

CYFROWY UCZEŃ 2026



Cyfrowy Uczeń – przedszkole – pakiet kompleksowy

Cel: kompleksowe wsparcie całej kadry i dzieci w codziennej edukacji cyfrowej.



Wartość brutto pakietu: **56 250 PLN**

Kod: ZEST6338N

Oszczędność  
347,30 zł

Lp.	Kod towaru	Nazwa towaru	Ilość	Opis produktu	Zdjęcie	Proponowana kategoria we wniosku
1	ZEST6305	Laptop HP ProBook 465 G11 512GB i mysz przewodowa	8	<p><b>Laptop HP ProBook 465 G11 512GB</b></p> <p>Laptop, który oferuje wydajność, wielowarstwowe zabezpieczenia oraz wytrzymałość w konstrukcji, którą można łatwo rozbudować. Dzięki najnowszemu procesorowi AMD i baterii o długiej żywotności, komputer jest doskonale przystosowany do długich, wymagających zadań.</p> <p>System operacyjny: Windows 11 EDU Rodzaj procesora: Procesor AMD Ryzen™ 5 Procesor: Procesor AMD Ryzen™ 5 7535U (maks. 4,5 GHz w trybie Boost, 16 MB pamięci podręcznej L3, 6 rdzeni, 12 wątków) Pamięć: 16 GB pamięci DDR5-4800 MT/s (1 × 16 GB) Gniazda pamięci: 2 gniazda SODIMM Dysk: 512 GB Karta graficzna (zintegrowana): Karta graficzna AMD Radeon™ 660M Wyświetlacz: Ekran WUXGA (1920 × 1200) IPS o przekątnej 40,6 cm (16”), z powłoką antyrefleksyjną, 300 nitów, 45% NTSC Rozmiar wyświetlacza (przekątna) 40,6 cm (16”) Rozmiar wyświetlacza (przekątna) 16” Karta dźwiękowa: Dźwięk od Poly Studio, dwa głośniki stereo z oddzielnymi wzmacniaczami, wbudowany układ dwóch mikrofonów Klawiatura: Odporna na zalanie klawiatura z opcjonalnym podświetleniem i klawiszami DuraKey Urządzenie wskazujące: Clickpad z obsługą gestów wielopunktowych Porty: 2 porty USB-C® o przepustowości 10 Gb/s (zasilanie przez USB, DisplayPort™ 1.4); 1 port USB-A o przepustowości 5 Gb/s (zasilanie z USB); 1 port USB-A o przepustowości 5 Gb/s (z funkcją ładowania); 1 port HDMI 2.1; 1 gniazdo combo jack (słuchawki/mikrofon) stereo; 1 gniazdo RJ-45 (Przewód HDMI jest sprzedawany osobno) Karta sieci bezprzewodowej MediaTek Wi-Fi 6E RZ616 (2x2) z modułem Bluetooth® 5.3 Zasilanie: Zasilacz USB Type-C™ 65 W Typ akumulatora: 3-ogniowy akumulator litowo-jonowy HP Long Life, 56 Wh</p>		<p>1. Sprzęt komputerowy (w tym komputery stacjonarne, pracownie terminalowe, laptopy, laptopy przeglądarkowe, tablety), specjalistyczne oprogramowanie - wykorzystywane do użytku służbowego nauczyciela</p> <p>4. Sprzęt komputerowy (w tym komputery stacjonarne, pracownie terminalowe, laptopy, laptopy przeglądarkowe, tablety), specjalistyczne oprogramowanie - wykorzystywane do bezpośredniej pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</p>

**ESPERANZA OPTYCZNA MYSLK BEZPRZEWODOWA 3D ANTARES CZARNA**

Bezprzewodowa myszka optyczna przeznaczona do komputerów stacjonarnych i notebooków. Posiada funkcjonalny, łatwy w transporcie z laptopem, oszczędzający miejsce, trudny do przypadkowego uszkodzenia odbiornik Nano. Cicha rolka przewijania oraz specjalna powłoka gumowa na elementach stykających się z dłońmi zapewniają niezwykle wysoki komfort pracy i sprawiają, że myszka jest miła w dotyku. Delikatna poświata płynąca z okienka znajdującego się nad rolką ułatwia pracę w ciemności i jednocześnie nie razi w oczy. Dzięki ergonomicznemu kształtowi myszka idealnie leży w dłoni i nie powoduje zmęczenia w czasie pracy.

**Dane techniczne:**

Interfejs: 2.4GHz

Rozdzielczość DPI/CPI: 1000

Sensor: Optyczny

Ilość przycisków: 3 Zasięg pracy: aż do 10m

**Lenovo Idea Tab Pro**

Specyfikacja techniczna

- Procesor: MediaTek Dimensity 8300 (8 rdzeni: 1x A715 @3.35 GHz + 3x A715 @3.2 GHz + 4x A510 @2.2 GHz)
  - Grafika: Zintegrowana ARM G615 MC5
  - Pamięć: 8 GB LPDDR5x (włutowana)
- Czytnik kart: microSD (obsługuje karty do 1 TB, exFAT)
  - Przekątna wyświetlacza: 12.7"
  - Rozdzielczość: 2944 x 1840 (3K)
- Technologia: LTPS, dotykowy, błyszczący, 400 nitów, 144 Hz
  - Multi-touch: 10-punktowy
  - Głośniki: 4 głośniki JBL® z Dolby Atmos®
  - Mikrofony: podwójne
- Aparaty: przedni 8 MP, tylny 13 MP z lampą błyskową
  - Pojemność baterii: 10 200 mAh (typowa)
  - Ładowarka: 45 W (5~11V / 4.5A maks.)
- Łączność: Wi-Fi: Wi-Fi 6E (802.11ax 2x2), Bluetooth 5.3, GPS + GLONASS + Galileo
- Porty: 1x USB-C (USB 3.2 Gen 1, 5 Gbps, ładowanie, DP-Out, audio), 1x microSD, 1x pogo pin (3-punktowy)
  - Obudowa: metalowa
- Wymiary: 29,1 x 18,9 x 0,69 mm (bez wystającego aparatu)
  - Waga: ok. 620 g
- System operacyjny: Android 14 lub nowszy
- Bezpieczeństwo: Czytnik linii papilarnych: zintegrowany z przyciskiem zasilania



