



Roomie OFERTA 2026

www.didactix.pl



Stawiamy na technologię, rozwój, funkcjonalność i innowacyjność

Nowoczesne technologie mają ogromny wpływ na nasze życie codzienne – niemal w każdym jego wymiarze. Nie warto ich unikać, ale umiejętnie z nich korzystać tak, by stały się wsparciem w nauce, zabawie, pracy czy rehabilitacji.

Marka Didactix udowadnia, że technologia i dydaktyka mogą iść w parze, motywować dzieci do nauki, wspierać nauczycieli w ich wychowawczej misji, umożliwiać rodzicom bezpieczne wsparcie w pracy rewalidacyjnej i zabawie indywidualnej w domu ze swymi pociechami.

Łączymy w sobie entuzjazm tworzenia z kierunkowym wykształceniem i szerokim doświadczeniem rynkowym. Jako jedni z pierwszych podjęliśmy się opracowania własnych rozwiązań z zakresu dydaktyki i rehabilitacji cyfrowej. By tego dokonać, połączyliśmy zespoły nietuzinkowych ekspertów, terapeutów i specjalistów IT.

Tworzymy, produkujemy i wdramy. Efektem są nowoczesne produkty pozwalające odkryć szersze, nieznanne dotąd możliwości multimedialne w najlepszej jakości i cenie.



Opinie naszych ekspertów oraz metodyków



Wykorzystanie urządzeń interaktywnych FlySky i Roomie 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. Prowadzi badania, publikuje i realizuje innowacje pedagogiczne w obszarze edukacji STEAM oraz wychowania przedszkolnego według myśli pedagogicznej F. Froebela.



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

Doktor nauk humanistycznych w zakresie językoznawstwa, logopeda, właścicielka prywatnego, gabinetu logopedyczno – terapeutycznego, wykładowca uniwersytecki, popularyzatorka nauki.

Dla kogo są nasze urządzenia?

Szkoły, przedszkola, żłobki, biblioteki, świetlice

Podczas korzystania z urządzenia interaktywnego Roomie dzieci aktywizują wszystkie zmysły, a dzięki ruchowi nauka staje się wyjątkowo efektywna i przyjemna. Dzięki specjalnie zaprojektowanym grom, Roomie wspiera rozwój ciekawości, zachęca do poznawania świata i wzmacnia chęć zdobywania wiedzy. W trakcie zabawy dzieci z radością realizują zadania, co sprawia, że nauka staje się autentycznym, angażującym doświadczeniem.

Zajęcia wf, siłownie, kluby sportowe

Nasze liczne aplikacje ruchowe wspierają rozwój sprawności motorycznej, koordynacji i orientacji przestrzennej, a także umożliwiają dowolne i kreatywne tworzenie zajęć sportowych, co sprzyja długotrwałemu zaangażowaniu użytkowników – dzięki personalizacji, gamifikacji i motywacji opartej na autonomii, samoregulacji i relacjach społecznych użytkownicy są bardziej skłonni do regularnego ruchu, co potwierdzają badania nad skutecznością aplikacji do monitorowania aktywności oraz gotowością do podejmowania wyzwań z przyjaciółmi.

Szpitala, ośrodki terapeutyczne, przychodnie rehabilitacyjne

Terapia przez zabawę umożliwia uwolnienie nagromadzonej energii, a dzięki angażującym grom pacjenci zapominają o własnych ograniczeniach i skupiają się na radości wynikającej z zabawy. Przełamywanie barier oraz otwieranie się na terapeutę i pozostałych uczestników zabawy ma niezwykle pozytywny i kluczowy wpływ na proces terapeutyczny. Rehabilitacja z wykorzystaniem interaktywnego urządzenia Roomie przynosi wiele entuzjazmu i satysfakcji zarówno pacjentom, jak i opiekunom.



Dlaczego warto wybrać nasze interaktywne urządzenia edukacyjne?



Sprawdzone rozwiązania wspierane przez ekspertów

Nasze urządzenia powstają we współpracy z uniwersytetami pedagogicznymi, dzięki czemu oferują nie tylko zaawansowaną technologię, ale także merytoryczne wsparcie edukacyjne – zgodne z najnowszymi trendami w nauczaniu i rozwoju dziecka.



Polska firma z doświadczeniem

Jesteśmy stabilnym partnerem z wieloletnim doświadczeniem na rynku edukacyjnym. Oferujemy kompleksowe rozwiązania – od sprzętu po dedykowane oprogramowanie – co gwarantuje pełną kompatybilność i niezawodność.



Połączenie z Androidem

Nasze urządzenia posiadają zintegrowaną technologię **One**, która umożliwia interaktywne udostępnianie ekranu z tabletu Android. Pozwala to na uruchamianie własnych aplikacji, multimediów i programów edukacyjnych dostępnych w sklepie Google Play.



Nowoczesna interaktywność

Dzięki naszej unikalnej technologii udostępniania ekranu możesz w prosty sposób angażować dzieci w interaktywną naukę – szybko, wygodnie i bez zbędnych kabli. Funkcjonalność dostępna z **technologią One**.



Zawsze aktualne – bez internetu

Nasze urządzenia umożliwiają łatwe i szybkie aktualizacje aplikacji edukacyjnych – nawet bez dostępu do internetu. To idealne rozwiązanie dla szkół i przedszkoli z ograniczoną infrastrukturą sieciową.



Dostęp do przeglądarki

Nasze urządzenia posiadają wbudowaną przeglądarkę internetową, która może być obsługiwana zarówno dotykaniem, jak i za pomocą pisaków interaktywnych. To idealne narzędzie do nauki poprzez interakcję – umożliwia m.in. grę w szachy online, korzystanie z dostępnych platform edukacyjnych czy tworzenie własnych quizów.

Co zyskujesz wybierając nasze urządzenia?

Podłoga interaktywna FlySky – edukacja w ruchu

- **Wyjątkowa jakość obrazu** – rozdzielczość minimum 1280 × 800 dla realistycznych i czytelnych treści. Projektor o jasności minimum 3600 ANSI lumen zapewnia doskonałą widoczność nawet w dobrze oświetlonych pomieszczeniach.
- **Idealne do nauki języków obcych** – specjalnie zaprojektowane aplikacje wspierają skuteczną naukę poprzez zabawę.
- **Największy obraz na rynku** – większa przestrzeń do aktywności i zaangażowania dzieci.
- **Cyfrowa korekcja obrazu** – zawsze idealne dopasowanie obrazu do powierzchni oraz najprostszy montaż i obsługa na rynku.
- **Mobilność i elastyczność** – szybka konwersja między wersją sufitową a mobilną pozwala dostosować urządzenie do różnych przestrzeni. Najwygodniejszy w obsłudze statyw mobilny.
- **Interaktywny stół** – jedyne urządzenie, które umożliwia przekształcenie dowolnego stołu na stół interaktywny.
- **Narzędzie edukacyjno-diagnostyczne** przebadane w skutecznej edukacji i terapii.
- **Najwięcej merytorycznych pakietów aplikacji w zestawie z urządzeniem** – szeroki zakres treści edukacyjnych i terapeutycznych dostępny od razu po uruchomieniu.
- **Ekskluzywny dostęp do aplikacji Android*** – wyłącznie urządzenia Didactix umożliwiają uruchamianie gier z Google Play po podłączeniu do tabletu z systemem Android.

