SZKOŁA PODSTAWOWA W GOWOROWIE I. POMOCE DYDAKTYCZNE DLA DZIECI ZE SPECYFICZNYMI TRUDNOŚCIAMI W CZYTANIU I PISANIU, W TYM TAKŻE ZAGROŻONYCH RYZYKIEM DYSLEKSJI		
LP.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilość sztuk/zestawów**
1.	**Małymi kroczkami. Kaligrafia.** Monika Kraszewska. Opracowanie przeznaczone dla uczniów klas zerowych i pierwszych szkoły podstawowej. Karty pracy można wykorzystywać w trakcie lekcji, zajęć wyrównawczych oraz jako materiał do samodzielnej pracy w domu. Autorka przedstawia ćwiczenia grafomotoryczne utrwalające znajomość liter oraz ich prawidłowy zapis w liniaturze. # format: A4 # 47 str.	1 SZT.
2.	**Analiza i synteza wzrokowa** Zestaw ćwiczeń przygotowujących dzieci do nauki czytania i pisania lub pomagających w pokonaniu trudności z nabywaniem tych umiejętności. Teczka zawiera 47 kart formatu A4 z ćwiczeniami plus tekturowe elementy do układania. Część kart wymaga wcześniejszego przygotowania (rozcięcia). Kolejne zdania ułożone są zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Różnorodny materiał: kolorowe, czarno - białe i konturowe rysunki umożliwiają dzieciom stymulację i rozwój w zakresie analizatora wzrokowego.	1 SZT.
3.	**Alfabet** Zestaw przeznaczony jest do nauki języka polskiego - czytania, pisania, mówienia i słuchania. Pomoc usprawnia analizę i syntezę słuchowo - wzrokową, pomaga w poznawaniu liter w tym dwuznaków i zmiękczeń, uczy tworzenia wyrazów z liter i sylab oraz tworzenia zdań z wyrazów. 340 kartoników z literami i znakami interpunkcyjnymi. Do zabaw swobodnych i kierowanych. Każdy kartonik zaopatrzony jest w otworek do zawieszania. # wym. od 10 x 12 cm	1 SZT.
4.	**eduRom Język polski - Czytam i piszę** Pasjonująca interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6-10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisania. Program wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswajać sobie reguły poprawnego pisania. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i ciekawe narracje swobodnie wprowadzają dziecko w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga	1 SZT.

	zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	
5.	**eduSensus dysleksja – Pakiet profesjonalny**	1 SZT.
6.	**Abecadło 1** Książeczki Abecadło opracowano z myślą o dzieciach najmłodszych. Zabawy w niej zawarte uczą rozpoznawania i rozróżniania liter, jako znaków graficznych, drukowanych i pisanych, dużych i małych. Wykorzystywane z zestawem kontrolnym PUS (116065). # format: 26 x 14 cm # 24 str.	1 SZT.
7.	**Abecadło 2** Książeczki Abecadło opracowano z myślą o dzieciach najmłodszych. Zabawy w niej zawarte uczą rozpoznawania i rozróżniania liter, jako znaków graficznych, drukowanych i pisanych, dużych i małych. Wykorzystywane z zestawem kontrolnym PUS (116065). # format: 26 x 14 cm # 24 str.	1 SZT.
8.	**Zestaw kontrolny PUS (standard)** Zestaw Kontrolny PUS to Uniwersalny System Edukacji, który łączy w sobie naukę, zabawę i samokontrolę. Poprzez zabawę daje dziecku prawdziwą radość i satysfakcję z efektów samodzielnego działania. W sposób aktywny, skutecznie umożliwia zdobycie, poszerzenie i utrwalenie wiedzy. W poręcznym, zamykanym pudełku z tworzywa znajduje się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw Kontrolny powinien być stosowany w połączeniu z książeczkami z serii PUS, ponieważ cyfry na klockach odpowiadają numerom zadań w książeczkach. W końcowej fazie pracy, poprzez porównanie wzoru ułożonego z klocków w Zestawie Kontrolnym z wzorem znajdującym się przy każdym ćwiczeniu w książeczce, otrzymujemy informację o poprawności wybranych odpowiedzi. Zestawy PUS zapewniają możliwość pracy całej grupie. # wym. pudełka 25 x 10 cm # 12 klocków, wym. 4 x 4 cm	1 SZT.
9.	**Ortograficzne kwiatki** Komplet zawiera ćwiczenia, które kształcą umiejętność poprawnego pisania wyrazów z: u, ó, rz, ż, ch, h – niewymiennymi. Dodatkowym elementem, wspierającym proces zapamiętywania, są obrazki znajdujące się na planszy, ilustrujące kolejne wyrazy z trudnościami ortograficznymi.	1 SZT.
10.	**Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 1** Pierwsze z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności. # format: 26 x 14 cm # 24 str.	2 SZT.
11.	**Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 2**	2 SZT.

	Pierwsze z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności. # format: 26 x 14 cm # 24 str.	
12.	**Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz.3** Pierwsze z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności. # format: 26 x 14 cm # 24 str.	2 SZT.
13.	**Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 4** Pierwsze z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności. # format: 26 x 14 cm # 24 str.	2 SZT.
14.	**Zestaw Kotrolny PALETA** Pomoc edukacyjna przeznaczona dla dzieci w wieku szkolnym. Składa się z okrągłej podstawy o średnicy 27 cm wykonanej z drewna i 12 drewnianych klocków w sześciu kolorach. Dziecko rozwiązuje zadania poprzez umieszczenie drewnianych klocków w odpowiednich nacięciach na palecie. Strony kontrolne tarcz pozwalają dziecku sprawdzić poprawność wykonanych zadań. Do malowania i lakierowania zastosowano farby ekologiczne, nieszkodliwe dla zdrowia.	1 SZT.
15.	**Tarcze ćwiczeń WPK** Komplet dwunastu kontrolnych tarcz ćwiczeń obejmujący zbiór zabaw ogólnorozwojowych zawartych w WP1 oraz WP2. Ćwiczenia zaprezentowane są w formie obrazkowej, przystosowane do możliwości percepcyjnych dziecka od 5 lat: wyszukiwanie podobieństw, różnic, brakujących elementów, porządkowanie elementów w całości, klasyfikowanie i dobieranie przedmiotów według określonych cech, takich jak: wielkość, kształt,barwa, tworzenie prostych ciągów logicznych.	1 SZT.
16.	**Szlaczkowane zwierzątka - prosiaczek** # wymiar elementu ze szlaczkiem: 66 x 15 cm # wym. 90 x 1,5 x 26 cm	1 SZT.
17.	**Szlaczkowane zwierzątka- słonik** # wym. 97,5x 1,5 x 24 cm	1 SZT.
18.	**Tabliczka ze szlaczkami 1**	2 SZT.

	Tablica do ćwiczeń logopedycznych i manualnych. W zestawie wierszyki do ćwiczeń w mówieniu i sylabizowaniu. Wykonana z drewna, ma dołączony drewniany pisak mocowany do tablicy. # wym. 30 x 21 cm	
19.	**Alfabet z obrazkami** Pomoc do pracy z dziećmi w klasach 1-3, doskonale sprawdza się w zajęciach rewalidacyjnych i pozalekcyjnych z uczniami, mającymi trudności w czytaniu i pisaniu, w tym, zagrożonymi ryzykiem dysleksji. Zestaw dwustronnych kart to praktyczny materiał do demonstracji liter. Każda karta zawiera z jednej strony literę drukowaną i pisaną (wraz z kierunkiem jej pisania), ilustrację wraz z podpisem. Druga strona natomiast nie posiada obrazka - jedynie zapis litery, co daje możliwość zaadoptowania karty według własnych potrzeb. Wystarczy nakleić wybrany obrazek lub wykonać ilustrację. W ten sposób można dostosowywać wyrazy związane z wprowadzaną literą do umiejętności czy zainteresowań uczniów. Pomoc rozwija rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, orientację przestrzenną, koordynację wzrokowo - ruchową, umiejętność słuchania i spostrzegania. Pomoc przeznaczona jest dla dzieci, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, z zaburzonym funkcjonowaniem analizatora słuchowego i wzrokowego, z obniżonym poziomem grafomotorycznym i płynnością ruchów, z zaburzoną koordynacją wzrokowo - ruchową, u których chcemy wspomagać umiejętność prawidłowego kreślenia liter pojedynczych jak również dwuznaków i zmiękczeń. # 44 karty, # format A4	1 SZT.
20.	**Tabliczka ze szlaczkami 2** Tablica do ćwiczeń logopedycznych i manualnych. W zestawie wierszyki do ćwiczeń w mówieniu i sylabizowaniu. Wykonana z drewna, ma dołączony drewniany pisak mocowany do tablicy. # wym. 30 x 21 cm	2 SZT.
21.	**Puzzle wiosna** Z drewnianych elementów dzieci układają kolorowy obrazek przedstawiający daną porę roku. Ułatwieniem dla dzieci są małe fragmenty obrazka na podkładce. Puzzle stymulują rozwój analizatora wzrokowego, koordynację wzrokowo - ruchową oraz wzbogacają słownictwo. # wym. 28 x 28 x 0,7 cm	2 SZT.
22.	**Puzzle lato** Z drewnianych elementów dzieci układają kolorowy obrazek przedstawiający daną porę roku. Ułatwieniem dla dzieci są małe fragmenty obrazka na podkładce. Puzzle stymulują rozwój analizatora wzrokowego, koordynację wzrokowo - ruchową oraz wzbogacają słownictwo. # wym. 28 x 28 x 0,7 cm	2 SZT.
23.	**Puzzle jesień** Z drewnianych elementów dzieci układają kolorowy obrazek przedstawiający daną porę roku.Ułatwieniem dla dzieci są małe fragmenty obrazka na podkładce. Puzzle stymulują rozwój analizatora wzrokowego, koordynację wzrokowo - ruchową oraz wzbogacają słownictwo. # wym. 28 x 28 x 0,7 cm	2 SZT.
24.	**Puzzle zima** Z drewnianych elementów dzieci układają kolorowy obrazek przedstawiający daną porę roku. Ułatwieniem dla	2 SZT.

