

Tworzymy technologie wspierające edukację

Bo wiemy, że każdy uczy się inaczej!





Spis treści

O firmie	4
mTalent	6
mTalent Przedszkole	18
Edukacyjna Mata STEAM.....	20
Interaktywne Plansze Przyrodnicze	22
Multimedialne Pracownie Przedmiotowe	26
eduPaka.....	30
Będzie Dobrze	34
LaboLAB	36
Laboratorium Przyszłości	42
learn:bit Arcade	46
eduLabVR	48
Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze	50
Dzwonek.pl.....	54
eKreda.pl	56
Usługi i narzędzia dla wydawców	58
Cennik.....	60
Nagrody.....	62

O firmie

Żołżona w 2010 roku gdańska firma Learnetic to lider w tworzeniu i wdrażaniu innowacyjnych rozwiązań edukacyjnych. Dzięki inkluzywnemu podejściu – które przyświeca wszystkim naszym działaniom – technologie stworzone przez specjalistów Learnetic zdobyły uznanie w Polsce i na świecie. Z naszych programów, platform i narzędzi korzystają szkoły, samorzady, instytucje i placówki edukacyjne, wydawcy oraz ministerstwa edukacji.

Inkluzywne podejście naszej firmy widoczne jest przede wszystkim w metodologii, w jakiej tworzymy technologie, narzędzia i pomoce edukacyjne. Programy znajdujące się w naszym portfolio oferują użytkownikom – nauczycielom czy terapeutom – wybór i możliwość indywidualizacji procesu edukacyjnego.

Rozwiązania i technologie Learnetic obecne są w:

>80%

szkół w Polsce

>19 000

gabinetów terapeutycznych
(w poradniach, szkołach
i przedszkolach)

50

krajach na całym świecie

6

kontynentach

Nasze doświadczenie w branży edukacyjnej jednoznacznie pokazało, że rolą technologii jest wspierać i ułatwiać pracę nauczyciela. Dokładnie z taką intencją powstają nasze programy. Ten postulat realizujemy, tworząc oprogramowanie w technologii HTML5 – dzięki czemu produkty wydane przez Learnetic można uruchomić na niemal dowolnym urządzeniu multimedialnym.

Nie stosujemy nośników fizycznych, nie wymagamy instalacji, a wręcz przeciwnie – oferujemy bezpłatne aktualizacje i nieodpłatne szkolenia. Dodatkowo proponujemy programy w najbardziej wygodnej dla szkół polityce licencyjnej, która w całej naszej ofercie jest nieograniczona czasowo, terytorialnie i zakłada zawsze więcej niż jedno stanowisko.

Na rynkach międzynarodowych Learnetic funkcjonuje jako software i content developer, oferując wydawcom i ministerstwom edukacji narzędzia i platformy wspierające cały proces tworzenia i wydawania nowoczesnych materiałów edukacyjnych. Dzięki funkcjonowaniu tych dwóch segmentów firmy możemy oferować wszystkim naszym użytkownikom najnowocześniejsze rozwiązania, które zawsze dostosowane są do wymagań współczesnej szkoły.

www.learnetic.pl





Indywidualne potrzeby rozwojowe i edukacyjne

mTalent to najnowocześniejsze, wielokrotnie nagradzane i stworzone przez specjalistów z ponad 30-letnim doświadczeniem programy, które skutecznie wspierają terapię dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i pozwalają na całkowitą indywidualizację przebiegu nauczania

Seria programów mTalent została zaprojektowana w celu wspomagania współczesnego terapeuty i nauczyciela w pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i rozwojowymi. Programy z serii mTalent to gotowe narzędzia diagnostyczno-terapeutyczne zawierające tysiące interaktywnych ćwiczeń, które z łatwością mogą zostać włączone w program zajęć dydaktyczno-wyrównawczych, rewalidacyjnych, logopedycznych i korekcyjno-kompensacyjnych.



Indywidualizacja i wybór

mTalent to najnowsza i najbogatsza na polskim rynku seria programów wspierających terapię.



Bezpłatne aktualizacje

Użytkownicy mTalent otrzymują bezpłatne aktualizacje programów oraz dostęp do Centrum Szkoleń mTalent.



Największe doświadczenie na rynku

Nad mTalent pracuje zespół, który jako pierwszy w Polsce wprowadził technologię do gabinetów terapeutycznych.



Bezterminowa licencja

Wydawca serii mTalent udziela bezterminowej i wielo-stanowiskowej licencji (4 lub 9 stanowisk) na wszystkie produkty z tej serii.



Udowodniona skuteczność

Wartość merytoryczna programów serii mTalent i ich efektywność została potwierdzona w opiniach klinicznych.



Najczęściej nagradzana seria

mTalent to jedyny polski program wspierający terapię, który otrzymał nagrodę BELMA, a także nominację do Bett Awards i konkursu ERA.

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.mTalent.pl

mTalent Zajęcia Logopedyczne cz. 1

Seria programów multimedialnych dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej

- Do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i innych, mających na celu kształtowanie umiejętności językowych i niwelowanie trudności z tym związanych.
- Blisko 2400 ekranów interaktywnych, ponad 400 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszeniem sprawności językowej dziecka.



To jest wyrób medyczny. Używaj go zgodnie z instrukcją używania lub etykietą.

mTalent Zajęcia Logopedyczne cz. 2

Seria programów multimedialnych dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej

- Wspiera terapię dźwięczności wymowy i słuchu fonemowego, a także terapię artykulacji wybranych głosek języka polskiego; zawiera materiał na tematyczne zajęcia logopedyczne (profilaktyka i zajęcia grupowe).
- Blisko 1700 ekranów interaktywnych, prawie 400 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszeniem sprawności językowej dziecka.



To jest wyrób medyczny. Używaj go zgodnie z instrukcją używania lub etykietą.

mTalent Zajęcia Logopedyczne dla młodzieży i dorosłych

Zestaw przeznaczonych dla młodzieży i dorosłych interaktywnych ćwiczeń wspomagających terapię realizacji wybranych głosek, a także ćwiczenia z zakresu prozodii i dykcji

- Do wykorzystania na zajęciach logopedycznych mających na celu wspomaganie terapii wad wymowy uczniów starszych oraz osób dorosłych.
- Blisko 1000 ekranów interaktywnych, ponad 150 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie sprawności w wyżej wspomnianym zakresie.



mTalent Percepcja Słuchowa

Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji słuchowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartej na analizatorze słuchowym

- Przygotowuje do podjęcia nauki w szkole podstawowej poprzez kształtowanie umiejętności powtarzania i układania rymów, wyodrębniania wyrazów i głosek oraz analizy i syntezy sylabowej.
- Ponad 600 ekranów interaktywnych, więcej niż 200 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla terapeutów pedagogicznych, logopedów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie percepcji słuchowej.



To jest wyrób medyczny. Używaj go zgodnie z instrukcją używania lub etykietą.

Program rekomendowany przez



mTalent Zaburzenia przetwarzania słuchowego

Zestaw interaktywnych ćwiczeń stymulujących wyższe funkcje słuchowe

- Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, ale także logopedycznych, rewalidacyjnych i innych, mających na celu stymulację wyższych funkcji słuchowych.
- Niemal 600 ekranów interaktywnych, ponad 150 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla terapeutów pedagogicznych, logopedów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie percepcji słuchowej, w tym wyższych funkcji słuchowych.



To jest wyrób medyczny. Używaj go zgodnie z instrukcją używania lub etykietą.

Program rekomendowany przez



mTalent Percepcja Wzrokowa

Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji wzrokowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartej na analizatorze wzrokowym

- Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych i innych, mających na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej.
- Ponad 600 ekranów interaktywnych, więcej niż 200 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla terapeutów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie percepcji wzrokowej (np. dzieci z grupy ryzyka dysleksji).



To jest wyrób medyczny. Używaj go zgodnie z instrukcją używania lub etykietą.

Program rekomendowany przez



mTalent ADHD

Zestaw interaktywnych ćwiczeń, kart pracy i scenariuszy do pracy z uczniem z objawami lub diagnozą zespołu nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi

- Do wykorzystania w małych grupach (np. na zajęciach z zakresu rozwijania kompetencji emocjonalno-społecznych) lub doraźnie, według potrzeb, możliwości i planu pracy konkretnych terapeutów i uczniów.
- Blisko 700 ekranów interaktywnych, przewodnik metodyczny, wydrukowane scenariusze i karty pracy oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla terapeutów i nauczycieli pracujących z dziećmi w dwóch grupach wiekowych (6+ i 11+) w zakresie zaburzeń uwagi, nadrużliwości i impulsywności, czyli trzech obszarów, w których pojawiają się objawy charakterystyczne dla ADHD.



Program powstał przy współpracy ze Stowarzyszeniem Pomocy Dzieciom z Nadpobudliwością Psychoruchową



mTalent Koncentracja i pamięć

Zestaw interaktywnych ćwiczeń stymulujących funkcje poznawcze, a także usprawniających spostrzeganie, pamięć i koncentrację uwagi

- Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie funkcji poznawczych, spostrzegania, pamięci i koncentracji uwagi.
- Blisko 700 ekranów interaktywnych, prawie 100 kart pracy, przewodniki metodyczne oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla terapeutów i nauczycieli zajmujących się wspomaganie sprawności w zakresie kształtowania i usprawniania funkcji poznawczych, spostrzegania, pamięci i koncentracji uwagi.



mTalent Autyzm. Mowa czynna, od słowa do zdania

Zestaw interaktywnych ćwiczeń do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną, opóźnionym rozwojem mowy i innymi problemami komunikacyjnymi

- Do wykorzystania na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i dydaktycznych prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach.
- Blisko 900 ekranów interaktywnych, niemal 100, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla terapeutów pracujących z uczniami ze spektrum autyzmu, niepełnosprawnością intelektualną, niedokształceniem mowy o typie afazji i innymi problemami komunikacyjnymi.



Program stworzony przy współpracy z



mTalent Autyzm. Rozumienie i naśladowanie mowy

Zestaw interaktywnych ćwiczeń do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi

- Do wykorzystania na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i dydaktycznych prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach.
- Blisko 1600 ekranów interaktywnych, prawie 100 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich.
- Dla terapeutów pracujących z uczniami ze spektrum autyzmu, niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi.



To jest wyrób medyczny. Używaj go zgodnie z instrukcją używania lub etykietą.

Program stworzony przy współpracy z



Instytut Wspomagania Rozwoju Dziecka
Institute for Child Development

mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 1

Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwijanie sprawności komunikacyjnej

- Do wspomagania i uatrakcyjniania zajęć wspomagających sprawność komunikacyjną w wybranych obszarach.
- Ponad 220 ekranów interaktywnych, ponad 50 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla nauczycieli i terapeutów pracujących z dziećmi ze spektrum autyzmu i innymi zaburzeniami sprawności komunikacyjnej.



To jest wyrób medyczny. Używaj go zgodnie z instrukcją używania lub etykietą.

mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 2

Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwijanie sprawności komunikacyjnej

- Do wspomagania i uatrakcyjniania zajęć wspomagających sprawność komunikacyjną w wybranych obszarach.
- Blisko 260 ekranów interaktywnych, prawie 50 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla nauczycieli i terapeutów pracujących z dziećmi ze spektrum autyzmu i innymi zaburzeniami sprawności komunikacyjnej.



mTalent Autyzm. Tworzenie umiejętności życiowych – uczeń starszy

Zestaw interaktywnych ćwiczeń do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu wymagającymi wsparcia umiejętności społecznych i życiowych

- Do wykorzystania na zajęciach rewalidacyjnych oraz podczas treningu umiejętności społecznych, a także na lekcjach wychowawczych oraz wszystkich zajęciach skoncentrowanych na rozwijaniu kompetencji społecznych i życiowych.
- Ponad 600 ekranów interaktywnych, blisko 100 kart pracy, tablet, przewodnik metodyczny oraz zestaw pomocy sensorycznych w jednym pudełku.
- Dla pedagogów, psychologów, logopedów, wychowawców, trenerów umiejętności społecznych.



mTalent Potrafię. Obszar matematyczny (klasy 4-6)

Zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji matematycznej

Do wykorzystania na zajęciach terapii pedagogicznej, na zajęciach wyrównawczych i rewalidacyjnych, a także jako utrwalenie lub uzupełnienie na lekcjach matematyki.

- Blisko 600 ekranów interaktywnych, prawie 100 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla terapeutów i nauczycieli, którzy chcą uatrakcyjnić prowadzone przez siebie zajęcia w obszarze matematycznym z uczniami klas 4-6.



mTalent Matematyka. Dyskalkulia

Zestaw interaktywnych ćwiczeń, wspomagających myślenie i umiejętności matematyczne, przeznaczony dla dzieci przejawiających trudności w tym zakresie i dzieci z dyskalkulią

- Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych, a także mających na celu kształtowanie i nabywanie umiejętności matematycznych na poziomie 1. etapu edukacyjnego lub wyrównawczo w klasach starszych.
- Ponad 600 ekranów interaktywnych, niemal 200 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla terapeutów pedagogicznych i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem dzieci w nabywaniu przez nie sprawności w zakresie liczenia i myślenia matematycznego.



mTalent Czytanie SY-LA-BA-MI cz. 1

Zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania, opartych na zbiorze sylab otwartych

- Do wykorzystania na zajęciach dydaktycznych (np. roczne przygotowanie przedszkolne lub wcześniej), dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach rewalidacyjnych, w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności czytania.
- Ponad 550 ekranów interaktywnych, więcej niż 100 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla nauczycieli przedszkola, rodziców, logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszeniem sprawności umiejętności czytania u dziecka.



mTalent Czytanie SY-LA-BA-MI cz. 2

Zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania, inspirowanych metodą 18 struktur wyrazowych

- Do wykorzystania na zajęciach dydaktycznych, dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach rewalidacyjnych, w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności czytania.
- Ponad 550 ekranów interaktywnych, więcej niż 100 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla nauczycieli przedszkola, rodziców, logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszeniem sprawności umiejętności czytania u dziecka.



mTalent Czytanie. Litery

Zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki i różnicowania drukowanych i pisanych liter polskiego alfabetu dla uczniów posługujących się językiem polskim lub uczących się języka polskiego jako obcego

- Do wykorzystania w ramach zajęć z dziećmi rozpoczynającymi swoją przygodę z czytaniem i pisanie, a także ze zdiagnozowanymi trudnościami w tym zakresie (np. ryzyko dysleksji).
- Blisko 1000 ekranów interaktywnych, prawie 200 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla nauczycieli i terapeutów pracujących z dziećmi w wieku 5+ posługujących się językiem polskim lub uczących się języka polskiego jako obcego.



Program powstał w oparciu o wiedzę i praktykę prezentowaną przez ekspertów z



mTalent Czytanie ze zrozumieniem

Zestaw multimedialnych ćwiczeń do kształcenia i treningu umiejętności czytania ze zrozumieniem dla uczniów posługujących się językiem polskim lub uczących się języka polskiego jako obcego

- Do wykorzystania na zajęciach z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej lub zajęciach dodatkowych z języka polskiego dla uczniów przybywających z zagranicy.
- Ponad 700 ekranów interaktywnych, więcej niż 250 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla nauczycieli i terapeutów pracujących z dziećmi w wieku 7+, 11+ i 14+ w ramach kształcenia i treningu umiejętności czytania ze zrozumieniem, w tym również uczniów przygotowujących się do egzaminu ósmoklasisty.