Ściana interaktywna Roomie – nauka pełna możliwości

- **Multisensoryczna interakcja** – najwięcej sposobów interakcji spośród dostępnych rozwiązań na rynku: dotyk, pisaki, piłki, a nawet pistolety laserowe – zabawa, która stymuluje wszystkie zmysły.
- **Z dodatkową funkcjonalnością dotyku** – jedyne urządzenie na rynku edukacyjnym tak uniwersalne, łączące interaktywną ścianę z funkcjonalnością podłogi interaktywnej.
- **Jedyne interaktywne ściany i podłogi na rynku z wbudowaną**, w pełni funkcjonalną przeglądarką internetową, obsługiwaną za pomocą dotyku i pisaków interaktywnych.
- **Cyfrowa korekcja obrazu** – zawsze idealne dopasowanie obrazu do powierzchni oraz najprostszy montaż i obsługa na rynku.
- **Narzędzie edukacyjno - diagnostyczne** przebadane w skutecznej edukacji i terapii.
- **Najwięcej merytorycznych pakietów aplikacji w zestawie z urządzeniem** – szeroki zakres treści edukacyjnych i terapeutycznych dostępny od razu po uruchomieniu.
- **Ekskluzywny dostęp do aplikacji Android*** – wyłącznie urządzenia Didactix umożliwiają uruchamianie gier z Google Play po podłączeniu do tabletu z systemem Android.

*funkcjonalność dostępna wyłącznie z **technologią One**

Na wszystkie urządzenia Didactix IT przysługuje **stawka VAT 0%**
dla placówek edukacyjnych!

7

SELECT THE SHAPES IN THE GIVEN COLOR:

VIOLET



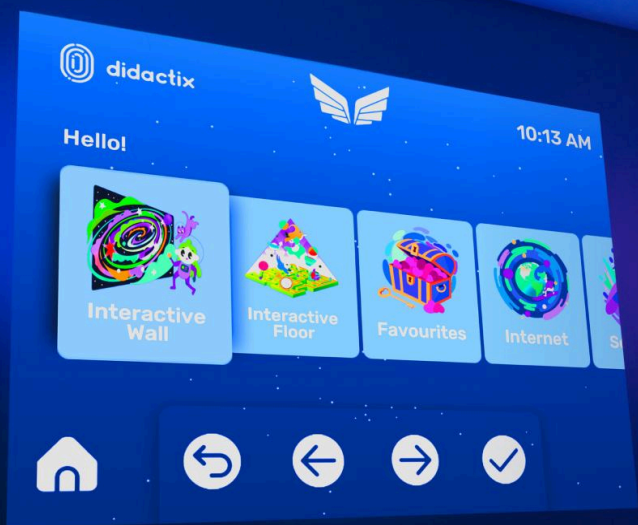
Seria Classic

Roomie Extra / Premium

Roomie to interaktywna ściana z funkcją podłogi – wszechstronne urządzenie edukacyjno-terapeutyczne łączące naukę, zabawę i rozwój dzieci na różnych etapach edukacji. Urządzenie zostało wyposażone w **projektor laserowy**, a jego kompaktowa konstrukcja sprawia, że nie ma konieczności montażu na stałe, dzięki czemu może być z łatwością przenoszone pomiędzy salami.

Roomie dostępny jest w dwóch wariantach – **wersja Extra oferuje ponad 340 aplikacji, a wersja Premium ponad 500 zaprojektowanych z myślą o codziennych potrzebach żłobków, przedszkoli oraz szkół podstawowych.**

Urządzenia Roomie oferują **wbudowaną przeglądarkę internetową**, która daje dostęp do tysięcy darmowych zasobów edukacyjnych – w tym platform takich jak **Genially**, umożliwiających m.in. samodzielne tworzenie quizów. Dodatkowo, można rozszerzyć **funkcjonalność Roomie o technologię One***, która w zestawie z tabletem Samsung umożliwia korzystanie z zasobów systemu Android i własnych aplikacji. Kształt i wielkość obrazu można dostosować cyfrowo w zaledwie czterech kliknięciach za pomocą interaktywnego pisaka – to rozwiązanie dostępne jest wyłącznie w urządzeniach marki Didactix IT.



Seria One

Roomie One

Roomie One to mobilne urządzenie 2w1 – interaktywna ściana i podłoga w jednej obudowie. Zawarty w nim **projektor laserowy** gwarantuje jasny, wyraźny obraz nawet w trudnych warunkach oświetleniowych.

Zawiera **ponad 500 gotowych aplikacji** wspierających edukację, terapię, motorykę i rozwój dzieci w różnym wieku – od żłobka aż po szkołę podstawową.

Dzięki zintegrowanej **technologii One** i dołączonemu **tabletowi Samsung**, Roomie One zapewnia pełną synchronizację z systemem Android i dostęp do aplikacji oraz gier edukacyjnych z **Google Play**, nie ograniczając przy tym dostępu do zasobów Didactix IT. Dodatkowo, Roomie One oferuje pełną cyfrową korekcję obrazu – użytkownik może łatwo dostosować jego rozmiar, kąt i pozycję do warunków sali bez potrzeby idealnego ustawienia czy montażu.

*Szczegółowy opis technologii One znajduje się na stronie **10**.

Zobacz, jak w praktyce działa Roomie:



Sprawdzić, jak łatwy jest jego montaż:



Roomie

Mobilne urządzenie z funkcjami ściany oraz podłogi interaktywnej w jednym

Waga urządzenia: 25 kg

Wymiary urządzenia: 68 x 36 x 38 cm

Liczba oraz rodzaj złączy: 2 x USB 3.0, 1 x HDMI, 1 x RJ45

Standardowo w zestawie:

- Urządzenie interaktywne Roomie
- Pilot zdalnego sterowania (2 szt.)
- Karta sieciowa
- Przewód zasilający
- Zestaw dedykowanych piłeczek (42 szt.)
- Pistolety laserowe (2 szt.)
- Instrukcja obsługi
- Karta gwarancyjna
- Torba na akcesoria



| SPECYFIKACJA | EXTRA | PREMIUM | ONE |
|---|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| Liczba pakietów | 52 | 72 | 72 |
| Liczba aplikacji | 340 | 500+ | 500+ |
| Liczba aktywności interaktywnych | 950+ | 6200+ | 6200+ |
| Technologia One w zestawie z tabletem marki Samsung z dostępem do zasobów Android | Możliwość dokupienia* | Możliwość dokupienia* | Tak |
| Procesor | AMD Ryzen 5 | AMD Ryzen 5 | AMD Ryzen 5 |
| Rodzaj i jasność projektora | Laserowy, 4000 ANSI | Laserowy, 4000 ANSI | Laserowy, 4000 ANSI |
| Rozdzielczość obrazu | 1280 x 800 | 1280 x 800 | 1920 x 1080 |
| Maksymalny rozmiar obrazu na podłodze | 2,4 x 1,6 m | 2,4 x 1,6 m | 2,4 x 1,6 m |
| Maksymalny rozmiar obrazu wyświetlanego na ścianie z odległości 0 m / 0,4 m | 2,4 x 1,6 m / 3,8 x 2,6 m | 2,4 x 1,6 m / 3,8 x 2,6 m | 2,4 x 1,6 m / 3,8 x 2,6 m |
| Kontrast | 300 000:1 | 300 000:1 | 300 000:1 |
| Żywotność źródła światła | 30 000 h | 30 000 h | 30 000 h |
| CENA BRUTTO | 18 399,00 zł | 23 299,00 zł | 25 699,00 zł |
| Cena 0% VAT dla placówek edukacyjnych | 14 958,54 zł | 18 942,28 zł | 20 893,50 zł |

Technologia One – pełna, obustronna synchronizacja z urządzeniem, dostęp do Androida i tablet w zestawie!

