edukacyjne.



Edukacja wczesnoszkolna

Kompleksowe wsparcie w nauczaniu dzieci w klasach 1-3

EduProgramy dla edukacji wczesnoszkolnej to zestaw nowoczesnych narzędzi multimedialnych, stworzonych specjalnie z myślą o dzieciach w klasach 1–3. Programy łączą edukację z zabawą, angażując uczniów w interaktywne ćwiczenia, które rozwijają kluczowe umiejętności w obszarach języka polskiego, matematyki, przyrody oraz języka angielskiego. Wspierając nauczycieli w ich codziennej pracy, EduProgramy oferują nowatorskie podejście do nauczania, dostosowane do podstawy programowej i zróżnicowanych potrzeb uczniów.

EduProgramy to narzędzia, które wspierają wszechstronny rozwój uczniów poprzez innowacyjne podejście do edukacji. Dzięki różnorodnym formom ćwiczeń – od krzyżówek i quizów po gry edukacyjne i symulacje – dzieci rozwijają logiczne myślenie, kreatywność oraz zdolność do samodzielnego rozwiązywania problemów. Programy te są również niezwykle przydatne w pracy z dziećmi wymagającymi dodatkowego wsparcia, oferując ćwiczenia o charakterze terapeutycznym.



Dzięki EduProgramom dzieci uczą się nie tylko podstawowych umiejętności, ale także rozwijają pozytywne nastawienie do nauki, co wpływa na ich sukces edukacyjny na dalszych etapach kształcenia. Wykorzystanie technologii multimedialnych sprawia, że nauka staje się ciekawa, interaktywna i dostosowana do współczesnych potrzeb edukacyjnych.



Edukacja w klasach 4-6

Wsparcie w rozwoju kluczowych kompetencji uczniów

EduProgramy dla klas 4-6 to nowoczesne rozwiązania edukacyjne, które wspierają uczniów w rozwijaniu kluczowych umiejętności w zakresie języka polskiego, matematyki, przyrody oraz języka angielskiego. Zaprojektowane z myślą o starszych klasach szkoły podstawowej, programy te oferują bogaty wybór ćwiczeń interaktywnych, które łączą naukę z zabawą, skutecznie angażując uczniów i motywując ich do zdobywania wiedzy.

W klasach 4-6 uczniowie rozwijają swoje umiejętności w bardziej zaawansowanych obszarach, takich jak analiza literatury, zasady gramatyki, zastosowanie matematyki w praktyce czy nauka języka angielskiego. EduProgramy oferują angażujące ćwiczenia, które pomagają przyswajać wiedzę w sposób aktywny i interaktywny. Dzięki różnorodnym formom zadań – od ćwiczeń pisemnych i quizów po gry edukacyjne – uczniowie mogą skutecznie rozwijać swoje kompetencje, jednocześnie budując motywację i pozytywne nastawienie do nauki.



Dzięki wsparciu nowoczesnych technologii programy te pozwalają nauczycielom na indywidualizację nauki oraz skuteczne wsparcie dzieci z różnymi potrzebami edukacyjnymi. EduProgramy pomagają uczniom nie tylko zrozumieć i opanować materiał, ale także rozwijać umiejętności krytycznego myślenia, logicznego rozwiązywania problemów oraz pracy w grupie.



Egzamin ósmoklasisty

Kompleksowe wsparcie w nauce i powtarzaniu materiału

Egzamin ósmoklasisty to moment, w którym uczniowie podsumowują swoją dotychczasową wiedzę i umiejętności. Aby przygotowania były efektywne i mniej stresujące, EduProgramy oferują kompleksowe narzędzia, które łączą realistyczne symulacje egzaminacyjne z angażującymi ćwiczeniami. Programy te wspierają uczniów w utrwalaniu materiału z języka polskiego, matematyki i języka angielskiego, rozwijając nie tylko wiedzę teoretyczną, ale także umiejętności praktyczne wymagane na egzaminie.

Nauka przed egzaminem ósmoklasisty wymaga systematyczności i skutecznych narzędzi edukacyjnych. EduProgramy to połączenie nowoczesnych technologii z praktycznym podejściem, które wspiera zarówno uczniów, jak i nauczycieli. Zróżnicowane typy zadań, od testów wielokrotnego wyboru po zadania otwarte, umożliwiają wszechstronne przygotowanie do egzaminu w atmosferze zaangażowania i motywacji.



EduProgramy przygotowujące do egzaminu ósmoklasisty to wszechstronne narzędzia wspierające uczniów w osiąganiu ich edukacyjnych celów. Dzięki nowoczesnemu podejściu i multimedialnej formie, przygotowania stają się bardziej efektywne, angażujące i dostosowane do indywidualnych potrzeb.



Programy terapeutyczne

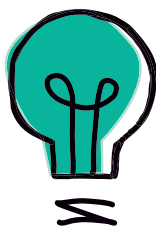
Nowoczesne wsparcie w terapii i edukacji dzieci

Współczesna edukacja i terapia dzieci wymaga rozwiązań, które skutecznie łączą nowoczesne technologie z indywidualnym podejściem. EduProgramy to kompleksowe narzędzia stworzone z myślą o wspieraniu rozwoju dzieci na różnych etapach ich edukacji i terapii. Nasze interaktywne programy pomagają w nauce kluczowych umiejętności takich jak czytanie, pisanie, liczenie, koncentracja czy prawidłowa artykulacja mowy, oferując jednocześnie wsparcie dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE). Dzięki przyjaznym ćwiczeniom i angażującym metodom nauka staje się dla dzieci fascynującą przygodą.

EduProgramy to narzędzia, które łączą zaawansowane technologie z najlepszymi praktykami pedagogicznymi i terapeutycznymi. Dzięki zróżnicowanym ćwiczeniom i dostosowaniu poziomu trudności do potrzeb dziecka, programy te pomagają rozwijać kluczowe umiejętności w sposób przyjazny i efektywny. Interaktywne quizy i gry oraz elementy zabawy angażują dzieci, wspierając je w przezwyciężaniu trudności edukacyjnych i terapeutycznych. To idealne rozwiązanie zarówno do nauki indywidualnej, jak i pracy w grupie.



EduProgramy oferują nowoczesne, efektywne i przyjazne wsparcie w edukacji i terapii dzieci. Dzięki połączeniu nauki z zabawą oraz zastosowaniu innowacyjnych technologii, nasze programy pomagają dzieciom rozwijać się w ich własnym tempie, budując solidne fundamenty dla przyszłych sukcesów. Wybierz EduProgramy, aby wspierać rozwój dziecka w sposób motywujący, skuteczny i dostosowany do jego indywidualnych potrzeb!



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, wybierzesz 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.

Szkolny Trening Uważności

Eduteraeutica Lux Szkolny Trening Uważności: pozwala wdrożyć działania wspierające samopoczucie i dobrostan uczniów, poleca sposoby radzenia sobie z emocjami, proponuje techniki poprawiające koncentrację, wskazuje, jak tworzyć harmonijną atmosferę w klasie, umożliwia pracę indywidualną i grupową z uczniami klas 1-3 oraz 4-8 (dwie wersje ćwiczeń, dla każdej grupy wiekowej).

Zawartość pakietu:

scenariusze prowadzenia zajęć z zakresu uważności, w tym: kreatywne aktywności, dzięki którym uczniowie angażują się i rozwijają swoje umiejętności w sposób praktyczny, inspiracje do krótkich przerw uważnościowych, które pomagają zresetować uwagę i odzyskać równowagę emocjonalną, karty pracy, ćwiczenia i techniki, które wspierają uczniów w regulacji emocji i budowaniu samoświadomości, nagrania audio do odtwarzania podczas pracy indywidualnej lub zajęć relaksacyjnych, ćwiczenia multimedialne do wykorzystania w pracy indywidualnej z uczniem jak i na lekcjach wychowawczych, minipodręcznik z najważniejszymi informacjami i zaleceniami do wykorzystania pakietu w codziennej pracy w szkole, listy dla nauczycieli, rodziców i uczniów wprowadzające w zagadnienie uważności i stanowiące przyjazny wstęp do pracy z pakietem.



Problemy wychowawcze CYBERPRZEMOC

Problemy wychowawcze. Cyberprzemoc to pakiet, który pomoże: uświadomić uczniom, czym jest cyberprzemoc (także hejt, mowa nienawiści), tak aby potrafili rozpoznać jej przejawy w swoim i cudzym zachowaniu, rozmawiać z uczniami o ich doświadczeniu dotyczącym komunikacji przemocowej za pomocą narzędzi cyfrowych, nauczyć, jak stawiać granice w sposób zdecydowany i konsekwentny, a zarazem neutralny, wskazać uczniom, jak należy reagować na zjawisko cyberprzemocy i do kogo się zwrócić w razie jego wystąpienia, włączyć uczniów do stworzenia wspólnego zbioru zasad i norm przeciwdziałających cyberprzemocy, komunikować się z uczniami, tak by w sposób naturalny, w trakcie rozwiązywania bieżących problemów, wspierać i rozwijać u nich kompetencje niezbędne do budowania prawidłowych relacji z rówieśnikami i dorosłymi; zrealizować treści programowe edukacji zdrowotnej w zakresie zagrożeń z niewłaściwego używania technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz dbania o dobrostan psychiczny.



LOGOPEDIA Zajęcia grupowe

Edutapeutica lux Logopedia Spectrum Zajęcia grupowe unikalny zestaw pomocy multimedialnych umożliwiających skuteczną terapię logopedyczną prowadzoną z grupą dzieci.

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 specjaliści, 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



KOMPETENCJE EMOCJONALNO - SPOŁECZNE. PRZEDSZKOLE



Pakiet Kompetencje emocjonalno-społeczne. Przedszkole przeznaczony jest do pracy z dziećmi w wieku 4-6 lat i pomaga rozwijać umiejętności potrzebne do radzenia sobie z różnorodnymi wyzwaniami rozwojowymi

Do czego służy? We wskazaniach podstawy programowej do przedszkola, pojawiają się poza obszarem fizycznym i poznawczym, dwa ważne obszary rozwoju: emocjonalny i społeczny.

Z czego się składa? ok. 40 interaktywnych, animacyjnych ćwiczeń multimedialnych, poradnik metodyczny, ponad 60 kart pracy, karciana gra WYOBRAŹNIK.

FOLKLOR TRADYCYJNIE

Z czego się składa?

- 12 utworów na pen-drive nagranych przez profesjonalnych muzyków;
- ok. 60 zajęć i aktywności dopasowanych do melodii.
- Kolorowanki z ilustracjami dopasowanymi.

FOLKLOR NOWOCZEŚNIE

Z czego się składa?

- 12 utworów na pen-drive nagranych przez profesjonalnych muzyków;
- ok. 60 zajęć i aktywności dopasowanych do melodii.
- Kolorowanki z ilustracjami dopasowanymi.
- Aktywność nawet dla grup 25 osobowych.

RAM-PAM-PAM

To sposób na muzykę w przedszkolu według teorii Gordona, która przeznaczona jest do prowadzenia zajęć grupowych i indywidualnych.

Jedynie takie wsparcie do umuzykalniania dzieci w wieku 0-9 lat. Najchętniej wybierane przez nauczycieli, którzy nie posiadają przygotowania i wykształcenia muzycznego.



LOGOPEDIA SPECTRUM

Edutapeutica lux Logopedia Spectrum to największy i najnowszy multimedialny program do prowadzenia terapii logopedycznej, stanowiący niezbędnik współczesnego logopedy.



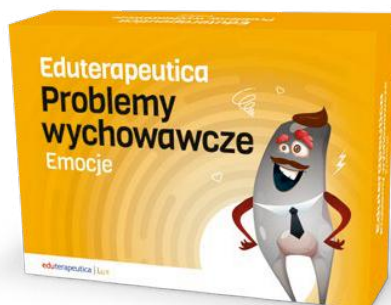
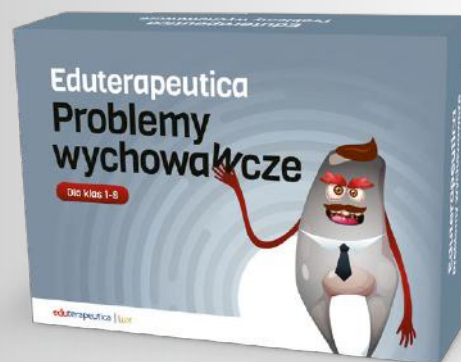
Do czego służy? Największy i najnowszy multimedialny program do prowadzenia terapii logopedycznej, stanowiący niezbędnik współczesnego logopedy. Opracowany i wydany przez doświadczonego wydawcę multimedialnych publikacji SPE marki Edutapeutica.

Z czego się składa? ok. 5000 interaktywnych, animacyjnych ćwiczeń multimedialnych

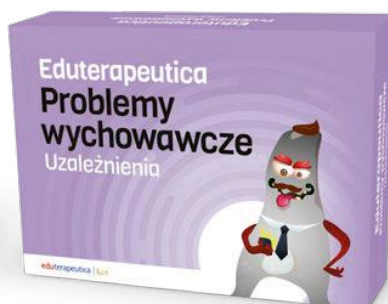
Problemy wychowawcze ZESTAW

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.

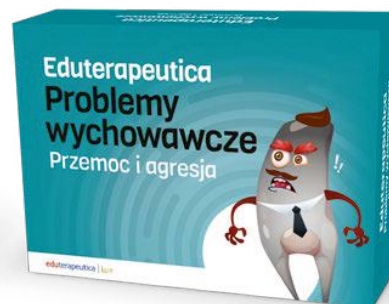
Zawartość pakietu:
pendrive ze zbiorem różnorodnych materiałów: poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze,
ponad 50 interaktywnych ćwiczeń,
Teczkę z ulotkami do rozdania dla rodziców,
poradniki metodyczne,
gry na zajęcia wychowawcze
w formie kartonowych elementów.



Emocje



Uzależnienia



Przemoc i agresja

Trening Umiejętności Społecznych



Zestaw stolikowo-dywanowych gier integracyjnych angażujący dzieci do różnorodnych aktywności, zarówno fizycznych jak i emocjonalno-społecznych.
Trening umiejętności społecznych to szereg działań zarówno edukacyjnych, jak i terapeutycznych, których celem jest rozwijanie umiejętności interpersonalnych oraz społecznych. Zestaw stolikowo-dywanowych gier integracyjnych przeznaczony jest dla dzieci w wieku 7 – 10 lat do pracy w grupach. Pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik pracy oraz działań mających na celu poprawę zachowań społecznych, emocjonalnych i relacyjnych,



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

Twórczość i konstrukcje



Święta i zwyczaje

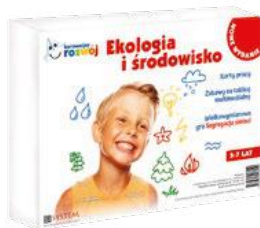
Liczenie i porównywanie



Słowa i znaki

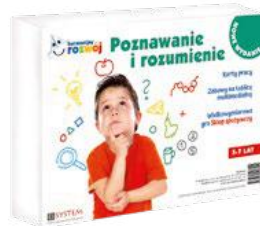
Dzieci rozwijają umiejętność
liczenia i porównywania,
umiejętności językowe
w zakresie słownictwa oraz
zdolności abstrahowania
i budowania świadomości
ekologicznej.

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



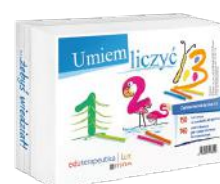
UMIEM



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



Rysio



LITEROWY ODKRYWCA

Rysio Literkowy Odkrywca to innowacyjny pakiet multimedialny stworzony specjalnie dla dzieci w wieku 5 i 6 lat. Poprzez interaktywne gry i ćwiczenia rozwija umiejętności językowe, gotowość szkolną oraz zdolności poznawcze. Doskonałe wsparcie edukacyjne dla przedszkolaków, które zapewni im znakomity start w szkole podstawowej.

Do czego służy? Przeznaczony do przygotowania dzieci do nauki czytania i pisania poprzez różnorodne ćwiczenia oraz interaktywne materiały, które rozwijają kluczowe umiejętności poznawcze. Jest to kompleksowe narzędzie przygotowujące dzieci do skutecznego przyswajania wiedzy w szkole podstawowej.

Z czego się składa? 100 interaktywnych gier multimedialnych, 110 interesujących kart pracy.

Rysio



CYFERKOWY ODKRYWCA

Rysio Cyfrowy Odkrywca to wszechstronny pakiet multimedialny, stworzony specjalnie dla dzieci w wieku 5 i 6 lat. Wspiera rozwój umiejętności matematycznych poprzez interaktywne gry i ćwiczenia, przygotowując maluchy do rozpoczęcia nauki w szkole podstawowej.

