

**KATALOG sprzętu specjalistycznego, technologii
asystujących i pomocy dydaktycznych zakupionego
w ramach projektu „Budowa skoordynowanego systemu
pomocy specjalistycznej opartego na Specjalistycznych
Centrach Wspierających Edukację Włączającą”**

**Specjalistyczne Centrum Wspierające Edukację Włączającą
w Szczecinku**



1. Neuro TAB- tablet z oprogramowaniem do komunikacji alternatywnej



Opis

neuroTAB to nowoczesne, interaktywne rozwiązanie stworzone z myślą o osobach z trudnościami komunikacyjnymi, poznawczymi i rozwojowymi. Urządzenie obsługiwane dotykowo (na tablecie) łączy funkcje terapeutyczne, edukacyjne i wspomagające komunikację – dostosowane do indywidualnych potrzeb każdego użytkownika.

neuroTAB sprawdza się w takich miejscach jak:

- Szkoły ogólne i specjalne
- Przedszkola
- Gabinety terapeutyczne
- Ośrodki rewalidacyjno-wychowawcze
- Poradnie psychologiczno-pedagogiczne

DLA KOGO?

- Logopeda
- Psycholog
- Oligofrenopedagog
- Pedagog szkolny
- Tyflopedagog
- Terapeuta widzenia
- Terapeuta zajęciowy

NA JAKIE TYPY ZAJĘĆ?

- Logopedyczne
- Integracji sensorycznej – SI
- Trening umiejętności społecznych – TUS

- Korekcyjno-kompensacyjne
- Rozwijające kompetencje emocjonalno-społeczne
- Zajęcia o charakterze terapeutycznym
- Rewalidacja

Efekty, których możesz się spodziewać

neuroTAB skutecznie rozwija funkcje poznawcze: pamięć, uwagę, przetwarzanie słuchowe, rozumienie, logiczne myślenie, kontrolę emocji, koordynację wzrokowo-ruchową i inne. Umożliwia skuteczne wdrażanie komunikacji alternatywnej, co zwiększa samodzielność i aktywizuje dziecko w procesie uczenia. Regularne korzystanie pozwala monitorować postępy i dostosować terapię do indywidualnych potrzeb.

80 ćwiczeń stymulujących różne obszary mózgu

Zróżnicowane zadania na kilku poziomach trudności wspierają rozwój i rehabilitację funkcji poznawczych:

- Funkcje wykonawcze – planowanie, podejmowanie decyzji, samokontrola
- Pamięć robocza i długotrwała
- Logiczne myślenie i wnioskowanie
- Koncentracja i utrzymanie uwagi
- Skojarzenia wzrokowe i analiza wzorców
- Kategoryzacja obiektów
- Orientacja przestrzenna i percepcja
- Przetwarzanie słuchowe i rozumienie dźwięków
- Stymulacja ośrodków mowy: Wernickiego - rozpoznawanie głosek, słów, zdań, gramatyki i prozodii, Broki - generowanie mowy, ćwiczenia artykulacyjne
- Ocena sytuacji i kontrola emocji
- Interakcje społeczne i rozumienie zachowań innych osób
- Wyobrażenia i myślenie abstrakcyjne

Zawartość zestawu neuroTAB

- Tablet z ekranem dotykowym
- Oprogramowanie z licencją do pracy z wieloma pacjentami, bez ograniczeń czasowych
- Ochronna obudowa
- Metalowa podstawka stabilizująca
- Aplikacje:

eyefeel

Animacje, które uczą i umożliwiają komunikację. eyefeel® umożliwia prowadzenie terapii poprzez zabawę i rozrywkę, motywuje do dalszej pracy. Zadania



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



zostały przygotowane przez specjalistów i zatwierdzone przez doświadczonych w pracy terapeutów.

Program eyefeel® służy edukacji włączającej, dodatkowo umożliwia tworzenie własnych materiałów terapeutycznych i tablic do komunikacji AAC, wykorzystujących paski mowy. Każda chwila spędzona z eyefeelem® ma pozytywne znaczenie, ponieważ wykonywanie kolejnych ćwiczeń jest źródłem radości i dużym bodźcem do kontynuowania terapii.

eyeLearn - Program eyeLearn został przygotowany jako multimedialne narzędzie do nauki i zabawy.

eyeLearn wspiera nauczycieli, rodziców, opiekunów i specjalistów pracujących z dziećmi w różnym wieku, z różnymi potrzebami edukacyjnymi. Struktura aplikacji nawiązuje do podstawy programowej kształcenia specjalnego.

2. Tablet Lenovo



Opis

Lenovo Idea Tab Pro to nowoczesny tablet klasy premium, zaprojektowany z myślą o wysokiej wydajności, mobilności i komforcie pracy. Urządzenie wyposażono w duży, 12,7-calowy ekran o wysokiej rozdzielczości 3K i odświeżaniu 144 Hz, co zapewnia płynność obrazu i doskonałą jakość wyświetlania. Dzięki metalowej obudowie i smukłej konstrukcji tablet jest elegancki i wytrzymały. W komplecie znajduje się rysik.

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 wewnętrzna: 128 GB

Pamięć RAM: 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)

3.Magiczny Box - + 11 planet



Edukacyjny Wszechświat Knowla tworzy 11 różnych planet tematycznych. Są to osobne pakiety aplikacji - każda z nich odpowiada na inne potrzeby edukacyjne lub terapeutyczne dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym (1-3). Pakiet obejmuje 6 planet edukacyjno rozwojowych oraz 4 korekcyjno-kompensacyjne i urządzenie Knowla Box. Urządzenie posiada wgraną planetę Fruu z 43 aplikacjami ogólnorozwojowymi na start.