1. Sprzęt komputerowy (w tym komputery stacjonarne, pracownie terminalowe, laptopy, laptopy przeglądarkowe, tablety), specjalistyczne oprogramowanie - wykorzystywane do użytku służbowego nauczyciela

4. Sprzęt komputerowy (w tym komputery stacjonarne, pracownie terminalowe, laptopy, laptopy przeglądarkowe, tablety), specjalistyczne oprogramowanie - wykorzystywane do bezpośredniej pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

3	135257	JumboEdu - wersja 5- stanowiskowa	1	<p>JumboEdu to interaktywny program edukacyjny wspierający rozwój dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Dzięki bogatej bazie 1200 interaktywnych plansz nauczyciel otrzymuje gotowe materiały dydaktyczne zgodne z podstawą programową i dostosowane do różnych poziomów trudności. Nie wymaga to dodatkowego przygotowywania zajęć ani wyszukiwania treści - program oferuje kompletny zestaw ćwiczeń gotowych do natychmiastowego wykorzystania, co oszczędza czas i ułatwia organizację pracy. Dzięki intuicyjnej obsłudze, atrakcyjnym zadaniom i różnorodnym formom aktywności JumboEdu angażuje dzieci i zapewnia nauczycielowi wygodę pracy z gotowym, sprawdzonym narzędziem.</p> <p>JumboEdu doskonale wspiera zajęcia w duchu STEAM - łącząc technologię z kreatywną nauką. Dzięki interaktywnym planszom dzieci rozwijają logiczne i matematyczne myślenie, spostrzegawczość oraz kompetencje cyfrowe, co czyni aplikację wartościowym narzędziem w edukacji przyszłości.</p> <p>JumboEdu to aż 1200 starannie zaprojektowanych interaktywnych plansz posegregowanych w 4 pory roku, każda z nich zawiera 6 kategorii po 50 plansz, dzięki którym dzieci ćwiczą: myślenie logiczne, myślenie przyczynowo - skutkowe, myślenie symboliczne, tworzenie sekwencji, wykluczanie elementów ze zbioru, wnioskowanie, pamięć, refleks, myślenie przez analogię, koncentrację uwagi, percepcję wzrokową, percepcję słuchową, klasyfikowanie, sprawność grafomotoryczną, wyobraźnię, orientację w schemacie ciała i przestrzeni, umiejętności matematyczne - przeliczanie, tworzenie zbiorów, dodawanie, odejmowanie, porównywanie zbiorów, czytanie, sprawność manualną i grafomotoryczną, oraz rozwijają zasób słownictwa, wiedzę ogólną i kompetencje społeczno-emocjonalne. Nasz nowoczesny program został dostosowany do podstawy programowej wychowania szkolnego oraz przedszkolnego.</p> <p>Program zawiera 2 rodzaje plansz:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interaktywne plansze statyczne - wymagające kreślenia, przesuwania, uzupełniania, zaznaczania, przyciskania, wpisywania;</li> <li>2. Interaktywne plansze dynamiczne - wymagające interaktywnego reagowania - łapania, dotykania elementów w ruchu, dopasowywania.</li> </ol> <p>Główne zalety programu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zróżnicowane ćwiczenia i zadania atrakcyjne dla dzieci - puzzle, ruchome łamigłówki czy zadania zręcznościowe, szyfrowanki, zagadki, dopasowywanie kształtów, sortowanie, sudoku, wykreślanki, krzyżówki, kreatywne zadania itd.,       <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 poziomy trudności - łatwe, średnie, trudne - możliwość doboru treści do poziomu funkcjonowania dziecka,           <ul style="list-style-type: none"> <li>• możliwość realizacji podstawy programowej zarówno indywidualnie, jak i w pracy z całą grupą,</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• dostosowany do potrzeb - z możliwością rysowania na pionowej płaszczyźnie, dużą liczbą plansz czarno-białych, prostą formą, jasnym przekazem i dużym formatem. Nie jest utrzymany w konwencji tradycyjnych gier,       <ul style="list-style-type: none"> <li>• ciekawa szata graficzna,</li> </ul> </li> <li>• wykorzystane w programie wizualne i dźwiękowe bodźce przyciągają uwagę dzieci i pomagają wzmocnić proces uczenia się i uczyć poprzez wielozmysłowe doświadczenia,       <ul style="list-style-type: none"> <li>• łatwość obsługi i przejrzysta, intuicyjna nawigacja,</li> <li>• polecenia czytane przez lektora, możliwość wielokrotnego odsłuchiwania,           <ul style="list-style-type: none"> <li>• możliwość wielokrotnego powtarzania zadania,</li> </ul> </li> <li>• informacja o poprawności wykonania zadania bądź nieprawidłowym wykonaniu,           <ul style="list-style-type: none"> <li>• oszczędność papieru,</li> </ul> </li> <li>• liczba treści i zadań jest tak obszerna i zróżnicowana, że można zrezygnować z tradycyjnych książek i pakietów,           <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukiwarka zadań i tematów,</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• większa efektywność w nauczaniu - atrakcyjne i interesujące narzędzie, budzące zainteresowanie, wspiera wszechstronny rozwój dzieci,</li> <li>• bardzo ułatwia pracę nauczycielom - gotowe treści dydaktyczne posegregowane zgodnie z rozkładem materiału w przewodnikach dla nauczycieli,</li> <li>• konstrukcja i treści zawarte w programie umożliwiają nauczycielom dostosowanie materiałów edukacyjnych do indywidualnych potrzeb każdego dziecka,       <ul style="list-style-type: none"> <li>• idealne wsparcie dla nauczycieli w procesie edukacyjnym,</li> </ul> </li> <li>• doskonale rozwija umiejętności technologiczne dzieci - uczy obsługi nowoczesnych narzędzi technologicznych, co jest niezwykle ważne w dzisiejszym cyfrowym świecie,       <ul style="list-style-type: none"> <li>• w przyszłości możliwość dokupienia dodatkowych pakietów tematycznych.</li> </ul> </li> </ul>		<p><b>6. Cyfrowe materiały ćwiczeniowe - wykorzystywane do bezpośredniej pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</b></p>
---	--------	--------------------------------------	---	---	---	---

