



BUDCOMART PC

since 2013

Twój partner w szkole i biznesie

Przedszkole

Katalog 2025





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.



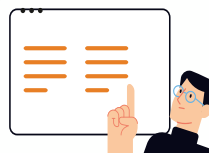
MONTUJEMY

Potrzebujesz zamontować zakupiony monitor? Żaden problem również posiadamy własną ekipę monterów, który 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.



NEWLINE

newline

Connect. Create. Collaborate.

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.

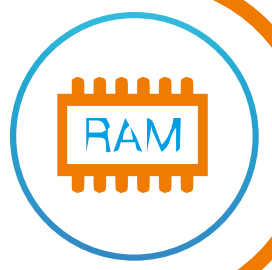
PALM REJECTION

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



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 13 wraz z GOOGLE PLAY

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



55" 65" 75" 86" 98"

HIKVISION



HIKVISION®

HIKVISION DS-D5B65RB/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 antyodblaskowemu 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 antyodblaskowa i zapobiegająca blokowaniu zapewniająca płynną interakcję użytkownika.

4K

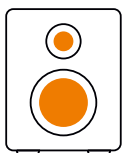
40 PKT DOTYKU

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 asystentki 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"

INNEX



Funtech
innovation

MONITOR ALL IN ONE WBUDOWANA KAMERA 4K

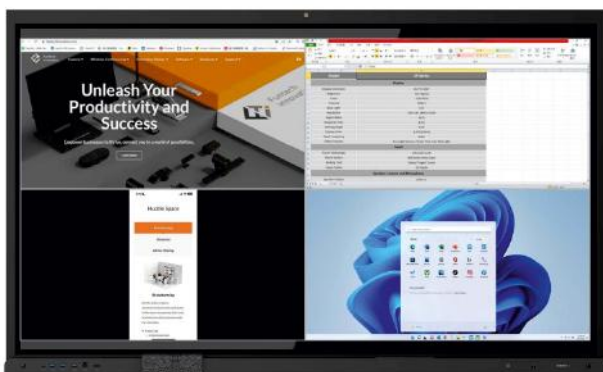
Zintegrowana kamera i matryca 8 mikrofonów sprawdzą się podczas spotkań online. Kamera posiada wbudowane 4 tryby pracy: Automatyczne kadrowanie (Auto-framing), Galeria (Gallery), Śledzenie mówcy (Speaker Tracking) oraz ePTZ..

PROCESOR 8 RDZENIOWY

8 rdzeniowy procesor połączony z 4 rdzeniowym procesorem graficznym to zaprojektowany układ do zaawansowanych zastosowań multimedialnych i sztucznej inteligencji.

ZERO BONDING

Lepszy kąt widzenia, większa precyzja, lepsze odwzorowanie kolorów



Monitor interaktywny **INNEX EU65** to zaawansowane urządzenie typu All-in-One o przekątnej od 65 cali i rozdzielczości 4K, zaprojektowane z myślą o edukacji i biznesie. Wyposażony jest w technologię dotyku IR oraz funkcję Zero Bonding, co zapewnia precyzyjne i płynne działanie ekranu dotykowego. Dzięki certyfikatowi Google EDLA, monitor działa na systemie Android 13 z pełnym dostępem do usług Google, umożliwiając instalację aplikacji ze sklepu Google Play.



WINDOWS INK

Seria EU posiada wbudowane narzędzie rozpoznawania obiektowego dzięki któremu monitor sam rozpoznaje, czy używasz palca, pióra czy gumki. Pozwala to na bardzo intuicyjną współpracę, z narzędziami które dostarcza Microsoft.

MIRACAST/AIRPLAY/ CHROMECAST

Monitory z serii EU wspierają najpopularniejsze natywne bezprzewodowe metody przesyłania obrazu: Airplay (Macbook, iPhone, iPad); Miracast, Chromecast.

ANDROID 13 wraz z GOOGLE PLAY

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

65" 75" 86"

HIKVISION



HIKVISION®

EKRAN 4K

Wyświetlacz UHD 4K o rozdzielczości 3840×2160. Konstrukcja antyodbłaskowa 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-D5C65RB/A to interaktywny monitor 4K UHD (3840×2160) z antyodbłaskową 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”.



4K



WBUDOWANE NARZĘDZIA EDUKACYJNE

Wspierane narzędzia asystentkie 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 umożliwi 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"

budcomart.pl

Iiyama

iiyama

TE6514MIS-B2AG to precyzyjnie wykonany, interaktywny monitor

4K UHD z certyfikatem Google EDLA, który wyznacza nowy standard pracy. Wyposażony w ekran LCD Zero Airgap, eliminujący paralaksę, oraz zaawansowaną technologię PureTouch-IR+ z funkcją Palm Rejection, zapewnia płynną i precyzyjną interakcję na dotyk. Dzięki zasilaniu przez iiWare 12E z systemem Android 13 i wyposażeniu w łączność WiFi, monitor bezproblemowo integruje się z Twoim ekosystemem, wspieranym przez platformę do zarządzania urządzeniami iiyama (DMS). Doświadcz niezrównanych możliwości bezprzewodowego udostępniania treści dzięki intuicyjnym aplikacjom iiyama Share i EShare, ułatwiając płynną burzę mózgow i efektywną współpracę w biznesie lub edukacji. Dzięki innowacyjnemu interfejsowi 4K i konfigurowalnemu profilom użytkownika,

EKRAN 4K VA

Wyświetlacz UHD 4K o rozdzielczości 3840x2160. Panel VA gwarantuje doskonały współczynnik kontrastu, dzięki czemu wszystkie niuanse między jasnymi i ciemnymi kolorami są doskonale widoczne. VA to także szerokie kąty widzenia a przede wszystkim doskonała czerń.

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.

50 PUNKTÓW DOTYKU TECHNOLOGIA PURETOUCH

Najnowocześniejsza technologia PureTouch-IR+ z 50 punktowym panelem dotykowym zapewnia dokładne i precyzyjne reakcje na dotyk, umożliwiając łatwą interakcję i dodawanie adnotacji.



4K



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 13 wraz z GOOGLE PLAY

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



55"

65"

75"

86"

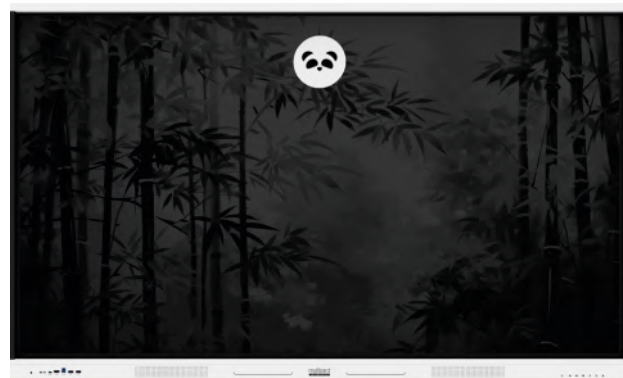
98"

myBOARD

myBoard

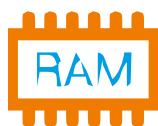
INTERACTIVE

myBoard Panda z Androidem 13 – symbol harmonii między zaawansowaną technologią, a elegancją. Wyposażony w czterordzeniowy procesor, Wi-Fi 6, 8 GB RAM i 128 GB pamięci wewnętrznej. Monitor zapewnia niezawodność i doskonałe wrażenia z działania, a stylowa biało-czarna ramka dodaje urządzeniu nienagannego wyglądu. Idealny do każdej przestrzeni, a dzięki przyjaznemu interfejsowi, myBoard Panda zapewnia komfort użytkowania, doskonale sprawdzając się zarówno w edukacji, jak i w biznesie.



