

## Załącznik Nr 1c - Pomoce dydaktyczne

**Szczegółowy opis zamówienia w realizacji zamówienia pn.  
Dostawa sprzętu TIK, oprogramowania specjalistycznego oraz pomocy dydaktycznych  
i materiałów dla potrzeb projektu „Nowoczesna Edukacja - pomysł na rozwój Gminy Kowary” dla  
Gmina Miejska Kowary u. 1 Maja 1A, 58-530 Kowary z podziałem na 3 odrębne części.  
Część - „Dostawa pomocy dydaktycznych”**

Szczegółowy opis zamówienia.

LP	Nazwa przedmiotu zamówienia	JM	Ilość	Opis
<b>SP1</b>				
1	Biurko nauczycielskie z szafką na komputer i zamykaną szafką na dokumenty (bez monitora i komputera)	szt.	2	biurko nauczycielskie z szafką na komputer i zamykaną szafką na dokumenty szer. minimum 180x gł.80xwys.76 (bez monitora i komputera)
2	Stolik uczniowski 2 osobowy prosty lub z wycięciem wg aranżacji	szt.	26	stolik uczniowski 2 osobowy prosty lub z wycięciem wg aranżacji szer minimum 120 x gł.65 x wys.76 (rozmiar 6)
3	Tablica biała suchościernalna, magnetyczna o powierzchni ceramicznej.	szt.	2	Tablica biała suchościernalna, magnetyczna o powierzchni ceramicznej minimum 179x100 TSF171P3
4	Zestaw startowy do tablic suchościernalnych	kpl	2	Zestaw startowy do tablic suchościernalnych. – 4 markery w kolorach czarnym, niebieskim, czerwonym oraz zielonym – wycierak magnetyczny wraz z filcowym wkładem, – zestaw zapasowych filcowych wkładów, – płyn czyszczący powierzchnie suchościernalne, – minimum 10 magnesów – holder magnetyczny na markery.
5	Przymiary Tablicowe Geometryczne	kpl	2	Zestaw przymiarów tablicowych. W zestawie:  ekierka magnetyczna 60° ekierka magnetyczna 45° kątomierz magnetyczny linijka magnetyczna 100 cm cyrkiel z przyssawką silikonową.
6	Krzesełko szkolne dla ucznia, ergonomiczne.	szt.	52	Dobre krzesło szkolne dla ucznia, ergonomiczne, rozmiar 6. Połączenie ergonomicznego siedziska z tworzywa sztucznego ze stelażem zakończonym antypoślizgowymi zatyczkami. Z tyłu siedziska umieszczono uchwyt do szybkiego przenoszenia krzesła.
7	Krzesełko szkolne dla nauczyciela, ergonomiczne, obrotowe.	szt.	2	Dobre krzesło szkolne dla nauczyciela, ergonomiczne, obrotowe. W zestawie znajdują się kółka miękkie umożliwiające ruch zarówno po powierzchniach twardych jak i wykładzinach. Krzesło posiada nieregulowane podłokietniki wykonanie z tworzywa sztucznego umożliwiające szybkie wsunięcie krzesła pod blat biurka.
8	Oprogramowanie do multimedialnej pracowni Przedmiotowej - Matematyka	kpl	2	Oprogramowanie do lekcji Matematyka dla klas IV-VIII szkoły podstawowej to m.in.: minimum 22 zagadnienia minimum 50 lekcji składające się między innymi z ekranów, zadań, filmów/slideshow, symulacji, obiektów 3D, gier dydaktycznych, plansze interaktywne, zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym, Zestaw zawiera minimum 3 licencje dla nauczycieli (minimum 3 użytkowników może korzystać z niego jednocześnie).
<b>SP3</b>				
9	Klocki Cuisenaire (liczby w	kpl	1	Liczby w kolorach – zestaw do pracy w grupach. W zestawie 6

	kolorach) – zestaw	.		tacek z klockami, w każdej tacce klocki-liczby.
10	Sześcian-1000 jednostek, rozkładany	szt.	1	Pomoc (decymetr sześcienny), składany, pozwala w bardzo obrazowy sposób wyjaśnić przestrzenne pojęcie objętości. Elementy wciskane jak klocki. Całość wykonana z kolorowego plastiku.
11	Gra domino – temat ułamki	szt.	1	Domino matematyczne wspomagające i utrwalające naukę ułamków zwykłych. Zestaw zawiera plastikowe płytki domina, na każdym po jednej stronie znajduje się ułamek zwykły, natomiast po drugiej stronie jest rysunek odwzorowujący wartość ułamka.
12	Gra domino – Temat skracanie ułamków zwykłych	szt.	1	Domino matematyczne wspomagające i utrwalające naukę ułamków zwykłych, w tym przypadku ich skracanie. Zestaw zawiera plastikowe płytki domina, na każdym po obu stronach znajdują się wygrawerowane/nadrukowane ułamki zwykłe. Gra polega na tym, aby do każdej kostki domina dokładać ułamek o takiej samej wartości po skróceniu, choć różnie zapisany, na przykład $\frac{3}{12}$ i $\frac{1}{4}$ .
13	Gra domino – Temat odejmowanie ułamków zwykłych	szt.	1	Domino matematyczne wspomagające i utrwalające naukę ułamków zwykłych, w tym przypadku ich odejmowanie. Zestaw zawiera plastikowe płytki domina, na każdym po jednej stronie znajduje się wygrawerowany/nadrukowany ułamek zwykły, a po drugiej stronie działanie odejmowania ułamków zwykłych.
14	Gra domino – Temat odejmowanie ułamków dziesiętnych	szt.	1	Domino matematyczne wspomagające i utrwalające naukę ułamków dziesiętnych, w tym przypadku ich odejmowanie. Zestaw zawiera plastikowe płytki domina, na każdym po jednej stronie znajduje się wygrawerowany /nadrukowany ułamek dziesiętny, a po drugiej stronie działanie odejmowania ułamków dziesiętnych.
15	Gra domino – Temat dodawanie ułamków dziesiętnych	szt.	1	Domino matematyczne wspomagające i utrwalające naukę ułamków dziesiętnych, w tym przypadku ich dodawanie. Zestaw zawiera plastikowe płytki domina na każdym po jednej stronie znajduje się wygrawerowany/nadrukowany ułamek dziesiętny, a po drugiej stronie działanie dodawania ułamków dziesiętnych.
16	Gra domino – Temat odejmowanie	szt.	1	Domino matematyczne utrwała umiejętność odejmowania w zakresie do 20. Zestaw zawiera plastikowe płytki domina, na każdym po jednej stronie znajduje się wygrawerowane /nadrukowane działanie (np. $17-9$ ), a po drugiej wynik (np. 8).
17	Gra domino – Temat dodawanie	szt.	1	Domino matematyczne utrwała umiejętność dodawania w zakresie do 20. Zestaw zawiera plastikowe płytki domina, na każdym po jednej stronie znajduje się wygrawerowane /nadrukowane działanie (np. $7+9$ ), a po drugiej wynik (np. 16).
18	Przyrządy tablicowe z tablicą do zawieszania, wersja magnetyczna	kpl	1	Komplet 6 przyrządów tablicowych z trwałego tworzywa sztucznego. Zawiera linijkę o długości 100 cm, dwie ekerki ( $60^\circ-30^\circ-90^\circ$ oraz $45^\circ-45^\circ-90^\circ$ , 60 cm), kątomierz, cyrkiel z magnesami oraz wskaźnik. Cztery pierwsze przyrządy muszą posiadać uchwyty. Wszystkie przyrządy, z wyjątkiem wskaźnika, muszą być magnetyczne. Dodatkowym elementem jest tablica z tworzywa sztucznego z uchwytami do zawieszania przyrządów.
19	Zestaw klocków figur geometrycznych	kpl	1	Zestaw min. 250 klocków-figur geometrycznych z tworzywa sztucznego (wysokość/grubość klocka ok. 0,5 cm) w min. 6 kształtach i w min. 6 kolorach. Umożliwia szereg ćwiczeń (np. symetrii, obliczania pól, obwodów, wizualizację części ułamkowych, tworzenie wielu figur, wzorów i obrazów).
20	Komplet elementów do budowy szkieletów brył geometrycznych	kpl	1	Komplet ma zawierać elementy łączące ("wierzchołki" brył) o zróżnicowanych kolorach i ilości bolców łączących się z rurkami (różne kolory, sztywne i giętkie). Komplet ma zawierać min. 380 sztuk elementów łączących oraz min. 500 rurek).