	dzieci są małe fragmenty obrazka na podkładce. Puzzle stymulują rozwój analizatora wzrokowego, koordynację wzrokowo - ruchową oraz wzbogacają słownictwo. # wym. 28 x 28 x 0,7 cm	
25.	**Posłuchaj historii 1** 8 krótkich historyjek z życia Spłasza i jego psa ukazanych na dużych ilustracjach i małych kartach ilustrujących oddzielne dźwięki. Każda sekwencja nagrana jest 2 razy w całości i 2 razy jako odrębne dźwięki. # CD, # 32 ilustrowane karty o wym. 18 x 24 cm	1 SZT.
26.	**Odgłosy zwierząt – loteryjka dźwiękowa** Gra polegająca na zidentyfikowaniu 36 odgłosów zwierząt. Dźwięki nagrane są 6 razy w różnym porządku. # CD (52 min. nagrania) # 6 kart z 6 zdjęciami # 40 żetonów.	1 SZT.
27.	**Trener pamięci - 5 zmysłów** Gra polega na dobieraniu obrazków poszczególnych przedmiotów do zmysłów jakimi je odbieramy. Rozwija koncentrację, pamięć, logiczne myślenie, stymuluje mowę i wzbogaca słownictwo. Gra ma dwa poziomy trudności. Zawiera wytrzymałą ramkę z tworzywa sztucznego, w której umieszczane są karty. # 20 trwałych laminowanych kart z obrazkami, # 16 elementów do zakrywania obrazków, # 32 małe karty, # instrukcja, # od 4-8 lat	3 SZT.
28.	**Sortowanie i klasyfikacja** Gra polegająca na budowaniu pojęć matematycznych związanych z sortowaniem i klasyfikacją przedmiotów. Zadaniem dziecka jest znalezienie 3 elementów z obrazkami pasującymi do siebie. Uczy i rozwija umiejętności logicznego myślenia oraz wzbogaca słownictwo. # 248 szt. puzzli # wym. el. 5 x 5 cm # instrukcja.	3 SZT.
29.	**Łamigłówki słowne** Drewniane kosteczki z literkami, z których można układać słówka (na podstawie z kratką). Zestaw stanowi wspaniały sposób na uatrakcyjnienie nauki słówek. # 145 szt. o wym. 1,1 x 1,1 cm # podstawa o wym. 18 x 18 cm	1 SZT.
30.	**Stemple – alfabet** # alfabet o rozm. 4,8 cm, # 26 szt.	3 SZT.
31.	**Alfabet zgadywanka** Zbiór 24 zagadek wraz z rozwiązaniami w formie obrazków na kartonikach. Dopasowanie znaczenia i kształtu kartonika to zabawa, która ćwiczy czytanie ze zrozumieniem, rozwija koncentrację oraz umiejętność logicznego myślenia. Tym razem w wersji dla dzieci czytających i nieczytających. # 24 dwudzielne kartoniki o wym. 8,2 x 5,2 cm # instrukcja gry.	1 SZT.
32.	**Już czytam**	1 SZT.

	12 portretów zwierząt. Każdy obrazek jest podpisany. Nazwa każdego zwierzęcia składa się z 4 liter. Ilość graczy od 1-4. # od 3-7 lat. # 12 obrazków - każdy złożony z 4 el.	
33.	**Klocki LOGO** B. Rocławski. Do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii i matematyki. W kasecie znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwia właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Klocki są nieocenioną zabawką dla dzieci od 3 lat # wym. 1,5 x 4 x 1,5 cm	1 SZT.
34.	**Instrukcja do klocków LOGO** Instrukcja zawiera propozycje zadań i ćwiczeń.	1 SZT.
35.	**Dywanik glottodydaktyczny** B. Rocławski. Wielu przedszkolaków zdążyło już polubić zabawę w wyskakiwanie słów z dywanikowych literek. Obok walorów kształcących (doskonalenie analizy fonemowej oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej) dywanik literowy jest bardzo wygodny w użyciu w warunkach przedszkolnych, domowych czy plenerowych. Na całość składają się dwa dywaniki: jeden z literkami podstawowymi, a drugi z literkami niepodstawowymi z zaznaczonym kierunkiem kreślenia. # wym. dywanika 100 x 100 cm	1 SZT.
36.	**Nauka ortografii z glottodywanikiem** B. Rocławski. Zestaw zabaw z Glottodywanikiem.	1 SZT.
37.	**Komplet plansz w 3 linie** Komplet 10 plansz w 3 linie (tło czarne, linie białe), do ćwiczeń grafomotorycznych z wykorzystaniem białego pisaka. Pomoc do wielokrotnego wykorzystania. # wym. 20,5 x 24,5 cm	4 SZT.
38.	**Białe ołówki** 12 szt. do rysowania na tabliczkach ze szlaczkami (604004 i 604005)	2 SZT.
39.	**Lea, Lars i Dodo** Seria historyjek obrazkowych przedstawiających przygody sympatycznej trójki bohaterów Lei, Larsa i małego psa Dodo oraz ich przyjaciół. Fabuła historyjek jest prosta i jasna, a zadaniem dziecka jest ułożenie obrazków w logicznej kolejności. Pomoc uczy aktywnej obserwacji, stymuluje rozwój mowy i logicznego myślenia. Zestaw składa się z 24 historyjek każda zbudowana jest z 6 elementów (razem 144 obrazki o wym. 9 x 9 cm). Na odwrocie kart tej samej historyjki oznaczone są identycznym numerem. Historyjki różnią się stopniem trudności co pozwala na stopniowe wprowadzanie coraz bardziej skomplikowanych sekwencji.	1 SZT.
40.	**Sekwencje zdarzeń – zdjęcia**	1 SZT.

	13 serii po 4 zdjęcia: urodziny, kąpiel, sok pomarańczowy, fryzjer, mycie rąk, lody, prezent itd. Pomoc rozwija zmysł obserwacji, uczy odczytywania kluczowych informacji z obrazka, rozumienia związków przyczynowo-skutkowych, opowiadania i wyjaśniania. # 52 karty o wym. 21 x 15 cm # od 3 lat.	
41.	**7 walizek inteligencji wielorakiej w nauczaniu ortografii (2 teczki)** Pozycja adresowana do terapeutów oraz nauczycieli języka polskiego w szkole podstawowej i gimnazjum. Przedstawiona w niej metoda zakłada, że każdy z nas posiada nie jedną, a siedem różnych inteligencji (teoria H. Gardnera): inteligencję słowną wizualno-przestrzenną, logiczno-matematyczną, muzyczną, fizyczno-kinestetyczną, interpersonalną i interpersonalną. To, które z nich są dominujące, decyduje o tym, jakie metody są najskuteczniejsze do przyswajania wiedzy, także ortografii. Autorki proponują ćwiczenia i scenariusze zajęć, w których angażowane będą wszystkie sfery. Do książki dołączono teczki, w których znajdują się wszystkie potrzebne teksty i inne materiały (m. in. karty pracy do kserowania). W teczce znajduje się także zbiór ponad 700 wyrazów z rz, ż, ó, u, h i ch do wycięcia i wykorzystania w trakcie zabaw (ortobanki). # format: A4 # 118 kolorowych i czarno - białych kart # 2 teczki	1 SZT.
SZKOŁA PODSTAWOWA W GOWOROWIE		
II. POMOCE DYDAKTYCZNE NA ZAJĘCIA DLA DZIECI Z TRUDNOŚCIAMI W ZDOBYWANIU UMIEJĘTNOŚCI MATEMATYCZNYCH		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilość sztuk/zestawów**
42.	**Liczydło stojące** Koraliki w 2 kolorach. # wym. 85 x120 cm	1 SZT.
43.	**Tuby Pieksi** Pomoc dydaktyczna wykonana z bambusa. Poprzez zabawę dzieci ćwiczą szybkość ruchów ręki, doskonalą precyzję i tempo pracy manualnej oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Pieksi uczy i utrwala znajomość kolorów, rozpoznawania kształtów i figur geometrycznych oraz pojęć wypukłe, wklęsłe. Stwarza dziecku możliwość doskonalenia funkcji percepcyjno-motorycznych, rozwija wyobraźnię. Świetna zabawa w grupie jak i pracy indywidualnej. Elementy miłe w dotyku, trwałe (razem 112 szt.). Całość umieszczona w tubie ułatwiającej przechowywanie i szybkie sprzątanie. Możliwość zakupu pojedynczych elementów w razie zagubienia.	1 SZT.
44.	**Klocki matematyczne** Klocki matematyczne są rewelacyjną, bardzo wartościową pomocą dydaktyczną dla indywidualizacji nauczania matematyki od wczesnych lat dziecięcych (bo można już 2-3-letnie dzieci wdrażać do myślenia logiczno-matematycznego), a także dla coraz większej liczby uczniów o zróżnicowanych możliwościach i potrzebach	1 KPL

