

CYFROWY UCZEŃ 2025



Pakiet 1 podstawowy "Start dla przedszkola"



Cel: podstawowe wyposażenie przedszkola w sprzęt komputerowy oraz wartościowy program edukacyjny

Wartość brutto pakietu: **18 750 PLN**

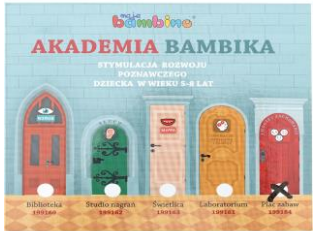
Kod: ZEST6336

OSZCZĘDNOŚĆ
2 038,60 ZŁ

Lp.	Kod towaru	Nazwa towaru	Ilość	Opis produktu	Zdjęcie
1	ZEST6305	Laptop HP ProBook 465 G11 i mysz bezprzewodowa	4	Laptop HP ProBook 465 G11 512GB 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. 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 (2×2) z modulem Bluetooth® 5.3 Zasilanie: Zasilacz USB Type-C™ 65 W Typ akumulatora: 3-ogniowy akumulator litowo-jonowy HP Long Life, 56 Wh	

				ESPERANZA OPTYCZNA MYSZ 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 dłonią 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	
2	199379	SłuchKids - program multimedialny - MED	1	Program SłuchKids 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. Program zawiera 53 ćwiczenia, które koncentrują się na kluczowych obszarach, takich jak: 1. Uwaga słuchowa i pamięć słuchowa. 2. Różnicowanie cech dźwięków niewerbalnych (natężenie, wysokość, tempo, czas trwania). 3. Umiejętność różnicowania i zapamiętywania sekwencji dźwięków o różnej częstotliwości. 4. Umiejętność różnicowania i zapamiętywania sekwencji dźwięków o różnej długości 5. Spostrzeganie głosek w nagłosie i wygłosie wyrazów. 6. Różnicowanie głosek w wyrazach, np. [ś/si -s-sz, k-g, b-p itp.] 7. Różnicowanie paronimów. 8. Rozumienie mowy – dopasowywanie obrazków do usłyszanej treści. 9. Rozumienie mowy w tle akustycznym [słowa i zdania]. 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). WYMAGANIA: • Urządzenie ze stałym dostępem do internetu – aplikacja działa wyłącznie online. • Obsługiwana przeglądarka internetowa – zaleca się najnowsze wersje przeglądarek, takich jak Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge lub Safari. • Słuchawki – wymagane do korzystania z funkcji audio w wybranych ćwiczeniach. Przed rozpoczęciem korzystania z aplikacji, należy upewnić się, że urządzenie spełnia powyższe wymagania. Licencja bezterminowa na 1 użytkownika.	

3	135255	JumboEdu - wersja 1- stanowiskowa	1	JumboEdu to innowacyjny, interaktywny program edukacyjny zaprojektowany specjalnie dla dzieci w wieku przedszkolnym/wczesnoszkolnym. 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: 1. myślenie logiczne, 2. myślenie przyczynowo – skutkowe, 3. myślenie symboliczne, 4. tworzenie sekwencji, 5. wykluczanie elementów ze zbioru, 6. wnioskowanie, 7. pamięć, 8. refleks, 9. myślenie przez analogię, 10. koncentrację uwagi, 11. percepcję wzrokową, 12. percepcję słuchową, 13. klasyfikowanie, 14. sprawność grafomotoryczną, 15. wyobraźnię, 16. orientację w schemacie ciała i przestrzeni, 17. umiejętności matematyczne – przeliczanie, tworzenie zbiorów, dodawanie, odejmowanie, porównywanie zbiorów, 18. czytanie, 19. sprawność manualną i grafomotoryczną, 20. oraz rozwijają zasób słownictwa, wiedzę ogólną i kompetencje społeczno – emocjonalne. Nasz nowoczesny program został dostosowany do podstawy programowej wychowania szkolnego oraz przedszkolnego. Program zawiera 2 rodzaje plansz: 1. Interaktywne plansze statyczne – wymagające kreślenia, przesuwania, uzupełniania, zaznaczania, przyciskania, wpisywania, 2. Interaktywne plansze dynamiczne – wymagające interaktywnego reagowania – łapania, dotykania elementów w ruchu, dopasowywania. Licencjonowanie oraz wymagania sprzętowo-systemowe Licencja przeznaczona dla użytkownika instytucjonalnego. Typ licencji: 1 stanowisko Aplikacja w celu działania wymaga dostępu do Internetu w trybie on-line. 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 a. dwurdzeniowy 1.8GHz, RAM 2GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 2. Mac OS X 10.7 64-bit a. procesor dwu rdzeniowy 1.8GHz, RAM 2GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 3. Android min. 9.0, 4. IOS min 10.3.4 a. dwurdzeniowy 1.8GHz, RAM 2GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa	
---	--------	--------------------------------------	---	--	---

