

Tworzymy technologie wspierające edukację

Bo wiemy, że każdy uczy się inaczej!





Spis treści

O firmie	4
mTalent	6
mTalent Przedszkole	21
Edukacyjna Mata STEAM	24
Interaktywne Plansze Przyrodnicze	26
Multimedialne Pracownie Przedmiotowe	30
eduPaka	34
LaboLAB	38
Pracownie Zajęć Praktyczno-Technicznych	44
Będzie Dobrze	48
learn:bit Arcade	50
eduLabVR	52
Matematyka Teoria i Praktyka	54
eduLab Eksperymentatorium	58
Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze	60
EdTool	64
Dzwonek.pl	66
Usługi i narzędzia dla wydawców	68
Cennik	70
Nagrody	74

O firmie

Założona 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, samorządy, instytucje i placówki edukacyjne, wydawcy oraz ministerstwa edukacji.

Inkluzywne podejście naszej firmy widoczne jest przede wszystkim w metodologii, w której 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 najwygodniejszej dla szkół polityce licencyjnej, która w niemal 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

Programy mTalent wspierają terapię i edukację dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i rozwojowymi. Materiały zostały zaprojektowane przez zespół z ponad 30-letnim doświadczeniem, który wykorzystał doskonałą znajomość potrzeb współczesnego nauczyciela, terapeuty oraz dziecka, aby stworzyć mTalent – rozwiązanie oparte na wiedzy i sprawdzonych metodach.

Seria mTalent powstała w celu wspomagania współczesnego terapeuty i nauczyciela. Programy 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 wielostanowiskowej licencji (2, 4 lub 9 stanowisk) na wszystkie produkty z tej serii.



Udowodniona skuteczność

Wartość merytoryczna programów serii mTalent i ich efektywność zostały potwierdzone w recenzjach, rekomendacjach i opiniach klinicznych.



Najczęściej nagradzana seria

mTalent to jedyny polski program wspierający terapię, który otrzymał nagrody BELMA, Bett Awards, a także wyróżnienie w Education Resources Awards.

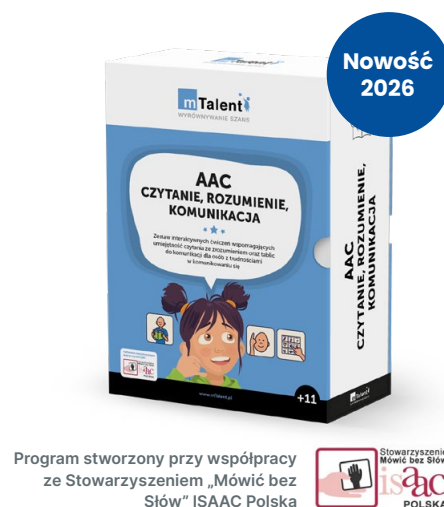
Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.mTalent.pl

mTalent AAC. Czytanie, rozumienie, komunikacja

Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających umiejętność czytania ze zrozumieniem oraz tablic do komunikacji dla osób z trudnościami w komunikowaniu się

- Ćwiczenia interaktywne wspomagające umiejętność czytania ze zrozumieniem, w tym treści z zastosowaniem symboli PCS – pierwsze takie rozwiązanie na polskim rynku!
- Blisko 800 ekranów interaktywnych i zestaw kart pracy do wydruku rozwijających kompetencje komunikacyjne i umiejętność czytania.
- Materiał dostosowany do najnowszej podstawy programowej kształcenia ogólnego w szkole podstawowej dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym.



mTalent VR. Koordynacja

Zestaw symulacyjnych środowisk 3D pozwalających na organizację ćwiczeń terapeutycznych ze szczególnym uwzględnieniem koordynacji wzrokowo-ruchowej

- Program wzbogaca ofertę każdej placówki, czyniąc terapię i zajęcia atrakcyjniejszymi dzięki wykorzystaniu efektownego i bezpiecznego środowiska VR.
- Umożliwia organizację angażujących zajęć przy zachowaniu realizmu i bez konieczności dodatkowego angażowania przestrzeni szkolnej.
- Oprogramowanie jest przystępne w obsłudze, a wsparcie merytoryczne dla osoby prowadzącej zajęcia w postaci m.in. poradnika metodycznego stanowi odpowiedź na ewentualne wątpliwości.



mTalent Terapia na co dzień

Zestaw tematycznych materiałów terapeutycznych wspomagających organizację codziennych zajęć z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej, rewalidacji i innych zajęć terapeutycznych dla uczniów szkół podstawowych oraz starszych dzieci przedszkolnych

- Do wykorzystania na zajęciach rewalidacyjnych, korekcyjno-kompensacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych, świetlicowych, logopedycznych i innych.
- Ponad 1500 ekranów interaktywnych, kilkadziesiąt kart pracy do wydruku oraz zestaw autorskich pomocy dodatkowych i publikacji.
- Praktyczne tematy zajęć oparte na kalendarzu roku szkolnego oraz obszarach wskazanych przez terapeutów.



mTalent Trudności szkolne. Młodzież

Zestaw materiałów wspomagających organizację zajęć z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej, rewalidacji i innych zajęć terapeutycznych dla uczniów szkół ponadpodstawowych

- Materiały dla uczniów z dysleksją, trudnościami w uczeniu się i orzeczeniami o niepełnosprawności, korzystających ze wsparcia na zajęciach dodatkowych w szkole ponadpodstawowej.
- Ponad 1000 ekranów interaktywnych, karty pracy do wydruku oraz zestaw autorskich materiałów wspomagających organizację zajęć z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej w szkole ponadpodstawowej.
- Pomoce przydatne na zajęciach rewalidacyjnych, korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych dla młodzieży ze szkół ponadpodstawowych.



mTalent Edukacja włączająca

Zestaw skutecznych narzędzi wspomagających organizację pomocy psychologiczno-pedagogicznej zgodnie z założeniami edukacji włączającej

- Do wykorzystania podczas pracy nauczycieli w celu podejmowania działań ukierunkowanych na wielowymiarowe wsparcie uczniów, działań profilaktycznych, interwencyjnych, innowacyjnych i rozwojowych.
- Blisko 800 ekranów interaktywnych, baza kart pracy, pomoce integrujące grupę, opracowane tematy dotyczące wyzwań rozwojowych i kompetencji kluczowych oraz stale aktualizowana dokumentacja psychologiczno-pedagogiczna.
- Dla psychologów szkolnych, pedagogów, pedagogów specjalnych, wychowawców i koordynatorów opieki psychologiczno-pedagogicznej.



mTalent Zajęcia logopedyczne cz. 1

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

- Wspiera terapię głosek dentalizowanych, głosek R, L oraz proces różnicowania i automatyzacji najczęściej zaburzanych głosek języka polskiego. Zawiera materiał na tematyczne zajęcia logopedyczne (profilaktyka i zajęcia grupowe).
- Ponad 2500 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 2000 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 Opóźniony rozwój mowy

Zestaw ekranów interaktywnych z ćwiczeniami wspomagającymi 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 800 ekranów interaktywnych i ponad 150 kart pracy do wydruku, przewodnik metodyczny i zestaw materiałów dydaktycznych w jednym pudełku.
- Dla terapeutów i nauczycieli na zajęcia z dziećmi w wieku przedszkolnym organizowane w ramach terapii logopedycznej, pedagogicznej, wczesnego wspomaganie rozwoju i zajęć rewalidacyjnych.



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.
- Blisko 2500 ekranów interaktywnych, ponad 400 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 przebytym udarze, urazie czaszkowo-mózgowym czy guzie mózgu).



Program powstał pod patronatem organizacji



mTalent Percepcja wzrokowa

Interaktywne ćwiczenia wspomagające usprawnianie i rozwój percepcji wzrokowej, a także wspierające 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 wspomaganie 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 Percepcja słuchowa

Interaktywne ćwiczenia wspomagające usprawnianie i rozwój percepcji słuchowej, a także wspierające koncentrację uwagi oparte 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 700 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

Interaktywne ćwiczenia stymulujące wyższe funkcje słuchowe

- Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, ale także logopedycznych, rewalidacyjnych i innych, mających na celu stymulację wyższych funkcji słuchowych.
- Niemal 700 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 Koncentracja i pamięć

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

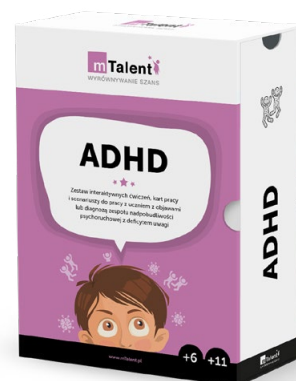
- Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie funkcji poznawczych, spostrzegania, pamięci i koncentracji uwagi.
- Blisko 900 ekranów interaktywnych, prawie 100 kart pracy, przewodniki metodyczne oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla terapeutów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie kształtowania i usprawniania funkcji poznawczych, spostrzegania, pamięci i koncentracji uwagi.