POJEMNA PAMIĘĆ

Dzięki zastosowaniu pojemnej pamięci operacyjnej RAM oraz wykorzystaniu nowoczesnego systemu operacyjnego Android 13, praca na urządzeniu interaktywnym jest szybka i przyjemna.



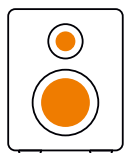
AKTUALIZACJE

Automatyczne aktualizacje oprogramowania układowego to innowacyjne rozwiązanie, które pozwoli na zdalną aktualizację monitora interaktywnego.



WYGODNE ROZWIĄZANIE AUDIO

Nie martw się o podłączenie dodatkowych źródeł dźwięku, Monitor myBoard Panda posiada wbudowane głośniki o łącznej mocy 40 W, aby zapewnić rozwiązanie typu AllInOne dla Twojej wygody.



MULTI USB C

Wzbogacony o dwa nowoczesne porty USB AllInOne typu C, dzięki którym za pomocą jednego przewodu uzyskasz możliwość jednoczesnego ładowania podłączonego wspieranego urządzenia oraz przesyłania obrazu, dźwięku i dotyku.

BIAŁA TABLICA

Wbudowana funkcja białej tablicy oraz aplikacje, narzędzia, dodatki pozwalają prowadzić interaktywne lekcje.

PLUS

ANDROID 13

Wbudowany system operacyjny Android.



65"

75"

86"

INTBOARD



INTBOARD

Interaktywne monitory **INTBOARD GT65CF** w Android 13 to nowatorskie rozwiązania, które doskonale sprawdzają się zarówno w placówkach edukacyjnych, jak i w środowisku biznesowym. Dzięki 65-calowemu ekranowi o rozdzielczości 4K UHD, zapewniają krystalicznie czysty obraz, co czyni je idealnymi dla szkół, uniwersytetów, ośrodków przygotowawczych, a także dla prezentacji biznesowych. Monitor INTBOARD GT łączy w sobie funkcjonalność białej tablicy, komputera, projektora, telewizora, ekranu projekcyjnego i systemu głośników, stając się wszechstronnym narzędziem do nauki i prezentacji.

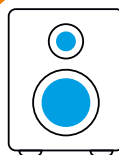
MONITOR ALL IN ONE WBUDOWANA KAMERA 4K

Zintegrowana kamera i matryca mikrofonów sprawdzą się podczas spotkań online.



MATRYCA HARTOWANA

Zaprojektowany z myślą o trwałości i stylu, każdy monitor ma wytrzymałą aluminiową ramę i jest pokryty hartowanym szkłem antyodblaskowym o twardości 7 w skali Mohsa.



ZAAWANSOWANY SYSTEM AUDIO

Głośniki 2 x 15W zapewnią idealne brzmienie w trakcie zajęć.

40 PUNKTÓW DOTYKU

Technologia podczerwieni pozwala na obsługę do 40 punktów dotyku, co umożliwia jednoczesną pracę wielu użytkowników – idealne rozwiązanie do interaktywnych zajęć grupowych lub wspólnych sesji brainstormingowych.



BIAŁA TABLICA

Wbudowana funkcja białej tablicy oraz aplikacje, narzędzia, dodatki pozwalają prowadzić interaktywne lekcje.

ANDROID 13

Wbudowany system operacyjny Android z obsługą GOOGLE PLAY



65"

75"

WKRÓTCE

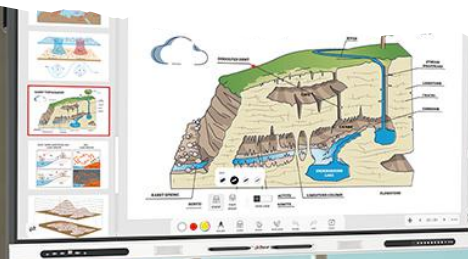


Android 15



Built For
Digital Education

Dahua DeepHub Smart Classroom Solution



POZOSTAŁE

w Naszej ofercie również monitory marek
o konkretny model zapytaj opiekuna



CLEVERTOUCH®



See the difference.



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

Komputer OPS WB5A820J (Zawiera lic. W10 PRO)

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



cena. tel.

Komputer OPS WB7A120J (Zawiera lic. W10 PRO)

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



cena. tel.

Komputer OPS J4125/4/120

- › Do monitorów 4K
- › Procesor Intel J4125
- › Pamięć Ram 8 gb SO- DDR4
- › Dysk twardy: 256 GB SSD
- › Komunikacja WiFi | LAN
- › Oprogramowanie Windows 10 PRO / Windows 11 PRO



cena. tel.

Komputer OPS i5-1240P

- › Do monitorów 4K
- › Procesor Intel i5-1240P
- › Pamięć Ram 8 gb SO- DDR5
- › Dysk twardy: 256 GB SSD
- › Komunikacja WiFi | LAN
- › Oprogramowanie Windows 10 PRO / upg Windows 11 PRO



cena. tel.

Komputer OPS i5-1135G7

- › Do monitorów 4K
- › Procesor i5-1135G7
- › Pamięć Ram 8 gb SO- DDR4
- › Dysk twardy: 256 GB SSD
- › Komunikacja WiFi | LAN
- › Oprogramowanie Windows 10 PRO / Windows 11 PRO



cena. tel.

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

cena: 8999 zł

IDEALNA DO PRZEDSZKOLA!



2 W 1 = MINIMALNA WYSOKOŚĆ STOŁU ok. 70 cm

Podstawa Mobilna TW z elektryczną regulacją wysokości

cena: 3500 zł

IDEALNA DO PRZEDSZKOLA!



MINIMALNA WYSOKOŚĆ ok. 120 cm

Podstawa mob. 1800 Minimalna wysokość 110 cm



cena: 1350 zł

Manipulatory do monitorów interaktywnych

Kamery do monitorów interaktywnych

Uchwyty
Naścienne kątowe do 100"

Soundbary



PODŁOGI INTERAKTYWNE



ROOMIE



Roomie to wyjątkowe urządzenie multimedialne, które stanowi idealne uzupełnienie zajęć szkolnych. To wszystko dzięki szerokiej gamie gier edukacyjnych zawartych w pakiecie podstawowym, pakietach dodatkowych aplikacji oraz wolnemu dostępowi do zasobów Internetu, platform edukacyjnych i YouTube'a. Najważniejszą i najciekawszą cechą urządzenia interaktywnego Roomie jest możliwość wyświetlenia aktywnego obrazu na dowolnej płaskiej powierzchni w trybie podłogi interaktywnej lub ściany interaktywnej. A to wszystko zamknięte w zgrabnej obudowie, która zapewnia pełną mobilność urządzenia pomiędzy klasami, salami konferencyjnymi czy gabinetami.

