

Specjalne Potrzeby Edukacyjne wiek 3+, 4+, 5+, 6+

1. mTalent: Percepcja wzrokowa - zestaw materiałów multimedialnych i pomocy tradycyjnych wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji wzrokowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartą na analizatorze wzrokowym.

Multimedialne, w pełni interaktywne, zasoby uzupełnione o pomoce tradycyjne przeznaczone do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej przy użyciu monitora, tablicy interaktywnej tabletu lub smartfona. Dzięki swojej zawartości i zastosowaniu specjalnych rozwiązań graficzno-funkcjonalnych, program świetnie nadaje się do pracy z dziećmi z dezintegracją sensoryczną, z dysleksją lub ryzykiem dysleksji, dziećmi nadpobudliwych psychoruchowo, mających kłopoty z koncentracją i koordynacją wzrokowo-ruchową. Przeznaczony do pracy z dziećmi w wieku od 4 lat. Wyrób medyczny.

Oprogramowanie powinno zawierać minimum:

● 8 zagadnień z ćwiczeniami z podobnych obszarów:

1. Stałość spostrzegania
2. Spostrzeganie położenia przedmiotów w przestrzeni
3. Spostrzeganie stosunków przestrzennych
4. Spostrzeganie figury i tła
5. Koordynacja wzrokowo-ruchowa
6. Pamięć wzrokowa
7. Jarmark różności
8. Patrzymy-widzimy, gramy-układamy

- 581 ekranów (podzielonych na 42 podrozdziały)
- 230 kart pracy - do pobrania w formacie pdf
- kolorowe patyczki w 6 kolorach
- okrągłe żetony 16 szt. w 4 kolorach
- liczmany-figury 20 szt., 5 kolorów
- latarka z laserem
- lupa.

Program wykonany w technologii HTML5 powinien działać zarówno online (na min. 1 stanowisku komputerowym) jak i offline (na min. 2 stanowiskach komputerowych)

Licencja bezterminowa PL

Program dostarczany w kartonowym pudełku, powinien zawierać min. bezterminową licencję, min. trzy drukowane poradniki (poradnik metodyczny, poradnik/instrukcja dla użytkowników platformy edukacyjnej, karty pracy), pakiet pomocy tradycyjnych.



2. mTalent: Trudności w pisaniu - zestaw materiałów multimedialnych i pomocy tradycyjnych przeznaczonych do diagnozy, profilaktyki i terapii dysgrafii oraz nauki pisania i rozwijania motoryki małej u dzieci i młodzieży.

Multimedialne, w pełni interaktywne, zasoby uzupełnione o pomoce tradycyjne przeznaczone wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych z dziećmi ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się (w tym z symptomami dysgrafii lub obniżonym napięciem mięśniowym) oraz jako narzędzie profilaktyczne przygotowujące dzieci do nauki pisania, wspomagające tradycyjną naukę pisania liter przy użyciu monitora, tablicy interaktywnej tabletu lub smartfona. Dzięki swojej zawartości i zastosowaniu specjalnych rozwiązań graficzno-funkcjonalnych, program świetnie nadaje się do diagnozy, profilaktyki i terapii dysgrafii oraz nauki pisania i rozwijania motoryki małej u dzieci i młodzieży. Przeznaczony do pracy z dziećmi w wieku od 3 lat.

Oprogramowanie powinno zawierać minimum:

- 11 zagadnień z ćwiczeniami na różnych poziomach:

1. kreślenie linii pionowych
2. kreślenie linii poziomych
3. kreślenie linii ukośnych
4. kreślenie linii owalnych i kół
5. rysowanie z pamięci
6. rysowanie do wzoru (w kratkach i bez)
7. rysowanie jednym ruchem ręki
8. dokończanie niepełnego rysunku, wzoru
9. labirynty, kolorowanie, łączenie punktów, wprawki, szlaczki
10. litery
11. inne

- 1000 ekranów (podzielonych na 109 podrozdziałów)

- 182 karty pracy - do pobrania w formacie pdf

- tablica do pisania kredą

- pieczątki 12 szt.

- gumwoa obręcz 1 szt.

- patyczki 1 szt.

- sznurek 1 szt.

- koraliki 15 szt.