Technologia One umożliwia wyświetlanie obrazu z **tabletu Samsung**, który jest dołączony do zestawu, na urządzeniu interaktywnym i sterowanie nim w czasie rzeczywistym – dotykiem, pisakiem, pistoletem laserowym, piłeczkami lub bezpośrednio z tabletu.

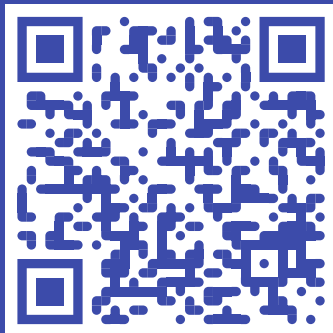
Obraz na tablecie i na urządzeniu jest zawsze idealnie zsynchronizowany: wszystko, co użytkownik zrobi na tablecie, od razu pojawia się na ekranie projekcji, a każda interakcja z obrazem na podłodze lub ścianie również widoczna jest na tablecie.

Technologia One otwiera dostęp do pełnych zasobów Androida, w tym tysięcy gier i aplikacji edukacyjnych z **Google Play**, jak również materiałów multimedialnych, stron internetowych i narzędzi wykorzystywanych w pracy edukacyjnej i terapeutycznej. Korzystanie z tysięcy popularnych narzędzi jest niezwykle proste – uruchamiasz aplikację na tablecie i natychmiast widzisz ją w pełnej, interaktywnej wersji na ekranie urządzenia.

Dostępność technologii One

- W urządzeniach z serii One (czyli FlySky One i Roomie One) technologia One jest wbudowana. Urządzenie interaktywne jest od razu dostarczane w zestawie z tabletem Samsung. Można z niej korzystać od razu po uruchomieniu urządzenia.
- W urządzeniach z serii Classic (FlySky Extra/Premium oraz Roomie Extra/Premium) **technologię One można dokupić w cenie 2499 zł brutto**. W pakiecie znajduje się również tablet Samsung, gotowy do integracji z urządzeniem.

Zobacz, jak działa technologia One w praktyce i poznaj jej kluczowe funkcje:



Poniższa tabela przedstawia pakiety dostępne w poszczególnych zestawach oraz te, które nie są w nich uwzględnione i mogą zostać dokupione osobno.

| Seria Classic | | | | | Seria One |
|---|--|-----------------|------------|----------|------------|
| Pakiet | Grupa wiekowa | Ilość aplikacji | Roomie | | Roomie One |
| | | | Extra | Premium | |
| Podstawowy* | żłobek, przedszkole, szkoła podstawowa | 340 | ✓ | ✓ | ✓ |
| SPE - ASD | przedszkole, szkoła podstawowa | 6 | ✓ | ✓ | ✓ |
| Pakiet do nauki języka (angielski) | przedszkole, szkoła podstawowa | 10 | 1 499 zł** | ✓ | ✓ |
| Pakiet do nauki języka (niemiecki) | przedszkole, szkoła podstawowa | 10 | 1 499 zł** | ✓ | ✓ |
| Pakiet do nauki języka (francuski) | przedszkole, szkoła podstawowa | 10 | 1 499 zł** | ✓ | ✓ |
| Pakiet do nauki języka (portugalski) | przedszkole, szkoła podstawowa | 10 | 1 499 zł** | ✓ | ✓ |
| Pakiet do nauki języka (ukraiński) | przedszkole, szkoła podstawowa | 10 | 1 499 zł** | ✓ | ✓ |
| Pakiet do nauki języka (hiszpański) | przedszkole, szkoła podstawowa | 10 | 1 499 zł** | ✓ | ✓ |
| Pakiet do nauki języka (włoski) | przedszkole, szkoła podstawowa | 10 | 1 499 zł** | ✓ | ✓ |
| Rodzina Liczyńskich - Matematyka | przedszkole, szkoła podstawowa | 8 | 1 499 zł | ✓ | ✓ |
| Detektyw Zagadka i rodzinne śledztwo - SPE | przedszkole, szkoła podstawowa | 6 | 1 499 zł | ✓ | ✓ |
| Ster na STEAM | przedszkole, szkoła podstawowa | 6 | 1 499 zł | 1 499 zł | 1 499 zł |
| Sensoryczna Kraina - Żłobek | żłobek, przedszkole | 10 | 1 499 zł | 1 499 zł | 1 499 zł |

* W skład **Pakietu podstawowego** wchodzi **52 pakiety** – ich pełny opis znajdziesz **na stronach od 12 do 17**.

** Zakup pierwszego pakietu językowego kosztuje 1 499,00 zł, drugi i każdy kolejny 499,00 zł.

PODANE CENY SĄ CENAMI BRUTTO I ZAWIERAJĄ 23% VAT.

Pakiety aplikacji dostępne w każdym zestawie z urządzeniem Roomie.



TRYB PISAK IR



TRYB LASERA



TRYB DOTYKU



TRYB PIŁECZEK



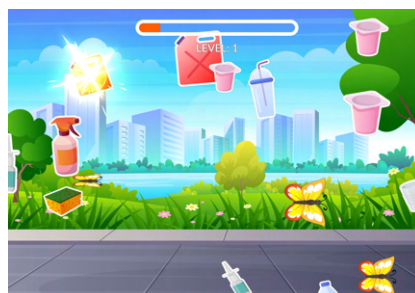
Pakiet Gry logiczne

W ramach tego pakietu gier znajdziesz różnorodne wyzwania, od ćwiczeń z klasyfikacji po gry klasyczne, takie jak kółko i krzyżyk oraz sudoku. Dzieci będą miały możliwość nie tylko doskonalić swoje umiejętności, ale także cieszyć się dynamiczną rozrywką.



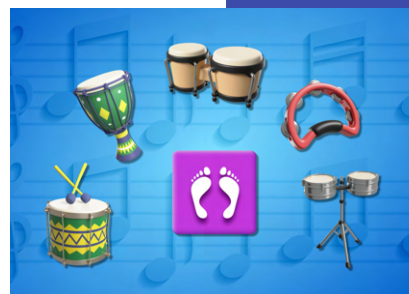
Pakiet Elementarz

Znajdziesz tu przyjazne i kolorowe środowisko, które pomaga dzieciom opanować alfabet i cyfry w sposób przystępny i zabawny. Pakiet Elementarz umożliwia maluchom interaktywnie poznać litery, cyfry oraz tworzyć proste słowa, rozwijając jednocześnie ich zdolności językowe i matematyczne.