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, nadpobudliwości 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 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 kart pracy, 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

Ćwiczenia interaktywne do pracy z uczniami w spektrum autyzmu, a także z 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



mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 1

Interaktywne ćwiczenia wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej

- Do wspierania i uatrakcyjniania zajęć wspomagających sprawność komunikacyjną w wybranych obszarach i pragmatyczne użycie języka. Zawiera ćwiczenia z obszarów: emocje, gesty, homonimy, synonimy, proste wyrażenia frazeologiczne.
- Ponad 220 ekranów interaktywnych, ponad 50 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych.
- 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 wspierania zajęć wspomagających sprawność komunikacyjną w wybranych obszarach. Zawiera ćwiczenia z obszarów: komunikat a odbiorca, barwa głosu, tempo i płynność mowy, historyjki i dialogi, przenośnie i metafory, antonimy, absurdy, wybrane obszary TUS.
- 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.
- Ponad 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 pierwszym etapie edukacyjnym 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 wspomaganiem 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 pisanem, 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 1250 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 kształtujących 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.
- Ponad 1300 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.
- Blisko 2500 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 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 wspomagania rozwoju społeczno-osobistego uczniów z niepełnosprawnością intelektualną.
- Ponad 2200 ekranów, a także prawie 200 kart pracy do pracy indywidualnej lub w małych grupach.
- Dla pedagogów specjalnych pracujących z dziećmi na zajęciach rewalidacyjnych w szkolnictwie specjalnym, integracyjnym 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

- Materiał podzielony pod względem trudności, skomplikowania zadań i stylu graficznego osobno dla ucznia starszego i młodszego.
- Ponad 2200 ekranów interaktywnych, ponad 240 kart 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 powszechnych.



mTalent Trening umiejętności społecznych

Zestaw ćwiczeń interaktywnych i materiałów dodatkowych wspierających organizację atrakcyjnych zajęć z zakresu treningu umiejętności społecznych

- Do wykorzystania na zajęciach z dziećmi z opóźnieniem w zakresie rozwoju społeczno-emocjonalnego i mającymi trudności z zachowaniem w grupie, z przestrzeganiem zasad oraz z radzeniem sobie z emocjami.
- Blisko 800 ekranów multimedialnych, karty pracy, przewodnik metodyczny, zestaw autorskich pomocy i scenariusze zajęć dla dwóch grup wiekowych (3 pełne sesje spotkań TUS w ciągu roku).
- Dla psychologów, pedagogów, pedagogów specjalnych, trenerów umiejętności społecznych, nauczycieli i wychowawców.



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.
- Prawie 1400 ekranów interaktywnych i blisko 1000 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.



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)

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



Percepcja słuchowa – Pakiet Ekspert (cz. 1 i cz. 2)

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



Percepcja wzrokowo-słuchowa – Pakiet Ekspert

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



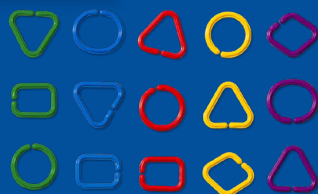
Czytanie SY-LA-BA-MI – Pakiet Ekspert (cz. 1 i cz. 2)



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.
- Ponad 2000 ekranów interaktywnych, prawie 200 tematów tygodniowych ze scenariuszami zajęć w formie zeszytów dla nauczyciela, ponad 700 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 przedszkolnego.



Program współpracuje z LiveKid – najczęściej wybieranym systemem dla przedszkoli i żłobków 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 w przedszkolu podczas zajęć wprowadzających podstawy języka angielskiego.
- Ponad 700 ekranów interaktywnych i ponad 100 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

Poniżej znajdziesz programy mTalent wykorzystywane z powodzeniem w przedszkolach w ramach zajęć dodatkowych lub jako wsparcie w realizacji podstawy programowej.

- | | | |
|-------------------------------|---------------------------------------|---|
| • Afazja | • Percepcja słuchowa | • Nauka polskiego jako obcego |
| • Opóźniony rozwój mowy | • Zaburzenia przetwarzania słuchowego | • Autyzm. Rozumienie i naśladowanie mowy |
| • Wczesne wspomaganie rozwoju | • Zajęcia logopedyczne cz. 1 i cz. 2 | • Autyzm. Mowa czynna. Od słowa do zdania |
| • Koncentracja i pamięć | • Czytanie SY-LA-BA-MI cz. 1 i cz. 2 | • Trening umiejętności społecznych |
| • Trudności w pisaniu | • Czytanie. Litery | |
| • Terapia na co dzień | | |

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 i 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 17 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



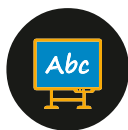
Zawartość zestawu:

- 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

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.matasteam.pl





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 programową

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.

żrenica

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)

kwasy węglowy

kwasy chlorowodorowy

HI

H₂S

H₂CO₃

HBr

CH₄

Nazwa kwasu	Wzór sumaryczny	Kwas tlenowy/beztlenowy
kwasy bromowodorowy		
	H ₂ SO ₃	
kwasy węglowy		kwasy tlenowy
	HCl	
kwasy siarkowodorowy		

< 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

14 zagadnień

ponad 750 ekranów

ponad 500 zadań

14 gier dydaktycznych

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.

33 lekcje

11 zagadnień

niemal 700 ekranów

prawie 500 zadań

11 gier dydaktycznych

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

20 zagadnień

ponad 750 ekranów

ponad 500 zadań

20 gier dydaktycznych

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
13 zagadnień

niemal 600 ekranów
ponad 350 zadań

13 gier dydaktycznych
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
22 zagadnienia

1500 ekranów
ponad 1000 zadań

31 gier dydaktycznych
38 filmów



Chemia

KWASY

1

2

3

4

Właściwości kwasów 2

1

Wybierz prawidłowe odpowiedzi.

Przeprowadzono doświadczenie, w którym badano właściwości wybranych kwasów. Przedstawia schemat.

I

Mg

HCl

II

Mg

H₂SO₄

III

Mg

H₃PO₄

Uzupełnij obserwację i wnioski z tego doświadczenia.

Obserwacje

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

Wnioski

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

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

Wynik: 0%

Pomyłki: 0

Sprawdzenia: 0

Błędy: 0

✓

↺

➡

Matematyka

STATYSTYKA

1

2

3

4

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

I

45%

II

30%

III

25%

Wieś – 45%
miasto do 20 tys. – 30%
miasto powyżej 20 tys. – 25%

Wynik: 0%

Pomyłki: 0

Sprawdzenia: 0

Błędy: 0

✓

↺

➡

Chemia

SUBSTANCJE O ZNACZENIU BIOLOGICZNYM

1

2

3

4

5

6

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	łuski zbóż	pszenica
ziemniaki	drewno	bawełna
włókno lniane	żyto	kukurydza

Wynik: 0%

Pomyłki: 0

Sprawdzenia: 0

Błędy: 0

✓

↺

➡

Fizyka

OPTYKA

1

2

3

4

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%

Pomyłki: 0

Sprawdzenia: 0

Błędy: 0

✓

Biologia

1

2

3

4

Paprotniki

2

Uporządkuj ilustracje paprotników w kolejności odpowiadającej podpisom.

paproć skrzyp widlak

Wynik: 0%

Pomyłki: 0

Sprawdzenia: 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 i 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.

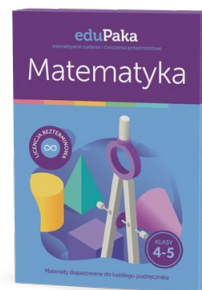
Zobacz więcej i wypróbuj demo na

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.

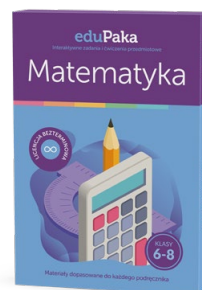
ponad 900 zadań
100% zgodność z podręcznikami Nowa Era, WSiP, GWO
bezterminowa licencja dla szkoły



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 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.

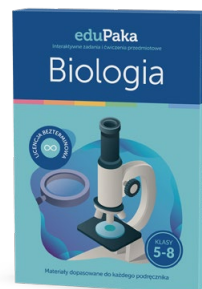
ponad 300 zadań
100% zgodność z podręcznikami Nowa Era, WSiP, GWO
bezterminowa licencja dla szkoły



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.

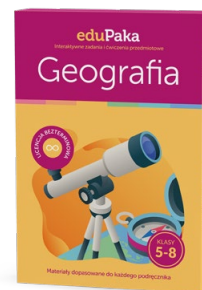
ponad 450 zadań
100% zgodność z podręcznikami Nowa Era, WSiP
bezterminowa licencja dla szkoły



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.

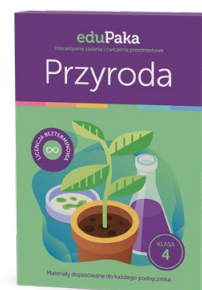
ponad 400 zadań
100% zgodność z podręcznikami Nowa Era, WSiP
bezterminowa licencja dla szkoły



eduPaka Przyroda. Klasa 4

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

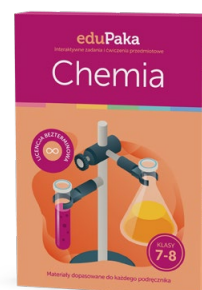
ponad 450 zadań
100% zgodność z podręcznikami Nowa Era, WSiP, Operon
bezterminowa licencja dla szkoły