21	Zestaw wielkich brył transparentnych	kpl .	1	Zestaw min. 10 różnych brył geometrycznych o wysokości ok. 15 cm. Ilość min. 10 szt. Bryły przezroczyste wykonane z mocnego tworzywa z kolorowymi podstawami. Wszystkie bryły posiadają otwory do napełniania płynem lub materiałem sypkim w celu porównywania objętości.
22	Zestaw brył do porównywania objętości	kpl .	1	Zestaw min. 6 różnych brył "otwartych" wykonanych z przezroczystego tworzywa. Bryły można napełniać płynem lub materiałem sypkim w celu porównywania objętości i pokazania zależności (wielokrotność lub ułamek prosty).
23	Prostokątny układ współrzędnych - magnetyczny	kpl .	1	Magnetyczna, laminowana nakładka na tablicę szkolną, wymiarem dopasowana do skrzydła bocznego tryptyku. Pozwala wprowadzić pojęcia związane z kartezjańskim układem współrzędnych. Początek układu, jego osie i ćwiartki czytelnie oznaczone.
24	Przyrząd do demonstracji powstawania brył obrotowych	kpl .	1	Przyrząd wraz z kompletem plastikowych ramek służy do demonstracji powstawania brył obrotowych. W skład zestawu wchodzi: stelaż z ramieniem do mocowania ramek osłona zasilacz komplet plastikowych ramek – min. 16 szt.
25	Oprogramowanie do multimedialnej pracowni Przedmiotowej - Matematyka	kpl .	1	Oprogramowanie do lekcji Matematyka dla klas IV-VIII szkoły podstawowej to m.in.: minimum 22 zagadnienia minimum 50 lekcji składające się między innymi z ekranów, zadań, filmów/slideshow, symulacji, obiektów 3D, gier dydaktycznych, plansze interaktywne, zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym, Zestaw zawiera minimum 3 licencje dla nauczycieli (minimum 3 użytkowników może korzystać z niego jednocześnie).
26	Bryły geometryczne i ich siatki	kpl .	1	Siatki brył i figur geometrycznych. Pakiet zawiera: - figury geometryczne po odpowiednim złożeniu ułatwią uczniom wyprowadzenie wzorów na obliczenie ich pól - siatki graniastopów i ostrosłupów prostych, z których łatwo można złożyć bryły Poradnik metodyczny.
27	Klocki Dienes	kpl .	1	Zestaw zawiera: - minimum 60 klocków, - minimum 12 plansz (kart pracy), - minimum 3 sznurki, - instrukcję.

28	Nakładka magnetyczna UKŁAD WSPÓŁRZĘDNYCH	szt.	1	Nakładka tablicowa wydrukowana na folii magnetycznej - idealnie trzymająca się tablicy. Folia magnetyczna na całej powierzchni. Nakładka ma być pokryta jest laminatem, po którym można pisać używając markerów suchościernych lub wodnozmywalnych. Wymiary nakładki minimum: 80 x 96 cm Wymiar kratki ok 4 cm
29	Nakładka magnetyczna TABLICZKA MNOŻENIA	szt.	1	Nakładka tablicowa wydrukowana na folii magnetycznej - idealnie trzymająca się tablicy. Folia magnetyczna na całej powierzchni. Nakładka pokryta jest laminatem, po którym można pisać używając markerów suchościernych lub wodnozmywalnych. Wymiary nakładki minimum 80 x 96 cm Wymiar kratki ok7 cm
30	Tangram dla uczniów zestaw duży	kpl	1	Tangram dla uczniów zestaw duży minimum 168 części 4 różne transparentne kolory w bawełnianej torebce wymiar tangramu minimum 10 x 10cm
31	Oprogramowanie do multimedialnej pracowni Przedmiotowej - Matematyka 4-8	szt.	1	Baza pomysłów dla nauczycieli matematyki klas IV-VIII na prowadzenie zajęć z wykorzystaniem narzędzi multimedialnych, Wszystkie zgromadzone w programie materiały są zgodne z nową podstawą programową. Zawartość programu MATEMATYKA Minimum 36 zagadnień wraz z dołączonymi scenariuszami lekcji w formie drukowanej i elektronicznej (pliki PDF), • około 50 animacji i ilustracji, • około 100 symulacji, ćwiczeń interaktywnych, prezentacji i filmów., • Możliwość zainstalowania programu niezależnie na minimum 3 stanowiskach komputerowych.
<b>SP3</b>				
32	Szkielet człowieka na statywie	szt.	1	Szkielet człowieka ok. 180 cm - realny rozmiar. Szkielet dorosłego człowieka: Musi mieć możliwość wymontowania z niego ramiona i nogi Musi zawierać rozgałęzienia nerwowe, tętnice kręgową oraz dysk lędźwiowy Czaszka zawiera ruchomą szczękę, linie szwowe, ścięte sklepienie Zamontowany na metalowym statywie Wykonany z niełamliwego plastiku PVC
33	ANATOMIA I FIZJOLOGIA CZŁOWIEKA zestaw plansz	kpl	1	ANATOMIA I FIZJOLOGIA CZŁOWIEKA - zestaw min.17 plansz. Rozmiar każdej planszy z zestawu, po rozwinięciu: ok. 70 cm x 100 cm. Oprawa : metalowe listwy - górna z zawieszka. Druk wielobarwny. Nowoczesna kolorystyka. Pokrycie - folia wzmacniająca błysk, łatwa do utrzymania w czystości, po której można pisać flamastrami wodno-zmywalnymi.
34	Stojak jezdny do przechowywania plansz	szt.	1	Stojak do plansz. Stojak do przechowywania min. 45 sztuk plansz i map różnej wielkości zwiniętych w rulon zawieszonych na haczykach. Metalowa konstrukcja stojaka o podstawie jezdnej na kółkach co umożliwia jego łatwe przemieszczanie; Regulowana wysokość minimum: od 950 do 1750 mm;
<b>SP3</b>				