Skład zestawu:

- 821106 Knowla Box - aktywna ściana/podłoga
- 821107 Knowla - Planeta Spe (specjalne potrzeby edukacyjne)
- 821108 Knowla - Planeta Ziuuu (motoryka duża)
- 821109 Knowla - Planeta Emo (emocje)
- 821110 Knowla - Planeta Dż (logopedia)
- 821111 Knowla - Planeta Smart (eksperymentowanie)
- 821112 Knowla - Planeta Pi (programowanie)
- 821113 Knowla - Planeta Kontrast (percepcja wzrokowa)
- 821114 Knowla - Planeta M (motoryka mała)
- 821116 Knowla - Planeta Sigma (matematyka)
- 821117 Knowla - Planeta Hopsa (nauka przez zabawę)
- 821143 Knowla - Planeta Zzz (edukacja zdrowotna)

Knowla Box to mobilne, multimedialne, interaktywne urządzenie, będące sercem edukacyjnej rozrywki Knowla. Wyposażone w najwyższej jakości ultra krótkoogniskowy, laserowy projektor Epson 760Wi (spełniający wymagania dyrektywy RoHS 2011/65/EU) umożliwia wyświetlanie wielkoformatowego obrazu na ścianie, jak i na podłodze – nawet w jasnych pomieszczeniach!

Jako jedna z nielicznych firm na świecie, z dumą możemy oznaczać nasze produkty symbolem „**Powered by Epson**”. To gwarancja najwyższej jakości, która przekłada się na niezrównaną czystość obrazu i pełne bezpieczeństwo użytkowania.

Knowla Box posiada także wbudowany komputer z systemem Windows 11 oraz portami HDMI i USB. Zapewnia urozmaicone rodzaje interakcji z doświadczeniami cyfrowymi: uderzanie piłeczkami, pisanie pisakami, a także obsługę za pomocą klawiatury z touchpadem. Dodatkowo, za pomocą Knowla Remote, możemy obsługiwać urządzenie zdalnie.

Aplikacja Knowla Remote umożliwia zdalne sterowanie urządzeniami Knowla (takimi jak Knowla Box czy Knowla Wall) z poziomu komputera, tabletu lub smartfona. Użytkownik może nie tylko zarządzać treściami na odległość, ale także udostępniać ekran komputera na urządzeniach Knowla oraz nawiązywać połączenia audio-wideo. Rozwiązanie doskonale wpisuje się w model nauczania hybrydowego i zdalnego, zapewniając ciągłość edukacji niezależnie od miejsca prowadzenia zajęć. Aplikacja Knowla Remote jest do pobrania na stronie knowla.eu oraz w Sklepie Play oraz Apple Store.

Dzięki aplikacji nauczyciel może:

- prowadzić lekcje zdalne lub hybrydowe z wykorzystaniem Knowla Box lub Knowla Wall,

- mieć podgląd na aktywność uczniów i kontrolować przebieg zajęć z dowolnego miejsca,
- wygodnie przełączać zadania i zarządzać przebiegiem zabawy,
- błyskawicznie prezentować własne materiały, filmy czy prezentacje – bez logowania się na urządzeniu czy podłączania kabli,
- transmitować na duży ekran obraz z kamery telefonu, np. w celu pokazania szczegółów eksperymentu lub pracy manualnej.

Knowla Remote to intuicyjne rozwiązanie zwiększające elastyczność prowadzenia zajęć, wspiera nowoczesne metody nauczania i oszczędza czas nauczyciela.

Knowla Box ma dostosowania do Specjalnych Potrzeb Edukacyjnych: przesuwanie pola obrazu, ściszenie dźwięku, dostosowywanie tempa poruszania się obiektów, zmiana koloru tła, głosowe komendy oraz głosowa informacja zwrotna, włączanie/wyłączanie efektów świetlnych.

Mobilne, edukacyjne urządzenie multimedialne Knowla Box zostało stworzone do obsługi pakietów aplikacji Edukacyjny Wszechświat Knowla (planet tematycznych), ale może też służyć jako samodzielne centrum multimedialnej edukacji i rozrywki. Dzięki wbudowanemu komputerowi z systemem Windows 11 oraz portami HDMI i USB, można korzystać z internetu, odtwarzać filmy, prezentacje czy wykorzystać go do grupowej zabawy, np. karaoke. W tym samym czasie może korzystać nawet do 10-15 osób!

Edukacyjny Wszechświat Knowla tworzy 16 różnych planet tematycznych. Są to osobne pakiety aplikacji - każda z nich odpowiada na inne potrzeby edukacyjne lub terapeutyczne dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym (przedział wiekowy 3-10+ lat).

Wyróżniamy w nim:

- pakiet EDU (edukacyjno-rozwojowy; 7 planet),
- pakiet SPE (korekcyjno-kompensacyjny, inkluzyjny; 4 planety),
- pakiet LING (nauka języków obcych; 5 planet).

W zestawie z urządzeniem otrzymujemy pakiety startowe: Planetę Fruu z 250 aktywnościami edukacyjno-rozwojowymi dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, a także planetę EduMini (95 aktywności) pokazującą przekrój możliwości, interakcji całego Edukacyjnego Wszechświata.