	edukacyjnych. Nauczyciel i rodzic biorąc do ręki Klocki matematyczne ma możliwość łatwiejszego dostrzeżenia, na czym polega problem trudności w uczeniu się pojęć i działań matematycznych. Uczenie się matematyki przy pomocy Klocków matematycznych, to nic innego, jak "matematyka na konkretach i na wesoło. Pamiętajmy!!! Dziecko zanim posiądzie umiejętność dokonywania tzw. operacji formalnych, musi mieć za sobą odpowiednio długi okres dokonywania operacji myślowych na konkretach. U młodszych dzieci zwiększa się rola procesów myślowych, gdy badają i poznają otoczenie poprzez działanie. Nie można więc przy nauce matematyki zapominać o podstawowych prawidłowościach rozwojowych myślenia u dzieci. Aby dojść do jego formy najwyższej - myślenia abstrakcyjnego (jakże niezbędnego w nauce matematyki) musi być odpowiednio rozwijane myślenie konkretno-obrazowe i konkretno-wyobrażeniowe. Klocki matematyczne mają m.in. pomóc w zindywidualizowaniu nauczania matematyki i ułatwić dokonywanie różnego rodzaju operacji matematycznych na konkretach. Zadania matematyczne wykonywane przy ich pomocy zostały tak opracowane, aby podczas ich rozwiązywania usprawniać w sposób zabawowy wszelkie rodzaje pomięci (wzrokową, słuchową i ruchową). Klocki matematyczne w rękach zaangażowanego nauczyciela, acnawet rodzica, są świetną pomocą dydaktyczną w zabawowym nauczaniu wstępnym (w okresie przedszkolnym) i w początkowym okresie szkolnym nauczania matematyki. Pedagog i psycholog wykorzystać je może w procesie diagnozy i terapii dzieci w wieku 5-10 lat. Dzieci ze szkół integracyjnych (z opinią poradni psychologiczno-pedagogicznej o dyskalkulii), a także uczniowie szkół specjalnych dla dzieci upośledzonych w stopniu lekkim, powinny wykorzystywać je w ciągu całej nauki szkolnej. Cztery ściany każdego klocka zostały oznaczone w następujący sposób: jedna ze ścian każdego klocka jest kolorowa. Klocki różnej długości mają tę ścianę w innym kolorze; druga ścianka klocka podzielona jest na odcinki jednostkowe; trzecia posiada kropki w odpowiedniej ilości do podziałów jednostkowych; czwarta ścianka opisana jest liczbą od 1 do 10. # Komplet klocków zawiera: # 15 szt. klocków białych, jedynek (1)# 10 szt. klocków różowych, dwójek(2)# 7 szt. klocków niebieskich, trójek (3) # 6 szt. klocków czerwonych, czwórek (4) # 5 szt. klocków żółtych, piątek (5) # 3 szt. klocków fioletowych, szóstek (6) # 3 szt. klocków zielonych, siódemek (7) # 3 szt. klocków wiśniowych, ósemek (8) # 3 szt. klocków granatowych, dziewiątek (9) # 2 szt. klocków pomarańczowych, dziesiątek (10) # 2 szt. klocków czarnych (wszystkie ścianki) a na nich # białe znaki: +, -, #, :, <, =.	
45.	**EduRom gra matematyczna ZOO** eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb,	1 SZT.

	obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Fabuła gry - dziecko ma wziąć udział w wyprawie, której celem jest odszukanie sześciu zagrożonych gatunków zwierząt. Wiadomości o ich środowisku naturalnym, warunkach życia i zwyczajach zostaną opracowane w specjalnym raporcie. Odnajdywanie informacji jest pretekstem do rozbudzania dziecięcych zainteresowań matematyką, wspierania aktywności twórczej oraz umiejętności skupiania uwagi w trakcie rozwiązywania zadań. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	
46.	**EduRom gry edukacyjne matematyka Wyspa skarbów** eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15	1 SZT.

	wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Mieszkańcy małej wyspy znaleźli się w wielkim niebezpieczeństwie. Poziom wody wokół wyspy zaczął się bardzo szybko podnosić, grożąc jej zalaniem. Jedynie profesor Tomasz potrafi temu zapobiec, uruchamiając tajemnicze urządzenie. Dziecko w trakcie gry pomaga profesorowi uratować wyspę, a przy okazji rozwija zainteresowanie matematyką. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach – karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	
47.	**EduRom gra matematyczna Fabryka zabawek** eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Nocą do małej fabryki zabawek, która od wielu lat produkuje misie, samochody i drewniane klocki, włamało się dwóch złodziei i zniszczyło wszystkie urządzenia... Dziecko w trakcie gry prowadzi dochodzenie i próbuje wykryć sprawców włamania. Rozwiązując	1 SZT.

	tę zagadkę, opanowuje wiele umiejętności matematycznych stymulujących jego rozwój i zdolności poznawcze, a w szczególności myślenie operacyjne, pamięć oraz sprawność manualną. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	
48.	**EduRom gra matematyczna Stare zamczysko** eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Pewnego dnia uczeń spóźnił się na wycieczkę klasową do starego zamczyska, które się okazało miejscem pełnym pułapek. Cała klasa znalazła się w niebezpieczeństwie. Gracz musi teraz pomóc kolegom. Rozwiązując zadania, próbuje ich uratować, a jednocześnie opanowuje wiele umiejętności matematycznych pobudzających jego zdolności poznawcze, przede wszystkim zaś myślenie operacyjne, pamięć i sprawność manualną. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość	1 SZT.

	800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	
49.	**EduRom gra matematyczna Niezwykłe wakacje** eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Po zakończeniu roku szkolnego dzieci wyjechały na wymarzone wakacje do dziadków. Na miejscu okazało się jednak, że cała niegdyś piękna okolica zmieniła się nie do poznania. Pobliska fabryka zatruwa środowisko. Dlaczego? Trzeba to zbadać i naprawić szkody. To zadanie dla dziecka, które podczas rozwiązywania zagadki może się wykazać sprytem, spostrzegawczością, zręcznością i jednocześnie wiedzą matematyczną. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	1 SZT.

50.	**Korale matematyczne 100** Drewniane korale w kolorze czerwonym i niebieskim, stanowią sprawdzony i praktyczny system nauki liczenia. Można ustawiać je na sznurku w dowolnej pozycji tak, by nie przesuwały się po nim samoistnie, ponieważ nawleczone są na gruby, porowaty sznurek. # 1 szt. # 20 koralików	10 SZT.
51.	**Dreptuś matematyk 1** „Dreptuś Matematyk" to propozycja wspaniałej zabawy dla dzieci w wieku przedszkolnym. Ćwiczenia związane są z tematyką zbiorów, uczą przeliczania i odczytywania kolejno od 0 do 12, przyporządkowywania, prostego dodawania i odejmowania dzięki odpowiednim ilustracjom, porównywania. # format: 26 x 14 cm # 24 str.	1 SZT.
52.	**Dreptuś matematyk 2** „Dreptuś Matematyk" to propozycja wspaniałej zabawy dla dzieci w wieku przedszkolnym. Ćwiczenia związane są z tematyką zbiorów, uczą przeliczania i odczytywania kolejno od 0 do 12, przyporządkowywania, prostego dodawania i odejmowania dzięki odpowiednim ilustracjom, porównywania. # format: 26 x 14 cm # 24 str.	1 SZT.
53.	**Zegar i kalendarz** Ćwiczenia, ułożone według zasady stopniowania trudności, uczą zasad odczytywania godzin, kwadransów i minut z uwzględnieniem zegarka tradycyjnego i elektronicznego, nazw miesięcy, sposobu zapisywania daty, rozmieszczania dni świątecznych, posługiwania się kalendarzem. # format: 16,8 x 23,5 cm # 32 str.	2 SZT.
54.	**Wieszak na matematyczne korale** Drewniany, na 30 sznurków. Pozwala na utrzymywanie korali w należytym porządku i sprawia, że są łatwo dostępne. Dostarczany bez korali.	1 SZT.
55.	**Matematyka konkretna. Symetria, miary, waga i pieniądze** Jednym z priorytetów nauczania matematyki jest rozwijanie umiejętności posługiwania się metodami matematycznymi w różnych sytuacjach życiowych, w określonym celu oraz posługiwania się liczbami na co dzień. Do realizacji tego celu ma się przyczynić, między innymi, zbiór tematycznych ćwiczeń zawartych w książeczce PUS „Matematyka konkretna". Ćwiczenia dotyczą takich zagadnień z zakresu matematyki praktycznej jak: # symetria i rytm - dostrzegania regularności rytmicznych i symetrycznych oraz ich wykorzystanie w codziennych formach aktywności; # miary, wagi i pieniądze to pojęcia wywodzące się z codziennego życia i odgrywające znaczącą rolę w życiu każdego człowieka. Wprowadzając te pojęcia do ćwiczeń w książeczkach PUS, wiążemy je jednocześnie z materiałem arytmetycznym obowiązującym na I etapie kształcenia. Celem poszczególnych ćwiczeń jest pogłębianie umiejętności nabytych przez uczniów w toku praktycznych doświadczeń, zadań i eksperymentów. # znaki rzymskie - to inny sposób zapisywania liczb,	1 SZT.

