

Scoala asa cum ne place

*Laborator VR,
Laborator limbi straine
(engleza, franceza, spaniola)
Videoproiector interactiv
Robot Photon
Robot Spider
Robot Patrured
Display interactiv
Sistem de sonorizare scolara
Mobilier Scolar*

Joaca ➡ Invatare ➡ Dezvoltare



VRLab Academy Junior



2024

www.agress.ro

Beneficiile laboratoarelor de realitate virtuala



Reducerea costurilor

Reducerea riscurilor de accidentare

Reducerea timpului de realizare a experimentelor

Aplicarea teoriei prin joc

Realizarea experimentelor in orice moment

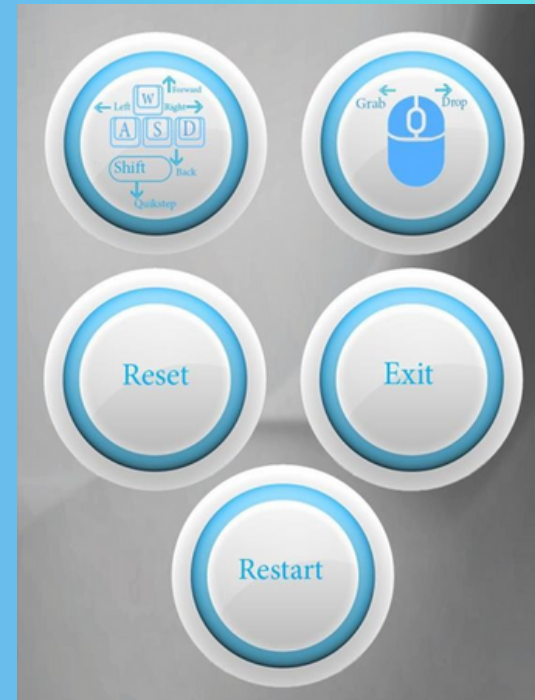
Inspira, starneste si incurajeaza gandirea creativa

Sustine colaborarea intre elevi si stimuleaza implicarea activa

Experiente educationale memorabile



Pentru fiecare laborator, elevii si profesorii au la dispozitie un **manual virtual** care contine informatii utile pentru desfasurarea experimentului in parametri optimi, toate instrumentele necesare, o tableta virtuala interactiva care ofera informatii despre experiment, dar si asistenti virtuali de laborator care interactioneaza cu elevii, ofera indrumare si intervin atunci cand este necesar.





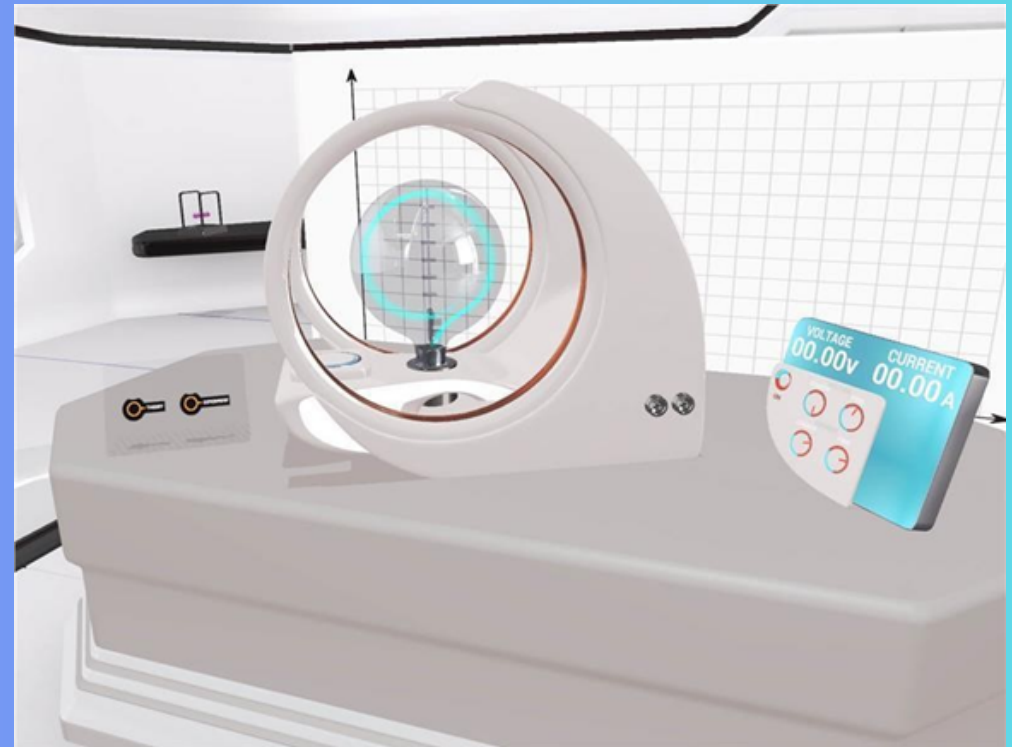
Laboratoarele de realitate virtuala Academy Junior pot fi utilizate atat in versiune VR, versiune ce necesita echipament specializat (ochelari VR), cat si in versiune PC, versiune ce nu necesita decat un PC/Laptop si un mouse.

Legea Reflectiei
Materiale transparente-translucide-transparente
Formarea umbrei
Formarea sunetului, transmisiei si izolatiei
Test acustic
Cum sa creezi un curcubeu
Oglinzi de avion, reflexii si imagine
Reflectarea luminii pe oglinzi sferice
Refractia luminii in lentila

Introducere in circuitul electric inchis
Luminozitatea lampilor
Conductori si izolatori
Efectul rezistentei la curent
Conexiunea rezistoarelor si conceptul Ohm
Descoperirea bateriilor
Experiment electrostatic
Proiectare electroscope si impamantare
Proiectarea busolei magnetice

Proiectare dinamometru
Rugozitatea suprafetelor
Proiectarea parasutei
Experimentul conditiilor de echilibru
Distanța, viteza si relatia de timp
Simulator de greutate
Experiment Impact-Raspuns
Marul lui Newton
Conversia si conservarea energiei
Scripete fixe si mobile
Parghii si planuri inclinate
Roata si surub

LISTA EXPERIMENTE



LISTA EXPERIMENTE

- Experimentele celor trei maimute
- Drog sau otrava?
- Amprenta de carbon
- Economie de reciclare
- Efectele poluarii mediului asupra organismelor
- Sfera descoperirii si dezastrele naturale
- Observarea topirii, fierberii, congelarii
- 1kg de fier sau 1 kg de bumbac
- Stare speciala a apei
- Elemente din lume
- Element sau compus
- Modificari fizice si chimice
- Industria chimica in lume
-
- Evaporarea si fierberea lichidelor
- Aventura solid-lichid-gaz
- Dansul particulelor
- Structura atomului
- Molecule speciale din univers
- Clasificarea elementelor si caracteristicile lor
-
- Zero deseuri
- Raspandirea caldurii in medii diferite
- Schimb de caldura si temperatura
- Introducere in conductie si izolatie
- Amestecuri omogene si heterogene
- Formarea compusilor cu reactii
- Proiectarea unui termometru
- Incalzire pentru a se extinde, racire pentru a se micsora
- Incalzire mai mult folosind mai putin
- Metode de separare in chimie
- Baze amare si acizi acri
- Experiment traditional cu pH-metru



LISTA EXPERIMENTE



- Alinierea cuburilor cu robotul
- Robotul Marte
- Sfera Descoperirii
- Test de auz
- Simulator de greutate
- Forta si presiune
- Introducere in microscopie
- Introducere in organismi si caracteristicile lor
- Observarea organismelor microscopice
- Viata in acvariu
- Piramida alimentelor
- Introducere in sistemulosos
- Cum functioneaza muschii mei?
- Aventura digestiva a mancarii
- Determinarea grupelor de sange
- Introducere in sistemul circulator
- Calatoria respiratorie a oxigenului
- Sistem de filtrare in corpul nostru
- Sistemul nervos si endocrin
- Introducere in organele de simt
- Introducere in sistemul reproducator
- Ciclu de viata