Do czego służy? Multimedialny pakiet przedszkolny stworzony dla dzieci w wieku 5-6 lat, aby pobudzić ich ciekawość, zaangażowanie i rozwijać umiejętności matematyczne oraz przygotować do nauki w szkole podstawowej.

Z czego się składa? 70 interaktywnych gier multimedialnych, 80 interesujących kart pracy.

Rysio



SŁUCHOWY ODKRYWCA

Rysio Słuchowy Odkrywca to innowacyjny pakiet multimedialny, zaprojektowany specjalnie dla dzieci w wieku 5 i 6 lat. Poprzez interaktywne gry i ćwiczenia rozwija percepcję słuchową, gotowość szkolną oraz umiejętności czytania, pisania i liczenia. Idealne wsparcie edukacyjne dla przedszkolaków, które zapewni im świetny start w szkole podstawowej.

Do czego służy? Pakiet multimedialny przeznaczony specjalnie dla dzieci w wieku 5-6 lat ma na celu pobudzenie ich ciekawości oraz zaangażowanie w rozwijanie kompetencji i percepcji słuchowej. Ten interaktywny program wspiera integralny rozwój dzieci, umożliwiając im eksplorację dźwięków i rytmów oraz wzmacniając ich zdolności percepcyjne.

Z czego się składa? 40 interaktywnych gier multimedialnych, 50 interesujących kart pracy.





Metoda projektu część 1

Metoda projektu część 1 to nowoczesny zestaw multimedialnych narzędzi edukacyjnych, które pomagają pierwszoklasistom w nauce. Produkt ten obejmuje interaktywne materiały z dziedziny edukacji społecznej, polonistycznej, matematycznej, muzycznej i językowej, które zachęcają uczniów do twórczych zadań i zabaw. Dzięki różnorodnym formom, takim jak wideo, gry i interaktywne ćwiczenia, metoda ta wspiera rozwój we wszystkich tych dziedzinach, umożliwiając zdobywanie wiedzy w ciekawy i łatwo przyswajalny sposób.

Produkt edukacyjny został przystosowany do pracy z uczniami o Specjalnych Potrzebach Edukacyjnych (SPE).

Metoda projektu wspiera rozwój umiejętności i zdobywanie wiedzy w sposób atrakcyjny i efektywny dla młodych uczniów!

Przygody nowoczesnego zestawu multimedialnego narzędzia edukacyjnego zawierają:
Zdrowe odżywianie, Teatr, Moda, Rodzina

Metoda projektu część 2

Metoda projektu część 2 to nowoczesny cyfrowy produkt dydaktyczny, stworzony specjalnie dla uczniów drugiej klasy szkoły podstawowej. Produkt ten obejmuje interaktywne materiały z dziedziny edukacji społecznej, polonistycznej, matematycznej, muzycznej i językowej, które zachęcają uczniów do twórczych zadań i zabaw. Dzięki różnorodnym formom, takim jak wideo, gry i interaktywne ćwiczenia, metoda ta wspiera rozwój we wszystkich tych dziedzinach, umożliwiając zdobywanie wiedzy w ciekawy i łatwo przyswajalny sposób.

Całość jest dostosowana do podstawy programowej i umożliwia pracę z dziećmi ze Specjalnymi Potrzebami Edukacyjnymi (SPE).

Metoda projektu wspiera rozwój umiejętności i zdobywanie wiedzy w sposób atrakcyjny i efektywny dla młodych uczniów!

Przygody nowoczesnego zestawu multimedialnego narzędzia edukacyjnego zawierają:
Uczenie się, Las, Żywyoty, Recykling

Metoda projektu część 3

Metoda projektu część 3 to innowacyjny cyfrowy produkt dydaktyczny, stworzony specjalnie dla trzecioklasistów szkoły podstawowej. Produkt ten obejmuje interaktywne materiały z dziedziny edukacji społecznej, polonistycznej, matematycznej, muzycznej i językowej, które zachęcają uczniów do twórczych zadań i zabaw. Dzięki różnorodnym formom, takim jak wideo, gry i interaktywne ćwiczenia, metoda ta wspiera rozwój we wszystkich tych dziedzinach, umożliwiając zdobywanie wiedzy w ciekawy i łatwo przyswajalny sposób.

Całość jest dostosowana do podstawy programowej i umożliwia pracę z dziećmi ze Specjalnymi Potrzebami Edukacyjnymi (SPE).

Metoda projektu wspiera rozwój umiejętności i zdobywanie wiedzy w sposób atrakcyjny i efektywny dla młodych uczniów!

Przygody nowoczesnego zestawu multimedialnego narzędzia edukacyjnego zawierają:
Iluzje, Kosmos, Transport, Geografia

Metoda projektu edukacja przedszkolna

Metoda projektu w wychowaniu przedszkolnym to innowacyjny multimedialny produkt edukacyjny wspomagający naukę dzieci w przedszkolach. Zawiera interaktywne materiały edukacyjne z zakresu edukacji społecznej, polonistycznej, matematycznej, muzycznej i językowej, które angażują maluchy w kreatywne zadania i zabawy. Dzięki zróżnicowanym formom prezentacji treści, takim jak wideo, gry i interaktywne ćwiczenia, metoda ta stymuluje rozwój dzieci w wielu dziedzinach, umożliwiając im zdobywanie wiedzy w atrakcyjny i przystępny sposób.

Całość jest dostosowana do podstawy programowej i umożliwia pracę z dziećmi ze Specjalnymi Potrzebami Edukacyjnymi (SPE).

Metoda projektu wspiera rozwój umiejętności i zdobywanie wiedzy w sposób atrakcyjny i efektywny dla młodych uczniów!

Przygody nowoczesnego zestawu multimedialnego narzędzia edukacyjnego zawierają:
Zdrowe odżywianie, Teatr, Moda, Rodzina





Matematyka bez reszty część 1

Matematyka bez reszty część 1 to innowacyjny matematyczny produkt multimedialny skierowany do uczniów klasy pierwszej szkoły podstawowej. Zgodnie z podstawą programową, program wprowadza podstawowe pojęcia i zagadnienia matematyczne w sposób przyjazny i dostosowany do codziennego otoczenia uczniów. Dzięki różnorodnym interaktywnym ćwiczeniom i zadaniom uczniowie mogą rozwijać swoje umiejętności matematyczne w kontekście realistycznym, co pomaga im lepiej zrozumieć i zastosować matematykę w praktycznych sytuacjach życiowych.

Całość jest dostosowana do podstawy programowej i umożliwia pracę z dziećmi ze Specjalnymi Potrzebami Edukacyjnymi (SPE).

Zakres edukacji przygodowej: Podróże, Pasje, Zakupy



Matematyka bez reszty część 2

Matematyka bez reszty część 2 to innowacyjny matematyczny produkt multimedialny skierowany do uczniów klasy drugiej szkoły podstawowej. Zgodnie z podstawą programową, program wprowadza podstawowe pojęcia i zagadnienia matematyczne w sposób przyjazny i dostosowany do codziennego otoczenia uczniów. Dzięki różnorodnym interaktywnym ćwiczeniom i zadaniom uczniowie mogą rozwijać swoje umiejętności matematyczne w kontekście realistycznym, co pomaga im lepiej zrozumieć i zastosować matematykę w praktycznych sytuacjach życiowych.

Całość jest dostosowana do podstawy programowej i umożliwia pracę z dziećmi ze Specjalnymi Potrzebami Edukacyjnymi (SPE).

Zakres edukacji przygodowej: Dawne dzieje, Polska w świecie, Zawody



Matematyka bez reszty część 3

Matematyka bez reszty część 3 to innowacyjny matematyczny produkt multimedialny skierowany do uczniów klasy drugiej szkoły podstawowej. Zgodnie z podstawą programową, program wprowadza podstawowe pojęcia i zagadnienia matematyczne w sposób przyjazny i dostosowany do codziennego otoczenia uczniów. Dzięki różnorodnym interaktywnym ćwiczeniom i zadaniom uczniowie mogą rozwijać swoje umiejętności matematyczne w kontekście realistycznym, co pomaga im lepiej zrozumieć i zastosować matematykę w praktycznych sytuacjach życiowych.

Całość jest dostosowana do podstawy programowej i umożliwia pracę z dziećmi ze Specjalnymi Potrzebami Edukacyjnymi (SPE).

Zakres edukacji przygodowej: Wynalazki, Zagadki anatomii, Mały przyrodnik



Matematyka bez reszty. Pierwsze kroki.

Matematyka bez reszty. Pierwsze kroki to matematyczny cyfrowy produkt edukacyjny dla placówek przedszkolnych, przeznaczony do wprowadzania zagadnień matematyczno-przyrodniczych w edukacji przedszkolnej. Zawiera pakiet multimedialnych ćwiczeń, interakcji, zabaw, gier oraz filmy do szybkiego i efektywnego wykorzystania podczas zabaw w grupie przedszkolnej.

Całość jest dostosowana do podstawy programowej i umożliwia pracę z dziećmi ze Specjalnymi Potrzebami Edukacyjnymi (SPE).

Zakres edukacji przygodowej: Podróże, Pasje, Zakupy





Emocje są ważne

Emocje są ważne to interaktywny zestaw wspierający rozwój emocjonalny dzieci w wieku 4–9 lat. Dzięki barwnym i angażującym materiałom dzieci uczą się rozpoznawania, nazywania i wyrażania emocji w sposób dostosowany do ich wieku i etapu rozwoju.

Interaktywny zestaw ćwiczeń edukacyjnych zawiera 190 ekranów ćwiczeniowych.

Zakres tematów: 15 emocji – m.in. radość, smutek, złość, strach, wstyd, zaskoczenie, zazdrość, duma, współczucie i inne.

Rodzaj rozwijanych umiejętności: Rozpoznawanie i nazywanie emocji – poprzez animacje i interaktywne ćwiczenia. Świadomość reakcji ciała – zrozumienie jak organizm reaguje na daną emocję. Empatii – lepsze rozumienie emocji własnych i innych osób. Społeczne – wspieranie komunikacji i budowania relacji z rówieśnikami. Bezpiecznej ekspresji emocji – zachęcanie do wyrażania emocji w zdrowy i odpowiedni sposób, bezpieczny dla siebie i innych osób.

Produkt edukacyjny został przystosowany do pracy z uczniami o Specjalnych Potrzebach Edukacyjnych (SPE).

Muzyczne zabawy. Dźwięk i słowa

Muzyczne zabawy. Dźwięki i słowa to interaktywny zestaw ćwiczeń edukacyjnych zawierający bogatą bazę dźwięków do naśladowania przez dzieci, a także ćwiczenia z zakresu logopedii, w których może uczestniczyć cała grupa. Produkt zawiera odgłosy przyrody, instrumentów muzycznych, ruchu ulicznego oraz różnorodnych urządzeń – wszystkie tworzą ogromną paletę dźwięków!

Interaktywny zestaw ćwiczeń edukacyjnych zawiera 335 ekranów ćwiczeniowych.

Zakres tematów: Odgłosy przyrody, Muzyczne zgadywanki, Zabawy głoskami, Takie same!, Takie podobne!

Rodzaj rozwijanych umiejętności: grafomotoryka, analiza i percepcja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, pamięć słuchowa, pamięć dźwiękowa, stymulacja ciekawości poznawczej, mowa

Produkt edukacyjny został przystosowany do pracy z uczniami o Specjalnych Potrzebach Edukacyjnych (SPE).

ABC Bezpieczeństwa. Służby ratunkowe

ABC bezpieczeństwa. Służby ratunkowe to interaktywny zestaw edukacyjny przeznaczony do nauki zasad bezpieczeństwa w przedszkolu, szkole, domu i podróży. Dzieci zdobywają wiedzę z zakresu zasad bezpieczeństwa, numerów alarmowych, rodzajów zagrożeń oraz działań służb ratunkowych. Zapoznaj swoich uczniów z bezpiecznymi zasadami już dziś i przedstaw im trudne tematy w przyjazny oraz interaktywny sposób.

Interaktywny zestaw ćwiczeń edukacyjnych zawiera 200 ekranów ćwiczeniowych.

Zakres tematów: Ważny numer!, Na ratunek!, To jest zadanie dla..., Memory ratunkowe

Rodzaj rozwijanych umiejętności: logiczne myślenie, myślenie przyczynowo-skutkowe, analiza i percepcja wzrokowo-słuchowa, rozwój kompetencji społecznych, poprzez edukację integracyjną, emocje i ich kontrolowanie w sytuacjach stresowych, pamięć wzrokowa.

Produkt edukacyjny został przystosowany do pracy z uczniami o Specjalnych Potrzebach Edukacyjnych (SPE).

EKOwyzwanie. Ekotropiciiele

EKOwyzwanie. Ekotropiciiele to interaktywny zestaw ćwiczeń edukacyjnych przeznaczony do wprowadzania zagadnień z dziedziny ekologii. Rolą produktu jest przedstawienie dzieciom pojęć ekologicznych, segregacji i recyklingu, a także rozwój umiejętności selekcji informacji czy podejmowania właściwych decyzji.

Odkryj fascynujący świat ekologii i rozwij swoje umiejętności dzięki interaktywnemu zestawowi ćwiczeń, który zabierze przedszkolaków i uczniów szkoły podstawowej w niezapomnianą podróż po tajemnicach natury, inspirując ich do troski o naszą planetę i promowania zrównoważonego rozwoju.

Interaktywny zestaw ćwiczeń edukacyjnych zawiera 190 ekranów ćwiczeniowych

Zakres tematów: Bądź eko!, Materiały i surowce, EKOhistoryjki, EKOzadania

Rodzaj rozwijanych umiejętności: rozwój obszaru poznawczego, uświadomienie zjawiska ekologii, analiza i percepcja wzrokowa; spostrzegawczość, pamięć wzrokowa, logiczne myślenie, myślenie przyczynowo-skutkowe, rozwój kompetencji społecznych, selekcja informacji, rozwój obszaru emocjonalnego.

Produkt edukacyjny został przystosowany do pracy z uczniami o Specjalnych Potrzebach Edukacyjnych (SPE).





ScienceLab Fascynująca Anatomia Człowieka DOTYK

Science-Lab. Fascynująca anatomia człowieka. Dotyk to innowacyjny cyfrowy zestaw edukacyjny, który umożliwia uczniom interaktywne odkrywanie i zgłębianie tajemnic ludzkiego ciała poprzez zmysł Dotyku, rozwijając wiedzę anatomiczną w ciekawy i angażujący sposób.

Multimedialny zestaw ćwiczeń edukacyjnych porusza: budowę oraz funkcje nosa zewnętrznego i wewnętrznego, budowę oraz przekrój języka, lokalizację smaków, działanie oraz zaburzenia zmysłów.

Cyfrowy produkt edukacyjny zawiera: 4 plansze edukacyjne, 3 filmy edukacyjne, 10 symulacji dla całej klasy, 1 prezentacja.

Produkt edukacyjny został przystosowany do pracy z uczniami o Specjalnych Potrzebach Edukacyjnych (SPE).

ScienceLab Fascynująca Anatomia Człowieka WZROK

Science-Lab. Fascynująca anatomia człowieka. Wzrok to innowacyjny cyfrowy zestaw edukacyjny, który umożliwia uczniom interaktywne odkrywanie i zgłębianie tajemnic ludzkiego ciała poprzez zmysł Wzroku rozwijając wiedzę anatomiczną w ciekawy i angażujący sposób.

Multimedialny zestaw ćwiczeń edukacyjnych porusza: budowę aparatu ochronnego i gałki ocznej, działanie wzroku, choroby i wady, ośrodek kory mózgowej.

Cyfrowy produkt edukacyjny zawiera: 6 plansze edukacyjne, 3 filmy edukacyjne, 16 symulacji dla całej klasy, 1 prezentacja.

Produkt edukacyjny został przystosowany do pracy z uczniami o Specjalnych Potrzebach Edukacyjnych (SPE).

ScienceLab Fascynująca Anatomia Człowieka WĘCH I SMAK

Science-Lab. Fascynująca anatomia człowieka. Węch i Smak to innowacyjny cyfrowy zestaw edukacyjny, który umożliwia uczniom interaktywne odkrywanie i zgłębianie tajemnic ludzkiego ciała poprzez zmysł Węchu i Smaku rozwijając wiedzę anatomiczną w ciekawy i angażujący sposób.

Multimedialny zestaw ćwiczeń edukacyjnych porusza: budowę oraz funkcje nosa zewnętrznego i wewnętrznego, budowę oraz przekrój języka, lokalizację smaków, działanie oraz zaburzenia zmysłów.