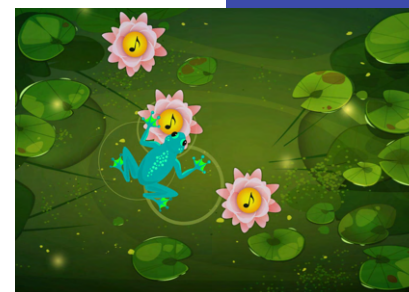
Pakiet Ekologia

W tych interaktywnych grach, dzieci stają się częścią ekologicznej przygody, angażując się w różnorodne ruchowe wyzwania związane z ochroną środowiska. Poprzez aktywne uczestnictwo, maluchy zdobywają wiedzę na temat zrównoważonego stylu życia, dbania o środowisko i recyklingu.



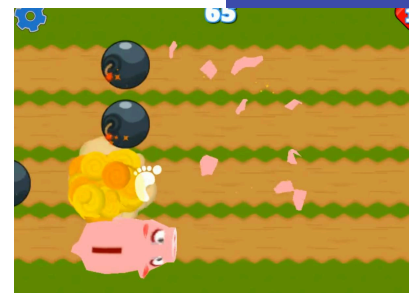
Pakiet Muzyka

Pakiet Muzyka zawiera sześć unikalnych aplikacji, które przenoszą naukę muzyki na zupełnie nowy poziom. W grze na pianinie, dzieci mogą stać się małymi wirtuoso, eksplorując dźwięki klawiszy i tworząc piękne melodie, rozwijając przy tym swoje zdolności muzyczne. Gry na bębenkach i w akompaniamencie to prawdziwa eksplozja energii, gdzie maluchy mogą stworzyć własne rytmiczne kompozycje, rozwijając jednocześnie zdolności koordynacji i koncentracji.



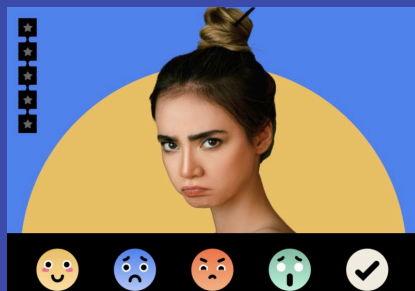
Pakiet Żłobek

Te aplikacje stworzone są z myślą o najmłodszych, inspirując do ruchu i aktywności fizycznej w przyjemny sposób. Dzieci będą miały okazję rozwijać swoje zdolności motoryczne, jednocześnie odkrywając nowe kolory i dźwięki. Poprzez rączkowanie po interaktywnych planszach, maluchy będą eksplorować kolorowy świat pełen niespodzianek.



Pakiet Gry zwinnościowe

W pakiecie "Gry Zwinnościowe" znajdziesz różnorodne gry, w których skakanie, łapanie przedmiotów i ciekawe przygody stanowią główną rozrywkę. Te interaktywne doświadczenia pozwalają dzieciom nie tylko aktywnie się bawić, ale także rozwijać zdolności motoryczne i koordynację ruchową.



Pakiet SPE - ASD

Podejście do tworzenia zadań w tym pakiecie jest wyjątkowe i zindywidualizowane. Zadania uwzględniają różne poziomy trudności oraz wykorzystują materiał z otoczenia i doświadczeń życiowych uczestników, a także ich potencjalnych zainteresowań. Gradacja trudności pozwala na stopniowe rozwijanie umiejętności i kompetencji w zakresie komunikacji.



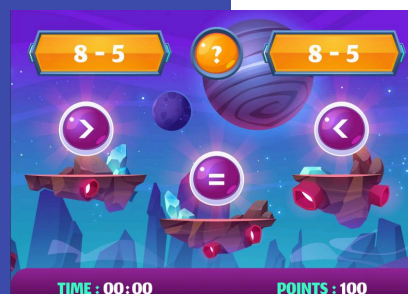
Pakiet Interaktywne tła

Aplikacje zachęcają do zabawy poprzez łapanie lub rozpraszanie przedmiotów takich jak liście, kolorowe piłki, dmuchane zabawki czy słodkości. Dodatkowo, znajdziesz tu aplikacje o charakterze sensorycznym, takie jak burza z piorunami czy różnorodne warianty symulacji wody i morza. Niezwykle intrygującą opcją jest "Abstract Painting", gdzie masz szansę stworzyć swoje własne malarskie dzieło abstrakcyjne,



Pakiet Sport

Wyrusz na boisko w aplikacji "Piłka nożna" i stań się mistrzem strzelania bramek lub wybierz się na lodowisko w "Hokeju", gdzie czekają na ciebie emocjonujące mecze. Spróbuj swoich sił w "Przeciąganiu liny", dowodząc zespołowi swoją wytrzymałość i determinację. A jeśli pragniesz prawdziwych emocji, gra "FlySky Worldcup" pozwoli ci wcielić się w rolę swojego ulubionego zespołu.



Pakiet Kosmos

Każda z gier w tym pakiecie to okno do nowych światów, w których odkryjesz różne aspekty kosmicznych tajemnic. Od ochrony raket przed niszczycielskimi meteorami po manipulowanie równaniami w przestrzeni, każda gra skupia się na innych wyzwaniach, ale łączy je wspólna fascynacja kosmosem. Jako odkrywca kosmicznych tajemnic, będziesz eksplorować Układ Słoneczny a także odległe zakamarki Wszechświata.



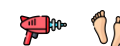
Pakiet Matematyka

Nasze aplikacje oferują angażujące wyzwania, które pomagają wzbogacić umiejętności matematyczne w sposób przystępny i przyjemny. Dzieci będą miały możliwość praktykowania umiejętności dodawania i odejmowania w interaktywny sposób, co przekłada się na lepsze zrozumienie podstaw matematyki.



Pakiet Łamigłówek

W tym zestawie znajdziesz ciekawe ćwiczenia pamięciowe, takie jak klasyczna gra "Memory" lub powtarzanie dźwięków i rytmów. To doskonałe narzędzia do ćwiczenia koncentracji i pamięci, które równocześnie dostarczają radość ze zwycięstwa.





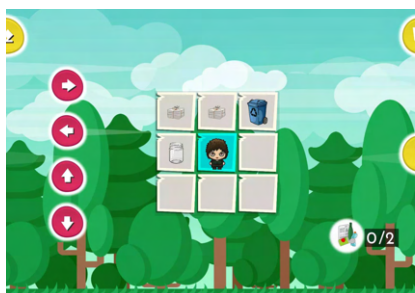
Pakiet Zabawa Ze Zwierzętami

W ramach tego pakietu gier znajdziesz różnorodne wyzwania, od ćwiczeń z klasyfikacji po gry klasyczne, takie jak kółko i krzyżyk oraz sudoku. Dzieci będą miały możliwość nie tylko doskonalić swoje umiejętności, ale także cieszyć się dynamiczną rozrywką.



Pakiet Kolorowanki

Te aplikacje umożliwiają dzieciom wspaniałą okazję do ekspresji poprzez rysowanie, kolorowanie i tworzenie własnych dzieł sztuki. Z pomocą pisaka interaktywnego maluchy mogą czerpać radość z tworzenia, rozwijając jednocześnie zdolności manualne. Gry z tego pakietu nie tylko inspirują do kreatywności, ale również doskonale rozwijają zdolności pisania.



