



Informator Didactix IT - oferta produktowa dla programu Cyfrowy Uczeń 2025-2029

Główne założenia programu

Cel programu: Wsparcie szkół i placówek edukacyjnych w rozwijaniu kompetencji cyfrowych uczniów i nauczycieli poprzez dostarczenie nowoczesnych urządzeń, oprogramowania oraz materiałów edukacyjnych zgodnych z Polityką Cyfrowej Transformacji Edukacji (PCTE).

Dlaczego warto wdrożyć program Cyfrowy Uczeń?

- Umożliwia korzystanie z nowoczesnych technologii i narzędzi edukacyjnych.
- Rozwija kompetencje cyfrowe uczniów i nauczycieli.
- Wspiera indywidualizację nauczania oraz edukację SPE i STEAM.
- Zapewnia placówkom dofinansowanie na sprzęt, aplikacje i szkolenia.

Beneficjenci programu

Program „Cyfrowy Uczeń” jest dostępny dla beneficjentów z obszaru systemu oświaty, w tym:

- **Placówki wychowania przedszkolnego** – w latach 2025–2028
- **Publiczne i niepubliczne placówki**, o których mowa w art. 2 pkt 3–8 ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r.
 - Prawo oświatowe – w latach 2025–2026
- **Placówki prowadzone przez ministrów właściwych** – w 2025 r.
- **Szkoły podstawowe i ponadpodstawowe** – w latach 2026–2028
- **Szkoły w ORPEG** – w latach 2026–2028

Przykładowe kategorie wsparcia w zależności od beneficjenta w ramach programu rządowego „Cyfrowy Uczeń”:

Przedszkole

- (§ 3 ust. 1 pkt 1) – **Cyfrowe Materiały Edukacyjne z narzędziem dydaktycznym gratis**

Podstawą wsparcia są cyfrowe gry i ćwiczenia Didactix IT, które wspierają realizację podstawy programowej w przedszkolu. Do materiałów dołączamy bezpłatnie interaktywną podłogę FlySky lub ścianę Roomie, które umożliwiają ich pełne wykorzystanie i tworzą nowoczesne środowisko edukacyjne.

- (**§ 3 ust. 1 pkt 2**) – **Cyfrowe Materiały Edukacyjne dla dzieci ze SPE z narzędziem dydaktycznym gratis**
Aplikacje Didactix IT zostały opracowane z myślą o wsparciu dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i realizacji ich indywidualnych ścieżek rozwoju. Narzędzia FlySky lub Roomie, dostarczane gratis w zestawie, umożliwiają efektywną i angażującą pracę z tymi materiałami w przedszkolu.

Szkoły podstawowe

- (**§ 3 ust. 2 pkt 1**) - **Poszerzenie oferty dydaktycznej pracowni**
Rozwiązania Didactix IT (**FlySky i Roomie**) z technologią **One** pozwalają na szybkie udostępnianie treści z tabletów i zamianę materiałów online w przestrzeń interaktywną. Dzięki temu szkoły mogą poszerzyć ofertę pracowni, integrować różnorodne źródła treści i zwiększać efektywność procesu nauczania.
- (**§ 3 ust. 2 pkt 5**) - **Oprogramowanie eliminujące bariery dla SPE Pakiety aplikacji**
Didactix IT wraz z narzędziami **FlySky i Roomie** likwidują bariery w procesie uczenia się dzieci i młodzieży ze SPE. Umożliwiają indywidualizację pracy z uczniem, łatwy dostęp do cyfrowych treści i pełny udział w edukacji.
- (**§ 3 ust. 2 pkt 8 lit. b**) - **Materiały dydaktyczne wspierające nauczanie**
Cyfrowe materiały edukacyjne Didactix IT w zestawie z narzędziami **FlySky i Roomie** wzbogacają zajęcia lekcyjne o angażujące ćwiczenia, gry i aktywności w wielu obszarach przedmiotowych. Zapewniają atrakcyjną formę pracy, która wspiera rozwój kompetencji i motywuje uczniów.

Harmonogram

Termin*	Działanie	Szczegóły
Do 19 września 2025	Składanie wniosków o objęcie wsparciem finansowym dla placówek wychowania przedszkolnego	Termin na zgłoszenie placówek wychowania przedszkolnego oraz integracyjnych do udziału w programie.
Do 23 września 2025	Składanie wniosków o wsparcie finansowe przez placówki i organy prowadzące	Złożenie wniosków na zakup sprzętu, pomocy dydaktycznych oraz narzędzi zgodnie z wymaganiami programu.
Do 25 września 2025	Kwalifikacja wniosków przez wojewodów	Analiza i zatwierdzenie wniosków na poziomie wojewódzkim z podziałem środków na poszczególne placówki.
Do 31 października 2025	Zawarcie umów i przyznanie środków finansowych	Przekazanie środków do końca października 2025 ale nie później niż na 14 dni od daty zawarcia umów.
Do końca 2025 roku	Rozliczenie i sprawozdawczość	Przekazanie sprawozdań z realizacji programu, w tym informacji o wykorzystaniu środków finansowych.