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

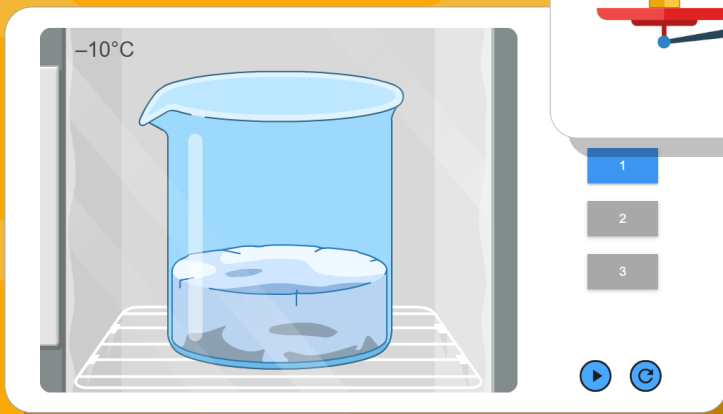
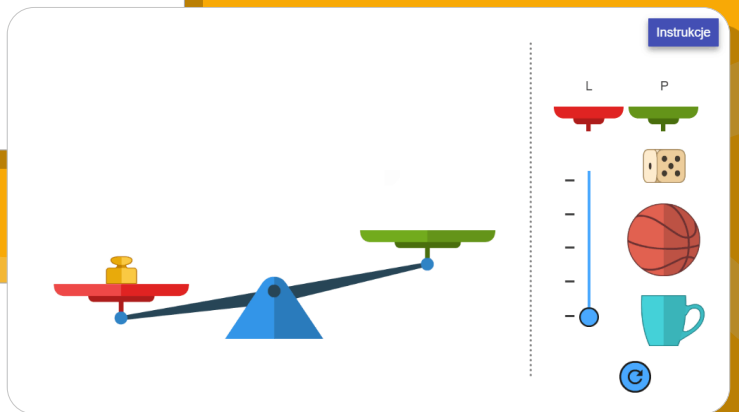
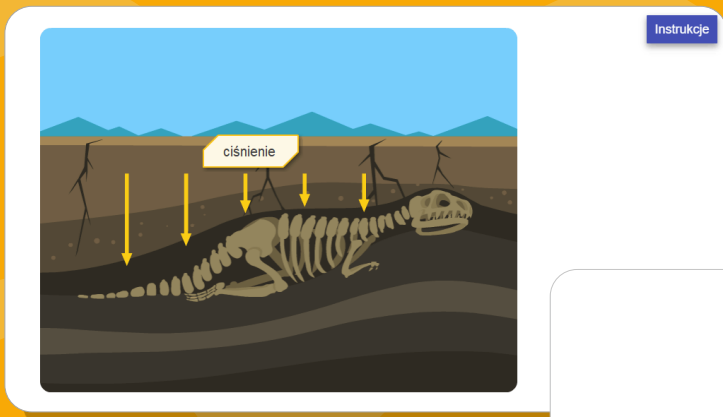
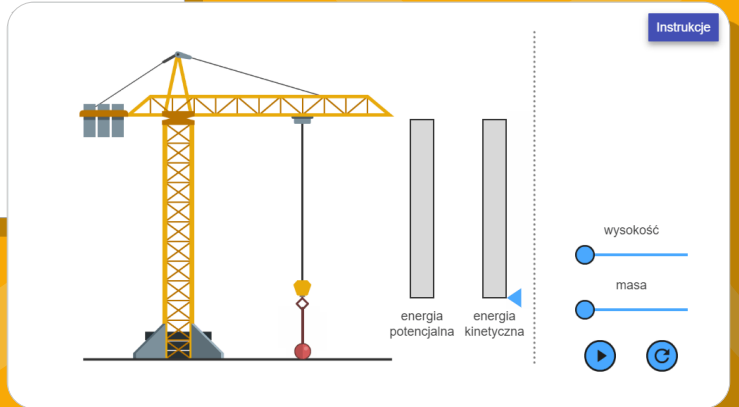
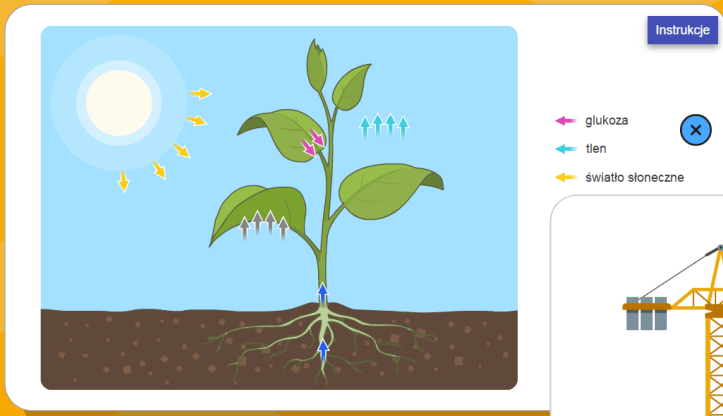


eduPaka Dom

Interaktywne ćwiczenia przedmiotowe

Edukacyjny sukces w każdym domu

Programy z serii eduPaka dostępne są także w wersji do indywidualnej pracy ucznia. Materiały eduPaka Dom to kompleksowe materiały do wykorzystania podczas nauki w domu, powtórek materiału, w ramach przygotowań na lekcje, sprawdzian czy na egzamin. Programy dostępne są w podziale na przedmioty i klasy w specjalnej ofercie dla rodziców. Zobacz więcej na www.edupaka.pl/dom.



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 kompleksowego pakietu wyposażenia do przeprowadzania eksperymentów, doświadczeń i projektów, drukowanych materiałów dla uczniów, obszernego 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 nową podstawą programową nauk przyrodniczych.



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.



Wyposażenie szkolnej pracowni

Zestawy LaboLAB to wygodne i praktyczne pakiety z gotowym wyposażeniem dla całej klasy do szkolnej pracowni przyrodniczej.



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 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 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, dziedziczonymi i nabytymi cechami, adaptacjami i informacjami zawartymi w skamielinach.
- Uczniowie poznają zagadnienia poprzez badanie, dyskusję i aktywne rozwiązywanie problemów.

LaboLAB 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 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 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 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 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 zrozumieją pojęcia odnawialnych i nieodnawialnych zasobów energii, a także analizują wady i zalety alternatywnych źródeł energii.

LaboLAB 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.

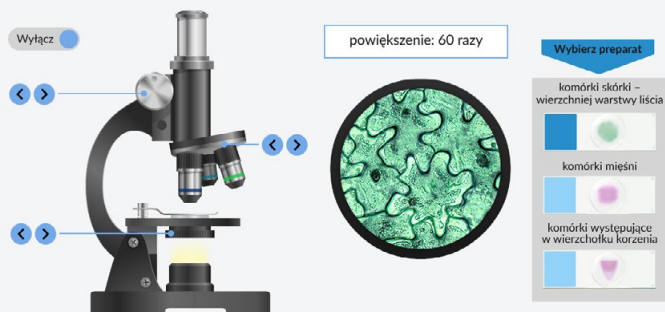
LaboLAB Struktura i właściwości materii



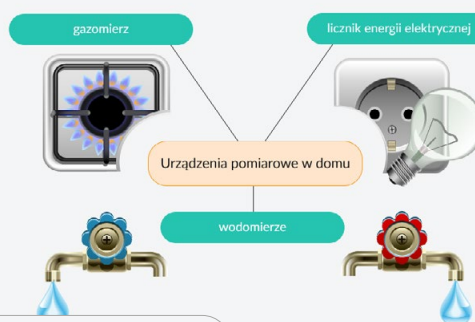
- Moduł uzmysławia uczniom, że wszystko wokół nas jest materią. Zrozumienie tej koncepcji może być trudne, biorąc pod uwagę fakt, że materia nie zawsze jest widoczna gołym okiem, na przykład wtedy, gdy występuje w postaci gazowej.
- To sześć serii praktycznych, opartych na dociekaniach działań badawczych, 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 posługujemy się mikroskopem?



Urządzenia pomiarowe w domu

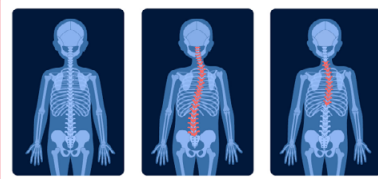


Wkrętarka akumulatorowa

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



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.

Pracownia Zajęć Praktyczno-Technicznych

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 są dostosowane do percepcji 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 nową 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 800 ilustracji i zdjęć

ponad 20 animacji i filmów
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
ponad 500 ilustracji i zdjęć

20 animacji i filmów
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



Szkoła podstawowa

Szkoła ponadpodstawowa

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

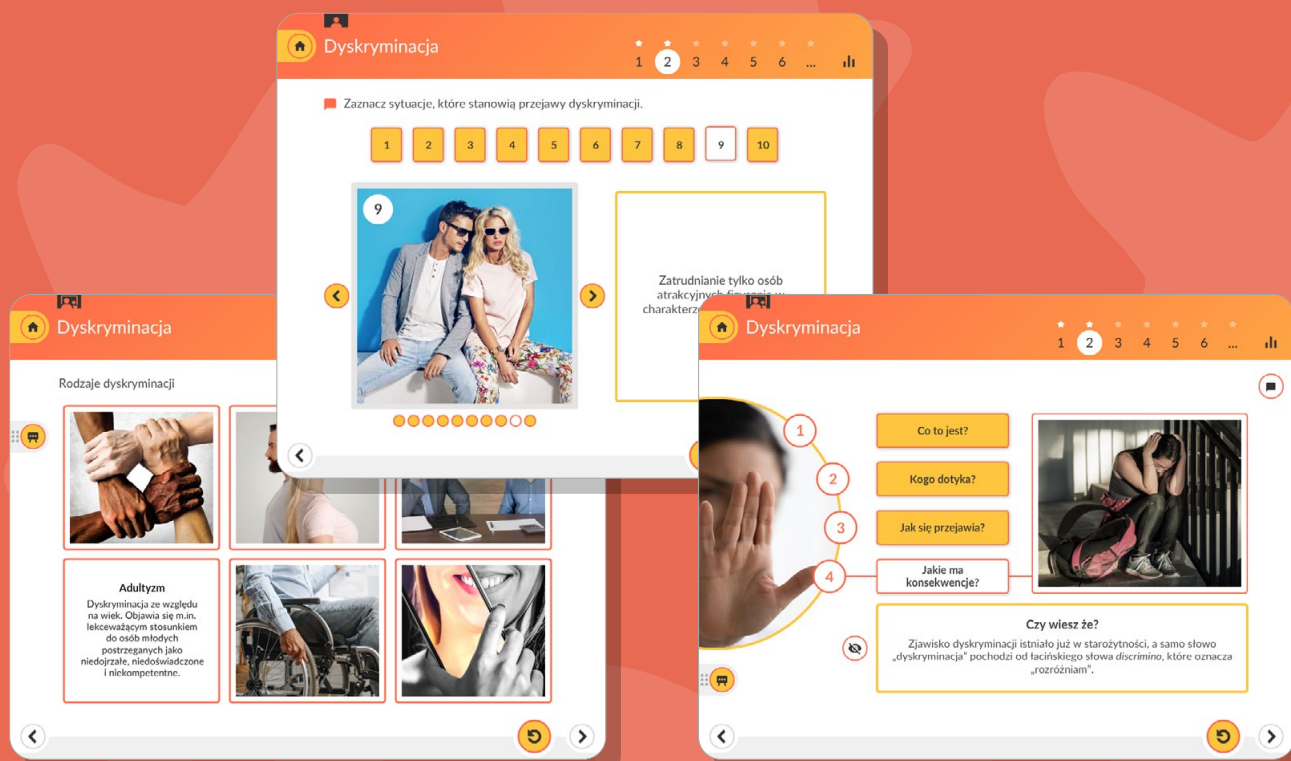
Główną częścią programu Będzie Dobrze są interaktywne ekrany i multimedialne plansze. Jednak to nie wszystko! W pudełku użytkownicy znajdą także wiele innych pomocy ułatwiających przeprowadzenie zajęć o charakterze terapeutycznym lub lekcji godziny wychowawczej:

- 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



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.

