

Część 2. Pomoce edukacyjne

Lp.	Nazwa	Ilość	Opis
1	Magiczny dywan/interaktywna podłoga wraz z oprogramowaniem	1	<p>Wymiary interaktywnego dywanu to min. 1,8m x 2,8 m. W komplecie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zestaw min. 36 gier i zabaw interaktywnych - pakiet rewalidacyjny z min. 16 grami. <p>Cechy urządzenia:</p> <ol style="list-style-type: none"> Możliwość podłączenia do internetu: <ul style="list-style-type: none"> - kablowego poprzez gniazdo RJ-45 umieszczone w tylnej płycie urządzenia - radiowego WiFi poprzez dongle WiFi wkładany do portu USB umieszczonego w tylnej płycie urządzenia (moduł WiFi w komplecie) <p>Dostęp do internetu pozwala m.in. na:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zdalne wykonywanie upgradów, w tym dogrywanie nowych gier (odpłatne abonamenty na nowe gry) - zdalne wykonanie prac konserwacyjnych i serwisowych - zdalne włączanie i wyłączanie urządzenia - funkcja ważna na placach zabaw <ol style="list-style-type: none"> Możliwość podłączenia zewnętrznych głośników: <p>Gniazdo AUDIO, umieszczone na tylnej płycie urządzenia pozwala na dołączenie zewnętrznego systemu nagłaśniającego.</p> <p>Zabawa i nauka z jego wykorzystaniem rozwija u dzieci dużą motorykę, koordynację wzrokowo-ruchową, spostrzegawczość i szybkość reakcji. Interaktywny dywan to zintegrowany system czujników ruchu, który zawiera w sobie projektor, komputer oraz tablicę interaktywną. Jego funkcjonalność umożliwi szerokie spektrum zastosowania w każdym pomieszczeniu, na jasnym, jednolitym podłożu. Obraz wyświetlany ze specjalnie zaprojektowanego rzutnika tworzy „wirtualny, magiczny dywan”, na którym dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym przeżywają wspaniałe przygody, poczynając od gier i zabaw ruchowych po edukację poznawczą ze wszystkich dziedzin wiedzy. Dziecko podczas zabawy ingeruje w jej tok za pomocą ruchów rękami lub nogami. Zaletą tej jedynej na rynku pomocy jest wyjątkowa łatwość w obsłudze - nauczyciel steruje urządzeniem przy użyciu pilota (zasada działania jest taka sama, jak w przypadku pilota do TV). Jest to możliwe, ponieważ urządzenie składa się z integralnych elementów.</p> <p>Zamówienie obejmuje również montaż urządzenia i przeszkolenie w zakresie obsługi.</p>
2	Magiczna ściana wraz z modułem interaktywnym	1	<p>System interaktywnej rozrywki grupowej, łączący sport z wirtualną rzeczywistością. Na Magicznej ścianie gra się piłką, rzucając nią lub uderzając o ścianę. Gry i animacje, które stanowią nasze cele, wyświetlane są na interaktywnej ścianie. Ilość uczestników jest nieograniczona – w grze może brać udział nawet kilkanaście osób na raz. Dodatkowo quizy edukacyjne pozwalają na urozmaicenie zajęć lekcyjnych poprzez zabawę połączoną z nauką.</p> <p>Obsługa platformy Magicznej ściany (Knocker Inside) jest intuicyjna.</p> <p>W skład zestawu wchodzi:</p>