- **Planeta Fruu** to mix 250 interaktywnych aktywności z najróżniejszych obszarów rozwojowych: aktywności logiczne, sportowe, zręcznościowe oraz edukacyjne. Także te, które z powodzeniem wykorzystać można podczas zajęć rewalidacyjnych i korekcyjno-kompensacyjnych, pracując z dziećmi z zaburzeniami przetwarzania zmysłowego, koncentracji, komunikacji i procesów uczenia się. Aktywności



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



podzielone są na 4 kategorie: logiczne, sportowe, zręcznościowe oraz edukacyjne. Preferowana forma korzystania z nich to piłeczki, jednak można wykorzystywać w nich również pisaki. Dostępne są do zabawy zarówno dla jednej, jak i kilkunastu osób. Kilka z aktywności posiada podział na ilość rywalizujących osób, pojawiający się przed rozpoczęciem rozgrywki (np. Kręgle, Dart, Piłka nożna). W zależności od sposobu animacji mogą to być rozgrywki współpracujące bądź rywalizujące.

- **Planeta EduMini** oferuje 95 interaktywnych aktywności, które pomagają rozwijać różnorodne umiejętności i kompetencje w sposób zabawny i angażujący. Pokazuje przekrojowo możliwości całego Edukacyjnego Wszechświata. Oferuje bogaty wachlarz aktywności, które wspierają rozwój fizyczny, emocjonalny, poznawczy i społeczny dzieci. Dzięki interaktywnym i zróżnicowanym zadaniom, dzieci mają możliwość rozwijania swoich umiejętności w sposób angażujący i przyjemny, co przygotowuje je do przyszłych wyzwań edukacyjnych.

Benefity Knowla Box:

- Nauka i ruch: Interaktywność rozwiązania oraz angażujące aplikacje skutecznie motywują uczniów do udziału w zajęciach, pobudzając ich ciekawość oraz chęć zdobywania wiedzy. Dzięki ruchowi i działaniu w formie edukacyjnej zabawy dzieci aktywnie przyswajają informacje, rozwijając jednocześnie swoje umiejętności ruchowe oraz poznawcze.
- Wyraźny obraz: Laserowa projekcja (jasność 4100 lumenów) zapewnia ostry obraz o wysokim kontraście. Pozostaje widoczny nawet w jasnych pomieszczeniach - nie ma konieczności zaciemniania sali. Sposób wyświetlania bezpieczny dla oczu. Nie męczy oczu nawet podczas długotrwałej pracy na urządzeniu.
- Bez montażu: Urządzenie jest gotowe do użycia zaraz po rozpakowaniu.
- Intuicyjna obsługa: Prosty sposób uruchamiania urządzenia. Wszystkie funkcje jasno oznaczone.
- Z klasy do klasy: Rozwiązanie jest mobilne - kółeczka, niska waga - co pozwala na łatwe przemieszczanie
- Wszechstronne możliwości użytkowe: Knowla Box pozwala na dostęp do internetu, odtwarzanie filmów, prezentacji, karaoke. Dzięki czemu korzystać można z niego w czasie specjalnych okazji czy codziennych zajęć - np. uroczystości szkolne, bale karnawałowe, spotkania rady pedagogicznej itd.
- Dostosowane do pracy indywidualnej i grupowej: Knowla Box umożliwia komfortowe korzystanie zarówno jednemu uczniowi, jak i parze lub całej grupie, liczącej nawet kilkanaście osób. Dzięki temu nauczyciel z łatwością dopasuje aktywność do aktualnych potrzeb klasy, zapewniając efektywną i angażującą naukę na każdym poziomie.
- NOWOŚĆ! Większa powierzchnia interakcji: Knowla Box pozwala na wyświetlanie obrazu o przekątnej od 85 do nawet 150 cali z zachowaniem interakcji pisakami oraz piłeczkami. Idealnie możemy np. wyświetlać ekran na ścianie na sali gimnastycznej podczas szkolnych wydarzeń.
- Wspiera rozwój kompetencji XXI wieku - Innowacyjne, angażujące aplikacje wspierają dzieci w rozwoju kluczowych kompetencji takich jak: współpraca, kreatywność, myślenie krytyczne i umiejętność rozwiązywania problemów.

Zestaw Knowla Box zawiera:

- W pełni złożone urządzenie gotowe do uruchomienia. Wymiary urządzenia: 36,8 cm × 39,7 cm × 58,3 cm. Wymiary wyświetlanego obrazu: od 88" (189 × 118 cm) do nawet 156" (336 × 210 cm) przy zachowaniu ostrości oraz wszystkich interakcji (klawiatura z touchpadem, piłeczki, interaktywne pisaki – producent projektora Epson zapewnia interakcję pisakami do 100").
- Wysokiej klasy projektor ultra krótkoogniskowy, laserowy Epson EB-760Wi o jasności 4100 lumenów. Żywotność w trybie Eco to 30 000 godzin, a w trybie wysokim to 20 000 godzin. Gwarancja na projektor to 60 miesięcy lub 12 000 godzin.
- Wbudowany komputer (z łącznością Wi-Fi i systemem Windows)
- Zewnętrzny port HDMI oraz port USB umożliwiający podłączanie urządzeń typu pendrive
- Pakiet startowy: planeta Fruu (250 aktywności) oraz planeta EduMini (95 aktywności)
- 40 piłeczek
- Pudełko na piłeczki
- Klawiaturę bezprzewodową z touchpadem
- 2 interaktywne pisaki
- Kabel zasilający
- Pilot Epson

W przypadku użytkowania Knowla Box na podłodze, gdzie jest dywan lub wykładzina - zachęcamy do zakupu Knowla Mat (821115). Mata do Knowla Box, która pełni funkcję ekranu projekcyjnego. Lekka, zwijana i niegniotąca. Mocna i trwała tkanina poliestrowa powlekana PVC. Tworzy gładką, jednolitą powierzchnię do wyświetlania obrazu z projektora.

Urządzenie (w szczególności projektor) spełnia wymagania DYREKTYWY PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY 2011/65/UE z dnia 8 czerwca 2011 r. w sprawie ograniczenia stosowania niektórych niebezpiecznych substancji w sprzęcie elektrycznym i elektronicznym.