Program powstał w oparciu o wiedzę i praktykę prezentowaną przez ekspertów z



mTalent Trudności w pisaniu

Specjalistyczny produkt przeznaczony do diagnozy, profilaktyki i terapii dysgrafii oraz nauki pisania i rozwijania motoryki małej

- Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych z dziećmi ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się oraz jako narzędzie profilaktyczne przygotowujące dzieci do nauki pisania, wspomagające tradycyjną naukę pisania liter.
- Ponad 1200 ekranów interaktywnych, prawie 100 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla terapeutów pedagogicznych i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie motoryki i umiejętności pisania.



mTalent Ortografia

Seria programów kształcących świadomość ortograficzną i nawyki poprawnej pisowni

- Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych lub dydaktyczno-wyrównawczych, a także na lekcjach mających na celu kształtowanie świadomości ortograficznej i poprawnej pisowni.
- Blisko 1200 ekranów interaktywnych, więcej niż 200 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla nauczycieli, logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganiem rozwoju oraz podnoszeniem sprawności językowej dziecka, ze szczególnym uwzględnieniem sprawności w pisaniu zgodnym z zasadami ortografii.



Program rekomendowany przez



mTalent Nauka polskiego jako obcego

Zestaw multimedialnych ćwiczeń do kształcenia podstaw języka polskiego jako języka obcego na poziomie A1 z elementami A2. Program z podziałem na dwie grupy wiekowe

- Do wykorzystania na indywidualnych oraz grupowych zajęciach z języka polskiego jako obcego, a także na zwykłych lekcjach języka polskiego, na które uczęszczają uczniowie z niską znajomością języka polskiego.
- Blisko 1500 ekranów interaktywnych, ponad 150 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla nauczycieli języka polskiego jako obcego, nauczycieli, którzy pracują z uczniami z doświadczeniem migracji oraz pracujących w oddziałach przygotowawczych.



Program walidowany przez uczestników szkoleń dla nauczycieli organizowanych przez



mTalent Potrafię. Obszar polonistyczny (klasy 4-6)

Zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji polonistycznej

- Do wykorzystania na zajęciach terapii pedagogicznej, logopedycznej, na zajęciach wyrównawczych i rewalidacyjnych, a także jako utrwalenie lub uzupełnienie na lekcjach języka polskiego.
- Blisko 800 ekranów interaktywnych, ponad 50 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla terapeutów i nauczycieli, którzy chcą uatrakcyjnić prowadzone przez siebie zajęcia w obszarze polonistycznym z uczniami klas 4-6.



mTalent Dysleksja

Interaktywny zestaw narzędzi oraz materiałów diagnostycznych i dydaktyczno-terapeutycznych dla szkół podstawowych

- Do wykorzystania w szkole w procesie diagnostycznym i edukacyjno-terapeutycznym w pracy z uczniem z dysleksją, dysortografią i dysgrafią. Program składa się z modułu diagnostycznego, dydaktycznego i terapeutycznego.
- Ponad 1400 ekranów interaktywnych, zestaw kart pracy do wydruku, przewodnik metodyczny, pomocnik diagnostyczny, kompleksowy plan udzielania pomocy psychologiczno-pedagogicznej w szkole, wskazówki dla rodziców oraz zestaw materiałów dodatkowych.
- Program dla terapeutów pedagogicznych, pedagogów specjalnych, logopedów i nauczycieli pracujących z dziećmi w obszarze szeroko pojętego zagadnienia dysleksji.



Program powstał w oparciu o wiedzę i praktykę prezentowaną przez ekspertów z



mTalent Potrafię. Niepełnosprawność intelektualna cz. 1

Zestaw ćwiczeń interaktywnych i kart pracy dla uczniów z umiarkowaną niepełnosprawnością intelektualną oraz innymi deficytami rozwojowymi dostosowany do potrzeb uczniów w dwóch grupach wiekowych

- Do wykorzystania jako wsparcie tradycyjnych działań podejmowanych przez specjalistów w ramach wspomaganie rozwoju społeczno-osobistego uczniów z niepełnosprawnością intelektualną.
- Blisko 2000 ekranów, a także zestaw drukowanych kart pracy do pracy indywidualnej lub w małych grupach.
- Dla pedagogów specjalnych pracujących z dziećmi na zajęciach rewalidacyjnych, zarówno w szkolnictwie specjalnym, strukturach integracyjnych, jak i w szkołach masowych.



mTalent Potrafię. Niepełnosprawność intelektualna cz. 2

Zestaw ćwiczeń interaktywnych i kart pracy dla uczniów z umiarkowaną niepełnosprawnością intelektualną oraz innymi deficytami rozwojowymi dostosowany do potrzeb uczniów w dwóch grupach wiekowych

- Propozycje tematów i aktywności podzielone pod względem trudności, skomplikowania zadań i stylem graficznym na dwa poziomy (osobno dla ucznia starszego i ucznia młodszego).
- Blisko 2000 ekranów interaktywnych, karty pracy do wydruku, przewodnik metodyczny i zestaw materiałów dodatkowych.
- Dla pedagogów specjalnych pracujących z dziećmi nad kształtowaniem ich wiedzy o świecie w szkołach specjalnych i masowych.



mTalent Opóźniony Rozwój Mowy

Zestaw ekranów interaktywnych wspomagających stymulację językową dzieci, w tym grupy z podejrzeniem lub diagnozą opóźnionego rozwoju mowy

- Do wykorzystania na zajęciach stymulujących rozwój mowy, a także w ramach pomocy psychologiczno-pedagogicznej w przedszkolu i w szkole.
- Ponad 700 ekranów interaktywnych, zestaw kart pracy, przewodnik metodyczny, ponad 15 autorskich tekstów i zestaw materiałów dydaktycznych.
- Dla terapeutów i nauczycieli na zajęcia z dziećmi w wieku przedszkolnym organizowane w ramach terapii logopedycznej, pedagogicznej, wczesnego wspomaganie rozwoju i zajęć rewalidacyjnych.



mTalent Wczesne Wspomaganie Rozwoju

Zestaw ćwiczeń interaktywnych wspierających psychoruchowy i społeczny rozwój dziecka od chwili wykrycia deficytów rozwojowych aż do podjęcia nauki w szkole

- Do wykorzystania jako uzupełnienie tradycyjnych działań podejmowanych w ramach zajęć WWR dziecka w obszarach: rozwój ruchowy i integracja sensoryczna, percepcja słuchowa i rozwój komunikacji, percepcja wzrokowa, umiejętności społeczno-emocjonalne.
- Ponad 1000 ekranów interaktywnych i blisko 100 kart pracy do wydruku, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych.
- Dla nauczycieli, terapeutów i innych specjalistów pracujących indywidualnie lub w małych grupach z dziećmi wymagającymi wsparcia.



mTalent Afazja

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

- Do wykorzystania na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i logopedycznych organizowanych w szkole lub poradni psychologiczno-pedagogicznej.
- Ponad 2000 ekranów interaktywnych, zestaw kart pracy do wydruku, przewodnik metodyczny i zestaw materiałów dydaktycznych w jednym pudełku.
- Dla logopedów, pedagogów specjalnych i innych specjalistów prowadzących zajęcia wspomagające językowo odbiorców z diagnozą alalii, afazji i niedokształcenia mowy o typie afazji (w tym z afazją po przebytych udarze, urazie czaszkowo-mózgowym czy guzie mózgu).



Program powstał pod patronatem organizacji



Pakiety Ekspert – programy mTalent

Programy mTalent dostępne są również w specjalnie przygotowanych pakietach. Takie zestawy to imponująca baza ćwiczeń, kompleksowe podejście do terapii, a także najkorzystniejsza opcja dla każdego nauczyciela i terapeuty, który chce wprowadzić do swojej pracy interaktywne materiały edukacyjne.

- Zajęcia logopedyczne – Pakiet Ekspert (cz. 1 i cz. 2)
- Percepcja słuchowa – Pakiet Ekspert (cz. 1 i cz. 2)
- Percepcja wzrokowo-słuchowa – Pakiet Ekspert
- Czytanie SY-LA-BA-MI – Pakiet Ekspert (cz. 1 i cz. 2)
- Potrafię. Niepełnosprawność intelektualna – Pakiet Ekspert (cz. 1 i cz. 2)
- ORM i Afazja – Pakiet Ekspert

mTalent Edukacja Przedszkolna

Zestaw ekranów interaktywnych wspierających nauczyciela przedszkola w organizacji atrakcyjnych zajęć zgodnych z podstawą programową i wpływających na osiągnięcie przez dzieci gotowości do nauki w szkole

- Do wykorzystania podczas zajęć wychowawczo-dydaktycznych oraz podczas realizacji zajęć zgodnych z podstawą programową.
- Blisko 2000 ekranów interaktywnych, prawie 200 tematów tygodniowych ze scenariuszami zajęć w formie zeszytów dla nauczyciela, zestaw kart pracy do wydruku, przewodnik metodyczny, zestaw materiałów dydaktycznych i program „Gotowi do szkoły” (przesiewowe badanie na okoliczność gotowości szkolnej) gratis!
- Dla nauczycieli przedszkoli pracujących z dziećmi z grup wiekowych: trzylatków, czterolatków, pięciolatków i dzieci z tzw. „zerówki”, czyli rocznego przygotowania szkolnego.



Program współpracuje z najczęściej wybieranym systemem do komunikacji z rodzicami, do rozliczeń i dokumentacji dla przedszkoli w Polsce.

mTalent Tic Tac Toe!

Zestaw interaktywnych aktywności wspomagających przygotowanie do posługiwania się językiem angielskim przeznaczony dla nauczycieli pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym

- Do wykorzystania podczas zajęć w przedszkolu wprowadzających podstawy języka angielskiego.
- Blisko 700 ekranów interaktywnych i kart pracy do wydruku, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Zgodna z podstawą programową wychowania przedszkolnego oraz innych form wychowania przedszkolnego interaktywna pomoc dla nauczycieli prowadzących zajęcia języka angielskiego z dziećmi w wieku przedszkolnym.



Programy mTalent wspomagające realizację podstawy programowej w przedszkolu

Z mTalent przeprowadzisz zajęcia terapeutyczne i korekcyjno-kompensacyjne, a także zajęcia rozwijające uzdolnienia dzieci. Poniżej znajdziesz programy mTalent, które z powodzeniem wykorzystywane są w przedszkolach w całej Polsce.

- Afazja
- Opóźniony rozwój mowy
- Wczesne wspomaganie rozwoju
- Koncentracja i pamięć
- Percepcja słuchowa
- Zajęcia logopedyczne cz. 1 i cz. 2
- Czytanie SY-LA-BA-MI cz. 1 i cz. 2
- Czytanie. Litery
- Trudności w pisaniu
- Nauka polskiego jako obcego
- Autyzm. Rozumienie i naśladowanie mowy
- Autyzm. Mowa czynna. Od słowa do zdania

Czas na steamowe przedszkole!

W ofercie Learnetic dla przedszkoli znajdują się przede wszystkim programy z serii mTalent, czyli gotowe materiały i narzędzia – dla nauczycieli, terapeutów, w tym psychologów – stworzone tak, aby przygotować dzieci na wszystkie wyzwania, które czekają na nie w szkole podstawowej, rozbudzić w nich ciekawość świata i zaspokoić potrzebę wiedzy.

W serii mTalent znajdują się programy realizujące podstawę programową wychowania przedszkolnego (mTalent Edukacja Przedszkolna wraz z programami Gotowi do szkoły i mTalent Tic Tac Toe!) oraz materiały na zajęcia dodatkowe organizowane w przedszkolu lub wspomagające realizację podstawy programowej, na które składa się 15 innych programów mTalent wymienionych na poprzedniej stronie.



Specjalnie dla przedszkoli

mTalent to specjalistyczne programy stworzone z myślą o potrzebach i możliwościach dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.



Rozwój procesów poznawczych

Ćwiczenia przygotowują dzieci do nauki czytania, pisania, liczenia oraz stymulują spostrzeganie wzrokowe, słuchowe, myślenie i mówienie.



Nauka przez zabawę

Interaktywne ćwiczenia, atrakcyjna warstwa graficzna, nagradzające animacje i gry wspierają nauczyciela w przeprowadzaniu ciekawych i wartościowych zajęć.



Zajęcia dodatkowe i podstawowe

Atrakcyjne ćwiczenia mTalent to doskonały materiał na zajęcia w przedszkolu – i te realizujące podstawę programową i te, które ją uzupełniają



Jakość pracy przedszkola

Programy wpływają na poziom pracy przedszkola i wzbogacenie oferty kształcenia, co decyduje o pozycji placówki w środowisku lokalnym.



Praca na dowolnym urządzeniu

Programy mTalent uruchomisz na każdym urządzeniu – komputerze, laptopie, monitorze interaktywnym, a także tablecie czy smartfonie.

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.mTalent.pl/przedszkole

Edukacyjna Mata STEAM z interaktywną obudową cyfrową

Narzędzie do prowadzenia steamowych zajęć dydaktycznych na etapie edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej. Mata STEAM to również świetny sposób na wprowadzenie najmłodszych dzieci w świat technologii i informatyki.

Zajęcia z wykorzystaniem Maty STEAM otwierają umysł i pobudzają kreatywność dziecka, dają poczucie sprawczości i wytrwałość w dążeniu do celu, zachęcają do działania w grupie, a tym samym kształtują kompetencje przyszłości.

Cele i korzyści w pracy z Matą STEAM:

- Doskonalenie percepcji wzrokowej, koordynacji wzrokowo-ruchowej i orientacji przestrzennej.
- Rozwijanie umiejętności matematycznych, wyobraźni przestrzennej, znajomości kierunków i orientacji w przestrzeni.
- Kształtowanie postawy współpracy, poszukiwania rozwiązań, wytrwałości w dążeniu do celu, analitycznego myślenia oraz rozwiązywania problemów.
- Rozwój świadomego korzystania z nowych technologii i poczucia sprawczości.
- Wsparcie w edukacji zgodnej z nurtem higieny cyfrowej.