Najważniejszą cechą urządzenia jest możliwość wszechstronnej interakcji użytkownika z wyświetlanym obrazem. W zależności od wybranego trybu, aktywacja następuje poprzez:

TRYB ŚCIANY INTERAKTYWNEJ

Dedykowane piłeczki- wykrywane dzięki innowacyjnemu algorytmowi wraz z wbudowaną kamerą
Pistolety laserowe- generujące nieszkodliwą i niewidoczną dla oka wiązkę światła w podczerwieni
Pisak interaktywny IR- pisak na przedłużce umożliwiający prowadzenie prezentacji lub wygodne kolorowanie

TRYB PODŁOGI INTERAKTYWNEJ

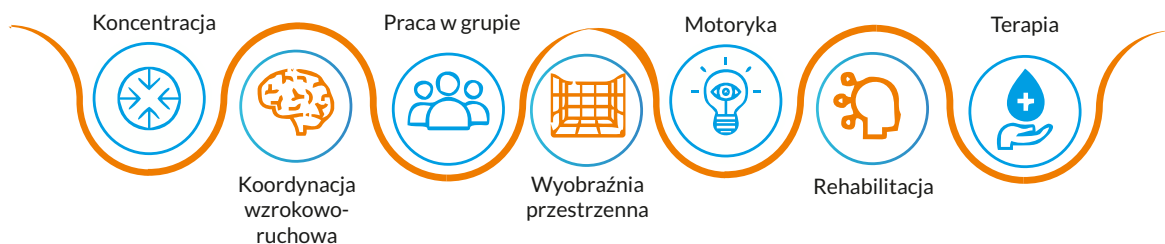
Dotyk- aktywacja następuje poprzez detekcję ruchu użytkownika na wyświetlanym obrazie
Pisak interaktywny IR- obsługa dedykowanych aplikacji do kolorowania i rysowania z wieloma szablonami



DLACZEGO ROOMIE?

Roomie to produkt multimedialny, który pozwala na wszechstronną naukę, terapię i zabawę użytkownikom w każdym wieku. To kreatywne i innowacyjne rozwiązanie, które uczy przez zabawę. Dzięki szerokiemu zakresowi aplikacji edukacyjnych stanowi doskonałe narzędzie edukacyjne. Zajęcia są nie tylko ciekawsze, ale również wypełnione po brzegi merytorycznie

Edukacja, rehabilitacja i zabawa



Roomie zawiera bogatą ofertę aplikacji i gier multimedialnych, opartych na nowatorskiej metodyce i dydaktyce. Katalog podstawowy obejmuje zaspokajając potrzeby w zakresie rewalidacji, nauki powszechnej i nauki kodowania. Urządzenie konsekwentnie realizuje innowacyjne podejście do szeroko rozumianego nauczania, wykorzystując w całym procesie zaawansowane urządzenia technologiczne. Atrakcyjna rozgrywka umożliwia efektywną naukę poprzez zabawę, która nigdy nie nudzi się dzieciom. Roomie oferuje także dodatkowe zestawy gier, które są rozszerzeniem pakietu podstawowego, w tym pakiety Kosmo, Pakiety lingwistyczny, Interaktywne tło, Kolorowanki IR ... i wiele innych!





Rozmiar obrazu: 300x240 cm
(przy odległości 40 cm od ściany)
Jasność obrazu: 4000 ANSI lumenów
Rozdzielczość: 1024x768
Wymiary: 68x36x38 cm,
Rodzaj złączy (portów): HDMI, 2x USB, RJ45
Procesor: Jednostka o taktowaniu 3.5 GHz
Pamięć RAM: 4GB DDR4
Dysk SSD: 120 GB
Waga: 28 kg
System operacyjny: Linux

System audio: dwa głośniki o mocy z wbudowanym wzmacniaczem

Wybierz swój zestaw:



BASIC

- 150 aplikacji
- 50 dedykowanych piłeczek
- Pisak interaktywny na średniej przedłużce
- Torba na akcesoria



EXTRA

- 229 aplikacji
- 100 dedykowanych piłeczek
- 2 pisaki interaktywne na średniej przedłużce
- 2 pistolety laserowe
- Torba na akcesoria



PREMIUM

- 481 aplikacji
- 100 dedykowanych piłeczek
- 2 pisaki interaktywne na średniej przedłużce
- 2 pistolety laserowe
- Pisak interaktywny na długiej przedłużce
- Dedykowana mata puzzle
- Torba na akcesoria

INTERAKTYWNA PODŁOGA



ZALETY:

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

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



ŁATWY
MONTAŻ



GOTOWY
DO UŻYCIA



BRAK
ABONAMENTU



DOSTĘP
DO SIECI



PONAD
500 GIER



2 TRYBY
INTERAKCJI



OPIS URZĄDZENIA

⚡ 3200 ANSI

🎮 210 gier:

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

SKŁAD ZESTAWU

📦 Interaktywna Podłoga FunFloor EDU

🔧 uchwyt sufitowy

🔧 komplet montażowy

📶 pilot

📖 instrukcja obsługi

AKCESORIA DODATKOWE

📏 mata poliwinylowa 200cm x 270cm

🔧 uchwyt ścienny dedykowany do FunFloor EDU

➕ dodatkowe pakiety gier

🖋️ interaktywny pisak długi

🖋️ interaktywny pisak krótki

EDU



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



OPIS URZĄDZENIA

⚡ 5500 ANSI

🎮 232 gier:

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

SKŁAD ZESTAWU

📦 Interaktywna Podłoga
FunFloor PREMIUM

🔧 uchwyt sufitowy dedykowany
do FunFloor PREMIUM

🔪 komplet montażowy

📶 pilot

📖 instrukcja obsługi

PREMIUM



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

AKCESORIA DODATKOWE

📏 mata poliwinylowa 200cm x 270cm

⊕ dodatkowe pakiety gier

🖋️ interaktywny pisak długi

🖋️ interaktywny pisak krótki





EDU LED

OPIS URZĄDZENIA

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

SKŁAD ZESTAWU

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



MOBILNY

OPIS URZĄDZENIA

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

SKŁAD ZESTAWU

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



REWALIDACJA

OPIS URZĄDZENIA

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

SKŁAD ZESTAWU

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

AKCESORIA DODATKOWE

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



OPIS URZĄDZENIA

⚡ 3500 ANSI

🎮 250 gier:

- ▲ Pakiet Motoryka Mała (20 gier)
- ▲ Pakiet FunWall (20 gier)
- ▲ Pakiet PLAY (50 gier)
- ▲ Pakiet EDU (50 gier)
- ▲ Pakiet Język Angielski (100 gier)
- ▲ Pakiet Ekologia

SKŁAD ZESTAWU

- 📦 Urządzenie FunFloor 3w1
- 🏠 Statyw z uchwytem FLIP
- 🔧 Komplet montażowy
- 📶 Pilot
- 📄 Instrukcja obsługi/ zestaw piłeczek, sticków

AKCESORIA DODATKOWE

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

MOBILNY 3w1



FunFloor Mobilny 3w1 to kompleksowe narzędzie, które oferuje trzy różne warianty projekcji: na podłogę, stół oraz ścianę, co umożliwia adaptację do różnorodnych scenariuszy użytkowania. Zestaw Mobilny 3w1 zawiera imponującą kolekcję 250 gier, dopasowanych do poszczególnych stref projekcji. Dodatkowo do dyspozycji użytkowników są: interaktywne pisaki, woreczki sensoryczne, FunSticki oraz piłeczki, które umożliwiają ćwiczenie spostrzegawczości, poprawę dokładności oraz koncentrację. Kluczowym elementem FunFloor Mobilny 3w1 jest dedykowany uchwyt Flip oraz oprogramowanie, które zapewnia wygodną i intuicyjną obsługę. Dzięki temu użytkownicy mogą w pełni wykorzystać potencjał urządzenia, bez konieczności przeprowadzania skomplikowanych konfiguracji czy szkoleń. FunFloor Mobilny 3w1 został zaprojektowany z myślą o szerokim spektrum użytkowników, w tym osób ze spektrum autyzmu oraz osób z niepełnosprawnościami.