W kursie programowania znajdziesz

angażujące treści edukacyjne (gamifikacja)
liczne interaktywne ćwiczenia
zadania ewaluacyjne i scenariusze wyzwań
wbudowany tekstowy kompilator kodu

tutoriale wideo z niezbędnymi wskazówkami
materiały do pobrania i liczne odpowiedzi
przybornik umożliwiający pracę z ekranami multimedialnymi
gotowe programy

Idea i podstawa programowa

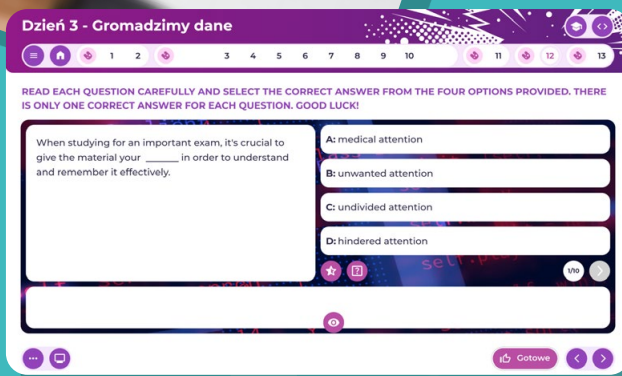
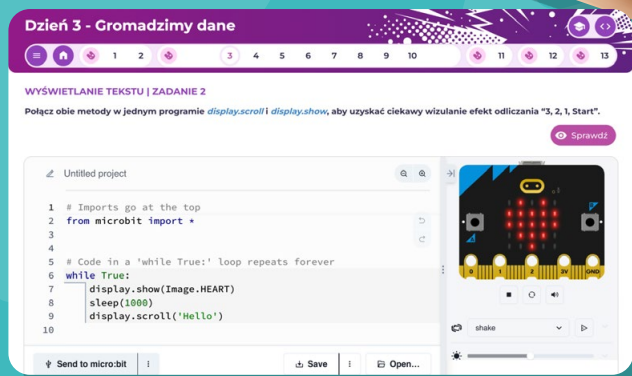
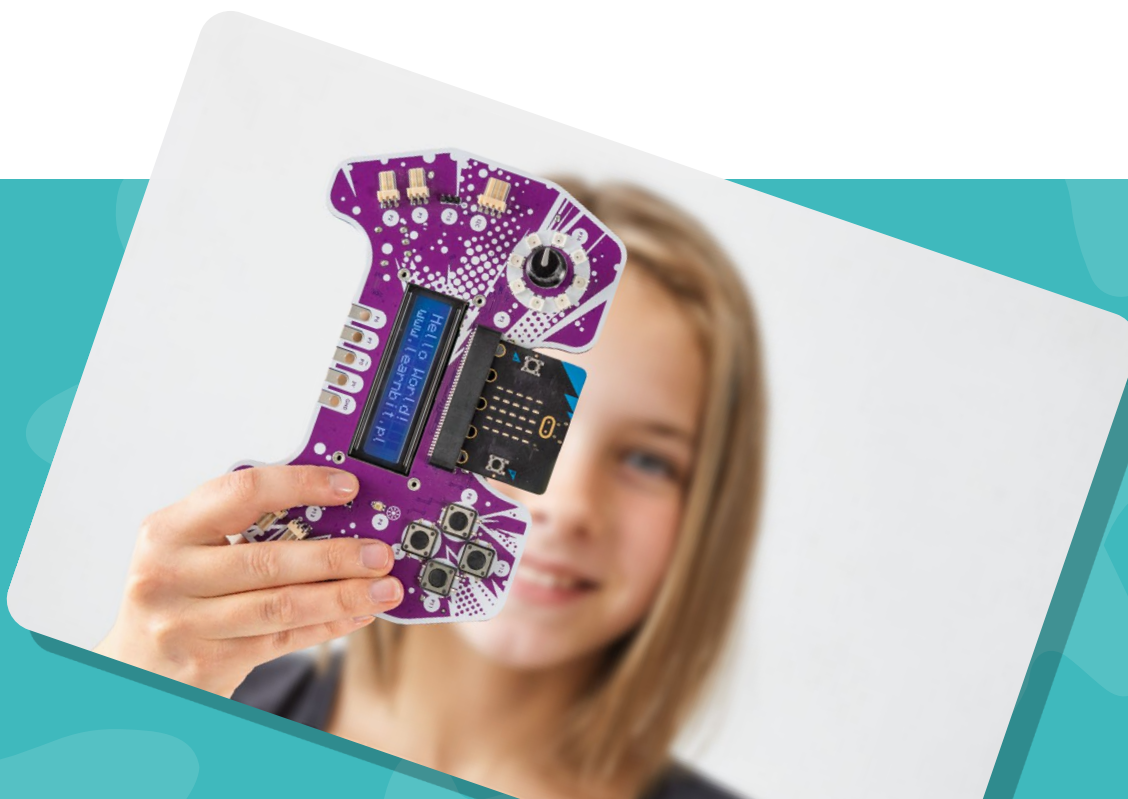
Rozkład zadań w kursie czerpie z podstawy programowej w sposób interdyscyplinarny. Każda lekcja w kursie została dokładnie opisana pod względem punktów z podstawy programowej i ma dokładnie określone cele edukacyjne, które zostały przełożone zarówno na treści poznawcze, jak i na angażujące zadania ewaluacyjne.

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.learnbit.pl

Zawartość zestawu

- Płytki rozszerzająca learn:bit (1 szt.)
- Licencja bezterminowa 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 ponadpodstawowej.

eduLabVR. Chemia, fizyka, biologia, geografia to:

ponad 1300 wysokiej jakości modeli 3D
ponad 200 zdjęć sferycznych
blisko 1300 interaktywnych ćwiczeń
100 filmów edukacyjnych (w tym filmy 360°)

prawie 2000 ilustracji i zdjęć
blisko 100 animacji i 100 map
karty pracy do wydruku
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
- drukowany poradnik zgodny z podstawą programową i treściami eduLabVR
- angażujące materiały dla ucznia i nauczyciela

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.eduLabVR.pl

Licencja bezterminowa dla całej 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!



POŁODOWCOWE JEZIORA GOKYO, NEPAL



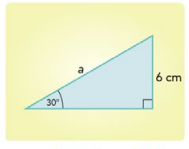
DRZEWOLAZ NIEBIESKI



Znajdowanie boków trójkąta przy pomocy funkcji trygonometrycznych
Znajdowanie boków trójkąta przy pomocy funkcji trygonometrycznych: Zadanie 1

1 2 3

Oblicz długość boku a . Wynik zaokrąglij do jednego miejsca po przecinku.



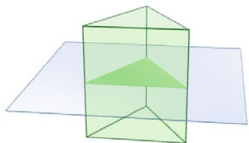
$a = \text{ } \text{cm}$

0% SPRAWDŹ

Przekroje graniastosłupa
Przekroje graniastosłupa

1 2 3 4 5 6

Przyjrzy się modelowi graniastosłupa trójkątnego, na którym zaznaczono jego przekroje. Jakie kształty tworzą te przekroje?



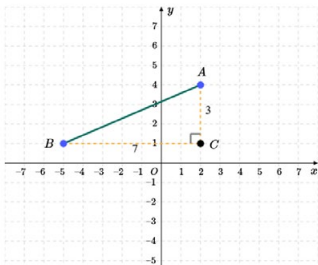
Przekrój I
Przekrój II
Przekrój III

< >

Odległość między punktami w układzie współrzędnych
Odległość między punktami w układzie współrzędnych: Symulacja

1 2 3 4

Przesuń punkty A i B i zobacz, jak obliczyć odległość między nimi przy pomocy twierdzenia Pitagorasa.



$A = (2, 4)$
 $B = (-5, 1)$

Oblicz

$$\overline{AB}^2 = 7^2 + 3^2$$

$$= 49 + 9$$

$$= 58$$

$$\overline{AB} = \sqrt{58}$$

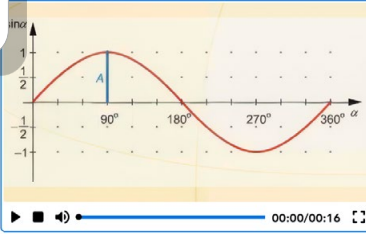
1 Rozwiń stronę

< >

sin i jego właściwości
sin i jego właściwości: Zadanie 1

1 2 3 4 5

Narysuj wykres funkcji sinus.



Aby narysować sinusoidę, wystarczy zaznaczyć kilka charakterystycznych punktów. Zaznacz je na wykresie.

0% SPRAWDŹ

< >

VAT i inne podatki
Zadanie 1

Uzupełnij puste okienka odpowiednimi liczbami.