Pakiet Kodowanie Podstawowe

W aplikacjach z pakietu "Kodowanie" dzieci będą kreować sekwencje i rozwiązywać zadania, co rozwija zdolności analizy i myślenia przyczynowo-skutkowego. Nauka kodowania przekłada się również na umiejętności problem - solvingu i kreatywności. Zapraszamy do odkrywania fascynującego świata "Kodowania" dzięki naszym interaktywnym aplikacjom.



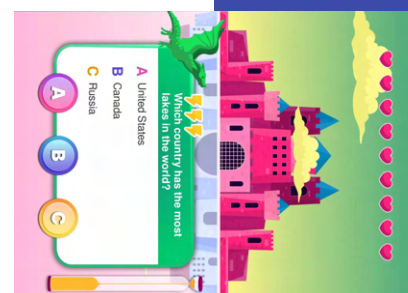
Pakiet Żywioty

W ramach tego zestawu znajdziesz aplikacje takie jak "Morze", "Gwiazdy", "Chmury", "Burza", "Rzeka" oraz "Staw". Każda z tych aplikacji umożliwia interaktywne eksplorowanie różnych zjawisk przyrodniczych i żywiołów. Sugerujemy wykorzystanie tych aplikacji do poznawania i odkrywania tajemnic każdego z żywiołów.



Pakiet Mapowanie

Nasze aplikacje przenoszą maluchy w świat wyzwań związanych z mapowaniem, symetrią i odwzorowaniami. Dzięki różnorodnym ćwiczeniom, dzieci będą mogły rozwijać umiejętności myślenia przestrzennego, analizy oraz planowania.



Pakiet Quizy

Gry są osadzone w tematyce pór roku, co sprawia, że nauka staje się jeszcze bardziej przyjemna. Jako dodatkowa aktywność w trakcie zabawy, dzieci mogą zgłębiać tajniki każdej z pór roku i dowiadywać się, jak zmienia się otaczający je świat w różnych okresach. Każdy quiz to nowa przygoda, która rozwija umiejętności matematyczne, językowe lub przyrodnicze.



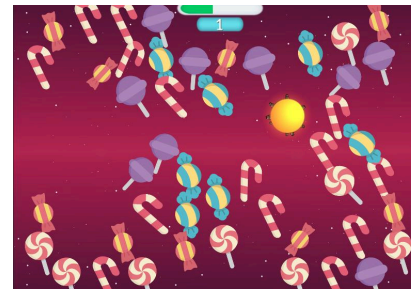
Pakiet Sport Wall

Wyrusz na boisko w aplikacji "Piłka nożna" i stań się mistrzem strzelania bramek lub wybierz się na lodowisko w "Hokeju", gdzie czekają na Ciebie emocjonujące mecze. Spróbuj swoich sił w "Przeciąganiu liny", dowodząc zespołowi swoją wytrzymałość i determinację. A jeśli pragniesz prawdziwych emocji, gra "FlySky Worldcup" pozwoli Ci wcielić się w rolę swojego ulubionego zespołu.



Pakiet Kodowanie 1 i 2

W aplikacjach z pakietu Kodowanie 1 i 2 dzieci będą kreować sekwencje i rozwiązywać zadania, co rozwija zdolności analizy i myślenia przyczynowo-skutkowego. Nauka kodowania przekłada się również na umiejętności problem solvingu i kreatywności. Zapraszamy do odkrywania fascynującego świata "Kodowania" dzięki naszym interaktywnym aplikacjom. Pakiety 1 i 2 zostały wzbogacone o nowe aplikacje, które jeszcze lepiej wspierają rozwój logicznego myślenia i kompetencji cyfrowych u dzieci.

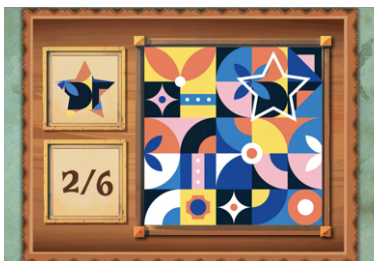


Pakiet Przygoda

Wewnątrz tego zestawu czeka na Ciebie rozrywka w różnorodnych środowiskach, które oferują unikalne przeżycia. Weź udział w emocjonujących wyścigach, poznawaj kontury zwierząt, wkrocz w kosmiczne przestrzenie pełne rakiet i meteorów, a także zanurz się w kolorowych grach ruchowych. Ale to nie wszystko – w naszym pakiecie znajdziesz także aplikacje, które zachęcają do odkrywania skarbów oraz eksplorowania podwodnych krain.



Dodatkowe pakiety aplikacji



Detektyw zagadka i rodzinne śledztwo - Pakiet SPE z przewodnikiem metodycznym (3-16 lat)



Pakiet aplikacji tworzy 6 rozbudowanych interaktywnych gier stanowiących program terapeutycznego oddziaływania, przeznaczony do pracy kompensacyjno-korekcyjnej i terapeutycznej z dziećmi ze SPE, w wieku od 3 do 16 roku życia, które są w fazie rozwoju. Zestaw zawiera złożone gry i aplikacje o wartości terapeutycznej, kompensacyjnej i korekcyjnej, mające na celu wielopłaszczyznowe wspomaganie rozwoju dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Celem aplikacji jest wspomaganie rozwoju funkcji psychomotorycznych dzieci, rozwijanie zmysłu wzroku, słuchu, kinestetyczno-ruchowego, propriocepcji, wspieranie wrażliwości na zróżnicowane bodźce sensoryczne, rozwijanie integracji funkcji percepcyjno-motorycznych, wspomaganie rozwoju społeczno-emocjonalnego oraz rozwijanie myślenia.

Cena dla zestawu Extra: 1 499,00 zł



Rodzina Liczyńskich - Pakiet matematyczny z przewodnikiem metodycznym (6-12 lat)



Zestaw zawiera 8 złożonych gier i aplikacji o wartości poznawczej, edukacyjnej i terapeutycznej, mających na celu nabywanie przez dzieci kompetencji kluczowych w tym głównie matematycznych, społecznych i cyfrowych. Celem aplikacji jest rozwijanie myślenia logiczno-matematycznego oraz wzbogacenie wiedzy matematycznej poprzez rozwiązywanie przez graczy interaktywnych zadań ukierunkowanych na rozwijanie zdolności matematycznych, to jest orientowania się w budowie ciała i otaczającej przestrzeni, umiejętności dokonywania logicznych podziałów, klasyfikowania zbiorów, przeliczania i ra-chowania, dokonywania pomiarów, rozwiązywania zadań i problemów życia codziennego z wykorzystaniem środków matematyki oraz korzystania z nowoczesnych urządzeń i technologii.