	z którym dziecko styka się w różnych sytuacjach życiowych. Dlatego też poprzez ćwiczenia zawarte w tej książeczce dziecko utrwali znajomość poznanych znaków rzymskich od I do XII. # format: 16,8 x 23,5 # 32 str.	
56.	**Matematyka na wesoło cz. 3. Zadania tekstowe 1** 1. ułatwiają wprowadzanie i kształtowanie nowych pojęć matematycznych; 2. wiążą matematykę z życiem i przygotowują do rozwiązywania praktycznych problemów; uczą wytrwałości przy pokonywaniu trudności; 3. uczą analizy i rozumienia tekstów matematycznych; 4. sprzyjają wielostronnej aktywności, rozbudzają zainteresowanie, zaciekawiają; 5. rozwijają myślenie i ćwiczą procesy myślowe np. takie jak: # analizę i syntezę, # uogólnianie i abstrahowanie, # myślenie przez analogię, # myślenie twórcze i krytyczno - logiczne; 6. informują, czy uczniowie potrafią prawidłowo zastosować przyswojone pojęcia w nowej sytuacji; 7. integrują różne obszary edukacyjne; 8. stwarzają możliwości i warunki do pracy samodzielnej oraz do poszukiwania rozmaitych strategii rozwiązań na miarę możliwości uczniów; 9. rozwijają zdolność do długotrwałego intensywnego wysiłku intelektualnego. # format: 16,8 x 23,5 # 32 str.	1 SZT.
57.	**Matematyka na wesoło cz. 4. Zadania tekstowe 2** 1. ułatwiają wprowadzanie i kształtowanie nowych pojęć matematycznych; 2. wiążą matematykę z życiem i przygotowują do rozwiązywania praktycznych problemów; uczą wytrwałości przy pokonywaniu trudności; 3. uczą analizy i rozumienia tekstów matematycznych; 4. sprzyjają wielostronnej aktywności, rozbudzają zainteresowanie, zaciekawiają; 5. rozwijają myślenie i ćwiczą procesy myślowe np. takie jak: # analizę i syntezę, # uogólnianie i abstrahowanie, # myślenie przez analogię, # myślenie twórcze i krytyczno - logiczne; 6. informują, czy uczniowie potrafią prawidłowo zastosować przyswojone pojęcia w nowej sytuacji; 7. integrują różne obszary edukacyjne; 8. stwarzają możliwości i warunki do pracy samodzielnej oraz do poszukiwania rozmaitych strategii rozwiązań na miarę możliwości uczniów; 9. rozwijają zdolność do długotrwałego intensywnego wysiłku intelektualnego. # format: 16,8 x 23,5 # 32 str.	1 SZT.
58.	„**Matematyczne zadania problemowe w klasach początkowych”** Książka jest zaproszeniem do przemyślenia wyników nauczania matematyki w polskiej szkole. Braki w umiejętnościach matematycznych i wynikająca z tego niechęć do studiowania na kierunkach technicznych to obecnie powszechne i niepokojące zjawisko. Książka próbuje odnaleźć źródła niepowodzeń uczniów w matematyce już na wczesnych etapach nauczania. Konstruktywistyczna perspektywa analizowania uczniowskich strategii stosowanych w rozwiązywaniu zadań matematycznych pozwala odczytywać sposoby rozumienia pojęć matematycznych. Szczególnie istotne dla rozpoznania sposobów pojmowania znaczeń matematycznych przez uczniów są strategie spontanicznie uruchamiane w konfrontacji z problemami matematycznymi. Sposoby radzenia sobie w sytuacjach nowych poznawczo ujawniają jakość konstruowanych znaczeń osobistych, a w konsekwencji użyteczność wiedzy matematycznej na kolejnych etapach kształcenia. Badaniu poddano również spontaniczne strategie kandydatów na nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej. Wyniki	2 SZT.

	świadczą o niskim poziomie myślenia matematycznego przyszłych nauczycieli oraz usztywnieniu matematycznych znaczeń konstruowanych przez nich w trakcie wieloletniego procesu edukacyjnego. # format: B5 # 366 str.	
59.	**Gra Safari** Wielopoziomowa łamigłówka. 48 zadań do rozwiązania o 4 stopniach trudności. Na planszy ze zwierzętami należy w odpowiedni sposób umieścić wszystkie 4 elementy przedstawiające bujną roślinność. Zawartość: plastikowa plansza do gry o wym. 19,5 x 19,5 cm, 4 plastikowe elementy o wym. 7,5 x 7,5 cm, instrukcja. Wszystko to umieszczone jest w plastikowej szufladzie. Gra rozwija logiczne myślenie, procesy poznawcze, spostrzeganie wzrokowe, wyobraźnię przestrzenną. # od 7-99 lat.	1 SZT.
60.	**Karty zadań do rączek przewlekanek** # wym. 16 x 6 cm # 16 szt.	1 SZT.
61.	**Rączki przewlekanki** Elementy do przewlekania w kształcie dłoni. W różnych kolorach i z różną ilością dziurek. Rozwijają motorykę rąk, koordynację wzrokowo - ruchową oraz koncentrację. Karty zadań sprzedawane osobno (604140) # 72 szt. # 6 sznureczków.	1 SZT.
62.	**Piracka łamigłówka** Zabawa polega na ułożeniu 4 bezludnych wysp tak, aby na planszy zostały widoczne tylko te symbole, które zawiera zadanie. 48 zadań do rozwiązania o 4 stopniach trudności. Zawartość: plastikowa plansza do gry o wym. 19,5 x 19,5 cm, 4 plastikowe elementy o wym. 7,5 x 7,5 cm, instrukcja. Wszystko to umieszczone jest w plastikowej szufladzie. Gra rozwija logiczne myślenie, procesy poznawcze, spostrzeganie wzrokowe, wyobraźnię przestrzenną. # od 5-99 lat.	1 SZT.
63.	**Gra Kamuflaż** Wielopoziomowa łamigłówka. 48 zadań do rozwiązania o 4 stopniach trudności. Należy ułożyć 6 przezroczystych elementów w taki sposób, aby zwierzęta zostały zakamuflowane w swoich naturalnych środowiskach. Zwierzęta nie mogą ukrywać się na tych samych polach co ludzie. Zawartość plastikowej szufladki: 6 przezroczystych elementów o wym. 7,5 x 7,5 cm oraz 7,5 x 3,5 cm, 24 dwustronnych kart z obrazkami o wym. 15 x 15 cm. # od 6-99 lat.	1 SZT.
64.	**Kołeczki i cyferki** Pięć dwustronnych, drewnianych kostek z cyframi i odpowiednią ilością otworków do wkładania kołeczków. Dzięki zabawie dzieci przyswajają pojęcia zbiorów, liczb. # wym. 7 x 12 x 1,3 cm	1 SZT.
65.	**Zestaw kości matematycznych** # 162 kości do gier matematycznych # 14 różnych rodzajów.	1 SZT.

66.	**Matematyczna gra sportowa** Gra ruchowa wspomagająca umiejętność wykonywania działań matematycznych: dodawania, odejmowania i mnożenia. Może być wykorzystywana w zabawach zespołowych. Mata stojąca posiada: # 4 zmienne plansze o wym. 60 x 51 cm # 12 woreczków z grochem śr. 6 cm # instrukcję. # od 6 lat.	1 SZT.
67.	**Waga szkolna** Metalowa waga, z płaskimi szalkami. Doskonała do ważenia różnorodnych zabawek, materiałów, jedzenia itp.	1 SZT.
68.	**Zestaw dużych odważników** W skład zestawu wchodzą 4 odważniki: # 1 x 500g, # 2 x 200g, # 1 x 100g	1 SZT.
69.	**Zestaw odważników w pudełku** W skład zestawu wchodzi 10 odważników: # 2 x 1g, # 2 x 2g, # 2 x 5g, # 2 x 10g, # 1 x 20g, # 1 x 50g.	1 SZT.
70.	**Miara na podłogę od 0-30** Mata z wytrzymałego winylu za pomocą której można ćwiczyć dodawanie oraz odejmowanie. Uczy pracy w zespole, ćwiczy pamięć, logiczne myślenie oraz działania na liczbach. Liczby parzyste i nieparzyste oznaczone są różnymi kolorami (czerwony, niebieski). Mata pomaga również w ćwiczeniach koordynacji wzrokowo - ruchowej dzieci. # wym. 660 x 30 cm	1 SZT.
71.	**Pierwsze kroki z klockami NUMICON – zestaw indywidualny (wersja polska)** Klocki Numicon - to ciekawe, kolorowe klocki, wykonane z trwałego tworzywa, które wprowadzą małe dzieci w świat matematyki. Praca z Numiconem pomaga dzieciom w zrozumieniu skomplikowanych pojęć związanych z matematyką. Język matematyczny jest bardzo trudny dla dzieci, jeśli go nie rozumieją to nie będą potrafiły wypowiadać się na dany temat. Klocki Numicon pomagają właśnie dzieciom poznać, że pojęcia matematyczne wcale takie trudne nie są. Numicon jest taką metodą, dzięki której dzieci uczą się matematyki poprzez wszystkie zmysły. Klocki te można wykorzystywać w różnych sytuacjach np. w piasku, w wodzie, z ciastoliną oraz w innych dowolnych działaniach. Bawiąc się kształtami Numicon, dzieci poznają, że cyfry i liczby to symbole, które można łączyć. Usystematyzowane obrazy i ćwiczenia z Numiconem powodują, że dzieci zauważają relacje i związki pomiędzy liczbami. Ważne jest, aby dzieci jak najwięcej eksperymentowały z klockami i innymi przedmiotami do przeliczania, jak również to, aby opisywały to, co widzą, czują i co robią. Obserwując działalność dzieci, nauczyciel może wyciągnąć wnioski czy osiągnęło ono gotowość matematyczną. Nauczyciele ostrożnie podchodzą do wszelkich nowości i uczą metodą tradycyjną, kładąc nacisk na wiedzę teoretyczną, a nie praktyczną. Numicon właśnie pokazuje kolejność działań wprowadzających wiadomości i umiejętności matematyczne. Najpierw doświadczanie i spontaniczne manipulowanie, rozmawianie, a następnie przechodzenie w typowy świat cyfr, liczb i działań arytmetycznych. # 32 kształty Numicon # 52 kołeczki Numicon # podstawa # książeczka zyg-zak # 1 sznurówka # 2 plansze z wzorami #	2 SZT.