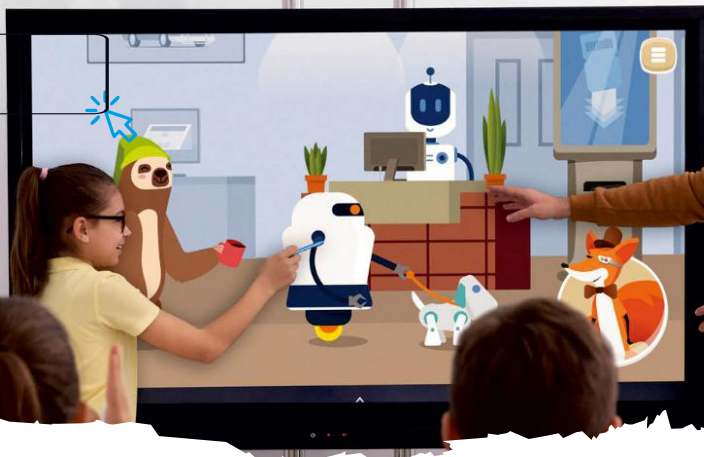




PROGRAMY EDUKACYJNE



CYBERFOX



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 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:

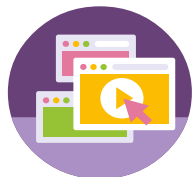
- Dożywotnia licencja na aplikację Cyber Fox - do wykorzystania na jednym urządzeniu Android lub Windows (Aplikacja jest stworzona z myślą o obsłudze na monitorach/tablicach interaktywnych oraz tabletach.)
- Przewodnik nauczyciela (w formie książeczki oraz w formacie PDF)
- Karty ćwiczeń (w formacie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

Zamów darmową prezentację ONLINE programu CYBERFOX

budcomart.pl

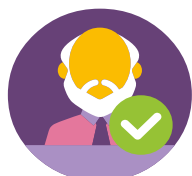
MTALENT

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



Indywidualizacja i wybór

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



Rada naukowa

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



Status wyrobu medycznego

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



Największe doświadczenie na rynku

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



Rada walidacyjna

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



Udowodniona skuteczność

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

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



EDUKACJA PRZEDSZKOLNA

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

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

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

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



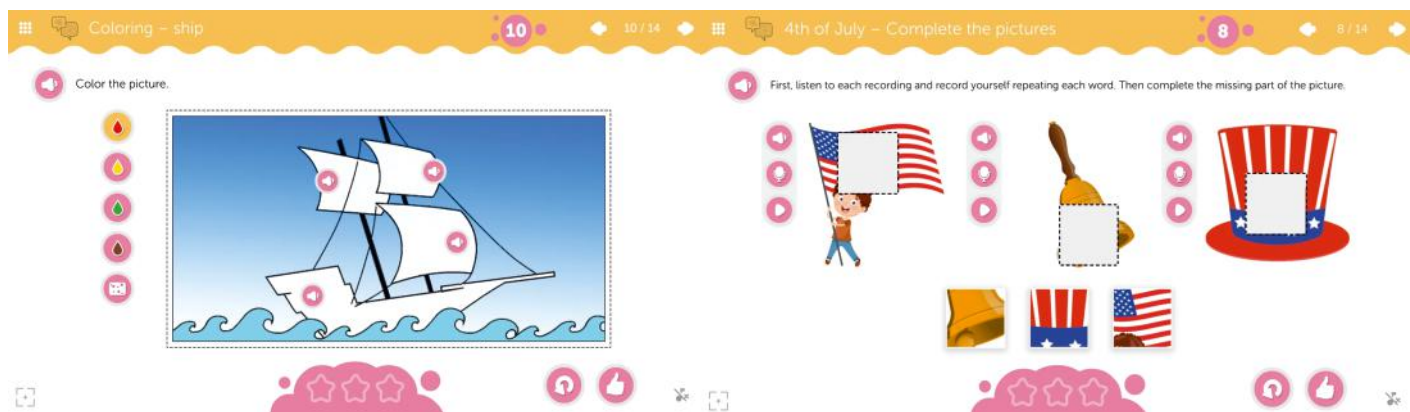
TIC TAC TOE

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.

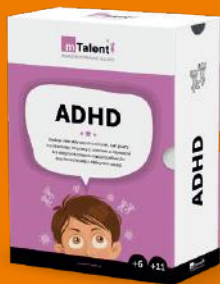
Z czego się składa? Blisko 500 ekranów interaktywnych, baza kart pracy do wydruku, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

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



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, nadrużliwości i impulsywności, czyli trzech obszarów, w których pojawiają się objawy charakterystyczne dla ADHD.

OPÓŹNIONY ROZWÓJ MOWY

Stymulowanie rozwoju mowy to jedno z najważniejszych wyzwań przed jakim stają prowadzący zajęcia w przedszkolu. W przypadku maluchów, których sposób komunikowania jest opóźniony w stosunku do wieku o co najmniej 6 miesięcy, mówimy o opóźnionym rozwoju mowy.

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 wspomaganie rozwoju i zajęć rewalidacyjnych (a także z diagnozą alalii, afazji i niedokształcenia mowy o typie afazji).



WCZESNE WSPOMAGANIE ROZWOJU

Jeśli w Twoim przedszkolu znajdują się dzieci o zaburzonym rozwoju psychoruchowym, społecznym, sensorycznym lub innym deficycie rozwojowym, to możesz pomóc im zapewnić bardziej wyrównany start w momencie podjęcia obowiązku szkolnego.

Do czego służy? Do wykorzystania jako uzupełnienie tradycyjnych działań podejmowanych w ramach zajęć wczesnego wspomaganie 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.



KONCENTRACJA I PAMIĘĆ

Program mTalent Koncentracja i pamięć to przede wszystkim odpowiedź na kwestię podzielności uwagi, czyli umiejętności, jaką powinno posiadać każde dziecko po ukończeniu piątego roku życia. W tym wieku dziecko powinno być w stanie wykonywać dwie czynności jednocześnie (np. słuchać rodzica i bawić się), powinno też potrafić skupić się na czymś dłużej bez rozpraszania się.

Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie funkcji poznawczych, spostrzegania, pamięci i koncentracji uwagi.