Cyfrowy produkt edukacyjny zawiera: 7 plansze edukacyjne, 3 filmy edukacyjne, 31 symulacji dla całej klasy, 4 prezentacje.

Produkt edukacyjny został przystosowany do pracy z uczniami o Specjalnych Potrzebach Edukacyjnych (SPE).

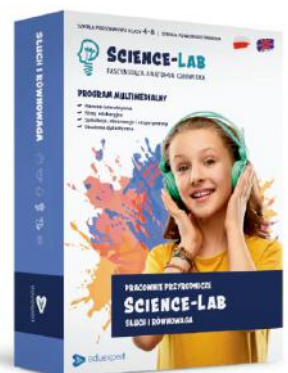
ScienceLab Fascynująca Anatomia Człowieka SŁUCH I RÓWNOWAGA

Science-Lab. Fascynująca anatomia człowieka. Słuch i Równowaga to innowacyjny cyfrowy zestaw edukacyjny, który umożliwia uczniom interaktywne odkrywanie i zgłębianie tajemnic ludzkiego ciała poprzez zmysł Słuchu i Równowagi rozwijając wiedzę anatomiczną w ciekawy i angażujący sposób.

Multimedialny zestaw ćwiczeń edukacyjnych porusza: budowę ucha zewnętrznego, środkowego i wewnętrznego, szczegółową budowę błędnika, drogę dźwięku, zagrożenia dla słuchu, symulacje z elementami fizyki - natężenie, częstotliwość dźwięku, ćwiczenia ruchowe wspomagające zmysł równowagi.

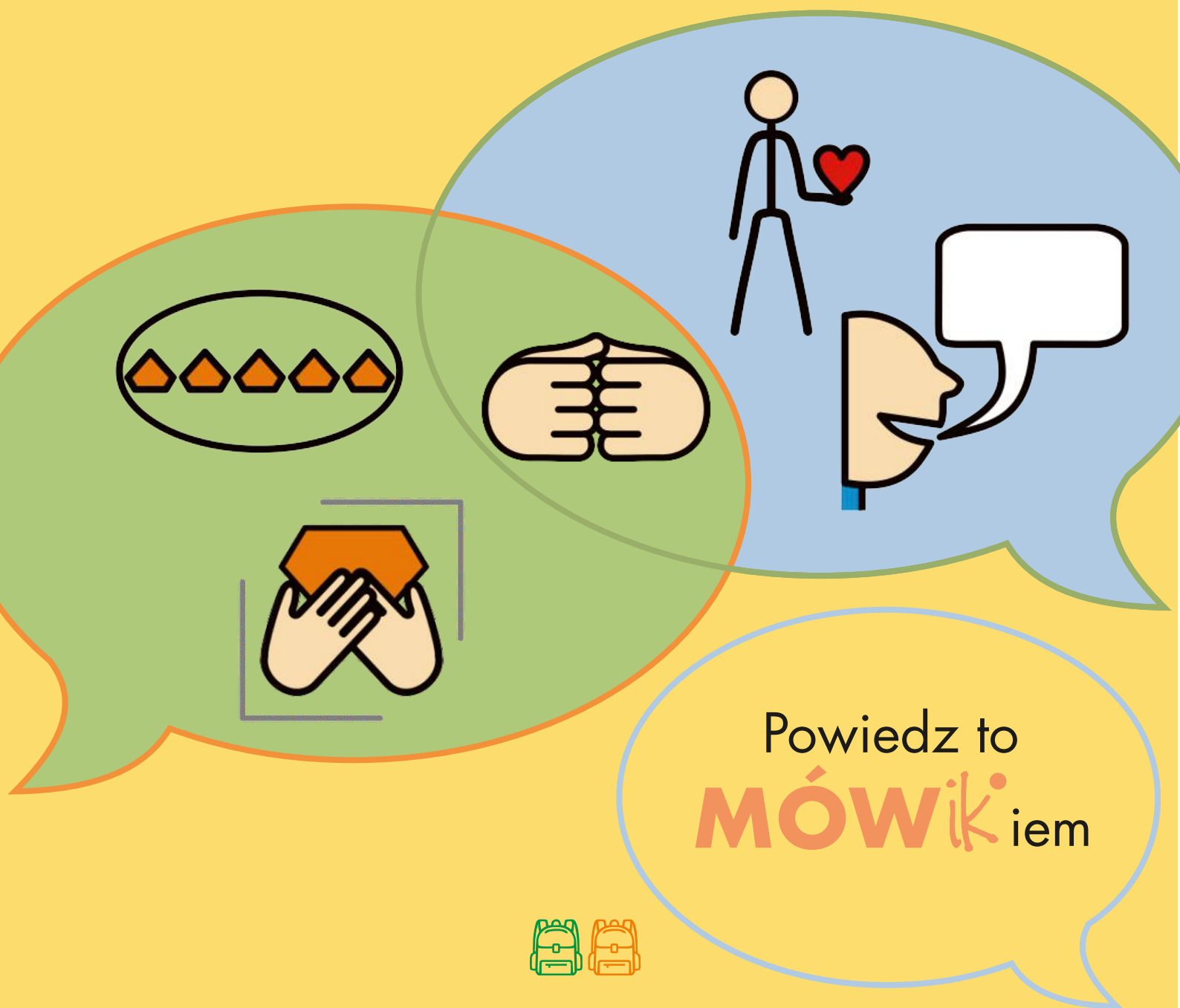
Cyfrowy produkt edukacyjny zawiera: 6 plansze edukacyjne, 3 filmy edukacyjne, 13 symulacji dla całej klasy, 2 prezentacje.

Produkt edukacyjny został przystosowany do pracy z uczniami o Specjalnych Potrzebach Edukacyjnych (SPE).





Pomoce dydaktyczne do komunikacji alternatywnej i wspomagającej



WIEM

JAK TO POWIEDZIEĆ

BOX



Program rozwijania
umiejętności językowych
użytkowników alternatywnych
i wspomagających metod
porozumiewania się (AAC)
Gotowa do pracy
pomoc dydaktyczna
w kartonowym pudełku.



PLANowanieDNIA



Plan dnia SZKOŁA

Pomoc dydaktyczna dla uczniów
szkół specjalnych
Zawiera 96 symboli umożliwiających
planowanie dnia.



Plan dnia DO DOMU

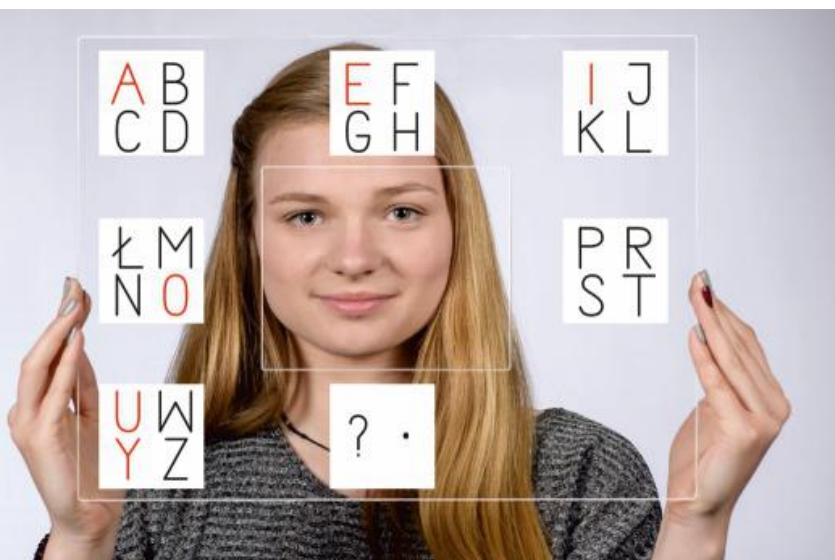
Zestaw 132 symboli pozwalających
na planowanie codziennego dnia
z dziećmi i młodzieżą.

Symbole wydrukowane są na foliowanym kartonie kredowym z dołączonymi rzepami samoprzylepnymi, umożliwiającym mocowanie na tablicy.



E-TRAN

Pomoc do komunikacji wspomagającej i alternatywnej dla osób wskazujących symbole lub litery wzrokiem. To plansza z przezroczystego pleksi o wymiarach 300x490x4 mm. Do każdego E-tranu dołączone są rzepy samoprzylepne, umożliwiające umocowanie symboli lub liter na powierzchni e-tranu.



SILIKONOWE OPASKI na rękę



Dostępne wersje: Basen, Plaża

MÓWiKarteczki



8 laminowanych kartoników 4 x 8,5 cm, spiętych metalowym klipsem.



NAKLEJKI na drzwi

Zestaw składa się z 27 naklejek na drzwi w formacie A5 (148 x 210 mm), wydrukowanych na samoprzylepnym papierze, zabezpieczonym lakierem UV.



Kalendarz na biurko - Kartonowy stojący kalendarz biurkowy do układania daty oraz zdań. Z jednej strony kartoniki zawierają: dni tygodnia, numery dni miesiąca, miesiąc, pogoda, szczególne wydarzenie danego dnia.





Mówik MEMORY



Podręcznik SAKRAMENTY UMACNIAJĄ NAS

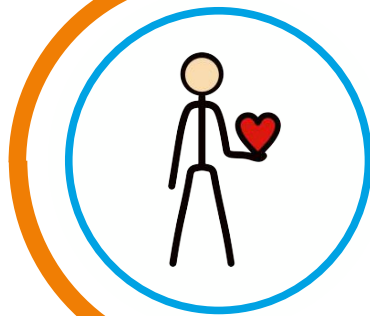


Kalendarz z naklejkami



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
kobietą i mężczyzną 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.

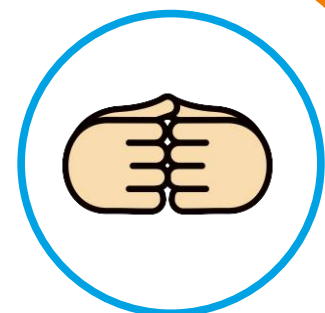
Symbol

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. 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.



Wsparcie merytoryczne

dotatkowe materiały dydaktyczne dla
logopedów i nauczycieli, możliwość szkoleń
i współpracy





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.

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.

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.

FIZYKA to 80 plansz interaktywnych, zawierających między innymi:

- › Przejrzyste 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.

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 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).

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



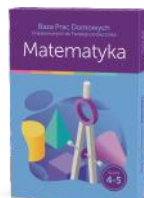
- › 13 zagadnień,
- › 39 lekcji (po 13 lekcji „Powtórz wiedzę”, „Czas na test” i „Sprawdź się”),
- › 592 ekrany, 373 zadania, 10 filmów, 12 symulacji, 52 zasoby interaktywne,
- › 13 gier dydaktycznych,
- › 3 plansze interaktywne,
- › zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz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

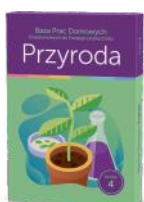
- › Interaktywne ćwiczenia to bardziej aktywna i skuteczna forma nauczania. Świetnie sprawdzą się także jako forma powtórzenia wiadomości lub baza do zajęć metodą odwróconej klasy.
- › Ponad 1100 zadań i 100% zgodność z podręcznikami wiodących wydawnictw to gwarancja świetnego przygotowania dla każdego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

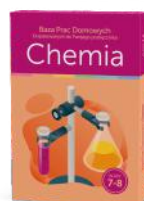
- › Interaktywne ćwiczenia to bardziej aktywna i skuteczna forma nauczania. Świetnie sprawdzą się także jako forma powtórzenia wiadomości lub baza do zajęć metodą odwróconej klasy.
- › Ponad 450 zadań i 100% zgodność z podręcznikami wiodących wydawnictw to gwarancja świetnego przygotowania dla każdego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



GEOGRAFIA

Ćwiczenia dopasowane do podręczników Nowa Era i WSiP

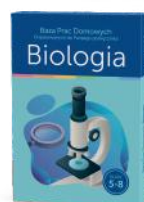
- › Interaktywne ćwiczenia to bardziej aktywna i skuteczna forma nauczania. Świetnie sprawdzą się także jako forma powtórzenia wiadomości lub baza do zajęć metodą odwróconej klasy.
- › Ponad 400 zadań i 100% zgodność z podręcznikami wiodących wydawnictw to gwarancja świetnego przygotowania dla każdego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

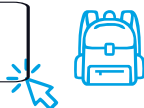


BIOLOGIA

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 (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.



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.

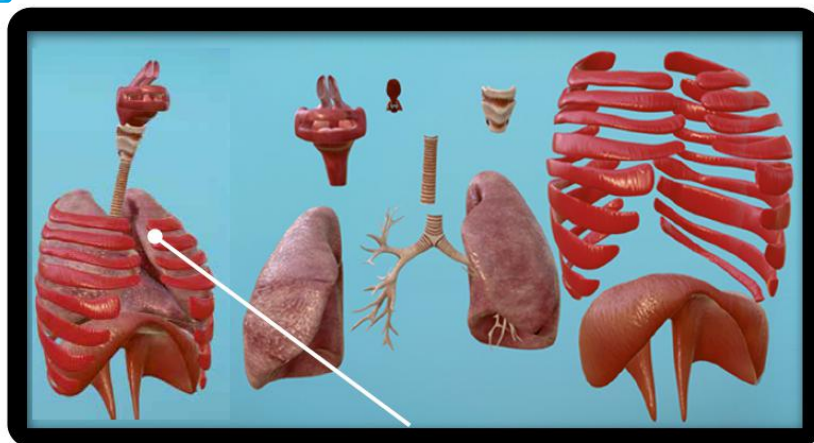
ROQED Physics zawiera ponad 250 wirtualnych i interaktywnych instrumentów laboratoryjnych i stanowi idealne środowisko do przygotowania i przeprowadzenia eksperymentów o dowolnej złożoności w oparciu o szkolny program nauczania. Nauczyciele i studenci mogą wymiarować dane wejściowe i uruchamiać testy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

ROQED KIDS



ROQED
KIDS

Zaawansowane oprogramowanie edukacyjne zostało specjalnie zaprojektowane z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, oferując interaktywne i angażujące podejście do nauki podstawowych przedmiotów.



Rozpocznij edukacyjną podróż z ROQED Kids!

Zapraszamy do skorzystania z ROQED Kids — innowacyjnego rozwiązania, które przygotowuje Państwa dzieci do wyzwań przyszłości, rozwijając ich naturalną ciekawość i potencjał intelektualny.

[ZAPYTAJ OPIEKUNA O WERSJĘ DEMO](#)

Oprogramowanie jest w fazie rozwoju i będziemy informować o zmianach i datach dostępności. Premiera planowa na Q2 2026

ROQED AI



ROQED AI

Twój wirtualny asystent nauczania

ROQED AI to innowacyjne narzędzie oparte na sztucznej inteligencji, które transformuje metody nauczania, zapewniając spersonalizowane podejście do każdego ucznia i skupiając się na doskonałości edukacyjnej.

Transformuj edukację, oszczędzaj czas

Tam, gdzie kreatywność spotyka się z technologią w edukacji, ROQED AI umożliwia nauczycielom tworzenie, współpracę i prowadzenie dynamicznych doświadczeń edukacyjnych.

Oprogramowanie jest w fazie rozwoju i będziemy informować o zmianach i datach dostępności.





mozaBook 4.5

edukacyjny program prezentacyjny



Nauczyciele i uczniowie mogą tworzyć swoje prezentacje w oparciu o dostępne w mediatece 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

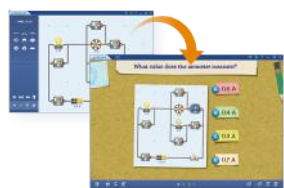


Stwórz atrakcyjne wizualnie, animowane prezentacje i wzbogacaj je filmami i modelami 3D. Narzędzia do rysowania mają intuicyjny interfejs użytkownika, dzięki czemu nawet najmłodsze dziecko bez kłopotu poradzi sobie z rysowaniem, zaś wbudowana linijka, kątomierz czy cyrkiel ułatwią kreślenie precyzyjnych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



Wzbogacaj swoje prezentacje i dostępne w mozaBook publikacje dzięki unikalnej mediatece, 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 mediateki 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.





PLATFORMA MERIDIAN PRIME

Platforma Meridian Prime to wygodne i doskonałe narzędzie dla nauczycieli i uczniów szkół każdego typu i poziomu nauczania. Zawiera obecnie ponad 200 interaktywnych map i plansz do geografii, historii, ekologii, przyrody, biologii, WOS-u, matematyki i wielu innych.



Pomoc dydaktyczna do: geografii, historii, biologii, przyrody WOS-u, matematyki, techniki, języka polskiego, języka angielskiego.