Cena netto: 450 zł
VAT: 23%
Cena brutto: zł



Cena netto: 120 zł
VAT: 8%
Cena brutto: zł



Cena netto: 5,80 zł
VAT: 5%
Cena brutto: zł

0% SPRAWDŹ

< >

Kompleksowe zasoby edukacyjne do matematyki

Program Matematyka Teoria i Praktyka to rozwiązanie stworzone w oparciu o nową podstawę programową („Kompas Jutra”). Materiał doskonali umiejętności myślenia matematycznego oraz rozwija samodzielne myślenie, pracę zespołową i uczy budowania własnych strategii rozwiązywania problemów.

Materiały pomagają uczniom dostrzec zastosowanie matematyki w wyjaśnianiu zjawisk przyrodniczych, opisywaniu dynamiki procesów zachodzących w społeczeństwie i przyrodzie oraz w analizie zagadnień ekonomicznych. Rozwiązywanie problemów rozwija umiejętność logicznego myślenia, operowania informacjami pochodzącymi z różnych źródeł i przeprowadzania kilkuetapowych rozumowań.



Zgodność z reformą „Kompas Jutra”

Masz pewność, że korzystasz z programu w 100% zgodnego z najnowszą podstawą programową.



Technologia bliska uczniom i nauczycielom

Nowoczesne rozwiązania odpowiadają percepcji współczesnych dzieci i młodzieży oraz wspierają nauczyciela w codziennej pracy.



Jeszcze więcej praktyki

Zaprezentuj uczniom, jak matematyka otacza ich w codziennym życiu. Skonstruujcie wspólnie wagi szalkowe, zbudujcie domek dla ptaków czy dostosujcie ilość składników w przepisach kulinarnych.



Inspiracja dzięki ciekawostkom

Ułóż z uczniami tangram, wykonaj własną teselację i szacuj objętość przedmiotu jak Archimedes – dzięki ciekawostkom zainspirujesz uczniów do odkrywania matematycznego świata.



Wstęp do ekonomii

W programie znajdziesz moduł finansowy, który wprowadzi takie pojęcia jak cena, rabat i budżet, aby pomóc uczniom podejmować ekonomiczne decyzje.



Licencja bezterminowa na 9 stanowisk

Korzystaj z materiałów bez ograniczeń czasowych. Kupujesz program raz i otrzymujesz gwarancję bezpłatnych aktualizacji.

Zobacz więcej i wypróbuj demo na

www.teoriaipraktyka.pl

Matematyka Teoria i Praktyka Szkola podstawowa (kl. 4-6)

Program do nauki matematyki w klasach 4-6 szkoły podstawowej, w pełni zgodny z podstawą programową „Kompas Jutra”. Wspiera rozwijanie samodzielnych strategii rozwiązywania problemów oraz pracę indywidualną i grupową.

- Liczby naturalne
- Działania pamięciowe i pisemne
- Ułamki zwykłe i dziesiętne
- Liczby całkowite
- Procenty
- Wyrażenia algebraiczne i równania
- Figury geometryczne
- Miara
- Pola figur
- Figury przestrzenne
- Układ współrzędnych
- Statystyka



Ponad 2100 ekranów Ponad 700 lekcji

Matematyka Teoria i Praktyka Szkola podstawowa (kl. 7-8)

Nowoczesny zestaw multimedialnych materiałów do nauki matematyki w klasach 7-8 szkoły podstawowej, zgodny z podstawą programową reformy „Kompas Jutra”. Program rozwija samodzielne myślenie i uczy uczniów tworzenia własnych strategii rozwiązywania problemów, zamiast pracy według sztywnych schematów.

- Procenty
- Potęgi i pierwiastki
- Wyrażenia algebraiczne
- Równania i proporcja
- Figury geometryczne
- Koła i okręgi
- Układ współrzędnych
- Figury przestrzenne
- Statystyka
- Rachunek prawdopodobieństwa



Ponad 2400 ekranów Ponad 750 lekcji

**Pakiety Ekspert – programy
Matematyka Teoria i Praktyka
dostępne w zestawach**



Matematyka Teoria i Praktyka Szkoła ponadpodstawowa (kl. 1-2)

Materiały multimedialne wspierające edukację matematyczną w klasach 1–2 szkoły ponadpodstawowej. Głównym założeniem dydaktycznym programu jest stymulowanie u uczniów samodzielnego myślenia oraz kształtowanie umiejętności budowania autorskich strategii rozwiązywania problemów.

- Liczby rzeczywiste
- Zbiory, przedziały, wyrażenia algebraiczne
- Funkcje
- Funkcja liniowa
- Funkcja kwadratowa
- Wielomiany
- Trygonometria
- Planimetria
- Funkcje wymierne
- Funkcja wykładnicza i logarytmiczna
- Statystyka



Blisko 2000 ekranów Ponad 500 lekcji

Matematyka Teoria i Praktyka Szkoła ponadpodstawowa (kl. 3-4)

Innowacyjny zestaw materiałów multimedialnych, dedykowany wsparciu edukacji matematycznej na etapie klas 3–4 szkoły ponadpodstawowej. Fundamentem metodycznym naszego programu jest odejście od schematycznego nauczania na rzecz stymulowania samodzielnego myślenia analitycznego.

- Funkcje wymierne
- Funkcja wykładnicza i logarytmiczna
- Podobieństwo figur
- Funkcje trygonometryczne
- Geometria analityczna
- Ciągi
- Stereometria
- Rachunek różniczkowy
- Statystyka
- Kombinatoryka i rachunek prawdopodobieństwa
- Dowody



Blisko 2000 ekranów Ponad 500 lekcji

Programy Matematyka Teoria i Praktyka dostępne są również w specjalnie przygotowanych pakietach. Takie zestawy to imponująca baza ćwiczeń dla całej szkoły podstawowej lub ponadpodstawowej. Wybierając dowolny pakiet, otrzymasz 2 programy w niższej cenie.

Eksperymentuj, badaj i poznawaj świat

Poznaj zestaw pomocy dydaktycznych z oprogramowaniem edukacyjnym przeznaczony do wykorzystania w pracowni przyrodniczej podczas zajęć z biologii, chemii i fizyki. eduLab Eksperymentarium umożliwia prowadzenie zajęć opartych o model STEM, wykorzystujących strategię 5E poprzez wykonywanie przez uczniów eksperymentów, stawianie hipotez, dokonywanie pomiarów i obserwacji, ich krytyczną analizę i wyciąganie wniosków.

Zestaw może być wykorzystany podczas realizacji podstawy programowej na etapie szkoły podstawowej i ponadpodstawowej na poziomie podstawowym, jak i rozszerzonym. eduLab Eksperymentarium jest kompatybilny z innymi rozwiązaniami w pracowni przyrodniczej m.in. w zakresie analizy zebranych wyników z czujników pomiarowych, druku 3D i mikroskopu cyfrowego poprzez dostarczone próbki, pliki do druku 3D, cyfrowe karty pracy.

Hybrydowe rozwiązanie

Zestaw jest rozwiązaniem hybrydowym, które łączy cyfrowe oprogramowanie edukacyjne (w postaci symulacji doświadczeń i eksperymentów, kart pracy do uzupełniania i zestawów zadań testowych) z fizycznymi elementami umożliwiającymi wykonywanie przez uczniów rzeczywistych doświadczeń i eksperymentów.

Nauka poprzez doświadczenia

eduLab Eksperymentarium umożliwia przeprowadzenie 6 zespołom uczniów aż 85 zadań badawczych, w tym 70 z wykorzystaniem cyfrowych symulacji doświadczeń i eksperymentów oraz 15 z wykorzystaniem elementów fizycznych zestawu i wyposażenia pracowni przyrodniczej.

Bezterminowa licencja szkolna

Wybierając eduLab Eksperymentarium, szkoła zyskuje nieograniczony czasowo dostęp dla nauczycieli i uczniów do ogromnej bazy zasobów cyfrowych, które uzupełniają zawartość fizyczną. To gotowa recepta na przekształcenie tradycyjnej lekcji w profesjonalne laboratorium badawcze. Rozwiązanie to nie tylko wspiera rozwój kompetencji przyszłości i uczy krytycznego myślenia, ale przede wszystkim rozbudza w uczniach naturalną ciekawość świata, czyniąc naukę przedmiotów przyrodniczych fascynującą przygodą.

Zobacz więcej na

www.natablice.pl/edulab

Zawartość zestawu

- Oprogramowanie edukacyjne z elementami interaktywnymi i wbudowanymi aplikacjami do rozwijania umiejętności obserwacji i eksperymentowania
- Zestaw próbek naturalnych i sztucznych (roślinnych, zwierzęcych, struktur mineralnych)
- Organizer do przechowywania próbek
- Przewodnik dla nauczyciela
- Przewodnik dla ucznia
- Instrukcja obsługi w j. polskim
- Gwarancja na 24 miesiące

Nowość
2026

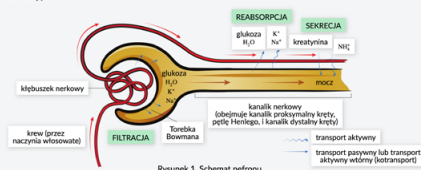


ZADANIE BADAWCZE 1

MODELOWANIE FUNKCJI NEREK Z WYKORZYSTANIEM GRADIENTÓW STEŻEŃ I SELEKTYWNEJ PRZEPUSZCZALNOŚCI. KARTA PRACY

Podsumowanie

1. Przeanalizuj ponownie schemat nefronu.



Zauważ, że dzięki kanalikowi nerkowemu stanowi znaczącą część nefronu.

A. Co dzieje się z przesączem (moczem pierwotnym) podczas jego przepływu przez tę część nefronu?

B / U E A Z I

B. W jaki sposób długość kanalka i jego ściśle powiązanie z naczyniami włosowatymi wspomagają tę funkcję (wchłanianie zwrotne)?

B / U E A Z I

C. Gdzie indziej w organizmie człowieka występuje struktura o podobnej funkcji absorpcyjnej i wygląście fizycznym (duża powierzchnia kontaktu)?