- gumowa obręcz 1 szt

- pisak modułowy 1 szt.

Program wykonany w technologii HTML5 powinien działać zarówno online (na min. 1 stanowisku komputerowym) jak i offline

Licencja bezterminowa PL

Program dostarczany w kartonowym pudełku, powinien zawierać min. bezterminową licencję, min. trzy drukowane poradniki (poradnik metodyczny, poradnik/instrukcja dla użytkowników platformy edukacyjnej, karty pracy), pakiet pomocy tradycyjnych.



3. mTalent: Percepcja słuchowa - zestaw materiałów multimedialnych i pomocy tradycyjnych wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji słuchowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartą na analizatorze słuchowym

Multimedialne, w pełni interaktywne, zasoby uzupełnione o pomoce tradycyjne przeznaczone do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, a także logopedycznych, rewalidacyjnych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji słuchowej. przy użyciu monitora, tablicy interaktywnej tabletu lub smartfona. Dzięki swojej zawartości i zastosowaniu specjalnych rozwiązań graficzno-funkcjonalnych, program świetnie nadaje się do pracy z dziećmi z dezintegracją sensoryczną, z dysleksją lub ryzykiem dysleksji, dziećmi nadpobudliwych psychoruchowo, mających kłopoty z koncentracją i koordynacją wzrokowo-ruchową. Przeznaczony do pracy z dziećmi w wieku od 4 lat. Wyrób medyczny.

Oprogramowanie powinno zawierać minimum:

● 8 zagadnień z ćwiczeniami z podobnych obszarów:

1. Rozpoznanie i różnicowanie dźwięków
2. Sekwencje i rytmy
3. Słuch fonemowy
4. Analiza i synteza słuchowa
5. Pamięć słuchowa
6. Rymy i zagadki
7. Zabawy słuchowe
8. Słuchamy-słyszemy, gramy-układamy

- 609 ekranów (podzielonych na 45 podrozdziałów)
- 208 kart pracy - do pobrania w formacie pdf
- kolorowe patyczki w 6 kolorach
- okrągłe żetony 16 szt. w 4 kolorach
- trójkąt muzyczny
- mikrofon ze statywem
- słuchawki
- głośniki stereo USB + Minijack
- karta dźwiękowa USB
- drewniane pudełko akustyczne

Program wykonany w technologii HTML5 powinien działać zarówno online (na min. 1 stanowisku komputerowym) jak i offline (na min. 2 stanowiskach komputerowych)

Licencja bezterminowa PL

Program dostarczany w kartonowym pudełku, powinien zawierać min. bezterminową licencję, min. trzy drukowane poradniki (poradnik metodyczny, poradnik/instrukcja dla użytkowników platformy edukacyjnej, karty pracy), pakiet pomocy tradycyjnych.



4. mTalent: Matematyka - zestaw materiałów multimedialnych i pomocy tradycyjnych wspomagających myślenie i umiejętności matematyczne, przeznaczony dla dzieci przejawiających trudności w tym zakresie.

Multimedialne, w pełni interaktywne, zasoby uzupełnione o pomoce tradycyjne przeznaczone do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych, a także innych mających na celu kształtowanie i nabywanie umiejętności matematycznych na poziomie pierwszego etapu edukacyjnego (klasy I-III). przy użyciu monitora, tablicy interaktywnej tabletu lub smartfona. Dzięki swojej zawartości i zastosowaniu specjalnych rozwiązań graficzno-funkcjonalnych, program świetnie nadaje się do pracy z dziećmi z dezintegracją sensoryczną, z dysleksją lub ryzykiem dysleksji, dziećmi nadpobudliwych psychoruchowo, mających kłopoty z koncentracją i koordynacją wzrokowo-ruchową. Przeznaczony do pracy z dziećmi w wieku od 6 lat.