Cena dla zestawu Extra: 1 499,00 zł

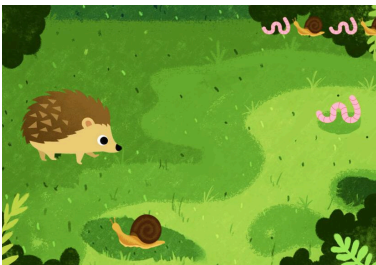


Ster na STEAM - Pakiet STEAM z przewodnikiem metodycznym (6-12 lat)



Program „Ster na STEAM” to naukowo opracowane narzędzie edukacyjne stworzone z myślą o nowoczesnej edukacji i terapii dzieci w wieku 6-12 lat. Powstał we współpracy z Uniwersytetem Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, pod kierunkiem prof. dr hab. Barbary Bilewicz – ekspertki w dziedzinie dydaktyki i edukacji wczesnoszkolnej. Zawartość programu została objęta badaniem pt. „Projekt „Ster na STEAM” – charakterystyka i wstępna ocena walorów estetycznych i edukacyjnych pakietu aplikacji do podłogi interaktywnej”, które stanowi naukowe potwierdzenie jakości i potencjału dydaktycznego rozwiązania. Badanie potwierdza, że pakiet „Ster na STEAM” stanowi skuteczne wsparcie w rozwijaniu kompetencji poznawczych, społecznych

Cena: 1 499,00 zł



Sensoryczna kraina - Pakiet żłobkowy (1-3 lat)

„Sensoryczna kraina” to pakiet aplikacji dla dzieci w wieku 1-3 lat, który wspiera rozwój poprzez ruch, doświadczanie i zabawę wielozmysłową. Gry zostały zaprojektowane tak, aby naturalnie angażować dzieci żłobkowe: zachęcają do raczkowania, chodzenia, zatrzymywania się, wskazywania i eksplorowania bez presji rywalizacji. Pakiet sprawdza się zarówno w codziennych aktywnościach opiekuńczo-wychowawczych, jak i w pracy rozwojowej: wspiera motorykę dużą, koordynację wzrokowo-ruchową, orientację w przestrzeni, rozwija uwagę i reakcję na bodźce, a w aplikacjach eksploracyjnych dodatkowo ułatwia wyciszenie i samoregulację. Treści przyrodnicze (zwierzęta, pory roku, elementy środowiska) wprowadzane są w sposób odpowiedni dla najmłodszych – przez prostą interakcję i powtarzalne doświadczenie.

Cena: 1499 zł



Języki obce – Pakiety do nauki języków (3-12 lat)

Odkryj zestaw aplikacji wspierających naukę języków obcych: angielskiego, niemieckiego, francuskiego, portugalskiego, hiszpańskiego, włoskiego oraz ukraińskiego, które zostały specjalnie zaprojektowane dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz uczniów klas początkowych szkoły podstawowej. Dzięki angażowaniu poprzez aktywności wizualne, słuchowe i ruchowe, aplikacje sprawiają, że nauka staje się naturalna, skuteczna i przyjemna. Kolorowe ilustracje, realistyczna wymowa, praktyczne zadania oraz elementy zabawy i gier ułatwiają przyswajanie nowych słów i zwrotów.

Cena dla zestawu Extra: 1499 zł, każdy kolejny 499 zł.



Pakiet SPE – ASD z przewodnikiem metodycznym oraz badania diagnostyczne ryzyka występowania spektrum autyzmu w oparciu o zachowania komunikacyjne dziecka i przesiewowe badanie logopedyczne w przedszkolu. (3-12 lat).

Sześć aplikacji stworzonych, aby wspierać i rozwijać umiejętności komunikacyjne i społeczne osób ze spektrum autyzmu. Tworzone przez specjalistów scenariusze opierają się na zaawansowanym podejściu edukacyjnym, które koncentruje się na sukcesywnym budowaniu kluczowych kompetencji językowych, komunikacyjnych i społecznych. Zawarte w pakiecie ćwiczenia realizują takie zagadnienia jak naprzemiennosc działań w grupie, rozpoznawanie emocji i nastrojów, szukanie wspólnego rozwiązania.

Badania diagnostyczne ryzyka występowania spektrum autyzmu w oparciu o zachowania komunikacyjne dziecka oraz przesiewowe badanie logopedyczne w przedszkolu.

O rozwiązaniu

Narzędzie diagnostyczne do badania mowy dzieci w wieku przedszkolnym służy do przesiewowego badania stanu rozwoju mowy dzieci. Wykorzystuje urządzenia FlySky oraz Roomie sprawiając, że badanie jest szybkie i skuteczne. Zastosowanie naszego narzędzia diagnostycznego eliminuje (lub w znacznym stopniu niweluje) lęk i niechęć dzieci. Uwzględnione aplikacje pozwalają na ocenę stanu rozwoju mowy dzieci w zakresie rozumienia mowy oraz jej realizowania. Drugie badanie pełni funkcję przesiewowego badania ryzyka występowania spektrum autyzmu, opartą na analizie zachowań komunikacyjnych dziecka w trakcie badania – co pozwala wcześniej zidentyfikować sygnały sugerujące autyzm. Terapeuta odpowiedzialny za przeprowadzenie badań otrzymuje gotowe protokoły dostosowane do każdej grupy wiekowej i uwzględniające umiejętności dziecka na danym etapie rozwoju. Zamieszczone wzory dokumentów dodatkowo ułatwiają pracę diagnosty.

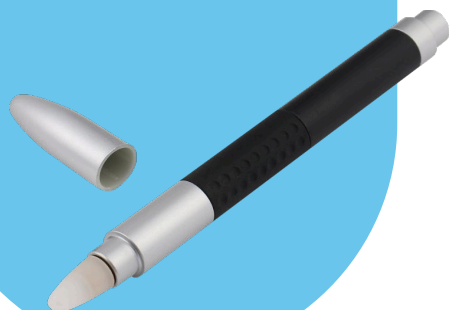
Obszar zastosowania

Narzędzia diagnostyczne przeznaczone są dla diagnostów przedszkolnych odpowiedzialnych za badania przesiewowe stanu rozwoju mowy dzieci oraz badania przesiewowe ryzyka występowania spektrum autyzmu w oparciu o obserwację zachowań komunikacyjnych dziecka. Doskonale sprawdzą się także w pracy nauczyciela przedszkolnego, który chce dokonać orientacyjnej analizy rozwoju mowy swoich podopiecznych. Narzędzia mogą być wykorzystywane także na świetlicy w szkole, a także przez rodziców w domu.

Korzyści edukacyjne

Zastosowane protokoły prowadzą użytkownika przez badanie w sposób atrakcyjny i skuteczny. Dzięki uporządkowanemu procesowi możliwe jest sporządzenie ustrukturyzowanej oceny – wspieranej przez gotowe wzory dokumentów, przygotowane informacje dla dyrekcji i rodziców oraz film instruktażowy. Dla początkujących terapeutów, nauczycieli bez kwalifikacji diagnostycznych oraz rodziców narzędzie to zapewnia komfort i bezpieczeństwo pracy. Dla doświadczonych specjalistów – oprócz możliwości przeprowadzania badania zgodnie z protokołami – umożliwia też samodzielną modyfikację standardowych procedur, jednocześnie usprawniając cały proces diagnostyczny. Interaktywne aplikacje zachęcają dzieci do współpracy podczas badania, co znajduje potwierdzenie w badaniach – technologia wspierająca rozwój komunikacji u dzieci z autyzmem zwiększa ich motywację i zaangażowanie. Formularze pozwalają na zapisywanie wyników "na żywo" i badanie kilku dzieci jednocześnie, co znacząco przyspiesza proces diagnostyczny. Zastosowanie aplikacji FlySky i Roomie umożliwia przeprowadzenie badania w naturalnych warunkach – w ruchu, a nie w statycznym otoczeniu – co zwiększa wiarygodność i rzetelność oceny rozwoju komunikacyjnego dziecka.