Cele i korzyści obudowy cyfrowej:

- Ponad 150 interaktywnych ćwiczeń i zestaw rozbudowanych scenariuszy zajęć.
- Interaktywne zadania, gry i inne aktywności dostosowane do dziecka w wieku przedszkolnym lub wczesnoszkolnym.
- Ćwiczenia uzupełniające zagadnienia ze scenariuszy (m.in. ćwiczenia w zakresie kompetencji kluczowych).
- Karty pracy do organizacji zabaw stolikowych lub pracy indywidualnej.
- Drukowalne elementy do wykorzystania na Macie STEAM, które można personalizować według możliwości i potrzeb grupy



Produkt stworzony przy współpracy z Cyfrowy Dialog

Zawartość zestawu:

- Mata STEAM, dwustronna 2,2 × 2,2m
- 327 bloczków do układania na macie
- Interaktywna obudowa cyfrowa (ponad 150 interaktywnych ćwiczeń)
- Licencja bezterminowa na 12 stanowisk
- Zestaw scenariuszy opartych o metodę STEAM
- Przewodnik metodyczny STEAM „Słowa na warsztat”

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.matasteam.pl



Edukacyjna Mata STEAM

z interaktywną obudową cyfrową

[Karty Pracy](#) [Scenariusz](#) [Zaczynamy!](#)

Learnetic **Cyfrowy 3ialog**



Budowa komórki zwierzęcej

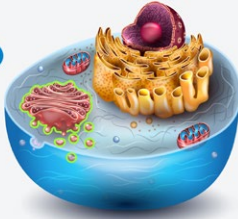
Zespół spłaszczonych błon wygiętych w kształt woreczków i pęcherzyków. To tutaj białka i tłuszcze są modyfikowane i transportowane w obrębie komórki i poza nią.

jądro komórkowe

siateczka śródplazmatyczna

mitochondria

aparat Golgiego



cytozol

błona komórkowa

wodniczki

Symbole pierwiastków chemicznych

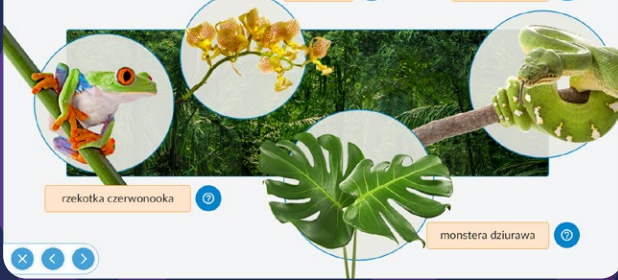
1	2											13	14	15	16	17	18														
1	H											He																			
3	Li	Be											B	C	N	O	F	Ne													
4	Na	Mg											Al	Si	P	S	Cl	Ar													
5	K	Ca	Sc	Ti	V	Cr	Mn											Fe	Cu	Zn	Ga	Ge	As	Se	Br	Kr					
6	Rb	Sr	Y	Zr	Nb	Mo	Tc											Ru	Rh	Pd	Ag	Cd	In	Sn	Sb	Te	I	Xe			
7	Cs	Ba	Lantanowce		Hf	Ta	W	Re											Os	Ir	Pt	Au	Hg	Tl	Pb	Bi	Po	At	Rn		
8	Fr	Ra	Actynowce		Rf	Db	Sg	Bh											Hs	Mt	Ds	Rg	Cn	Nh	Fl	Mc	Lv	Ts	Og		
9																	La	Ce	Pr	Nd	Pm	Sm	Eu	Gd	Tb	Dy	Ho	Er	Tm	Yb	Lu
10																	Ac	Th	Pa	U	Np	Pu	Am	Cm	Bk	Cf	Es	Fm	Md	No	Lr

brom
35

Warstwa młodych drzew

storczyk

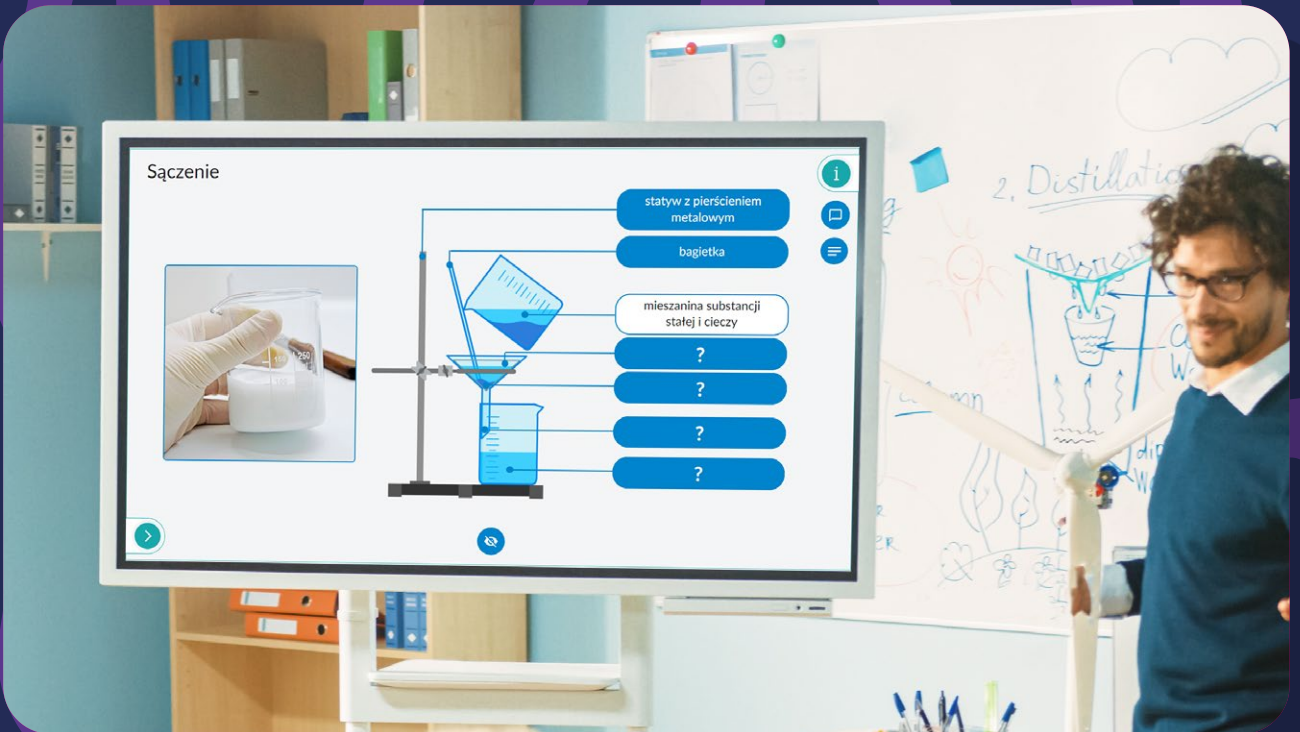
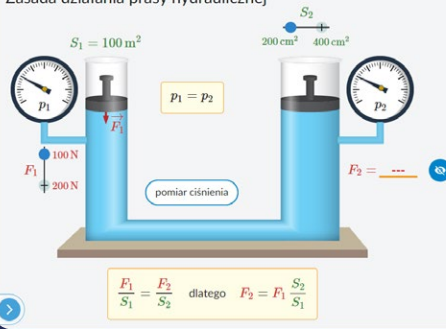
boa piśgłowy



rzekotka czerwonooka

monstera dziurawa

Zasada działania prasy hydraulicznej



Sączenie

statyw z pierścieniem metalowym

bagietka

mieszanina substancji stałej i cieczy

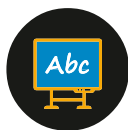
?

?

?

?

2. Destylacja



Interaktywne Plansze Przyrodnicze

Seria Interaktywne Plansze Przyrodnicze to wszystko, czego potrzebuje nauczyciel, aby wytłumaczyć nawet najtrudniejsze zagadnienia – łatwo, skutecznie i w sposób atrakcyjny dla każdego ucznia. Są to w pełni interaktywne zasoby pomocnicze do wykorzystania przez nauczyciela w trakcie zajęć.

Interaktywne Plansze Przyrodnicze to znane i lubiane przez wszystkich nauczycieli plakaty edukacyjne w nowym i dostosowanym do współczesnych realiów wydaniu. W przeciwieństwie do zawieszonych na ścianie plansz – Interaktywne Plansze Przyrodnicze nie są płaskie i jednowymiarowe, a oferują dużo więcej atrakcyjnych treści.



Atrakcyjnie, bo interaktywnie

W programach nauczyciel znajdzie symulacje, filmy, modele, ilustracje, zdjęcia i inne aktywności przykuwające uwagę ucznia



Znane w nowoczesnym wydaniu

Seria IPP jest inspirowana klasycznymi plakatami edukacyjnymi – nie są to jednak płaskie ilustracje, a w pełni interaktywne zasoby



Gotowe materiały w jednym miejscu

Programy mogą skutecznie zastąpić powszechnie stosowane i czasochłonne w przygotowaniu prezentacje.



Bezterminowa licencja

Programy z serii IPP dostępne są na zasadzie bezterminowej i wielostanowiskowej licencji (9 stanowisk).



W zestawie plakaty z elementami AR

W pudełku każdego programu nauczyciel znajdzie pięć pełnowymiarowych plakatów edukacyjnych do zawieszenia w klasie.



Zgodnie z podstawą programow

Każdy program z serii IPP to interaktywne plansze z zagadnieniami z podstawy programowej dla szkoły podstawowej.

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.naTablice.pl/ipp

IPP Chemia

- Pokazy ilustracji i fotografii przedstawiające chemię w sposób silnie nawiązujący do życia codziennego.
- Interaktywne zasoby oparte m.in. na układzie okresowym pierwiastków chemicznych, schematach, modelach, wzorach i ilustracjach.
- Symulacje, które pokazują, w jaki sposób zmiana czy dobór warunków lub danych wpływa na przebieg i wynik prezentowanych procesów.
- Filmy przedstawiające reakcje chemiczne przeprowadzone zarówno w laboratorium, jak i zachodzące w najbliższym otoczeniu.
- Trójwymiarowe, obracalne modele cząsteczek.

80 plansz
10 zagadnień
prawie 200 ekranów

blisko 500 ilustracji i zdjęć
ponad 60 filmów i animacji
prawie 50 modeli 3D



IPP Biologia

- Pokazy ilustracji zawierające przykłady organizmów wszystkich królestw.
- Interaktywne zasoby wyjaśniające budowę organizmów i prezentujące nawet najdrobniejsze elementy roślin, zwierząt, wirusów, grzybów i bakterii.
- Symulacje rozwijające umiejętności wykonywania doświadczeń i obserwacji metodą naukową.
- Ilustracje w grafice trójwymiarowej, a na nich między innymi odwzorowanie obrazu medycznego, anatomia ludzkiego ciała i budowa wewnątrzkomórkowych struktur.
- Filmy ukazujące zwierzęta i rośliny w ich naturalnych środowiskach, m.in. filmy przyrodnicze nagrywane w siedliskach wielu gatunków ptaków.
- Fotografie w technice mikro i makro, dające możliwość zobaczenia tego, czego nie jest w stanie dostrzec ludzkie oko.

80 plansz
10 zagadnień
ponad 300 ekranów

blisko 1000 ilustracji i zdjęć
10 modeli 3D
24 filmy



IPP Fizyka

- Przejrzyście zaprezentowane zagadnienia tematyczne w czytelny sposób łączące definicje, wzory, schematy i wykresy.
- Przykładowe obliczenia krok po kroku.
- Symulacje, które pokazują, w jaki sposób zmiana czy dobór warunków lub danych wpływa na przebieg i wynik prezentowanych zjawisk.
- Animacje i filmy obrazujące zjawiska fizyczne i przeprowadzanie doświadczenia.
- Pokazy ilustracji i fotografii przedstawiające zagadnienia fizyczne w sposób nawiązujący do życia codziennego.

80 plansz
13 zagadnień
prawie 200 ekranów

blisko 600 ilustracji i zdjęć
ponad 50 filmów i animacji



IPP Geografia

- Filmy, animacje i prezentacje zdjęć obrazujące różnorodne krajobrazy Polski i świata, w tym charakterystyczne dla nich zwierzęta i roślinność, naturalne procesy przyrodnicze i zjawiska pogodowe wyjaśniające przyczyny i skutki ich występowania (np. tornada, cyklony tropikalne, wybuchy wulkanów, trzęsienia ziemi i tsunami).
- Interaktywne mapy.
- Prezentacje zagadnień geografii społeczno-ekonomicznej, fizycznej i politycznej wzbogaconych o przykłady oraz dane statystyczne z wykresami i mapami.
- Interaktywne, trójwymiarowe grafiki ułatwiające postrzeganie zależności przestrzennych, na przykład rozpoznawanie form ukształtowania terenu, określanie współrzędnych geograficznych, ruch Ziemi.

80 plansz
16 zagadnień
prawie 350 ekranów

blisko 1000 ilustracji i zdjęć
ponad 40 filmów i animacji
prawie 100 map



BIOLOGIA
Organizm człowieka. Część 1 – czas na test

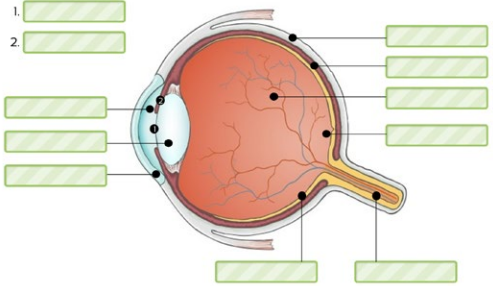
< 1 2 3 4 5 6 ... >

Podpisz elementy budowy oka.

źrenica tęczówka siatkówka ciało szkliste twardówka soczewka
komora przednia naczyniówka plamka żółta nerw wzrokowy rogówka

1.

2.



< 2 / 16 >

CHEMIA
Kwasy – czas na test

< 1 2 3 4 5 6 ... >

Uzupełnij poniższą tabelę tak, aby zawierała informacje prawdziwe.

kwasy siarkowy(IV) kwas węglowy kwas chlorowodorowy
HI H₂S H₂CO₃ HBr CH₄

Nazwa kwasu	Wzór sumaryczny	Kwas tlenowy/beztlenowy
kwas bromowodorowy	<input type="text"/>	...
<input type="text"/>	H ₂ SO ₃	...
kwas węglowy	<input type="text"/>	kwas tlenowy
<input type="text"/>	HCl	...
kwas siarkowodorowy	<input type="text"/>	...

< 6 / 15 >

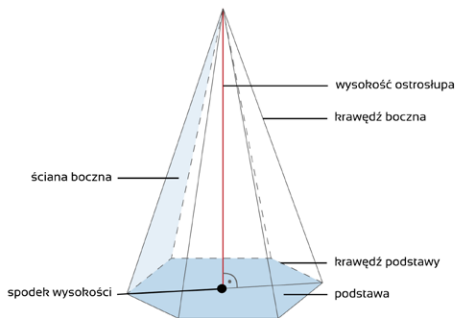
MATEMATYKA
Ostrosłupy – powtórz wiedzę

< 1 2 3 4 5 6 ... >

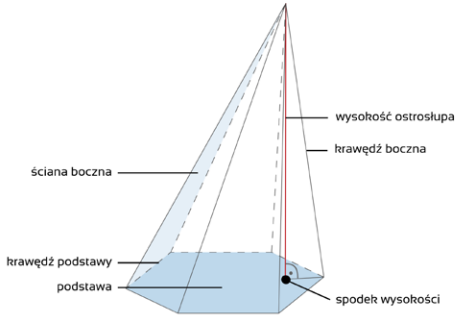
Ostrosłupy proste i pochyłe

Poznaj ostrosłupy proste i pochyłe.

Ostrosłup prosty jest wielościanem, którego ściany boczne są trójkątami równoramiennymi o wspólnym wierzchołku, a podstawa jest wielokątem, na którym można opisać okrąg.