JumboEdu to doskonałe narzędzie do pracy z dziećmi o specjalnych potrzebach edukacyjnych, w tym dzieci ze spektrum autyzmu z uwagi na:

- interaktywne zadania angażujące dzieci w proces uczenia,
- konstrukcję zadań, która zachęca do kontynuowania nauki i osiągania postępów, co wpływa na motywację i zainteresowanie dziecka,
  - możliwość doboru treści zadań do zainteresowań dziecka i potrzeb terapeutycznych,
    - możliwość dostosowania poziomu trudności do umiejętności dziecka,
- możliwość rozwijania różnorodnych funkcji u dzieci - poznawczych, percepcyjno-motorycznych, słownikowych, społeczno-emocjonalnych itd.,
  - przyjemną dla oka grafikę, która stymuluje wyobraźnię i pobudza zainteresowanie dziecka,
  - ogromną różnorodność zadań która sprawia, że dzieci się nie nudzą i chętnie korzystają z programu,
    - dostępną i zrozumiałą formę przekazu, wizualne prezentacje, krótkie instrukcje.

Licencjonowanie oraz wymagania sprzętowo-systemowe: 1. Licencja - przeznaczona dla użytkownika instytucjonalnego.

Typy licencji:

- 1 stanowisko,
- 3 stanowiska,
- 5 stanowisk.

W ramach licencjonowania wieczystego użytkownik uzyskuje dwuletnie wsparcie online oraz telefoniczne dla instalacji oraz użytkowania.

2. Sposób działania oprogramowania - aplikacja wymaga dostępu do internetu w trybie on-line.

Wymagania sprzętowe oraz systemowe:



Oprogramowanie działa poprawnie na większości urządzeń typu:


- Tablety
- Smartfony z systemem Android oraz IO
- Komputery stacjonarne, laptopy z systemem Microsoft Windows oraz Linux
  - Tablice interaktywne
  - Monitory interaktywne


Wymagania oprogramowania:


1. Windows Vista/7/8/10 64-bit
  - dwurdzeniowy 1.8 GHz, RAM 2 GB, Video RAM 512 MB, karta dźwiękowa
2. Mac OS X 10.7 64-bit
- procesor dwu rdzeniowy 1.8 GHz, RAM 2 GB, Video RAM 512 MB, karta dźwiękowa
3. Android min. 9.0,
4. IOS min 10.3.4
- a. dwurdzeniowy 1.8 GHz, RAM 2 GB, Video RAM 512 MB, karta dźwiękowa



