



AKTYWNA TABLICA 2022



Pakiet SPE Gabinet Multimedialny

| | |
|-------------------------|-----------|
| Cena wyjściowa pakietu: | 32 630,00 |
| Cena pakietu brutto: | 32 000,00 |
| Kod: | AT0003 |

ZAWARTOŚĆ PAKIETU


| Część IV kalkulacja zakupów - przyporządkowanie do punktów wniosku B | Nazwa towaru | Ilość | Zdjęcie |
|--|---|-------|---------|
| 5 | Pomysł na wychowawczą. Prezentacje multimedialne dla klas IV-VIII | 1 | |

Pakiet pięciu prezentacji multimedialnych do zastosowania na godzinach wychowawczych w klasach IV-VIII szkoły podstawowej. Każda z opracowanych prezentacji zawiera:

- informacje o celach i przebiegu zajęć oraz potrzebnych materiałach (szczegółowy konspekt zajęć dla nauczyciela)
- materiał dla nauczycieli (krótkie opracowanie teoretyczne tematu – prezentacja multimedialna)
- prezentację multimedialną dla uczniów
- zadania i karty do pracy dla uczniów (możliwość wydruku)
- plakat zawierający najważniejsze zagadnienia i wskazówki dotyczące omawianego tematu

Wymagania systemowe:

1. Windows XP 32/64-bit + Service Pack 3 + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa
 2. Windows Vista/7/8/10 64-bit + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 3GB, Video RAM 1GB, karta dźwiękowa
 3. Android min. 5.0, procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB
- licencja jednostanowiskowa bezterminowa
 - przy instalacji programu wymagany jest dostęp do Internetu i klucz dostępowy
 - od 9 lat

| | | | |
|---|------------------------------|---|---|
| 1 | Dyskalkulia - pakiet ekspert | 1 |  |
| <p>Zestaw dwóch programów multimedialnych (z wyposażeniem dodatkowym) wspierających uczniów z pierwszego etapu edukacyjnego, a także uczniów z początków drugiego etapu na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych, a także zajęciach wspierania ucznia szczególnie zainteresowanego matematyką lub językiem angielskim (np. na zajęciach rozwijających uzdolnienia czy kółku zainteresowań).</p> <p>Program „Matematyka. To rozumiem!” to najnowocześniejszy produkt multimedialny przeznaczony do nauki matematyki (z elementami języka angielskiego) na etapie edukacji wczesnoszkolnej (a także początkach drugiego etapu edukacyjnego). Program sprawdzi się zarówno jako materiał do pracy bieżącej z klasą, jak i na zajęciach wspierających uczniów szczególnie zainteresowanych matematyką lub językiem angielskim (np na zajęciach rozwijających zainteresowania i uzdolnienia).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ponad 3500 ekranów multimedialnych, kilkanaście angażujących i ciekawych rodzajów ćwiczeń, ● ponad 460 zróżnicowanych lekcji i tematów, ● przewodniki metodyczne dla nauczyciela i tradycyjne pomoce dydaktyczne, ● ponad 70 wydrukowanych kart pracy do pobrania również w formacie pdf*, ● na tablice interaktywne, komputery, tablety i inne urządzenia (technologia HTML5), ● możliwość pracy offline i online, ● komplet pomocy tradycyjnych (liczmany, banknoty, monety, figury geometryczne, puzzle), które pozwalają wzbogacić lekcję o wspólne zabawy, prezentacje i inscenizacje sytuacji z prawdziwego życia, ● systemy mobilizujące uczniów do nauki (nagrody, animacje) i informujące ich o postępach. ● materiały do pracy indywidualnej ucznia. Wersja uczniowska produktu to zestaw lekcji przeznaczonych do pracy samodzielnej w domu lub w szkole. Może służyć jako powtórzenie wiedzy, baza ćwiczeń dodatkowych lub zadania domowe. Umożliwia też przeprowadzenie zajęć metodą odwróconej klasy. <p>Program DYSKALKULIA - pakiet EKSPERT jest także wyposażony w dodatek metodyczny ze wskazówkami dla prowadzących:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● zajęcia dydaktyczno-wyrównawcze, ● zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, ● zajęcia rozwijające, dla uczniów szczególnie zainteresowanym matematyką (i językiem angielskim), ● twórcze i ciekawe lekcje matematyki na pierwszym etapie. | | | |