35	Zestaw kart pracy do nauki czytania oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej	kpl .	1	Umiem czytać - zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej: W skład zestawu muszą wchodzić: minimum 33 interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne, karty pracy, które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych
36	Klocki konstrukcyjne- 200 klocków	kpl .	1	Klocki składające się z kolorowych elementów. Można je łączyć w wielu płaszczyznach, dzięki czemu zbudujemy z nich obiekty zarówno 2D jak i 3D Zestaw ma zawierać min. – 200 szt.
37	Ruchomy alfabet	szt.	1	Alfabet jest wykonany z naturalnych materiałów (drewno, sklejka) Wym. Tablicy ok 46x32x10 cm (po złożeniu) W zestawie ma znajdować się minimum 185 kostek z literkami o wym ok . 3x3 cm Całość zamykana w drewnianym pudełku.
38	Karty rozwijające mowę i język	kpl .	1	karty rozwijające mowę i język Karty zawierają materiał obrazkowy, na podstawie którego wykonujemy ćwiczenia. Zestaw zawiera: - minimum 83 kolorowe, dwustronne karty do gry - instrukcję gry - twarde pudełko
39	Zestaw dydaktyczny. Układanki z figur geometrycznych	kpl .	1	Zestaw Układanki z figur geometrycznych służący do opanowania umiejętności układania wg wzoru obrazów z figur geometrycznych ( trójkąt, koło, prostokąt, kwadrat), układania tych obrazów z pamięci oraz rozwijaniu wyobraźni poprzez tworzenie własnych kompozycji. Zestaw zawiera: - minimum 73 kolorowe elementy (figury) - minimum 12 plansz - opis przykładowych ćwiczeń
40	Zestaw do kategoryzacji Rzeczowniki Etap 1. + Etap 2	kpl .	1	Zestaw zawiera: - elementy z twardego materiału w kolorze - instrukcję, woreczek - pudełko
41	Zestaw do kategoryzacji matematycznej	kpl .	1	Zestaw zawiera: - elementy z twardego materiału (figury geometryczne w różnych kolorach i min.dwóch wielkościach) - instrukcję, woreczek - pudełko
42	Multimedialne opracowanie-Problemy wychowawcze i Problemy emocjonalne. Klasy 1-8	kpl .	1	Zestaw zawiera: płytę CD lub pendrive z elektronicznymi dokumentami lub inny nośnik danych (poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze) z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, poradnik metodyczny, gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów: z buźkami symbolizującymi główne kategorie uzewnętrznianych emocji (szczęście, radość, smutek, strach, złość, inne),

43	Multimedialne opracowanie-Problemy wychowawcze. Przemoc i agresja. Klasy 1-8	kpl .	1	Zestaw zawiera: płytkę CD lub pendrive z elektronicznymi dokumentami i inny nośnik danych (poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze) z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, poradnik metodyczny, gry na zajęcia wychowawcze w formie elementów symbolizujących typowe reakcje na przemoc lub agresję wokół nas
44	Klocki drewniane edukacyjne Alfabet literki	kpl .	1	Zestaw klocki drewniane z kolorowym alfabetem polskich liter i kolorowe litery uwzględniające polskie znaki od A do Ź, z których można układać różnorodne wyrazy i proste zdania.
45	Gra logopedyczna typu Piotruś logopedyczny/Memory, pakiet w tym (1. Do głosek L –R 2. Do głosek s, z, c, dz, sz, rz, cz, dż, 3. Do głosek p-b, t-d, k-g, f-w)	szt.	1	W każdym zestawie musi znajdować się zbiór 12 par obrazków
46	Zabawy logopedyczne- karty	szt.	1	Zabawa musi składać się z dwóch talii po minimum 48 kart.
47	Logopedyczny test dla dzieci i młodzieży.	szt.	1	Kwestionariusz obrazkowy wraz z Kartą badania mowy i wymowy.
48	Gry logopedyczna	kpl .	1	Gry logopedyczne różnicujące wymowę głosek szumiących, syczących i ciszących
49	Gry logopedyczne różnicujące wymowę	kpl .	1	gry logopedyczne różnicujące wymowę głosek R, L, J.
50	Gra logopedyczna-głoski	kpl .	1	W skład zestawu wchodzi: Głoski szumiące. Głoski ciszące.. Głoska R
51	Gra logopedyczna	szt.	1	Gra logopedyczna. Zakres tematyczny gry obejmuje prawidłową wymowę głosek z trzech szeregów: syczącego (s, z, c, dz), ciszącego (ś, ź, ć, dź) oraz szumiącego (sz, ż, cz, dż).
52	Logopedyczne gry planszowe-2gry	kpl .	1	Zestaw składający się z minimum 2 gier planszowych.
53	Logopedyczne zabawy sz,rz,cz,dż	kpl .	1	W zestawie znajduje się kolorowe przedmioty z magnesami i naklejonymi obrazkami, w których nazwie występują ćwiczone głoski.
54	Logopedyczne zabawy. Głoski pr,br,tr,dr,kr,gr	kpl .	1	Zestaw zabaw dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają "r" po spółgłoskach pr, br, kr, gr, tr, dr. W zestawie znajdują się kolorowe przedmioty z magnesami i naklejonymi obrazkami, w których nazwie występują ćwiczone głoski oraz magnetyczna wędka
55	Gra logopedyczna - ćwiczenie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych	kpl .	1	Opakowanie musi zawierać: - karty z wyrazami lub wyrażeniami, - plansza – np. drabina, - pionki - 4 szt.,
56	Multimedialny pakiet logopedyczny–Zestaw 7 pakietów	kpl .	1	Zawartość pakietu (zbiór logopedycznych programów komputerowych w 1 pakiecie): Zakres- - SZ, Ź, CZ, DŻ S, Z, C, DZ - Ś, Ź, Ć, DŹ - - J, L, R - MOWA BEZDŹWIĘCZNA– RÓŻNICOWANIE SZEREGÓW - - SŁUCH FONEMOWY
57	Program logopedyczny, będący niezbędnym narzędziem pracy logopedy. do terapii. Logopedia wersja podstawowa + lustro logopedyczne.	kpl .	1	interaktywne ćwiczenia . wydrukowane karty pracy i karty pracy w wersji elektronicznej Poradnik metodyczny. Licencja otwarta dla placówek edukacyjnych. Zawiera ćwiczenia logopedyczne związane z szeregiem szumiącym, ciszącym, syczącym, różnicowaniem szeregów oraz głoską r – dzięki temu można ćwiczyć z dzieckiem artykulację odpowiednich głosek Umożliwia przeprowadzenie skutecznej indywidualnej terapii dziecka – wykonując ćwiczenia pod okiem logopedy, dziecko niweluje zaburzenia rozwoju mowy Pozwala na przeprowadzenie ćwiczeń diagnostycznych,