B / U E A Z I

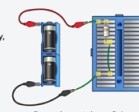
2. Podsumuj wyniki zadania badawczego: wyjaśnij, jak ciśnienie krwi napędza filtrację, a gradienty stężeń i selektywna przepuszczalność umożliwiają odzysk wody i składników odżywczych. Wskłóś powyższe dane z przeprowadzonego doświadczenia.

B / U E A Z I

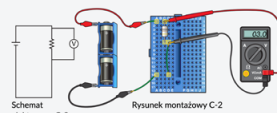
Budowa układu i pomiary

Wykonaj następujące czynności:

1. Zbuduj obwód przedstawiony na rysunku montażowym C-1, używając rezystora 100 Ω i przygotowanych przewodów (kolorowe paski na rezystorze 100 Ω : brązowy, czarny, brązowy, złoty).
2. Podłącz obwód do baterii za pomocą przewodów zakończonych zaciskami krokodylkowymi zgodnie z rysunkiem montażowym C-1.
3. Na jednym z multimetrów ustaw zakres pomiarowy na 20 V DC, aby działał jako woltomierz.
4. Zmierz napięcie na rezystorze, przykładając sondy woltomierza do jego wyprowadzeń (zgodnie ze schematem i rysunkiem montażowym C-2). Odczyt powinien w przybliżeniu odpowiadać napięciu baterii.



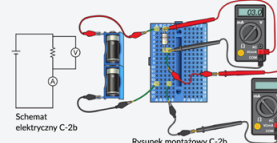
Rysunek montażowy C-1



Schemat elektryczny C-2

Rysunek montażowy C-2

5. Podłącz drugi multimetr tak, jak pokazano na schemacie C-2b, aby działał jako amperomierz.

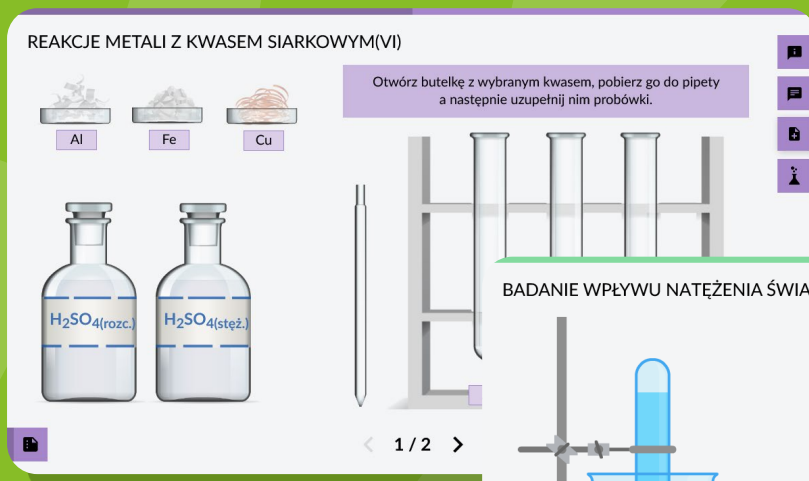


Schemat elektryczny C-2b

Rysunek montażowy C-2b

6. Ustaw zakres pomiarowy amperomierza na 200 mA. Zwróć uwagę, że amperomierz jest włączony do obwodu szeregowo, a dopóki jego pokrętko zakresów jest w pozycji wyłączonej, w obwodzie nie płynie prąd. Odczytaj wskazania amperomierza.

Po zbudowaniu i przetestowaniu pierwszego obwodu na płycie stykowej oraz wykonaniu pomiarów z użyciem multimetru możesz przystąpić do kolejnych zadań badawczych. W każdej chwili możesz wrócić do tej instrukcji i do rysunków obwodów.





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.



Modele do druku 3D

W każdym programie użytkownik znajdzie bogatą i opracowaną merytorycznie bazę modeli przygotowanych do druku na drukarce 3D.

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 i 20 filmów
ponad 300 ekranów	63 modele do druku 3D



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 i 58 filmów
niemal 300 ekranów	51 modeli do druku 3D



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 i 8 filmów
niemal 300 ekranów	58 modeli do druku 3D



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 i 10 filmów
niemal 400 ekranów	51 modeli do druku 3D



Osobisty asystent AI nauczyciela

EdTool to oparte na sztucznej inteligencji narzędzie przeznaczone do szybkiego tworzenia interaktywnych treści, takich jak ćwiczenia, testy, quizy czy nawet sprawdziany.

Korzystając z EdToola i jego generatywnej sztucznej inteligencji, szybko i łatwo zaprojektujesz profesjonalnie wyglądające i bezbłędnie działające interaktywne materiały edukacyjne. Narzędzie działa na zasadzie edukacyjnego asystenta AI. Zamienia Twoje pomysły w interaktywne treści i ćwiczenia, formatuje ich układ na ekranie i odpowiada za ich poprawne działanie.

Tworzenie ćwiczeń w 3 prostych krokach

Sztuczna inteligencja programu tworzy materiały w oparciu o opis tekstowy (tzw. prompt), pliki PDF lub zdjęcia stron podręcznika. Z EdToolem pracujesz sprytniej, szybciej i efektywniej!

1

Zrób zdjęcie – Prześlij plik PDF lub zrób zdjęcie scenariusza lekcji lub innego Twojego materiału.

2

Użyj Kreatora AI – Inteligentny moduł AI EdToola rozpoznaje teksty, pytania i formaty, przekształcając je w nowoczesne interaktywne ćwiczenia.

3

Personalizuj – Dodawaj multimedia, przerabiaj pytania, modyfikuj polecenia – masz pełną kontrolę nad wyglądem i zawartością Twoich testów i lekcji.

Wygenerowane ćwiczenia możesz wykorzystać w dowolny sposób i na dowolnym urządzeniu multimedialnym! Z łatwością uruchomisz je na monitorze i tablicy interaktywnej w szkole lub wyślesz do uczniów, którzy rozwiążą je na komputerach, tabletach lub smartfonach.

Stwórz cyfrową szkołę z EdToolem

W EdToolu odtworzysz strukturę swojej szkoły, tworząc klasy lub grupy, gdzie nauczyciele mogą przydzielać zadania w ciągu kilku sekund i obserwować postępy uczniów w czasie rzeczywistym. Uczniowie uzyskują dostęp do materiałów i wypełniają je na dowolnym urządzeniu – w klasie lub w domu. Ćwiczenia, zadania i testy stworzone w EdToolu możesz łatwo udostępnić swoim uczniom przy pomocy samej platformy, linku lub kodu QR.

Natychmiastowa analiza i statystyki

EdTool automatycznie sprawdza testy i analizuje wyniki uczniów, tworzy statystyki klasy oraz cyfrowe portfolio postępów. To ogromna oszczędność czasu nauczyciela, a także cenna informacja, która pozwala na precyzyjną indywidualizację procesu nauczania. Ułatwia też śledzenie rozwoju uczniów i odnajdywanie obszarów wymagających poprawy.

EdTool jest łatwy w użyciu i bardzo funkcjonalny

Wystarczy podać opis tekstowy lub zrobić zdjęcie strony z podręcznika i pozwolić narzędziu stworzyć interaktywne ćwiczenia, do których Twoi uczniowie będą mieć łatwy dostęp na lekcji lub online. To Ty kontrolujesz cały proces, konfigurujesz typ zadań, poziom edukacyjny uczniów, a także język i możesz dowolnie edytować swoją lekcję.

Co wyróżnia EdToola?