LICENCJE BEZTERMINOWE:

- Matematyka, to rozumiem! - licencja na 3 stanowiska online + 6 offline
- mTalent Matematyka. Dyskalkulia - licencja na 1 stanowisko online + 2 offline

Program został przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5 (nie FLASH), co oznacza, że posłuży użytkownikom przez wiele lat. Praca z programem możliwa jest zarówno offline (bez dostępu do internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, dom) z dostępem do Internetu. Program przeznaczony jest do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS).

WYMAGANIA TECHNICZNE - Do poprawnego działania zasobów edukacyjnych konieczne jest korzystanie z poniższych przeglądarek i systemów operacyjnych:


Przeglądarki:

1. Google Chrome - od wersji 32, oraz wyższe wersje
2. Mozilla Firefox - od wersji 27, oraz wyższe wersje
3. Apple Safari od wersji 8 wzwyż
4. Microsoft Edge

Systemy operacyjne:

1. Microsoft Windows - wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge)
2. Apple Mac OSx - od wersji 10.08 i wyższe (Safari)
3. Apple iOS - od wersji 7.1.2 (Safari)
4. Google Android, 8, 9, 10,11 (Chrome i Edge)
5. Linux (Chrome i Firefox)

Laptop jako część zestawu (kolejna pozycja).

| | | | |
|---|-----------------------------|---|--|
| 1 | Laptop Acer TravelMate B311 | 1 |  |
|---|-----------------------------|---|--|

Laptop przeznaczony do programu Dyskalkulia - pakiet ekspert

- Przekątna: 11,6 cali
- Procesor: Intel Pentium N5030
- Pamięć RAM: 4 GB
- Dysk: 128GB PCIe NVMe SSD
- Karta graficzna: Intel HD Graphics
- Wbudowany napęd optyczny: Brak
- Złącza: 1x HDMI, 1x USB 3.0, 1x USB 2.0, Czytnik kart SD
- Komunikacja: Wi-Fi, Bluetooth 4.0
- System operacyjny: Windows 11 Pro
- W zestawie: Wacom AES Pen (Rysik)
- Do 12 godzin pracy na baterii
- Model odporny na zanieczyszczenia
- Zawiasy 360 stopni
- Kolor: czarny

2

Programy multimedialne: Autyzm. Mowa czynna, od słowa do zdania + Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 2 mTalent

1



Program mTalent Autyzm. Mowa czynna, od słowa do zdania:

kilkaset ekranów interaktywnych, karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny oraz zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich, scenariusze zajęć stworzone przez doświadczonych terapeutów pracujących z dziećmi z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, produkt przeznaczony do pracy na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i dydaktycznych prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach, program dostosowany do wszystkich dzieci o różnym poziomie funkcjonowania poznawczego, z wyszczególnieniem potrzeb dzieci z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, zestaw ćwiczeń stworzonych na podstawie badań naukowych, skonstruowanych tak, aby wspomagać kreatywne myślenie, minimalizując ryzyko wyuczenia się ich na pamięć, kartoteka (baza danych dla terapeuty), która pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy, jedyne na rynku materiały do terapii uczniów ze spektrum autyzmu przystosowane do działania na większości urządzeń multimedialnych (komputer, tablica i monitor interaktywny, laptop, tablet, smartfon).

został przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5 (nie FLASH), co oznacza, że posłuży użytkownikom przez wiele lat.

praca z programem możliwa jest zarówno offline (bez dostępu do Internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, dom) z dostępem do Internetu.

wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów

1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu),

licencja bezterminowa

mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 2:

materiały do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej,

ćwiczenia o prostej i przemyślanej konstrukcji z obszarów takich jak: zwroty grzecznościowe, tempo, fluencja mowy, intonacja, złożone wyrażenia frazeologiczne, a także wybrane obszary TUS (Treningu Umiejętności Społecznych),

osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany,

ponad 200 ekranów interaktywnych,

odrębny program do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi,

zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne),

kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego dziecka, ekranów z ćwiczeniami z konkretnego obszaru lub z konkretnymi elementami graficznymi, np. z fotografiami twarzy osób znajomych dzieciom).

może być wykorzystany podczas zajęć tradycyjnych oraz tych na odległość – oprogramowanie mTalent umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowania.

został przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5 (nie FLASH), co oznacza, że posłuży użytkownikom przez wiele lat.

praca z programem możliwa jest zarówno offline (bez dostępu do Internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, dom) z dostępem do Internetu.



wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów

1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu)

licencja bezterminowa

WYMAGANIA TECHNICZNE:

Program przeznaczony do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS)

| | | | |
|--|---|---|---|
| 4 | Program multimedialny Percepcja wzrokowa mTalent | 1 |  |
| <p>Program posiada rekomendację Polskiego Towarzystwa Dysleksji.</p> <p>blisko 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne),</p> <p>200 kart pracy do wydruku</p> <p>idealne narzędzie na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, logopedyczne, rewalidacyjne i inne mające na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej,</p> <p>jedyny tego typu interaktywny produkt na rynku,</p> <p>odpowiedź na jedno z najczęstszych wskazań form pomocy psychologiczno-pedagogicznej i zaleceń do pracy z dzieckiem (kształtowanie i ćwiczenia percepcji słuchowej/ wzrokowej),</p> <p>WYMAGANIA TECHNICZNE:</p> <p>Program przeznaczony jest do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS).</p> | | | |
| 2 | Program multimedialny Percepcja słuchowa 1 i 2 Pakiet Ekspert mTalent | 1 |  |

W skład pakietu mTalent Percepcja słuchowa, wchodzi dwa programy:

- mTalent Percepcja słuchowa 1
- mTalent Percepcja słuchowa 2

mTalent Percepcja słuchowa 1 to ponad 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: odsłuchiwanie i nagrywanie własnej wersji materiału językowego, łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne),

200 kart pracy do wydruku

idealne narzędzie na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, logopedyczne, rewalidacyjne i inne mające na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji słuchowej.

Jedyny tego typu interaktywny produkt na rynku,

odpowiedź na jedno z najczęstszych wskazań form pomocy psychologiczno-pedagogicznej i zaleceń do pracy z dzieckiem (kształtowanie i ćwiczenia percepcji słuchowej/wzrokowej).

mTalent Percepcja słuchowa 2 składa się z ponad 500 ekranów interaktywnych, kart pracy do wydruku, poradnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych (typu mikrofon, słuchawki, głośniki) w jednym pudełku.


Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online

(wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu). WAŻNE:


Licencja produktu jest jednostanowiskowa, co upoważnia do pracy on-line jednego zalogowanego użytkownika na dowolnym urządzeniu (w dowolnym miejscu i czasie) oraz do pobrania programu off-line na maksymalnie 2 urządzenia należące do Licencjobiorcy.

Szkolenie online z obsługi programu GRATIS.

BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.



| | | | |
|---|---|---|--|
| 2 | Photon Moduł Edukacja Społeczno-Emocjonalna (SEL) | 1 |  |
|---|---|---|--|