Z czego się składa? Blisko 700 ekranów interaktywnych, karty pracy, przewodniki metodyczne oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla terapeutów i nauczycieli zajmujących się wspomaganie sprawności w zakresie kształtowania i usprawniania funkcji poznawczych, spostrzegania, pamięci i koncentracji uwagi



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).



PERCEPCJA SŁUCHOWA

Percepcja słuchowa 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, ale także logopedycznych, rewalidacyjnych i innych, mających na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji słuchowej.

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 pedagogicznych, logopedów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie percepcji słuchowej.



ZAJĘCIA LOGOPEDYCZNE

Zgodnie z obecnym stanem badań w każdej placówce przedszkolnej co najmniej 20% uczęszczających dzieci potrzebuje wsparcia z zakresu terapii logopedycznej. Jeśli w ramach zajęć danego przedszkola organizowane są zajęcia logopedyczne, programy mTalent Zajęcia Logopedyczne cz. 1 i cz. 2 będą ich doskonałym uatrakcyjnieniem i dopełnieniem, dzięki zastosowaniu zarówno interaktywnych i multimedialnych ćwiczeń, jak i tradycyjnych pomocy dydaktycznych, takich jak poradniki metodyczne, scenariusze zajęć i karty pracy.

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



+4

WYR B
MEDYCZNY

Potwierdzona skuteczność i bezpieczeństwo użytkowania

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



+4

WYR B
MEDYCZNY

Potwierdzona skuteczność i bezpieczeństwo użytkowania

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 sprawniejsze 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



CZYTANIE LITERY

Zgodnie z najnowszymi danymi MEiN w polskich przedszkolach i szkołach uczy się blisko 200 000 uczniów ukraińskojęzycznych. Ich stopień przygotowania do dalszej nauki w polskim systemie edukacji zależy w głównej mierze od stopnia opanowania przez nich języka, w tym języka pisanego, wliczając jego znaki graficzne – litery.

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

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

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

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.





NAUKA JĘZYKA POLSKIEGO JAKO OBCEGO

W ostatnich latach w polskich placówkach edukacyjnych obserwuje się ogromne wyzwania edukacyjne.

Uczniowie przestali być grupą jednorodną pod względem używanego języka.

Choć proces ten rozpoczął się już jakiś czas temu, to jego eskalacja nastąpiła wraz z wybuchem wojny na Ukrainie.

Do czego służy? Do wykorzystania na indywidualnych oraz grupowych zajęciach z języka polskiego jako obcego, a także na zwykłych lekcjach języka polskiego, na które uczęszczają uczniowie z niską znajomością języka polskiego (np. dzieci z doświadczeniem migracji).

Z czego się składa? Blisko 1500 ekranów interaktywnych, kilkudziesiąt kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla nauczycieli języka polskiego jako obcego, nauczycieli, którzy pracują z uczniami z doświadczeniem migracji oraz nauczycieli pracujących w oddziałach przygotowawczych, szczególnie gdy do takiego oddziału dołącza uczeń bez znajomości języka polskiego.

AUTYZM

Autyzm uznaje się współcześnie za jedno z najcięższych zaburzeń rozwojowych. Liczba osób, u których diagnozowane jest to zaburzenie zwiększa się w bardzo szybkim tempie. Obecnie ta niepełnosprawność jest w Polsce coraz bardziej powszechna. Szacuje się, że blisko jedna piąta wszystkich osób z niepełnosprawnościami w wieku do 16 lat to właśnie osoby ze spektrum autyzmu. W przypadku dzieci z autyzmem często pojawia się także diagnoza na temat niepełnosprawności intelektualnej. Dotyczy to 50-75% takich dzieci.



Autyzm. Rozumienie i naśladowanie mowy

Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i dydaktycznych prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach.

Z czego się składa? Blisko 1600 ekranów interaktywnych, karty pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich.

Dla kogo? Dla terapeutów pracujących z uczniami w spektrum autyzmu, z niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi.



Autyzm. Mowa w kontekście społecznym

Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i dydaktycznych prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach.

Z czego się składa? Blisko 900 ekranów interaktywnych, karty pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.

Dla kogo? Dla terapeutów pracujących z uczniami w spektrum autyzmu, z niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi.

AFAZJA

Zestaw ekranów interaktywnych z ćwiczeniami dla odbiorcy z afazją lub diagnozą niedokształcenia mowy o typie afazji

Do czego służy? Do wykorzystania na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i logopedycznych organizowanych w szkole lub poradni psychologiczno-pedagogicznej.

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

Dla kogo? 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 przebytych udarze, urazie czaszkowo-mózgowym czy guzie mózgu).



RYSIO



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 Cyferkowy 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.



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.

LOGOPEDIA SPECTRUM

Eduterapeutica 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 Eduterapeutica.

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

HARMONIJNY ROZWÓJ

to pomoc dydaktyczna dla nauczycieli wychowania przedszkolnego, "zerówek" (zarówno przedszkolnych jak i szkolnych) oraz dla pierwszych i drugich klas edukacji wczesnoszkolnej. To nauka przez zabawę – gry i ćwiczenia umożliwiają dzieciom zarówno współdziałanie i ruch, jak i ćwiczenie koncentracji uwagi czy małej grafomotoryki. Służą też m.in. do rozwijania umiejętności liczenia i porównywania, umiejętności językowych w zakresie słownictwa i zdolności abstrahowania i budowania świadomości ekologicznej. Ćwiczą też percepcję wzrokową, spostrzegawczość, koordynację wzrokowo-ruchową i uczą współpracy w grupie. W programie w unikalny sposób wykorzystano funkcję wielodotyku (multitouch) tablicy interaktywnej, dzięki czemu rysowanie i korzystanie z tablicy jest możliwe przez kilkoro dzieci jednocześnie.



Twórczość i konstrukcje
Cena 490 zł brutto



Święta i zwyczaje
Cena 490 zł brutto



Liczenie i porównywanie
Cena 490 zł brutto



Słowa i znaki
Cena 490 zł brutto



Ekologia i środowisko
Cena 490 zł brutto



Zmysły i ruch
Cena 490 zł brutto



Poznanie i rozumienie
Cena 490 zł brutto



Przyroda i czas
Cena 490 zł brutto

MUSICARIUM

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.

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.



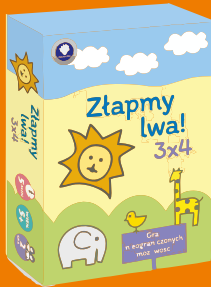
GRY PLANSZOWE

ZŁAPMY LWA PRZEDSZKOLE

Gra realizuje podstawę programową Ministerstwa Edukacji Narodowej w zakresie: powszechnego wprowadzenia szachów do szkół podstawowych, nauki programowania w nauczaniu wczesnoszkolnym, prowadzenia zajęć wyrównawczych z uczniami ze specyficznymi problemami w pisaniu i czytaniu (dysleksja).

Do czego służy? "Złapmy lwa 3x4" to gra dla wszystkich dzieci, również tych z dysfunkcjami i dla dzieci zdolnych. Nauczyciele doceniają ją za prostotę i łatwość w wykorzystaniu gry podczas różnych zajęć.