4	031060	Cyfrowe zasoby - Akademia Emocji Hey Feelings	1	<p><b>Akademia Emocji Hey Feelings</b> to interaktywne gry planszowe połączone z kompleksowym programem nauczania dla przedszkoli i szkół (4-9 lat). W angażującej formule "czytaj-graj-rozmawiaj" dzieci uczą się rozpoznawać i nazywać emocje, ćwiczą empatię, komunikację oraz współpracę. Program pomaga też wzmacniać relacje dziecko-nauczyciel-rodzic, dzięki aktywnościom do wykorzystania również w domu.</p> <p>Dlaczego warto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dla dzieci: dopasowane do wieku 4-9 lat, radosne i wciągające; rozwija inteligencję emocjonalną i społeczną.</li> <li>• Dla nauczycieli: elastyczne zastosowanie w dowolnym momencie; gotowe scenariusze prowadzenia zajęć; szybkie wdrożenie (samodzielnie lub z naszym wsparciem).</li> <li>• Dla placówki: łatwe wdrożenie dla całej kadry; angażuje rodziny; nowoczesny program zgodny z aktualną wiedzą; działa w małych i dużych grupach.</li> </ul> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 książko-planszówki obejmujące 6 Światów Emocji:       <ul style="list-style-type: none"> <li>Książka 1: Strach, Niepokój, Gniew,</li> <li>Książka 2: Empatia, Nuda, Miłość,</li> </ul> </li> <li>• 258 drukowanych kart z pytaniami i zadaniami + dodatkowe karty ADHD i ASD,       <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 drewnianych pionków (kolorowe łapki),           <ul style="list-style-type: none"> <li>• 50 "kryształów emocji",</li> <li>• 2 woreczki na diamenty</li> </ul> </li> <li>• pudełko z magnetycznym zamknięciem, organizer, etui na książki,</li> <li>• unikalna drewniana kostka (z dodatkowym symbolem zamiast klasycznego "1"),           <ul style="list-style-type: none"> <li>• drukowana instrukcja.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p>W zestawie znajdują się również 2 duże pluszowe maskotki (ok. 35 cm) przedstawiające bohaterów gry: Filly (kotek) i Dilly (piesek) oraz pluszowa kostka. Maskotki mogą towarzyszyć rozgrywce i wspierać dzieci jako "przyjaciele emocji" podczas rozmów i wyciszania.</p> <p>Platforma Akademii Emocji + szkolenie + materiały cyfrowe</p> <p>Cyfrowa wersja Akademii Emocji na duży ekran (monitor interaktywny/TV/projektor/tablica interaktywna). Taka forma pozwala prowadzić rozgrywkę także w dużych grupach - nawet do 25 dzieci, a dodatkowo można wykorzystywać maskotki bohaterów, które "uczestniczą" w zabawie razem z dziećmi.</p> <p>Na platformie znajdziesz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 interaktywnych gier planszowych: Strach, Niepokój, Nuda, Złość, Miłość, Empatia (animowane plansze i karty).       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Przewodnik wdrożeniowy dla nauczyciela.</li> </ul> </li> <li>• Materiały dla nauczycieli: kolorowanki do druku, czytanki i animacje, plakaty, dyplomy.       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Poradniki dla rodziców do pracy w domu.</li> </ul> </li> </ul> <p>Wdrożenie: ok. 45 minut.</p> <p>Języki: polski i angielski.</p> <p>Licencja: bezterminowa, do 10 stanowisk na placówkę.</p> <p>Aktywacja licencji: kod na naklejce na pudełku. Nauczyciel rejestruje się na <a href="http://heyfeelings.com">heyfeelings.com</a>, wpisuje kod i placówka otrzymuje bezterminowy dostęp do platformy (do 10 stanowisk) - bez problemu z przekazywaniem kodów przy rotacji kadry.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wym. 24,50 x 33 x 8 cm</li> <li>• od 4 do 9 lat</li> </ul>		<p><b>6. Cyfrowe materiały ćwiczeniowe - wykorzystywane do bezpośredniej pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</b></p>
---	--------	---	---	--	---	---


5	199379	SłuchKids - program multimedialny - MED	1	<p><b>Program SłuchKids</b> to innowacyjny trening słuchowy stworzony z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Jego celem jest usprawnienie funkcji słuchowych oraz wspieranie prawidłowego rozwoju mowy i umiejętności czytania i pisania.</p> <p>Program zawiera 53 ćwiczenia, które koncentrują się na kluczowych obszarach, takich jak:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uwaga słuchowa i pamięć słuchowa.</li> <li>2. Różnicowanie cech dźwięków niewerbalnych (natężenie, wysokość, tempo, czas trwania).</li> <li>3. Umiejętność różnicowania i zapamiętywania sekwencji dźwięków o różnej częstotliwości.</li> <li>4. Umiejętność różnicowania i zapamiętywania sekwencji dźwięków o różnej długości</li> <li>5. Spostrzeganie głosek w nagłosie i wygłosie wyrazów.</li> <li>6. Różnicowanie głosek w wyrazach, np. [s/si -s-sz, k-g, b-p itp.]</li> <li>7. Różnicowanie paronimów.</li> <li>8. Rozumienie mowy – dopasowywanie obrazków do usłyszonej treści.</li> <li>9. Rozumienie mowy w tle akustycznym [słowa i zdania].</li> </ol> <p>Program SłuchKids można realizować w różnych warunkach, co czyni go elastycznym i dostosowanym do potrzeb dzieci. Do programu SłuchKids zalecany jest zakup słuchawek 085787 (sprzedawane osobno).</p> <p style="text-align: center;"><b>WYMAGANIA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Urządzenie ze stałym dostępem do internetu – aplikacja działa wyłącznie online.</li> <li>• Obsługiwana przeglądarka internetowa – zaleca się najnowsze wersje przeglądarek, takich jak Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge lub Safari.</li> <li>• Słuchawki – wymagane do korzystania z funkcji audio w wybranych ćwiczeniach.</li> </ul> <p>Przed rozpoczęciem korzystania z aplikacji, należy upewnić się, że urządzenie spełnia powyższe wymagania. Licencja bezterminowa na 1 użytkownika.</p>		<p><b>5. Cyfrowe materiały edukacyjne - wykorzystywane do bezpośredniej pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</b></p>
6	199165	Akademia Bambika - pakiet MED	1	<p><b>Akademia Bambika</b> to multimedialny program edukacyjno-terapeutyczny przeznaczony dla dzieci w wieku od 5 do 8 lat. Stanowi wsparcie dla logopedów, pedagogów i nauczycieli, a także świetnie sprawdza się podczas zajęć rewalidacyjnych, świetlicowych oraz w pracy indywidualnej w domu.</p> <p>Program wspomaga proces ogólnego kształcenia: rozwija podstawowe umiejętności edukacyjne oraz stymuluje funkcje poznawcze - spostrzeganie wzrokowe i słuchowe, myślenie i mowę. Umożliwia również doskonalenie koncentracji, pamięci, samodzielnego myślenia, rozwiązywania problemów, wyrażania emocji oraz kompetencji społecznych. Poszerza wiedzę dziecka w zakresie zasad bezpieczeństwa, higieny, zdrowia i dobrego zachowania. Dołączone karty pracy pozwalają dodatkowo ćwiczyć grafomotorykę, koordynację wzrokowo-ruchową i orientację przestrzenną. Motywem przewodnim programu jest zwiedzanie Akademii Bambika mieszczącej się w starym zamku. Dziecko, prowadzone przez mądrego i przyjaznego smoka Bambika, odkrywa kolejne komnaty, w których czekają na nie różnorodne zadania i przygody. Za ich wykonanie zdobywa tytuły Mistrza, a po ukończeniu całego programu - Puchar Akademii. Program składa się z pięciu części, z których każda rozwija inną umiejętność. Istnieje możliwość zakupu dostępu do poszczególnych modułów wraz z odpowiednimi kartami pracy, jednak pełen program zapewnia kompleksową stymulację wszystkich kluczowych procesów poznawczych. Zakup całości umożliwia także korzystanie z materiałów do monitorowania postępów dziecka oraz przygotowania nagrody - Pucharu Akademii.</p> <p>Dodatkowymi zaletami programu są:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ciekawa i kolorowa szata graficzna,</li> <li>• łatwość obsługi i przejrzysta nawigacja,</li> <li>• dostosowanie zadań do dzieci, które jeszcze nie czytają lub mają kłopoty z samodzielnym czytaniem - po najechnaniu kursorem na postać Bambika, polecenia i teksty czyta lektor (lub materiał podany jest w formie graficznej),</li> <li>• możliwość wielokrotnego powtarzania zadania i wrócenia do treści, którą dziecko chce sobie przypomnieć, stworzenie jednolitego dla wszystkich zadań systemu motywacyjnego - smok Bambik informuje dziecko o poprawności wykonania zadania, często wypowiada słowną pochwałę lub w przypadku nieprawidłowych odpowiedzi, zachęca do dalszej pracy.</li> </ul>		<p><b>6. Cyfrowe materiały ćwiczeniowe - wykorzystywane do bezpośredniej pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</b></p>