Zestaw ćwiczeń wspierających rozwój społeczno-emocjonalny dzieci w wieku 6-10 lat. Wykorzystanie interaktywnego robota Photon i dołączonych pomocy dydaktycznych pomogą dzieciom zaangażować się w proponowane aktywności i ułatwią przyswajanie nowej wiedzy. Zestaw zawiera: robot Photon EDU, zestaw scenariuszy zajęć (50 szt.), maty edukacyjne (2 szt.), zestawy fiszek (5 kpl.), karty pracy Robot wyprodukowany w Polsce, z możliwością nauki w klasach min I-VIII szkoła podstawowa. Robot wyposażony w min 10 czujników, umożliwia programowanie na różnych poziomach poprzez obsługę więcej niż jednego języka programowania (m.in. bloczkowy, Scratch, tekstowy, JavaScript i Python). Minimalne możliwości robota : zmiana podświetlenia LED (RGB), wykrywanie zmian oświetlenia, wykrywanie dotyku, wydawanie dźwięków, wykrywanie przeszkód, pomiar odległości, komunikacja z innymi robotami, wykrywanie kontrastu podłoża, system podążania po czarnej linii, pomiar przejechanej odległości, pomiar kąta obrotu. współdziałanie robota z „podłogą interaktywną/ magicznym dywanem” Wymiary robota: Szerokość: 17,2 cm Długość: 17 cm Wysokość: 19 cm Waga robota: 690 g Bateria: akumulator 2600mAh (9.62 Wh) z czasem pracy do 8 godzin Ładowanie: czas ładowania baterii to 3 godziny, robot sygnalizuje naładowanie świecąc czułkami na zielono. Łączność: Bluetooth 4.0 Certyfikaty: Deklaracja zgodności CE (RoHS, EN-71) Konstrukcja robota jest w pełni bezpieczna dla dzieci, nie posiada wystających kabli, wymiennych baterii czy bezpośredniego dostępu do układów elektronicznych. Do jego produkcji użyto niezwykle wytrzymałych, odpornych na uderzenia i upadki materiałów. Photon posiada wszystkie wymagane certyfikaty bezpieczeństwa. Zawartość zestawu: Autoryzowany serwis na terenie Polski, SLA do 3 tygodni - aplikacje, instrukcja obsługi i wsparcie techniczne w języku polskim, - roboty Photon pozwalają na integrację z odpowiednim oprogramowaniem komputerowym oraz umożliwiają zdalne kierowanie ruchem robota poprzez urządzenia mobilne, - roboty umożliwiają programowanie na różnych poziomach poprzez obsługę więcej niż jednego języka programowania (m.in. bloczkowy – Scratch, tekstowy – JavaScript i Python). **Do zestawu dołączony tablet z kolejnej pozycji.**

| | | | |
|---|--------------------------|---|---|
| 2 | Tablet Terra Pad 10 cali | 1 |  |
|---|--------------------------|---|---|

Tablet kompatybilny z zestawem Photon Moduł Edukacja Społeczno-Emocjonalna.

- Ekran: 10.1
- Procesor: ARM CortexA53
- Rozdzielczość: 1280 x 800
- Pojemność: 32 GB wbudowanej pamięci wewnętrznej
- Pamięć RAM: 2 GB
- System: Android 10
- Kamera tylna 5 Mpix
- Kamera przednia 2 Mpix
- Złącza/łączność: GPS, Bluetooth 4.0, WiFi
- USB C, Czytnik kart Micro SD, SDHC, SDXC
- Załączone wyposażenie: Ładowarka, Przewód USB

| | | | |
|--|---|---|--|
| 5 | Program multimedialny: Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych | 1 |  |
| <p>Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych to:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● dwa programy , których celem jest wzmocnienie oddziaływań terapeutycznych i profilaktycznych w odniesieniu do dzieci i młodzieży, której dotyczą problemy w zakresie nawiązywania relacji z rówieśnikami i funkcjonowania w różnych sytuacjach społecznych, ● programy wpływające korzystnie na poziom sukcesu osobistego, obraz samego siebie oraz przeciwdziałające występowaniu nieakceptowanych społecznie zachowań, ● ćwiczenia multimedialne i scenariusze zajęć adresowane do młodszych i starszych uczniów szkoły podstawowej (6-13 lat), ● blisko 300 ekranów multimedialnych z interaktywnymi ćwiczeniami, ● ćwiczenia usprawniające umiejętności skutecznego komunikowania się, okazywania empatii, rozwiązywania konfliktów, budowania dobrych relacji z innymi, a także kształcenie sposobów radzenia sobie z problemami związanymi z procesem rozwojowym lub sytuacjami kryzysowymi, ● materiały, które zgodnie z rozpoznanymi potrzebami, mogą być adresowane do większej grupy dzieci i młodzieży ● osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany i ćwiczenia bardziej złożone, ● zestaw materiałów dodatkowych w pudełku, w tym szczegółowy poradnik metodyczny z propozycjami spotkań tematycznych, ● dwa programy (dwie części dla dwóch grup wiekowych), do każdego licencje dla 3 użytkowników, ● dodatek w postaci kursu obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci. | | | |
| 2 | Akademia Bambika - pakiet MED | 1 |  |