Akcesoria dla Roomie



Pisak IR **119,00 zł**

Pisak IR na średniej przedłużce

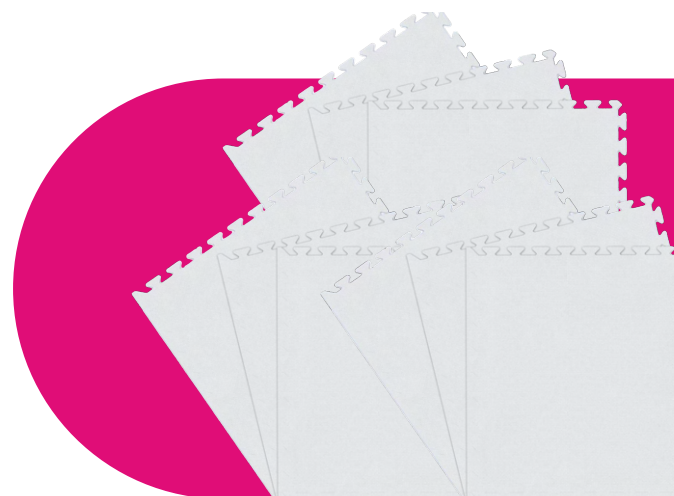
159,00 zł

Pisak IR na długiej przedłużce

199,00 zł

Pokrowiec Roomie

649,00 zł



Mata piankowa do Roomie
- 12 części

389,00 zł



Torba na akcesoria +
piłeczki 40 sztuk **149,00 zł**



Pistolet laserowy
399,00 zł

Mata poliwinylowa Roomie

449,00 zł



Piłka duża
59,00 zł



Pilot
59,00 zł

Roomie
Interactive Wall



WARRANTY CARD

Przedłużenie gwarancji Roomie
o 12 miesięcy **1099,00 zł**





FAQ

1. Jak korzysta się z urządzenia interaktywnego Didactix?

Urządzenie wyświetla obraz interaktywny na płaskiej powierzchni – ścianie lub podłodze. Użytkownicy mogą wchodzić z nim w bezpośrednią interakcję, używając rąk, stóp, pisaków IR, piłeczek interaktywnych, pistoletów laserowych, a także mobilnych robotów edukacyjnych. Obsługa jest intuicyjna i nie wymaga wcześniejszego szkolenia.

2. Jakie są główne różnice między urządzeniami z Serii Classic i Serii One?

Urządzenia z **Serii One** wykorzystują **projektor laserowy**, który oferuje znacznie większą jasność, żywsze kolory i dłuższą żywotność – co przekłada się na lepszą jakość obrazu, zwłaszcza w jasnych pomieszczeniach.

Dodatkowo, tylko urządzenia z **Serii One** posiadają wbudowaną technologię One, która umożliwia bezprzewodowe udostępnianie dowolnych treści z tabletu z systemem Android – w tym gier, aplikacji z Google Play czy materiałów wideo. **Tablet Samsung jest dołączany do zestawu.**

Seria One także posiada **pełen dostęp do software’u Didactix** – wraz z gotowymi pakietami aplikacji.

W przypadku Serii Classic technologię One można dokupić – wówczas – wówczas użytkownik zyskuje dostęp do funkcji przesyłania obrazu z tabletu, jednak nie jest ona częścią standardowego zestawu.

3. Co to jest Technologia One? Czy działa bezprzewodowo?

To funkcja, która pozwala wyświetlać obraz z tabletu na urządzeniu oraz sterować nim w czasie rzeczywistym – dotykiem, pisakiem lub bezpośrednio z tabletu. Dzięki temu możesz korzystać ze wszystkich zasobów Androida oraz gier dostępnych w Google Play tak, jak Ci wygodnie, a obraz na tablecie i na urządzeniu jest zawsze idealnie zsynchronizowany. Technologia One dostarczana jest w zestawie z tabletem marki Samsung.

Jeśli posiadasz urządzenie z Serii One (FlySky One lub Roomie One), to technologia One jest już wgrana na Twoje urządzenie, które zostało dostarczone wraz z tabletem. Natomiast jeśli posiadasz urządzenie z Serii Classic to możesz dokupić technologię One w zestawie z tabletem marki Samsung.

Technologia One umożliwia bezprzewodowe lub przewodowe interaktywne udostępnianie treści z tabletu Android na obraz wyświetlany przez urządzenie. Dzięki temu możesz wyświetlać aplikacje, filmy, gry edukacyjne i strony internetowe bez potrzeby użycia kabla HDMI.

Zobacz, jak wygląda działanie technologii One w praktyce i poznaj jej kluczowe funkcje – [kliknij tutaj](#).

4. Czy istnieje możliwość zakupu dodatkowych pakietów aplikacji po zakupie urządzenia interaktywnego?

Oczywiście. Urządzenia Didactix umożliwiają rozszerzenie funkcjonalności o dodatkowe pakiety aplikacji w dowolnym momencie po zakupie. Instalacja odbywa się zdalnie, bez potrzeby fizycznej ingerencji w urządzenie – co pozwala na szybkie i wygodne uruchomienie nowych treści.

5. Czy pakiety aplikacji są dostępne razem z urządzeniem?

Tak. Każde urządzenie Didactix – niezależnie od wersji – zawiera w zestawie **gotowe pakiety aplikacji**. Ich liczba i zakres zależą od wybranej wersji. Aplikacje są od razu zainstalowane i gotowe do użycia po uruchomieniu urządzenia, bez konieczności dodatkowej konfiguracji.

6. Czy urządzenia posiadają gwarancję producenta?

Tak. Wszystkie urządzenia Didactix objęte są gwarancją producenta na okres 24 miesięcy z możliwością przedłużenia.

7. Co to jest cyfrowa korekcja obrazu i jak z niej korzystać?

Cyfrowa korekcja obrazu to funkcja, która pozwala w pełni dopasować kształt, rozmiar i położenie obrazu interaktywnego do Twojej przestrzeni – bez potrzeby przesuwania urządzenia. Za pomocą dedykowanego pisaka interaktywnego możesz kliknąć w dowolny narożnik ramki projekcji i przeciągnąć go w wybrane miejsce na powierzchni. Tak samo postępujesz z pozostałymi narożnikami – dzięki temu uzyskujesz dokładnie taki kształt obrazu, jakiego potrzebujesz, nawet w niestandardowych warunkach.

8. Czy urządzenia Didactix spełniają wymogi TIK w edukacji?

Tak. Urządzenia Didactix są pełnoprawnym narzędziem w zakresie Technologii Informacyjno-Komunikacyjnych (TIK) – wspierają nowoczesną edukację poprzez interaktywność, dostęp do treści cyfrowych oraz rozwijanie kompetencji kluczowych u dzieci.