				których wyniki może analizować pod kątem budowy i funkcjonowania narządów artykulacyjnych, słuchu, mowy i artykulacji głosek Pomaga w planowaniu terapii i monitorowaniu jej postępów – logopeda może indywidualnie dobrać ćwiczenia dla każdego dziecka Karty pracy – zestaw zawiera wydrukowane karty pracy jak również pozwala na wykorzystanie ich w wersji elektronicznej Nagrywa i przechowuje wypowiedzi dziecka, dzięki czemu logopeda ma możliwość porównywania nagrań i pokazania różnic np. rodzicom
58	Wibrator logopedyczny do wywołania głoski r	szt.	1	Amplituda ok. 0,6 cm, zasilanie baterią 1,5 Volt.
59	Program multimedialny do logopedii	szt.	1	liczba licencji: 1 stanowiskowa czas trwania licencji: bezterminowa wiek uczniów: 5 - 9 lat Zestaw składa się z następujących multimedialnych programów: - Trening słuchu – naucz się rozróżniać głoski - Seplenienie - Dźwięczność - Wyraźne r - Jąkanie
60	Zestaw kart do terapii rotacyzmu	kpl	1	Zestaw zawiera min 470 wyrazów w obrazkach, kart pracy i tekstów (wierszy, zagadek itp.) przeznaczonych do terapii logopedycznej rotacyzmu.
61	Gdzie jest błąd -karty do logicznego myślenia i spostrzegawczości	kpl	1	Zestaw fotografii przedstawiających różne sytuacje z codziennego życia. Dziecko ma za zadanie znaleźć błąd, który znajduje się na każdej z nich.
62	Wielkoformatowa gra pamięciowa dla dzieci niedowidzących, Do pracy nad dyskryminacją dotykową, pamięcią wzrokową i uwagą poprzez zmysł dotyku	kpl	1	Elementy z grubego kartonu zawierają obrazki o różnej teksturze. Kartonowe elem. o wym min. 9 x 9 cm
63	Pięczki do masażu 3 szt.	kpl	3	PIĘCZKI JEŻYKI Z KOLCAMI DO MASAŻU
64	Puzzle ułamki	kpl	1	puzzle wspierające naukę ułamków,
65	Puzzle ułamki koła	kpl	1	Warstwowe puzzle wspierające naukę ułamków, kolorów i liczenia. Każda warstwa to koło w innym kolorze podzielone na kilka części.
66	Układanka logiczno – wzrokowa dla jednego gracza	kpl	1	Gra logiczna dla jednego gracza, rozwija koordynację wzrokowo-ruchową, orientację w przestrzeni, różnicowanie i nazywanie emocji, zdolności analityczne i logiczne myślenie. W grze zawarte są platformy o różnym stopniu trudności. Zadaniem dzieci jest dopasowanie kart do odpowiedniego miejsca na platformie.
67	Układanka logiczna	kpl	1	Łamigłówka geometryczna. Zabawa edukacyjna, która rozwija myślenie matematyczne i zmysł spostrzegania oraz analizy i syntezy wzrokowej. Cele psychopedagogiczne: - rozwija zdolności wzrokowo-przestrzenne - skłania do logicznego myślenia - ćwiczy koncentrację uwagi Zabawa polega na łączeniu ze sobą elementów, co najmniej jednym bokiem tak, aby powstał prostokąt. Można układać również prostokąty i kwadraty różnej wielkości z luką w środku.
68	Układanka wzrokowa	kpl	1	W skład układanki wchodzi: 1 drewniane pudełko, 2 ramki ,48 magnetycznych form geometrycznych oraz minimum 28 kart do układania. Dzieci mogą układać obrazki według własnego pomysłu na tablicach magnetycznych, kopiować lub układając elementy na kartach z gotowymi wzorami.
69	Ułamki drewniane kolorowe	kpl	1	Zestaw do nauki ułamków. Kolejne podziały od 1 do 1/10 oznaczone są różnymi kolorami.
70	Zegar edukacyjny, 4 szt	szt.	4	Mały zegar do nauki godzin ok. 10 cm

71	Cztery zestawy klocków do Zabawy w słówka	kpl	1	Pomoc edukacyjna - słowa są rozpisane na oddzielnych klockach, można z nich ułożyć wierszyk, lub tworzyć inne, nowe frazy zdania. Daje wiele możliwości zabawy i pracy indywidualnie jak i grupowo. Cele psychopedagogiczne osiągnięte w zabawie: - trenuje umiejętność czytania - rozwija zdolność tworzenia wypowiedzi pisemnych i kreatywność - kształtuje kompetencje społeczne
72	Zestaw do manipulacji śruby i nakrętki	kpl	1	Duże śruby kolorowe, z nakrętkami w różnych kształtach. Zadaniem dziecka jest odpowiednie dopasowanie kształtu i/lub koloru nakrętek do śrub. Zestaw zawiera minimum • 32 śruby • 32 nakrętki • wys. ok 6 cm
73	Gra edukacyjna wyszukiwanie różnic	kpl	1	Kolorowe i atrakcyjne obrazki mają tworzyć pary, na których dany motyw przedstawiony jest dwa razy z pominięciem lub dodaniem elementów. Karty pogrupowane są w seriach, w których liczba różnic rośnie stopniowo i jednocześnie wzrasta poziom trudności w ich odnalezieniu.
74	Zestaw gier obowiązkowych. Domino, Memory,	kpl	1	Zestaw trzech gier dla najmłodszych dzieci:
75	Rodzinna gra karciana	szt.	1	Gra wyrabia spostrzegawczość, refleks, pamięć, ćwiczy analizę wzrokową i słuchową, uczy rozróżniać kolory i nazywać przedmioty. Ponadto zapewnia świetną i emocjonującą zabawę dla całej rodziny! Proste i różnorodne zasady pozwolą na wspólną grę dzieciom i dorosłym w różnym wieku. Mądra, atrakcyjna graficznie i starannie wykonana gra przeznaczona dla młodszych dzieci. Zestaw składa się z minimum 48 kart, 2 notesików oraz instrukcji z opisem wesołych gier rodzinnych.
76	Gra do utrwalanie sobie czasowników	szt.	1	Gra planszowa do nauki czasownika . W skład wchodzi plansza do gry kostka do gry pionki minimum 55 kart z poleceniami notes instrukcja
77	Zestaw plakietek i etykietek	kpl	1	Zestaw plakietek i etykietek. Zestaw do nauki rozumienia pytań: Dokąd? Gdzie? Skąd? oraz do nauki użycia przyimka i odpowiedniej końcówki rzeczownika
78	Historyjki - ciąg zdarzeń	kpl	1	Poukładanie kart pomaga zrozumieć znaczenie słów „przed i po” oraz przyczynia się do rozwoju postrzegania czasu. Pierwszy stopień trudności.
79	Karty do terapii dla dzieci z autyzmem i zespołem Aspergera,	kpl	1	Do każdej karty dołączona jest napisana prostym językiem historia opisująca daną sytuację (możliwe działania i reakcje osób zaangażowanych, prawidłowe zachowanie dziecka, emocje jakie może odczuwać dziecko, i trudności z jakimi będzie musiało sobie poradzić). Historie uzupełnione są o wskazówki dla opiekunów.
80	Gra z fiszkami	kpl	1	Gra polega na zebraniu 5 jednakowych elementów a następnie oznajmieniu tego innym graczom w wyszukany sposób. Zestaw: minimum 54 fiszki, instrukcja.
81	Zestaw gier edukacyjnych	kpl	1	Gra składa się z minimum 96 dwustronnych kartoników oraz minimum 4 dwustronnych plansz. Zabawa polega na odnajdywaniu obrazka z kartonika na planszach. W instrukcji musi być opisanych między 8 a 20 gier.
82	Zagadki obrazkowe - Matematyka 6-9 lat	kpl	1	ilustrowana książeczka dla uczniów edukacji wczesnoszkolnej, z którą będą rozwijać myślenie logiczne oraz ćwiczyć rozwiązywanie prostych działań matematycznych i zadań tekstowych. Zagadki i polecenia dotyczą codziennych sytuacji, takich jak zakupy, gotowanie, oszczędzanie czy podział na części, w ten sposób