**W RAMACH JEDNEJ LICENCJI
DOŻYWOTNIEJ DLA PLACÓWKI**



TWÓJ KOD POZWALAJĄCY NA 60 DNIOWY DARMOWY DOSTĘP
DO PLATFORMY MERIDIAN PRIME

BUDCOMART2026





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 umożliwia 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.

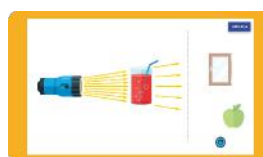
Każdy moduł zawiera:



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 ożywionej i nieożywionej, analizują zasoby potrzebne do rozwoju organizmów, łańcuchy pokarmowe i piramidy żywieniową.

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

Energia. To działa! – 23 lekcje

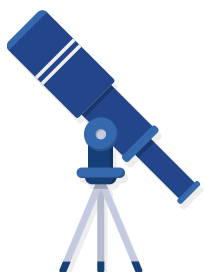
Uczniowie poznają różne rodzaje energii oraz dowiadują się, jak się ona zmienia. Analizują energię, jaką wytwarzają ich ciała, energię potencjalną i kinetyczną, ruch fal oraz alternatywne formy energii.



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!**





Gry planszowe edukacyjne





GRY DO NAUKI GRAMATYKI

Irregular Verbs Puzzle

- Zawartość: 300 puzzli (100 czasowników nieregularnych), 6 propozycji gier i zabaw, instrukcja.

ROZRYWKA

Wyjątkowa układanka, w której gracze łączą trzy pasujące elementy, aby ułożyć mini-puzzle. Gracze utrwalają czasowniki poprzez rywalizację w grach takich jak Guessing Game, Missing Puzzle, Question Race i innych.

CEL JĘZYKOWY

Opanowanie trzech form czasowników nieregularnych w sposób znacznie prostszy i bardziej intuicyjny niż tradycyjna nauka — poprzez odkrywanie powtarzalnych wzorców odmiany.

O GRZE

Czasowniki zostały podzielone na kolorowe grupy według podobnego typu odmiany. Taka forma nauki sprzyja szybszemu zapamiętywaniu i pozwala przyswoić więcej słownictwa w krótszym czasie.



A2-B1

Verbos Irregulares - en presente JĘZYK: hiszpański

- Zawartość: 357 elementów puzzli (45 czasowników nieregularnych), 7 propozycji gier i zabaw z puzzlami, instrukcja

ROZRYWKA

Fantastyczna układanka do nauki odmiany hiszpańskich czasowników nieregularnych. Wyszukiwanie i dopasowywanie odpowiednich elementów zgodnie z modelem podanym w instrukcji łączy świetną zabawę z nauką. Dodatkowym atutem są wciągające gry i zabawne aktywności, które pozwalają ćwiczyć i utrwalać zdobytą wiedzę w przyjemny sposób.

CEL JĘZYKOWY

Zapamiętanie odmiany przez osoby hiszpańskich czasowników nieregularnych trzech typów:

-ar, -er, -ir.

O GRZE

W pudełku znajduje się 45 najczęściej używanych hiszpańskich czasowników nieregularnych. Każdy kolor oznacza inny schemat odmiany. Podział czasowników na mniejsze grupy ułatwia naukę i pozwala dostosować jej tempo do możliwości uczącego się.



A1-A2

SERIA TIME MACHINE Gry do nauki czasów angielskich

- Zawartość: 4 pionki, kostka do gry, plansza, karty z czasownikami, instrukcja

ROZRYWKA Ekscytujący wyścig połączony z nauką budowania zdań w wybranych czasach języka angielskiego. Dodatkowe zadania, które gracze wykonują, jeśli popełnią językowy błąd, stanowią kolejną okazję do zabawy i integracji.

CEL JĘZYKOWY

Rozpoznawanie czasów angielskich dzięki specjalnym słowom kluczowym. Nauka i utrwalanie budowy trzech podstawowych typów zdań: pytań, zdań twierdzących oraz przeczących.

O GRACH

Zadaniem graczy jest budowanie zdań w odpowiednich czasach języka angielskiego. Elementy zdania tworzone są na podstawie informacji umieszczonych na planszy oraz czasownika losowanego z puli kart znajdujących się w pudełku. Gry z serii TIME MACHINE pomagają opanować następujące czasy: Present Simple, Present Continuous, Present Perfect, Past Simple oraz Future Simple.



A1-A2

B1-B2

A2-B1

Gry do nauki trybu warunkowego

Zestaw gier zawiera:

- The Chain Stories - 20 kart dwustronnych (40 łańcusków przyczynowo-skutkowych)
- Shower of Questions - 20 kart dwustronnych (40 stron z pytaniami, na które gracze odpowiadają w wybranym trybie warunkowym)
- Imagine the Future / What...? - 40 kart dwustronnych (karty również do samodzielnej nauki: z jednej strony zdania sytuacyjne, z drugiej – zdania przekształcone w odpowiedni tryb warunkowy)
- The Black Peter - 23 karty (podczas gry gracze dopasowują początek i zakończenie zdania w odpowiednim typie trybu warunkowego)

ROZRYWKĄ Gry do nauki trybów warunkowych to cztery typy kart, które w angażujący sposób wprowadzają i utrwalają gramatykę. Każdy rodzaj kart ma własne zasady i oferuje inny typ językowej przygody – od rodzinnej gry „The Black Peter” po zabawne, krótkie historie tworzone w „Chain Stories”.

CEL JĘZYKOWY

Nauka i opanowanie trzech typów angielskiego trybu warunkowego.

Ćwiczenie słownictwa, rozumienia ze słuchu oraz powtórka gramatyki – wszystko w jednym zestawie.

O GRACH

Uniwersalne karty edukacyjne do nauki trzech typów angielskiego trybu warunkowego doskonale sprawdzają się zarówno podczas zajęć w klasie, jak i do samodzielnej nauki w domu. Zadania można wykonywać w dużych grupach lub w parach. Gry WHAT WOULD HAPPEN IF...? oraz zawierają wszystkie cztery zestawy kart: Chain Stories, Shower of Questions, Black Peter, What would happen if/What would have happened if.



SERIA SCORE NO MORE

- Zawartość: 50 kart, Instrukcja

ROZRYWKĄ Gracze starają się zebrać jak najniższą możliwą sumę czterech kart i w odpowiednim momencie zawołać: „Score No More!”. Gracz, który uzyska najniższy wynik, wygrywa rundę. Zabawne i często zaskakujące historie sprawiają, że gra jest bardziej wciągająca i atrakcyjna dla osób uczących się języka angielskiego.

CEL JĘZYKOWY

Płynne używanie mowy zależnej (gra REPORTED CHAMPION) oraz strony biernej (gra PASSIVE PASSIONATE) w zdaniach twierdzących, pytających i przeczących.

O GRZE

Gry zostały stworzone, aby pomóc w opanowaniu strony biernej oraz mowy zależnej w naturalnym kontekście, poprzez interakcję z innymi graczami. Zostały zaprojektowane tak, by umożliwić swobodne ćwiczenie następujących czasów oraz czasowników modalnych w mowie zależnej: Present Simple, Present Continuous, Present Perfect, Present Perfect Continuous, Past Simple, Past Continuous, Past Perfect, Future Simple, Future Continuous, czasy mieszane oraz czasowniki modalne takie jak may, can, must, should.



GRY DO NAUKI MÓWIENIA

SERIA HomEnglish

- Zawartość: 100 kart z zadaniami, 4 karty joker, instrukcja.

ROZRYWKA Zadaniem graczy jest jak najszybsze pozbycie się kart z zabawnymi, prowokującymi i intrygującymi zwrotami, które pomagają podtrzymać rozmowę. Szeroki wybór wyrażeń to nie tylko okazja do nauki, ale także szansa na wybuchy śmiechu i spędzenie czasu w miłej, swobodnej atmosferze.

CEL JĘZYKOWY

Przełamywanie bariery mówienia po angielsku oraz rozwijanie umiejętności swobodnego wyrażania myśli. Nauka i ćwiczenie nowych zwrotów, które używane są w codziennych rozmowach.

O GRACH

Wciągająca zabawa, która uczy naturalnych konwersacji po angielsku. Gra polega na tworzeniu dialogów, reagując na słowa wypowiedziane przez innych graczy. Na kartach znajdują się zwroty kolokwialne, idiomatyczne ale często używane, na poziomach B1-B2. Tytuł gier: LET'S TALK IN LIVING ROOM, KITCHEN oraz BATHROOM.



Nowa SERIA TALK BACK

- Zawartość: 100 kart z zadaniami, 4 karty joker, instrukcja.

ROZRYWKA Celem graczy jest jak najszybsze zagranie kart z humorystycznymi, zaskakującymi i prowokującymi zwrotami, które naturalnie napędzają rozmowę. Bogaty zestaw wyrażeń sprzyja nie tylko nauce języka, lecz także dobrej zabawie, śmiechowi i spędzaniu czasu w luźnej, przyjaznej atmosferze.

CEL JĘZYKOWY

Budowanie pewności siebie w mówieniu po angielsku oraz rozwijanie swobody wypowiedzi. Poznawanie i utrwalanie nowych zwrotów używanych w codziennej komunikacji.

O GRACH

Dynamiczna gra konwersacyjna, która wspiera naukę naturalnego języka angielskiego. Rozgrywka polega na tworzeniu dialogów poprzez reagowanie na wypowiedzi innych graczy. Karty zawierają potoczne i idiomatyczne, a jednocześnie często używane zwroty, dostosowane do poziomu A2-B1.



Travel with English

- Zawartość: 6 pionków (figurki słynnych postaci z historii Wielkiej Brytanii), 100 kart z zadaniami, broszura z opisami atrakcji turystycznych Londynu, plansza-mapa, 60 ręcznie wykonanych flag, 10 drewnianych podstawek, drewniana która jednocześnie jest mapą Londynu.

ROZRYWKA Zadaniem graczy jest jak najszybsze dotarcie do 10

londyńskich atrakcji i oznaczenie ich swoimi flagami. O zwycięstwie decyduje dobrze zaplanowana trasa oraz odrobina szczęścia.

CEL JĘZYKOWY

Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych. Nauka przydatnych zwrotów używanych w podróży na wakacjach, uzyskanie płynności w ich używaniu.



Beat About the Bush - in Business

- Zawartość: 200 kart ze słownictwem na poziomie podstawowym i średnio zaawansowanym, żetony punktacji, instrukcja.

ROZRYWKĄ Popularna gra słowna — tym razem w języku angielskim. Gracze na zmianę opisują przedmioty, zjawiska lub osoby tak, aby partner mógł je odgadnąć. Trzeba jednak uważać — nie wolno używać słów zakazanych!

CEL JĘZYKOWY

Uzyskanie zdolności do opisywania przedmiotów, ludzi, procesów po angielsku, dotyczy słownictwa typowego dla biznesu. Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych oraz praktycznego stosowania nowego słownictwa.

O GRZE

Każde pudełko zawiera 1600 słów umieszczonych na 200 kartach. Hasła podzielone są na dwa poziomy trudności, dzięki czemu łatwo dopasować poziom gry do umiejętności językowych graczy. Wersja biznesowa, oprócz słownictwa typowego dla spotkań zawodowych, zawiera również wyrażenia używane w codziennej komunikacji.



Beat About the Bush -Environment / Technology / Health and Medicine

- Zawartość: 50 dwustronnych kart z hasłami oraz pytania konwersacyjne na rewersie każdej karty, instrukcja.

ROZRYWKĄ Dynamiczna gra typu „taboo”, w której gracze opisują hasła, unikając użycia słów zakazanych. Presja czasu, kreatywne myślenie i rywalizacja sprawiają, że rozgrywka jest pełna emocji, śmiechu i dobrej zabawy — zarówno w klasie, jak i podczas spotkań towarzyskich.

CEL JĘZYKOWY

Nauka i utrwalanie tematycznego słownictwa związanego ze środowiskiem, technologią oraz zdrowiem i medycyną. Rozwijanie umiejętności mówienia, parafrazowania oraz jasnego i precyzyjnego formułowania wypowiedzi w języku angielskim.

O GRACH

Gra opiera się na opisywaniu pojęć bez użycia określonych słów, co wymaga elastycznego posługiwania się językiem i szybkiego reagowania. Zróżnicowany poziom trudności pozwala dostosować rozgrywkę do możliwości graczy. Zestaw doskonale sprawdza się podczas zajęć językowych, kursów oraz zabawy w domu, wspierając rozwój płynności i pewności w komunikacji.



ALL
A2-
B2

Ask! Don't Stray!

- Zawartość: 60 kart z postaciami i czynnościami, 20 kart z kategoriami, 10 dużych kart z nazwami zawodów i aktywności, instrukcja

ROZRYWKWA

Dynamiczna i angażująca gra karciana, w której gracze rywalizują o jak najszybsze skompletowanie zestawu postaci należących do tej samej grupy zawodowej. Karty zdobywa się, zadając trafne i poprawnie sformułowane pytania, co sprawia, że każda rozgrywka jest pełna interakcji, emocji i dobrej zabawy. Element rywalizacji oraz wyścig o odnalezienie „swojego zespołu” dodatkowo motywują graczy do aktywnego udziału w grze.

CEL JĘZYKOWY

Rozwijanie umiejętności zadawania pytań i udzielania odpowiedzi w języku angielskim z wykorzystaniem różnych struktur gramatycznych i czasów. Gra wspiera naukę oraz utrwalanie nowego słownictwa i zwrotów, a także zachęca do swobodnej komunikacji w naturalnych sytuacjach językowych.

O GRZE

„Ask! Don't Stray!” to uniwersalna gra językowa dla graczy na poziomach od A1 do B2. Postacie na kartach mają własne doświadczenia i cechy, które uczestnicy odkrywają poprzez zadawanie pytań. Gra umożliwia stopniowe zwiększanie poziomu trudności, wspiera rozwój płynności językowej, ćwiczenie różnych czasów gramatycznych oraz umiejętność opisywania osób w naturalnym kontekście komunikacyjnym.



A1-B2

Quiz & Act Games

- Zawartość: 50 kart, instrukcja.

ROZRYWKWA

Zdobywanie jak największej liczby punktów poprzez odpowiadanie na pytania z quizu kulturowego oraz odgrywanie zabawnych wyzwań, które wywołują wybuchy śmiechu u graczy.

CEL JĘZYKOWY

Poznanie ciekawostek dotyczących kultury krajów anglojęzycznych. Ćwiczenie czytania, mówienia i słuchania w języku angielskim.

O GRACH

Seria QUIZ & ACT prezentuje interesujące informacje o Wielkiej Brytanii, Stanach Zjednoczonych oraz Australii. Proste zasady i dynamiczna rozgrywka gwarantują świetną zabawę z rodziną i przyjaciółmi.



A2-B2

Baffle Me Games

- Zawartość: 40 pasków papieru z pytaniami, 48 okrągłych kart z krótkimi odpowiedziami.

ROZRYWKWA Seria gier językowych, w których gracze próbują zaskoczyć przeciwników serią szybkich pytań, prowokując ich do udzielania precyzyjnych odpowiedzi. W grze dodatkowej Ask Me zadaniem jest tworzenie pytań na podstawie podanych odpowiedzi, aby przechytryć przeciwników.

CEL JĘZYKOWY

Nauka budowania pytań oraz udzielania natychmiastowych odpowiedzi z użyciem czasowników pomocniczych. Rozpoznawanie kluczowych słów w pytaniach i odpowiedziach.

O GRACH

W pudełku znajdują się dwie gry: Baffle Me oraz Ask Me. Seria obejmuje m.in.: TO BE, CAN, HAVE GOT, Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Present Perfect, Future Simple, MIX.



AL
L
A2

BAFFLE ME KIDS

- Zawartość: 40 pasków papieru z pytaniami, 48 okrągłych kart z krótkimi odpowiedziami.

ROZRYWKA Dynamiczna i pełna energii gra językowa, w której dzieci rywalizują, zadając sobie nawzajem szybkie pytania i próbując zmylić przeciwników. Krótkie rundy, element zdrowej rywalizacji oraz dwa różne tryby rozgrywki sprawiają, że gra jest wciągająca, zabawna i chętnie wybierana przez najmłodszych.

CEL JĘZYKOWY

Rozwijanie umiejętności spontanicznego reagowania w języku angielskim oraz budowania poprawnych pytań i odpowiedzi. Utrwalanie podstawowych struktur gramatycznych, takich jak to be, have got, can, a także wybranych czasów gramatycznych w naturalnym kontekście komunikacyjnym.

O GRACH

Baffle Me KIDS to zestaw gier językowych dla dzieci, który łączy naukę z aktywną zabawą. Gra oferuje dwa tryby rozgrywki: BAFFLE ME, oparty na szybkim zadawaniu pytań i rywalizacji, oraz ASK ME, w którym gracze tworzą pytania pasujące do podanych odpowiedzi. Oba tryby wspierają rozwój płynności językowej, refleksu językowego oraz pewności w mówieniu po angielsku.