9. Czy urządzenia Didactix są uznawane za narzędzia edukacyjne?

Tak. Urządzenia Didactix zostały zaprojektowane jako interaktywne narzędzia edukacyjne, których skuteczność została potwierdzona w badaniach naukowych, m.in. przez Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Treści tworzone są we współpracy z zespołami specjalistów z wieloletnim doświadczeniem pedagogicznym.

10. Czy urządzenia Didactix IT są odpowiednie do pracy z dziećmi ze Specjalnymi Potrzebami Edukacyjnym?

Tak. Nasze aplikacje są dostosowane do pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) – wspierają rozwój komunikacji, emocji, percepcji, integracji sensorycznej i motoryki.

11. Czy dostępny jest folder „Ulubione”?

Tak. W interfejsie urządzenia znajduje się folder „Ulubione”, w którym możesz zapisać najczęściej używane aplikacje i szybciej do nich wracać podczas codziennej pracy.

12. Czy mogę korzystać z zewnętrznego oprogramowania?

Tak. Dzięki technologii One możesz korzystać z dowolnych aplikacji i gier dostępnych na Androidzie – również spoza biblioteki Didactix.

13. Co otrzymuję w zestawie z urządzeniem?

Wraz z zakupionym urządzeniem interaktywnym Didactix otrzymujesz kompletny zestaw akcesoriów, który umożliwia natychmiastowe rozpoczęcie pracy. Dzięki temu nie musisz kompletować żadnych dodatkowych elementów – urządzenie jest gotowe do działania od razu po uruchomieniu.

Zobacz dokładnie, co znajduje się w zestawie: **Roomie**

14. Czy do uruchomienia urządzenia interaktywnego Didactix potrzebny jest dostęp do internetu?

Nie, nasze urządzenia nie wymagają dostępu do internetu. Dostęp do internetu jest przydatny, gdy:

- chcesz **zaktualizować urządzenie**,
- chcesz **skorzystać z przeglądarki internetowej** lub **aplikacji YouTube**,
- chcesz korzystać z technologii One **bezprzewodowo**, przy użyciu sieci WiFi,
- instalujesz **dodatkowe pakiety aplikacji zdalnie**.

15. Dla ilu użytkowników jednocześnie przeznaczony jest urządzenie interaktywne?

Urządzenia Didactix zostały zaprojektowane z myślą o **pracy w małych i średnich grupach**. W zależności od rodzaju aktywności, może korzystać od 1 do nawet **6–8 użytkowników jednocześnie**.

Aplikacje Didactix powstają z myślą o realnych potrzebach edukacyjnych dzieci – od najmłodszych lat aż po wczesne klasy szkoły podstawowej. Tworzone przez zespoły doświadczonych edukatorek i terapeutek, są przystosowane do pracy w żłobkach, przedszkolach oraz szkołach podstawowych – zarówno w edukacji ogólnej, jak i terapii dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE). Poniżej przedstawiamy szczegółowe zestawienie pakietów aplikacji z uwzględnieniem: poziomu edukacyjnego, liczby dostępnych aplikacji oraz głównych obszarów rozwoju, które wspierają. Każdy pakiet to zestaw starannie dobranych gier i ćwiczeń, które łączą naukę z zabawą, rozwój kompetencji z radością odkrywania – dostosowanych do wieku, etapu rozwoju i możliwości percepcyjnych dzieci.



KONTAKT



 biuro@didactix.pl

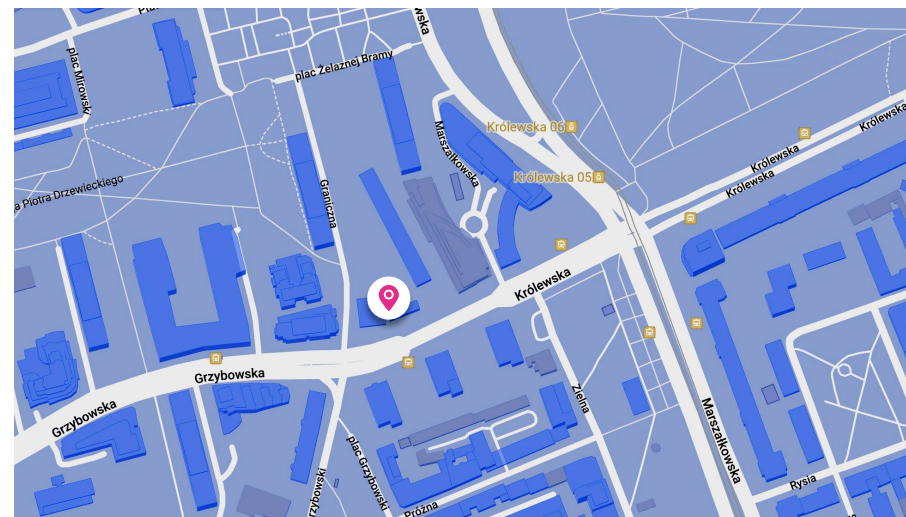
 www.didactix.pl

 [@didactixit](https://www.facebook.com/didactixit)

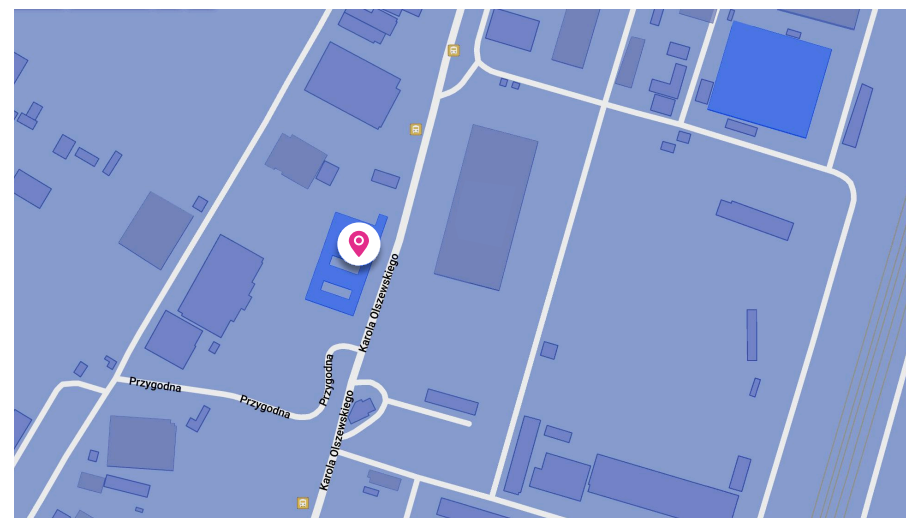
 **+48 797 985 670**

 [@didactixit](https://www.youtube.com/didactixit)

 [@didactix_it](https://www.instagram.com/didactix_it)



Warszawa, ul. Królewska 18
Biuro zarządu / Administracja / Dział handlowy



Kielce, ul. Olszewskiego 21 (Kielecki Park Technologiczny)
Dział R&D / Produkcja / Logistyka



didactix

Didactix IT Sp. z o.o.
Warszawa, ul. Królewska 18
biuro@didactix.pl

www.didactix.pl