Ostrosłup pochyły jest wielościanem, którego spodek wysokości nie pokrywa się ze środkiem okręgu opisanego na podstawie ostrosłupa.



< 3 / 24 >



Multimedialne Pracownie Przedmiotowe

To zestawy nowoczesnych i sprawdzonych multimedialnych materiałów edukacyjnych, które zostały stworzone z myślą o realizacji atrakcyjnych lekcji z wykorzystaniem tablic i monitorów interaktywnych w szkole oraz komputerów i tabletów w domu.

Multimedialne Pracownie Przedmiotowe to zgodne z podstawą programową zasoby, wypełnione różnicowanymi ćwiczeniami, symulacjami, animacjami oraz grami edukacyjnymi, a także ekranami do pracy grupowej. Wszystkie te materiały świetnie sprawdzają się zarówno w trakcie zajęć stacjonarnych, jak i podczas lekcji prowadzonych na odległość (zdalnie i hybrydowo).



Trzy rodzaje ćwiczeń

W programie znajdują się trzy typy zasobów, które pozwalają przyswoić wiedzę, następnie ją utrwalić, a na koniec sprawdzić swoje umiejętności.



Na monitor interaktywny

Programy MPP to sprawdzony merytorycznie materiał do nauki przy użyciu monitora lub innego urządzenia multimedialnego.



Zgodnie z podstawą programową

Programy z serii MPP to doskonały pomysł na ciekawe lekcje w szkole podstawowej oparte o zasoby zgodne z podstawą programową.



Aktywizacja uczniów

Częścią programów są plansze „Razem na Tablicy!” do pracy grupowej, prowadzenia burzy mózgów, analiz, sondaży i procesów badawczych.



Bezterminowa licencja

Programy z serii MPP oferowane są na zasadzie bezterminowej i wielostanowiskowej licencji (9 stanowisk).



Dodatkowe treści dla uczniów

Programy można rozszerzyć o licencje dla uczniów – pozwalają nauczycielowi wprowadzić interaktywne treści także podczas pracy ucznia w domu lub w szkole.

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.naTablice.pl/mpp

MPP Biologia

- Gotowe materiały multimedialne i interaktywne do nauki biologii na etapie szkoły podstawowej.
- Po 14 lekcji typu „Powtórz wiedzę”, „Czas na test” i „Sprawdź się”, które odpowiadają naturalnemu procesowi zdobywania i przyswajania wiedzy.
- Kompleksowy pakiet zawierający materiały suplementarne dla nauczyciela, ćwiczenia dla uczniów, a także treści do pracy grupowej z wykorzystaniem różnych metod aktywizujących.

42 lekcje	ponad 750 ekranów	14 gier dydaktycznych
14 zagadnień	ponad 500 zadań	16 filmów



MPP Chemia

- Gotowe materiały multimedialne i interaktywne do nauki chemii na etapie szkoły podstawowej.
- Po 11 lekcji typu „Powtórz wiedzę”, „Czas na test” i „Sprawdź się”, które odpowiadają naturalnemu procesowi zdobywania i przyswajania wiedzy.
- Dodatkowe materiały, takie jak symulacje i modele 3D.
- Kompleksowy pakiet zawierający materiały suplementarne dla nauczyciela, ćwiczenia dla uczniów, a także treści do pracy grupowej z wykorzystaniem różnych metod aktywizujących.

43 lekcje	niemal 700 ekranów	11 gier dydaktycznych
11 zagadnień	prawie 500 zadań	17 filmów



MPP Geografia

- Gotowe materiały multimedialne i interaktywne do nauki geografii na etapie szkoły podstawowej.
- Po 20 lekcji typu „Powtórz wiedzę”, „Czas na test” i „Sprawdź się”, które odpowiadają naturalnemu procesowi zdobywania i przyswajania wiedzy.
- Dodatkowe materiały, takie jak multimedialny globus mapy świata, Polski i Europy.
- Kompleksowy pakiet zawierający materiały suplementarne dla nauczyciela, ćwiczenia dla uczniów, a także treści do pracy grupowej z wykorzystaniem różnych metod aktywizujących.

60 lekcji	ponad 750 ekranów	20 gier dydaktycznych
20 zagadnień	ponad 500 zadań	20 filmów



MPP Fizyka

- Gotowe materiały multimedialne i interaktywne do nauki fizyki na etapie szkoły podstawowej.
- Po 13 lekcji typu „Powtórz wiedzę”, „Czas na test” i „Sprawdź się”, które odpowiadają naturalnemu procesowi zdobywania i przyswajania wiedzy.
- Kompleksowy pakiet zawierający materiały suplementarne dla nauczyciela, ćwiczenia dla uczniów, symulacje, a także treści do pracy grupowej z wykorzystaniem różnych metod aktywizujących.



39 lekcji

niemal 600 ekranów

13 gier dydaktycznych

13 zagadnień

ponad 350 zadań

10 filmów

MPP Matematyka

- Gotowe materiały multimedialne i interaktywne do nauki matematyki na etapie szkoły podstawowej.
- Po 31 lekcji typu „Powtórz wiedzę”, „Czas na test” i „Sprawdź się”, które odpowiadają naturalnemu procesowi zdobywania i przyswajania wiedzy.
- Dodatkowe materiały, takie jak symulacje i modele 3D.
- Kompleksowy pakiet zawierający materiały suplementarne dla nauczyciela, ćwiczenia dla uczniów, a także treści do pracy grupowej z wykorzystaniem różnych metod aktywizujących.



93 lekcje

1500 ekranów

31 gier dydaktycznych

22 zagadnienia

ponad 1000 zadań

38 filmów



Chemia

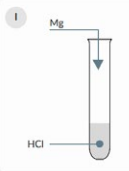
KWASY

Właściwości kwasów 2

1. Wybierz prawidłowe odpowiedzi.

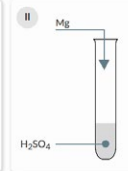
Przeprowadzono doświadczenie, w którym badano właściwości wybranych kwasów. Schemat przedstawia poniżej.

I



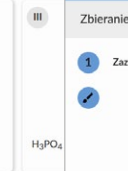
HCl

II



H₂SO₄

III



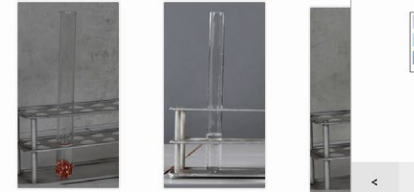
H₃PO₄

Uzupełnij obserwacje i wnioski z tego doświadczenia.

Obserwacje
 W probówkach [...] obserwuje się [...] Zjawisko przypadku zachodzi z [...] intensywnością.

Wnioski
 Badane kwasy [...] z magnezem. Podczas tej reakcji wydziela się [...] tej reakcji [...] od rodzaju kwasu.

Zaznacz zdjęcia, które może przedstawiać przebieg tego doświadczenia dla jednego z kwasów.



Wynik: 0%
 Pomylki: 0 | Sprawdzona: 0 | Błędy: 0


Matematyka

STATYSTYKA

Zbieranie i opracowywanie danych statystycznych II

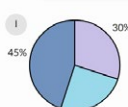
1. Zaznacz wszystkie inne prawidłowe sposoby przedstawiania danych zilustrowanych na poniższym diagramie.

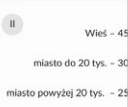
Skład uczniów pewnej klasy pod względem miejsca zamieszkania



100%
80%
60%
40%
20%
0%

- miasto powyżej 20 tys.
- miasto do 20 tys.
- wieś

1.  30%
45%

2. 
Wies - 45%
miasto do 20 tys. - 30%
miasto powyżej 20 tys. - 25%

wieś
 miasto do 20 tys.
 miasto powyżej 20 tys.

Wynik: 0%
 Pomylki: 0 | Sprawdzona: 0 | Błędy: 0

Chemia

SUBSTANCJE O ZNACZENIU BIOLOGICZNYM

Skrobia i celuloza









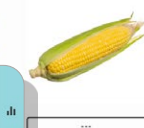
1. Rozwiąż zadania.

Do nazw cukrów złożonych dopasuj wzory sumaryczne.

$(C_6H_{12}O_6)_n$ $(C_6H_{10}O_5)_n$ $C_{12}H_{22}O_{11}$ $C_6H_{12}O_6$

skrobia: celuloza:

Do produktów roślinnych dopasuj zawarte w nich cukry złożone.

 owies	 luskę zbóż	 pszenica
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 ziemniaki	 drewno	 bawelna
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 włókno lniane	 żyto	 kukurydza
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Wynik: 0%
 Pomylki: 0 | Sprawdzona: 0 | Błędy: 0

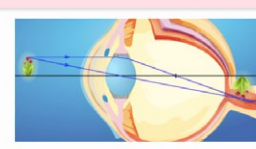
Fizyka

OPTYKA

Widzenie

1. Zaznacz prawidłowe odpowiedzi.




Na rysunku w sposób schematyczny pokazano bieg promieni świetlnych i powstający w oku obraz blisko położonego przedmiotu. Obraz powstaje za siatkówką oka.



Oko pokazane na rysunku jest okiem:

krótkowidza dalekowidza

Którą z pokazanych soczewek należy zastosować aby poprawić ostrość widzenia bliskiego przedmiotu?






Wynik: 0%
 Pomylki: 0 | Sprawdzona: 0 | Błędy: 0

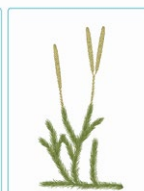
Biologia

Paprotniki


2. Uporządkuj ilustracje paprotników w kolejności odpowiadającej podpisom.



paproć



skrzyp



widtak

Wynik: 0%
 Pomylki: 0 | Sprawdzona: 0 | Błędy: 0

Ćwiczenia dopasowane do podręczników wiodących wydawnictw

Seria interaktywnych zadań i ćwiczeń przedmiotowych eduPaka to obowiązkowe wyposażenie dla nauczycieli szkoły podstawowej, którzy cenią sobie aktywizację uczniów zarówno w szkole, jak i w domu. To dopasowane do każdego podręcznika narzędzie do aktywizacji oraz oceny postępów uczniów. Programy sprawdzą się również jako indywidualne lub grupowe przygotowanie do egzaminów, konkursów czy powtórki przed testami.

Wybierając eduPakę, otrzymasz multimedialne i interaktywne ćwiczenia dopasowane do każdego podręcznika. Nie są to przypadkowe zadania, a specjalnie przygotowany pakiet, który odpowiada całemu programowi zajęć i tematom w podręcznikach wszystkich wiodących wydawnictw dla szkoły podstawowej!



Atrakcyjna i skuteczna nauka

Interaktywne ćwiczenia odpowiadają percepcji współczesnego ucznia, pozytywnie wpływając na jego motywację i rezultaty.



Natychmiastowa informacja zwrotna

Dzięki bezpłatnej platformie Dzwonek.pl nauczyciel może oszczędzić cenny czas, otrzymując automatyczne raporty z pracy uczniów.



Różnorodne zastosowanie

Seria eduPaka może być wykorzystywana jako ćwiczenia na lekcjach, utrwalenie wiadomości, powtórka przed testem lub przygotowanie do konkursu.



Praca na dowolnym urządzeniu

Uczniowie mogą wykonywać zadania wspólnie na tablicy interaktywnej lub indywidualnie na laptopach, tabletach lub smartfonach.



Bezterminowa licencja

Programy z serii eduPaka dostępne są na zasadzie bezterminowej i wielostanowiskowej licencji (tzw. licencja szkolna).



Realizacja podstawy programowej

Seria eduPaka to doskonałe uzupełnienie podręcznikowej oferty wydawniczej – zgodne z podstawą programową narzędzie do ewaluacji i aktywizacji uczniów.

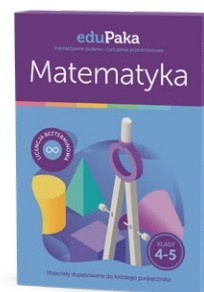
Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.eduPaka.pl

eduPaka Matematyka. Klasy 4-5

- Interaktywne ćwiczenia pozwalają opanować podstawowe umiejętności z zakresu działania na liczbach naturalnych, ułamków oraz figur geometrycznych.
- Materiał wprowadza ucznia w świat figur przestrzennych na przykładzie graniastosłupów.

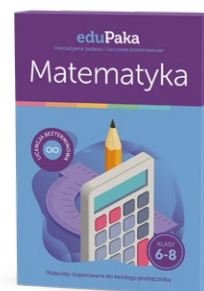
ponad 900 zadań
100% zgodność z podręcznikami Nowa Era, WSiP, GWO
bezterminowa licencja dla szkoły



eduPaka Matematyka. Klasy 6-8

- Obszerna baza zadań z zakresu liczb naturalnych, całkowitych, wymiernych i procentów.
- Wsparcie w realizacji podstawy programowej obejmującej takie pojęcia jak rachunek prawdopodobieństwa czy potęgi i pierwiastki.

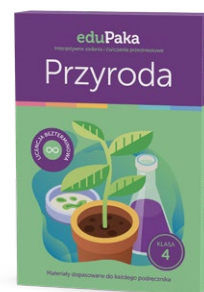
ponad 1100 zadań
100% zgodność z podręcznikami Nowa Era, WSiP, GWO
bezterminowa licencja dla szkoły



eduPaka Przyroda. Klasa 4

- Program wspiera kształtowanie postaw ekologicznych, dotykając zagadnień dotyczących funkcjonowania najbliższego środowiska.
- Ćwiczenia prowadzą ucznia ku osiągnięciu umiejętności odczytywania map oraz zrozumieniu budowy ciała.

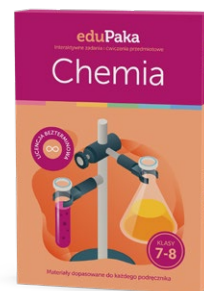
ponad 450 zadań
100% zgodność z podręcznikami Nowa Era, WSiP, Operon
bezterminowa licencja dla szkoły



eduPaka Chemia. Klasy 7-8

- Zadania z zakresu m.in. budowy i przemiany materii oraz reakcji chemicznych.
- Program pomaga ćwiczyć materiał niezbędny do osiągnięcia celów ujętych w podstawie programowej.

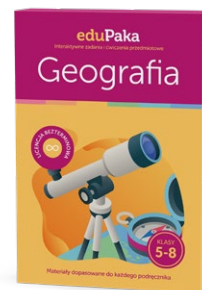
ponad 450 zadań
100% zgodność z podręcznikami Nowa Era, WSiP
bezterminowa licencja dla szkoły



eduPaka Geografia. Klasy 5-8

- Atrakcyjne, zróżnicowane ćwiczenia rozwijające w uczniach pasję do otaczającego nas świata.
- Materiały pozwalają poszerzyć wiedzę na temat Polski, najbliższych sąsiadów, a także dalekich zakątków.

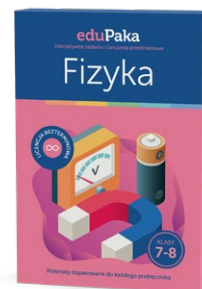
ponad 400 zadań
100% zgodność z podręcznikami Nowa Era, WSiP
beztymczasowa licencja dla szkoły



eduPaka Fizyka. Klasy 7-8

- Materiały służą lepszemu zrozumieniu podstawowych praw fizyki działających w naszym otoczeniu.
- Ćwiczenia utrwalają wiedzę z zakresu optyki, elektryczności i energii mechanicznej.