GRY OUTDOOROWE

NAUKA I ZABAWA NA ŚWIEŻYM POWIETRZU

- rozwijają kreatywność
- ułatwiają opanowanie wybranego materiału
- uczą współpracy
- wspierają integrację percepcyjno-ruchową

CUTE WALKERS

- Zawartość: miękka plansza o wymiarach 2,5 × 3,5 m, duża kostka 30 × 30 × 30 cm, instrukcja.

ROZRYWKA Dynamiczna i pełna energii gra językowa, w której dzieci rywalizują, zadając sobie nawzajem szybkie pytania i próbując zmylić przeciwników. Krótkie rundy, element zdrowej rywalizacji oraz dwa różne tryby rozgrywki sprawiają, że gra jest wciągająca, zabawna i chętnie wybierana przez najmłodszych.

CEL JĘZYKOWY

Wspieranie pierwszych prób komunikacji w języku angielskim poprzez proste pytania i polecenia. Utrwalanie podstawowego słownictwa oraz zagadnień gramatycznych w naturalnym kontekście, a także budowanie pewności siebie i nawyku mówienia u początkujących uczniów.

O GRZE

Plansza zawiera pytania i polecenia, które pomagają ćwiczyć materiał językowy znany z zestawów Cute Talkers, ale może być również wykorzystywana jako samodzielna pomoc dydaktyczna. Gra łączy naukę z ruchem i zabawą, co sprzyja koncentracji oraz pozytywnym emocjom związanym z nauką języka. Plansza wykonana jest ze zmywalnego, trwałego materiału, dzięki czemu doskonale sprawdza się zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz.



ROUND STEPS

JĘZYK: angielski, hiszpański, niemiecki, francuski

- Zawartość: okrągła plansza o średnicy 2 m, instrukcja z pomysłami na gry i aktywności.

ROZRYWKA Kolorowa, ruchowa gra plenerowa, która łączy naukę z aktywnością fizyczną i wspólną zabawą. Duża plansza zachęca dzieci do poruszania się, współdziałania i aktywnego udziału w rozgrywce, dzięki czemu nauka odbywa się w naturalny i angażujący sposób.

CEL JĘZYKOWY

Nauka kolorów, podstawowych przymiotników oraz liczb od 1 do 12 w języku obcym.

O GRZE

Plansza została zaprojektowana z myślą o uczniach rozpoczynających naukę języka. Nauka poprzez zabawę sprawia, że przyswajanie nowego słownictwa jest szybsze i bardziej naturalne. Wspólna rozgrywka sprzyja współpracy, wzajemnej pomocy oraz aktywnemu uczestnictwu wszystkich graczy.



A1

BRAINY STEPS

JĘZYK: angielski,
hiszpański, niemiecki,
francuski

- Zawartość: okrągła plansza o średnicy 2 m, instrukcja z pomysłami na gry i aktywności.

ROZRYWKA Interaktywna gra plenerowa, która zachęca do rozmowy, współpracy i kreatywnego myślenia. Różnorodne zadania i aktywności sprawiają, że uczniowie chętnie angażują się w grę, ucząc się poprzez ruch i komunikację.

CEL JĘZYKOWY

Nauka przymiotników opisujących cechy charakteru, wyszukiwanie przeciwieństw oraz używanie przymiotników w naturalnych sytuacjach językowych.

O GRZE

Gry i aktywności zawarte w instrukcji pozwalają nie tylko poznać nowe przymiotniki, ale także aktywnie wykorzystywać je do opisywania osób i uzasadniania wypowiedzi. Gracze używają języka w realnych, naturalnych sytuacjach komunikacyjnych, rozwijając płynność mówienia i umiejętność argumentowania.



A2-B2

BASIC VERBS

JĘZYK: angielski,
hiszpański, niemiecki,
francuski

- Zawartość: 24 kwadraty 30 × 30 cm zestaw kart z postaciami, poręczne pudełko do przechowywania, instrukcja gier i aktywności, które pozwalają

ROZRYWKA Aktywna gra plenerowa, która łączy ruch z nauką języka. Dzięki elastycznej formie rozgrywki plansza sprawdza się zarówno w sali lekcyjnej, na szkolnym korytarzu, jak i na świeżym powietrzu, angażując graczy w dynamiczną i przyjemną zabawę.

CEL JĘZYKOWY

Nauka i ćwiczenie czasowników BE / CAN / HAVE w zdaniach twierdzących, przeczących oraz pytających.

O GRZE

Plansza oferuje różnorodne scenariusze dostosować poziom trudności do możliwości językowych graczy.



A1-A2

PRESENT OR PAST IN LONDON

- Zawartość: plansza o wymiarach 2,5 × 3,5 m, drukowany zestaw czasowników do wykorzystania w grze, mega kostka 30 × 30 × 30 cm, instrukcja.

ROZRYWKA Ruchowa i angażująca gra językowa, która łączy naukę gramatyki z aktywną zabawą. Duża plansza oraz element losowości sprawiają, że uczniowie chętnie biorą udział w rozgrywce, ucząc się poprzez działanie i współpracę.

CEL JĘZYKOWY

Wyjaśnianie i rozumienie różnic między czasami Present Simple i Past Simple.

O GRZE

Każdy z angielskich czasów posiada charakterystyczne słowa sygnałowe. Podczas gry gracze poznają je, ćwiczą i przyporządkowują do odpowiedniego czasu. Dodatkowo trenują budowanie trzech podstawowych typów zdań: pytań, zdań przeczących oraz twierdzących, utrwalając zasady gramatyczne w praktycznym kontekście.



A2-B1

FOUR SEASONS

- JĘZYK: angielski,
hiszpański

QUESTION
STEPS

**DISCOVER
THE TOWN**

JĘZYK: angielski,
hiszpański

QUESTION
STEPS

The diagram is a circular chart for English auxiliary verbs. The outer ring contains question words: When, Where, How long, Why, Whose, Which, What time, What, How, and When. The inner ring contains auxiliary verbs: DOES, ARE, WERE, SPENT, WAS, HAVE, IS, HAD, DID, and DO. The center contains a large question mark and a small table of auxiliary verbs.

Verb	Form	Form	Form
Am	is	are	was
is	was	were	will
was	will	would	can
will	can	could	may
can	could	may	must
could	may	must	shall
may	must	shall	should
must	shall	should	ought to
shall	should	ought to	used to
should	ought to	used to	be
ought to	used to	be	have
used to	be	have	do
be	have	do	am
have	do	am	is
do	am	is	are
am	is	are	was

91



SCIENCE • TECHNOLOGY • ENGINEERING • MATHEMATICS

ROBOTYKA / DRUK 3D/ VR



EDUVR



eduLabVR to kompleksowe oprogramowanie do okularów wirtualnej rzeczywistości (VR) dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych. Pakiet atrakcyjnych i angażujących zasobów dla uczniów i nauczycieli w postaci wysokiej jakości modeli 3D, filmów 360°, grafik, zdjęć, symulacji doświadczeń oraz interaktywnych ćwiczeń – na okulary VR i monitory interaktywne.

edulabVR
Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze



Doświadczenia
i symulacje VR



Bez instalacji

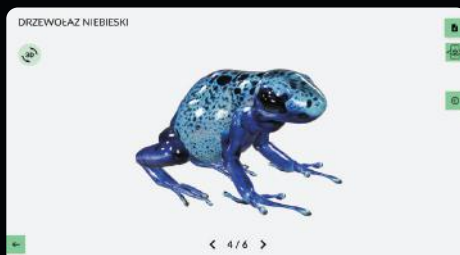


Bogata biblioteka
VR i 3D



Zgodność z różnymi
okularami VR*

Wirtualna rzeczywistość na dobre zagościła w szkolnych klasach. Aby jednak z niej w pełni korzystać, nie wystarczą same okulary. Do tego potrzebne jest też odpowiednie oprogramowanie. Właśnie w tym celu powstało eduLabVR!



eduLabVR Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze. Chemia, fizyka, biologia, geografia to:

- ponad 1300 wysokiej jakości modeli 3D
- ponad 200 zdjęć sferycznych
- blisko 1300 interaktywnych ćwiczeń
- 100 filmów edukacyjnych (w tym filmy 360°)
- prawie 2000 ilustracji i zdjęć
- blisko 100 animacji i 100 map
- karty pracy do wydruku

Przygotowaliśmy dwie opcje zakupu eduLab VR – jeśli posiadasz już w swojej pracowni gogle VR, to możesz nabyć samo oprogramowanie edukacyjne. Jednak jeśli tworzysz laboratorium wirtualnej rzeczywistości od zera, to wybierz pakiet z okularami VR. W ramach oprogramowania eduLabVR użytkownik otrzymuje 90 bezterminowych licencji dla uczniów i 3 bezterminowe licencje dla nauczycieli na każdy z przedmiotów: chemia, fizyka, biologia, geografia. To łącznie ponad 360 bezterminowych licencji!

W ramach zestawu eduLabVR otrzymujesz:

- licencję bezterminową oprogramowania eduLabVR
- wydrukowany poradnik dla nauczyciela: „Jak pracować metodą projektu z wykorzystaniem okularów VR?”
- instrukcję
- bezpłatne szkolenie wdrożeniowe online
- oprogramowanie i materiały w języku polskim
- gwarancję na 24 miesiące

Pakiet eduLabVR z goglami VR to także:

- lekka i wytrzymała walizka do bezpiecznego i higienicznego przechowywania oraz ładowania gogli wraz z zasilaczem (umożliwia jednocześnie ładowanie gogli)
- 4 sztuki Meta Oculus (okulary VR) wraz z manipulatorami (8 szt.)



Licencja bezterminowa

Wypróbuj bezpłatnie na
www.VR.budcomart.pl

**LICENCJA
BEZTERMINOWA**





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 skrzyniach z aktywnymi wentylatorami umożliwia bezpieczne ładowanie nawet gdy skrzynie 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.



The background of the entire advertisement is a photograph of a woman with long, dark, curly hair wearing a white Oculus VR headset. She is looking forward with a neutral expression. The setting appears to be a workshop or a tech lab, with blue structural elements and various electronic components visible in the background and foreground. In the top left corner, there is a white rectangular box containing the word "OCULUS" in blue capital letters. To the right of this box are two small icons: an orange backpack and a blue backpack, both with a small blue starburst effect next to them. In the top right corner, the Meta logo is displayed, consisting of a blue infinity symbol followed by the word "Meta" in white. A white, torn-edge banner is positioned across the middle of the image, containing text in orange and black. At the bottom of the image, there is a close-up of a person's hands working on a circuit board with various electronic components and wires.

OCULUS

 Meta

w Naszej ofercie również OCULUS VR
o konkretny model zapytaj opiekuna



Wyniki przeprowadzanych pomiarów można obserwować w czasie rzeczywistym na wyświetlaczu dysku lub na monitorze w postaci wykresów i tabel, na mapach Google oraz wirtualnych mierników.

Dyski pomiarowe zawierają własną pamięć do zapisania danych oraz zasilanie akumulatorowe, dzięki czemu doskonale nadają się do eksperymentów w terenie.

Po powrocie do klasy jednym przyciskiem w łatwy sposób można przenieść dane z dysku na komputer lub tablet.

Dyski Labdisc do samodzielnego przeprowadzania eksperymentów tak w klasie jak i w terenie.

Labdisc składają się z kilkunastu czujników pomiarowych (w zależności od modelu) wbudowanych w niewielką, poręczną obudowę z możliwością podłączenia dodatkowych czujników.

Dostępne są cztery rodzaje dysków Labdisc: Fizyka, BioChem, Środowisko i Uniwersalny



Dyski Labdisc MINI to dysk pomiarowy przeznaczony do pracy z tabletem. Posiada 9 wbudowanych czujników dobrano odpowiednio do potrzeb szkół podstawowych.



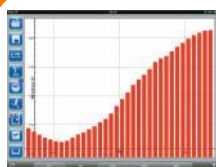
Intel®
Education
Alliance



Dyski Labdisc w połączeniu z bezpłatnym oprogramowaniem GlobiLab umożliwiają uczniom badanie otaczającego ich świata, analizowanie zebranych danych i wyświetlanie wyników w czasie rzeczywistym w postaci czytelnych tabel, wykresów, na wirtualnych miernikach oraz na mapie.

Różne rodzaje wyświetlania danych

Słupkowe, liniowe wykresy, tabele, wirtualne mierniki, Mapy Google



Zarządzanie i konfiguracja dysków

Pełne zarządzanie dyskami. Wybór czujników. Ustawianie parametrów. Obserwacja w czasie rzeczywistym. Szybki dostęp do pomiarów. Zapis wyników.



Edycja wykresów

Funkcje matematyczne. Adnotacje w postaci obrazów i tekstu. Dodawanie znaczników. Powiększanie. Przycinanie

Doświadczenia

Gotowe scenariusze zajęć praktyczno teoretyczne.



Połączenie oprogramowania GlobiLab z mapami Google lub Ovi umożliwia automatyczne nanoszenie wartości pomiarów na mapy internetowe. Dzięki temu można śledzić, jak zmieniały się parametry w zależności od miejsca ich pobierania oraz tworzyć mapy temperatur czy zanieczyszczeń środowiska. Tak przygotowane wyniki uczniowie mogą porównywać z kolegami z całego świata, którzy również korzystają z laboratorium Globisens



	Labdisc BioChem	Labdisc Środowisko	Labdisc Fizyka	Labdisc Uniwersalny
PRZEZNACZENIE	BIOLOGIA I CHEMIA	ŚRODOWISKO	FIZYKA	NAUKI OGÓLNE
Wbudowane czujniki	- ciśnienie: - powietrza - barometryczne - natężenie światła - przewodność w cieczach - pH - DO2 - tlen rozpuszczony - temp. w zakresie: 200°C do 1200°C - puls serca - wilgotność - kolorymetr - mętność - temperatura: - otoczenia - cieczy/ciał stałych - GPS	- barometr - DO2 - tlen rozpuszczony - UV - pH - temperatura IR - mętność - wilgotność - kolorymetr - temperatura: - otoczenia - cieczy/ciał stałych - GPS	- odległość - ciśnienie - napięcie elektryczne - natężenie prądu - natężenie światła - niskie napięcie prądu - fala dźwiękowa - temperatura: - otoczenia - cieczy/ciał stałych - akcelerometr	- odległość - ciśnienie - napięcie elektryczne - natężenie prądu - natężenie światła - pH - wilgotność - fala dźwiękowa - natężenie dźwięku - temperatura: - otoczenia - cieczy/ciał stałych - GPS
Wejście uniwersalne (umożliwia podłączenie dodatkowego czujnika)	1	1	2	1
Tryb pracy autonomicznej	TAK			
Zdalne rejestrowanie danych	TAK			
Rejestracja danych GPS	TAK		NIE	TAK
Maks. szybkość pobierania danych	100 000/s			
Pamięć wewnętrzna	1 000 000 próbek			
Bateria	LiPo 3.6V			
Żywotność baterii	> 150 godzin			
Wyświetlacz	LCD 64 x 128 pikseli			
Klawiatura (przyciski)	TAK			
Komunikacja USB	USB			
Komunikacja bezprzewodowa	Bluetooth			
Automatyczny test czujnika	TAK			
Automatyczna kalibracja czujnika	TAK			
Rozmiar	średnica: 132 mm wysokość: 45 mm			
Waga	300 gr			
Temperatura pracy	10 do 50°C			
Certyfikaty	CE, FCC			
Zasilanie	100-240 V AC/12 V DC 1A			
Oprogramowanie	Windows, MacOS, iOS, Linux, Android, Chromebook			

Cześć, jestem Fable!



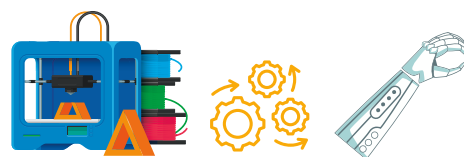
Połącz wirtualną rzeczywistość, druk 3D oraz sztuczną inteligencję. Przeprowadź kompleksowe zajęcia z wykorzystaniem wielu technologii.

fable

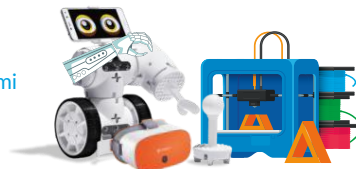
Zwizualizuj dzięki goglom VR



Wydrukuj brakujące elementy za pomocą drukarki 3D



Zaprogramuj Fable zgodnie z instrukcjami w karcie pracy



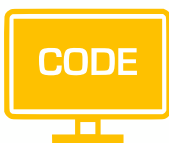
Złóż mnie

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 blokowym.