Materiały dla nauczyciela:

Każda planeta zawiera INSTRUKCJĘ, w której znajdują się:

- szczegółowe opisy poszczególnych aplikacji,
- odniesienia do podstawy programowej,
- przykładowe scenariusze zajęć, ułatwiające korzystanie z materiałów.

Na urządzeniu Knowla Box zainstalowane są dwie startowe, darmowe planety:

- Planeta Fruu mix aplikacji edukacyjnych oraz gier rozrywkowych; 250 aktywności,

- Planeta EduMini przekrojowe pokazanie możliwości całego Edukacyjnego Wszechświata; 95 aktywności.

Filmy instruktażowy

<https://mojebambino.pl/1122028/Knowla-Box-urządzenie-11-planet/ZEST5924?c=7365>

4. System Brain Central- DUO Trening słuchowy Warnke (10. Książki do metody Warnkego)



System **BrainCentral DUO** to najbardziej rozbudowana wersja systemu zawierający moduł Brain-Audiometr i Alpha-Trainer.

Wymaga certyfikowanego szkolenia

Realizuje trzy założenia metody Warnkego:

- automatyzację przetwarzania spostrzeżeń w obszarze słuchu, wzroku i zdolności motorycznych
- automatyzację koordynacji półkul mózgowych
- rozwój i automatyzację „wzrokowego języka”.

System BrainCentral DUO umożliwia przeprowadzenie:

- diagnozy i treningu funkcji słuchowych, wzrokowych i motorycznych
- przesiewową diagnozę APD
- trening lateralny.

Czytelne menu prezentowane na tablecie pozwala na przełączanie się pomiędzy modułami i funkcjonalnościami.

BrainCentral DUO umożliwia podłączenie akcesoriów niezbędnych do treningu (słuchawek dla trenera i klienta, okularów do treningu lateralnego, własnego telefonu).

Elementy składowe Systemu BrainCentral DUO

Moduł Brain-Audiometr: funkcjonalność

Diagnoza 8 funkcji podstawowych niezbędnych do prawidłowego przetwarzania słuchowego - przesiewowa diagnoza APD:

- przetwarzanie wzrokowe
- przetwarzanie słuchowe
- słyszenie kierunkowe
- różnicowanie tonów
- synchroniczne wystukiwanie rytmu
- czas reakcji z wyborem
- rozpoznanie wzorca częstotliwości
- rozpoznawanie wzorca czasowego.

Adaptacyjny trening automatyzacji 8 funkcji słuchowych, wzrokowych o motorycznych, niezbędnych w procesie nauki czytania i pisanie oraz prawidłowego rozwoju mowy.

Test i trening selektywności percepcji WTT (weryfikacja umiejętności rozróżniania podobnie brzmiących głosek).

Moduł Alpha-Trainer: funkcjonalność

- trening zlateralizowanego czytania – w tym możliwość ustawienia różnej rozpiętości lateralnej i modyfikowania treningu
- ustawienia zatrzymania funkcji lateralizacji (wędrowania dźwięku) podczas treningu
- słuchanie i czytanie synchroniczne, naprzemienne
- trening percepcji wzrokowej w specjalnych okularach modyfikujących sposób widzenia (zmiana intensywności zaciemniania pola widzenia pozwala na różnicowanie trudności treningu)
- test i trening selektywności percepcji
- funkcja „uszlachetniania spółgłosek” – regulacja pasm częstotliwości dźwięku
- możliwość dodania szumów i innych dźwięków zakłócających (np. odgłosy restauracji, ulicy)
- gotowe materiały dźwiękowe i teksty dostosowane do wieku uczestnika terapii
- generator tekstów do czytania IMAGINE STORIES, za pomocą którego można tworzyć opowiadania i teksty terapeutyczne i edukacyjne
- ustawienie progu słyszalności dla każdego użytkownika
- funkcja wykorzystania w terapii własnych materiałów dźwiękowych w formacie mp3.

Materiały ćwiczeniowe do treningu lateralnego

IMAGINE STORIES - Platforma do tworzenia tekstów do czytania

- platforma daje możliwość tworzenia personalizowanych tekstów do czytania, które rozwijają wyobraźnię, pomagają odkrywać świat oraz wspierają wszechstronny rozwój dzieci
- z tekstów, bajek stworzonych na platformie można korzystać w szkole, w gabinecie terapeutycznym, w domu
- samodzielnie stworzone teksty na platformie, mogą być wykorzystywane do terapii dla dzieci w różnym wieku
- podczas tworzenia tekstów decydujemy dla jakiej kategorii wiekowej ma być tekst, jaka ma być tematyka, kto jest głównym bohaterem, w jakiej stylistyce ma być wygenerowana bajka, opowiadanie, tekst do czytania
- w ten sposób unikalne historie – opowiadania dostosowane są do indywidualnych preferencji młodego odbiorcy.
- stworzone na platformie teksty do czytania, są przechowywane na koncie użytkownika – dzięki temu użytkownik posiada swoją własną „bibliotekę tekstów do czytania”, do której może sięgnąć w każdej chwili
- z platformy można korzystać z dowolnego miejsca i urządzenia: na komputerze, laptopie, komórce
- stworzone przez siebie bajki, opowiadania można pobrać i modyfikować w razie potrzeby
- na platformie tworzymy teksty do czytania, które możemy wykorzystać jako bajki do czytania, bajki terapeutyczne, pomoce logopedyczne czy materiał w edukacji.