- Modificari la ADN
- Radacinile evolutiei
- ID-ul nostru biologic, ADN
- Organizarea materialului patrimonialului
- Razboiul genelor
- Mendel si mazarea lui
- Comparatia dintre celulele vegetale si animale
- Fazele mitozei si meiozei
- Reproducerea la animale
- Cum se propaga plantele?
- Experimentul de fotosinteza
- Experimentul de respiratie celulara
- Nasterea lui Dolly
- Avantajele si dezavantajele Gdo
- Privire mai aproape de soare
- Aterizarea pe Luna
- Luna pe cer
- Miscarea Pamantului
- Locuitorii sistemului solar
- Ascunde-te pe cer
- Locuitorii cosmosului
- 23 de grade 27 de minute
- Statia meteorologica



Laborator limbi straine

Engleza, Franceza , Spaniola

Optimas School este rezultatul a ani de dezvoltare si optimizare a solutiei, la care au participat si contribuit sute de profesori, din dorinta de a revolutiona procesul de predare/invatare. Astazi, peste 4.000 de sali de clasa, sunt echipate cu laboratorul de limbi straine Optimas School.



Beneficiile laboratorului de limbi straine



Reducerea costurilor

Aplicarea teoriei prin joc

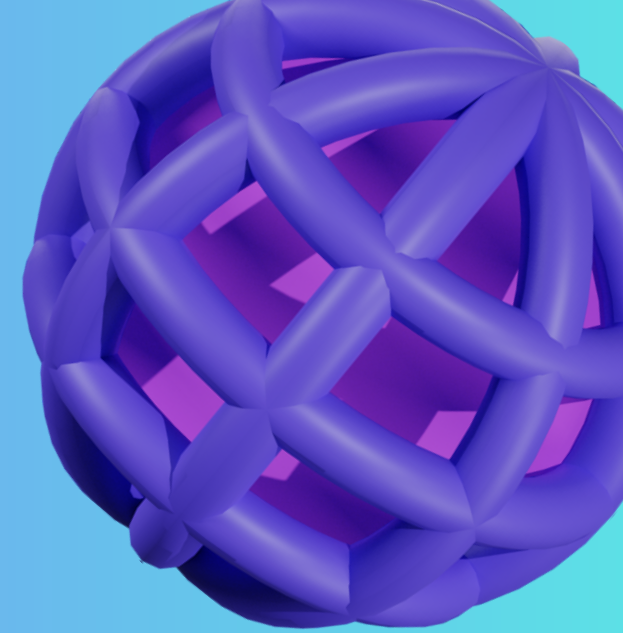
Sustine colaborarea intre elevi si stimuleaza implicarea activa

Permite profesorilor sa tina totul sub control

Gama variata de resurse si materiale didactice

Usor de instalat si de utilizat





Profesorul este cel care detine controlul complet

Elevii si studentii pot lucra individual insa profesorii pot discuta cu ei prin intermediul castilor, pot gestiona activitile pe care le desfasoara si pot monitoriza activitatea fiecarui elev sau student, fara a fi necesara deplasarea la calculatorul elevului.

Profesorul nu este nevoit sa piarda timpul pentru a pregati si seta calculatoarele, deoarece toate calculatoarele din sala de clasa sunt complet pregatite pentru utilizare imediat dupa instalarea Optimas School. Interfata si uneltele laboratorului de limbi straine Optimas School sunt intuitive si extrem de usor de folosit si pot fi utilizate inclusiv pe ecrane tactile.

Optimas School poate fi integrat in orice laborator de informatica echipat cu calculatoare cu sistem de operare Windows si astfel unitatea de invatamant poate beneficia la maxim de aceasta noua tehnologie dezvoltata special pentru educatie.

Cu o investitie minima, unitatea de invatamant poate obtine beneficii maxime de pe urma calculatoarelor deja existente in unitate, adaptandu-le astfel la nevoile reale ale profesorilor si transformand laboratorul de informatica atat intr-o sala de curs multimedia si multidisciplinara, cat si intr-un laborator modern de limbi straine complet echipat.



Grupuri de discutii – Laboratorul permite configurarea a până la 8 grupuri de discutii simultan într-o sală de clasă, iar profesorul este cel care detine control complet asupra microfoanelor din sală, permitând elevilor să discute în cadrul grupului definit sau liber către toată clasa.

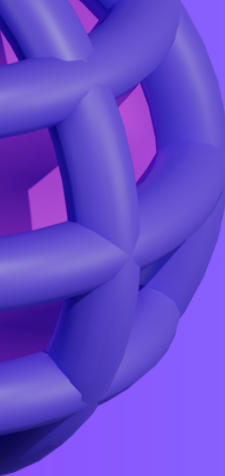
Conversatii in perechi – Acest tip de conversatii incurajeaza interactiunea si colaborarea intre elevi, iar profesorul poate crea diferite tipuri de perechi de elevi care sa exerseze limba straina la nivel conversational.

Grupuri de chat – Acest tip de grupuri permite crearea de chat rooms (camere de chat), atat la nivel de grup, cat si la nivel de clasă, pentru exersarea în scris a limbii străine studiate. Profesorii au optiunea de a salva chat-urile create.

Conversatii private si Ajutor – Elevii pot contacta direct profesorul dacă au nevoie de ajutor și pot discuta cu acesta în privat, fără a fi necesară deplasarea de la calculator la catedra.

Discutii generale – Această funcție permite profesorului să preia controlul tuturor calculatoarelor din sală de clasă și să discute cu toți elevii, chiar dacă aceștia sunt angajați în activități individuale sau de grup.

Chestionare si Sistem de vot – Această funcție permite profesorului să aibă acces în timp real la statistici și rapoartele răspunsurilor oferite de elevi în urma temelor primite de aceștia.

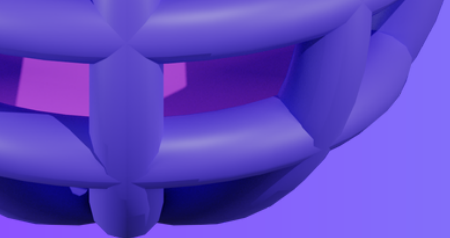


Canale de transmisie – Cele 10 canale disponibile, permit profesorilor sa trimita materiale audio si video din surse diferite, catre calculatoarele elevilor din sala de clasa. In plus, canale diferite pot fi transmise simultan catre grupuri diferite de elevi.

Diversitatea resurselor – Materialele utilizate in sala de clasa pot veni dintr-o varietate de surse digitale precum DVD, CD-ROM, stick USB, video digitalizat, programe computerizate sau internet, cat si din surse analogice precum materiale video VHS sau casete audio.

Demonstratii – Profesorul controleaza in permanenta transmisiunile catre calculatoarele elevilor si au posibilitatea de a utiliza functia sharescreen pentru a partaja ecranul propriu sau ecranul altui elev cu intreaga clasa pentru demonstratii si explicatii suplimentare.





Identificare – Elevii si studentii pot fi identificati in interfata grafica Optimas School prin completarea numelor, astfel profesorul stie in orice moment ce elev se afla la fiecare calculator din sala de clasa.

Librarie – Profesorul are acces la un sistem avansat de management si partajare a resurselor care ii permite sa salveze, pastreze sau sa puna la dispozitia elevilor anumite materiale didactice. In plus, profesorul are optiunea de a acorda doar acces privilegiat elevilor la anumite materiale.