Z czego się składa? Karty pracy (100 sztuk, 4 wzory), certyfikaty umiejętności (100 sztuk, 4 wzory), karty turniejowe z naklejkami (25 sztuk), naklejki - nagrody, broszura A5 z zasadami gry, kolorowanki do wykonania własnych zestawów do gry w domu przez dzieci (25 sztuk)



PROGRAMOWANIE Z KRABEM

Nauka podstaw kodowania zakłada kształtowanie i rozwijanie takich umiejętności jak logiczne myślenie, spostrzegawczość, planowanie, przewidywanie, wnioskowanie, czy kreatywność.

Do czego służy? Gra stanowi innowacyjne podejście do nauki programowania w przedszkolu, kładąc główny nacisk na rozwój umiejętności dedukcji, myślenia analitycznego i algorytmicznego. Dzieci uczą się, jak rozłożyć działania na pojedyncze elementy, planować, przewidywać i wnioskować.

Z czego się składa? 32 karty do budowania labiryntów, 8 kart nagród dla kraba, 7 kart blokujących, 58 kart strzałek, plansza do zabaw 170x250, elementy motywujące dzieci, poradnik metodyczny dla nauczyciela ze scenariuszami.



MÓWIK



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

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

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

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

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

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

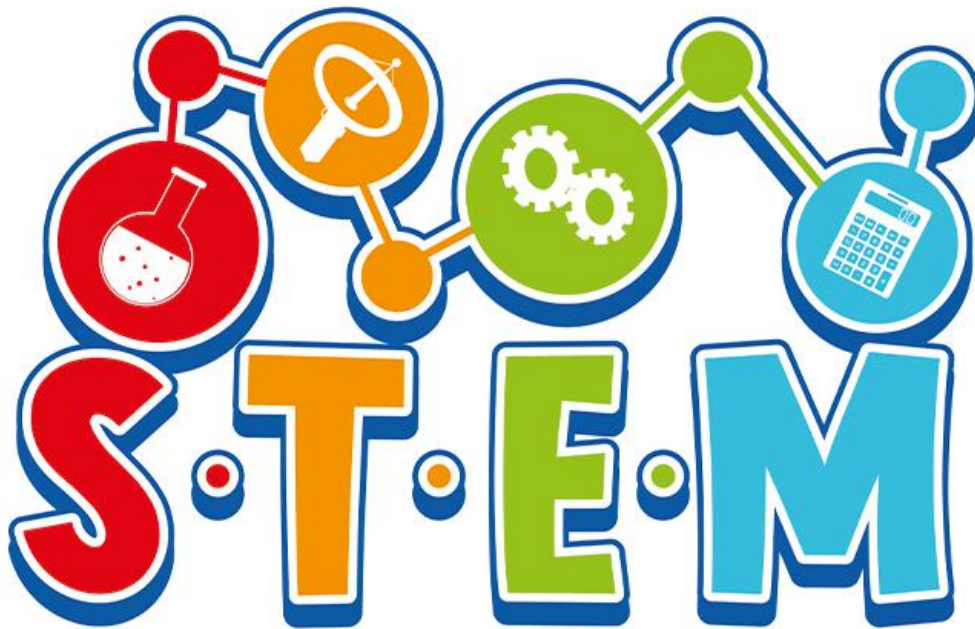
SYNTEZA MOWY
najlepsza polska
synteza mowy
– IVONA.
Dwa głosy do wyboru
– męski i kobiecy



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



budcomart.pl



SCIENCE • TECHNOLOGY • ENGINEERING • MATHEMATICS

ROBOTYKA / DRUK 3D/ VR



Makeblock mTiny to mały, 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.

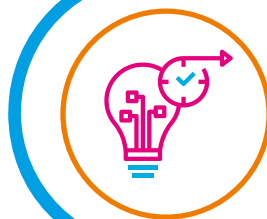


Bezpłatne scenariusze zajęć

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

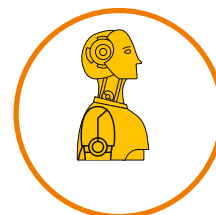
Wyrażam emocje

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.



Rozwiązuje problemy

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

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



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 poszukują 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.

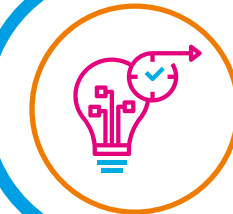


Bezpłatne scenariusze zajęć

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

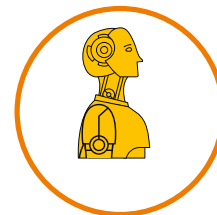
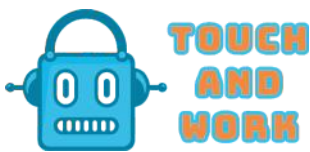
Jestem autonomiczny

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



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.

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



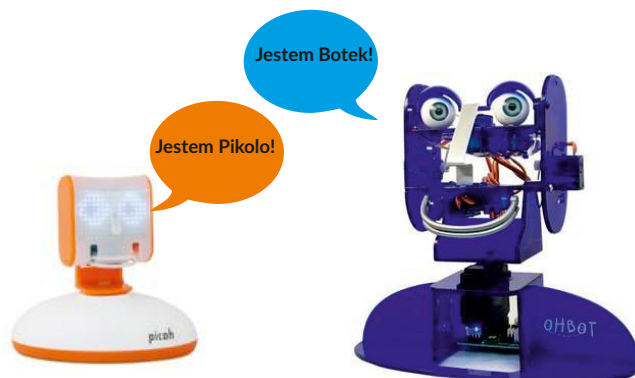
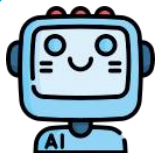


Botek oraz Pikolo to modele przypominają swoim wyglądem ludzką głowę i potrafią odwzorowywać mimikę oraz emocje, dzięki czemu dzieci mogą łatwiej nawiązać z nimi więź. Chcesz porozmawiać z Szekspirem lub posłuchać wiersza skomponowanego przez zrzędliwą ośmiornicę? Ten robot to nie tylko maszyna to Twój 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 poligłotą, mówię blisko w 30 językach.



Funkcja asystenta

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

Jestem Twoim asystentem.

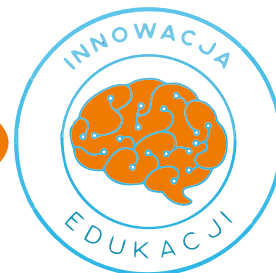
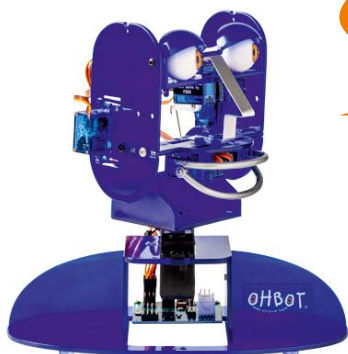
Pomagam prowadzić zajęcia, czytam bajki, śpiewam, angażuje dzieci do zabawy.



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.



Cześć, jestem Fable!