	zestaw kart 0-10 # woreczek na elementy # przewodnik z ćwiczeniami. Dlaczego Numicon? - to dobre i efektywne nauczanie - buduje mocny fundament do dalszej nauki - stanowi dobrą zabawę, gdy dzieci bawią się kształtami (budują drogi, dopasowują kształty) - dzieci potrafią omawiać, co robią, dokonują autokorekty, poszukują, doświadczają - ma charakter integracyjny (może być wykorzystywany w pracy z całą klasą, w małych grupach, jak również w pracy indywidualnej) Klocki Numicon: - uczą logicznego myślenia - integrują - rozwijają motorykę małą i dużą - rozwijają koordynację wzrokowo - słuchowo - ruchową - ćwiczą proces analizy i syntezy wzrokowej - rozwijają orientację przestrzenną i na płaszczyźnie - doskonalą umiejętność spostrzegania - uczą umiejętności porównywania - ciekawie wprowadzą w świat dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia. Jest to aktywna metoda uczenia się, która polega na rozmawianiu, doświadczaniu i poszukiwaniu.	
72.	**Magnetyczne ułamki** Doskonała pomoc do poznania najważniejszych właściwości ułamków. Duże listwy o jednakowej długości podzielono na części, aby zobrazować całość oraz ułamki 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10 i 1/12. Listwy wykonane są z estetycznego, wytrzymałego tworzywa w atrakcyjnych kolorach, wystarczą na długie lata interesującej nauki. Zestaw ten znacznie ułatwia dzieciom opanowanie tego trudnego działu matematyki, zrozumienie abstrakcyjnych pojęć i działań związanych z ułamkami. # 9 różnych kolorów # od 1/1 do 1/12 # wym. 1/1 100 x 10 cm	2 SZT.
73.	**Aktywna mata – czas** Mata, która uczy, bawi i rozwija zdolności odczytywania godzin na zegarze poprzez ruch. Plansza zawiera wskazówki w dwóch kolorach i jest dostarczana z 4 nadmuchiwanymi kostkami. Dzieci rzucają kostkami, następnie ustawiają wskazówki wskazując odpowiednią godzinę. Mogą również to zrobić za pomocą własnego ciała. Do zestawu dołączono również 20 kart i instrukcję. # winylowa mata o wym. 137 x 137 cm # 2 kostki o boku 13 cm	1 SZT.
74.	**Mini zegar** Zegar do pracy indywidualnej dziecka. Dzięki temu, iż jest identyczny z dużym zegarem stojącym ułatwia dzieciom naukę i powtarzanie zadań wskazanych przez nauczyciela na dużym zegarze. # 1szt., śr. 10,4 cm	10 SZT.
75.	**Gra Twist - Która godzina?** Umożliwia dzieciom naukę rozpoznawania godzin i ich utrwalania w interesujący sposób, gdyż ruletka zachęca dzieci do aktywnego uczestnictwa w zabawie. Godziny przedstawione są w formie zegara analogowego i cyfrowego. # 1 ruletka o wym. 20 x 20 cm, # 1 karta do ruletki, # 4 karty do gry, # 48 kart z godzinami, # instrukcja. Przeznaczona jest dla dzieci od 5 do 8 lat. Ilość graczy 2-4	2 SZT.
76.	**Liczmany ogniwa**	1 SZT.

	100 plastikowych elementów do przeliczania, sortowania i łączenia w długie łańcuchy. # wym. 4 x 1,7 cm, 4 kolory.	
77.	**Figury i kształty - układanka z kartami zadań** Pomoc zawiera 12 kart z przezroczystego tworzywa z kolorowymi ilustracjami oraz 36 drewnianych elementów z magnesem. Zadaniem dziecka jest ułożenie karty na wieczku pudełka (które jest pokryte białą folią magnetyczną) i ułożenie z odpowiednich klocków, wskazanego na karcie kształtu przypominającego przedmiot, zwierzę lub budowlę. Zadania na kartach z zieloną obwódką są łatwiejsze, gdyż wskazują jakie klocki dziecko musi posiadać, by ułożyć zadany kształt. Zadania na kartach z czerwoną obwódką nie mają wskazanych elementów składowych i dziecko samo musi wybrać klocki, z których utworzy wymagany kształt. Pomoc rozwija spostrzegawczość, umiejętność rozpoznawania figur geometrycznych, kojarzenia kształtu i obrysu, odczytywania i porównywania obrazków. Zestaw umieszczony w drewnianym pudełku. # wym. karty 34 x 23,5 x 6 cm	2 SZT.
78.	**Geometryczne kształty z tworzywa** 250 kolorowych figur z tworzywa sztucznego. Mogą być układane wg kart zadań (500020) # grubość el. 5 mm	3 SZT.
79.	**Magnetyczna linijka gigant** Miarka o długości 3 m. Za pomocą elementów magnetycznych, które wchodzą w skład pomocy, można łatwo zilustrować działania matematyczne takie jak dodawanie czy odejmowanie. # 39 szt. dwustronnych tabliczek # 38 szt. magnesów do oznaczania (30 o śr. 20 mm i 8 o śr. 30 mm)	1 SZT.
80.	**Elektroniczny matematyk** Ciekawa pomoc do interaktywnej nauki matematyki w zakresie czterech podstawowych działań: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie. Dziecko wykorzystując ten trójkąt ma możliwość wyboru trybu pracy: czasowego lub bez limitu czasu. Pomoc jest poręczna i uatrakcyjnia pracę na lekcjach matematyki. # wym. 10 x 10 x 10 cm	2 SZT
SZKOŁA PODSTAWOWA W GOWOROWIE		
III. POMOCE DYDAKTYCZNE NA ZAJĘCIA DLA DZIECI Z ZABURZENIAMI ROZWOJU MOWY		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilość sztuk/ zestawów**
81.	**LOTERYJKA OBRAZKOWA-GRA LOGOPEDYCZNA** Ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego sz-ż-cz-dż, poszerzenie słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową,	1 SZT.

	koncentrację oraz myślenie. # 8 twardych dwustronnych plansz z obrazkami o wym. 16,4 x 11,3 cm, # 72 dwustronne kartoniki z obrazkami o wym. 5,8 x 3,8 cm, # woreczek, # instrukcja gry i wykaz użytych wyrazów. # dla 1-4 graczy # od 5 lat.	
82.	**Zeszyt ćwiczeń logopedycznych s, z, c, dz** Zeszyty zawierają ćwiczenia logopedyczne o zróżnicowanej trudności w formie rysunków, tabel, wierszyków, łączenia sylab. Dodatkowo w zeszytach znajdują się opisy i zdjęcia realizacji głosek oraz logopedyczne ćwiczenia ogólne usprawniające artykulację. Forma zeszytu to czarno-białe plansze z poleceniami ćwiczeń oraz obrazkami do kolorowania. # format: A4, # 44 str.	1 SZT.
83.	**Zeszyt ćwiczeń logopedycznych sz, ż, cz, dż** Zeszyty zawierają ćwiczenia logopedyczne o zróżnicowanej trudności w formie rysunków, tabel, wierszyków, łączenia sylab. Dodatkowo w zeszytach znajdują się opisy i zdjęcia realizacji głosek oraz logopedyczne ćwiczenia ogólne usprawniające artykulację. Forma zeszytu to czarno-białe plansze z poleceniami ćwiczeń oraz obrazkami do kolorowania. # format: A4, # 44 str.	1 SZT.
84.	**Kocham mówić - Historyjki obrazkowe z tekstami** Plansze przeznaczone dla logopedów, neurologopedów, nauczycieli przedszkoli, szkół powszechnych i specjalnych, lektorów języka polskiego jako obcego, rodziców i opiekunów. Do pięciu serii ilustracji dołączone są teksty obrazujące narastanie słownika i zjawisk gramatycznych. Plansze powstały po to, aby ułatwić pracę wszystkim, którzy pragną, by ich podopieczni budowli zdania poprawne gramatycznie, pomagają również nawiązać kontakt z osobami mającymi trudności w wypowiadaniu się. Ilustracje mogą służyć też do ćwiczeń myślenia przyczynowo-skutkowego. # format: 14,5 x 19,5 cm # 75 kart (15 kart z ilustracjami + 60 z tekstami)	1 SZT.
85.	**Kocham Czytać Pakiet 18 szt. Seria logopedyczna** Seria logopedyczna „Kocham czytać" przeznaczona jest do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz starszych - zagrożonych dysleksją, z wadami wymowy. Pakiet 18 zeszytów pozwala dziecku: poznać wszystkie litery polskiego alfabetu, wcześnie rozpocząć naukę czytania, zwiększać zasób, słownictwa, opanować sztukę czytania ze zrozumieniem, uczyć się języków obcych, nauczyć się w przyszłości pisowni trudnych wyrazów. W zestawie gratis znajdują się: „Kocham czytać. Poradnik dla rodziców i nauczycieli" oraz „Kocham czytać. Kolorowanka". # format: 16 x 20 cm, # zeszyt 20 str., # kolorowanka 40 str., # poradnik 120 str.	1 SZT.
86.	**CD - "Logopedyczne zabawy. Część I – sz,ż,cz,dż"** Zestaw 5 multimedialnych programów komputerowych, które mają na celu usprawnianie wymowy głosek sz, ż cz, dż oraz różnicowanie ich. Program ;Podpisz i powiedz; służy do utrwalania głosek w wyrazach. Program ;Zapamiętaj i powiedz; polega na dopasowywaniu par tych samych kart. Program ;Uzupełnij wyraz; -	1 SZT.