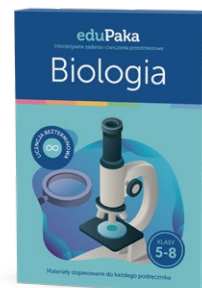
ponad 300 zadań
100% zgodność z podręcznikami Nowa Era, WSiP, GWO
beztymczasowa licencja dla szkoły



eduPaka Biologia. Klasy 5-8

- Dzięki interaktywnym ćwiczeniom uczniowie poznają budowę organizmów, zaczynając od protistów i grzybów, przez rośliny, ryby, płazy i gady, aż do budowy anatomicznej człowieka.
- Lekcje na temat dziedziczenia i ewolucjonizmu są wsparciem w zrozumieniu podstawowych zasad genetyki.

ponad 750 zadań
100% zgodność z podręcznikami Nowa Era, WSiP
beztymczasowa licencja dla szkoły



Kompetencje emocjonalno-społeczne i pomoc psychologiczno-pedagogiczna

Przygotowany przez pedagogów i psychologów zestaw interaktywnych i tradycyjnych materiałów dydaktycznych wspierający kształcenie kompetencji emocjonalno-społecznych oraz udzielanie pomocy psychologiczno-pedagogicznej w kontekście sytuacji kryzysowych i traumatycznych.

Program Będzie Dobrze to idealne wsparcie dla nauczyciela prowadzącego zajęcia o charakterze terapeutycznym lub lekcje godziny wychowawczej:

- 30 zagadnień dotyczących ważnych społecznie tematów, takich jak dyskryminacja, autorytet, sukces, depresja, uzależnienia, fake news czy trolling,
- 10 zagadnień związanych z zajęciami specjalistycznymi z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej, ze szczególnym uwzględnieniem zajęć wspierających kondycję psychiczną uczniów,
- program do wykorzystania podczas zajęć rozwijających kompetencje emocjonalno-społeczne, innych zajęć o charakterze terapeutycznym, a także na godzinie wychowawczej,
- materiały dla nauczycieli, wychowawców i terapeutów pracujących indywidualnie lub grupowo z uczniami w wieku 10+,
- karty pracy i szczegółowe scenariusze zajęć uwzględniające wykorzystanie multimedialnej zawartości programu Będzie Dobrze pozwalające dostosować sposób prowadzenia zajęć w zależności od potrzeb i możliwości klasy,
- interaktywne materiały aktywizujące uczniów stworzone z myślą o wspólnej pracy przy tablicy interaktywnej (np. mapa skojarzeń, metaplan, analiza SWOT, piramida priorytetów czy poker kryterialny).



Program Będzie Dobrze to laureat Nagrody Głównej w kategorii Edukacja Konkursu Świat Przyjazny Dziecku organizowanego przez Komitet Ochrony Praw Dziecka.

Zawartość pudełka programu

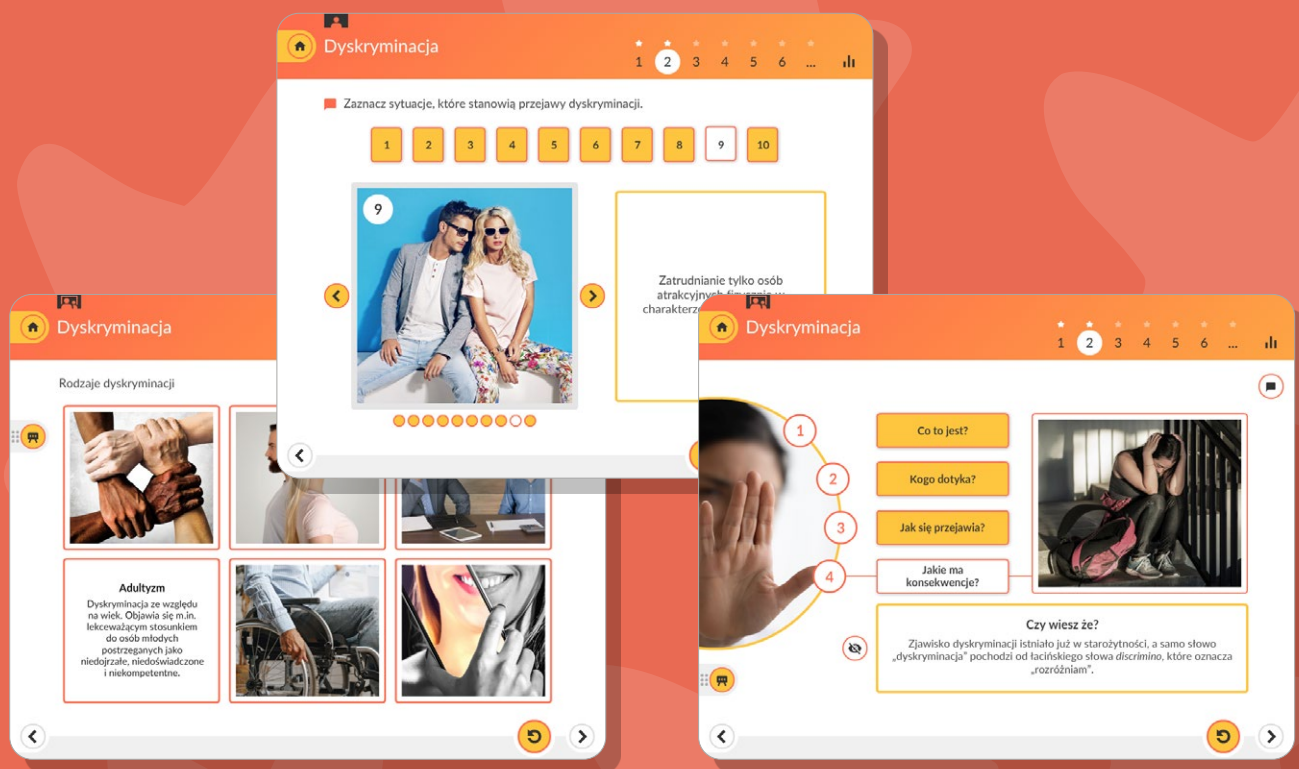
Główną częścią programu Będzie Dobrze są interaktywne ekrany i multimedialne plansze. Jednak to nie wszystko! W pudełku użytkownicy znajdą także wiele innych pomocy ułatwiających przeprowadzenie zajęć o charakterze terapeutycznym lub lekcji godziny wychowawczej:

- 9 bezterminowych licencji dla nauczyciela i 30 licencji uczniowskich,
- setki angażujących ekranów interaktywnych,
- dwa obszerne podręczniki metodyczne,
- dwa zestawy autorskich kart do gier, zabaw i ćwiczeń,
- karty pracy i szczegółowe scenariusze zajęć.



Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.bdobrze.pl



Instrukcje

- glukoza
- tlen
- światło słoneczne

Instrukcje

wysokość

masa

energia potencjalna

energia kinetyczna

Instrukcje

ciśnienie

Instrukcje

L

P

1

2

3

-10°C

1

2

3

Modułowe pracownie przyrodnicze

Zestawy LaboLAB Szkolne Laboratoria to dziewięć rozbudowanych pakietów do nauczania biologii, chemii, fizyki i geografii, które pozwalają przeprowadzić ciekawe i angażujące lekcje w szkołach podstawowych.

Każdy zestaw LaboLAB składa się z rozbudowanego pakietu wyposażenia do przeprowadzania eksperymentów i doświadczeń i projektów, drukowanych materiałów dla uczniów, rozbudowanego podręcznika metodycznego dla nauczyciela, scenariuszy lekcji, a także multimedialnych i interaktywnych materiałów, na które składają się symulacje, podręczniki cyfrowe, ćwiczenia i testy. Największą zaletą LaboLAB jest metodyka i merytoryczne opracowanie zgodne z podstawą programową.



Atrakcyjna i skuteczna forma zajęć

Każdy zestaw LaboLAB to rozbudowany pakiet do przeprowadzania eksperymentów, doświadczeń, a także długoterminowych projektów badawczych.



STEAM i model 5E

Zestawy LaboLAB poprzez doświadczenia pozwalają realizować zajęcia w oparciu o metodę STEAM oraz model 5E.



Pewność i skuteczność

LaboLAB to opracowane przez specjalistów, przetestowane pakiety dedykowane pracownikom przedmiotowym.



Oszczędność czasu nauczyciela

Przewodnik metodyczny dołączany do każdego zestawu to gotowe rozwiązania, scenariusze zajęć i szczegółowe instrukcje do każdej lekcji.



Nauczanie hybrydowe

W ramach zestawów LaboLAB tradycyjne metody nauczania współistnieją wraz z nowoczesnymi, multimedialnymi rozwiązaniami.



Zestaw klasowy i licencja szkolna

Każdy pakiet LaboLAB to fizyczne wyposażenie dla 30 osób i tzw. szkolna licencja na oprogramowanie.

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.labolab.pl

LaboLAB Biologia. Struktury roślin i zwierząt



- Uczniowie poznają budowę konkretnych roślin i zwierząt. Identyfikują behawioralne i strukturalne adaptacje różnych organizmów i dyskutują o tym, w jaki sposób każda z nich wpływa na przetrwanie.
- W ramach pracy z modulem omawia się również pięć zmysłów i bada ich znaczenie dla przetrwania zwierząt.
- Uczniowie dowiadują się, jak działa oko i w jaki sposób widzimy obrazy. Dostępna sekcja krowiego oka pozwala na doświadczalne zapoznanie się z budową tego narządu. Uczniowie dyskutują o falach światła i o tym, dlaczego różne zwierzęta widzą kolory inaczej.

LaboLAB Biologia. Życie w ekosystemach



- Uczniowie dowiadują się, w jaki sposób jesteśmy zależni od innych organizmów w ekosystemie, ze względu na nasze zapotrzebowanie na żywność, schronienie i niezbędny do oddychania tlen.
- W pięciu seriach, zaproponowanych w module, działań badawczych uczniowie zapoznają się z cyklem życia, dziedzicznymi i nabytymi cechami, adaptacjami i informacjami zawartymi w skamielinach.
- Uczniowie poznają zagadnienia poprzez badanie, dyskusję i aktywne rozwiązywanie problemów.

LaboLAB Biologia. Materia i energia w ekosystemach



- Uczniowie poznają różnorodność form życia w ekosystemach oraz unikalność sposobów podtrzymania tych form życia.
- Uczniowie dyskutują, jak czynniki biotyczne zależą od czynników abiotycznych, takich jak Słońce, woda i powietrze oraz od innych czynników biotycznych, w tym roślin i zwierząt, umożliwiając im wzrost, reprodukcję i przetrwanie.
- Poprzez sześć serii działań badawczych uczniowie badają ruch materii oraz obieg energii w ekosystemie.

LaboLAB Geografia. Pogoda i klimat



- Porządkuje wiedzę uczniów na temat pogody i pomiarów jej składników, pór roku oraz zagrożeń wynikających z niebezpiecznych zjawisk pogodowych.
- Uczniowie poznają przyrządy służące do pomiaru składników pogody, a nawet samodzielnie budują klasową stację meteorologiczną.
- Podczas pracy z modulem są prowadzone obserwacje składników pogody – dane są codziennie zbierane i analizowane, a następnie konfrontowane z rzeczywistymi danymi pogodowymi z okolicy.

LaboLAB Geografia. Ziemia i Kosmos



- Celem modułu Ziemia i Kosmos jest pokazanie uczniom, że zarówno nasza planeta, jak i cały Wszechświat stanowią systemy, w których zachodzi obieg materii i energii.
- Uczniowie badają oddziaływania; dyskutują o miejscu Ziemi we Wszechświecie, omawiają wzajemny wpływ Słońca, Ziemi i Księżyca, poznają naturę gwiazd.
- Wykorzystując modele, uczniowie analizują ruch obrotowy i obiegowy Ziemi i Księżyca, co pozwala im wyjaśnić mechanizm zjawisk dnia i nocy, pór roku i faz Księżyca.

LaboLAB Geografia. Zmieniająca się planeta Ziemia



- Uczniowie poznają warstwy Ziemi i budują jej model. Tworzą także układ płyt litosfery i analizują mapy, aby wychwycić zależności między trzęsieniami ziemi, erupcjami wulkanów i położeniem płyt tektonicznych.
- W tym module są omawiane erupcje wulkanów oraz proces formowania się skał na skutek stygnięcia lawy.
- Uczniowie poznają znaczenie różnych typów map, porównują je i zyskują wiedzę o tym, co mówią nam one o formach ukształtowania terenu i położeniu akwenów.

LaboLAB Fizyka. Energia. To działa!



- Uczniowie poznają różne rodzaje energii oraz dowiadują się, jak się ona zmienia.
- W oparciu o doświadczenia z budowanymi przez siebie obwodami elektrycznymi, uczniowie poznają koncepcję transportu i przemian energii.
- Dzięki pracy z LaboLAB poznają pojęcia odnawialnych i nieodnawialnych zasobów energii, a także analizują wady i zalety alternatywnych źródeł energii.

LaboLAB Fizyka. Siły i oddziaływania



- To moduł, który pozwala uczniom przeprowadzić szereg doświadczeń, w wyniku których zrozumieją zagadnienia sił fizycznych i oddziaływania. Istotny nacisk został położony na tarcie, masę oraz magnetyzm.
- Omówione w module trzy zasady dynamiki Newtona pomogą uczniom zrozumieć siły i oddziaływania, a zaproponowane działania badawcze rozwiną zdobytą przez nich wiedzę.
- W module jest dostępnych pięć serii działań badawczych. W trakcie ich realizacji uczniowie poznają koncepcję równowagi i braku równowagi sił, rozważając takie pojęcia jak: grawitacja, magnetyzm, tarcie, masa i odległość.

LaboLAB Chemia. Struktura i właściwości materii



- Moduł uzmysławia uczniom, że wszystko wokół nas jest materią. Zrozumienie tej koncepcji może być trudne, biorąc pod uwagę fakt, że materia nie zawsze jest widoczna gołym okiem, na przykład wtedy, gdy występuje w postaci gazowej.
- To sześć serii praktycznych, opartych na dociekaniach działań badawczych, których celem jest zaznajomienie uczniów z pojęciami i zjawiskami związanymi z materią.
- Uczniowie poznają stany skupienia materii oraz pojęcie właściwości fizycznych i chemicznych, w tym: objętość, masę, temperaturę krzepnięcia, temperaturę topnienia, temperaturę wrzenia i zdolność do tworzenia mieszanin i roztworów.



Jak postępujemy się mikroskopem?