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

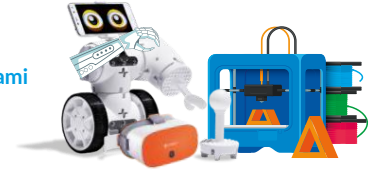
Zwizualizuj dzięki goglom VR



Wydrukuj brakujące elementy za pomocą drukarki 3D



Zaprogramuj Fable zgodnie z instrukcjami w karcie pracy



Złóż mnie

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

60

Zaprogramuj

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

CODE

Zobacz moje emocje

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



Współpracuj z każdą drukarką 3D

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



Bezpłatna aplikacja i karty pracy

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

Uczę współpracy

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

Rozwijam umiejętności

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

Rozwiązuje problemy

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

Wybierz swojego FABLA

Gotowe scenariusze zajęć

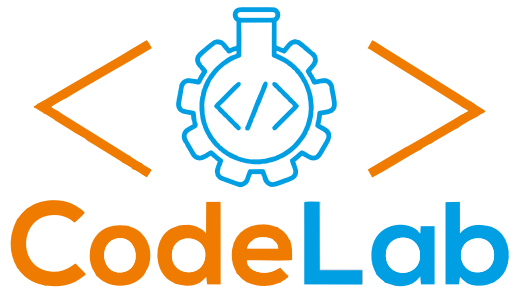


Fable GO



Fable Explore





CodeLab to seria robotów edukacyjnych w pełni autonomicznych pracujących bez podłączenia do komputera, tableta czy smartfona. Skierowane są do grup przedszkolnych gdyż od użytkowników nie wymagają znajomości języka programowania. Praca na nich powoduje wzbudzenie ciekawości poznawania zachowań urządzenia w napotkanych problemach, rozwija kreatywność i myślenie przestrzenne.

ROZPAKUJ MNIE

Wystarczy rozpakować z pudełka i zacząć zabawę.



Zaprogramuj

Wykorzystaj przyciski/płytki 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.



Jestem autonomiczny

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



Rozwijam umiejętności

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



**TOUCH
AND
WORK**

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

Rozwiązuje problemy

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





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.

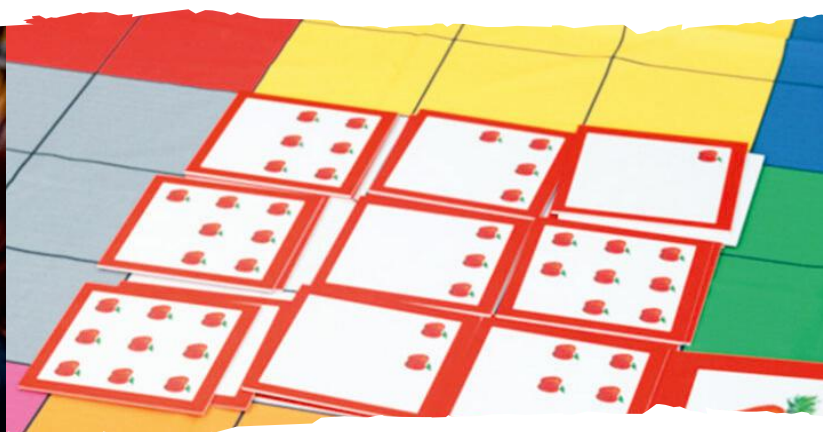
Cele i korzyści obudowy cyfrowej:

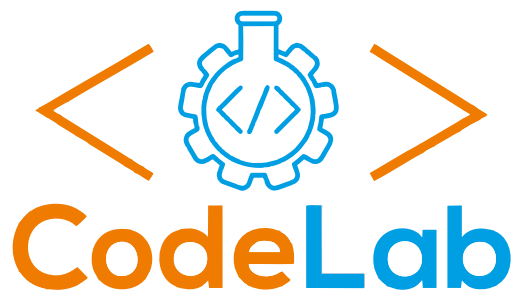
Ponad 150 interaktywnych ćwiczeń i zestaw rozbudowanych scenariuszy zajęć.

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 stolikowych lub pracy indywidualnej.

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





Długopisy 3D Banach Przeszkole

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 naprawek
- 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 naprawek
- walizka
- scenariusze zajęć
- gwarancja 36 mies

DRUK 3D



DŁUGOPISY 3D BANACH JUNIOR Z FILAMENTEM I PAKIETEM EDUKACYJNYM

Najczęściej wybierane przez nauczycieli!

Obudź w dzieciach ciekawość świata z długopisami 3D Banach Junior



Z czego się składa? 3 X Pen 3D z powerbankiem, 6 x naparstek, 200m MIX kolor filament PLA, 10 podkładek do druku, poradnik, 30 x kart pracy

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, Banaszki- 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 witrażki 3D na święta Bożego Narodzenia, plakat ze świętami przedszkolnymi na cały rok w formacie A2.



PRZEDSZKOLNE WITRAŻYKI

Moduły z długopisem 3D Banach to nie tylko zestaw gier i zabaw, ale także skuteczne narzędzie do rozwijania kluczowych umiejętności dzieci przedszkolnych. Dzięki nim, poprzez wspólne rozwiązywanie zadań, dzieci uczą się pracy w grupie i współpracy, co sprawia, że są idealne do wykorzystania na zajęciach z integracji społecznej lub innych np. kodowania, eksperymentowania, rozwiązywania zagadek oraz orientacji przestrzennej.



Magia świąt



Owoce i warzywa



Przygoda w kosmosie



W świecie ZOO

SPRZĘT IT



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.



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.**

RENT A PRINTER

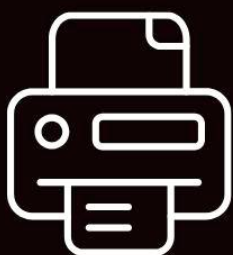


RENT A PRINTER

**Już od 0,05
gr/str**

- Zerowe koszty początkowe
- Brak dodatkowych kosztów eksploatacyjnych.
- Opieka dedykowanego serwisanta.
- Optymalizacja kosztów druku.
- Praca na najnowszych technologiach