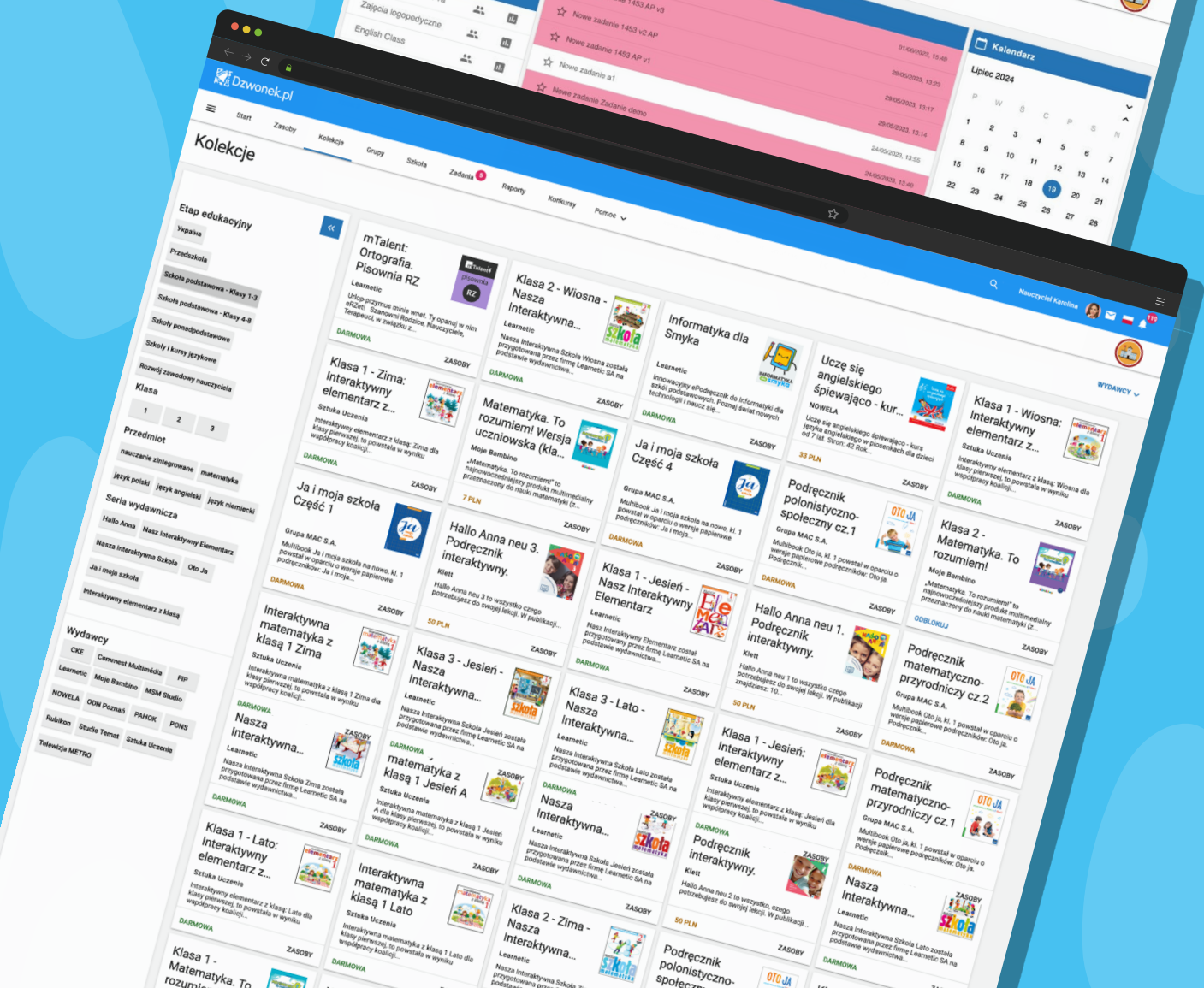
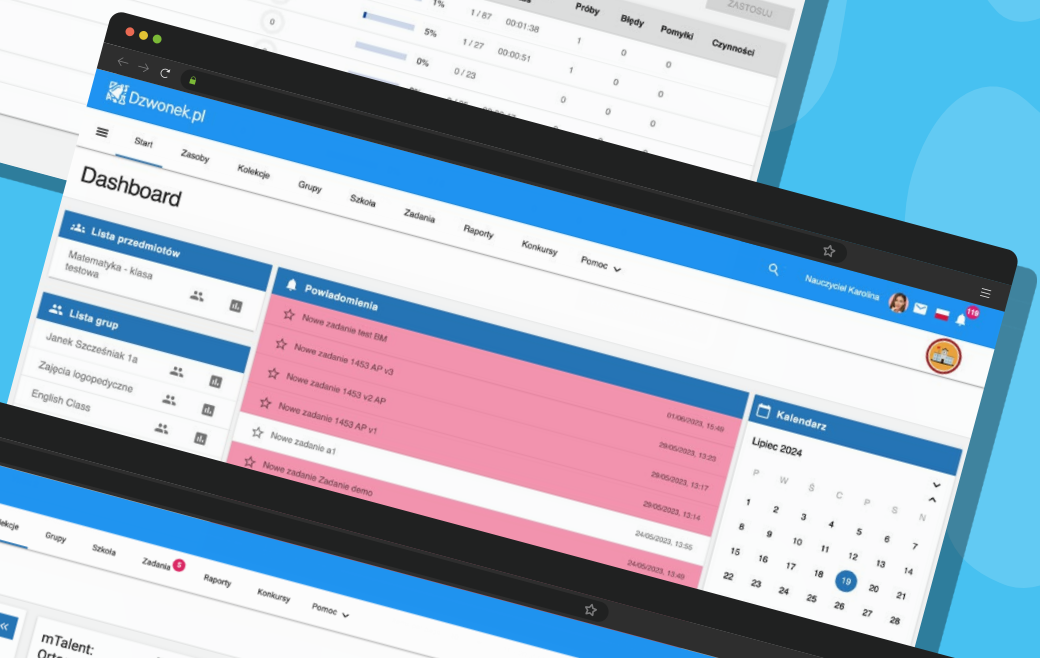
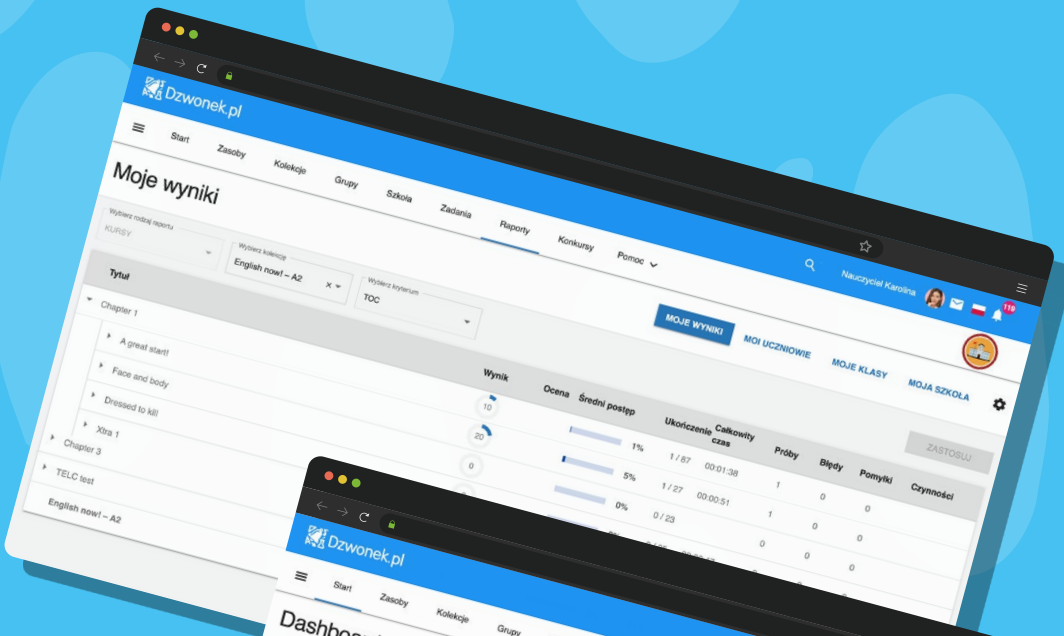
- Łatwe i szybkie generowanie interaktywnych ćwiczeń
- Wsparcie bezpiecznej i etycznej sztucznej inteligencji
- Szczegółowa i przystępna analityka
- Tworzenie i tłumaczenie treści na różne języki
- Responsywne materiały na każdym urządzeniu
- Ćwiczenia przygotowane w EdToolu spełniają zasady WCAG



Zobacz więcej na

www.EdTool.pl





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

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 2.2.



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 2.2 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 zaczął obowiązywać od czerwca 2025 r.

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



Learnetic działa na rynku edukacyjnym od 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!

