

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/interaktywna-podloga-funfloor-mobilny-rewalidacja-ze-statywem-p-9530.html>



INTERAKTYWNA PODŁOGA FUNFLOOR MOBILNY REWALIDACJA ZE STATYWEM

Cena	13 599,00 zł
Dostępność	Dostępny
Kod producenta	FUNFLOOR
Producent	FunFloor
Dla szkoły/przedszkola	CERTYFIKAT

Opis produktu

INTERAKTYWNA PODŁOGA FunFloor MOBILNY **REWALIDACJA**

W PAKIECIE: 135 GIER, PILOT, STATYW MOBILNY, INSTRUKCJA OBSŁUGI

- podłoga z bogatym pakietem gier i zabaw edukacyjnych, dedykowana do szkół i przedszkoli, z pakietem gier dla dzieci o specjalnych potrzebach edukacyjnych
- 135 gier w pakiecie: 50 gier PLAY, 50 gier EDU, 10 gier EKOLOGIA i 25 gier REWALIDACJA I TERAPIA
- **pakiet Rewalidacja i Terapia - zestaw 25 interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie zaburzonych funkcji i rozwój percepcji**
- statyw mobilny
- **Jasność projektora: 3500 ANSI**
- Obsługa za pomocą pilota
- Podział gier na grupy
- Możliwość montażu do statywu i ściany



FunFloor REWALIDACJA jest doskonałym rozwiązaniem wspomagającym naukę na wczesnym etapie edukacji zaczynając od nauki prostych czynności, poprzez naukę litererek, cyferek, owoców, zwierząt. Zajęcia edukacyjne przeplatane z grami tworzącymi pakiet PLAY sprawiają że nauka jest niezwykle ciekawa i angażująca wszystkie dzieci. Najczęściej używany w szkołach i przedszkolach.

FunFloor REWALIDACJA wyposażony jest w pakiet 135 gier: 50 gier z pakietu PLAY, 50 gier z pakietu EDU, 35 gier z pakietu REWALIDACJA i TERAPIA oraz 10 gier z pakietu Ekologia. Lampa o jasności 3200 bardzo dobrze sprawuje się w warunkach normalnego użytkowania w salach lekcyjnych, świetlicach i w przedszkolach.

Istnieje możliwość wzbogacenia FunFloor o dodatkowe pakiety gier oraz zamówienie maty podłogowej, i pisaków

interaktywnych, które również są obsługiwane w tej wersji.

Pakiety gier

FunFloor REWALIDACJA zawiera 4 pakiety tematyczne, w których jest razem 135 gier:

Pakiet EDU 50

stworzony w oparciu o podstawę programową Ministra Edukacji Narodowej do nauki w przedszkolach. Tworząc ten pakiet położyliśmy nacisk na edukację najmłodszych i rozwój wszystkich podstawowych obszarów, od kształtowania umiejętności społecznych, naukę higieny, promocję zdrowia jak również poznawanie cyferek, literek, dźwięków aż po elementy geografii. Po za przedszkolami pakiet EDU jest używany bardzo często w klasach 1-3.

Pakiet PLAY 50

zróżnicowany zestaw gier zabawowo-sportowych, który pokazuje największe możliwości interaktywnej podłogi. Piłka nożna, łapanie pingwinów, odkrywanie skarbów pod piaskiem to doskonały przerwanyk w nauce ale również główna atrakcja w salach zabaw.

Pakiet EKO 10

stworzony został aby edukować i zwiększać świadomość ekologiczną. Pakiet zawiera 10 gier związanych z segregacją, sprzątaniami i rozkładaniem się odpadów. Gry ekologiczne mają za zadanie zaszczepić nawyk dbania o naszą planetę.

oraz specjalny pakiet do rewalidacji i terapii



REWALIDACJA I TERAPIA 25

Zestaw 25 interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie zaburzonych funkcji i rozwój percepcji, jednocześnie wspomagających koncentrację uwagi opartą na analizatorze wzrokowo-kinestetycznym. Pakiet Rewalidacja i Terapia może stanowić niezastąpioną pomoc merytoryczną, gdyż jest opracowany w oparciu o badania naukowe, wiedzę merytoryczną oraz własne doświadczenia z pracy terapeutycznej z dziećmi/uczniami przejawiającymi deficyty rozwojowe. W znacznym stopniu ułatwia pracę nauczycielowi, czy rodzicowi w warunkach domowych jednocześnie znacznie uatrakcyjniając pracę poprzez min. wzbudzenie ciekawości, bazowanie na zasobach dziecka oraz stopniowe przechodzenie do wyższego poziomu.

Rewalidacja to całokształt podejmowanych, usystematyzowanych działań, których celem jest przywrócenie pełnej sprawności, wyrównywanie braków i maksymalne usprawnianie funkcji psychicznych i fizycznych. Czyli korygowanie zaburzonych funkcji, kompensowanie, wyrównywanie i zastępowanie braków oraz dynamizacja rozwoju.