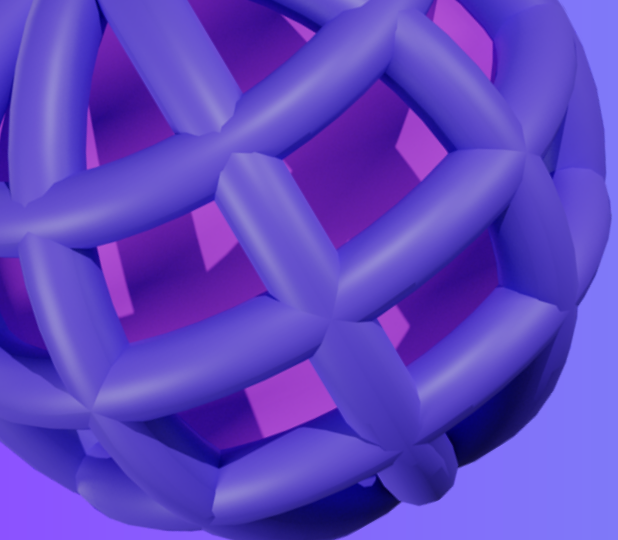
Interfata Multi-Language – Fiecare profesor are posibilitatea de a alege dintr-un numar mare de limbi disponibile pentru interfata. In plus, la mouse-over peste butoanele din meniu, apar automat mesaje scurte despre functionalitatea fiecarui buton in parte.



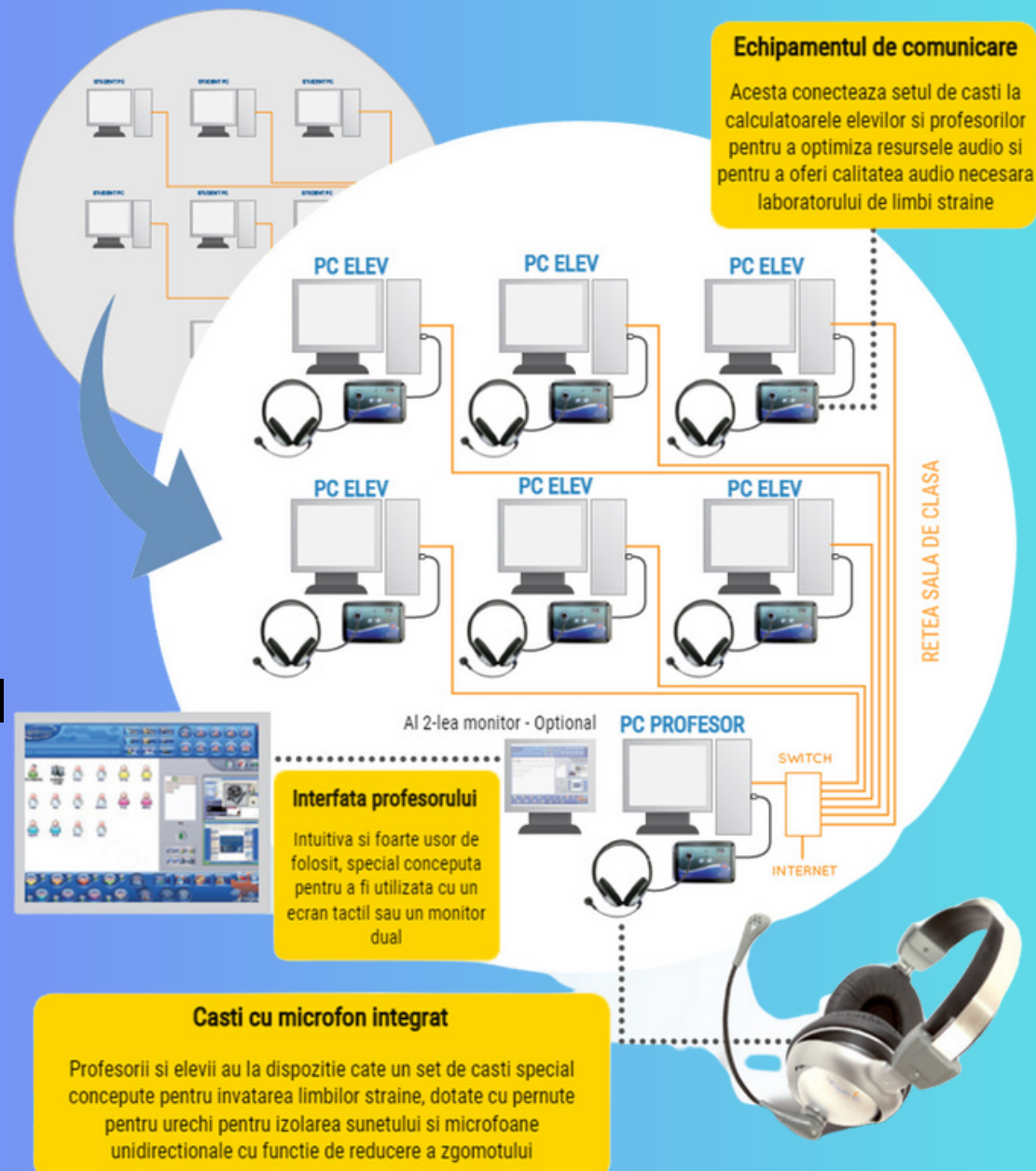
Supervizare – Profesorul poate vizualiza ecranele elevilor de la catedra, poate asculta si inregistra discutiile elevilor care rezolva activitati de comunicare, atat individual cat si in grup. Profesorul poate monitoriza activitatea individuala a unui elev sau activitatea generala, la nivel de clasa.

Acces la distanta (Remote) – Profesorul poate prelua remote controlul calculatorului unui elev, poate bloca, inchide sau deschide calculatorul, fara a fi necesara deplasarea de la catedra.

Indrumare – Profesorul are control total asupra programelor care ruleaza pe calculatoarele din sala de clasa: poate bloca accesul la programe pe care elevii nu sunt autorizati sa le utilizeze sau le poate trimite fisiere cu exercitii pe care elevii sa le rezolve. Astfel, organizarea orelor de curs si transferul de fisiere devin simple si usoare.



Optimas School este rapid si usor de instalat pe orice calculator din sala de clasa: trebuie doar instalat software-ul si dotat fiecare calculator cu echipamentul de comunicare si setul de casti cu microfon intergat.



Videoproiector interactiv

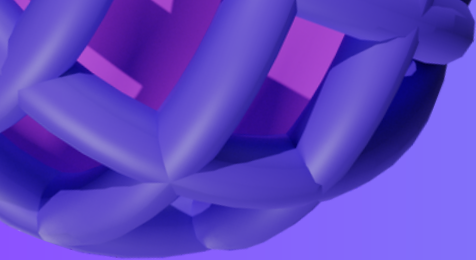


Educația interactivă

Într-o eră digitală în continuă schimbare, soluțiile interactive pentru educație **nu sunt doar un lux, ci o necesitate esențială** pentru a forma viitorii lideri, gânditori critici și cetățeni activi ai lumii noastre.

Acesta este un sistem de proiecție interactiv, de ultimă-generație, All-in-One, plug&play, care creează experiențe de joc extrem de captivante, promovând învățarea activă și dezvoltarea cognitivă prin joacă, datorită, incintelor acustice performante ce livrează sunet la calitate impecabilă, a celor 3 moduri versatile de proiecție: pe podea, pe perete și pe mese, cât și a celor 350+ jocuri disponibile.





Cu un **ecran HD luminos** și sunet rezonant, videoproiectorul interactiv redefinește timpul de redare și învățarea, menținând copiii activi și angajați în activitățile didactice ore întregi. Videoproiectorul este ușor de utilizat, nu ocupă spațiu fizic și nu necesită decât întreținere minimă.