5.Magiczna tablica zmysłów



Opis

Tablica zaprojektowana z myślą o wszechstronnym rozwoju dzieci poprzez zabawę i doświadczanie. Różnorodne struktury, intensywne kolory, powierzchnie lustrzane oraz dynamiczne elementy zachęcają do aktywnego poznawania świata za pomocą zmysłów. Panel wspiera rozwój integracji sensorycznej, sprawności manualnej i koncentracji. Świetnie sprawdzi się w placówkach edukacyjnych i terapeutycznych, wspierając codzienną aktywność dzieci. Produkt wykonany z płyty laminowanej.

Na tablicy znajdują się różne elementy sensoryczne, a wśród nich:

- dyski z fakturami,
- ocean,
- panel lustrzany z 4 kopułami,
- sztuczne futerko.
- wym. 145 x 117 cm

6. Gogle VR TierOne GO



Opis

Gogle VR TierOne GO to wygodny sposób na pełną relaksację i całkowite wyciszenie uczniów od 12. roku życia. Rozwiązanie oferowane są w czterech wariantach. Gogle nie wymagają okablowania, a sterowanie odbywa się intuicyjnie za pomocą wzroku. Gogle mogą służyć do relaksacji indywidualnej lub grupowej, w zależności od potrzeb i wybranego zestawu – zestawy z tabletem (821305 i 821303) pozwalają na sterowanie wszystkimi parami gogli jednocześnie. Z poziomego tabletu z oprogramowaniem



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



sterującym (821304) możliwe jest zdalne uruchamianie sesji, podgląd i kontrolowanie treści oraz parametrów poszczególnych gogli. Sferyczne doświadczenie pozwala na odprężenie, uspokojenie, poprawę nastroju i powrót do równowagi psychicznej w krótkim czasie.

Relaksacja VR TierOne GO opiera się o fenomen immersji i poczucia obecności w świecie wirtualnym. Odpowiednio przygotowane komponenty: sceneria, narracja lektorska, ćwiczenia, animacja wspomagająca, muzyka oraz dźwięki przyrody pomagają w doznaniu głębokiego odprężenia podczas każdej sesji relaksacyjnej. Wirtualne otoczenie pozwala na odpoczynek budujący odporność i zdrowie psychiczne uczniów. Jest to szczególnie ważne, ponieważ realne środowisko szkolne nie zawsze temu sprzyja.

Gogle oraz akcesoria można bezpiecznie przechowywać i przenosić w futerałach (zestawy 821301 i 821305) lub w solidnej walizce (zestawy 821302 i 821303). Dedykowane opakowania posiadają precyzyjnie wyprofilowane wnętrza, dopasowane do przechowywanej zawartości. Takie rozwiązania zapewniają odpowiednią amortyzację na czas transportu i w trakcie przechowywania, chroniąc przed ewentualnymi uderzeniami i wstrząsami oraz innymi szkodliwymi czynnikami jak kurz, światło i wilgoć.

Stosowanie gogli zaleca się: w nadmiarze stresu, w spadkach nastroju, w objawach depresyjnych,

w objawach lękowych, w spadku kreatywności, w problemach z koncentracją, w poczuciu przeciążenia i zmęczenia.

Film instruktażowy na stronie:

<https://mojebambino.pl/1128365/Gogle-VR-TierOne-GO-PAKIET-SINGLE/821301>

7. Photon Moduł SEL: Pakiet Społeczno-Emocjonalny



Opis

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, 1 szt.
- zestaw scenariuszy zajęć, 50 szt.
- maty edukacyjne, 2 szt.
- zestawy fiszek, 5 kpl.
- karty pracy

SEL (z ang. social emotional learning) obejmuje skoordynowane strategie nauczania i rozwoju, skupiając się na wcześniej pomijanej w edukacji sferze – emocjach uczniów. Aktywności w zestawie opierają się na metodologii kompetencji społeczno-emocjonalnych opracowanej przez organizację Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning (CASEL). Wykorzystując ćwiczenia z zestawu, uczniowie uczą się radzenia sobie z trudnymi sytuacjami oraz lepszego funkcjonowania w rodzinie, szkole i społeczeństwie. Rozwijają umiejętność rozpoznawania emocji swoich i innych osób, radzenia sobie z agresją, stresem i negatywnymi emocjami, a także dokonywania właściwych wyborów, współpracy, samodyscypliny i okazywania wzajemnego szacunku.

Ćwiczenia wspierają rozwój dzieci w następujących obszarach:

Świadomość społeczna – poprzez kształtowanie umiejętności rozumienia perspektyw innych osób oraz odczuwania empatii, również wobec osób z różnych środowisk, kultur i narodowości. Ćwiczenia dotyczą m.in. okazywania szacunku, empatii i współczucia, troski o uczucia innych, wyrażania wdzięczności oraz rozpoznawania różnorodnych norm społecznych.

Samoświadomość – poprzez kształtowanie rozumienia własnych emocji, myśli i wartości oraz ich wpływu na zachowanie w różnych sytuacjach zadaniowych. Ćwiczenia obejmują m.in. doskonalenie zdolności rozpoznawania swoich mocnych stron i ograniczeń oraz wzmacniają poczucie pewności siebie.

Odpowiedzialne podejmowanie decyzji – poprzez rozwijanie umiejętności dokonywania przemyślanych i konstruktywnych wyborów w zakresie własnego zachowania oraz interakcji społecznych w różnych sytuacjach. Ćwiczenia obejmują m.in. przewidywanie i ocenianie konsekwencji działań, krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów osobistych i społecznych oraz rozwijanie ciekawości i otwartości w działaniach na rzecz dobra własnego, społecznego i wspólnego.