Część 2. Pomoce edukacyjne

		<ul style="list-style-type: none"> ● Mobilny, składany ekran gry ● Projektor ultrakrótkoogniskowy ● Wbudowane nagłośnienie ● Wbudowany komputer (z łącznością Wi-Fi i systemem Windows) ● Wysuwany wysięgnik na projektor ● Zestaw czujników uderzeń piłek ● Klawiatura i mysz bezprzewodowa <p>Najważniejsze cechy Magicznej ściany:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● interaktywna rozrywka dla dzieci i dorosłych, ● nauka poprzez ruch i zabawę, ● rozwija kreatywność, ● pokazuje, że nauka nie musi być nudna, ● unikalny sposób gry - animacje kontroluje się za pomocą dowolnej piłki, ● idealne rozwiązanie dla placówek edukacyjnych czy też sal zabaw, centrów rekreacji i sportu, ● gra grupowa rozwija w dzieciach umiejętności społeczne, ● dopasowana do różnego wieku graczy, ● urozmaici zajęcia edukacyjne łącząc naukę z zabawą, ● dobrze wpływa na rozwój koordynacji ruchowej i koncentrację, ● jest to mobilne centrum multimedialne (pozwala na oglądanie bajek, filmów, zorganizowanie karaoke). <p>- Rozrywka i sport - Magiczna ścianka to wspaniała rozrywka. Dzięki pakietowi gier dzieci bawią się prowadzącą aktywność ruchową. Pakiet gier treningowych pozwala na rozwijanie refleksu i celności oraz wprowadza element zdrowej rywalizacji.</p> <p>- Nauka i edukacja - Dzięki zestawie quizów i gier edukacyjnych Magiczna Ściana stanowi znakomite narzędzie edukacyjne. Istnieje możliwość podłączenia dodatkowego modułu interaktywnego, który sprawi, że Magiczna ściana zamieni się w tablicę interaktywną, którą można obsługiwać za pomocą dotyku lub specjalnych pisaków.</p> <p>- Muzyka i karaoke - Magiczna ścianka wyposażona jest w dwa szerokopasmowe głośniki, które z łatwością nagłośnią każdą uroczystość i wspomogą zajęcia muzyczne. Do Magicznej Ściany z łatwością podłączyć można zestaw mikrofonów bezprzewodowych.</p> <p>- Centrum multimedialne - Magiczna ścianka to olbrzymi ekran projekcyjny wyświetlający jasny obraz o przekątnej 84cale (ponad 2 metry). Z pomocą dołączonej klawiatury bezprzewodowej można odtwarzać filmy, prezentacje i zdjęcia lub programy edukacyjne. Dane można podłączać za pomocą pendrive'a USB lub pobierać przez Internet bezprzewodowy.</p> <p>GRY:</p>
--	--	--