Akademia Bambika to program multimedialny z ponad 400 zadaniami przygotowany z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym (od 5 do 8 lat). Program składa się z pięciu części - każda z nich zawiera zestaw ćwiczeń rozwijający konkretną umiejętność:

- BIBLIOTEKA,
- LABORATORIUM,
- STUDIO NAGRAŃ,
- ŚWIETLICA,
- PLAC ZABAW,

oraz część dodatkową SALA PLASTYCZNA, zawierającą karty pracy do wybranych zadań. Znajdują się tu ćwiczenia z zakresu:

- analizy wzrokowej,
- syntezy wzrokowej,
- stosunków przestrzennych,
- spostrzegania bodźców abstrakcyjnych,
- pamięci wzrokowej.

W skład zestawu wchodzi:

- klucz dostępowy;
- słuchawki - do zakupienia oddzielnie
- naklejki;
- książeczka postępów dziecka oraz szablon do wykonania Pucharu Akademii.


Wymagania systemowe:

Wymagania systemowe: 1. Windows XP 32/64-bit + Service Pack 3 + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 2. Windows Vista/7/8/10 64-bit + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 3GB, Video RAM 1GB, karta dźwiękowa 3. Mac OS X 10.7 64-bit procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 4. Android min. 5.0, procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB


Użytkowanie programu wymaga dostępu do internetu.

Licencja na 3 stanowiska.

- od 5 lat
- wyrób medyczny - klasa I

| | | | |
|---|--|---|---|
| 2 | Photon Moduł Specjalne Potrzeby Edukacyjne (SPE) | 1 |  |
|---|--|---|---|

Zestaw składający się z robota Photon™, dwóch mat edukacyjnych oraz 50 ćwiczeń do zajęć terapii pedagogicznej i zajęć rewalidacyjnych z uczniami ze spektrum autyzmu lub zaburzeniami emocjonalnymi i społecznymi. Robot wyprodukowany w Polsce, z możliwością nauki w klasach min I-VIII szkoła podstawowa. Robot wyposażony w min 10 czujników, umożliwia programowanie na różnych poziomach poprzez obsługę więcej niż jednego języka programowania (m.in. bloczkowy, Scratch, tekstowy, JavaScript i Python). Minimalne możliwości robota : zmiana podświetlenia LED (RGB), wykrywanie zmian oświetlenia, wykrywanie dotyku, wydawanie dźwięków, wykrywanie przeszkód, pomiar odległości, komunikacja z innymi robotami, wykrywanie kontrastu podłoża, system podążania po czarnej linii, pomiar przejechanej odległości, pomiar kąta obrotu. współdziałanie robota z „podłogą interaktywną/ magicznym dywanem” Wymiary robota: Szerokość: 17,2 cm Długość: 17 cm Wysokość: 19 cm Waga robota: 690 g Bateria: akumulator 2600mAh (9.62 Wh) z czasem pracy do 8 godzin ładowanie: czas ładowania baterii to 3 godziny, robot sygnalizuje naładowanie świecąc czułkami na zielono. Łączność: Bluetooth 4.0 Certyfikaty: Deklaracja zgodności CE (RoHS, EN-71) Konstrukcja robota jest w pełni bezpieczna dla dzieci, nie posiada wystających kabli, wymiennych baterii czy bezpośredniego dostępu do układów elektronicznych. Do jego produkcji użyto niezwykle wytrzymałych, odpornych na uderzenia i upadki materiałów. Photon posiada wszystkie wymagane certyfikaty bezpieczeństwa. Zawartość zestawu: - aplikacje, instrukcja obsługi i wsparcie techniczne w języku polskim, - roboty Photon pozwalają na integrację z odpowiednim oprogramowaniem komputerowym oraz umożliwiają zdalne kierowanie ruchem robota poprzez urządzenia mobilne, - roboty umożliwiają programowanie na różnych poziomach poprzez obsługę więcej niż jednego języka programowania (m.in. bloczkowy – Scratch, tekstowy – JavaScript i Python). Zestaw przewiduje 50 ćwiczeń, w skład których wchodzi: - 20 ćwiczeń doskonalących kompetencje społeczno - emocjonalne, - 30 ćwiczeń dla dzieci ze spektrum autyzmu pogrupowane w trzech obszarach (komunikacja, obszar poznawczy, obszar społeczny). Propozycje w zestawie przewidują pracę indywidualną i grupową. Ćwiczenia można wykorzystać jako oddzielne propozycje zabaw z uczniami lub mogą stanowić elementy do tworzenia scenariuszy zajęć. Są pogrupowane na kilka obszarów – terapeuci mogą wykorzystać wszystkie ćwiczenia w zaproponowanej kolejności lub korzystać z nich w zależności od potrzeb pracy z wybranym dzieckiem. Robot for Education, Photon™ Mata Edukacyjna (2 szt.), 5 zestawów fiszek do przeprowadzania ćwiczeń (50 kart); - piktogramy do komunikacji podczas zajęć (na bazie komunikacji AAC), - emocje, przedmioty, czynności, - z życia codziennego, - symbole z aplikacji, - cyfry i litery, - stosunki przestrzenne. **Do zestawu dołączony tablet z kolejnej pozycji.**