			<p>Akademia Bambika - pakiet, zawiera 5 części programu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BIBLIOTEKA,</li> <li>• LABORATORIUM,</li> <li>• STUDIO NAGRAŃ,</li> <li>• ŚWIETLICA,</li> <li>• PLAC ZABAW,</li> </ul> <p>oraz część dodatkową SALA PLASTYCZNA, zawierającą karty pracy do wybranych zadań.</p> <p>W skład zestawu wchodzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• klucz dostępowy,</li> <li>• naklejki,</li> <li>• książeczka postępów dziecka oraz szablon do wykonania Pucharu Akademii.</li> </ul> <p>Minimalne wymagania systemowe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Android min. 5.0, procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB</li> <li>2. Windows 10 i wyższy 64-bit + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 3GB, Video RAM 512 MB, Karta dźwiękowa</li> </ol> <p>Użytkowanie programu wymaga dostępu do internetu. Licencja bezterminowa na 3 stanowiska.</p> <p>UWAGA: Słuchawki dołączone gratis jako element zestawu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• od 5 lat</li> <li>• wyrób medyczny - klasa I</li> </ul>		
7	031859	Programy multimedialne: Edukacja Przedszkolna mTalent + Tic Tac Toe! mTalent	1 <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Do wykorzystania podczas zajęć wychowawczo-dydaktycznych w przedszkolu oraz podczas realizacji zajęć zgodnych z podstawą programową wychowania przedszkolnego.</li> <li>• Łącznie blisko 2700 ekranów interaktywnych i zestaw kart pracy do wydruku, drukowany przewodnik metodyczny i zestaw materiałów dydaktycznych w jednym pudełku.</li> <li>• Dla nauczycieli przedszkoli pracujących z dziećmi na czterech poziomach realizacji (I, II, III, IV) z grup wiekowych: trzylatków, czterolatków, pięcioletków i dzieci z tzw. "zerówki", czyli rocznego przygotowania szkolnego.</li> <li>• Program współpracuje z najczęściej wybieranym systemem do komunikacji z rodzicami, do rozliczeń i dokumentacji dla przedszkoli i żłobków w Polsce.</li> </ul> <p>mTalent Edukacja Przedszkolna to nowoczesne, sprawdzone i skuteczne narzędzie wspomagające realizację podstawy programowej wychowania przedszkolnego. Program został stworzony we współpracy ze specjalistami w obszarze wychowania przedszkolnego i stanowi pomoc dydaktyczną kształtującą umiejętności dzieci oraz stymulującą ich ciekawość poznawczą.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• narzędzie, które pozwala monitorować i podsumować umiejętności dzieci na poszczególnych poziomach oraz przygotować informację dla dzieci 6-letnich o gotowości do nauki w szkole,</li> <li>• materiały, które uatrakcyjnią zajęcia otwarte dla rodziców oraz obserwację zajęć przez dyrektora, organ prowadzący czy doradcę metodycznego,</li> <li>• atrakcyjna obudowa muzyczna do wykorzystania podczas zajęć oraz uroczystości przedszkolnych,</li> <li>• propozycje zajęć do realizacji projektów edukacyjnych i świąt nietypowych, • program, który daje dzieciom możliwość rosnąć - przez wszystkie 4 poziomy - z przyjazną im postacią, która skutecznie mobilizuje je do samodzielnego wykonywania ćwiczeń i poszerzania swojej wiedzy i umiejętności, • system motywacyjny w postaci nagród dźwiękowych, graficznych i animacji przyjaznych dzieciom, • pomoc dla nauczyciela w zdobywaniu kolejnych etapów ścieżki awansu zawodowego (wykorzystanie nowoczesnych technologii w pracy z dziećmi), • inkluzyny produkt dostosowany do uczniów o obniżonym poziomie poznawczym (odpowiednio skonstruowane zadania i grafiki),</li> </ul>		2. Cyfrowe materiały edukacyjne - wykorzystywane do użytku służbowego dla nauczyciela