Echipat cu un proiector Epson de 3000 lumeni supraalimentat

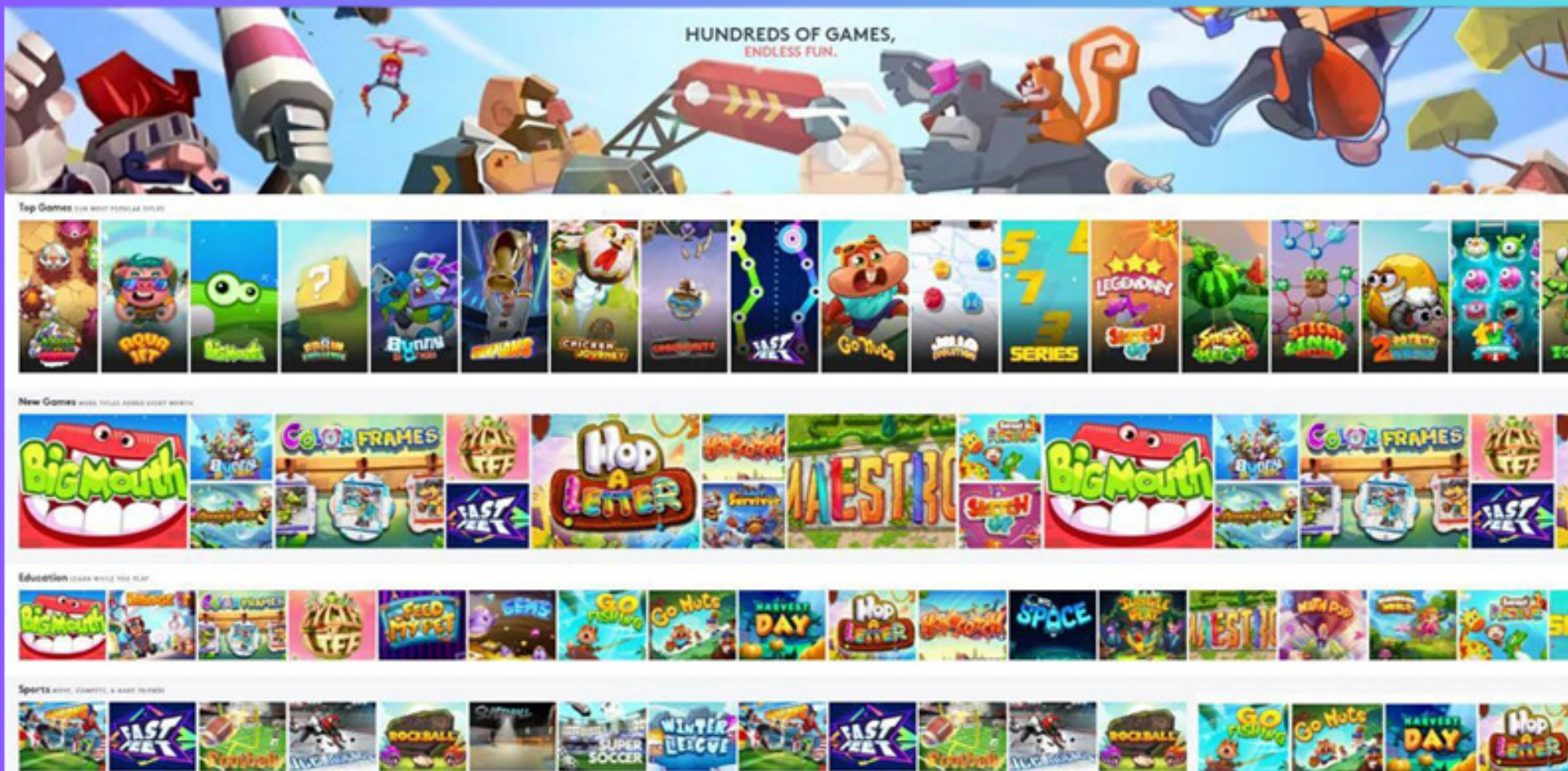
Cameră 3D care identifică și reacționează la fiecare mișcare de la fiecare jucător

Suprafață de proiecție de **până la 200"** pentru acțiuni multiplayer complet imersivă. Raport wide lens pentru tavane joase sau camere mici

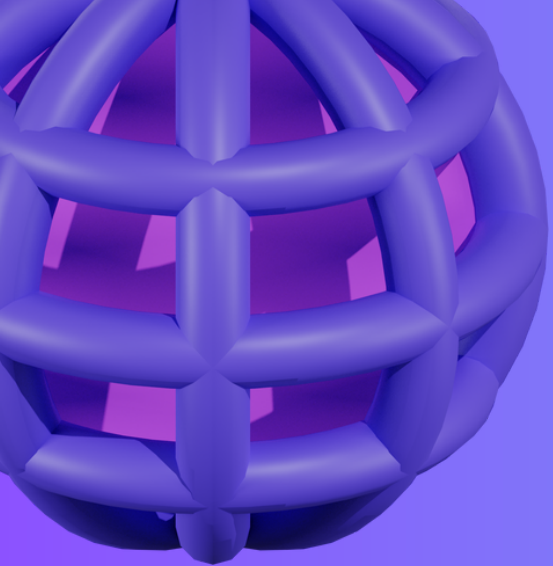
Claritate impecabilă și animații captivante

Incinte acustice de înaltă calitate ce completează experiența cu o experiență audio excepțională

Singurul proiector interactiv care comută perfect între 4 moduri de proiecție: podea, perete, masă și Ball-Wall.



În galeria de jocuri, educatorii, invatatorii, profesorii vor găsi TOT CE AU nevoie pentru a le oferi copiilor cele mai interesante activități preșcolare, școlare cu personaje noi, povești și lumi captivante.



Joacă. Învățare. Dezvoltare.
Activități interactive, învățare activă și dezvoltarea cognitivă prin joacă!



SISTEM DE SONORIZARE SCOLARA

**Ce elev nu a
exclamat macar o data „am
scapat de ascultare, am fost
salvat de clopotel”?**





Clopotelul modern

**Astazi, clopotelul traditional este inlocuit de
sistemul de sonorizare.**

Mai complex si mai eficient

- **Permite difuzarea de muzica/anunturi in pauza dintre ore**
- **Anunta sfarsitul sau inceputul orelor**
- **Salveaza vieti umane, prin avertizarea si evacuarea rapida si eficienta a persoanele aflate in cladire, in caz de incendiu, cutremur ori alta situatie de criza, conform normelor obligatorii**
- **Sistemul este adaptabil , poate fi folosit la evenimente, festivitati sau serbari**



Radiolul Scolii



Sa-i ascultam !

Elevii
dumneavoastra au
ceva important de
spus ?





Unitate – Un post de radio școlar condus de elevi și pentru elevi va contribui la construirea unei atmosfere placute în școală. Radioul înseamnă comunicare, iar conducerea unei emisiuni radio necesită angajament și muncă în echipă pentru ca aceasta să fie un succes.

Construirea încrederii – Le permite elevilor să-și exprime opiniile și să-și dezvolte încrederea, indiferent dacă este vorba despre discutarea unor probleme importante sau împărtășirea ideilor, radioul oferă elevilor tăi o voce încrezătoare în școala ta.

Dezvoltarea abilităților de vorbire și ascultare – Radioul este despre vorbire și ascultare. Indiferent dacă prezentați sau doar ascultați o emisiune, aceste abilități vitale nu sunt doar fundamentale în radio, ci sunt esențiale pentru abilitățile din „lumea reală”

Îmbunătățirea alfabetizării – Pare ciudat să vorbim despre abilitățile de scriere la radio, dar prima dată când un elev se uită la „microfon” și apoi întreabă ce ar trebui să spună, își dă seama că trebuie să scrie scenarii și să se pregătească între link-uri. Extindeți această pregătire pentru talk-show-uri, drame radiofonice sau interviuri telefonice și este clar că scrisul joacă un rol important în radio

Sistemele noastre sunt suficient de ușor de utilizat încât toți elevii, indiferent de vârstă sau abilități, se pot implica.