*Powyższe daty mogą ulec zmianom, projekt notuje kilkudniowe opóźnienie względem planowanych dat ogłoszenia.

Poziomy dostępny dofinansowania

Placówki wychowania przedszkolnego

Liczba dzieci	Dofinansowanie (80% inwestycji)	Wkład własny (20% inwestycji)	Całkowita wartość inwestycji
do 100	15 000,00 zł	3 750,00 zł	18 750,00 zł
101 - 200	30 000,00 zł	7 500,00 zł	37 500,00 zł
200+	40 000,00 zł	10 000,00 zł	50 000,00 zł

Szkoły podstawowe i szkoły w ORPEG (polskie szkoły za granicą)

Liczba dzieci	Dofinansowanie (80% inwestycji)	Wkład własny (20% inwestycji)	Całkowita wartość inwestycji
do 100	30 000,00 zł	7 500,00 zł	37 500,00 zł
101 - 300	45 000,00 zł	11 250,00 zł	56 250,00 zł
301 - 600	60 000,00 zł	15 000,00 zł	75 000,00 zł
601 - 1000	75 000,00 zł	18 750,00 zł	93 750,00 zł
1000+	100 000,00 zł	25 000,00 zł	125 000,00 zł

Szkoły ponadpodstawowe

Liczba dzieci	Dofinansowanie (80% inwestycji)	Wkład własny (20% inwestycji)	Całkowita wartość inwestycji
do 100	30 000,00 zł	7 500,00 zł	37 500,00 zł
101 - 300	45 000,00 zł	11 250,00 zł	56 250,00 zł
301 - 600	60 000,00 zł	15 000,00 zł	75 000,00 zł
601 - 1000	75 000,00 zł	18 750,00 zł	93 750,00 zł
1000+	100 000,00 zł	25 000,00 zł	125 000,00 zł

Wkład własny 20% może być w postaci wkładu finansowego lub rzeczowego. Wszystkie wartości są kwotami brutto.

Oferta Didactix IT – opis zestawów produktowych z cennikiem

Zestaw 1



- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji "Ster na STEAM"
- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji do Specjalnych Potrzeb Edukacyjnych SPE-ASD w pakiecie z FlySky
- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji Premium (w tym Pakiety aplikacji: Elementarz, Matematyka, Sport, Łamigówki, Muzyka, Mapowanie) do FlySky

15 000,00 PLN*

Zestaw 2



- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji "Ster na STEAM"
- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji do Specjalnych Potrzeb Edukacyjnych SPE-ASD w pakiecie z FlySky GO MAX
- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji Extra (w tym Pakiety aplikacji: Elementarz, Matematyka, Łamigówki, Sport, Muzyka, Mapowanie) do FlySky

15 000,00 PLN*

Zestaw 3



- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji do Specjalnych Potrzeb Edukacyjnych SPE-ASD w pakiecie z Roomie
- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji Podstawowych (w tym Pakiety aplikacji: Elementarz, Matematyka, Łamigówki, Sport, Muzyka, Mapowanie) do Roomie

18 000,00 PLN*



Zestaw 4

- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji do Specjalnych Potrzeb Edukacyjnych SPE-ASD w pakiecie z FlySky
- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji Podstawowych (w tym Pakiety aplikacji: Elementarz, Matematyka, Łamigłówki, Sport, Muzyka, Mapowanie) do FlySky
- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji do Specjalnych Potrzeb Edukacyjnych SPE-ASD w pakiecie z Roomie
- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji Podstawowych (w tym Pakiety aplikacji: Elementarz, Matematyka, Łamigłówki, Sport, Muzyka, Mapowanie) do Roomie

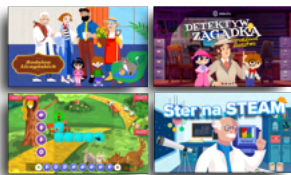
30 000,00 PLN*



Zestaw 5

- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji "Ster na STEAM" + Technologia One
- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji do Specjalnych Potrzeb Edukacyjnych SPE-ASD w pakiecie z Roomie One
- Cyfrowe materiały edukacyjne - Pakiet aplikacji Podstawowych (w tym Pakiety aplikacji: Elementarz, Matematyka, Lamigówki, Sport, Muzyka, Mapowanie) do Roomie One

26 700,00 zł*



Zestaw 6

- Cyfrowe materiały edukacyjne - Zestaw 4 pakietów oprogramowania na monitory interaktywne

2 615,00 zł*

*Wszystkie podane ceny są cenami **brutto**.