Pakiet Rewalidacja i Terapia daje uczestnikom:

- możliwość pracy w małej grupie,
- indywidualizację tempa pracy,
- poruszanie się w sferze najbliższego rozwoju,
- gradację trudności, czyli przechodzenie od zadań łatwiejszych do zadań trudniejszych,

- dostosowanie czasu trwania ćwiczenia do wydajności podopiecznego,
- mobilizację dziecka.

Pakiet zbudowany jest z działań:

1. **Rozumienie poleceń** jest kluczową umiejętnością, na której opierają się pozostałe umiejętności. Umiejętności bazowe z zakresu rozumienia i naśladowania mowy są niezbędne do przejścia na następne etapy terapii i rozwijania umiejętności bardziej złożonych.

Ten dział składa się z trzech części:

- podstawowe rozumienie poleceń: są to zadania związane z usprawnianiem funkcji słuchowo-językowych (1.1, 1.2, 1.3)
- rozumienie poleceń bez przedmiotów: są to zadania związane z kojarzeniem obiektów ze sobą, łączenie w pary oraz logicznie pasujące gruby obiektów (1.4, 1.5)
- rozumienie poleceń z przedmiotami: są to zadania, w których wykorzystujemy fizyczne przedmioty, które ułatwiają skojarzenia z wyświetlanymi treściami (1.6, 1.7)

2. **Kontekst społeczny** jest zestawem ćwiczeń pozwalającym zrozumieć mechanizmy związane z podstawowymi emocjami, dzięki czemu możliwe jest stymulowanie zdolności komunikacyjnych w kontekście społecznym.

3. **Percepcja słuchowa** są to ćwiczenia stymulujące funkcje słuchowe, jednocześnie wspierające rozwój uwagi i pamięci opartej na analizatorze słuchowym.

4. **Funkcje wzrokowe** są zestawem ćwiczeń rozwijających percepcję wzrokową, przy jednoczesnym wspomaganie koncentracji uwagi opartej na analizatorze wzrokowym.

5. **Koordinacja wzrokowo-ruchowa** to zestaw ćwiczeń kształtujących umiejętność łączenia tego co spostrzegamy z ruchem.

GRY W PAKIECIE:



* **Dywan interaktywny** to urządzenie multimedialne, które wyświetla obraz na podłożu. Składa się z projektora, systemu czujników ruchu, specjalnego oprogramowania oraz komputera, które zostały umieszczone w jednej obudowie. Wykorzystana technologia umożliwia poruszanie się po wyświetlanym obrazie, który reaguje na nasz ruch.

Specyfikacja



Specyfikacja Interaktywnej Podłogi FunFoor EDU

Projektor

Projektor krótkoogniskowy Tak

Jasność 3200 ANSI Lumenów

Kontrast 13000:1

Żywotność lampy (tryb normal) Min. 4500 h

Projektor krótkoogniskowy Tak

Zasilanie / Pobór prądu

Zasilanie 230 V

Maksymalny pobór mocy 375 W

Pobór mocy gdy urządzenie wyłączone 0 W

Komputer

Procesor Intel lub równoważny

Dysk SSD mSATA, MLC, min. 16BG

Pamięć RAM Min 2GB

Płyta główna 4 x USB 3.0, D-Sub, HDMI, DC-In, Audio, Mic, mSATA

Dźwięk

Wbudowane głośniki Tak

Moc Min. 10 W

Inne

Ustawienie projektora w zestawie Poziomo (prawidłowa wentylacja)

Złącza USB x2szt, Audio, MIC, LAN

Złącza opcjonalnie HDMI, VGA

Kamera wykrywająca ruch Tak

Pilot zdalnego sterowania Tak

Uchwyt sufitowy w zestawie Tak

Kabel zasilający w zestawie Tak

Instrukcja obsługi w języku polskim Tak

Możliwość montażu do ściany Tak

Kolor Biały

Wymiary maksymalne 51cm x 31cm x 20cm

Waga maksymalna 9,5 kg

System operacyjny Linux

Ilość animacji Min. 80

Podział gier na grupy Tak

Tryb automatycznego przełączania gier Tak

Typ przewodowej karty sieciowej 10/100/1000 Mbit/s

Typ bezprzewodowej karty sieciowej IEEE 802.11n/g//b

Gotowy do połączenia internetowego Tak

Możliwość dodawania gier przez internet Tak

Możliwość zdalnej aktualizacji Tak

WiFi Tak



Przedsiębiorstwo Zaopatrzenia Szkół CEZAS Sp. z o.o.

Łęczyńska 37, 20-309 Lublin,
NIP 7120165368, REGON 430362055
Nr tel. 81 525 85 51, Nr faks 81 525 86 93
E-mail: cezas@cezas.com.pl

Gwarancja na system z wyłączeniem lampy 24 miesiące

Gwarancja na lampę 12 miesięcy lub 2000 godzin pracy

CERTYFIKAT ISO 9001 TAK

Rozmiar wyświetlanego obrazu

Wysokość pomieszczenia (cm)	Rozmiar wyświetlanego obrazu (cm)
240	198 x 149
250	206 x 155
260	215 x 162
270	224 x 168
280	232 x 174
290	240 x 180
300	249 x 187
310	194 x 258
315	262 x 197
320	266 x 200
330	275 x 209
340	283 x 213
350	292 x 219