Zarządzanie sobą – poprzez rozwijanie umiejętności kontrolowania emocji, myśli i zachowań w różnych sytuacjach oraz osiągania celów i aspiracji. Ćwiczenia obejmują m.in. radzenie sobie ze stresem, dążenie do celów indywidualnych i grupowych, planowanie działań, rozwijanie samodyscypliny, inicjatywy oraz poczucia własnej sprawczości.

Umiejętności społeczne i relacyjne – poprzez rozwijanie zdolności nawiązywania i utrzymywania zdrowych, wspierających relacji w grupie oraz w najbliższym otoczeniu dziecka. Ćwiczenia obejmują m.in.: skuteczne komunikowanie się, aktywne słuchanie, współpracę w grupie, rozwiązywanie problemów i konstruktywne negocjowanie konfliktów, poruszanie się w środowisku o różnych potrzebach społecznych i kulturowych, oferowanie pomocy potrzebującym oraz ochronę praw innych, w tym osób słabszych, chorych i z niepełnosprawnościami.

Obserwujemy wzrost niepokojących zjawisk wśród najmłodszych – wzrasta liczba nerwic i stwierdzonych przypadków depresji, zwiększa się poziom agresji. Moduł SEL pozwala wyposażać uczniów w wiedzę i umiejętności zmniejszające te niepożądane zjawiska. Wykorzystanie robota i dodatkowych pomocy dydaktycznych, a także zastosowana forma ćwiczeń i zabaw, rozbudzają ciekawość i pozwalają uczniom na większe zaangażowanie.

- od 6 do 10 lat

Film instruktażowy:

<https://mojebambino.pl/1117268/Photon-Modul-SEL-Pakiet-Spoeczno-Emocjonalny/821227>

8. LEGO Education BricQ Motion Prime Pack



Zestaw LEGO® Education SPIKE™ Essential - to idealne narzędzie do nauki przedmiotów STEAM dla uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej. Dzięki połączeniu kolorowych klocków LEGO, łatwego w użyciu sprzętu i oprogramowania oraz intuicyjnego języka kodowania metodą "przeciągnij i upuść" opartego na Scratchu jr., SPIKE Essential angażuje uczniów w zajęcia edukacyjne, pomagając im opowiadać



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



historie i rozwiązywać złożone problemy, niezależnie od poziomu ich nauki. Dostosowane do standardów nauczania moduły lekcyjne bazują na zagadnieniach z życia codziennego i wykorzystują minifigurki, z którymi można się utożsamiać, oraz znane elementy konstrukcyjne LEGO — dzięki temu uczniowie mogą rozwiązywać problemy, opowiadając historie.

Cechy zestawu:

- Posiada cztery sympatyczne minifigurki postaci o różnych cechach i osobowościach wspomagają naukę rozwiązywania problemów i rozwój społeczno-emocjonalny.
- Zawiera dwa małe silniki, czujnik kolorów, kolorowa matryca świetlna 3x3 oraz inteligentny mały Hub z dwoma portami wejścia/wyjścia, łącznością Bluetooth, 6-osiowym żyroskopem oraz akumulatorem litowo-jonowym wyposażonym w port ładowania i połączenia micro USB.
- Złożony z 449 elementów zestaw zawiera też gamę znanych klocków LEGO® i części zamiennych, z których w łatwy i intuicyjny sposób można budować modele.
- Wytrzymałe pudełko do przechowywania klocków z tackami do sortowania według koloru ułatwia utrzymanie porządku w klasie.
- Aplikacja SPIKE™ służy do nauki programowania w odpowiednim do wieku uczniów środowisku programowania opartym na języku Scratch i wykorzystującym ikony oraz polecenia słowne.
- Pięć modułów zawiera po osiem 45-minutowych zajęć zgodnych ze standardami nauczania, które zachęcają do samodzielnego myślenia oraz nauki przedmiotów STEAM przez zabawę w opowiadanie historii i rozwiązywanie problemów.
- Scenariusze lekcji w języku polskim, zgodne z podstawą programową
- Kompleksowe materiały dla nauczycieli dołączone do każdej lekcji pomagają zyskać pewność siebie i przeprowadzać skuteczne zajęcia.

9. Photon Moduł SPE- Specjalne Potrzeby Edukacyjne



Opis

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.

Nowoczesne technologie powoli stają się standardem w edukacji. Stymulują dziecko w kontekście rozwoju kompetencji uczenia się przez całe życie, ciągłego poszukiwania i zgłębiania wiedzy. Niezwykle znaczenie mają również w kształtowaniu kompetencji poznawczych oraz językowych. Dobrze zastosowane nowoczesne technologie uczą samodzielności w planowaniu i wykonywaniu zadań, a także pracy zespołowej. Dzięki umiejętnemu wykorzystaniu takich narzędzi jak robot Photon wraz z odpowiednimi aplikacjami, zwiększamy w dzieciach motywację wewnętrzną.

Ćwiczenia dopasowane do wieku dziecka

Zestaw odpowiedni dla dzieci:

- w wieku przedszkolnym,
- uczniów edukacji wczesnoszkolnej,
- klas 4-6

Warto jednak pamiętać, że przypisanie zabawy do konkretnych grup wiekowych jest tylko propozycją dla nauczycieli, a nie sztywnym ograniczeniem, którego muszą się trzymać.

To nauczyciel-terapeuta znający swoich uczniów, ich potrzeby, poziom aktualnego oraz planowanego rozwoju decyduje, z którego poziomu zadania wybierze.

Zestaw o szerokich możliwościach, bez sztywnych ram

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.

Łatwy w użytkowaniu

Aby przeprowadzić zajęcia w oparciu o przygotowane zabawy niezbędne są wyłącznie podstawowe kompetencje obsługi urządzeń mobilnych (tablet lub smartfon), dzięki którym prowadzący zajęcia łączy się z robotem.