Dăruieți elevilor o voce și împuternicire – School Radio oferă elevilor o platformă pentru a discuta problemele care contează pentru ei într-un format fără confruntare. Fie că este vorba despre discuții importante sau despre muzică pe care o iubesc, radioul oferă elevilor tăi o voce în școala ta.

Munca în echipă – Planificarea și prezentarea emisiunilor radio necesită multă muncă în echipă.



ROBOT PHOTON



SET DE ECOLOGIE PHOTON



Set dezvoltare socială și emoțională



Set robotică și codare



Set educație timpurie

SET ECOLOGIE PHOTON



Cu setul robotic de ecologie, elevii învață conceptele cheie de reciclare și descoperă multe fenomene naturale din jurul lor prin activități practice. Ca rezultat, copiii dezvoltă o înțelegere a impactului uman asupra mediului și învață cum pot face lumea un loc mai bun.

Competențe dobândite în urma parcurgerii claselor din setul de ecologie

Dezvoltarea conștientizării și sensibilității față de mediu

Activitățile din acest kit oferă o introducere despre de ce și cum să aveți grijă de mediu și încurajează copiii să devină adulți responsabili cărora le pasă cu adevărat de mediul înconjurător.

Indicarea modelelor și comportamentelor pozitive

Elevii învață cum arată îngrijirea naturii în practică. Ei încep să înțeleagă că acțiunile simple pot avea un impact masiv.

Aplicarea lecțiilor în lumea reală

În curând, elevii vor putea să aplice cunoștințele nou dobândite în viața lor de zi cu zi, făcând planeta noastră un pic mai bună cu fiecare zi care trece.

Capacitatea de a-și exprima propria opinie

Majoritatea orelor încep cu o discuție deschisă. Astfel, elevii învață să-și exprime gândurile și opiniile, o abilitate care se va dovedi deosebit de importantă la vârsta adultă.



Setul de ecologie Photon conține:

Photon Robot – versiunea Edu (2 buc.)

Photon Magic Dongle (2 buc.)

Photon Mat ștergere uscată

10 planuri de lecție

Un suport pentru marker

Cârpa de ștergere pentru covoraș

32 fise de lucru

3 foi decupate pentru caractere

19 magneți de neodim

3 markere

Zaruri si piese de joc (1 set)

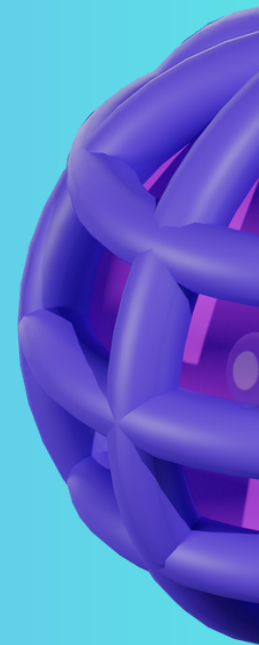
Note de hârtie (1 set)

Un set de cărți (1 set)



Aceste lecții practice dezvoltă conștientizarea și sensibilitatea copiilor față de mediu. Promovați și încurajați comportamentul pozitiv – lucruri simple pe care le pot face pentru a ajuta la protejarea mediului. Unele dintre subiectele abordate sunt separarea deșeurilor, economisirea energiei, transportul curat, orașele verzi și reciclarea. O lecție durează 45 de minute.

Scenariile de lecție se bazează pe curriculum-ul de bază tipic școlar. Kitul este ideal pentru utilizare în școli, biblioteci, afterschool-uri,



Lectii dezvoltare socială și emoțională

Kit-ul robotic conține activități de sprijinire a dezvoltării socio-emoționale a copiilor cu vârste cuprinse între 6-11 ani. Robotul Photon interactiv și mijloacele didactice însoțitoare îi ajută pe copii să se angajeze în activități dedicate, să învețe mai eficient și să dobândească noi abilitați.





Competențe dobândite în urma parcurgerii claselor din setul de dezvoltare fizică și emoțională

Conștientizarea de sine

Activitățile îi vor ajuta pe elevi să-și recunoască punctele forte și punctele slabe și să-și dezvolte încrederea în sine.

Autogestionare

Elevii vor învăța cum să gestioneze stresul și să urmărească obiective personale și de grup. Ei vor învăța, de asemenea, cum să planifice activități individuale și de grup.

Conștientizare socială

Exercițiile includ, dar nu se limitează la, învățarea elevilor să manifeste în mod corespunzător respect, îngrijorare, empatie, recunoștință și compasiune.

Abilități sociale și relaționale

Exercițiile includ învățarea comunicării eficiente, ascultarea activă, lucrul în grup și rezolvarea problemelor, precum și interacțiunea în medii străine din punct de vedere social și cultural.

Abilități de luare a deciziilor

Învățați elevii să anticipeze și să evalueze consecințele acțiunilor lor. Îmbunătățiți-le gândirea critică, rezolvarea problemelor personale și sociale, curiozitatea și deschiderea.



Setul de dezvoltare socială și emoțională conține:

Robotul Photon

Manualul utilizatorului

Set de 50 de activități

Covoraș educațional (grilă simplă)

Covoraș educațional (povestire)

Flashcards (5 seturi)

Simboluri utilizate în aplicația Photon (24
buc.)

Emoții și personaje (25 buc.)

Obiecte și locuri (25 buc.)

Litere și numere (24 buc.)

Gestionarea situațiilor, a atitudinilor și a
stresului (18 buc.)

Cub educațional

Bețișoare pentru nume





Setul conține 50 de scenarii de lecție cu activități dezvoltate de o echipă de experți de top la nivel mondial. Acestea sunt prezentate într-un format standardizat, dar flexibil, astfel încât profesorii să fie liberi să le adapteze pentru a se potrivi nevoilor și orelor lor. Fiecare activitate descrisă în scenarii poate fi ușor adaptată și utilizată de mai multe ori cu același grup de elevi. În acest fel, profesorii le pot integra în rutinele lor zilnice sau le pot face subiectul unei lecții separate.

Lectii robotică și codare



Setul de robotică și codare este un set gata de utilizat ce conține scenarii și accesorii pentru a desfășura cursuri interesante și captivante de informatică la clasele VII – VIII. Kit-ul vine cu 15 scenarii de lecție dedicate pentru a ajuta profesorii să decidă asupra dezvoltării abilităților STREAM specifice ale elevilor lor.

Combinarea robotului Photon cu micro:bit și alte componente alese de dvs. (de exemplu, LED-uri RGB, senzori de umiditate) oferă posibilități infinite atât profesorilor, cât și elevilor – cerul este limita.

.



Setul răspunde nevoii unui ajutor didactic universal pentru profesorii de informatică, ce se concentrează pe dezvoltarea competențelor STREAM.

Au fost combinate un mini-computer micro:bit și robotul interdisciplinar Photon pentru a folosi toate mediile de programare populare și pentru a crea un kit de predare unic pentru orele de programare și robotică.

Această combinație deschide o lume cu totul nouă de posibilități avansate și nesfârșite pentru elevi, care își pot crea și programa propriile dispozitive, de exemplu, folosind senzorul de temperatură integrat al robotului, detectorul de sunet, senzorul de câmp magnetic etc.

Aceasta este doar o mică selecție din ceea ce pot face!

Punerea în funcțiune a robotului Photon cu micro:bit permite comunicarea serială fără fir cu un număr nelimitat de dispozitive și posibilitatea de a utiliza mai multe medii de dezvoltare. Acest set permite elevilor să învețe noi abilități practice, noi limbaje de programare, flexibilitate de programare și soluții hardware căutate de angajatori.