| | | | |
|---|--------------------------|---|--|
| 2 | Tablet Terra Pad 10 cali | 1 |  |
| Tablet kompatybilny z zestawem Photon Specjalne Potrzeby Edukacyjne SPE (specyfikacja powyżej). | | | |

| | | | |
|---|--|---|---|
| 5 | Program multimedialny Zajęcia logopedyczne 1 i 2 Pakiet Ekspert mTalent | 1 |  |
| <p>Program mTalent Zajęcia logopedyczne - pakiet EKSPERT to:</p> <p>największa na rynku liczba interaktywnych ekranów do ćwiczeń poszczególnych głosek ponad 40 tytułów obejmujących materiał z różnych zakresów terapii logopedycznej, ponad 3300 ćwiczeń interaktywnych (ćwiczenia typu: odsłuchiwanie i nagrywanie własnej wersji materiału językowego, łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci ((np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach logopedycznych, układanie tekstu według kolejności, uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne)</p> <p>Kartoteka (baza danych dla logopedy), która pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy, ćwiczenia z tradycyjnych etapów terapii głosek oraz etapów ponadstandardowych, prawidłowo dobrany i wyselekcjonowany materiał językowy ("fonetycznie czysty"), zestaw dodatkowych materiałów (pomoce tradycyjne, setki drukowalnych kart pracy, poradnik metodyczny z notatnikiem logopedy, książka z autorskimi wyliczankami logopedycznymi, mikrofon, głośniki, słuchawki i inne), program Logo-Zabawnik GRATIS!</p> | | | |
| 2 | Słuchaj z Bambikiem MED. | 1 |  |

„Słuchaj z Bambikiem” to program terapeutyczny, przeznaczony dla dzieci od 3. roku życia. Mogą z niego korzystać przedszkolaki i dzieci w młodszym wieku szkolnym. Zebrane w nim ćwiczenia rozwijają uwagę i pamięć słuchową oraz umiejętność identyfikowania i różnicowania dźwięków. Pomoc jest skonstruowana zgodnie z zasadą stopniowania trudności, dlatego jest również doskonałym narzędziem do stymulacji wyższych funkcji słuchowych w terapii dzieci z opóźnionym rozwojem mowy, z afazją dziecięcą, dysleksją, z zaburzeniami słuchu, autyzmem, a przede wszystkim z zaburzeniami przetwarzania słuchowego [APD]. Odpowiedni poziom funkcji słuchowych ma wpływ na kształtowanie się prawidłowej wymowy, sprawności językowych, a w późniejszym czasie na opanowanie funkcji fonologicznych tj. różnicowania głosek, łączenia ich w wyrazy, ustawiania w odpowiedniej kolejności w wyrazie i przekształcania. Program Słuchaj z Bambikiem umożliwia dziecku rozwijanie zdolności, które warunkują prawidłową naukę czytania i pisania. Do pracy z programem zalecane są słuchawki (085186, sprzedawane osobno).