				poszerzają wiedzę ogólną dziecka. Atrakcyjna i aktywna forma zagadek obrazkowych to świetne wprowadzenie do nauki matematyki, która nie musi być trudna.
83	Sylaby w dominie	kpl	1	Gra dydaktyczna, polegająca na dopasowaniu odpowiednich sylab w taki sposób, by powstały poprawne formy wyrazów dwusylabowych.
84	Układanka Tangram	szt.	1	Zawartość opakowania zawiera zbiór dużych trójkątów prostokątnych, średnich trójkątów prostokątnych, małych trójkątów prostokątnych, oraz kwadratów, równoległoboków, minimum 60 żetonów, instrukcja.
85	ĆWICZENIA USPRAWNIAJĄCE MOTORYKĘ MAŁĄ DLA DYSGRAFÓW	kpl	1	Zeszyt ćwiczeń to sprawdzona pomoc dla dzieci, którym pisanie i rysowanie sprawia trudność, u których wzbudza niechęć i powoduje problemy w nauce. Ćwiczenia usprawniające motorykę małą. Poziom 1 to elementarne ćwiczenia dla przedszkolaków (3-, 4-latki). Ćwiczenia usprawniające motorykę małą. Poziom 2 to elementarne ćwiczenia dla przedszkolaków (5-, 6-latki). Ćwiczenia usprawniające motorykę małą. Poziom 3 to elementarne ćwiczenia dla uczniów nauczania zintegrowanego (7-, 8-latki). Format: maksimum A4 Liczba stron: minimum 40
86	Bingo dodawanie i odejmowanie w zakresie 100	szt.	1	Gra w bingo usprawniające dodawanie i odejmowanie w zakresie do 100
87	Bingo mnożenie i dzielenie w zakresie 100	szt.	1	Gra w bingo usprawniające dodawanie i odejmowanie w zakresie do 100
88	Ułamki koło	kpl	1	Kolorowe koła podzielone na części ułamkowe $1/2$ , $1/3$ , $1/4$ , $1/5$ , $1/6$ , $1/8$ , $1/10$ , $1/20$ . W komplecie również niepodzielone koło, które obrazuje całość
89	Zestaw plansz oraz ćwiczeń interaktywnych wspomagających organizację zajęć z zakresu edukacji matematycznej.	kpl	1	Program multimedialny. Zestaw plansz oraz ćwiczeń interaktywnych wspomagających organizację zajęć z zakresu edukacji matematycznej. Programy współpracują również z: • tablicą interaktywną, • komputerem z panelem dotykowym. ilość stanowisk: 1 licencja: bezterminowa
90	Stymulacja prawej i lewej półkuli mózgu - percepcja wzrokowa Sudoku	szt.	1	Zeszyt: oprawa miękka, format A4, Strony czarno – białe z perforacją (do wydrapywania).
91	Grymasy – gra (dla autystów)	kpl	1	Minimum 72 karty duże i małe, ok. 10,5 x 7 cm i ok. 7 x 5 cm, wiek: 6+
92	Kodeks dobrego zachowania w szkole	szt.	1	Kodeks zawiera zestaw minimum 16 zasad „dobrego” zachowania się dziecka w szkole oraz propozycje konsekwencji ich nieprzestrzegania. Każda z zasad wraz z rysunkowym symbolem została wydrukowana na karcie. Zestaw zawiera minimum • 16 kart • 16 pasków z konsekwencjami • 1 plakat z listą nagród
93	Klocki drewniane w wiaderku	kpl	1	Bezpieczne, ekologiczne klocki z pudełkiem do przechowywania. Liczba klocków: minimum 100 W zestawie wiaderko z uchwytem Wykonane z trwałego materiału
94	Drewniany bączek	szt.	1	Drewniane bączki do nauki i zabawy. Bączek ma wysokość ok. 4 cm.
95	Grzebień plastikowy duży + rolki małe (do grzebienia plastikowego)	kpl	1	Komplet - grzebień plastikowy w połączeniu z małymi rolkami