	różnicowanie i utrwalanie głosek opozycyjnych sz-s, cz-c, ż-z, dż-dz. Program ;Spadające karty; dodatkowo ćwiczy świadomość fonologiczną, refleks koncentrację i spostrzegawczość wzrokową. Gra ;Nagraj i odtwórz; - rejestrator dźwięku do porównywania wymowy w trakcie terapii. # 4-9 lat	
87.	**CD - "Logopedyczne zabawy. Część II - s, z,c,dz"** Zestaw 5 multimedialnych programów komputerowych - program ma na celu usprawnianie wymowy głosek s, z, c, dz oraz różnicowanie ich. Program Domino; służy do utrwalania wymowy ćwiczonych głosek w wyrazach w różnych pozycjach. Program Co nie pasuje; - do różnicowania głosek opozycyjnych. Program Pilot; - do automatyzacji wymowy, w którym dziecko dopasowuje nazwy obrazka do pokazanych w dolnej części ekranu liter. Program Nagraj i odtwórz; - rejestrator dźwięku do porównywania wymowy w trakcie terapii. # 4-9 lat	1 SZT.
88.	**CD - "Logopedyczne zabawy. Cz.IV – j,l,r"** Zestaw 6 multimedialnych programów komputerowych – program ma na celu usprawnianie wymowy głosek j, l, r. oraz różnicowanie ich. Program Odgłosy polegająca na dobieraniu w pary obrazków do pokazanych poniżej napisów. Program Podpisz i powiedz polega na układaniu podpisu pod obrazkiem, a podpis układa się zdejmując kolejne litery ze stosu a potem w odpowiedniej kolejności do kratek znajdujących się pod obrazkiem. Program Klocki polega na dobieraniu obrazków w pary. Program Latający spodek – wstawianie odpowiedniej litery (j,l,r) w odpowiednią pustą kratkę. Program Labirynt – przebycie pojazdem przez labirynt od startu do mety. Program Nagraj i odtwórz to rejestrator dźwięku do nagrywania i porównywania wymowy w trakcie terapii. # 4-9 lat	1 SZT.
89.	**Zestaw logopedyczny Piotruś. Pakiet I** # głoski sz, ż/rz, cz, dż, s, z, c, dz.	1 SZT.
90.	**Zestaw logopedyczny Piotruś. Pakiet II** # głoski ś, ź, ć, dź, l, l-r, r, t-r.	1 SZT.
91.	**Rozwijamy mowę i myślenie dziecka. Zestaw I** Gra typu „Memory” i „Piotruś”, zawierająca również zestaw innych zabaw i ćwiczeń dla dzieci. Dwa zestawy talii kart o różnej tematyce. W każdej talii znajduje się 13 par obrazków, które różnią się pomiędzy sobą co najmniej jednym szczegółem. Gry wspierają rozwój myślenia, poszerzają słownictwo, służą do ćwiczeń logopedycznych jak i nauki języków obcych. Zestaw I: zabawki, przybory szkolne, jedzenie, ciało, zawody, owoce, warzywa, osoby # 24 talie: 312 par obrazków, wym. 5,3 x 8,5 cm # instrukcja	1 SZT.
92.	**Rozwijamy mowę i myślenie dziecka. Zestaw II** Zestaw II: ubranie cz. 1 i cz. 2, pojazdy, dodatki, zwierzęta na wsi, zwierzęta w zoo, zwierzęta w lesie, zwierzęta inne.	1 SZT.

93.	**Testy artykulacyjne** Zestaw materiałów dydaktycznych autorstwa dr Ewa Krajny. Pierwszy w języku polskim standaryzowany test do badania wymowy dzieci w wieku przedszkolnym, dysponujący tabelami liczbowo wyrażonych norm porównawczych. Test został opracowany dla logopedów. # Zawiera 84 kolorowych laminowanych ilustracji drukowanych na kartonie formatu A5. # materiał obrazkowy, podręcznik, karty badań, omówienie założeń teoretycznych.	1 SZT.
94.	**eduSensus Logopedia – pakiet poszerzony** 9 programów do diagnozy i terapii logopedycznej: # Szereg ciszący # Szereg syczący # Szereg szumiący # Różnicowanie szeregów # Głoska r # Sfonem # Echokorektor # Mowa bezdźwięczna # Badanie mowy # Aplikacja logopedy GRATIS! # Drukarka laserowa GRATIS! MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	1 SZT.
95.	**Zestaw kontrolny PUS (standard)** Zestaw Kontrolny PUS to Uniwersalny System Edukacji, który łączy w sobie naukę, zabawę i samokontrolę. Poprzez zabawę daje dziecku prawdziwą radość i satysfakcję z efektów samodzielnego działania. W sposób aktywny, skutecznie umożliwia zdobycie, poszerzenie i utrwalenie wiedzy. W poręcznym, zamykanym pudełku z tworzywa znajduje się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw Kontrolny powinien być stosowany w połączeniu z książeczkami z serii PUS, ponieważ cyfry na klockach odpowiadają numerom zadań w książeczkach. W końcowej fazie pracy, poprzez porównanie wzoru ułożonego z klocków w Zestawie Kontrolnym z wzorem znajdującym się przy każdym ćwiczeniu w książeczce, otrzymujemy informację o poprawności wybranych odpowiedzi. Zestawy PUS zapewniają możliwość pracy całej grupie. # wym. pudełka 25 x 10 cm # 12 klocków, wym. 4 x 4 cm	5 SZT.
96.	**Materiał wyrazowo-obrazkowy głosek sz, ż, cz, dż** Przeznaczony jest do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek sz, ż, cz, dż w wyrazach, w nagłosie, śródgłosie i wygłosie; w wyrażeniach i całych zdaniach. Materiał słowny ułożono według zasad logopedycznych. Należy go wykorzystywać po wywołaniu w izolacji głosek sz, ż (rz), cz, dż i utrwaleniu ich w sylabach.	1 SZT.

97.	**Materiał wyrazowo-obrazkowy głosek s, z, c, dz** Przeznaczony jest do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek s, z, c, dz. w wyrazach w nagłosie, śródgłosie i wygłosie; w wyrażeniach i całych zdaniach. Materiał słowny ułożono według zasad logopedycznych. Należy go wykorzystywać po wywołaniu w izolacji głosek s, z, c, dz. i utrwaleniu ich w sylabach.	1 SZT.
98.	**Materiał wyrazowo-obrazkowy głosek p, pi, b,bi** Przeznaczony jest do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek p, pi, b, bi w wyrazach, zwrotach i zdaniach w nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Umieszczone obok tekstu rysunki pozwalają na wykorzystanie w terapii analizatora wzrokowego w celu utrwalenia i zapamiętania konkretnego zwrotu, czy zdania.	1 SZT.
99.	**Gumowe ucho - ćwiczenia percepcji słuchowej dla dzieci w młodszym wieku szkolnym** Materiały zebrane w teczce służą usprawnianiu percepcji słuchowej, która pełni bardzo ważną rolę w czasie nauki czytania i pisania. Ćwiczenia służą: sprawnemu rozpoznawaniu głosek, zauważaniu różnic między głoskami, wyrobieniu sprawności całościowego słuchowego ujmowania wyrazu i zdania, kształceniu pamięci słuchowej. Dotyczą różnicowania następujących głosek: b-p, g-k, d-t, l-r, w-f oraz głosek szumiących i syczących. Każda z 32 kart pracy składa się z 9 pól, na których przedstawiono fotografie znanych dziecku przedmiotów, postaci, zwierząt czy roślin. Pod zdjęciem znajdują się podpisy – jeden prawidłowy, drugi nieprawidłowy. Dziecko powinno wysłuchać słowa czytanego przez terapeutę i zaznaczyć na szablonie odpowiedź, kolorując kwadracik. Wyrazy zostały tak dobrane, by ich zapis odpowiadał wymowie. Załączona karta odpowiedzi pozwoli dziecku samodzielnie sprawdzić, czy dobrze wykonało ćwiczenie. # format: A4 # oprawa: teczka # zeszyt A4, 8 str. # plansze: 17 dwustronnie kolorowych kart.	1 SZT.
100.	**Zabawy usprawniające buzię i język dziecka** M. Rocławska – Daniluk. Książka pisana wierszem, zawiera ćwiczenia usprawniające aparat mowy dziecka oraz wprowadzające dzieci w świat głosek w izolacji. Dodatkiem do tej książki jest lusterko foliowe, które czytelnik umieszcza w ramkach na odpowiednich stronach, a potem zerka do niego w trakcie wykonywania ćwiczeń. Książka uczy – bawiąc. # format: 20 x 19 cm # 19 str.	1 SZT.
101.	**Nowe Zagadki Smoka Obiboka** Gra zawiera 135 kart, na których po jednej stronie znajdują się rymowane zagadki, a po drugiej kolorowe ilustracje-odpowiedzi. W nagrodę za prawidłowo rozwiązaną zagadkę dzieci otrzymują element układanki - puzzle. Gra uczy logicznego myślenia, wzbogaca zasób słów dziecka. # Ilość graczy od 1-4. # od 4-7 lat. # 135 kart; wym. 9,3 x 7 cm, # 6 puzzli z portretami smoka Obiboka; # wym. 4 x 5 cm, # instrukcja.	1 SZT.
102.	**Słyszę, widzę i wymawiam. Ćwiczenia kinestezji artykulacyjnej** Pomoc przeznaczona jest do ćwiczeń kinestezji artykulacyjnej w zakresie głosek środkowojęzykowych (ś/si; ź, zi; ć, ci; dź/dzi) przedniojęzykowo-zębowych (s, z, c, dz) i przedniojęzykowo-dziąsłowych (sz, ż/rz,cz, dż) u	1 SZT.