Część 2. Pomoce edukacyjne

		<p>Runner - Logiczna gra, w której poruszający się ludzik musi pokonać wiele przeszkód na swojej drodze, by jak najdalej dobiec. Zadaniem graczy jest budowanie toru biegu runniera, poprzez aktywację, bądź dezaktywację różnych elementów tj. odskocznie czy platformy. Dzięki trafnym i przemyślanym strzałom, nasz ludzik może spokojnie biec przed siebie zbierając po drodze punktowane gwiazdki. Zadanie nie jest łatwe, a najmniejsza pomyłka skutkuje utratą życia naszego biegacza. Zatem w tej grze przyda się nie tylko celność rzutów, ale także głowa nie od parady!</p> <p>Squar - Gra polega na rzucaniu piłkami w powiększające się kwadraty, widoczne na planszy. Za każdy kwadrat gracze otrzymują określoną ilość punktów w myśl zasady: im większy kwadrat, tym wyżej punktowany. Gracz, który chce zdobyć największą liczbę punktów za zabicie jednego kwadratu, musi podjąć ryzyko i doczekać aż urośnie on do liczby 4 bądź 5. Jednak jeśli gracz w porę nie zdąży tego zrobić, gra kończy się. W Squar można spróbować swoich sił w pojedynkę bądź drużynowo, ustanawiając coraz to nowsze rekordy.</p> <p>Rec-Tang-Zings - Słodko śpiące prostokątne buźki mogą pokazać swoje oblicze, gdy tylko trafisz je piłką! Graczu, uważaj na czerwień niezadowolenia i szybko usypiaj prostokąty, które jeszcze nie śpią. Grzecznie śpiące ululaj dalej dosnu i zdobywaj punkty!</p> <p>Pie Attack - Uwaga! Jagodowe ciasto babuni może wylądować na Twojej buzi! Gra Pie Attack to gra dla osób z poczuciem humoru! Jeśli chcesz zdobyć jak najwięcej punktów, unikaj wesołych lemurków i innych zwyczajnych gości. Trafiaj w czerwone diabełki oraz nie pozwól by śmiały się z Ciebie. Bądź pierwszy i zmiażdż je jagodowym lukrem</p> <p>Gifts - Gra o tematyce świątecznej pełna jest niespodzianek. Na interaktywnej ścianie pojawiają się kolorowe prezenty, w które trzeba celować. Każdy trafiony prezent odsłania skrywaną niespodziankę, za którą dostaje się punkty. W prezentach mogą kryć się różne magiczne przedmioty związane ze świętami. Gdzieś w oddali może pojawić się także Święty Mikołaj, który wprowadzi nieco zamieszania do gry, a więc gracz musi ćwiczyć swoją koncentrację i celność!</p> <p>Snowman - Lodowy bałwanek zachwycony pięknem zimowych śnieżynek, beztrąsko przechadza się po lodowej krainie. Jest on jednak nieświadomy zagrożenia jakie na niego czyha. W interaktywnej grze Snowman gracze muszą ochronić bałwanek przed wielkimi bryłami lodu spadającymi z nieba. Za każde celne trafienie piłką w bryłę dostaje się punkty, a nasz bałwanek może spokojnie kontynuować zimową przechadzkę.</p> <p>SYMULATORY:</p> <p>Speed Bowling - Nowoczesny symulator bowlingu, dostępny jedynie na platformie Knoocker. W jednej rozgrywce możesz grać aż z trzema innymi osobami! Graczu - zbij swoich przeciwników i sprawdź się w wirtualnym bowlingu! Możesz wybrać swój indywidualny identyfikator, który będzie Ci towarzyszył przez całą grę.</p> <p>Goal Goal Goal - Symulator gry w piłkę nożną. Rozgrywka polega na tym, aby zdobyć jak najwięcej goli. Trzeba być szybkim, aby trafić do bramki i przechytrzyć bramkarza! Świetna zabawa zarówno dla jednego gracza, jak i dla wielu, bo dzięki współpracy można zdobyć więcej punktów.</p> <p>QUIZY EDUKACYJNE:</p>
--	--	---

Część 2. Pomoce edukacyjne

			<p>MATEMATYCZNE</p> <p>Dodawanie - gracz ma za zadanie policzyć ile widzi owoców na ścianie. Poprawna odpowiedź zaświeci się na zielono.</p> <p>Cyfry - gracz widzi na ekranie zbiór owoców. Jego zadaniem jest wybranie cyfry odpowiadającej ilości owoców w zbiorze.</p> <p>Kształty - gracz ma za zadanie dopasować kształt do nazwy, która pojawia się na środku ekranu.</p> <p>JĘZYK ANGIELSKI</p> <p>Gracz musi wybrać odpowiedni obiekt, którego nazwa pojawiła się na ekranie. Np. do nazwy zwierząt po angielsku należy dopasować odpowiedni obrazek.</p> <p>KOLORY I KSZTAŁTY</p> <p>Zadaniem gracza jest wskazanie odpowiedniej figury w określonym kolorze.</p>
3	Kącik zabaw	1	<p>Kącik zabaw łąka z elementami sensorycznymi prawy. Stymuluje zmysł wzroku i dotyku, a także rozwija koordynację wzrokowo-ruchową. Kącik wyposażony w miękkie materace, które zapewnią dziecku bezpieczeństwo. Z jednej strony znajdują się schody, a z drugiej zjeżdżalnia. Po drodze skrywa się wiele atrakcji w postaci sensorycznych elementów, mocowanych na stałe. Pod zjeżdżalnią znajduje się wejście - tunel z pianki. Dodatkowo w kącikach znajdują się przesuwanki stymulujące motorykę rąk.</p> <p>Wymiary:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymiary podestu: 110 x 110 cm - wysokość: 120 cm - wysokość podestu: 59 cm - długość zjeżdżalni: 135 cm - długość schodów: 120 cm