Ćwiczenia polegają na programowaniu robota – jego ruchu, koloru czulek oraz wydawanych dźwięków w specjalnie dostosowanej do tego sytuacji, co jest możliwe dzięki macie edukacyjnej i bogatemu zestawowi fiszek. Nie jest wymagane doświadczenie w programowaniu.

Wykorzystanie robota Photon w terapii:

- Wspiera rozwój emocjonalny,
- Rozwija umiejętności komunikacji,
- Wspomaga dzieci w prawidłowym rozwoju.

Robot Photon

Interdyscyplinarny robot Photon został zaprojektowany, by ułatwić pracę edukatorom zajmującym się kształceniem zarówno najmłodszych, jak i starszych uczniów. Sprawdzi się świetnie na każdym etapie edukacji – od przedszkola do szkoły ponadpodstawowej! Pomaga w nauce podstawowych kompetencji oraz uatrakcyjniam przekazanie wiedzy z określonych tematów. Opowiedz o układzie słonecznym zabierając robota na kosmiczny spacer, stwórzcie łąkę, aby nauczyć się o roślinach i owadach, „przenieście się” do centrum miasta, aby porozmawiać o zasadach bezpieczeństwa na drodze. Robota można używać do wprowadzania podstawowych pojęć – kolorów, zwierząt, figur geometrycznych, a nawet wyjaśniania pojęcia ekologii. Photon doskonale nadaje się również do przeprowadzania gier mających na celu utrwalenie działań matematycznych i zapamiętywanie liczb. Z pomocą robota uczniowie mogą zobaczyć efekty swojej pracy w praktyce.

Nieodzowną częścią prowadzenia zajęć z udziałem Photona są aplikacje, które pozwalają kontrolować działania robota za pomocą urządzeń mobilnych oraz komputera (komputer wymaga adaptera Magic Dongle, sprzedawanego oddzielnie). Aplikacje zawierają kilka interfejsów dostosowanych do pracy z dziećmi i młodzieżą w różnym wieku.

Aplikacje na urządzenia mobilne to **Photon EDU i Photon Coding**.

11/12. Obciążeniowa nakładka na uda



Opis

To skuteczne narzędzie terapeutyczne stymulujące układ proprioceptywny i dotykowy dziecka. Można je wykorzystać w pracy z dziećmi w spektrum autyzmu i nie tylko, w celu złagodzenia stresu, relaksu i zapewnienia poczucia komfortu. Sprawdza się podczas zajęć terapeutycznych i integracyjnych. Ze względu na wagę zaleca się używanie przez 15–20 minut.

UWAGA: Nie stosować przy chorobach serca, układu krążeniowego, oddechowego, epilepsji ani klaustrofobii.

Ergonomiczna nakładka obciążeniowa na ramiona, która pomaga w relaksacji i koncentracji. Idealnie nadaje się do korzystania podczas nauki, czytania lub innych czynności wymagających skupienia. Wykonana z wiskozy, nylonu i elastanu, wypełniona glinianymi kuleczkami. Należy ją czyścić przy użyciu delikatnego środka czyszczącego, nie wolno jej wykręcać.

- gr. ok. 2 cm
- waga 800 g
- wym. 42 x 35 cm

13. Obciążeniowy pies- nakładka na ramiona



Uspokajająca nakładka na ramiona od Training2s K's Kids to **skuteczne narzędzie wspierające koncentrację i wyciszenie**. Zaprojektowana z myślą o dzieciach, które mają trudność z przetwarzaniem bodźców sensorycznych i utrzymaniem skupienia, zwłaszcza podczas nauki czy odpoczynku.

Wystarczy położyć ją na ramionach dziecka, by zwiększyć propriocepcję i świadomość pozycji ciała, a tym samym poprawić komfort i poczucie bezpieczeństwa.

Nakładka zdobyła **prestiżowe wyróżnienie od amerykańskiego Instytutu Terapii Fizycznej IPTI** to potwierdzenie jej terapeutycznej skuteczności zarówno w profesjonalnej rehabilitacji, jak i w domowym zaciszu.

Najważniejsze zalety, którymi charakteryzuje się uspokajająca nakładka na ramiona pies czerwony Training2s K's Kids:

- Poprawia koncentrację i wspomaga skupienie
- Ułatwia przetwarzanie sensoryczne
- Uspokaja i redukuje napięcie
- Świetnie sprawdza się w terapii i codziennym użytkowaniu
- Wyrób ze znakiem CE
- Wyrazisty czerwony kolor przyciągający uwagę dzieci
- Nakładka na ramiona otrzymała prestiżową nagrodę od IPTI (Intensive Psychical Teraphy Institute) - Instytucji w Stanach Zjednoczonych, która specjalizuje się w rehabilitacji dzieci oraz w badaniach nad ich rozwojem.

Wymiary: szer. 26 x wys. 42 cm

14. Obciążeniowy żółw





Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Opis

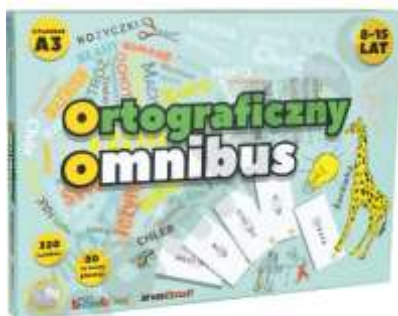
To skuteczne narzędzie terapeutyczne stymulujące układ proprioceptywny i dotykowy dziecka. Można je wykorzystać w pracy z dziećmi w spektrum autyzmu i nie tylko, w celu złagodzenia stresu, relaksu i zapewnienia poczucia komfortu. Sprawdza się podczas zajęć terapeutycznych i integracyjnych. Ze względu na wagę zaleca się używanie przez 15–20 minut.