Setul de robotică și codare conține:

Robot Photon (2 buc.)

Photon Magic Dongle (2 buc.)

BBC micro:bit v2 (2 buc.)

2 x cabluri USB A – microUSB
(scurte)

2 x cabluri USB A – microUSB
(lungi)

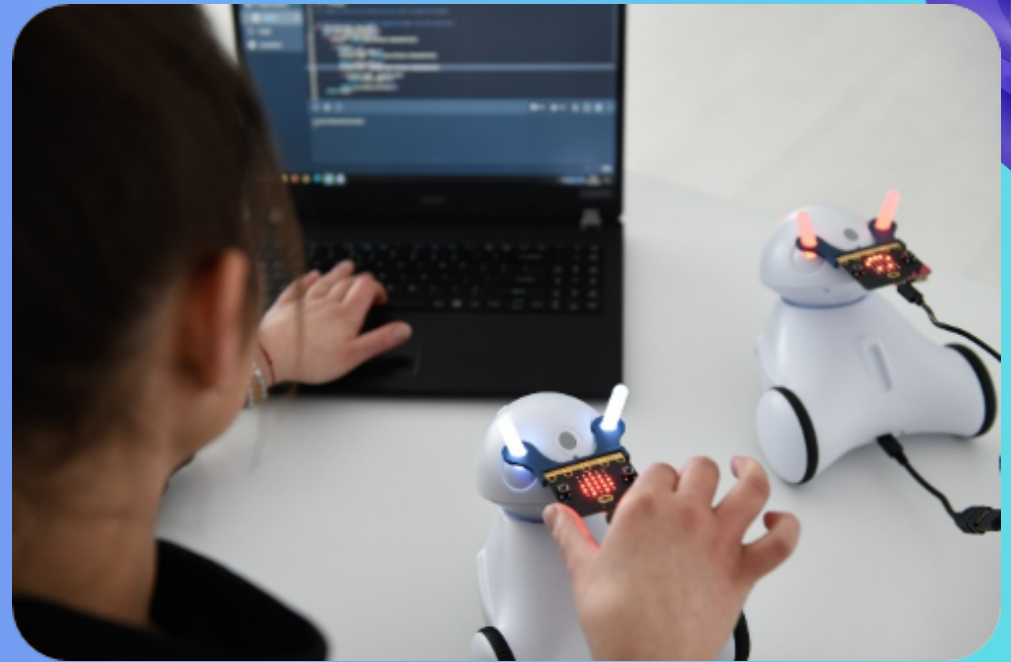
1 x cablu microUSB – microUSB
OTG (scurt)

1 x cablu microUSB – microUSB
OTG (lung)

2 x suport micro:bit (atașabil la
robot)

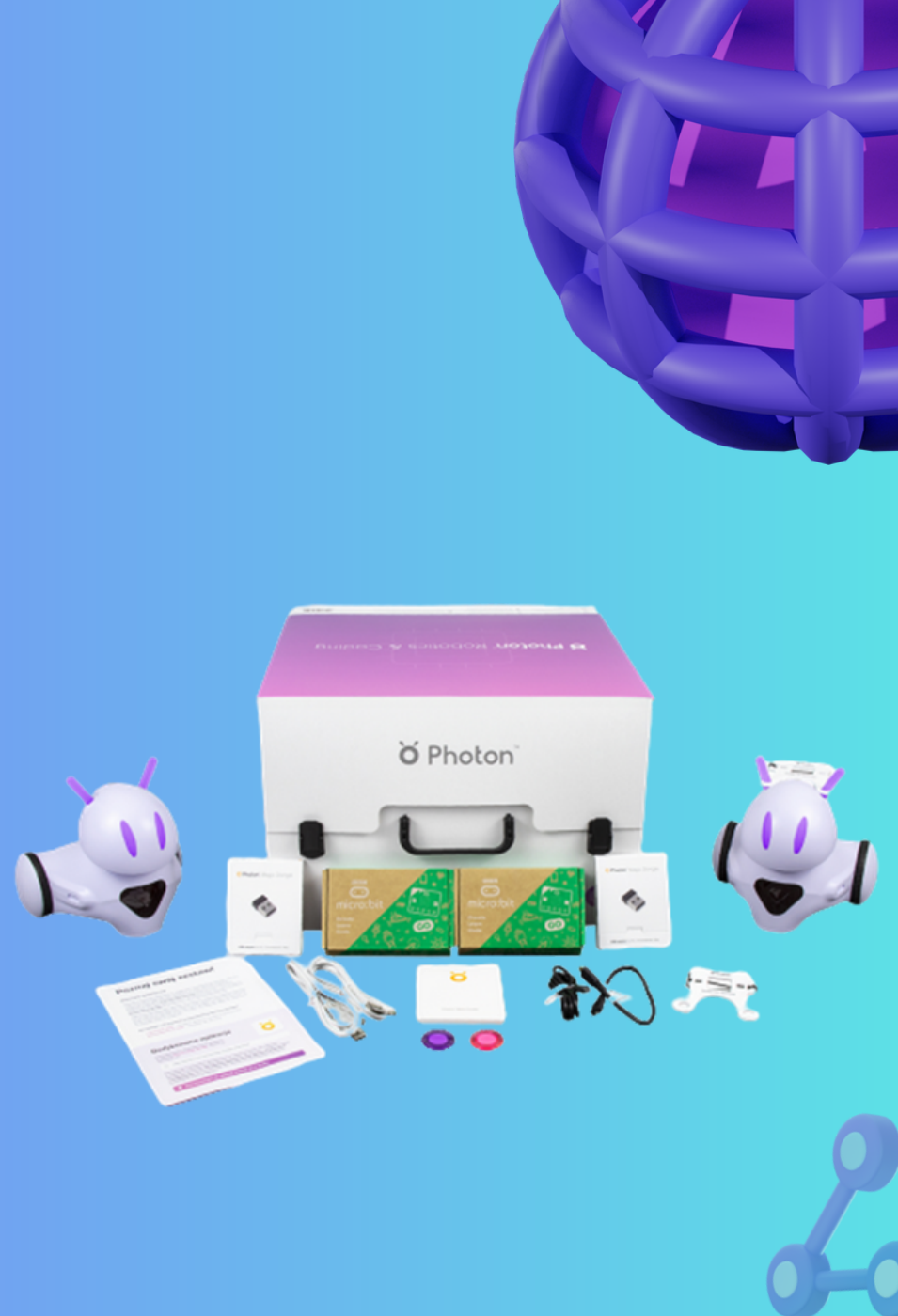
2 x cutie de baterii AAA + baterii

2 x magnet de neodim



Setul este compus din **15 scenarii** de lecție, fiecare scenariu fiind un proiect unic. Elevii creează noi dispozitive și învață despre aplicarea lor în viața reală sau aplicarea tehnologiei aferente.

Aceste resurse didactice sunt furnizate într-o formă electronică (în format PDF, astfel încât să le puteți tipări cu ușurință în orice moment). Toate resursele devin disponibile în aplicația Photon Magic Bridge după ce vă conectați cu un cont corespunzător. Cele 15 planuri de lecție sunt pe deplin compatibile cu curriculumul de bază și pot fi implementate cu ușurință în sala de clasă





Majoritatea activităților din acest set pot fi folosite în clase atât cu copiii mai mici, cât și cu cei mai mari.

De asemenea, am pregătit materiale special dedicate copiilor de 3 – 6 ani. Cea mai mare parte a exercițiilor pot fi repetate de mai multe ori cu același grup de elevi.

Competențe dobândite în urma parcurgerii claselor din setul de educație timpurie

Dezvoltare cognitivă

Datorită exercițiilor din set, cei mai mici vor învăța despre culori, forme și litere. Ei vor învăța, de asemenea, despre ecologie, vreme și zilele săptămânii.