96	Kreatywna układanka sześcienna	kpl	1	Zestaw: - minimum 4 klocki - kostki, - tabliczki z wzorami do naśladowania.
97	Gra zręcznościowa traf do celu	szt.	1	Zestaw: minimum 16 elementów , 4 wyrzutnie, tarcza , żywe kolory wymiary: minimum 20x20 cm. Zadaniem gracza jest trafienie elementem danego koloru do otworów w tarczy za pomocą wyrzutni. Zabawki zręcznościowe wpływają na rozwój koordynacji ruchowo - wzrokowej u dzieci.
98	Ćwiczeń koncentrację	szt.	1	Zestaw ćwiczeń formatu maksymalnie A4 mający na celu doskonalenie zdolności koncentracji i uwagi. Poszczególne ćwiczenia oparte są na zasadzie precyzyjnego łączenia punktów i odwzorowania kształtów. Zróżnicowany stopień trudności pozwalający na wykorzystanie w pracy z dziećmi w wieku od 8 do 14 lat.
99	Trener palców do rehabilitacji	szt.	1	Trener palców, do ćwiczeń: poprawiający gibkość palców i nadgarstków, po porażeniach mózgowych, wzmacniających mięśnie przedramion. Opór mocny.
100	Bucik (trampek) do nauki sznurowania. Pomoc zręcznościowa	szt.	1	Pomoc zręcznościowa, która kształtuje koordynację oko-ręka i sprawność manualną oraz ćwiczy cierpliwość. Pomoc wykorzystywana podczas terapii ręki
101	Zestaw dla osób z zaburzeniami komunikacji językowej	kpl	1	Zestaw musi zawierać: - minimum 20 plansz z kolorowymi rysunkami i pytaniami dwustronnie zafooliowanych - minimum 80 etykietek z odpowiedziami do układania na planszach - opis przykładowych ćwiczeń
102	Układanki lewopółkulowe	szt.	1	Zestaw minimum 20 kwadratów z materiału o różnych kolorach oraz książeczka z wzorami do układania. Pomoc do stymulacji lewopółkulowego przetwarzania sekwencji wzorów.
103	Zestaw do ćwiczenia percepcji słuchowej i rozwijania koncentracji (z płytą CD)	kpl	1	Zestaw zawiera: - płytę CD z nagraniami minimum 60 dźwięków w różnych konfiguracjach, z uwzględnieniem stopniowania trudności - między 20 a 100 dwustronnie foliowanych kart z minimum 60 ilustracjami obiektów generujących nagrane dźwięki; - instrukcję dla prowadzącego z zestawieniem kolejności nagrań.
104	Gra dydaktyczna rozwijająca pamięć i wrażliwość słuchową oraz koordynację słuchowo – wzrokową.	szt.	1	Gra rozwijająca pamięć i wrażliwość słuchową oraz koordynację słuchowo – wzrokową. Zawartość opakowania Klocki – między 16 a 24 szt., plansza, kostka , instrukcja, notes.
105	Gra logopedyczna w formie loterii	szt.	1	Gra logopedyczna w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego sz – ż – cz – dż, poszerzenie słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Celem prezentowanej gry obrazkowej jest pomoc w rozwijaniu: mowy u dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym wymowy głosek szumiących percepcji słuchowej pamięci wzrokowej i słuchowej zasobu słownictwa koncentracji i logicznego myślenia
106	Lizaki logopedyczne	kpl	1	Zestaw minimum 34 lizaków logopedycznych, które na jednej stronie zawierają opisany schemat wymowy głoski i zapis w postaci litery, a na odwrocie ilustrację głoski. Przedstawione zostały następujące podstawowe głoski języka polskiego: - samogłoski ustne: a, o, u, e, i, y, - spółgłoski: p, b, m, t, d, n, f, w, k, g, h(ch), l, ł, r, j, ń(ni), sz, ż(rz), cz, dż, s, z, c, dz, ś(si), ź(zi), ć(ci), dź(dzi).
107	Układanka z buziek	szt.	1	Minimum 18 buziek podzielonych na 3 części każda, czyli minimum 5832 możliwości ułożenia. Karty do zabawy.
108	Kategoryzacje z ćwiczeniami artykulacji głosek zębowych.	szt.	1	Kategoryzacje z ćwiczeniami artykulacji głosek zębowych. Ćwiczenia utrwalania głosek zębowych połączone z zadaniami

				stymulującymi rozwój operacji umysłowych. Umiejętność przeprowadzania kategoryzacji, czyli ćwiczeń dotyczących budowania i uzupełniania zbiorów tematycznych, wykluczanie elementów z szeregu oraz myślenie przez analogię są niezbędne do opanowania czytania i pisania.
109	Zestaw kart do zabawy utrwalającej wymowę głosek szeregu ciszącego, syczącego i szumiącego. Rozwijanie percepcji wzrokowej i koordynacji ruchowo-wzrokowej	kpl .	1	Teczka minimum 3 zestawów gier w postaci plansz do wyszukiwania obrazków przedstawionych na kartonikach. zbiór gier logopedycznych utrwalających wymowę głosek sz, ż, cz, dż; s, z, c, dz oraz ś, ź, ć, dź, przeznaczonych dla dzieci już od 3. roku życia oraz młodzieży. Publikacja stanowi materiał pomocny nie tylko w terapii logopedycznej, ale także w usprawnianiu percepcji i pamięci wzrokowej, rehabilitacji widzenia oraz orientacji przestrzennej. Skierowana jest do logopedów, tyflopédagogów, terapeutów pedagogicznych, nauczycieli przedszkolnych i nauczania zintegrowanego.
110	Loteryjka obrazkowa z płytą CD-audio	kpl .	1	Na płycie znajdziemy dźwiękitakie jak Szumy, syki, pluski, kwiki, świsty, ryki, cykanie, pianie, dzwonienie i wiele innych, równie fascynujących dźwięków natury. Zestaw musi zawierać następujące elementy: płytę CD audio, pomiędzy 8 a 12 dwustronnych plansz o wymiarach: minimum 15,6 x 15,6 cm, między 90 a 120 żetonów, instrukcję
111	Kostki obrazkowe. Zabawka edukacyjna	kpl .	1	Na kostkach znajdują się symboliczne obrazki przedstawiające między innymi osobę, czynność, zdarzenie i miejsce. Zabawa polega na tym, by po rzucie kostkami opowiedzieć historijkę, która będzie zawierała wszystkie elementy wskazane przez kostki. Zabawa może odbywać się w większym gronie, a każdy z uczestników w swojej kolejce stara się opowiedzieć jak najbardziej ciekawą historię. Zabawa stanowi świetną pomoc dydaktyczną, rozwija wyobraźnię, zmusza do myślenia i uczy poprawnego wystawiania się. Zawartość pudełka: - między 4-a 8 kostek z obrazkami - instrukcja.
112	Układanki tematyczne - prawo i lewopółkulowe	kpl .	1	Podczas układania dzieci ćwiczą: - koncentrację na bodźcach wzrokowych, - umiejętność dokonania syntezy na podstawie wychwyconych części obrazka (prawa półkula), - dostrzeganie podobieństw (prawa półkula), - nazywanie obiektów (prawa półkula), - umiejętność przeprowadzania analizy (lewa półkula), - ujmowanie relacji między elementami (lewa półkula), - dostrzeganie różnic (lewa półkula), - linearny porządek (lewa półkula).
113	Karta badania logopedycznego z materiałami pomocniczymi	kpl .	1	Karta składa się z wywiadu i minimum trzech części, których zebrane wyniki łącznie dają obraz możliwości i rozwoju dziecka od urodzenia do zakończenia ćwiczeń logopedycznych lub chwili obecnej. Całość obrazu rozwoju mowy dziecka tworzą wyniki wszystkich części, jednakże można korzystać z każdej z nich niezależnie od pozostałych.
114	Zestaw kart ćwiczeń z przeznaczeniem dla wszystkich osób z zaburzeniami komunikacji językowej.	kpl .	1	Między innymi dla dzieci z: - autyzmem - Zespołem Downa - zespołem Aspergera - Alalia - afazją - obniżeniem sprawności intelektualnej - porażeniem mózgowym - opóźnionym rozwojem mowy - centralnymi zaburzeniami słuchu Poznawanie wyrazów o znaczeniu przeciwnym jest podstawą do