Wylacz

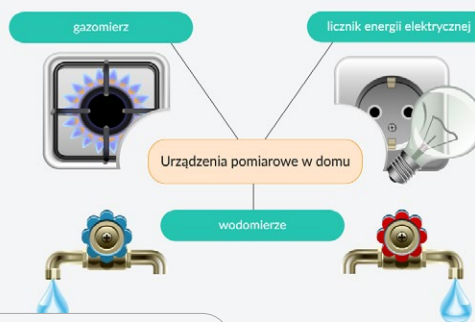
powiększenie: 60 razy

Wybierz preparat

- komórki skórki - wierzchniej warstwy liścia
- komórki mięśni
- komórki występujące w wierzchołku korzenia

1 2 3

Urządzenia pomiarowe w domu



Wkrętarka akumulatorowa

Wkrętarka akumulatorowa jest popularnym narzędziem. Pomimo że jest zasilana bezpiecznym napięciem, to niepoprawnie obsługiwana może stanowić zagrożenie dla użytkownika.

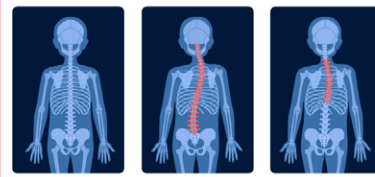
ruchomy element (głowica)

wióry lub odpryski powstające podczas obróbki

akumulator

1 2 3

Zapamiętaj!



- Brak prawidłowej postawy podczas nauki może prowadzić do poważnych wad kręgosłupa; powodować bóle głowy i problemy z koncentracją.
- Zadbaj o właściwą wysokość swojego biurka i krzesła, tak aby zdrowo i wygodnie się uczyć.
- Nie siadaj na krawędzi krzesła.
- W trakcie nauki unikaj telewizora i głośnej muzyki – łatwiej się skupisz.
- Czyste biurko bez zbędnych przedmiotów pozwala się skoncentrować.
- Dbaj o prawidłowe oświetlenie.

1 2 3 4 5 6



Pomoce projektowe i schematy poglądowe

Seria Laboratorium przyszłości to nowoczesne i w pełni interaktywne materiały edukacyjne, będące odpowiedzią na potrzebę kształcenia wśród uczniów szkół podstawowych i branżowych kompetencji przyszłości – w ramach edukacji STEAM.

Programy Laboratorium przyszłości zostały stworzone tak, aby umożliwić uczniom nabycie praktycznych umiejętności. Programy zawierają treści zarówno dla prowadzącego zajęcia, jak i dla uczniów. W ramach serii dostępne są interaktywne instrukcje BHP, plansze, które nauczyciel może wykorzystać podczas nauczania kompetencji technicznych, a także interaktywne schematy poglądowe tłumaczące działanie maszyn i urządzeń wokół nas.



Bezpiecznie i efektywnie

Programy z tej serii sprawdzą się w każdej szkole, która prowadzi zajęcia o charakterze praktyczno-technicznym i chce zadbać o bezpieczeństwo.



Atrakcyjnie, bo interaktywnie

Programy wypełnione są interaktywnymi, multimedialnymi zasobami, które odpowiadają na percepcję współczesnych uczniów.



Praktyczne umiejętności

Materiały zostały przygotowane tak, aby wspomagać nabycie u uczniów praktycznych umiejętności i kompetencji z tym związanych.



Dodatkowe wyposażenie pracowni

Każdy zestaw uzupełniony jest o plansze do powieszenia w klasie i/lub naklejki z oznaczeniami na niebezpieczne urządzenia.



Bezterminowa licencja

Wydawca serii LP udziela bezterminowej i wielostanowiskowej licencji (9 stanowisk) na wszystkie produkty z tej serii.



Zgodne z podstawą programową

Programy z serii LP to pomoce dydaktyczne zgodne z podstawą programową zajęć technicznych w szkole podstawowej.

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.naTablice.pl/lp

Instrukcje BHP – w szkole i poza nią

Z czym kojarzą się instrukcje BHP? Mała plansza zawieszona w rogu klasy, nudne wykłady? A może angażujące i w pełni interaktywne materiały? Tak właśnie wygląda standard w prawdziwym laboratorium przyszłości – także w przypadku tak podstawowych materiałów jak instrukcje BHP!

„Instrukcje BHP – w szkole i poza nią” to interaktywne, multimedialne zasoby, które odpowiadają na potrzeby percepcji współczesnych uczniów. Takie podejście gwarantuje, że uczniowie faktycznie zapoznają się z danymi instrukcjami, dzięki czemu ich praca będzie bezpieczniejsza i bardziej efektywna.

ponad 350 ekranów interaktywnych	ponad 20 animacji i filmów
ponad 800 ilustracji i zdjęć	12 plakatów do powieszenia w klasie



Instrukcje BHP – zestaw podstawowy

Jak bezpiecznie pracować w szkolnych pracowniach? Jakie zasady ostrożności zachować pracując z różnorodnymi narzędziami? Ten zestaw interaktywnych materiałów przedstawia uczniowi najważniejsze instrukcje BHP zapoznające go z zasadami bezpiecznej pracy.

Pracując z programem, uczniowie zapoznają się z multimedialnymi instrukcjami dotyczącymi posługiwania się zarówno popularnymi w pracowniach narzędziami jak i tymi mniej oczywistymi jak np. drukarka 3D.

ponad 200 ekranów interaktywnych	20 animacji i filmów
ponad 500 ilustracji i zdjęć	6 plakatów do powieszenia w klasie



Kompetencje techniczne i praktyczne

Nauka każdej umiejętności zaczyna się od teorii, a w prawdziwym Laboratorium przyszłości nawet teoria jest w pełni interaktywna! Program „Kompetencje techniczne i praktyczne” skupia się na realizacji podstawy programowej, pozwalając uczniom nabywać umiejętności praktyczne.

W programie znajdują się rysunki, filmy i animacje, które przedstawiają, jak wykonać różne czynności (np. podstawowe węzły, ściegi, klejenie materiałów, wymiana dętki, tworzenie modeli urządzeń). Dodatkowo w produkcie znajdują się także różne rady i wskazówki dla majsterkowiczów.

ponad 500 ekranów interaktywnych
ponad 1600 ilustracji i zdjęć

ponad 40 animacji i filmów
12 plakatów do powieszenia w klasie



Maszyny wokół nas – schematy działania

Aby wytłumaczyć, jak to działa, najłatwiej jest to pokazać. W szkole nie zawsze mamy jednak możliwość sięgnąć po dane urządzenie, szczególnie kiedy pytanie dotyczy działania silnika odrzutowego. Aczkolwiek w prawdziwym laboratorium przyszłości wszystko to możemy dokładnie zaprezentować – dzięki bogatym i w pełni interaktywnym materiałom!

„Maszyny wokół nas – schematy działania” to zgodny z podstawą programową techniki program, który dzięki obszernym zasobom w postaci rysunków, filmów, animacji i interaktywnych materiałów pozwala na lepsze zrozumienie otaczających nas wytworów cywilizacji.

blisko 300 ekranów interaktywnych
blisko 600 ilustracji i zdjęć
19 animacji i filmów

12 plakatów do powieszenia w klasie
naklejki z oznaczeniami na urządzenia



Hybrydowy kurs programowania

Wciągnij uczniów w projektowanie nawiązujące do złotej ery gier arcade! learn:bit Arcade to hybrydowy kurs programowania w języku Python dla uczniów szkoły ponadpodstawowej i klas 7-8 szkoły podstawowej oparty o polską płytkę rozszerzającą i mikrokontroler micro:bit.

learn:bit Arcade to pierwsze rozwiązanie typu „all in one”, które odpowiada na oczekiwania i rzeczywistość szkolną – zarówno w roli ucznia, jak i nauczyciela. Dzięki atrakcyjnej formie nawiązującej do gier retro i profesjonalnie przygotowanej obudowie merytorycznej learn:bit Arcade jest doskonałą pomocą dla każdego, kto chce zdobyć kompetencje programistyczne na miarę XXI wieku!

STEAM & learn:bit

Praca z zestawem learn:bit realizuje nauczanie w podejściu STEAM. Hybrydowość pakietu łączy w sobie interaktywny kurs na platformie edukacyjnej Dzwonek.pl i interakcję z fizyczną płytką rozszerzającą. Uczeń tworzy, a następnie testuje projekty programistyczne w świecie fizycznym! Papier, nożyczki i folia aluminiowa to sprzymierzeńcy w realizacji zadań, ale w zestawie znajdują się również gotowe makiety do konstruowania własnych prototypów.

Jeden zestaw przewidziany jest do pracy z dwu- lub trzyosobową grupą uczniów. Interaktywne materiały edukacyjne w kursie zostały podzielone na logiczne fragmenty (dni, ćwiczenia), tak aby w czasie każdej lekcji można było doprowadzić projekt do edukacyjnego sukcesu ucznia i nauczyciela.

Idea i podstawa programowa

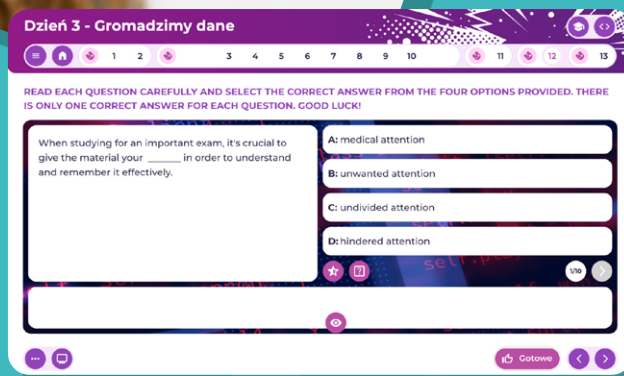
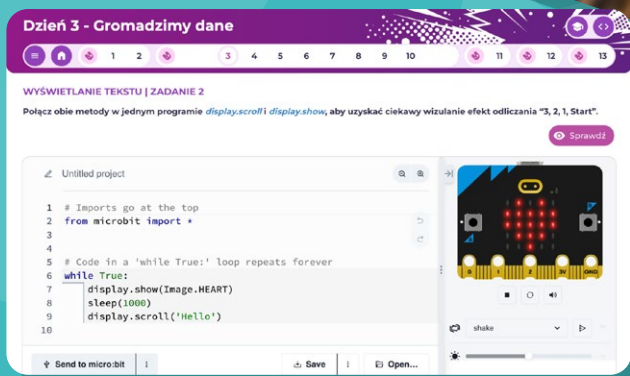
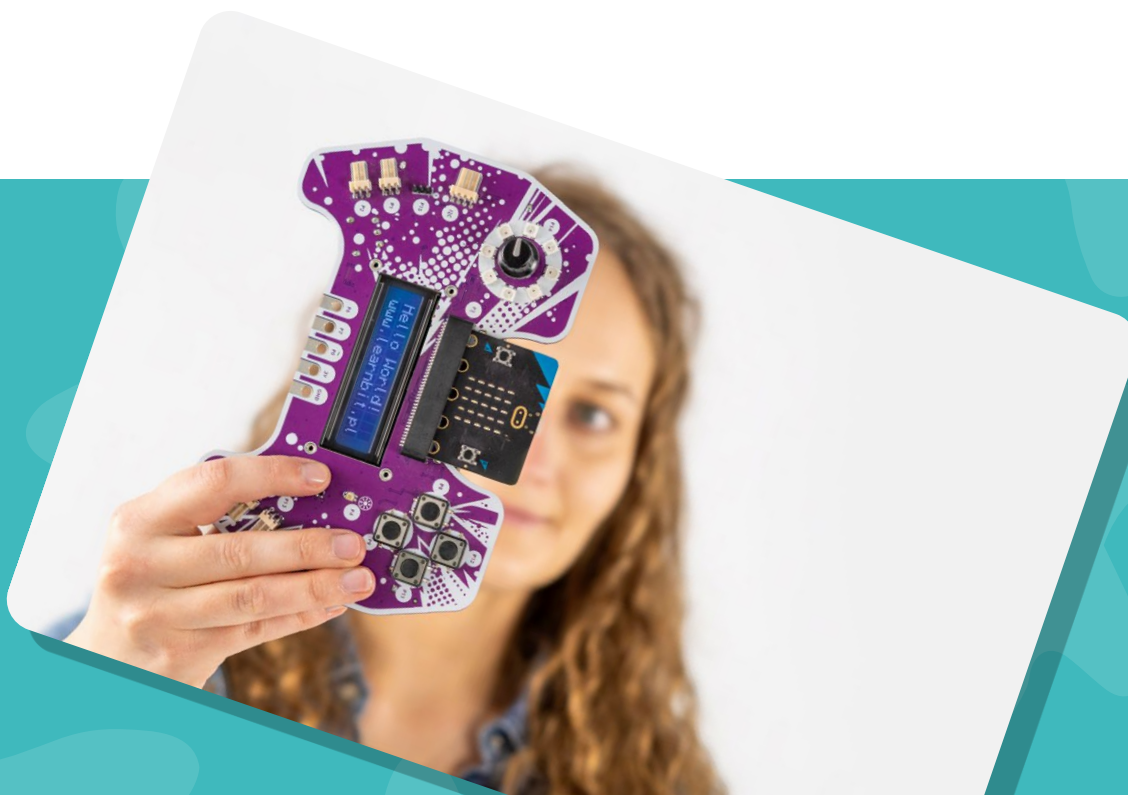
Rozkład zadań w kursie czerpie z podstawy programowej w sposób interdyscyplinarny. Każda lekcja w kursie została dokładnie opisana pod względem punktów z podstawy programowej i ma dokładnie określone cele edukacyjne, które zostały przełożone zarówno na treści poznawcze, jak i na angażujące zadania ewaluacyjne. Zestaw, jest również znakomitą pomocą edukacyjną wspierającą nauczanie programowania tekstowego w środowisku Python w szkole podstawowej w klasach starszych.

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.learnbit.pl

Zawartość zestawu

- Płytkę rozszerzającą learn:bit (1 szt.)
- Licencję bezterminową kursu (3 uczniów, 1 nauczyciel)
- Serwo 180 stopni
- Zestaw przewodów połączeniowych
- Szablony 4 projektów (labirynt, gitara, koszykówka, piłka nożna)
- Skrócona instrukcja obsługi
- Wszystkie materiały i oprogramowanie w języku polskim
- Gwarancja na 24 miesiące



Na okulary VR i monitory interaktywne

Stwórz w swojej szkole laboratorium wirtualnej rzeczywistości w oparciu o sprawdzone, polskie rozwiązania. eduLabVR to kompleksowe oprogramowanie edukacyjne do okularów wirtualnej rzeczywistości (VR) dla szkół ponadpodstawowych do nauki biologii, chemii, fizyki i geografii.

VR i 3D z pełną obudową merytoryczną

Zasoby z serii eduLabVR to kompletny pakiet dla szkół, które chcą wykorzystać potencjał takich urządzeń jak okulary VR i tablica interaktywna. Jest to wyjątkowo obszerne oprogramowanie dostępne na zasadzie licencji bezterminowej, w którym użytkownik znajdzie nie tylko wysokiej jakości treści multimedialne 3D i VR, ale też sparowane z nimi materiały i ćwiczenia interaktywne zgodne z podstawą programową na etapie szkoły średniej.

eduLabVR. Chemia, fizyka, biologia, geografia to:

ponad 1300 wysokiej jakości modeli 3D	prawie 2000 ilustracji i zdjęć
ponad 200 zdjęć sferycznych	blisko 100 animacji i 100 map
blisko 1300 interaktywnych ćwiczeń	karty pracy do wydruku
100 filmów edukacyjnych (w tym filmy 360°)	panel zarządzania szkołą, klasą i postępami ucznia

Poradnik w pracy metodą projektu z okularami VR

W ramach pakietu eduLabVR nauczyciel otrzymuje także autorski poradnik przedstawiający w przyjazny i przystępny sposób założenia pracy metodą projektu z wykorzystaniem okularów i zasobów VR. Publikacja przeznaczona jest dla osób dopiero zaczynających swoją przygodę z tą technologią oraz dla wszystkich chcących poszerzyć swój warsztat.