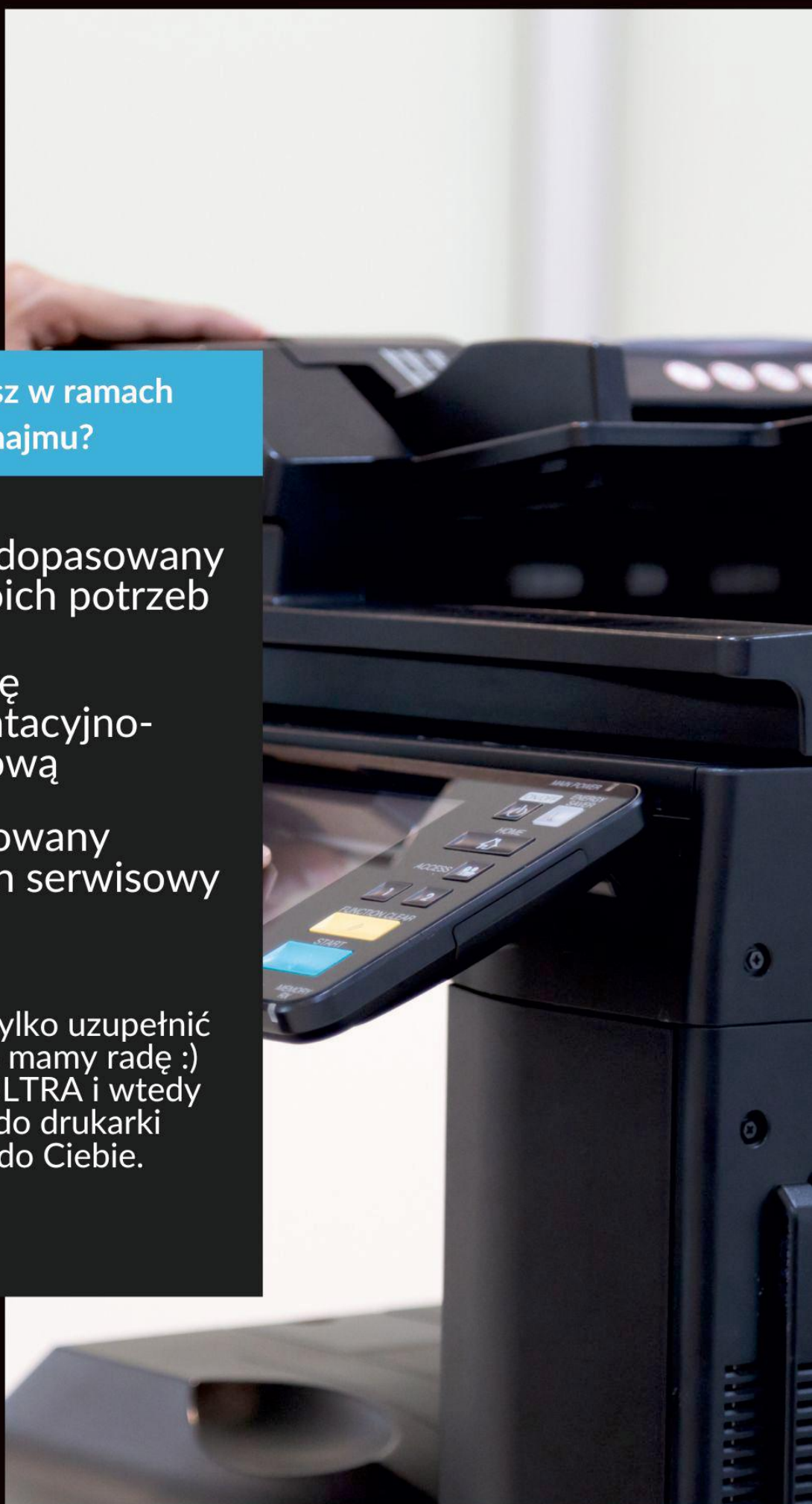




Co otrzymujesz w ramach umowy najmu?

- A.** Sprzęt dopasowany do Twoich potrzeb
- B.** Obsługę eksploatacyjno-serwisową
- C.** Dedykowany opiekun serwisowy

Tobie pozostaje tylko uzupełnić papier :) a i na to mamy radę :)
Zamów usługę ULTRA i wtedy nawet papier do drukarki dostarczymy do Ciebie.



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)



POSTURA +



Elastyczne oparcie

Wbudowany filtr UV
do użytku zewnętrznego

Skośne nogi
zapobiegające
kołysaniu

Antypoślizgowa
powierzchnia

Jednoczęściowe,
formowane wtryskowo



Wymiary

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

Uwaga: Wszystkie wymiary podano w przybliżeniu



korbo **EDU**

Think, build and spin

Klocki KORBO

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



stalgast

ekspert gastronomiczny



CAŁY KATALOG STALGAST

STALGAST.BUDOMART.PL



BUDCOMART PC
since 2013

Twój partner w szkole i biznesie

PARTNEREM STALGAST

PLACE ZABAW



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

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

BEZPIECZEŃSTWO NA PIERWSZYM

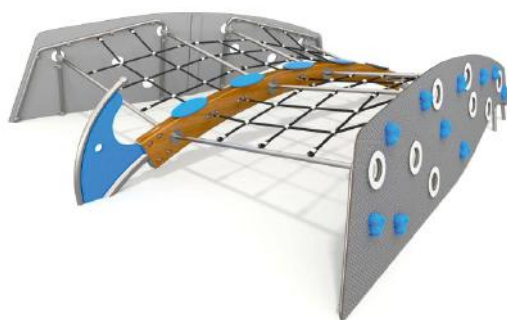
Oferowane produkty posiadają certyfikaty zgodności z europejskimi normami EN 1176:2017 wydane przez TÜV SÜD i Rheinland Polska.



Przykładowe instalacje:



MONTU JEMY



CAŁY KATALOG DOSTĘPNY NA STRONIE
PLACEZABAW.budcomart.pl

EASYPROTECT



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



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.

Co naprawiamy?



Komputery stacjonarne



Laptopy



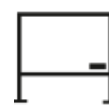
Monitory



Drukarki | Urządzenia wielofunkcyjne



Tablety | Smartfony

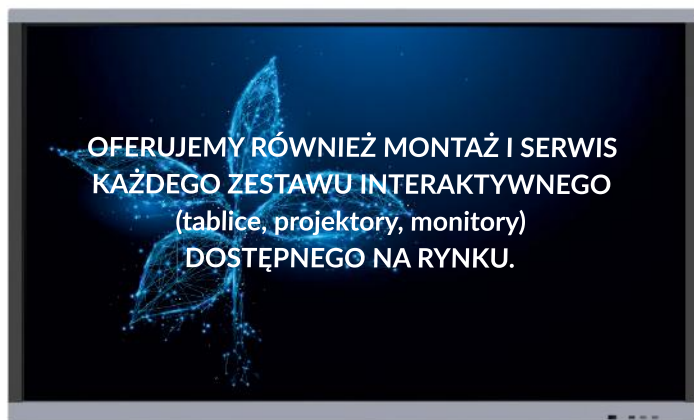


Zestawy interaktywne



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

A tak pracujemy:



Dlaczego warto Nam powierzyć sprzęt do naprawy?



Ponad 95% skuteczności napraw.



Większość napraw wykonujemy w czasie od 48 do 72 godzin.



Atrakcyjne ceny.



Wykwalifikowana kadra.



Gwarantujemy poufność danych zgodnych z RODO.



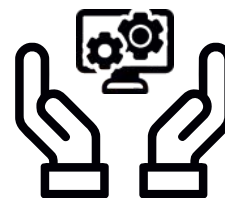
W stałej ofercie:
20+ PRODUCENTÓW TUSZY I TONERÓW
5000+ MODELI TUSZY I TONERÓW

OBSŁUGA IT

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

CO OTRZYMUJESZ W RAMACH UMOWY ALL INCLUSIVE?

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



Dedykowanego
serwisanta



Szybką reakcję
serwisową



Bezpieczeństwo
danych



Kompleksową
naprawę sprzętu



Doradztwo i
szkolenia



BUDCOMART PC

since 2013

Twój partner w szkole i biznesie

BudComArt PC
Staromiejska 42, 64-920 Piła
oddział Staromiejska 31A, Piła
+48 576 502 902
biuro@budcomart.pl
www.BUDCOMART.pl
facebook.pl/BudComArt

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