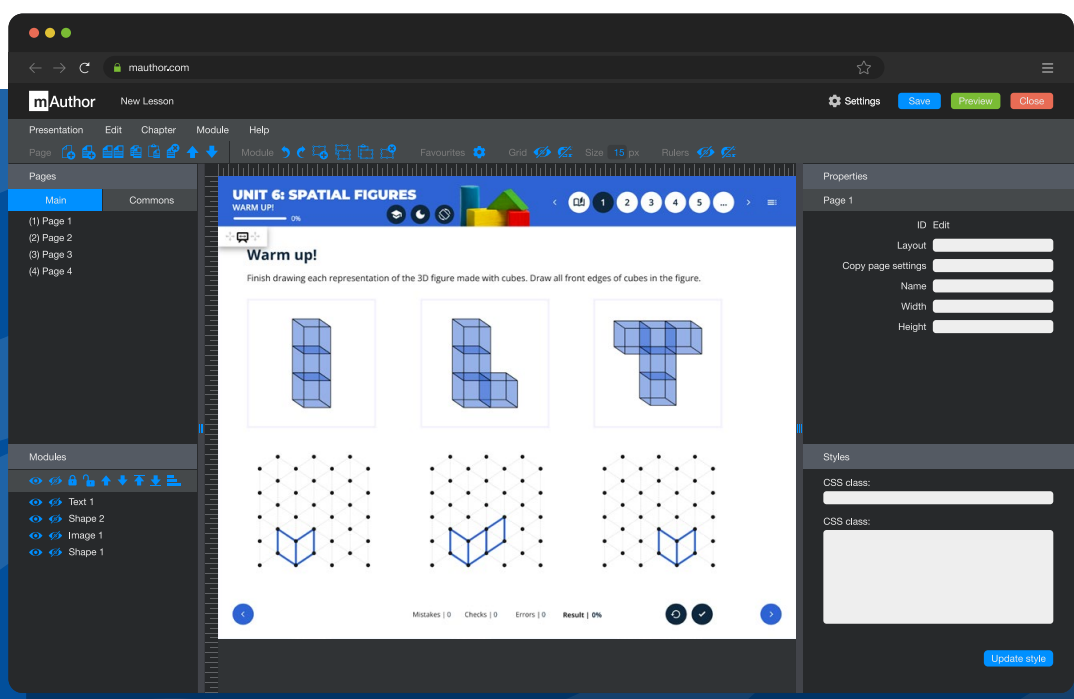


Dystrybucja treści edukacyjnych

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	4 stanowiska	1 950 zł
Zajęcia logopedyczne cz. 2	bezterminowa	4 stanowiska	1 950 zł
Zajęcia logopedyczne dla młodzieży i dorosłych	bezterminowa	4 stanowiska	1 950 zł
Opóźniony rozwój mowy	bezterminowa	4 stanowiska	1 950 zł
Afazja	bezterminowa	4 stanowiska	1 950 zł
Percepcja słuchowa	bezterminowa	4 stanowiska	2 490 zł
Zaburzenia przetwarzania słuchowego	bezterminowa	4 stanowiska	2 490 zł
Autyzm. Rozumienie i naśladowanie mowy (+ Mowa w kontekście społecznym cz. 1)	bezterminowa	4 stanowiska	2 990 zł
Autyzm. Mowa czynna, od słowa do zdania (+ Mowa w kontekście społecznym cz. 2)	bezterminowa	4 stanowiska	2 990 zł
Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 1	bezterminowa	4 stanowiska	990 zł
Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 2	bezterminowa	4 stanowiska	990 zł
Autyzm. Tworzenie umiejętności życiowych – uczeń starszy	bezterminowa	4 stanowiska	4 390 zł
Potrafię. Niepełnosprawność intelektualna cz. 1 (Ja w rodzinie i szkole)	bezterminowa	4 stanowiska	2 490 zł
Potrafię. Niepełnosprawność intelektualna cz. 2 (Ja i świat)	bezterminowa	4 stanowiska	2 490 zł
Matematyka. Dyskalkulia	bezterminowa	4 stanowiska	2 490 zł
Potrafię. Obszar matematyczny (klasy 4-6)	bezterminowa	9 stanowisk	1 490 zł
Percepcja wzrokowa	bezterminowa	4 stanowiska	2 490 zł
Koncentracja i pamięć	bezterminowa	4 stanowiska	2 490 zł
ADHD	bezterminowa	4 stanowiska	2 490 zł
Czytanie SY-LA-BA-MI cz. 1	bezterminowa	9 stanowisk	890 zł
Czytanie SY-LA-BA-MI cz. 2	bezterminowa	9 stanowisk	890 zł
Czytanie. Litery	bezterminowa	9 stanowisk	890 zł
Czytanie ze zrozumieniem	bezterminowa	9 stanowisk	1 490 zł
Trudności w pisaniu	bezterminowa	4 stanowiska	1 690 zł
Ortografia	bezterminowa	9 stanowisk	1 490 zł
Potrafię. Obszar polonistyczny (klasy 4-6)	bezterminowa	9 stanowisk	1 490 zł
Nauka polskiego jako obcego	bezterminowa	9 stanowisk	1 490 zł
Dysleksja	bezterminowa	4 stanowiska	3 690 zł
Wczesne wspomaganie rozwoju	bezterminowa	4 stanowiska	3 490 zł
Edukacja przedszkolna + Tic Tac Toe!	bezterminowa	9 stanowisk	3 890 zł
Tic Tac Toe!	bezterminowa	9 stanowisk	990 zł
Trening umiejętności społecznych	bezterminowa	9 stanowisk	3 890 zł
Edukacja włączająca	bezterminowa	9 stanowisk	4 390 zł
Zajęcia logopedyczne – Pakiet Ekspert (cz. 1 i 2)	bezterminowa	4 stanowiska	3 690 zł
Percepcja słuchowa – Pakiet Ekspert (cz. 1 i 2)	bezterminowa	4 stanowiska	3 890 zł
Percepcja wzrokowo-słuchowa – Pakiet Ekspert	bezterminowa	4 stanowiska	3 890 zł
Czytanie SY-LA-BA-MI – Pakiet Ekspert (cz. 1 i 2)	bezterminowa	9 stanowisk	1 690 zł
Potrafię. Niepełnosprawność intelektualna – Pakiet Ekspert (cz. 1 i 2)	bezterminowa	4 stanowiska	3 890 zł
ORM i Afazja – Pakiet Ekspert	bezterminowa	4 stanowiska	3 690 zł
AAC. Czytanie, rozumienie, komunikacja	bezterminowa	4 stanowiska	1 690 zł
Trudności szkolne. Młodzież	bezterminowa	9 stanowisk	3 890 zł
Terapia na co dzień	bezterminowa	9 stanowisk	1 490 zł
VR. Koordynacja	bezterminowa	2 stanowiska	3 990 zł
VR. Koordynacja (zestaw z okularami VR)	bezterminowa	2 stanowiska	6 490 zł

Steamowe Przedszkole	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Edukacyjna Mata STEAM z interaktywną obudową cyfrową	bezterminowa	12 stanowisk	3 490 zł

Multimedialne Pracownie Przedmiotowe	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Biologia	bezterminowa	9 stanowisk	850 zł
Geografia	bezterminowa	9 stanowisk	850 zł
Chemia	bezterminowa	9 stanowisk	850 zł
Fizyka	bezterminowa	9 stanowisk	850 zł
Matematyka	bezterminowa	9 stanowisk	1 250 zł
Pakiet (biologia, chemia, fizyka)	bezterminowa	9 stanowisk	1 950 zł
Pakiet (matematyka, chemia, biologia, fizyka)	bezterminowa	9 stanowisk	2 950 zł
Pakiet (geografia, biologia, chemia, fizyka)	bezterminowa	9 stanowisk	2 950 zł
Licencja uczniowska / 1 przedmiot	12 miesięcy	1 stanowisko	29 zł
Licencja uczniowska / 1 przedmiot	24 miesiące	1 stanowisko	49 zł

Interaktywne Plansze Przyrodnicze	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Biologia	bezterminowa	9 stanowisk	570 zł
Geografia	bezterminowa	9 stanowisk	570 zł
Chemia	bezterminowa	9 stanowisk	570 zł
Fizyka	bezterminowa	9 stanowisk	570 zł
Pakiet (biologia, geografia, chemia, fizyka)	bezterminowa	9 stanowisk	2 190 zł

Laboratorium Przyszłości	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Instrukcje BHP – w szkole i poza nią	bezterminowa	9 stanowisk	1 590 zł
Kompetencje techniczne i praktyczne	bezterminowa	9 stanowisk	1 590 zł
Maszyny wokół nas – schematy działania	bezterminowa	9 stanowisk	1 590 zł
Pakiet 3 (powyższych) programów	bezterminowa	9 stanowisk	3 990 zł
Instrukcje BHP – zestaw podstawowy	bezterminowa	9 stanowisk	999 zł

Pracownia przyrodnicza STEM	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
eduLab Eksperymentarium	bezterminowa	licencja szkolna	19 990 zł

Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Biologia	bezterminowa	9 nauczycieli i 90 uczniów	1 500 zł
Geografia	bezterminowa	9 nauczycieli i 90 uczniów	1 500 zł
Chemia	bezterminowa	9 nauczycieli i 90 uczniów	1 500 zł
Fizyka	bezterminowa	9 nauczycieli i 90 uczniów	1 500 zł

Matematyka Teoria i Praktyka	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Szkoła Podstawowa kl. 4-6	bezterminowa	9 stanowisk	2 490 zł
Szkoła Podstawowa kl. 7-8	bezterminowa	9 stanowisk	2 490 zł
Szkoła Podstawowa kl. 4-8 Pakiet Ekspert	bezterminowa	9 stanowisk	3 890 zł
Szkoła Ponadpodstawowa kl. 1-2	bezterminowa	9 stanowisk	2 490 zł
Szkoła Ponadpodstawowa kl. 3-4	bezterminowa	9 stanowisk	2 490 zł
Szkoła Ponadpodstawowa kl. 1-4 Pakiet Ekspert	bezterminowa	9 stanowisk	3 890 zł

eduLabVR Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
eduLabVR (bez gogli)	bezterminowa	12 nauczycieli i 360 uczniów	6 990 zł
eduLabVR (zestaw z goglami VR, 4 szt.)	bezterminowa	12 nauczycieli i 360 uczniów	19 990 zł

LaboLAB	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Struktury roślin i zwierząt	bezterminowa	licencja szkolna	5 490 zł
Materia i energia w ekosystemach	bezterminowa	licencja szkolna	4 390 zł
Życie w ekosystemach	bezterminowa	licencja szkolna	4 390 zł
Pogoda i klimat	bezterminowa	licencja szkolna	3 290 zł
Zmieniająca się planeta Ziemia	bezterminowa	licencja szkolna	5 490 zł
Ziemia i kosmos	bezterminowa	licencja szkolna	4 390 zł
Struktury i właściwości materii	bezterminowa	licencja szkolna	6 590 zł
Siły i oddziaływania	bezterminowa	licencja szkolna	6 090 zł
Energia. To działa!	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 (5 programów, bez matematyki)	bezterminowa	licencja szkolna	4 990 zł
Pakiet (7 programów)	bezterminowa	licencja szkolna	5 990 zł

eduPaka Dom	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Jeden przedmiot / jedna klasa	12 miesięcy	1 licencja	149 zł

Będzie Dobrze	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Będzie Dobrze	bezterminowa	9 nauczycieli i 30 uczniów	1 490 zł

learn:bit Arcade	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
learn:bit Arcade (z płytką micro:bit) 1 szt.	bezterminowa	1 nauczyciel i 3 uczniów	990 zł
learn:bit Arcade (z płytką micro:bit) 10 szt.	bezterminowa	10 nauczycieli i 30 uczniów	8 900 zł

EdTool	licencja	liczba stanowisk	cena brutto
Pakiet Nauczyciel z Klasą	24 miesiące	1 nauczyciel i 30 uczniów	1 590 zł
Pakiet Nauczyciel z Klasą (odnowienie licencji)	12 miesięcy	1 nauczyciel i 30 uczniów	670 zł
Pakiet Szkoła podstawowy	24 miesiące	5 nauczycieli i 150 uczniów	4 900 zł
Pakiet Szkoła (odnowienie licencji)	12 miesięcy	5 nauczycieli i 150 uczniów	2 800 zł
Pakiet Szkoła rozszerzony	24 miesiące	20 nauczycieli i 400 uczniów	14 900 zł
Pakiet Szkoła rozszerzony (odnowienie licencji)	12 miesięcy	20 nauczycieli i 400 uczniów	7 900 zł

Cennik aktualny na 22.05.2026



Nagrody



Bett Awards

Programy mTalent otrzymały prestiżową nagrodę Bett Awards 2024 Finalist w kategorii „SEND Resources Products & Services” oraz Bett Awards 2021 w kategorii „Special Educational Needs Solutions”.



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.



Certyfikat JakOOOści

Programy mTalent oraz Mata STEAM otrzymały Certyfikat JakOOOści przyznawany przez Ogólnopolskiego Operatora Oświaty. Zestawy mTalent zostały uznane za „atrakcyjne produkty, które w pełni odpowiadają oczekiwaniom zarówno dzieci, jak i nauczycieli”.



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 główne 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
sprzedaz@learnetic.com