Dezvoltare socială

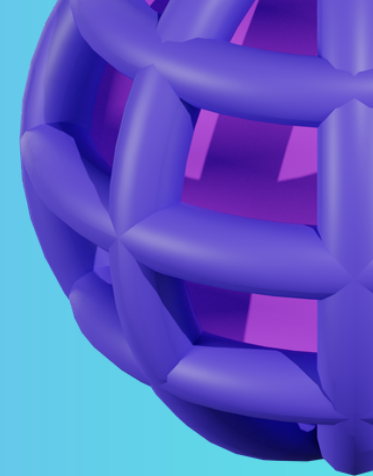
Materialele disponibile în set permit învățarea despre normele sociale, expresii politicoase și comportamentul în situații dificile și stresante.

Dezvoltare emoțională

Kitul sprijină dezvoltarea emoțională prin denumirea și afișarea emoțiilor, învățarea despre empatie și gestionarea emoțiilor dificile.

Dezvoltare fizică

Exercițiile din acest kit susțin dezvoltarea fizică prin gimnastică, dans, construirea de curse cu obstacole pentru robot, curse cu robotul și multe altele.



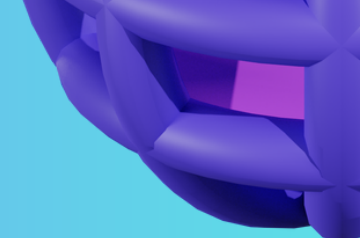


Setul pentru educație timpurie conține:

- Robot Photon

- Covoraș educațional (alfabet, cifre, forme)
- Covoraș educațional (grilă simplă)
- Set de 50 de scenarii de lecție (activități)
- Set de 3 foi de lucru,
- Set de 52 de cărți cu simbol
- Cub educațional,
- Set de 300 bastoane de joacă
- Brățări galbene și albastre (2 x 26 buc.)
- Flashcards (5 seturi):
 - o Simboluri utilizate în aplicația Photon
 - o 2 x Personaje, Vremea, Vehicule de urgență
 - o 2 x Alfabet, Cifre, Forme



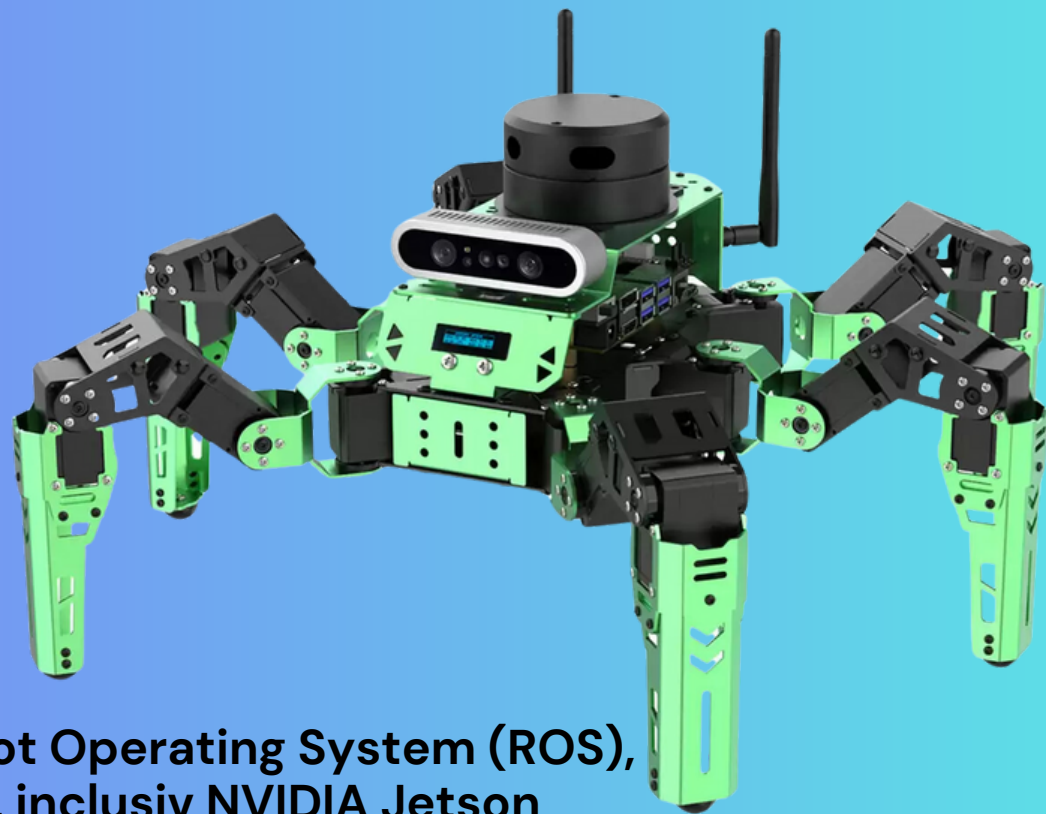


Grădinița ar trebui să fie distractivă – atât pentru educatori, cât și pentru copii. Menținerea copiilor implicați și distrați face ca învățarea să pară o joacă.

În plus, profesorii vor găsi toate accesoriile necesare desfășurării activităților, inclusiv două covorașe educaționale și un pachet de carduri. Planurile de lecție sunt organizate în funcție de domenii cheie (**cognitive, sociale, emoționale, fizice**). Fiecare plan oferă profesorilor instrucțiuni detaliate despre cum să desfășoare activitățile. În funcție de exercițiu, elevii sau profesorul controlează acțiunile robotului. Aceștia pot folosi interfața Joystick pentru a opera robotul, pentru a-i mapa traseul desenând-o cu un deget sau pentru a-l programa folosind Photon Badge.

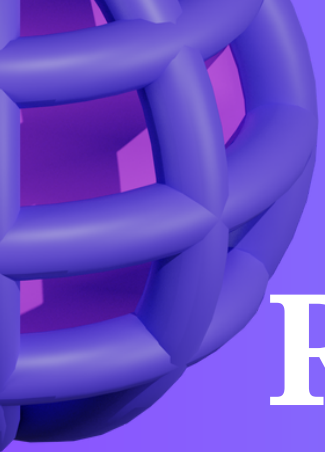


ROBOT SPIDER



Un robot hexapod open source bazat pe Robot Operating System (ROS), echipat cu hardware de performanta ridicata, inclusiv NVIDIA Jetson Nano, servo-motoare inteligente, LIDAR si camera HD/ camera de adancime 3D. Acesta ofera functionalitati variate, precum controlul miscarii robotului, cartografierea si navigatia, recunoasterea obiectelor si a pozitionarii, evitarea obstacolelor, patrularea personalizata, recunoasterea caracteristicilor umane si multe altele. JetHexa vine cu algoritmi de cinematica inversa inovatori, suporta diferite tipuri de mers si permite configurarea flexibila a pozitiei corpului, inaltimii si vitezei. Este platforma ideala pentru invatarea si dezvoltarea in domeniul roboticii ROS si ofera o gama bogata de materiale si tutoriale de invatare.





ROBOT PATRUPED



Este un robot cu patru picioare alimentat de Raspberry Pi, echipat cu inteligența artificială pentru viziune. Realizat din aliaj de aluminiu și echipat cu 8 servo-motoare puternice fără miez, acest robot prezintă un mecanism de legătură pe picioarele sale, oferind mișcări flexibile și variate, cum ar fi mersul și urcarea și coborârea scării. Cu o cameră HD cu un unghi larg, PuppyPi poate recunoaște și localiza obiecte, efectuând diferite jocuri AI creative, precum urmărirea țintei și recunoașterea facială. De asemenea, suportă simularea Gazebo și are ample tutoriale și coduri open-source pentru începători. Cu o construcție robustă și diverse caracteristici tehnologice, PuppyPi este o platformă ideală pentru învățarea și experimentarea cu viziunea mașinii, cinematica roboților și algoritmi pentru roboții cu patru picioare.