				<p>rozumienia określić ogólnie wartościujących, które ułatwiają klasyfikację świata na rzeczy dobre i złe, ładne i brzydkie, dozwolone i zakazane, takie które należy unikać lub akceptować.</p> <p>Ćwiczenia które polegają na dobieraniu wyrazów "do pary", doskonałą i usprawniają rozwój myślenia i mowy.</p> <p>Karty ćwiczeń mogą być także wykorzystane w gabinetach neurologopedycznych w pracy z dorosłymi osobami z afazją .</p>
115	Terapia językowa dzieci i dorosłych. Łączenie wyrazów w zdania.	kpl	1	<p>Zestaw pomocy do nauki budowania prostych zdań oraz rozbudowywania grupy podmiotu i dopełnienia.</p> <p>- minimum 15 dużych tabel</p> <p>- duże, czytelne etykiety z napisami i obrazkami</p>
116	Spirometr (trenażer) do ćwiczeń oddechowych	szt.	1	<p>Spirometrem przeznaczony do wykonywania indywidualnych ćwiczeń, których podstawowym celem jest stymulowanie głębokiego wdechu. Trenażer ma wskazywać objętość wdychanego powietrza, dzięki trzem kulkom, które pokazują wielkość przepływu powietrza: 600/900/1200 cm<sup>3</sup>/sek.</p>
117	Gra domino logopedyczne. Opozycja K-T, SZ-S	szt.	1	<p>Gra domino składa się z zestawu, w którym znajdziemy minimum 27 par obrazków ilustrujących przedmioty i zwierzęta, których nazwy rozpoczynają się głoskami opozycyjnymi zestawu SZ – S, K – T. Zawartość zestawu: - minimum 27 kartoników z obrazkami - 2 talie kart do Piotrusia - instrukcja.</p>
118	Gra edukacyjna utrwalające wymowę głosek r, l, li, k, ki, g, gi. Rozwijanie percepcji wzrokowej i koordynacji ruchowo-wzrokowej	kpl	1	<p>Zbiór gier logopedycznych utrwalających wymowę głosek r, l, li, k, ki, g, gi. Teczka zawiera minimum 3 zestawy gier w postaci plansz do wyszukiwania obrazków przedstawionych na kartonikach.</p>
119	Gra edukacyjna dla poprawnego wymawiania głosek opozycyjnych	szt.	1	<p>Gra logopedyczna mająca na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Są to istotne umiejętności w procesie nauki mówienia, czytania i pisanie.</p> <p>Podczas gry uczestnicy ćwiczą różnicowanie głosek, spostrzeganie, pamięć wzrokową, słuchową i koncentrację uwagi. Grę można wykorzystać do zabawy w domu z rodzicami, w szkole, w pracy terapeutycznej z logopedą. Materiał przeznaczony jest do utrwalenia w układach opozycyjnych głosek. Minimum 9 plansz, ramka,</p>
120	Symultaniczne i sekwencyjne strategie uczenia	kpl	1	<p>Gra puzzlowa dla dzieci- zagrożonych dysleksją i dyslektycznymi - z trudnościami w nauce języka polskiego i obcego</p> <p>- z zaburzeniami rozwojowymi, w tym autystycznymi, z zespołem Aspergera, alalią, afazją dziecięcą</p> <p>- także dla dzieci zdrowych, którym rodzice i opiekunowie chcą pomóc w usprawnieniu systemu językowego.</p> <p>minimum 26 plansz tekturowych, minimum 9 plansz puzzlowych, z dwustronnie zadrukowanymi elementami , około 212 elementów, instrukcja ćwiczeń</p>
121	Program komputerowy do ćwiczenia poprawnej wymowy (głoski, sylaby, logotomy, wyrazy) -	szt.	1	<p>Zastosowanie ćwiczeń logopedycznych (ćwiczeń głoskowych, logotomowych, sylabowych) ma na celu kształtowanie skojarzeń sposobów powstania dźwięków z ich graficznymi odpowiednikami jakim są litery, ale również ćwiczenie wrażliwości słuchowej na dźwięki mowy i pamięci słuchowej. Zadaniem dziecka jest wykonywać proponowane ćwiczenia, angażując przede wszystkim percepcję słuchową w myśl zasady: posłuchaj i powtórz, posłuchaj i uzupełnij. Program zawiera ćwiczenia językowe o zróżnicowanym poziomie trudności, kształtują one takie sprawności jak między innymi: POCZUCIE SPRAWSTWA, PERCEPCJA SŁUCHOWA, KINESTEZJA ARTYKULACYJNA, SPOSTRZEGANIE, PERCEPCJA WZROKOWA I KOORDYNACJA WZROKOWO-RUCHOWA, KOORDYNACJA WZROKOWO-SŁUCHOWO-RUCHOWA. Zestaw zawiera również</p>