Oprogramowanie powinno zawierać minimum:

- 5 zagadnień:
 1. Od jedności do wielkości
 2. Dodawanie i odejmowanie, to całkiem proste zadanie
 3. Mnożymy, dzielimy, liczbami się bawimy
 4. Jak się nie zgubimy, cały świat zmierzymy
 5. Trochę łamigłówek, dla mądrych główek

- 664 ekrany (podzielonych na 33 podrozdziały)
- 201 kart pracy - do pobrania w formacie pdf
- liczmany w różnych rozmiarach i kolorach w pudełku
- drewniany zegar do nauki
- banknoty - wszystkie nominały PLN
- monety - wszystkie nominały PLN

Program wykonany w technologii HTML5 powinien działać zarówno online (na min. 1 stanowisku komputerowym) jak i offline (na min. 2 stanowiskach komputerowych)

Licencja bezterminowa PL

Program dostarczany w kartonowym pudełku, powinien zawierać min. bezterminową licencję, min. trzy drukowane poradniki (poradnik metodyczny, poradnik/instrukcja dla użytkowników platformy edukacyjnej, karty pracy), pakiet pomocy tradycyjnych.



5. mTalent: Zajęcia Logopedyczne I - zestaw materiałów multimedialnych i pomocy tradycyjnych przeznaczonych dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej.

Multimedialne, w pełni interaktywne, zasoby uzupełnione o pomoce tradycyjne przeznaczone wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i innych mających na celu kształtowanie umiejętności językowych i niwelowanie trudności z tym związanych przy użyciu monitora, tablicy interaktywnej tabletu lub smartfona. Dzięki swojej zawartości i zastosowaniu specjalnych rozwiązań graficzno-funkcjonalnych, program świetnie nadaje się dla logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszeniem sprawności językowej dziecka. Przeznaczony do pracy z dziećmi w wieku od 4 lat.

Oprogramowanie powinno zawierać minimum:

- 26 zagadnień:

- Głoska SZ
- Głoska Ż
- Głoska CZ
- Głoska DŻ
- Głoska S
- Głoska Z
- Głoska C
- Głoska DZ
- Głoska Ś
- Głoska Ź
- Głoska DŹ
- Głoska Ć
- Głoska L
- Głoska R
- Różnicowanie S – Z
- Różnicowanie C – DZ
- Różnicowanie głosek szeregu syczącego (S, Z, C, DZ)
- Różnicowanie SZ – Ż
- Różnicowanie CZ – DŻ
- Różnicowanie Z – Ź
- Różnicowanie S – SZ
- Różnicowanie L – R
- Różnicowanie głosek trzech szeregów
- Dodatek wspomagający diagnozę logopedyczną
- GRUPOWE zajęcia logopedyczne

- 1979 ekranów (podzielonych na 200 podrozdziałów)
- 386 kart pracy - do pobrania w formacie pdf
- mikrofon ze statywem
- słuchawki
- głośniki stereo USB + Minijack
- karta dźwiękowa USB
- książka "Wyliczanki logopedyczne"

Program wykonany w technologii HTML5 powinien działać zarówno online (na min. 1 stanowisku komputerowym) jak i offline

Licencja bezterminowa PL

Program dostarczany w kartonowym pudełku, powinien zawierać min. bezterminową licencję, min. trzy drukowane poradniki (poradnik metodyczny, poradnik/instrukcja dla użytkowników platformy edukacyjnej, karty pracy), pakiet pomocy tradycyjnych.



6. mTalent: Zajęcia Logopedyczne II - zestaw materiałów multimedialnych i pomocy tradycyjnych przeznaczonych dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej.

Multimedialne, w pełni interaktywne, zasoby uzupełnione o pomoce tradycyjne przeznaczone wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i innych mających na celu kształtowanie umiejętności językowych i niwelowanie trudności z tym związanych przy użyciu monitora, tablicy interaktywnej tabletu lub smartfona. Dzięki swojej zawartości i zastosowaniu specjalnych rozwiązań graficzno-funkcjonalnych, program świetnie nadaje się dla logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszeniem sprawności językowej dziecka. Przeznaczony do pracy z dziećmi w wieku od 4 lat.