Zobacz moje emocje

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



Współpracuję 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 zapewnia uczniom doświadczenie w rozwiązywaniu rzeczywistych problemów za pomocą technologii.



Wybierz swojego FABLEA

Fable GO



Fable Explore



Gotowe scenariusze zajęć



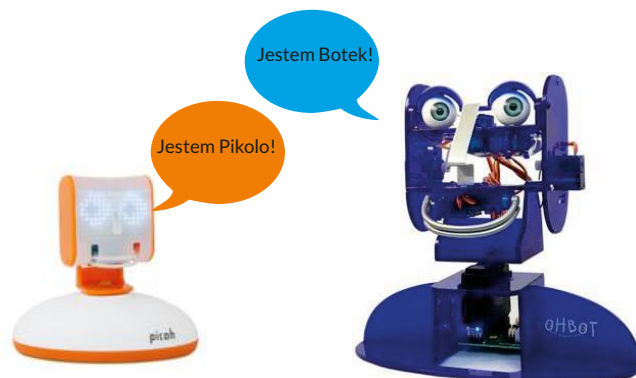
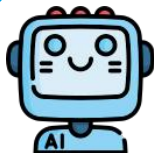


Botek oraz Pikolo to modele przypominają swoim wyglądem ludzką głowę i potrafią odwzorowywać mimikę oraz emocje, dzięki czemu dzieci mogą łatwiej nawiązać z nimi więź. Chcesz porozmawiać z Szekspirem lub posłuchać wiersza skomponowanego przez zrzędlivą ośmiornicę? Ten robot to nie tylko maszyna to Twój przyjaciel w szkole.



ROZPAKUJ MNIE

Wystarczy rozpakować z pudełka i zacząć zabawę, lub bawić się złożeniem robota



Jestem mądry!

Wykorzystuje sztuczną inteligencję, które nadają mi cechy ludzkie.



Bezpłatne scenariusze zajęć

Korzystaj z bezpłatnych scenariuszy zajęć- tak aby wykorzystać w pełni możliwości tego twojego asystenta.

Mówię w 30 językach

Jestem poliglotą, mówię blisko w 30 językach.



Funkcja asystenta

Współpracuje z nauczycielem na zasadzie asystenta- potrafi poprowadzić interesujące warsztaty dla dzieci.

Jestem Twoim asystentem.

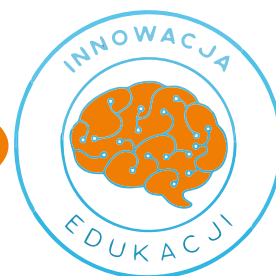
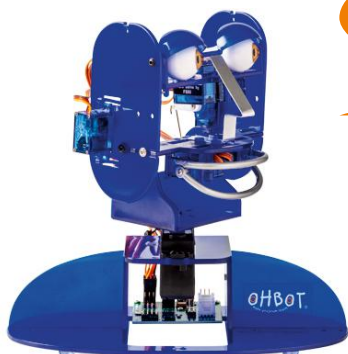
Pomagam prowadzić zajęcia, czytam bajki, śpiewam, angażuje dzieci do zabawy.



Rozwiązuje problemy

Zapewnia uczniom doświadczenie w rozwiązywaniu rzeczywistych problemów za pomocą technologii.

Cześć jestem Botek- ja i mój młodszy brat Pikolo potrafimy poprowadzić zajęcia dla dzieci. Współpracujemy z Tobą jako twój osobisty asystent, Dzięki wykorzystaniu sztucznej inteligencji i nadaniu cech ludzkich wzbudzam zainteresowanie wśród dzieci.





Z zewnątrz niepozorny jak szwajcarski scyzoryk, 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 użytkowany 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.

ROZPAKUJ MNIE

Gotowy do rozpakowania z pudełka.



Jestem mądry!

Wykorzystuje sztuczną inteligencję w postaci siatki neuronowej.



Programuj w 4 językach

Thymio zaprogramujesz w Scratch, Blockly, bloki, Aseba



Rosnę z dziećmi.

Thymio idealnie sprawdzi się w przedszkolu oraz w szkołach wyższych.



Jestem kompatybilny z LEGO

Pełna kompatybilność z LEGO TECHNIC oraz CLASSIC



**TOUCH
AND
WORK**

THYMIO realizuje program **TOUCH AND WORK** nie musisz znać programowania żeby pracować z THYMIO.

Makeblock mTiny to malutki, uroczy i nowoczesny robot edukacyjny dla dzieci w wieku od 4 lat wzwyż! Przypomina pandę, jest bezpieczny dla dzieci oraz został wyposażony w nowoczesne technologie — mTiny, to edukacyjny robot stworzony z myślą o najmłodszych dzieciach.

Robot zachęca do nauki poprzez angażującą zabawę w rozwiązywanie problemów. Przy pomocy specjalnego długopisu-kontrolera oraz interaktywnych puzzli zawartych w zestawie z mTiny, dzieci mogą trenować logiczne myślenie, uczyć się kodowania oraz bawić się z nowoczesnym robotem — bez pomocy urządzeń mobilnych czy komputera!



ROZPAKUJ MNIE

Wystarczy rozpakować mTiny z pudełka i zacząć zabawę.



Zaprogramuj

Wykorzystaj pióro do programowania. Najprostsze programowanie na rynku. Nie musisz znać języka programowania.



Bezpłatne scenariusze zajęć

Korzystaj z bezpłatnych scenariuszy zajęć- tak aby wykorzystać w pełni możliwości tego malucha.

Wyrażam emocje

mTiny potrafi pokazać swoje emocje poprzez. Zobacz jak się cieszy a jak jest smutny czy zły.

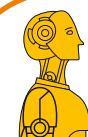


Rozwijam umiejętności

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



mTiny realizuje program **TOUCH AND WORK** nie musisz znać programowania żeby pracować z mTiny



Rozwiązuję problemy

mTiny zapewnia uczniom doświadczenie w rozwiązywaniu rzeczywistych problemów za pomocą technologii.



ZOSIA

MAŁA NAUCZYCIELKA



interaktywny robot Zosia Mała Nauczycielka do nauki kodowania, mówiący w języku polskim oraz w kilku językach obcych.

Robot Zosia Mała Nauczycielka to rewolucja na rynku pomocy dydaktycznych dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym!

Zosia to wspaniała pomoc dydaktyczna w procesie nauczania w przedszkolu i szkole (edukacja wczesnoszkolna) oraz idealny wybór dla dzieci, których rodzice poszukają wartościowych zabawek.



ROZPAKUJ MNIE

Wystarczy rozpakować ZOSIĘ z pudełka i zacząć zabawę.



Zaprogramuj

Wykorzystaj przyciski do programowania. Najprostsze programowanie na rynku. Nie musisz znać języka programowania.



Jestem autonomiczny

Zosia do pracy nie potrzebuje ani komputera ani tableta - pracuje autonomicznie.



ZOSIA realizuje program **TOUCH AND WORK** nie musisz znać programowania żeby pracować z ZOSIĄ.

Bezpłatne scenariusze zajęć

Korzystaj z bezpłatnych scenariuszy zajęć - tak aby wykorzystać w pełni możliwości tego malucha.



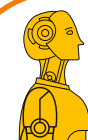
Rozwijam umiejętności

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



Rozwiązuje problemy

Zosia zapewnia uczniom doświadczenie w rozwiązywaniu rzeczywistych problemów za pomocą technologii.



CodeLab



ROZPAKUJ MNIE

Wystarczy rozpakować z pudełka i zacząć zabawę.



Zaprogramuj

Wykorzystaj przyciski/płytki do programowania. Najprostsze programowanie na rynku. Nie musisz znać języka programowania.



Jestem autonomiczny

Do pracy nie potrzebuje ani komputera ani tableta- pracuje autonomicznie.



**TOUCH
AND
WORK**

CodeLab realizuje program **TOUCH AND WORK** nie musisz znać programowania żeby pracować z CodeLab.



Bezpłatne scenariusze zajęć

Korzystaj z bezpłatnych scenariuszy zajęć- tak aby wykorzystać w pełni możliwości tego malucha.



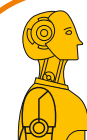
Rozwijam umiejętności

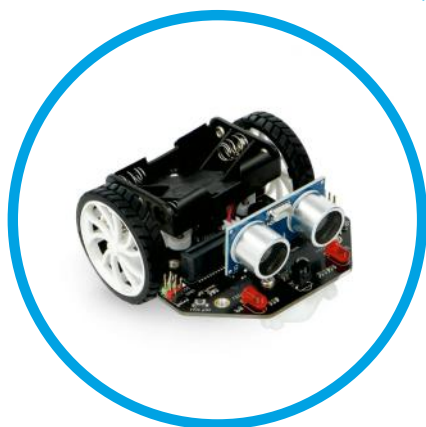
Nauczenie dzieci poruszania się w cyfrowym świecie ma kluczowe znaczenie dla odniesienia sukcesu w życiu.



Rozwiązuje problemy

Zosia zapewnia uczniom doświadczenie w rozwiązywaniu rzeczywistych problemów za pomocą technologii.





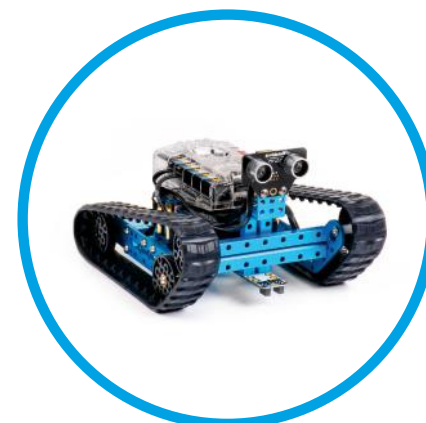
MAQUEEN

Niewielki, zwinnie 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+).



CODEY

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

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 pochylenie, pomiaru przejechanego dystansu, programowania w trybie bezprzewodowego połączenia z PC oraz ładowania programu do pamięci robota i jego pracę autonomiczną.



MBOT 2

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.



ROBOT KIT 2.0

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.



LEGO SPIKE

Idealne zestawy do nauki robotyki. Zestawy cechuje się kolorowymi elementami do budowy, łatwym w użyciu sprzętem elektronicznym oraz intuicyjnym językiem programowania, opartym na Scratch! Zestaw zawierają różne elementy, w tym LEGO Technic oraz LEGO Classic i jest przeznaczony do pracy samodzielnej lub w grupie 2-osobowej. Dostosowany dla dzieci w klasach 4-8 szkoły podstawowej oraz do zabawy w domu.



dostępne zestawy
STARTOWE |
ROZSZERZONE |
UZUPEŁNIAJĄCE



LEGO ESSENTIAL

Zestaw LEGO® Education SPIKE™ Essential to narzędzie do nauki przedmiotów STEAM, edukacji językowej, społecznej i emocjonalnej dla uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej. Dzięki połączeniu kolorowych klocków LEGO, łatwego w użyciu sprzętu i oprogramowania oraz intuicyjnego języka kodowania metodą "przeciągnij i upuść" opartego na Scratchu jr., SPIKE Essential angażuje uczniów w zajęcia edukacyjne, pomagając im opowiadać historie i rozwiązywać złożone problemy, niezależnie od poziomu ich nauki. Od projektów dla początkujących po nieograniczone możliwości kreatywnego projektowania, SPIKE Prime pomaga uczniom ćwiczyć podstawowe umiejętności STEAM potrzebne w codziennym życiu i na dalszych etapach nauki by stać się innowacyjnymi umysłami jutra... po prostu się bawiąc!



dostępne zestawy
STARTOWE |
ROZSZERZONE |
UZUPEŁNIAJĄCE



LEGO BRICQ

LEGO BricQ to zestaw klocków wspierający naukę w systemie STEAM. Nurt ten obejmuje nauki ścisłe i przyrodnicze (science), technologię (technology), inżynierię (engineering), sztukę (art) i matematykę (maths). Zabawka pozwala zatem na wszechstronny rozwój dzieci w obrębie robotyki, inżynierii, matematyki, ale również sztuki i kreatywności. Jest szczególnie polecany jako narzędzie do poznawania zasad fizyki.



dostępne zestawy
STARTOWE |
ROZSZERZONE |
UZUPEŁNIAJĄCE



GENIBOT

GeniBot to niezwykle uniwersalny, wyposażony w wiele funkcji robot edukacyjny do nauki programowania. Otwiera dzieciom drzwi do świata nowoczesnych technologii i edukacji w nurcie STEAM (science, technology, engineering, art., mathematics). Zachęca do eksperymentowania i poszukiwania kreatywnych rozwiązań. GeniBot to robot na lata. Z nim nauka programowania będzie efektywna i bardzo przyjemna. Funkcjonalny rozmiar, ogrom możliwości, perfekcyjne wykonanie.



INDI

INDI to przyjazny, intuicyjny robot, który świetnie sprawdza się jako narzędzie do nauki podstaw kodowania nawet w przypadku najmłodszych przedszkolaków. Bez wykorzystywania tabletów, bazując na komendach ukrytych pod postacią barwnych kwadratów możemy uczyć logicznego, algorytmicznego myślenia, rozwijać zadaniowe podejście do stawianych problemów, kreatywność i umiejętność współpracy.



OZOBOT BIT PLUS

Ozobot Bit Plus, to następca Ozobota Bit, który posiada nowe możliwości. Prosty w obsłudze robot o bardzo dużym potencjale edukacyjnym. Ozobot Bit Plus wraz z flamastrami w prosty sposób umożliwiają poznanie świata robotów poprzez tworzenie skomplikowanych tras i pętli. Stopniowo, krok po kroku wprowadza dzieci w świat kodowania i programowania. Robot równie dobrze sprawdza się w placówkach oświatowych, jak i w użytku domowym.



PHOTON EDU

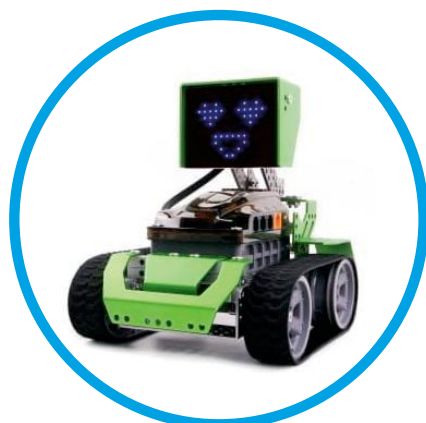
Robot Photon to pierwszy na świecie interaktywny robot edukacyjny, który rozwija się razem z dzieckiem - jego umiejętności są ściśle powiązane z tym czego nauczyło się dziecko. Photon jest niczym niezapisana karta - tuż po wyjęciu z opakowania, robot nie potrafi nic. Dopiero poprzez specjalną aplikację na tablety i smartfony, dzieci muszą pomóc Photonowi, ucząc go wszystkiego od podstaw - od poruszania się w określonych kierunkach, rozpoznawania różnych kolorów, aż po reagowanie na różne bodźce i interakcję z otaczającą go rzeczywistością.





EDISON

Edison jest programowalnym robotem edukacyjnym, zaprojektowanym specjalnie na potrzeby nauczania STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). Zestaw jest uniwersalnym narzędziem do nauki programowania, zarówno dla początkujących jak i zaawansowanych użytkowników, we wszystkich klasach szkoły podstawowej, oraz ponadpodstawowej. Robot Edison potrafi m.in. reagować na światło i dźwięki, może podążać wzdłuż linii lub omijać przeszkody, ponadto, może porozumiewać się z innymi robotami Edison, a także umożliwi jego połączenie z klockami LEGO



QOOPERS

Qoopers jest Robotem Edukacyjnym 6w1 do samodzielnej budowy (zawiera 223 elementy) oraz nauki programowania dla początkujących. Złożenie Robotu powinno Ci zająć około 30 minut i nie powinien sprawiać trudności — to proste, wszystko otrzymujesz w zestawie. Qoopers jest zdalnie sterowany za pomocą telefonu lub tabletu, a po zaprogramowaniu może omijać przeszkody, odtwarzać różne dźwięki lub wyświetlać grafiki na swojej matrycy LED. Robot przeznaczony jest dla dzieci od 8 roku życia.



Q-SCOUT

Q-Scout to inteligentny robot, który może wyświetlać kolorowe światła i grać wspaniałe piosenki. Posiada on zainstalowany czujnik śledzenia linii, który pozwala mu na samodzielną jazdę wzdłuż linii. Posiada on również zamontowany czujnik ultradźwiękowy, który wykrywa przeszkody znajdujące się przed nim i pozwala je omijać. Warto zaznaczyć, że jest to najnowsza wersja czujnika, która zgodnie z zaleceniem producenta i opinią klientów została pozbawiona diod LED, które znacznie zakłócały pracę urządzenia.