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• przesiewowe badanie na okoliczność gotowości szkolnej gratis (zadania dotyczące rozwoju intelektualnego, językowego i poznawczego wraz ze wskazówkami na temat oceny obszarów emocjonalnych, społecznych i motorycznych),</li> <li>• z programem można pracować na dowolnym urządzeniu multimedialnym - także na monitorze interaktywnym, prowadząc zajęcia z całą grupą,</li> <li>• wspiera rozwój dziecka we wszystkich 4 obszarach ujętych w podstawie programowej: fizycznym, emocjonalnym, społecznym i poznawczym.</li> </ul> <p>Dodatkowe informacje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Licencja bezterminowa na 9 stanowisk (3 online i 6 offline).</li> <li>• Bezpłatne szkolenie zakończone wystawieniem certyfikatu.</li> <li>• Wsparcie merytoryczne i szkoleniowe.</li> <li>• Bezpłatne aktualizacje programu.</li> </ul> <p>Program zawiera dwa kody licencyjne: jeden odblokowuje program, a drugi umożliwia dostęp do szkolenia online z obsługi programu i pracy na platformie mTalent. Szkolenie można odbyć w dowolnym czasie, a po jego zakończeniu istnieje możliwość uzyskania imiennego Certyfikatu. Szkolenie dotyczy wyłącznie obsługi programu, nie obejmuje metod terapii. Dodatkowo dostępne są bezpłatne wykłady ekspertów i samouczki: <a href="http://centrumszkolen.mtalent.pl">centrumszkolen.mtalent.pl</a></p>	
8	031882	Program multimedialny: Trening umiejętności społecznych (TUS) mTalent5+	<p>1</p> <p>Zestaw ćwiczeń interaktywnych i materiałów dodatkowych (wraz z obudową merytoryczno-metodyczną) wspierających organizację atrakcyjnych zajęć z zakresu treningu umiejętności społecznych.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Do wykorzystania podczas zajęć treningu umiejętności społecznych, rozwijania kompetencji emocjonalno-społecznych, nawiązywania prawidłowych relacji w grupie rówieśniczej, przestrzegania zasad współpracy i rozwiązywania konfliktów, a także planowania i radzenia sobie z sytuacjami trudnymi.</li> <li>• Ponad 800 ekranów multimedialnych, baza kart pracy, przewodnik metodyczny i zestaw autorskich pomocy TUS.</li> <li>• Zestaw scenariuszy zajęć dla dwóch grup wiekowych na cały rok szkolny (3 pełne sesje spotkań TUS w ciągu roku).</li> <li>• Bogata baza autorskich narzędzi dla trenerów pozwalających na atrakcyjne zaplanowanie każdego zajęcia.</li> <li>• Dla psychologów, pedagogów, pedagogów specjalnych, trenerów umiejętności społecznych, nauczycieli i wychowawców prowadzących zajęcia wspierające rozwój kompetencji społecznych i życiowych.</li> </ul> <p>Program zbudowany wokół dziewięciu obszarów niezbędnych do zaplanowania kompleksowych spotkań w ramach TUS:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Komunikacja</li> <li>2. Emocje i myśli</li> <li>3. Podstawowe zachowania społeczne</li> <li>4. Empatia</li> <li>5. Samopoznanie</li> <li>6. Uwaga społeczna</li> <li>7. Współpraca</li> <li>8. Poszanowanie granic i akceptacja potrzeb</li> <li>9. Rozwiązywanie problemów</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zestaw interaktywnych ćwiczeń, kart pracy i inspiracji do pracy z dziećmi wymagającymi wsparcia umiejętności społecznych i życiowych.</li> <li>• Pakiet treningowo-sensoryczny wspomagający integrację grupy, pomagający uczniom z indywidualnymi potrzebami w zakresie integracji sensorycznej oraz ułatwiający samoregulację.</li> <li>• Pakiet kart pracy, poradnik metodyczny oraz dwie autorskie książki dla trenerów i nauczycieli: Setka wy-li-cza-nek nowych do zabaw grupowych i Księga berków i przerywników.</li> </ul>	 <p><b>5. Cyfrowe materiały edukacyjne - wykorzystywane do bezpośredniej pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</b></p>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autorskie pomoce do prowadzenia zajęć TUS (np. zestawy kart do zadań grupowych, podłogowa gra planszowa, oryginalna kostka z wymiennymi oknami, klepsydra, poradnik metodyczny i inne).</li> <li>• Idealne narzędzie do pracy z dziećmi i uczniami z zaburzeniami lub deficytami zachowania, trudnościami w nawiązywaniu relacji społecznych, nieśmiałością, wycofaniem, a także z dziećmi z dysharmoniami rozwojowymi.</li> <li>• Materiały dostosowane do dwóch grup wiekowych: 4-6 lat oraz 7-9 lat.</li> <li>• Jedyne na polskim rynku oprogramowanie do stymulacji i terapii w omawianych obszarach, którego w całości działa na większości dostępnych na rynku urządzeń.</li> </ul> <p>Dodatkowe informacje:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• licencja bezterminowa na 9 stanowisk (3 online i 6 offline),</li> <li>• dostęp do centrum wsparcia technicznego i szkoleniowego mTalent,</li> <li>• bezpłatne aktualizacje programu.</li> </ul> <p>Program zawiera dwa kody licencyjne: jeden odblokowuje program, a drugi umożliwia dostęp do szkolenia online z obsługi programu i pracy na platformie mTalent. Szkolenie można odbyć w dowolnym czasie, a po jego zakończeniu istnieje możliwość uzyskania imiennego Certyfikatu. Szkolenie dotyczy wyłącznie obsługi programu, nie obejmuje metod terapii. Dodatkowo dostępne są bezpłatne wykłady ekspertów i samouczki: <a href="http://centrumszkolen.mtalent.pl">centrumszkolen.mtalent.pl</a></p>		
9	031886	mTalent Terapia na co dzień - program multimedialny	<p>1</p> <p>Zestaw tematycznych materiałów terapeutycznych wspierających organizację codziennych zajęć z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej, rewalidacji oraz innych form terapii dla uczniów szkół podstawowych i starszych dzieci przedszkolnych.</p> <p>mTalent Terapia na co dzień to uniwersalne narzędzie z bogatą bazą interaktywnych materiałów tematycznych przydatnych w każdym momencie roku szkolnego – zarówno podczas zajęć dodatkowych, jak i obowiązkowych. Materiały można wykorzystać m.in. podczas zajęć rewalidacyjnych, korekcyjno-kompensacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych, świetlicowych, logopedycznych i innych.</p> <p>Zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ponad 1500 ekranów interaktywnych,</li> <li>• kilkaset kart pracy do wydruku,</li> <li>• zestaw autorskich pomocy dodatkowych i publikacji.</li> </ul> <p>Ćwiczenia dostępne są na trzech poziomach trudności, dostosowane do uczniów młodszych i starszych. Tematy zajęć opierają się na kalendarzu roku szkolnego oraz obszarach wskazanych przez terapeutów.</p> <p>Program działa na większości urządzeń, takich jak tablety, smartfony, komputery stacjonarne, laptopy, tablice interaktywne i monitory dotykowe.</p> <p>Ćwiczenia w programie obejmują m.in. zakres:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pracy z tekstem,</li> <li>• pisowni,</li> <li>• wybranych funkcji poznawczych,</li> <li>• doskonalenia procesu myślowego,</li> <li>• zabaw tematycznych,</li> <li>• grafomotoryki.</li> </ul> <p>Warunki użytkowania:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• licencja bezterminowa na 9 stanowisk (3 online i 6 offline),</li> <li>• bezpłatne szkolenie zakończone wystawieniem certyfikatu,</li> <li>• dostęp do centrum wsparcia technicznego i szkoleniowego mTalent,</li> <li>• bezpłatne aktualizacje programu.</li> </ul> <p>Program zawiera dwa kody licencyjne: jeden odblokowuje program, a drugi umożliwia dostęp do szkolenia online z obsługi programu i pracy na platformie mTalent. Szkolenie można odbyć w dowolnym czasie, a po jego zakończeniu istnieje możliwość uzyskania imiennego Certyfikatu. Szkolenie dotyczy wyłącznie obsługi programu, nie obejmuje metod terapii. Dodatkowo dostępne są bezpłatne wykłady ekspertów i samouczki: <a href="http://centrumszkolen.mtalent.pl">centrumszkolen.mtalent.pl</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• od 5 lat</li> </ul>		<p><b>5. Cyfrowe materiały edukacyjne - wykorzystywane do bezpośredniej pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</b></p>