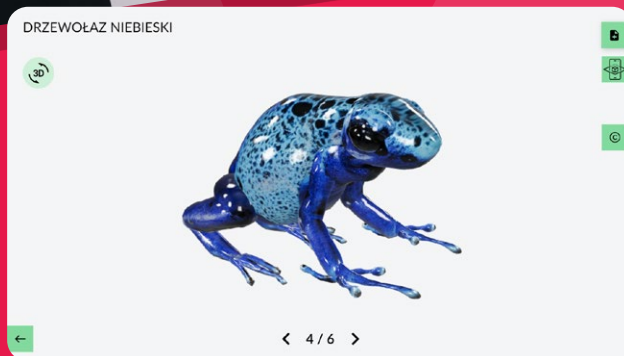
- metodyka pracy w podejściu STEAM
- 16 interdyscyplinarnych scenariuszy
- dostęp do bazy darmowych dodatkowych zasobów edukacyjnych
- poradnik zgodny z podstawą programową i treściami eduLabVR
- angażujące materiały dla ucznia i nauczyciela

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.eduLabVR.pl

Bezterminowy dostęp do wirtualnej szkoły

System eduLabVR wspierany jest przez polską platformę Dzwonek.pl, której funkcjonalności pozwalają użytkownikom wyposażonym w okulary VR przenieść się do różnych wirtualnych klas wyposażonych adekwatnie do danej potrzeby. Wirtualne klasy mogą służyć także jako miejsce współpracy w czasie rzeczywistym między szkołami, uczelniami lub jako miejsce spotkań np. z przyszłymi pracodawcami. W ramach oprogramowania eduLabVR użytkownik otrzymuje 90 bezterminowych licencji dla uczniów i 3 bezterminowe licencje dla nauczycieli na każdy z przedmiotów: chemia, fizyka, biologia, geografia. To łącznie ponad 360 bezterminowych licencji!



CHARAKTERYSTYKA CIAŁ NIEBIESKICH UKŁADU SŁONECZNEGO

Słońce

planety wewnętrzne (skaliste): Merkury, Wenus, Ziemia, Mars

planety zewnętrzne: Jowisz, Saturn, Uran, Neptun

Pa Planetoid: Westa, Pallas

porównaj parametry

odległości w skali rozmiary w skali

1 / 5

DOŚWIADCZENIE - OŁÓW

krok 1 krok 2 krok 3 krok 4

Odczytaj temperaturę wody w kalorymtrze.

Przenieś próbkę z czajnika do kalorymtru.

Odczytaj temperaturę wody w kalorymtrze.

100°C

25

20

1

REAKCJE METALI Z KWASEM SIARKOWYM(VI)

Otwórz butelkę z wybranym kwasem, pobierz go do pipety a następnie uzupełnij nim probówkę.

Al Fe Cu

H_2SO_4 (rozc.) H_2SO_4 (steż.)

1 / 2

BADANIE WPŁYWU NATĘŻENIA ŚWIATŁA NA INTENSYWNOŚĆ FOTOSYNTEZY

oświetlenie zewnętrzne Wyłącz

01 : 00

ilość pęcherzyków powietrza 0

0 cm 10 cm 30 cm 50 cm brak światła

4 / 4



Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze

Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze to kompleksowe materiały interaktywne do nauki biologii, chemii, fizyki i geografii na etapie szkoły ponadpodstawowej. Każdy zestaw umożliwia przeprowadzanie angażujących lekcji stacjonarnych oraz zdalnych.

Materiały WLP powstały przy współpracy z nauczycielami i kadrą uniwersytecką. Wśród zasobów znajdują się przede wszystkim różnorodne doświadczenia, a także multimedialne i drukowalne karty pracy oraz interaktywne testy dla uczniów. Programy WLP są bardzo łatwe w użyciu, a praca z nimi możliwa jest na praktycznie dowolnym sprzęcie – komputerze, laptopie, tablecie, tablicy i monitorze interaktywnym.



Kompleksowe materiały edukacyjne

Każdy program składa się z 25 zagadnień zgodnych z podstawą programową, a także bogatej kolekcji multimedii i interaktywnych ćwiczeń.



Oparte o pracę metodą naukową

Materiały wspomagają samodzielne myślenie uczniów oraz ich aktywizację przez pracę grupową, łączą wiedzę teoretyczną z doświadczeniami i symulacjami.



Wsparcie dla nauczycieli i uczniów

Zasoby programu to materiały dla nauczyciela (np. do prezentacji na monitorze) i karty pracy (do notowania wniosków z doświadczeń) oraz testy i ćwiczenia dla uczniów.



Atrakcyjne elementy VR i AR

Programy uzupełnione zostały o atrakcyjne i angażujące elementy do nauki z wykorzystaniem wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości.



Bezterminowa licencja

W pudełku każdego programu WLP znajduje się 9 bezterminowych licencji dla nauczycieli i dodatkowo 90 bezterminowych licencji dla uczniów.



Wirtualne laboratorium

Nauka przypomina pracę w laboratorium: materiały zapoznają uczniów ze sprzętem laboratoryjnym, uczniowie wyciągają wnioski na podstawie doświadczeń.

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.naTablice.pl/wlp

WLP Biologia

Ilustracje, zdjęcia i filmy z profesjonalnych obserwacji roślin i zwierząt oraz doświadczeń wykonywanych w pracowniach biologicznych.

- Elementy interaktywnego atlasu ludzkiej anatomii z dokładnym wyodrębnieniem poszczególnych struktur budowy ciała człowieka.
- Możliwość modelowania przebiegu doświadczeń i doboru właściwych odczynników, sprzętu i badanego materiału.
- Rozwijanie umiejętności planowania i przeprowadzania badań biologicznych zgodnie z ideą metody naukowej.

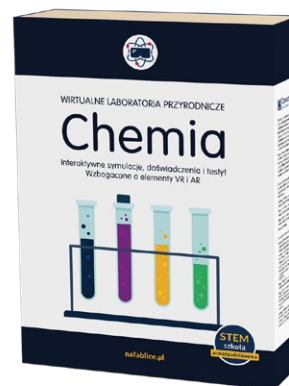
zakres podstawowy i rozszerzony	ponad 500 ilustracji i zdjęć
25 zagadnień	23 animacje
ponad 300 ekranów	20 filmów



WLP Chemia

- Rozwijanie umiejętności projektowania i opisywania doświadczeń chemicznych w oparciu o instrukcje .
- Filmy z rzeczywistych doświadczeń chemicznych, opatrzone odpowiednim komentarzem, pozwalające uczniom na dokonywanie obserwacji, a następnie wyciąganie wniosków.
- Modele 3d struktur chemicznych.
- Nauka metody naukowej – zadawania pytań, formułowania hipotez, a także zbierania i analizowania danych.

zakres podstawowy i rozszerzony	prawie 400 ilustracji i zdjęć
25 zagadnień	19 animacji
niemal 300 ekranów	58 filmów



WLP Fizyka

- Możliwość przeprowadzania pomiarów w symulowanych doświadczeniach odpowiadających rzeczywistym warunkom.
- Obróbka wyników pomiarów uwzględniająca analizę niepewności pomiarowych.
- Symulacje zjawisk fizycznych, oparte o parametry zmierzone podczas prawdziwych doświadczeń.
- Karty obserwacji online umożliwiające uczniom obróbkę i prezentację wyników pomiarów w formie tabel, szkiców i wykresów oraz notowanie obserwacji i wniosków.

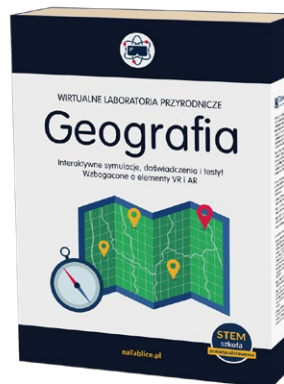
zakres podstawowy i rozszerzony	ponad 350 ilustracji i zdjęć
25 zagadnień	59 animacji
niemal 300 ekranów	8 filmów



WLP Geografia

- Grafiki w postaci interaktywnych map, diagramów i wykresów prezentujące zagadnienia z zakresu geografii społeczno-ekonomicznej Polski i świata.
- Animacje i symulacje zjawisk i procesów fizyczno-geograficznych.
- Ilustracje w grafice trójwymiarowej prezentujące m.in. ciała niebieskie Układu Słonecznego.
- Zadania wymagające wyciągania wniosków na podstawie analizy danych w postaci tabel, wykresów, map.

zakres podstawowy i rozszerzony	prawie 600 ilustracji i zdjęć
25 zagadnień	93 mapy
niemal 400 ekranów	10 filmów



Bezpłatna platforma edukacyjna LMS

Dzwonek.pl to platforma edukacyjna klasy LMS (ang. Learning Management System – system zarządzania edukacją), która integruje liczne funkcje potrzebne w nowoczesnej edukacji w jedno spójne i efektywne narzędzie, odpowiadając przy tym na wszystkie najważniejsze zapotrzebowania administracji oświatowej, uczniów i nauczycieli.

Dzwonek.pl to jedyna na polskim rynku platforma LMS, która oferuje materiały edukacyjne od różnych wydawców. W repozytorium znajdują się e-podręczniki, zbiory ćwiczeń, kursy językowe i inne multimedialne pomoce edukacyjne dla każdego etapu szkolnego. Zarówno nauczyciel, jak i uczeń oraz rodzic korzystają ze wszystkich funkcji serwisu zupełnie bezpłatnie. Wystarczy się zarejestrować.



Kompleksowe materiały edukacyjne

W strukturze szkoły stworzonej na Dzwonek.pl swoje odbicie znajdują poszczególne klasy, przedmioty szkolne oraz wychowawstwo, a także role ucznia, nauczyciela oraz rodzica.



Bogata biblioteka e-podręczników

Dzwonek.pl to także obszerny zbiór interaktywnych materiałów edukacyjnych od różnych wydawców dla wszystkich etapów szkolnych, a także zasoby do nauki języków obcych.



Bezpieczna komunikacja

Platforma pozwala na bezpieczną komunikację w ramach danej szkoły. Nauczyciele i uczniowie mogą w tym celu wykorzystać system poczty elektronicznej oraz czatu.



Konkursy edukacyjne

Na platformie Dzwonek.pl przeprowadzone są lokalne oraz ogólnopolskie konkursy, jak na przykład największy w Polsce konkurs informatyczny Bóbr.



Zlecanie zadań uczniom

Dzwonek.pl pozwala nauczycielom na wysyłanie uczniom indywidualnych lub grupowych ćwiczeń. Obok powiadomień nauczyciel otrzymuje pełne raporty o postępach uczniów.



Przyjazne podejście

Dzwonek.pl jest stworzony w sposób intuicyjny i z pełnym wsparciem: możesz korzystać z samouczków, oglądać instrukcje wideo lub skontaktować się z naszym zespołem.

Zobacz więcej na

www.Dzwonek.pl

Twórz interaktywne lekcje

Portal eKreda.pl to oparte o przeglądarkę internetową bezpłatne narzędzie dla nauczycieli, terapeutów i rodziców (w ramach edukacji domowej) pozwalające własnoręcznie – i w łatwy sposób – tworzyć wysokiej jakości multimedialne i interaktywne zasoby edukacyjne.

eKreda.pl to także obszerne repozytorium e-podręczników i innych zasobów stworzonych przez polskich nauczycieli. W tym momencie na portalu dostępnych jest ponad 2000 e-lekcji przygotowanych dla różnych przedmiotów i etapów edukacyjnych. Wszystkie materiały udostępnione na portalu eKreda.pl są całkowicie bezpłatne!

Mocną stroną portalu jest zorganizowana społeczność nauczycieli i terapeutów, którzy są gwarancją jakości oraz dostosowania ćwiczeń do wymagań polskich szkół. Pomocny jest także system ocen, który pozwala docenić i wyróżnić najlepsze lekcje.



Autorskie materiały

Portal eKreda.pl stanowi bezpłatne narzędzie, które umożliwia praktykom stworzenie materiałów edukacyjnych dopasowanych do ich potrzeb.



Łatwość obsługi

Tworzenie interaktywnych ekranów za pomocą specjalnych modułów jest bardzo proste i intuicyjne, a początkujący mogą skorzystać z kursu wideo.



Baza pomocy edukacyjnych

Bezpłatnie możesz nie tylko tworzyć treści, ale także korzystać z bazy materiałów stworzonych przez innych praktyków.



Ogromne możliwości

Korzystając z gotowych modułów, możesz stworzyć zróżnicowane ćwiczenia, takie jak puzzle, łączenie elementów, gra memo czy wykreślanka.



Każdy przedmiot i poziom edukacyjny

Na portalu eKreda.pl znajdziesz gotowe i bezpłatne lekcje interaktywne z każdego przedmiotu i poziomu edukacyjnego (np. WF, muzyka, język koreański).



Silna i kreatywna społeczność

Portal eKreda.pl tworzą nauczyciele z całej Polski, którzy, tworząc interaktywne materiały, wymieniają się swoimi doświadczeniami.

Zobacz więcej na

www.eKreda.pl

Usługi i narzędzia dla wydawców

Learnetic wspiera wydawców edukacyjnych w całym procesie wydawniczym związanym z tworzeniem e-podręczników, cyfryzacją materiałów, a także ich dystrybucją na platformach edukacyjnych. Jako producent innowacyjnego narzędzia mAuthor oferujemy zarówno możliwość ich samodzielnego tworzenia, jak również realizację zasobów na zamówienie.

Współpracując z zespołem firmy Learnetic, otrzymasz gotowy i w pełni interaktywny materiał edukacyjny – stworzony zgodnie z Twoimi wytycznymi – który może być także zrealizowany zgodnie z zasadami uniwersalnego projektowania i zaleceniami WCAG 2.1.



Doświadczeni redaktorzy

Zespół firmy Learnetic opracował kilkadziesiąt tysięcy stron kursów e-learningowych z praktycznie wszelkich dziedzin nauki i etapów edukacyjnych



Nieograniczony dostęp

Tworzymy materiały w standardzie HTML5, które uruchamiane są w aplikacji o otwartym kodzie źródłowym (open-source player)



Analityka i bazy danych

Nasze materiały mogą generować dane na temat zachowania użytkowników, co jest bardzo cenne z punktu widzenia autorów, wydawców, szkół i nauczycieli



Aplikacje, platformy i programy

Oferujemy także stworzenie aplikacji mobilnej, programu do obsługi treści offline, a także pomagamy w dystrybucji treści (np. poprzez platformę edukacyjną)

WCAG 2.1 w materiałach edukacyjnych Learnetic

Międzynarodowy standard WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) określa, jak tworzyć treści, aby były dostosowane do użytkowników ze specjalnymi potrzebami oraz do osób z niepełnosprawnościami.