	osób, które prawidłowo wymawiają każdą z tych głosek w izolacji, sylabach, wyrazach, lecz mają problem z ich identyfikowaniem słuchowym, różnicowaniem w mowie, a także z przyporządkowaniem określonym dźwiękom odpowiednich liter. Dobra sprawność w zakresie kinestezji artykulacyjnej wpływa również bezpośrednio na opanowanie przez dziecko umiejętności czytania. W opracowaniu każdej grupie głosek został przyporządkowany symbol i kolor ułatwiający dziecku zapamiętanie układu narządów artykulacyjnych odpowiadający tymże głoskom oraz dodatkowo symbol dźwięczności /bezdźwięczności istotny dla dzieci, które mogą mieć problem z różnicowaniem głosek dźwięcznych/bezdźwięcznych. Pracę rozpoczynamy od zapoznania dziecka z symbolami. Prezentujemy dziecku obraz graficzny głoski (literę/y) przyporządkowany jej symbol i wyjaśniamy jak ułożone są narządy artykulacyjne w trakcie jej realizacji. Pracujemy sekwencjami: np. głoska ś/si - s - sz lub s - sz (w zależności od potrzeb) potem przechodzimy do kolejnego zestawu. Po etapie utrwalenia, gdy dziecko dobrze kojarzy już symbol z literą i dźwiękiem przechodzimy do pracy z planszami. Zaczynamy od pracy z sylabami, gdzie głoska jest w nagłosie, potem śródgłosie, a następnie w wygłosie. Dalej są wyrazy zawierające ćwiczone głoski, a następnie zdania z wyrazami zawierającymi głoski, nad którymi pracujemy i w końcu wyrazy o trudnej budowie fonetycznej zawierające jednocześnie ćwiczone głoski. Po takim opracowaniu możemy przejść do czytania tekstów i wreszcie wypowiedzi swobodnych. Pomoc przeznaczona jest zarówno dla dzieci czytających i tych, które nie opanowały jeszcze tej umiejętności. Pomoc można wykorzystywać w pracy z dziećmi: z zaburzeniami artykulacji w zakresie ćwiczonych głosek, obniżoną sprawnością motoryczną narządów artykulacyjnych, trudnościami w czytaniu i pisaniu. Jest to narzędzie, które z powodzeniem można stosować również ćwicząc z dziećmi z afazją, niedosłuchem czy autyzmem. # 58 kart A4 # 2 karty A4 dwustronne # 6 kartoników z symbolami	
103.	**Jąkanie – Terapia – Program** M. Chęciek. Pozycja jest systematycznym i wnikliwym opracowaniem na temat jąkania dzieci, młodzieży i dorosłych w ujęciu logopedycznym. Zawiera bogatą relację ze studiów nad literaturą przedmiotu, autorskie ujęcie problematyki zaburzeń poszczególnych jednostek mowy u osób jąkających się oraz wybrane wyniki badań przeprowadzonych przez autora w tym zakresie.	1 SZT.
104.	**Turbinka** Gra rozwijająca kontrolę nad oddechem, doskonała do ćwiczeń dla dzieci z problemami mowy. Zadaniem gracza jest wprawienie w ruch śmigła podmuchem i zatrzymanie go w odpowiednim momencie. W zestawie: dwie plansze o różnym stopniu trudności, plastikowa baza (średnicy 18,5 cm), śmigło, dwa opakowania z gumowymi kółkami w dwóch kolorach (20 szt. o średnicy 1,8 cm). # od 4 lat # 2 graczy.	1 SZT.
105.	**Loteryjka z podmuchem** Gra rozwijająca kontrolę nad oddechem. Należy przemieszczać piłeczkę podmuchem kontrolując kierunek i prędkość piłeczki. Wygrywa gracz, którego piłka przejdzie wszystkie obrazki. # Zestaw zawiera planszę z	1 SZT.

	wymiennymi kartami (wym. 20 x 20 x 4,5 cm), # 4 dwustronne plansze lotto z obrazkami zwierząt (wym. 16 x16 cm) oraz 36 żetonów (o średnicy 3,5 cm), piłka. # od lat 3, dla 2-4 graczy.	
106.	**Cmokaj, dmuchaj, parskaj...** Katarzyna Szłapa. Ćwiczenia oddechowe i artykulacyjne dla dzieci najmłodszych (4-7 lat). Książka zawiera zestaw zabaw kształtujących prawidłowy tor oddechowy, pogłębiających oddech, usprawniających mięśnie języka, warg i pierścienia zwierającego gardło przedstawionych w atrakcyjnej dla dzieci formie. # format: A4 # 44 str. # plansza do gry	1 SZT.
107.	**Materiał wyrazowo-obrazkowy głosek dentalizowanych** Materiał przeznaczony jest do utrwalania w układach opozycyjnych głosek po wcześniejszym wyćwiczeniu ich artykulacji w izolacji, sylabach, wyrazach i zdaniach. 1. Opozycje głosek przedniojęzykowo-zębowych s, z, c, dz i przedniojęzykowo - dziąsłowych sz, ż, cz, dż. 2. Opozycje głosek przedniojęzykowo-zębowych s, z, c, dz i środkowo językowo – dziąsłowych ś, ź, ć, dź. 3. Opozycje głosek przedniojęzykowo - dziąsłowych sz, ż, cz, dż i środkowojęzykowych ś, ź, ć, dź. Opozycje głosek zwarto-szczelinowych c, cz, ć, dz, dż, dź i szczelinowych s, sz, ś, z, ż, ź. # format: A4 # 68 str.	1 SZT.
108.	**Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek k, ki, g, gi** Ćwiczenia prawidłowej wymowy głosek K, Ki, G, Gi w wyrazach w nagłosie, śródgłosie i wygłosie w wyrażeniach i zdaniach. # format: A4 # 67 str.	1 SZT.
109.	**Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek t, d, m, mi, n, ni (ń)** Krzysztoszek Grażyna, Piszczek Małgorzata Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek T, D, M, MI, N, NI (Ń) w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Zbiór przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i uczniów klas I - III. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności.	1 SZT.
110.	**Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek f, fi, w, wi, ł, ch (h)** Krzysztoszek Grażyna, Piszczek Małgorzata Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek F, FI, W, WI, Ł, CH (H) w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Zbiór przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i uczniów klas I - III. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności.	1 SZT.
111.	**Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek ś, ź, ć, dź** Krzysztoszek Grażyna, Piszczek Małgorzata. Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek Ś, Ź, Ć DŹ w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Zbiór przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i uczniów klas I – III. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania	1 SZT.

	trudności.	
112.	**Onomatopeje** Onomatopeje to wieloelementowa pomoc składająca się z 2 typów kart. Karty typu „Piotruś" mają na celu zapoznanie dziecka z dźwiękami i odpowiadającymi im rysunkami, a dołączone do nich paski z sekwencjami symboli dźwięków są materiałem do ćwiczeń pamięci słuchowej. Zadaniem dziecka jest zapamiętanie podawanych przez nauczyciela/terapeutę sekwencji dźwięków, które nauczyciel prezentuje w kolejności przedstawionej na paskach i ułożenie takiej samej sekwencji z kart znajdujących się w zestawach „Piotruś". Po odwróceniu paska dziecko ma możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania. Pomoc stymuluje rozumienie mowy, rozwija słownictwo, ćwiczy uwagę słuchową i koncentrację. Jest skonstruowana zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Z powodzeniem można ją wykorzystywać z dziećmi już od 2roku życia. Jest doskonałym narzędziem do konstruowania zabaw stymulujących rozwój mowy oraz pomocą dydaktyczną w terapii opóźnionego rozwoju mowy, afazji dziecięcej, dysleksji, mowy dzieci z zaburzeniami słuchu i autyzmem. Pomoc zawiera: # 104 karty typu „Piotruś" (4 serie: zwierzęta domowe, zwierzęta natury, przyroda/otoczenie, dźwięki wydawane przez człowieka), karty do ćwiczeń sekwencji słuchowych (wym. 29,7 x 10 cm) podzielone na 3 poziomy: 2 onomatopeje - 15 kart; 3 onomatopeje - 10 kart, 4 onomatopeje - 6 kart.	1 SZT.
113.	**Onomatopeje - karty do prezentacji** 50 kart demonstracyjnych formatu A5 przedstawiających onomatopeje - wyrażenia dźwiękonaśladowcze w czterech kategoriach: # zwierzęta domowe, # zwierzęta natura, # przyroda/otoczenie, # dźwięki wydawane przez człowieka. Kolorowe, czytelne rysunki oraz popisy wykonane wielkimi literami drukowanymi są świetną pomocą do różnego rodzaju ćwiczeń już z dziećmi w żłobku. Karty można prezentować dzieciom, omawiać ilustrację, zachęcać do powtarzania dźwięku symbolizującego rysunek oraz ćwiczyć pamięć słuchową. Pomoc stymuluje rozumienie mowy, rozwija słownictwo, ćwiczy uwagę słuchową i koncentrację. Jest skonstruowana zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Z powodzeniem można ją wykorzystywać z dziećmi już od 2 roku życia. Jest doskonałym narzędziem do konstruowania zabaw stymulujących rozwój mowy oraz pomocą dydaktyczną w terapii opóźnionego rozwoju mowy, afazji dziecięcej, dysleksji, mowy dzieci z zaburzeniami słuchu i autyzmem. # instrukcja z propozycjami zabaw.	1 SZT
SZKOŁA PODSTAWOWA W GOWOROWIE **IV. POMOCE DYDAKTYCZNE NA ZAJĘCIA DLA DZIECI Z WADAMI POSTAWY**		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilość sztuk/zestawów**
114.	**Wyspa-kształtki rehabilitacyjne** Składa się z 12 elementów o różnych kształtach, które po ułożeniu tworzą ciekawą w formie wyspę służącą do ćwiczeń i różnego rodzaju zabaw ruchowych. Elementy wyspy łączone są za pomocą rzepów, co sprawia, że	1 KPL