				międzyinnymi - Ponad 100 uzupełnianek – uzupełnianie podpisów obrazków brakującymi literami lub dwuznakami;
122	Tropimy rymy - gra logopedyczna	szt.	1	Gra stanowi etap przygotowawczy do podjęcia nauki czytania metodą 101 kroków. Gra rozwija umiejętności istotne do rozpoczęcia do czytania: słuch fonemowy, koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową oraz koncentrację słuchową. Zawartość opakowania: plansza do gry (dwustronna) minimum 55 kart , klocek, katapulta minimum 12 krążków ,instrukcja gry w języku polskim.
123	Układanka edukacyjna	szt.	1	Minimum 8 ilustracji z dziecięcymi historiami na kartach oraz minimum 48 sztywnych kafelków. Gra pomoże w treningu koncentracji, zapamiętywaniu, ćwiczeniu analizy wzrokowej, wyrabianiu spostrzegawczości i refleksu, rozwijaniu słownictwa i umiejętności opowiadania.
124	Historyjki obrazkowe (karty)	kpl	1	Historyjki obrazkowe. Każda historyjka składa się z minimum 3 zdjęć, które dziecko ma ułożyć w odpowiedniej kolejności i włożyć do plastikowych kieszonek. Minimum 20 kart do gry plus zeszyt
125	Gra domino - głoski L – J	szt.	1	Domino służy do ćwiczeń słuchowych dotyczących rozróżniania głosek l oraz j.
126	Gra logopedyczna w zakresie poprawnego wyróżniania głoski „r”	szt.	1	Gra logopedyczna, w zakresie poprawnego wyróżniania głoski „r” w układach opozycyjnych z „l” i „j”, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej.
127	Karty do ćwiczeń słuchu fonemowego	kpl	1	Ćwiczenia słuchu fonemowego dla dzieci z trudnościami artykulatoryjnymi, niezakończonym/opóźnionym rozwojem mowy, ryzykiem dysleksji, dysleksją.
128	Pięteczka do ćwiczeń oddechowych.	szt.	10	Pięteczka do ćwiczeń oddechowych. Pomaga doskonalić aparat oddechowy. Wymiary minimum 15cm x 5 cm
129	Zestaw kart do poznawania sylab, wstępnej nauki czytania i pisania.	kpl	1	Zestaw zawiera minimum 202 kartoniki, obustronnie zadrukowane i zafoliowane - koszulka - pisak suchy ścierny - instrukcja – pudełko.
130	Zestaw kart do wyszukiwania głoski R	kpl	1	Zestaw składa się z minimum 96 kart. Na każdej karcie znajduje się zdjęcie oraz podpis do niego zawierający głoskę r. Zadaniem dziecka jest dobranie dwóch kart tak, aby w pierwszym wyrazie zawarty był wyraz drugi.
131	Pomponiki (pluszaki) do ćwiczeń oddechowych	kpl	1	Zestaw pluszowych kulek przeznaczonych do ćwiczeń oddechowych. Rozmiar kulek: od 4 mm do 2 cm W zestawie około 75 sztuk
132	Gry logopedyczne różnicujące wymowę głosek T, K, G, D	kpl	1	Publikacja zawierająca gry logopedyczne różnicujące wymowę głosek T, K, G, D. W środku znajduje się minimum 6 gier.
133	Gry logopedyczne różnicujące wymowę głosek R, L, J	kpl	1	Gry logopedyczne różnicujące wymowę głosek R, L, J. W zestawie znajduje się minimum 5 gier.
134	Zestawy te służą do nauki dopasowywania elementów w postaci schematu do obrazka, odpowiedzi obrazkiem lub etykietką na pytania	kpl	1	Zestaw składający się z dwóch oddzielnych zestawów ćwiczeniowych. Zestaw plakierek i etykietek służy do przenoszenia obrazów z rzeczywistości na obrazki, uświadamianiu dziecku, że słowo (napis) oznacza konkretną rzecz, czynność czy sytuację oraz do nauki czytania. Osiągamy tu też czytanie pełnymi wyrazami (czytanie globalne) i pełnymi zdaniami.
135	Zestaw służący do nauki rozumienia pytań: Dokąd? Gdzie? Skąd? oraz do nauki użycia przyimka i odpowiedniej końcówki rzeczownika	kpl	1	Zestaw plakierek i etykietek do przenoszenia obrazów z rzeczywistości na obrazki. Zestaw do nauki użycia przyimka i odpowiedniej końcówki rzeczownika np: Dokąd? Gdzie? Skąd? i innych.
136	Dwa zestaw kart plakierek i etykietek służące do nauki zmiany końcówek rzeczownika w liczbie pojedynczej.	kpl	1	Zestaw składa się z dwóch oddzielnych zestawów ćwiczeniowych: Zestaw plakierek i etykietek służący do przenoszenia obrazów z rzeczywistości na obrazki, uświadamianiu dziecku, że słowo (napis) oznacza konkretną rzecz, czynność czy sytuację oraz do nauki czytania. Uczy dziecko rozumienia pytań oraz udzielania odpowiedzi.



137	Przesiewowy Test do badania artykulacji	szt.	1	Przesiewowy Test do badania artykulacji. Test do diagnozowania umiejętności wymowy głosek,: palatalnych (ś, ź, ć, ź) przedniojęzykowo-zębowych (s, z, c, 3) głoski L dźwiękowych ( ś, ź, ć, ź, r).
	<b>ZSO</b>			
138	Modele figur/ geometria/zestaw	szt.	3	Wielkość brył w zestawie ok. 15 – 20 centymetrów. Bryły muszą być przezroczyste.
139	Krzesła z blatem	szt.	15	Krzesło z blatem pod laptop lub tablet z możliwością tradycyjnego pisania. Blat uchylny z opcją montażu po lewej i prawej stronie krzesła.
140	Zestawy mobilnego laboratorium cyfrowego	Kpl	3	Mobilne zestawy cyfrowego laboratorium do sali przyrodniczej, środowiskowej. Zestaw powinien zawierać wbudowane czujniki pomiarowe - mini. 13. Dzięki urządzeniu uczniowie mogą wykonywać min. pomiary środowiska: temperatury otoczenia, ciśnienia barometrycznego, kolorimetrii, tlenu rozpuszczonego, temperatury z użyciem metalowej sondy, współrzędnych GPS, temperatury IR, pH, wilgotności, poziomu głośności, mętności oraz UV. Pozwala ono na przeprowadzenie różnorodnych eksperymentów, zarówno w szkolnej klasie jak i po za nią np. na wycieczce (dzięki wbudowanemu akumulatorowi oraz wewnętrznej pamięci). Wyniki dokonywanych pomiarów mogą być obserwowane przez uczniów bezpośrednio na wyświetlaczu dysku lub na cyfrowych miernikach w oprogramowaniu na komputerze (Windows, MAC, Linux) lub tablecie (iOS, Android). Pomiary przeprowadzone poza klasą zostają zapisane w pamięci urządzenia a po powrocie do szkoły przesyłane do komputera. Oprogramowanie dołączone do dysku pomiarowego umożliwia wyświetlanie pomiarów w postaci wykresów (słupkowych, liniowych) tabel oraz cyfrowych mierników. Do wykresów uczniowie mogą dodawać własne adnotacje z informacjami gdzie zostały dokonane pomiary, o której godzinie.
141	Gry i programy kreatywne	Kpl	1	Zestaw 2 programów kreatywnych w formie multimedialnych zestawów. Jeden zestaw to 2-częściowy programy do ćwiczenia komunikacji społecznej dla osób z Autyzmem. Drugi zestaw ma ćwiczyć dysleksję, dysgrafię, dysortografię i dyskalkulię. Zestaw do ćwiczenia komunikacji społecznej zawiera opracowania dotyczące mowy czynnej oraz mowy w kontekście społecznym. Zestaw 2 programów interaktywnych ćwiczeń do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną. Zestaw składa się z części dotyczącej mowy czynna, od słowa do zdania oraz z części dotyczącej mowy w kontekście społecznym (2 części). Multimedialny program do terapii dysleksji, dysgrafii, dysortografii i dyskalkulii wśród uczniów szkół ponadpodstawowych. Program jest wsparciem dla nauczycieli specjalistów oraz pedagogów odpowiedzialnych za udzielanie pomocy uczniom ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Posiada konstrukcję bliską współczesnej młodzieży zainteresowanej pracą na komputerze, stymuluje rozwój różnych funkcji. Proponowane ćwiczenia są skonstruowane zgodnie z najnowszymi osiągnięciami psychologii i pedagogiki. Program posłuży nie tylko osobom przejawiającym dysfunkcje, ale również dzieciom bez jakichkolwiek problemów w tym zakresie. Zestawu zawiera długopis 3D, który zmienia rysunki w przestrzenne obiekty trenując przy tym koncentrację i cierpliwość, ćwicząc również umiejętności manualne (np. właściwy chwyt pisarski). Narzędzie ma za zadanie wspomaganie wykształcenia u uczniów umiejętności z zakresu mowy czynnej, ze szczególnym uwzględnieniem nazywania, udzielania odpowiedzi na pytania, tworzenia





			dłuższych wypowiedzi, w tym opisywania i opowiadania.
--	--	--	---