UWAGA: Nie stosować przy chorobach serca, układu krążeniowego, oddechowego, epilepsji ani klaustrofobii.

Przyjemny w dotyku żółw obciążeniowy z miękkiego pluszu, wypełniony minikuleczkami szklanymi. Najlepiej sprawdzi się trzymając go na kolanach podczas siedzenia lub na brzuchu podczas leżenia.

- waga 2 kg
- wym. 37 x 47 x 11 cm
- od 18 miesięcy

15. Ortograficzny omnibus



Opis

Opanowanie umiejętności poprawnego pisania wymaga odpowiedniego rozwoju wielu funkcji, z których bardzo istotne są funkcje wzrokowe. "Ortograficzny omnibus" doskonale rozwija spostrzegawczość, percepcję wzrokową i pamięć wzrokową. Cztery różnorodne plansze o dużym formacie A3 z urozmaiconą grafiką, zawierają obszerny materiał ćwiczeniowy. Pozwala on na utrwalanie poznanych zasad ortograficznych i ułatwia zapamiętywanie poprawnej pisowni trudnych wyrazów. Ortografia przestaje być nudna, jej nauka jest świetną zabawą.

Pomoc zawiera 4 plansze i około 320 kartoników (80 do każdej planszy). Trzy plansze zawierają materiał z konkretną trudnością ortograficzną: U/Ó, CH/ H, RZ/Ż, a czwarta to wszystkie trudności ortograficzne w jednym. Na kartonikach znajdują się wyrazy, na których zaznaczone są trudności ortograficzne, co dodatkowo utrwala i ułatwia zapamiętywanie ich poprawnej pisowni. Zadaniem dziecka jest znalezienie

wylosowanego wyrazu z daną trudnością ortograficzną na odpowiedniej planszy. Kartoniki mogą być również wykorzystywane do segregowania wyrazów adekwatnie do wskazania, np. do danej trudności, wymienności itd.

Pomoc dedykowana jest do pracy z uczniami z zaburzonymi procesami uczenia się – dysleksją, dysortografią, jak również do pracy z dziećmi, które wymagają utrwalenia zasad poprawnej pisowni.

- wym. planszy 40 x 28 cm • wym. kartonika 8 x 4 cm

16. Wibrująca poduszka



Opis

Poduszka wibrująca wspierająca rozwój sensoryczny. Delikatne wibracje mogą działać relaksująco i wspomagać wyciszenie. Produkt można wykorzystywać w pozycji siedzącej, leżącej lub jako oparcie. Funkcję wibracji można włączyć lub wyłączyć, w zależności od potrzeb użytkownika. Poduszka posiada zdejmowane pokrycie nadające się do prania w pralce. Do działania wymagane są 3 baterie AA (brak w zestawie).

- wym. 30 x 30 cm

17. Terapeutyczne słuchawki wygłuszające



Opis

Zestaw słuchawkowy ogranicza dźwięki docierające do uszu i pomaga w koncentracji podczas cichej pracy. Dopasowuje się do kształtu głowy, dzięki czemu jest odpowiedni zarówno dla młodszych dzieci, jak i nastolatków. Regulacja wysokości każdego nausznika umożliwia szybkie i łatwe dopasowanie rozmiaru. Wygłuszenie: SNR 27,8 dB.

- waga: 247 g
- wym. 11,7 x 9,5 x 17,5 cm

18,19,20. Cekinowe tablice



Opis

Terapia sensoryczna to metoda, której zadaniem jest wsparcie rozwoju lub poprawa działania zmysłów. Najczęściej stosowana jest u dzieci, by zagwarantować im prawidłowy wzrost. Różnego rodzaju ćwiczenia mają wzmocnić integrację sensoryczną, by młody organizm nauczył się właściwie **odbierać bodźce ze świata zewnętrznego**. Jest to niezwykle istotna kwestia w pierwszych latach życia, kiedy zaczyna kształtować się układ nerwowy i mózg uczy się odczuwać, rozpoznawać i porządkować impulsy, który do niego docierają. Bardzo ważne jest zatem, by **stymulować zmysły** naszych pociech, a najlepiej dokonywać tego poprzez zabawę, wtedy połączymy przyjemne z pożytecznym, a nasze pociechy efektywnie wykorzystają czas wolny.

Sensoryczny panel ścienny to świetne narzędzie do kształtowania percepcji u najmłodszych. Jest to obraz wypełniony specjalnymi cekinami, który po przesunięciu dłonią zmienia kolor. Jest to niezwykle ciekawy gadżet, który pozwala na **stymulację zmysłu wzroku i dotyku**. Dziecko może tworzyć na nim dowolne wzory, pisać literki czy uczyć się liczb. Taka aktywność **rozwija wyobraźnię i kreatywność**. Panel charakteryzuje wysoka jakość wykonania. Elegancka, drewniana rama dobrze prezentuje się na ścianie, a atrakcyjna

kolorystyka z pewnością zadowoli najmłodszych użytkowników. Panel TS-1110 idealnie sprawdzi się w **placówkach edukacyjnych, rehabilitacyjnych**, jak również w salach sensorycznych. Nic nie stoi na przeszkodzie, by zakupić go do domu i udekorować nim pokój dziecka.

Zastosowanie:

- stymulacja zmysłu wzroku i dotyku
- rozwój kreatywności
- ciekawa pomoc dydaktyczna
- estetyczne wyposażenie pokoju dziecięcego