10	199339	Zabawy z głoskami	1	<p>Innowacyjny program multimedialny, który zamienia często żmudną terapię logopedyczną w fascynującą przygodę. Dzięki interaktywnym ćwiczeniom dzieci uczą się poprawnej artykulacji w formie zabawy, co znacząco zwiększa ich motywację i zaangażowanie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Indywidualne podejście do każdego dziecka - program pozwala dopasować poziom trudności do możliwości dziecka, zapewniając naukę w tempie komfortowym i skutecznym;</li> <li>• Kompleksowa terapia aż 13 trudnych głosek - zawiera 136 atrakcyjnych ćwiczeń obejmujących wszystkie głoski kluczowe w rozwoju mowy, od najprostszych dźwięków u 3-latków po trudną głoskę "r" u starszych dzieci;</li> <li>• Systematyczne i logiczne ćwiczenia - każda głoska opracowana jest od sylab, przez wyrazy i zwroty, aż po pełne zdania, co umożliwia płynne przenoszenie poprawnej wymowy do codziennego języka. Głoska "r" ma dodatkowe, specjalistyczne ćwiczenia przygotowujące narządy artykulacyjne;</li> <li>• Zabawa, która uczy - na końcu każdego zestawu dzieci mogą zagrać w interaktywną grę memo, utrwalając efekty terapii i czyniąc naukę przyjemną;</li> <li>• Skuteczność w różnych sytuacjach komunikacyjnych - materiał językowy został tak dobrany, aby dziecko ćwiczyło głoski w różnych pozycjach w wyrazie - na początku, w środku i na końcu, co wspomaga eliminowanie wadliwej wymowy w codziennych rozmowach.</li> </ul> <p>Dlaczego "Zabawy z głoskami" wyróżnia się spośród innych programów</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stopniowanie trudności - pozwala na indywidualne tempo pracy i uniknięcie frustracji dziecka.</li> <li>• Multimedialny charakter - interaktywne ćwiczenia są atrakcyjniejsze niż tradycyjne karty obrazkowe czy papierowe materiały.</li> <li>• Zabawa zamiast nudy - forma gry i kolorowa oprawa graficzna podnoszą zaangażowanie i sprawiają, że dzieci chętnie wracają do ćwiczeń.</li> <li>• Praktyczne zastosowanie - efekty pracy szybko przekładają się na poprawę komunikacji dziecka w domu, przedszkolu czy szkole.</li> <li>• Oszczędność czasu terapeuty - gotowe zestawy ćwiczeń ułatwiają planowanie zajęć i skracają przygotowania.</li> </ul> <p>Zabawy z głoskami to nie tylko program - to inwestycja w lepszy start dziecka w życie społeczne, edukacyjne i emocjonalne. Pomóż dziecku mówić pewnie i wyraźnie - bo wyraźna wymowa to lepsza przyszłość!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• licencja bezterminowa na 3 stanowiska</li> <li>• wymagania systemowe: Android min. 8.0 procesor min. Intel/Radeon CPU 500MHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB</li> </ul>		<p><b>6. Cyfrowe materiały ćwiczeniowe - wykorzystywane do bezpośredniej pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</b></p>
11	145519	GoPlay Współdziałam i czuję	1	<p><b>GoPlay</b> to hybrydowe rozwiązanie edukacyjne dla pięcio- i sześciolatków, łączące narzędzia dydaktyczne ze scenariuszami zajęć. Pakiet umożliwia angażującą naukę przez zabawę, rozwija kluczowe umiejętności szkolne poprzez wspólne działanie, emocje i interakcje społeczne, a także wspiera percepcję, motorykę oraz kompetencje emocjonalne dzieci.</p> <p>Minimalne wymagania sprzętowe: komputer z systemem Windows 7 lub nowszy posiadający: rozdzielczość ekranu nie mniejsza niż 1024×768p (zalecana rozdzielczość 1920×1080p), źródło dźwięku. Program jest przeznaczony przede wszystkim do pracy z ekranami dotykowymi i tablicami interaktywnymi.</p> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• instrukcja z kartą rejestracyjną i numerem rejestracyjnym,</li> <li>• elementy kartonowe do samodzielnego wycięcia: 24 formatki, 0 duże koła-twarze do uzupełnienia naklejkami (6 formatek, 6 kół), 0 małe koła-twarze do uzupełnienia naklejkami (18 formatek, 72 koła);</li> <li>• okrągłe naklejki-oczy lub usta 60 mm: 24 szt., 4 arkusze, <ul style="list-style-type: none"> <li>• okrągłe naklejki-oczy 30 mm: 192 szt., 4 arkusze,</li> </ul> </li> <li>• kwadratowe naklejki do wycinania dużych ust, 2 arkusze.</li> </ul>		<p><b>6. Cyfrowe materiały ćwiczeniowe - wykorzystywane do bezpośredniej pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</b></p>