Oprogramowanie powinno zawierać minimum:

- 25 zagadnień:

Głoska T
Głoska D
Głoska N
Głoska K
Głoska G
Głoska H
Głoska B
Głoska P
Głoska W
Głoska F

MOWA BEZDŹWIĘCZNA. Opozycja: D – T
MOWA BEZDŹWIĘCZNA. Opozycja: Z – S
MOWA BEZDŹWIĘCZNA. Opozycja: W – F
MOWA BEZDŹWIĘCZNA. Opozycja: W' – F'
MOWA BEZDŹWIĘCZNA. Opozycja: Ż – SZ
MOWA BEZDŹWIĘCZNA. Opozycja: DŻ – CZ
MOWA BEZDŹWIĘCZNA. Opozycja: DŻ – Ć
MOWA BEZDŹWIĘCZNA. Opozycja: B – P
MOWA BEZDŹWIĘCZNA. Opozycja: B' – P'
MOWA BEZDŹWIĘCZNA. Opozycja: G – K
MOWA BEZDŹWIĘCZNA. Opozycja: G' – K'

Słuch fonemowy

Tematyczne zajęcia logopedyczne

- 1400 ekranów (podzielonych na 200 podrozdziałów)
- 300 kart pracy - do pobrania w formacie pdf
- mikrofon ze statywem
- słuchawki
- głośniki stereo USB + Minijack
- karta dźwiękowa USB
- książka "Wyliczanki logopedyczne"

Program wykonany w technologii HTML5 powinien działać zarówno on-line (na min. 1 stanowisku komputerowym) jak i off-line

Licencja bezterminowa PL

Program dostarczany w kartonowym pudełku, powinien zawierać min. bezterminową licencję, min. trzy drukowane poradniki (poradnik metodyczny, poradnik/instrukcja dla użytkowników platformy edukacyjnej, karty pracy), pakiet pomocy tradycyjnych.



7. mTalent: Czytanie SY-LA-BA-MI I - zestaw materiałów multimedialnych i tradycyjnych stanowiących pomoc i uatrakcyjnienie w nauce czytania, które doskonale wspiera proces zarówno skutecznej nauki czytania, jak i postępowania terapeutycznego w tym obszarze.

Multimedialne, w pełni interaktywne, zasoby uzupełnione o pomoce tradycyjne przeznaczone do wykorzystania na zajęciach dydaktycznych, dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej i innych mających na celu wspomaganie nauki czytania przy użyciu monitora, tablicy interaktywnej tabletu lub smartfona. Dzięki swojej zawartości i zastosowaniu specjalnych rozwiązań graficzno-funkcjonalnych, program świetnie nadaje się dla nauczycieli przedszkola, rodziców, logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszeniem sprawności umiejętności czytania u dzieci. Przeznaczony do pracy z dziećmi w wieku od 3 lat.

Oprogramowanie powinno zawierać minimum:

- 25 zagadnień:

Sylaby otwarte z literą B
Sylaby otwarte z literą C
Sylaby otwarte z literą D
Sylaby otwarte z literą F
Sylaby otwarte z literą G
Sylaby otwarte z literą H
Sylaby otwarte z literą J
Sylaby otwarte z literą K
Sylaby otwarte z literą L
Sylaby otwarte z literą Ł
Sylaby otwarte z literą M
Sylaby otwarte z literą N
Sylaby otwarte z literą P
Sylaby otwarte z literą R
Sylaby otwarte z literą S
Sylaby otwarte z literą T
Sylaby otwarte z literą W
Sylaby otwarte z literą Z
Sylaby otwarte z literą Ź
Sylaby otwarte typu CI
Sylaby otwarte typu SI
Sylaby otwarte typu ZI
Sylaby otwarte typu DZI
Sylaby otwarte z dwuznakiem CZ
Sylaby otwarte z dwuznakiem DZ
Sylaby otwarte z dwuznakiem DŹ
Sylaby otwarte z dwuznakiem RZ
Sylaby otwarte z dwuznakiem SZ

- 500 ekranów (podzielonych na 200 podrozdziałów)
- 120 kart pracy - do pobrania w formacie pdf
- zestaw kart, pt. "Stolikowa gra sylabowa"

Program wykonany w technologii HTML5 powinien działać zarówno online (na min. 1 stanowisku komputerowym) jak i offline

Licencja bezterminowa PL

Program dostarczany w kartonowym pudełku, powinien zawierać min. bezterminową licencję, min. trzy drukowane poradniki (poradnik metodyczny, poradnik/instrukcja dla użytkowników platformy edukacyjnej, karty pracy), pakiet pomocy tradycyjnych.