Advanced Prowise Ten G2/ G3

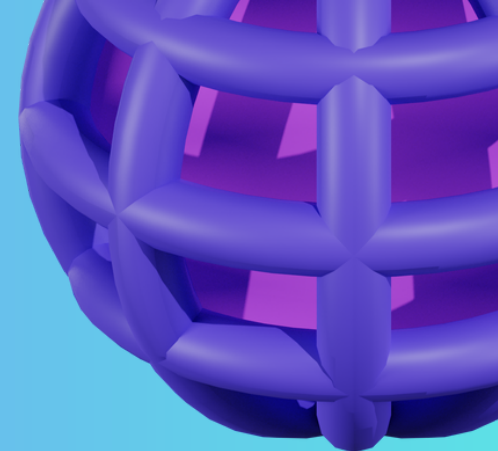
- ✓ Sistem de operare Android 11
- ✓ 6 GB RAM / 64 GB spațiu de stocare
- ✓ Sticlă antibacteriană
- ✓ Modul integrat Wi-fi 6
- ✓ Experiență de scriere pen-on-paper
- ✓ 4 Pen-uri cu scriere simultană în 3 culori
- ✓ Sistem audio 2.1 Dolbi și 6 microfoane wide-area integrate
- ✓ Garanție 5 ani & update-uri gratuite
- ✓ Certificare BSI IT-Grundschutz (ISO 27001) pentru Securitatea Informației





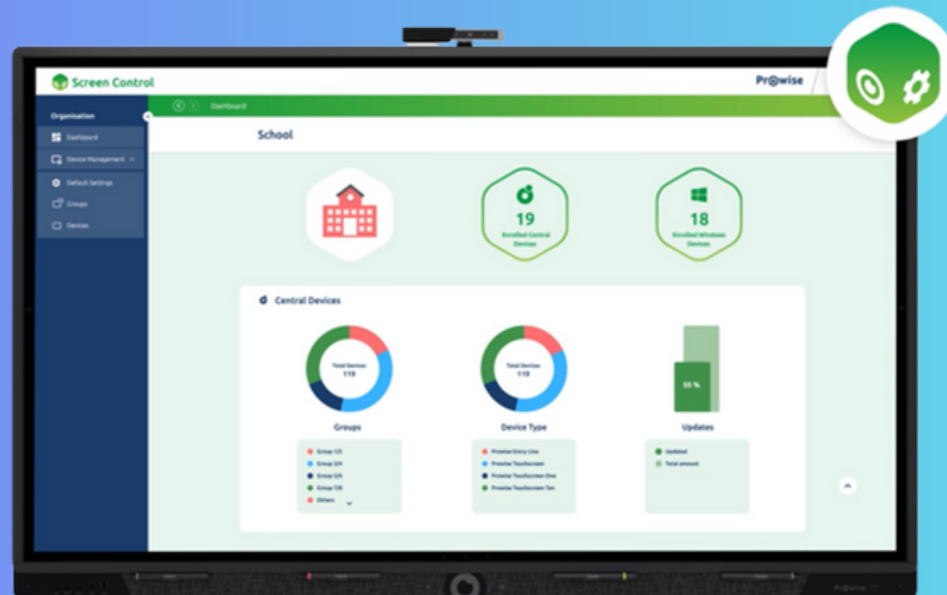
Conectica

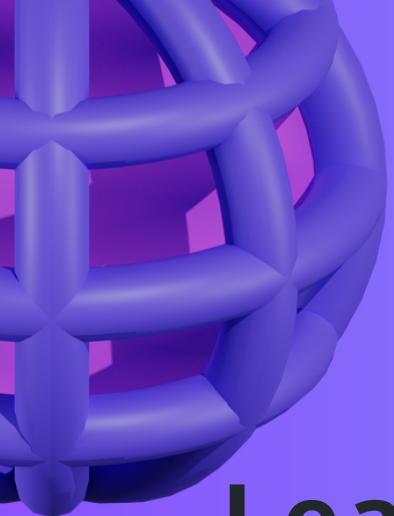
- ✓ Senzori de mișcare
- ✓ Porturi USB-C & HDMI
- ✓ Butoane on-glass programabile
- ✓ Buton Meniu on-glass
- ✓ Un singur cablu pentru funcția touch, audio, internet și video via USB-C
- ✓ LAN 1000 Mbit/s
- ✓ Senzor NFC
- ✓ Modul OPS (opțional)



Aplicații Incluse

- ✓ Prowise Central
- ✓ Presenter 10
- ✓ ProNote
- ✓ ProConnect
- ✓ Prowise App
- ✓ Prowise Move
- ✓ Prowise Screen Control
- ✓ Screen Casting





Sesiune training

Learning & innovation go hand in hand

Formator acreditat de Ministerul Educației & Ministerul Muncii și Protecției Sociale pentru a susține cursuri de formare profesională



Echipamente TIC



Sisteme All-In -One

Laptopuri

Multifunctionale

Scanere portabile

Camere videoconferinta

Sistem de sunet

Banca scolara ergonomica, individuala si reglabila pe inaltime

Fabricat din plastic ABS
rezistent la impact, material
nou de prima calitate.



Nuante albastru, verde , portocaliu,
gri si alb

Prevazut cu orificiu
pentru pahar

**Metoda de ridicare
ridicare cu șurub.**



**Prevazut cu o bandă convexă anti-cădere
pe partea stângă și dreaptă a panoului
pentru a preveni alunecarea pixurilor, a
hârtiei și a caietelor**

**Spătarul este REALIZAT în funcție de
curba coloanei vertebrale a
adolescentului, asigurându-se că
spatele și mușchii de pe ambele părți
sunt perfect susținute, ceea ce poate
reduce eficient oboseala**



**Prevazut cu
cârlig pentru
ghiozdane.**



Proiecte implementate



Proiecte implementate

Mobilier scolar

Catedre cadru didactic

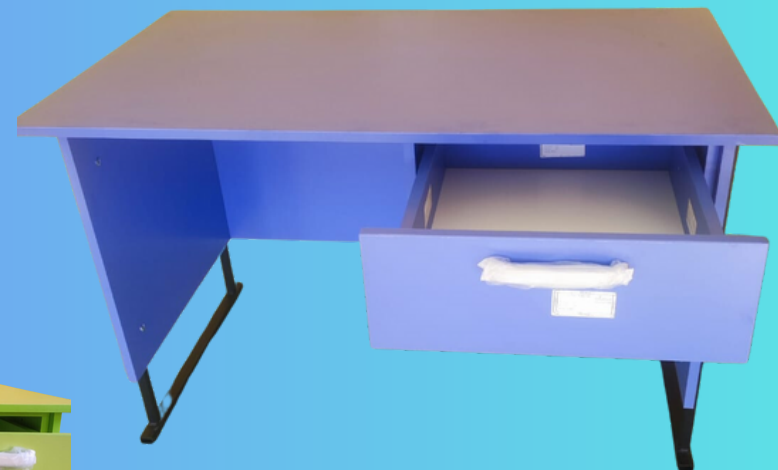
**Birou pentru laptop, scanner
și multifuncțională**

**Dulap modular pentru depozitarea
rechizitelor elevilor mozaic 12/15/24 casete**

Dulap materiale didactice

Dulap clasa

Rafturi biblioteca



Mobilier prescolar

Masa reglabila 4 locuri



Masa reglabila 6 locuri

Scaun reglabil

Dulap modular pentru depozitarea jucariilor
mozaic 12/15/24 casete



Bancuta de lectura

Copacul vietii

Rafturi biblioteca



Proiecte implementate

Proiecte implementate