WONDER
DASH | DOT

Robot ma charakter edukacyjny, ponieważ poprzez zabawę z robotem dzieci wchodzą w świat programowania (tworzenie zdarzeń, algorytmów, budowanie sekwencji i pętli, i wiele innych). Przy tym zupełnie nieświadomie rozwijają kluczowe w naszych czasach umiejętności: logicznego myślenia skupionego na rozwiązywaniu problemów, kreatywnego podejścia, precyzyjnego prezentowania swoich myśli, współpracy i podstaw j. angielskiego (nauka poprzez zabawę).



Edukacyjna Mata STEAM z interaktywną obudową cyfrową to narzędzie do prowadzenia steamowych zajęć dydaktycznych na etapie edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej. Mata STEAM to również świetny sposób na wprowadzenie najmłodszych dzieci w świat technologii i informatyki.

Zajęcia z wykorzystaniem Maty STEAM otwierają umysł i pobudzają kreatywność dziecka, dają poczucie sprawczości i wytrwałość w dążeniu do celu, zachęcają do działania w grupie, a tym samym kształtują kompetencje przyszłości.

Zawartość zestawu:

Mata STEAM, dwustronna 2,2 x 2,2m

327 bloczków do układania na macie

Interaktywna obudowa cyfrowa (ponad 150 interaktywnych ćwiczeń)

Licencja bezterminowa na 12 stanowisk

Zestaw scenariuszy opartych o metodę STEAM

Przewodnik metodyczny STEAM „Słowa na warsztat”



Cele i korzyści w pracy z Matą STEAM:

Doskonalenie percepcji wzrokowej, koordynacji wzrokowo-ruchowej i orientacji przestrzennej.

Rozwijanie umiejętności matematycznych, wyobraźni przestrzennej, znajomości kierunków i orientacji w przestrzeni.

Kształtowanie postawy współpracy, poszukiwania rozwiązań, wytrwałości w dążeniu do celu, analitycznego myślenia oraz rozwiązywania problemów.

Rozwój świadomego korzystania z nowych technologii i poczucia sprawczości.

Wsparcie w edukacji zgodnej z nurtem higieny cyfrowej.

Cele i korzyści obudowy cyfrowej:

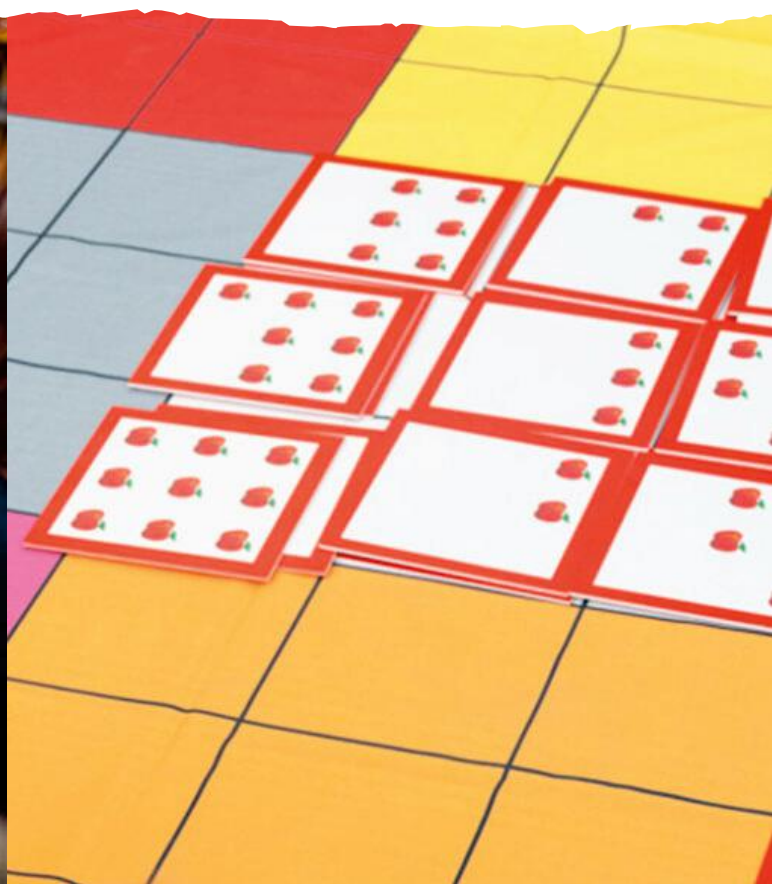
Ponad 150 interaktywnych ćwiczeń i zestaw rozbudowanych scenariuszy zajęć.

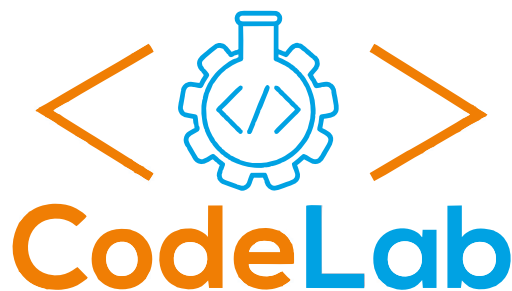
Interaktywne zadania, gry i inne aktywności dostosowane do dziecka w wieku przedszkolnym lub wczesnoszkolnym.

Ćwiczenia uzupełniające zagadnienia ze scenariuszy (m.in. ćwiczenia w zakresie kompetencji kluczowych).

Karty pracy do organizacji zabaw stołkowych lub pracy indywidualnej.

Drukowalne elementy do wykorzystania na Macie STEAM, które można personalizować według możliwości i potrzeb grupy.





Długopisy 3D Banach

Z czego się składa?

- 6 sztuk PEN 3D z wbudowanym akumulatorem
- zasilacz do ładowania
- Filament 500m mix kolor
- 12 sztuk witrażyków 3D
- 6 podkładek
- 12 sztuk naprastków
- walizka
- scenariusze zajęć
- gwarancja 24 mies

Długopisy 3D CodeLab

Z czego się składa?

- 6 sztuk PEN 3D z powerbankiem
- Filament 500m mix kolor
- Zestaw witrażyków przedszkole
- 6 podkładek
- 12 sztuk naprastków
- walizka
- scenariusze zajęć
- gwarancja 36 mies



DŁUGOPISY 3D BANACH KOREKCYJNO-KOMPENSACYJNE

Długopisy 3D Banach. Zajęcia korekcyjno-kompensacyjne to skuteczne narzędzie wspierające rozwój motoryki małej, koordynacji wzrokowo-ruchowej i koncentracji. Tworzenie przestrzennych form angażuje dzieci w ćwiczenia manualne, usprawnia precyzję ruchów i wspomaga grafomotorykę. Dzięki temu terapia staje się ciekawsza, a nauka bardziej efektywna.



DŁUGOPISY 3D STEAM SZKOŁA PODSTAWOWA

Walizki tematyczne długopisów 3D Banach to kompletne zestawy dydaktyczne, które oferują znacznie więcej niż same długopisy 3D. To gotowe rozwiązanie dla nauczycieli i terapeutów, umożliwiające prowadzenie angażujących zajęć bez konieczności dodatkowego przygotowania.



DŁUGOPISY 3D STEAM SZKOŁA PONADPOSTAWOWA

Świąta z długopisem 3D Banach to pakiet materiałów i inspiracji, w jaki sposób wykorzystać długopisy 3D w organizacji obchodów świąt przedszkolnych. Idealnie sprawdza się na zajęciach grupowych.



DŁUGOPISY 3D ŚWIETLICA I KOŁA ZAJĘCIA

Długopisy 3D świetnie sprawdzają się w zajęciach świetlicowych i kołach zainteresowań, pozwalając dzieciom rozwijać pasje i umiejętności manualne. Można z powodzeniem uruchomić artystyczne koło zainteresowań, gdzie uczniowie będą tworzyć wyjątkowe prace przestrzenne, dekoracje czy biżuterię. To nie tylko kreatywna zabawa, ale także nauka cierpliwości, precyzji i planowania własnych projektów.



DŁUGOPISY 3D BANACH JUNIOR Z FILAMENTEM I PAKIETEM EDUKACYJNYM

Najczęściej wybierane przez nauczycieli!

Obudź w dzieciach ciekawość świata z długopisami 3D Banach Junior



KODOWANIE Z DŁUGOPISEM 3D BANACH - MODUŁ DLA PRZEDSZKOLI



Kodowanie z długopisem 3D Banach to osiem fascynujących zabaw rozwijających umiejętności logicznego myślenia. Dzieci poznają postać kraba, który przemierza morskie głębiny w poszukiwaniu muszli. W każdej z zabaw krab musi przejść labirynt, a dzieci będą mu w tym pomagać, kodując jego ruchy. Napotkają oczywiście przeszkody i będą musiały sobie z nimi poradzić.

Z czego się składa? Pen 3D, filament startowy, plansza aktywności, 88 elementów do budowania labiryntów, 8 kart pracy, Banaszaki- ruchome, nakręcane elementy, które będą postawą wykonywanych długopisem 3d zwierzątek, poradnik metodyczny ze scenariuszami zajęć.



ŚWIĘTA Z DŁUGOPISEM 3D BANACH - MODUŁ DLA PRZEDSZKOLI



Święta z długopisem 3D Banach to pakiet materiałów i inspiracji, w jaki sposób wykorzystać długopisy 3D w organizacji obchodów świąt przedszkolnych. Idealnie sprawdza się na zajęciach grupowych.

Z czego się składa? Pen 3D Banach Przedszkole, filamentem startowy, poradnik metodyczny, 10 scenariuszy na zajęcia, 100 kart pracy do wykonania długopisem 3D na święta przedszkolne, gra planszowa, stolikowa dla 6 graczy, do której dzieci wykonają długopisem 3D pionki, "Banaszki" – kroczące robaczki, z których wykonane zostaną figurki 3D, przedszkolne witrażyki 3D na święta Bożego Narodzenia, plakat ze świętami przedszkolnymi na cały rok w formacie A2.



FILEMENTY



Filament z podajnikiem mix kolor PLA



250m
500m



Filament 10X20M MIX



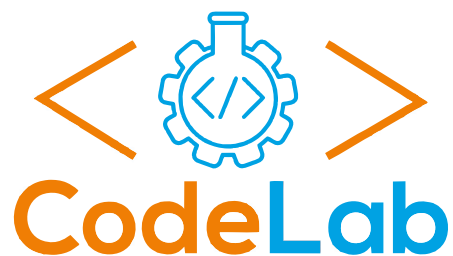
Filament WIOSNA-LATO



Filament JESIEN-ZIMA



DRUK 3D



BANACH 3D SCHOOL



Jest prosta w obsłudze - łatwa i intuicyjna obsługa sprawia, że w krótkim czasie opanujesz umiejętność obsługi drukarki.



BANACH 3D



Flashforge Adventurer 5M

Posiada pole robocze o wymiarach 220 x 220 x 220 mm



**FLASHFORGE®
3D PRINTER**



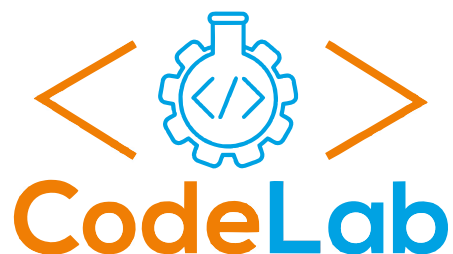
Flashforge Adventurer 5M Pro

Towarzysz zarówno dla profesjonalistów, jak i początkujących użytkowników, umożliwiając przekształcanie kreatywnych pomysłów w rzeczywistość i wydobywanie pełnego potencjału.



**FLASHFORGE®
3D PRINTER**

DRUK 3D



Bambu LAB P1S

Skonstruowana według sprawdzonej kinematyki CoreXY, która pozwala jej osiągać prędkość druku aż do 500 mm/s



Bambu LAB H2D

Posiada pole robocze o wymiarach do 350 x 320 x 325 mm



U NAS KUPISZ DRUKARKI TAKICH MAREK JAK:

CREALITY

snapmaker

robo



SUNLU

W OFERCIE SPRAWDZONE FILAMENTY
PLA, ABS, PETG, PPS, HIPS, PP, PC, WOOD,
BIO, ASA, PCTG, FLEX, PET, PA, CERAMICS,
REFILL



PRACOWNIE KOMPUTEROWE | JĘZYKOWE





NEXI GO to świetne rozwiązanie dla wszystkich szkół dążących do obniżenia kosztów operacyjnych i zwiększenia efektywności nauczania.



Wysokie oszczędności operacyjne

Zaoszczędź do 75% na kosztach operacyjnych dzięki długiej żywotności terminali NEO i niskim wymaganiom serwisowym.

Najwyższej jakości komponenty

Serwery składamy z najwyższej jakości i najwydajniejszych podzespołów wykorzystywanych w centrach danych.

Wyjątkowa wydajność

Rozwiązanie nadaje się również do programów intensywnie korzystających z grafiki, takich jak Geogebra, Autodesk Tinkercad i wielu innych.

Prostota i skuteczność

Dzięki zwirtualizowanemu sprzętowi komputerowemu NEXI GO Performance nie będziesz już potrzebować sal lekcyjnych pełnych komputerów czy laptopów. Każdy uczeń potrzebuje tylko monitora z małą jednostką wyświetlającą NEO, która w pełni zastępuje komputer we wszystkich działaniach. Wystarczy podłączyć jednostkę NEO z tyłu monitora i można rozpocząć pracę.



BEZ OPÓŹNIEŃ

NEXI GO wykorzystuje unikalny protokół do szybkiego przesyłania danych audiowizualnych z serwera centralnego NEXI do monitora. Dzięki niemu nie odczujesz żadnych opóźnień i możesz pracować w środowisku systemu operacyjnego Windows w czasie rzeczywistym, jak gdyby siedząc przy klasycznym komputerze.

Obsługa jak przypadku klasycznego komputera

Możesz łatwo podłączyć klawiaturę, mysz, drukarkę lub inne urządzenia peryferyjne za pomocą 4 wejść USB. Jednostka zawiera także złącze HDMI do podłączenia monitora, złącze do podłączenia zasilania i złącze do podłączenia sieci LAN. O wydajność obliczeniową i graficzną oraz dane dba centralny serwer, do którego jednostki wyświetlające są podłączone za pośrednictwem standardowej sieci LAN.



ZREWOLUCJONIZUJ SWOJĄ PRACOWNIĘ KOMPUTEROWĄ!

Serwer NEXI GO

Integralną częścią rozwiązania NEXINEO jest serwer.

Masz do wyboru jedną z 2 opcji.

Rack

Jeżeli potrzebujesz podłączyć większą liczbę użytkowników, na przykład całą szkołę, wersja serwerowa Rack jest idealnym rozwiązaniem. W takim przypadku serwer zostaje umieszczony w serwerowni szkolnej.



Tower

Projekt z serwerem w obudowie Tower jest wystarczający, aby podłączyć mniejszą liczbę użytkowników, na przykład jedną salę lekcyjną. W tym przypadku serwer znajduje się bezpośrednio w sali lekcyjnej.





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.



NAJWYŻSZA JAKOŚĆ SPRZĘTU

Najwyższa jakość. Pracownie tworzymy na najwyższej jakości komponentach wchodzących w skład komputerów PC, laptopów, AiO.



SPRZĘT OBJĘTY NAWET 8 LETNIĄ GWARANCJĄ

Najdłuższa gwarancja na rynku na pracownie nawet do 8 lat.



SPRZĘT ZGODNY Z ROZPORZĄDZENIEM MEN

Oferowany sprzęt w pełni zgodny z aktualnymi rozporządzeniami/ ustawami właściwych Ministerstw.



ROZWÓJ KOMPETENCJI CYFROWYCH

Regularna praca w pracowni komputerowej umożliwia rozwój umiejętności technicznych i cyfrowych, które są kluczowe na współczesnym rynku pracy.



WYSOKA ERGONOMIA I BEZPIECZEŃSTWO

Oferujemy bezpieczne i zorganizowane środowisko pracy, zapewniając ergonomiczne stanowiska, zabezpieczenia przed zagrożeniami cyfrowymi oraz dobrze zorganizowaną przestrzeń roboczą.



INDYWIDUALIZACJA ROZWIĄZANIA

W zależności od wyposażenia, pracownia komputerowa może być dostosowana do różnych rodzajów działalności, takich jak grafika, obróbka wideo, programowanie czy prace biurowe.