4	199164	Akademia Bambika. Plac zabaw MED.	1	Akademia Bambika to program multimedialny przygotowany z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym (od 5 do 8 lat). Program terapeutyczny będący wsparciem dla logopedów, pedagogów i nauczycieli. Z powodzeniem może być również stosowany podczas zajęć rewalidacyjnych, świetlicowych oraz indywidualnie w domu. Motywe przewodnim programu jest zwiedzanie przez dziecko Akademii Bambika, mieszczącej się w starym zamku. Bambik - mądry i przyjazny smok oprowadza po kolejnych komnatach zamczyska, a w każdej z nich na dzieci czeka wiele ciekawych przygód i zadań. Nagrodą za ich rozwiązanie jest zdobywanie kolejnych tytułów Mistrza oraz - po przejściu całego programu - Pucharu Akademii. Program składa się z pięciu części - każda z nich zawiera zestaw ćwiczeń rozwijający konkretną umiejętność. Istnieje możliwość oddzielnego zakupu dostępu do poszczególnych części programu (do każdej z nich dołączone są odpowiednie karty pracy). Aby jednak zapewnić dzieciom stymulację wszystkich istotnych dla rozwoju procesów poznawczych, należy umożliwić im rozwiązanie wszystkich części gry. Zakupienie całego programu zapewnia także otrzymanie zestawu materiałów niezbędnych do monitorowania postępów dziecka oraz przygotowania dla niego nagrody za pracę - Pucharu Akademii. Dodatkowymi zaletami programu są: • ciekawa i kolorowa szata graficzna, • łatwość obsługi i przejrzysta nawigacja, • dostosowanie zadań do dzieci, które jeszcze nie czytają lub mają kłopoty z samodzielnym czytaniem • po najechnięciu kursorem na postać Bambika, polecenia i teksty czyta lektor (lub materiał podany jest w formie graficznej), • 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. Plac zabaw to miejsce, w którym dzieci doskonalią umiejętności wyrażania emocji oraz umiejętności społeczne, a także przypominają sobie o zasadach tzw. dobrego zachowania. W skład modułu wchodzi 48 zadań, podzielonych tematycznie według elementów placu zabaw: • TRAMPOLINA – zestaw ćwiczeń rozwijających umiejętność rozpoznawania, nazywania i wyrażania różnych emocji. • DRABINKA – zadania przypominające o zasadach dobrego zachowania i współdziałania w grupie. • ŚCIANKA WSPINACZKOWA – aktywności związane z nauką przestrzegania zasad bezpieczeństwa. • PIASKOWNICA – zadania podkreślające znaczenie higieny i dbania o zdrowie. Można je wykorzystywać w pracy terapeutycznej z uczniami przejawiającymi różnorodne zaburzenia emocjonalne, w przebiegu ADHD, autyzmu, zespołu Aspergera itd.	
				Wymagania systemowe: • Windows XP 32/64-bit + Service Pack 3 + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa • Windows Vista/7/8/10 64-bit + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 3GB, Video RAM 1GB, karta dźwiękowa • Android min. 5.0, procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB Użytkowanie programu wymaga dostępu do internetu. Licencja bezterminowa na 3 stanowiska.	