Implementacja WCAG pozwala dotrzeć do większej grupy odbiorców i zadbać o brak wykluczeń informacyjnych i cyfrowych w edukacji. Wprowadzenie WCAG jest także odpowiedzią na Europejski Akt o Dostępności, który zacznie obowiązywać od 06/2025 r.

Z rozwiązań Learnetic korzystają wydawnictwa z całego świata, między innymi:



Learnetic działa na rynku edukacyjnym od prawie 15 lat. W tym czasie mieliśmy przyjemność współpracować z największymi wydawnictwami oraz instytucjami edukacyjnymi z całego świata. Nasze rozwiązania służą także Ministerstwu Edukacji Narodowej w Polsce oraz Sopotkiej Akademii Nauk Stosowanych.



Tworzenie materiałów edukacyjnych

Twój zespół może tworzyć interaktywne treści własnoręcznie, korzystając z narzędzia mAuthor. Wystarczy krótkie szkolenie, żeby przejąć kontrolę nad całym procesem – i to bez potrzeby zatrudniania kosztownych software developerów!

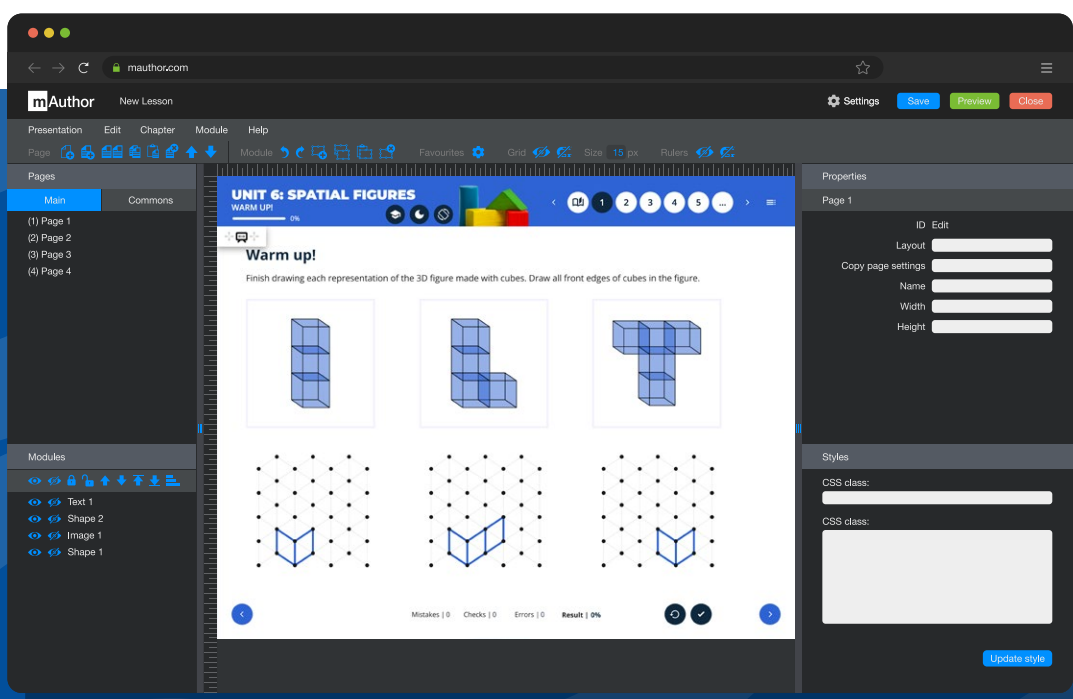


Dystrybucja treści edukacyjnych

Wydawco, dystrybuuj swoje materiały edukacyjne za pośrednictwem nowoczesnych platform. Skorzystaj ze sprawdzonej platformy Dzwonek.pl lub zbuduj dostosowaną do swoich potrzeb platformę opartą na silniku mCourser

Zobacz więcej na

www.learnetic.pl/uslugi



Cennik

mTalent	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Zajęcia logopedyczne cz. 1	bezterminowa	2 online + 2 offline	1 950 zł
Zajęcia logopedyczne cz. 2	bezterminowa	2 online + 2 offline	1 950 zł
Zajęcia logopedyczne dla młodzieży i dorosłych	bezterminowa	2 online + 2 offline	1 950 zł
Opóźniony rozwój mowy	bezterminowa	2 online + 2 offline	1 950 zł
Afazja	bezterminowa	2 online + 2 offline	1 950 zł
Percepcja słuchowa	bezterminowa	2 online + 2 offline	2 490 zł
Zaburzenia przetwarzania słuchowego	bezterminowa	2 online + 2 offline	2 490 zł
Autyzm. Rozumienie i naśladowanie mowy (+ Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz.1)	bezterminowa	2 online + 2 offline	2 990 zł
Autyzm. Mowa czynna, od słowa do zdania (+ Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz.2)	bezterminowa	2 online + 2 offline	2 990 zł
Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 1	bezterminowa	2 online + 2 offline	990 zł
Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 2	bezterminowa	2 online + 2 offline	990 zł
Autyzm. Tworzenie umiejętności życiowych – uczeń starszy	bezterminowa	2 online + 2 offline	4 390 zł
Potrafie. Niepełnosprawność intelektualna cz. 1	bezterminowa	2 online + 2 offline	2 490 zł
Potrafie. Niepełnosprawność intelektualna cz. 2	bezterminowa	2 online + 2 offline	2 490 zł
Matematyka. Dyskalkulia	bezterminowa	2 online + 2 offline	2 490 zł
Potrafie. Obszar matematyczny (klasy 4-6)	bezterminowa	3 online + 6 offline	1 490 zł
Percepcja wzrokowa	bezterminowa	2 online + 2 offline	2 490 zł
Koncentracja i pamięć	bezterminowa	2 online + 2 offline	2 490 zł
ADHD	bezterminowa	2 online + 2 offline	2 490 zł
Czytanie SY-LA-BA-MI cz. 1	bezterminowa	3 online + 6 offline	890 zł
Czytanie SY-LA-BA-MI cz. 2	bezterminowa	3 online + 6 offline	890 zł
Czytanie. Litery	bezterminowa	3 online + 6 offline	890 zł
Czytanie ze zrozumieniem	bezterminowa	3 online + 6 offline	1 490 zł
Trudności w pisaniu	bezterminowa	2 online + 2 offline	1 690 zł
Ortografia	bezterminowa	3 online + 6 offline	1 490 zł
Potrafie. Obszar polonistyczny (klasy 4-6)	bezterminowa	3 online + 6 offline	1 490 zł
Nauka polskiego jako obcego	bezterminowa	3 online + 6 offline	1 490 zł
Dysleksja	bezterminowa	2 online + 2 offline	3 690 zł
Wczesne wspomaganie rozwoju	bezterminowa	2 online + 2 offline	3 490 zł
Edukacja Przedszkolna + Tic Tac Toe!	bezterminowa	3 online + 6 offline	3 890 zł
Tic Tac Toe!	bezterminowa	3 online + 6 offline	990 zł
Zajęcia logopedyczne – Pakiet Ekspert (cz. 1 i 2)	bezterminowa	2 online + 2 offline	3 690 zł
Percepcja słuchowa – Pakiet Ekspert (cz. 1 i 2)	bezterminowa	2 online + 2 offline	3 890 zł
Percepcja wzrokowo-słuchowa – Pakiet Ekspert	bezterminowa	2 online + 2 offline	3 890 zł
Czytanie SY-LA-BA-MI – Pakiet Ekspert (cz. 1 i 2)	bezterminowa	3 online + 6 offline	1 690 zł
Potrafie. Niepełnosprawność intelektualna – Pakiet Ekspert (cz. 1 i 2)	bezterminowa	2 online + 2 offline	3 890 zł
ORM i Afazja – Pakiet Ekspert	bezterminowa	2 online + 2 offline	3 690 zł
Steamowe przedszkole	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Edukacyjna Mata STEAM z interaktywną obudową cyfrową	bezterminowa	4 online + 8 offline	3 490 zł
Multimedialne Pracownie Przedmiotowe	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Biologia	bezterminowa	3 online + 6 offline	850 zł
Geografia	bezterminowa	3 online + 6 offline	850 zł
Chemia	bezterminowa	3 online + 6 offline	850 zł
Fizyka	bezterminowa	3 online + 6 offline	850 zł
Matematyka	bezterminowa	3 online + 6 offline	1 250 zł
Licencja uczniowska / 1 przedmiot	12 miesięcy	1 online	29 zł
Licencja uczniowska / 1 przedmiot	24 miesiące	1 online	49 zł

Cennik aktualny na 1.04.2025

Interaktywne Plansze Przyrodnicze	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Biologia	bezterminowa	3 online + 6 offline	570 zł
Geografia	bezterminowa	3 online + 6 offline	570 zł
Chemia	bezterminowa	3 online + 6 offline	570 zł
Fizyka	bezterminowa	3 online + 6 offline	570 zł
Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Biologia	bezterminowa	3 online + 6 offline dla nauczycieli i 90 dla uczniów	1 500 zł
Geografia	bezterminowa	3 online + 6 offline dla nauczycieli i 90 dla uczniów	1 500 zł
Chemia	bezterminowa	3 online + 6 offline dla nauczycieli i 90 dla uczniów	1 500 zł
Fizyka	bezterminowa	3 online + 6 offline dla nauczycieli i 90 dla uczniów	1 500 zł
Laboratorium Przyszłości	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Instrukcje BHP – w szkole i poza nią	bezterminowa	3 online + 6 offline	1 590 zł
Kompetencje techniczne i praktyczne	bezterminowa	3 online + 6 offline	1 590 zł
Maszyny wokół nas – schematy działania	bezterminowa	3 online + 6 offline	1 590 zł
Pakiet 3 (powyższych) programów	bezterminowa	3 online + 6 offline	3 990 zł
Instrukcje BHP – zestaw podstawowy	bezterminowa	3 online + 6 offline	999 zł
LaboLAB	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Struktury roślin i zwierząt (biologia)	bezterminowa	licencja szkolna	5 490 zł
Materia i energia w ekosystemach (biologia)	bezterminowa	licencja szkolna	4 390 zł
Życie w ekosystemach (biologia)	bezterminowa	licencja szkolna	4 390 zł
Pogoda i klimat (geografia)	bezterminowa	licencja szkolna	3 290 zł
Zmieniająca się planeta Ziemia (geografia)	bezterminowa	licencja szkolna	5 490 zł
Ziemia i kosmos (geografia)	bezterminowa	licencja szkolna	4 390 zł
Struktury i właściwości materii (chemia)	bezterminowa	licencja szkolna	6 590 zł
Siły i oddziaływania (chemia)	bezterminowa	licencja szkolna	6 090 zł
Energia. To działa! (chemia)	bezterminowa	licencja szkolna	5 490 zł
eduPaka	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Przyroda. Klasa 4	bezterminowa	licencja szkolna	1 290 zł
Biologia. Klasy 5-8	bezterminowa	licencja szkolna	1 290 zł
Matematyka. Klasy 4-5	bezterminowa	licencja szkolna	1 290 zł
Matematyka. Klasy 6-8	bezterminowa	licencja szkolna	1 290 zł
Geografia. Klasy 5-8	bezterminowa	licencja szkolna	1 290 zł
Chemia. Klasy 7-8	bezterminowa	licencja szkolna	1 290 zł
Fizyka. Klasy 7-8	bezterminowa	licencja szkolna	1 290 zł
Pakiet 7 programów (dla klas 4-8)	bezterminowa	licencja szkolna	5 990 zł
Będzie Dobrze	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Będzie Dobrze	bezterminowa	3 online + 6 offline dla nauczycieli i 30 dla uczniów	1 490 zł
learn:bit Arcade	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
learn:bit Arcade (z płytką micro:bit) 1 szt.	bezterminowa	1 online + 3 offline dla nauczycieli i 3 dla uczniów	990 zł
learn:bit Arcade (z płytką micro:bit) 10 szt., pakiet klasowy	bezterminowa	10 online + 30 offline dla nauczycieli i 30 dla uczniów	8 900 zł
eduLabVR	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
eduLabVR Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze (bez gogli)	bezterminowa	12 dla nauczycieli i 360 dla uczniów	6 990 zł
eduLabVR Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze (zestaw z goglami VR, 4 szt.)	bezterminowa	12 dla nauczycieli i 360 dla uczniów	19 990 zł

Cennik aktualny na 1.04.2025

Nagrody



Bett Awards 2024

Programy z serii mTalent otrzymały prestiżową nagrodę Bett Awards 2024 Finalist w kategorii „SEND Resources Products & Services”.



GESS Education Awards 2022

Programy z serii mTalent otrzymały główną nagrodę w konkursie GESS Education Awards 2022 w kategorii SEN and Inclusive Resource/Equipment.



Cool Tool Finalist 2023

mCourser, czyli stworzony przez Learnetic system, na którym oparta jest platforma Dzwonek.pl i mTalent.pl, został finalistą konkursu EdTech Cool Tool i trafił tym samym do grona piętnastu najlepszych platform edukacyjnych na świecie.



Bett Awards 2021

Za swoje działania wspierające nauczycieli i uczniów podczas pandemii Learnetic otrzymał nagrodę specjalną „Highly commended” w konkursie Bett Awards 2021 w kategorii Covid-19 Response Champions – International Initiatives.



Education Resources Awards 2021

Seria programów mTalent została wyróżniona w konkursie Education Resources Awards 2021 w kategorii „Special Education Resource or Equipment” organizowanego przez British Educational Suppliers Association (BESA).



Nagroda Pomorska Gryf Gospodarczy 2023

Firma Learnetic otrzymała nagrodę w kategorii „Gryf Medialny” i „Lider innowacji – średnie i duże przedsiębiorstwo” za m.in. program mAuthor, czyli kompleksowe narzędzie dla wydawców do tworzenia treści edukacyjnych.



XVIII, XX i XXI edycja Świat Przyjazny Dziecku

Programy Będzie Dobrze i mTalent otrzymały nagrody główną w kategorii edukacja w różnych edycjach konkursu Świat Przyjazny Dziecku organizowanego przez Komitet Ochrony Praw Dziecka.



BELMA 2019

Program mTalent Percepcja Wzrokowa otrzymał Specjalną Nagrodę Jury w konkursie BELMA (Best European Learning Materials Awards) 2019 dla wydawców edukacyjnych z Europy.



Ponad 30 lat doświadczenia w tworzeniu nowoczesnych pomocy wspierających edukację i terapię

Learnetic tworzą specjaliści, którzy jako pierwsi w Polsce wprowadzili technologię do gabinetów logopedycznych i terapeutycznych. Ten właśnie zespół – wykorzystując swoje doświadczenie oraz doskonałą znajomość potrzeb współczesnego szkolnictwa – projektuje narzędzia i programy wykorzystywane na co dzień w ponad 80% szkół w Polsce i przez miliony uczniów w 50 krajach na całym świecie.



Learnetic SA
www.learnetic.pl

Azymutalna 9 80-298 Gdańsk
tel. +48 58 7647 500
info@learnetic.com