Pracownie językowe „szyte na miarę” z modułem Sztucznej Inteligencji

Pracownia językowa to innowacyjne narzędzie, które umożliwia trening wymowy, jednoczesną pracę wszystkich uczniów i oszczędność czasu dzięki intuicyjnej obsłudze. Zapewnia również dowolną konfigurację grup konwersacyjnych, co zwiększa skuteczność nauczania poprzez interaktywne ćwiczenia natychmiastową analizę wymowy.



INDYWIDUALNY PROJEKT

Każda pracownia jest projektowana pod konkretne potrzeby szkoły – od układu stanowisk po dobór technologii, w tym tłumaczenia symultaniczne i moduł AI. Dzięki temu rozwiązanie realnie wspiera naukę i dopasowuje się do poziomu oraz stylu pracy uczniów i nauczyciela.



WYSOKA ERGONOMIA I BEZPIECZŃSTWO

Każda pracownia jest wyposażona w, ergonomiczne i certyfikowane meble co w połączeniu z nowoczesną technologią, w tym tłumaczeniami symultanicznymi i modułem AI tworzy bezpieczne, komfortowe i skuteczne środowisko do nauki języków.



MODUŁ TŁUMACZEŃ SYMULTANICZNYCH

Umożliwia uczniom jednocześnie słuchanie wypowiedzi nauczyciela w języku obcym oraz jej tłumaczenia w czasie rzeczywistym. Rozwiązanie wspiera zrozumienie treści, ułatwia pracę z uczniami na różnych poziomach i przyspiesza proces nauki.



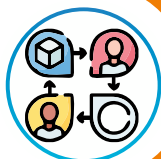
MODUŁ AI

Zapewnia indywidualne wsparcie ucznia poprzez inteligentne dialogi, korektę wymowy i natychmiastową informację zwrotną. System automatycznie dopasowuje poziom i tempo nauki, wspierając nauczyciela i zwiększając skuteczność nauczania.



WYSOKA WARTOŚĆ EDUKACYJNA

Pracownia realnie podnosi efektywność nauczania dzięki połączeniu nowoczesnych technologii, indywidualizacji pracy ucznia i aktywnej nauki języka w praktyce. Uczniowie rozwijają kompetencje komunikacyjne potrzebne poza szkołą, a nie tylko pod testy.



RÓŻNE MODELE PRACY

Pracownia umożliwia elastyczną organizację zajęć – od pracy indywidualnej, przez ćwiczenia w parach, po zadania grupowe. Nauczyciel może szybko dostosować formę pracy do celu lekcji i poziomu uczniów.





SENSOLAB



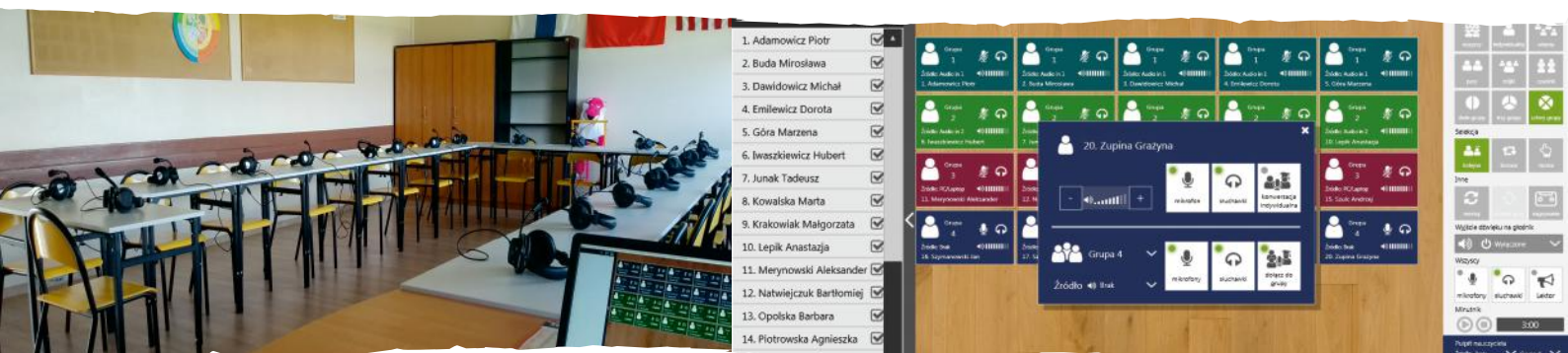
TECHNOLOGIA
Konwersja ADC
cyfrowy mikser audio
– konwersja
DAC (digital to analog
lub CAV. - Cyfrowy
rejestrator audio –
jednoczesne
nagrywanie nawet 49
ścieżek audio.

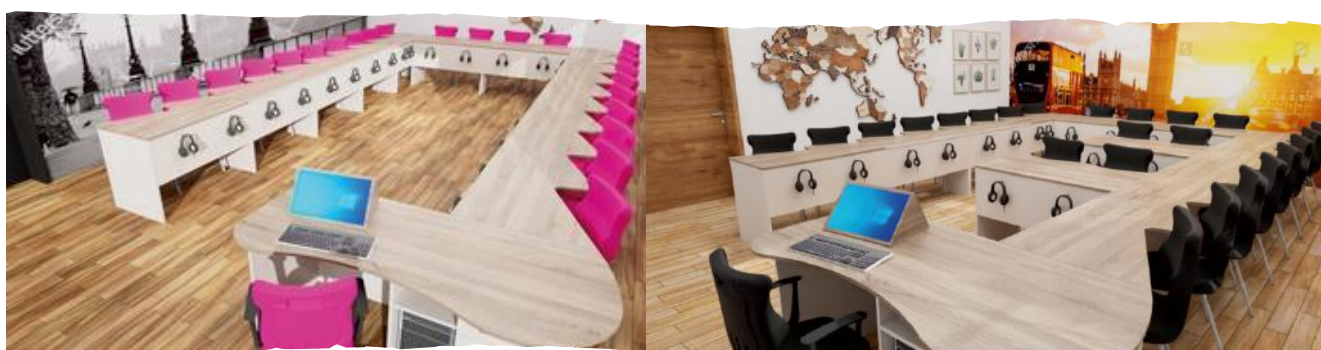
FUNKCJE SPECJALNE
m.in. Tłumaczenia
symultaniczne
Multiplex: jednoczesne
nagrywanie
nauczyciela, grup i stanowisk
z
automatycznym
utworzeniem plików,
- Głuchy telefon, audio-
lingua

AUDIO
Konwersacje w dowolnych
parach, trójkach etc.
Praca w grupach
dyskusyjnych możliwość
wyboru 1 z 48 źródeł audio

PERSONALIZACJA
Edycja ustawienia sali
(położenie ikon stanowisk
predefiniowane i
ustawiane
przez użytkownika
poprzez
tzw. „przeciągnij i upuść”),

HARDWARE
Jednostka Centralna o
wysokości 1U,
- Ergonomiczne szeregowe
połączenia pomiędzy JC
systemu a kolejnymi
pulpitami uczniowskimi.







POMOCE DYDAKTYCZNE



BudComArt PC jest dystrybutorem wszelakich pomocy dydaktycznych do nauki FIZYKA, GEOGRAFII, CHEMII, BIOLOGIA, PRZYRODA, MATEMATYKA.

ZAMÓW POTRZEBNE POMOCE DO PROWADZENIA ZAJĘĆ JUŻ DZIŚ!



CHEMIA



GEOGRAFIA



BIOLOGIA |
PRZYRODA



FIZYKA



MATEMATYK
A

Wszelkie informacje u opiekunów.



MUSICON

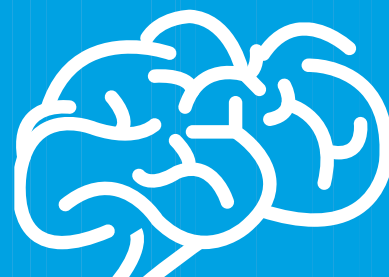


“ Nadchodzi rewolucja w edukacji
i nazywa się Musicon.

Forbes



HPM



HPM



Easy Biofeedback

Pełny katalog na
HPM.budcomart.pl



E-GAZETKA SZKOLNA



visualo



VISUALO

Nowoczesna komunikacja w Twojej szkole





VISUALO

to autonomiczny system zarządzania centrum informacji szkolnej. Pozwala w prosty sposób wyświetlać bieżące treści, ogłoszenia, plany lekcji, ciekawostki i pogodę na ekranach w szkole. Dzięki pracy w chmurze działa bezobsługowo, aktualizuje się automatycznie i zapewnia nowoczesną formę komunikacji w każdej placówce.



**SYSTEM
ZARZĄDZANIA
TREŚCIĄ**



**MULTIMEDIALNE
TREŚCI**



**INTUICYJNY
INTERFEJS**



**AUTOMATYCZNE
WYŚWIELANIE TREŚCI**



**EKOLOGICZNE
ROZWIĄZANIE**





W naszej ofercie znajdziecie sprzęt komputerowy zarówno nowy jak i używany - poleasingowy. Używany sprzęt poleasingowy 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.

BCA BudComArt
GROUP



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.



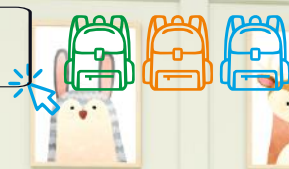
AiO VERSO LIBRA XADA

ADAX LIBRA z systemem Windows Academic



**OFEROWANY SPRZĘT SPEŁNIA WARUNKI
ROZPORZĄDZENIA
MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ Z DNIA z dnia
25 września 2024 r. z p.z.**

MEBLE



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.

CAŁY KATALOG

MEBLE.BUDCOMART.PL





Wszystkie produkty spełniają normy PN-EN zgodnie z rozporządzeniem Ministerstwa Edukacji Narodowej i Sportu.



CAŁY KATALOG [MEBLE.BUDCOMART.PL](https://meble.budcomart.pl)



MEBLE METALOWE



CAŁY KATALOG METAL.budcomart.pl



CAŁY KATALOG METAL.budcomart.pl





**RÓŻNE MODELE DOSTĘPNE W OFERCIE
W CELU SPERSONALIZOWANIA OFERTY KONTAKTUJ SIĘ Z OPIEKUNEM**

Idealne rozwiązanie do przechowywania i jednoczesnego ładowania wielu laptopów czy tabletów w sposób bezpieczny i zorganizowany.

SZAFY ENERGETYCZNE to:



Bezpieczeństwo

Solidna, wentylowana konstrukcja zamykana na klucz



Ładowanie

Jednoczesne ładowanie wielu sprzętów.



Mobilność

Każda szafa jest wyposażona w skrętne kółka.



Duża pojemność

Jednoczesne ładowanie i przechowywanie nawet 36 laptopów





SZAFA EWE_434910

16 slotów na laptopy/ tablety
Rozmiar slotu: 422 x 34,3 x 286 mm
(gł. x szer. x wys.)



30 gniazd 230V TYP EU,Schuko



Zabezpieczenia: przed przeciążeniem
przed zwarcieniem



CENA: 4170 brutto



SZAFA EWE_432251

30 slotów na laptopy/ tablety
Rozmiar slotu: 422 x 34,3 x 286 mm
(gł. x szer. x wys.)



30 gniazd 230V TYP EU,Schuko



Zabezpieczenia: przed przeciążeniem
przed zwarcieniem



CENA: 5522 brutto



SZAFA EWE_433395

36 slotów na laptopy/ tablety
Rozmiar slotu: 422 x 34,3 x 286 mm
(gł. x szer. x wys.)



36 gniazd 230V TYP EU, Schuko



Zabezpieczenia: przed przeciążeniem
przed zwarcieniem



CENA: 5400 brutto



SZAFA TLY_108705

30 slotów na laptopy/ tablety
Rozmiar slotu: 38 x 360 x 290 mm
(szer. x gł. x wys.)



30 gniazd 230V TYP EU, Schuko



Zabezpieczenia: przed przeciążeniem
przed zwarcieniem



CENA: 4700 brutto



SZAFKA TLY_108880

30 slotów na laptopy/ tablety
Rozmiar slotu: 42 x 360 x 290 mm
(szer. x gł. x wys.)



30 gniazd 230V TYP EU, Schuko
30 gniazd USB 5V/2.1A



Zabezpieczenia: przed przeciążeniem
przed zwarceniem



CENA: 5400 brutto



SZAFKA MHT_716000

32 slotów na tablety
Rozmiar slotu: 330 x 22 x 235 mm
(gł. x szer. x wys.)



32 gniazd USB-C PD



Zabezpieczenia: przed przeciążeniem
przed zwarceniem



CENA: 4950 brutto



stalcast

ekspert gastronomiczny



CAŁY KATALOG STALCAST

STALCAST.BUDOMART.PL

BCA BudComArt
GROUP

PARTNEREM STALCAST

PLACE ZABAW



CAŁY KATALOG PLACEZABAW.BUDCOMART.PL

W ofercie:



PLACE
ZABAW

SIŁOWNIE
OUTDOOR

STREFY
RELAKSU



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

A photograph of three young children, two girls and one boy, sitting at a table and playing with various colorful toys. The child in the center is a boy with dark hair, wearing a red shirt, focused on a blue toy. To his left is a girl with blonde hair in a light blue shirt, smiling. To his right is another girl with blonde hair in a yellow shirt, also smiling. The table is covered with many small, colorful plastic toys like beads and rings. The background is slightly blurred, showing more toys and a bright, indoor setting.

ZABAWKI EDUKACYJNE



CAŁY KATALOG SENSORYCZNY
WRAZ Z SALAMI DO TERAPII SI
[SENSORYKA.BUDCOMART.PL](https://sensoryka.budcomart.pl)



KABINY AKUSTYCZNE



KABINY AKUSTYCZNE- STREFY CISZY



Chętnie doradzimy i przygotujemy rozwiązanie
dopasowane do potrzeb Państwa placówki – zapraszamy do kontaktu z opiekunem





NAUCZYCIEL PRZYSZŁOŚCI

Oferta szkoleń:

CYBERBEZPIECZEŃSTWO

Moduł 12 miesięczny.
CERTYFIKACJA uczestników.
Platforma E-LEARNING

Platforma wraz z materiałami przygotowana przez największego dostawcę rozwiązań w zakresie e-bezpieczeństwa w Europie.

SZTUCZNA INTELIGENCJA W EDUKACJI

Moduł panelowy.
CERTYFIKACJA uczestników.
Połączone z warsztatami.
W placówce lub online.

Prowadzone przez certyfikowanego Trenera w zakresie AI.

WYKORZYSTANIE NOWOCZESNYCH TECHNOLOGII W EDUKACJI

Moduł panelowy.
CERTYFIKACJA uczestników.
Połączone z warsztatami.
W placówce lub online.

Prowadzone przez certyfikowanego Trenera.

STORYTELLING W EDUKACJI

Moduł panelowy.
CERTYFIKACJA uczestników.
Połączone z warsztatami.
W placówce lub online.

Prowadzone przez certyfikowanego Trenera.



EasyProtect[®]

Przedłużona Gwarancja



Dodatkowa ochrona: standardowa gwarancja zazwyczaj obejmuje okres ograniczony do roku lub dwóch. Przedłużenie gwarancji daje Ci dodatkową ochronę na dłuższy czas, co może być przydatne, gdy standardowa gwarancja się skończy.



Pokrycie kosztów naprawy: w przypadku wystąpienia problemów z urządzeniem, przedłużona gwarancja może pokryć koszty naprawy lub wymiany sprzętu. W ten sposób unikasz dodatkowych wydatków związanych z ewentualnymi naprawami.



Posiadając przedłużoną gwarancję masz pewność, że Twój sprzęt jest chroniony nawet po zakończeniu standardowego okresu gwarancyjnego. Zapewnia to większy spokój ducha i pewność, że w razie problemów nie poniesiesz dodatkowych kosztów.



Zwiększenie czasu użytkowania: dzięki przedłużonej gwarancji możesz korzystać z urządzenia przez dłuższy czas, nawet po upływie okresu standardowej gwarancji, co przyczynia się do zwiększenia czasu użytkowania urządzenia.



SERWIS



Co naprawiamy?

Oferujemy usługi serwisowe z zakresu:

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

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

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



Komputery stacjonarne



Laptopy



Monitory



Drukarki | Urządzenia wielofunkcyjne



Tablety | Smartfony



Zestawy interaktywne

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.

TUSZE I TONERY



W ofercie tusze i tonery do urządzeń drukujących na rynku.
ORYGINALNE I ZAMIENNIKI



W stałej ofercie:
20+ PRODUCENTÓW TUSZY I TONERÓW
5000+ MODELI TUSZY I TONERÓW



BUDCOMART GROUP
ul. Staromiejska 31A
64-920 Piła

tel. **576 502 902**

biuro@budcomart.pl

www.BUDCOMART.pl

facebook.pl/BudComArt