Opinie ekspertów



„Multimedialne urządzenia interaktywne FlySky oraz Roomie są narzędziami, które wspierają terapeutę lub nauczyciela w ich misji i codziennych wyzwaniach. Urządzenia zawierają aplikacje spełniające wszystkie warunki niezbędne do zapewnienia dziecku ze SPE odpowiedniego i atrakcyjnego środowiska do pracy. Dodatkowo pozwala modyfikować plan terapii i osiągać kolejne cele terapeutyczne.”

Dr Agnieszka Masny, dr nauk humanistycznych w zakresie językoznawstwa, logopeda, wykładowca uniwersytecki



Wykorzystanie urządzeń interaktywnych FlySky w edukacji i terapii jest przykładem nowoczesnego i holistycznego podejścia do edukacji, wspiera ciekawość poznawczą dziecka i myślenie logiczne oraz dostarcza przeżyć estetycznych. Włączenie aplikacji interaktywnych w proces nauczania to prosty sposób na dostarczenie bogatych doświadczeń pod kierunkiem nauczyciela i we współpracy w grupie.

Dr hab. Barbara Bilewicz, pracownik badawczo – dydaktyczny Instytutu Pedagogiki UMCS w Lublinie.

Więcej zestawów spełniających założenia programu dostępna na stronie www.didactix.pl

Korzyści dla placówek

FlySky i Roomie - Twoi partnerzy w cyfrowej transformacji szkoły

- **Wspierają rozwój kompetencji cyfrowych zgodnie z PCTE**

FlySky i Roomie z aplikacjami STEAM i SPE pomagają rozwijać kompetencje cyfrowe uczniów i nauczycieli zgodnie z PCTE, szczególnie w obszarach kreatywności, myślenia krytycznego i nauk ścisłych. Dzięki technologii AR uczniowie chętniej angażują się w interaktywne zajęcia.

- **Niwelują bariery edukacyjne i wspierają specjalne potrzeby**

Dzięki pakietom aplikacji przeznaczonym dla dzieci ze SPE urządzenia tworzą dostępne i dopasowane do indywidualnych potrzeb przestrzenie edukacyjne, wspierają komunikację i integrację uczniów o różnych możliwościach.

- **Podnoszą jakość i nowoczesność kształcenia**

Sprzęt z aplikacjami STEAM umożliwia realizację projektów i interdyscyplinarnych metod nauczania, rozwijając współpracę, innowacyjność i praktyczne umiejętności. AR wzbogaca naukę o doświadczenia sensoryczne, ułatwiając zapamiętywanie.

- **Wsparcie i szkolenia dla nauczycieli**

Zapewniamy materiały szkoleniowe i krótkie filmy instruktażowe, które pomagają nauczycielom maksymalnie wykorzystać sprzęt i realizować cele programu „Cyfrowy Uczeń” oraz PCTE.

- **Pełna zgodność z wymogami programu i wsparcie w budowie strategii cyfrowej transformacji**

FlySky i Roomie spełniają wszystkie wymogi formalne dotyczące sprzętu i oprogramowania określone w rozporządzeniu Ministra Edukacji, włączając certyfikaty jakości i bezpieczeństwa. Nasze rozwiązania łatwo integrują się z programem cyfrowej transformacji szkoły (PCTE), a ich zakup w ramach Cyfrowego Ucznia to realne wsparcie w tworzeniu i realizacji strategii cyfrowej edukacji.

Wsparcie w realizacji zadań po przystąpieniu do programu

- Zastosowanie zestawów FlySky i/lub Roomie z cyfrowymi materiałami edukacyjnymi pozwala **placówkom przedszkolnym realizować założenia podstawy programowej**, wspierając rozwój poznawczy, społeczny, emocjonalny i fizyczny dzieci oraz podnosząc atrakcyjność i skuteczność codziennych zajęć.
- Gotowe **scenariusze edukacyjne** z wykorzystaniem STEAM i SPE, które pomagają nauczycielom zmieniać metody nauczania z podających na aktywizujące.
- **Elektroniczne zasoby edukacyjne** i przykłady dobrych praktyk do upowszechniania w międzyszkolnej współpracy.
- Współpraca z platformą Genially, umożliwiającą nauczycielom **tworzenie i wykorzystywanie interaktywnych, angażujących materiałów edukacyjnych** oraz dzielenie się nimi w ramach sieci współpracy, co wspiera realizację nowoczesnych metod nauczania i wymogów programu Cyfrowy Uczeń.
- Dedykowane **instruktaże wideo**, aby placówka była gotowa do sprawnego wykorzystania sprzętu i oprogramowania od pierwszego dnia.
- Całościowe **wsparcie merytoryczne i techniczne** na wszystkich etapach użytkowania naszych rozwiązań.