Wymagania systemowe:

1. Windows XP 32/64-bit + Service Pack 3 + DirectX 9.0c
procesor min. Core Duo 1.2GHz, RAM 512MB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa
 2. Windows Vista/7/8/10 64-bit + DirectX 9.0c
procesor min. Core Duo 1.2GHz, RAM 2GB, Video RAM 1GB, karta dźwiękowa
 3. Mac OS X 10.7 64-bit
procesor min. Core Duo 1.2GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa
- Licencja bezterminowa na 1 stanowisko
- od 5 lat
 - wyrób medyczny - klasa I

| | | | |
|---|----------------------------------|---|--|
| 7 | Laptop DELL Vostro i3 8GB 256SSD | 1 |  |
|---|----------------------------------|---|--|

Laptop o parametrach minimalnych przeznaczony do użytkowania z pomocami wchodzącymi w skład pakietu.

- Ekran o przekątnej 15,6 cali
- Procesor: Intel Core i3
- Pamięć RAM: 8 GB
- Dysk: 256 SSD
- Brak wbudowanego napędu optycznego
- Złącza: HDMI, USB, Czytnik kart SD
- Komunikacja: Wi-Fi, Bluetooth 4.0
- System operacyjny: Windows 10 Pro

CZĘŚĆ IV - KALKULACJA ZAKUPÓW

(z uwzględnieniem wkładu własnego - finansowego wskazanego w CZĘŚĆ III pkt 1)

| Lp | Rodzaj pomocy dydaktycznych spełniających wymagania TIK (do wyboru) | Wartość całkowita |
|---|---|---------------------|
| 1 | Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii psychoneurologicznej dla uczniów z zaburzeniami uwagi i koncentracji (w tym: ADHD – Attention Deficit Hyperactivity Disorder, ADD – Attention Deficit Disorder), z niepełnosprawnością intelektualną oraz dla uczniów z zaburzeniami procesów uczenia się, w tym z dysleksją, dyskalkulią | 6 500,00 zł |
| 2 | Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii procesów komunikacji, w tym zaburzeń przetwarzania słuchowego, dla uczniów z centralnymi zaburzeniami słuchu, słabosłyszących, z zaburzeniami koncentracji i uwagi, w tym z ADHD, ADD, autyzmem | 12 675,00 zł |
| 3 | Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii dla uczniów posługujących się wspomagającymi i alternatywnymi metodami komunikacji (ACC – Augmentative and Alternative Communications), w szczególności uczniów z uszkodzeniami neurologicznymi, porażeniami | 0,00 zł |
| 4 | Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym, znacznym i głębokim | 2 290,00 zł |
| 5 | Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii dla uczniów mających problemy w edukacji szkolnej z przyczyn innych niż wymienione w cz. IV w pkt 1 do 4 z zaburzeniami wymagającymi terapii logopedycznej lub psychologicznej | 7 085,00 zł |
| 6 | Specjalistyczne oprogramowanie do pomocy dydaktycznych lub narzędzi do terapii, wskazanych w cz. IV pkt 1-5 wniosku, wykorzystywanego w TIK | 0,00 zł |
| 7 | Komputer stacjonarny lub laptop, jeżeli jest on niezbędny do prawidłowego funkcjonowania pomocy dydaktycznych, narzędzi do terapii lub oprogramowania, wskazanych w cz. IV pkt 1-6 wniosku | 3 650,00 zł |
| Łączny koszt pomocy dydaktycznych w zł | | 32 200,00 zł |