12	145514	GoPlay Dbam i szanuję	1	<p><b>GoPlay</b> to hybrydowe rozwiązanie edukacyjne dla pięcio- i sześciolatków, łączące narzędzia dydaktyczne ze scenariuszami zajęć. Pakiet umożliwia angażującą naukę przez zabawę, rozwija kluczowe umiejętności szkolne poprzez wspólne działanie, emocje i interakcje społeczne, a także wspiera percepcję, motorykę oraz kompetencje emocjonalne dzieci. Zajęcia można realizować w sali przedszkolnej, na podłodze, przy stolikach, w terenie lub na zewnątrz, a wykorzystanie technologii odbywa się w tempie i zakresie kontrolowanym przez nauczyciela, co zapewnia bezpieczeństwo i przemyślane wprowadzanie w świat cyfrowy.</p> <p>Minimalne wymagania sprzętowe to komputer z systemem Windows 7 lub nowszy posiadający:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozdzielczość ekranu nie mniejsza niż 1024×768p (zalecana rozdzielczość 1920×1080p),</li> <li>• źródło dźwięku.</li> </ul> <p>Program jest przeznaczony przede wszystkim do pracy z ekranami dotykowymi i tablicami interaktywnymi.</p> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• instrukcja z kartą rejestracyjną i numerem rejestracyjnym,</li> <li>• elementy kartonowe do samodzielnego wycięcia: 24 formatki, kubły na śmieci w sześciu kolorach (6 formatek), śmieci do segregacji w kubłach (12 formatek, 48 kół), śmieci, których nie wyrzucamy do kubłów (6 formatek, 24 kwadraty);</li> <li>• woreczki lniane lub jutowe do zapakowania elementów kartonowych, 10 szt.</li> </ul> <p>Dbłość o otoczenie - zarówno o porządek w sali przedszkolnej, jak i w szerszym środowisku - kształtuje się od najmłodszych lat. Warto rozwijać odpowiednie nawyki już w przedszkolu, aby dzieci wkraczające w wiek szkolny były przygotowane do odpowiedzialnego zachowania wobec kolegów, rodziny, szkoły i całego społeczeństwa. Nie zawsze wymagają tego osobne zabawy - nawyki można rozwijać przy okazji rutynowych czynności i codziennych aktywności. Nawet najprostsze zabawy pomagają dzieciom zrozumieć ograniczoność zasobów oraz ideę ich odnawialności.</p>		<p><b>6. Cyfrowe materiały ćwiczeniowe - wykorzystywane do bezpośredniej pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</b></p>
----	--------	-----------------------	---	--	---	---