5	LEGO45620	LEGO® Education Nauki przyrodnicze i ścisłe 5+	2	Rozwiązanie LEGO® Education Nauki przyrodnicze i ścisłe zostało zaprojektowane z myślą o osiągnięciu lepszych wyników w nauce z przedmiotów przyrodniczych i ścisłych. Zestaw umożliwia przeprowadzenie lekcji dla dzieci w wieku od 5 lat. Każdy z uczniów ma szansę na odniesienie sukcesu dzięki współpracy z rówieśnikami, w trakcie praktycznego rozwiązywania problemów naukowych. Zestaw zawiera klocki LEGO®, instrukcje budowania, interaktywny sprzęt i kabel USB do ładowania, dzięki czemu angażuje uczniów, zmieniając klasę w swoiste centrum ciekawości, w którym aż kipi od ekscytujących odkryć. Zestaw ten zawiera ponad 40 dostosowanych do założeń podstawy programowej lekcji, opartych na dociekaniu, które są wyjątkowo intuicyjne w przygotowaniu i realizacji. Dzięki temu można maksymalnie wykorzystać czas zajęć i zapewnić natychmiastowe zaangażowanie uczniów w klasie. Podczas lekcji dostosowanych do wieku, uczniowie mierzą się z zagadnieniami naukowymi w praktyce, wspólnie opracowując rozwiązania. Zachwyc uczniów opartym na dociekaniach, odkrywaniem pojęć naukowych. ZAWARTOŚĆ ZESTAWU: • 40 rozpisanych lekcji zgodnych z aktualną podstawą programową Dostosowane do wymagań podstawy programowej przedmiotów przyrodniczych i ścisłych lekcje są gotowe do wykorzystania wśród uczniów w wieku od 5 lat. Zaprojektowane z myślą o różnych metodach nauczania, rozbudzaniu ciekawości i angażowaniu uczniów w lekcje. Dzieci w trakcie zajęć budują model LEGO®, który stanowi punkt wyjścia do tematu lekcji. • portal dla nauczycieli Każdy zestaw zawiera bezpłatny i nieograniczony dostęp do portalu dla nauczycieli LEGO® Education Science Teacher Portal. Nauczyciele mają do dyspozycji szczegółowe, pięcioetapowe plany lekcji, prezentacje, notatki ułatwiające przygotowanie i prowadzenie lekcji. Dzięki gotowym materiałom nauczyciele zyskują cenny czas i nie muszą sami opracowywać konspektu zajęć. • klocki i nie tylko • ponad 277 klocków LEGO® • podwójny silnik • instrukcje budowania • kabel USB do ładowania Jeden zestaw przeznaczony jest do pracy z grupą czterech uczniów. Posiada WCAG. CELE EDUKACYJNE:	
6	199163	Akademia Bambika. Świetlica MED	1	Akademia Bambika to program multimedialny przygotowany z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym (od 5 do 8 lat). Program terapeutyczny będący wsparciem dla logopedów, pedagogów i nauczycieli. Z powodzeniem może być również stosowany podczas zajęć rewalidacyjnych, świetlicowych oraz indywidualnie w domu. W części Świetlica dziecko może popracować nad wymową i wzbogacaniem słownika. Klikając na odpowiednie przedmioty znajdujące się w świetlicy przechodzimy do aktywnych części, w których będzie można ćwiczyć: Praktykę oralną - w postaci filmików przedstawiających dzieci wykonujące ćwiczenia narządów artykulacyjnych (dzieci prezentujące ćwiczenia radzą sobie z nimi raz lepiej raz gorzej). Prawidłowy wzór wykonania ćwiczenia zawsze podaje terapeuta, olbrzymią zaletą tej części jest fakt, że czas trwania filmików możemy regulować i dostosować do możliwości dziecka; Prawidłową wymowę głosek (poza głoskami szumiącymi i głoską r - materiały do ćwiczeń tych głosek znajdują się w programie Bambikowe Logoprzygody) - materiał językowy zawiera wyrazy, w których ćwiczona głoska znajduje się na początku, w środku i na końcu wyrazu oraz wybrane do ćwiczeń słowa nie zawierają głosek szumiących i głoski r; Wzbogacanie słownictwa, gdzie dziecko, po usłyszeniu zdania typu: W Lesie zobaczymy..., wybiera pasujące do niego obrazki i nazywa je kończąc w ten sposób wypowiedź; Klasyfikowanie - tu dziecko ma podaną konkretną kategorię, np. biżuteria, a jego zadaniem jest wybranie spośród zaprezentowanych na ekranie obrazków przedmiotów należących do tej kategorii. Moduł zawiera 64 zadania. Konieczność dokupienia słuchawek w ilości odpowiadającej liczbie uczestników. Słuchawki sprzedawane oddzielnie (kod: 085186)	