	konstrukcja jest stabilna i bezpieczna. Małe materace narożne po połączeniu w całość mogą stanowić oddzielny materac-koniczynkę, który służy jako miejsce do zabaw i odpoczynku. Wyspa wykonana jest z pianek pokrytych trwałą i zmywalną tkaniną. # wym. wyspy po ułożeniu: śr. 300 x 300 cm, wys. 55 cm. # wym. 1 el. 56 x 83 x 55 cm # śr. materacy narożnych po złożeniu (koniczynki) 145 cm	
115.	**Materac szkolny - kształtki Rehabilitacyjne** Narożniki materaca wzmocniono trwałą tkaniną PCV. # wym. 200 x 120 x 6 cm	4 SZT.
116.	**Twister** Zadaniem graczy jest utrzymanie równowagi trzymając ręce i stopy na polach o kolorze wyznaczonym przez ruletkę. Gra przeznaczona dla 2 i więcej osób, od 6 lat. Zawartość: mata o wym. 161 x 118 cm, ruletka.	1 SZT.
117.	**Skakanka 1 szt.** Sznurkowe skakanki o dł. 2 m. # 1 szt.	8 SZT.
118.	**Sensoryczne kamienie (6szt.)** Kamienie do ćwiczeń równoważnych, zaopatrzone w wypustki stymulujące zmysł dotyku. # 6 szt. # śr. 16 cm # różne kolory.	2 SZT.
119.	**Skacząca planeta** Zapewnia możliwość wykonania treningu równoważnego. Zastosowanie w korekcji wad postawy, poprawie wzorców ruchowych oraz ćwiczeń równowagi. Antypoślizgowa powierzchnia. # śr. 37 cm	2 SZT.
120.	**Woreczki z grochem 4 szt.** Kolorowe woreczki, wypełnione ziarenkami grochu. Służą jako pomoc do nauki poprzez zabawę, usprawniają koordynację ruchową. # 4 szt. o wym. 12 x 12 cm, 100 g	5 SZT.
121.	**Worki do skakania 1 szt** Trwałe worki z 2 uchwytami do ćwiczeń sportowych. # 1 szt., wym. 25 x 25 x 60 cm	6 SZT.
122.	**Zestaw gimnastyczny** Wieloelementowy zestaw, który pozwala na tworzenie różnych torów przeszkód i ciekawych układów do ćwiczeń gimnastycznych. Skład zestawu: drążki gimnastyczne o dł. 7 cm - 8 szt., obręcze o śr. 50 cm - 4 szt., cegły łączniki - 4 szt., zaciski - 30 szt., pachołki - 4 szt. (2 żółte, 2 czerwone)	4 SZT.
123.	**Piłka skacząca 55 cm** Wytrzymuje 150 kg nacisku przy skakaniu, zabawa z piłką ćwiczy mięśnie całego ciała, chwytność i ogólną kondycję fizyczną. Posiada stabilny uchwyt do trzymania.	3 SZT.
124.	**Chusta 3,5m**	2 SZT.

	# śr. 3,5 m # 8 uchwytów # max. obciążenie 10 kg	
125.	**Tunel Zyg Zag** # śr. 46 cm, dł. 280 c	2 SZT.
	SZKOŁA PODSTAWOWA W GOWOROWIE **V. POMOCE DYDAKTYCZNE NA ZAJĘCIA DLA UCZNIÓW SZCZEGÓLNIE UZDOLNIONYCH**	
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilość sztuk/ zestawów**
126.	**Jakie to flagi?** Gra dydaktyczna w 3 wariantach. Po krótkim przejrzeniu katalogu flag z instrukcji, zadaniem graczy jest podanie właściwej nazwy państwa, do którego należy flaga wybrana z talii kart lub na której stanął pionek gracza. Drugą częścią zadania jest wskazanie położenia wymienionego państw na mapie świata. Za każdą prawidłową odpowiedź zostaje przyznany punkt. Zwycięża ten, kto zdobędzie ich najwięcej. W trakcie emocjonującej zabawy gracze uczą się, rozróżniać flagi państw całego świata, poznają ich nazwy, stolice i miejsca położenia oraz wielkość ich powierzchni i język w nich obowiązujący. Gra rozwija i ćwiczy pamięć. Zawartość: # plansza # 193 szt. kart flag # 27 szt. kart zadań # 4 pionki # kostka do gry # 150 szt. żetonów # klepsydra # notes # instrukcja.	2 SZT.
127.	**Mapa Polski – województwa** Mapa Polski wykonana ze sklejki. Składa się z 16 elementów z uchwytami. Nakładanka uczy i utrwala podział Polski na województwa. Pomoc przydatna na lekcjach geografii lub środowiska. # wym. układanki: 29 x 29 x 1 cm z drewnianymi uchwytami.	1 SZT.
128.	**Gra Unia Europejska** Dwie gry planszowe, dzięki którym dzieci mogą zdobywać wiedzę o Unii Europejskiej. Gracze poznają państwa należące do Unii, ich lokalizację na kontynencie europejskim oraz nazwy poszczególnych stolic. Odwiedzając stolice różnych krajów zbierają flagi narodowe i zapoznają się z podstawowymi informacjami na temat każdego z państw członkowskich. Zawartość pudełka: # dwustronna plansza do gry o wym. 67 x 48 cm, # 4 pionki, # kostka, # 100 kartonowych flag, # 4 podkładki do układania flag, # instrukcja	2 SZT.
129.	**Powstawanie kryształu** Zestaw pozwala w bardzo przystępny i zrozumiały sposób wyjaśnić dziecku powstawanie i formowanie się kryształów, poprzez stworzenie jego własnej małej hodowli. Po wsypaniu drobnych kamieni marmuru do pojemnika, dodaniu roztworu krystalicznego i odczekaniu kilku godzin, można zobaczyć pojawiające się pierwsze kryształy.	1 SZT.

130.	**Wybuch wulkanu** Zestaw pozwala w bardzo przystępny i zrozumiały sposób wyjaśnić dziecku mechanizm wybuchu wulkanu. Wymieszanie dwóch sproszkowanych substancji: wodorowęglanu sodu i kwasu cytrynowego, a następnie dodania niewielkiej ilości wody, powoduje powstanie pęcherzyków tworzących erupcję wulkanu.	1 SZT.
131.	**Pakiet 3 multimedialnych programów edukacyjnych (nieograniczona ilość stanowisk)** Multimedialny program edukacyjny rozwijający zainteresowania dzieci w zakresie zjawisk przyrodniczych. Interaktywna gra pozwalająca na zdobycia przez dzieci w wieku 5-10 lat podstawowej wiedzy dotyczącej zjawisk i praw przyrody. To doskonałe narzędzia, które można wykorzystać zarówno w pracy z uczniem w szkole, jak i w domu - jako uzupełnienie nauki i dobrą zabawę. Dostosowana forma przekazu do potrzeb i wieku dziecka umożliwia rozwijanie jego zainteresowań i zdolności oraz odnalezienie odpowiedzi na wiele pytań, które nurtują najmłodszych w tym okresie życia. Dziecko, wspólnie z głównym bohaterem ptaszkiem Mango, wkracza do kolorowej krainy. Idąc po śladach i wskazówkach rozwiązuje kolejne zagadki, przeprowadza eksperymenty, odwiedza ciekawe miejsca, odkrywa świat. „Przygoda z przyrodą" Dziecko odkrywam m.in. skąd biorą się chmury, jak powstaje tęcza, dlaczego pada deszcz. Bawiąc się odwiedza stację meteorologiczną i przeprowadza samodzielne eksperymenty naukowe. W odkrywaniu mechanizmów zjawisk pogodowych towarzyszy mu przyjaciel - Profesor, który udziela wskazówek i instrukcji. „Przygoda na Ziemi" Dzieci w atrakcyjny sposób zdobywają podstawową wiedzę z zakresu budowy Ziemi i zachodzących w niej procesów geologicznych. Dowiadują się m.in.: w jaki sposób powstają góry, skąd biorą się kamienie szlachetne, dlaczego dochodzi do erupcji wulkanów. Program umożliwia też maluchom przeprowadzenie eksperymentów naukowych. „Przygoda w kosmosie" Dziecko odnajduje odpowiedzi na takie pytania jak np.: Dlaczego gwiazdy świecą? Dlaczego księżyc zmienia kształty? Czym jest spadająca gwiazda? Bawiąc się, zdobywa wiedzę o najważniejszych zjawiskach astronomicznych oraz odwiedzą stację kosmiczną.	1 SZT.
132.	**Mapa Polski dla najmłodszych** Makatka przedstawiająca mapę Polski jest doskonałą pomocą przybliżającą uczniom pojęcia geografii: morze, jeziora, rzeki, góry itd. Nazwy miast i charakterystyczne elementy przyczepiane są na rzepy, co daje możliwość licznych ćwiczeń. Jedna etykieta jest pusta dzięki czemu można zaznaczyć na mapie własną miejscowość. Dodatkowe elementy jak Neptun, Syrenka czy smok stanowią wizualizację symboli miast i związanych z nimi legend. # wym. 84 x 87 cm	1 SZT.
133.	**Poznajemy miasta Polski** Pomoc składa się z 20 plansz A3 przedstawiających charakterystyczne obiekty wybranych miast Polski: Warszawy, Gdańska, Krakowa i Łodzi (zdjęcia i uproszczone rysunki oraz herby miast). Do kart dołączona jest książeczka z legendami oraz rysunkami do pokolorowania (możliwość kserowania). Praca z pomocą ma na celu wzbudzanie zainteresowań tekstem mówionym i poznanie legend, z doskonaleniem zdolności kojarzenia,	1 SZT.

	budzenie świadomości narodowej, poznawanie wybranych miast Polski charakterystycznych dla naszego kraju, rozwijanie zainteresowania pięknem i historią naszej ojczyzny. Doskonałym uzupełnieniem pomocy jest Mapa Polski 196015.	
134.	**Sortowanie odpadów** Gra planszowa mająca na celu przybliżenie dzieciom problematyki ochrony środowiska – sortowania odpadów. Przeznaczona dla dzieci powyżej 4 lat. # plansza 39 x 39 cm # 4 „ciężarówki”, # 20 pojemników do sortowania	2 SZT.
135.	**Pierwsze kroki z magnesem** Idealny zestaw do opracowywania magnetycznych doświadczeń na lekcjach fizyki. Zestaw zawiera zeszyt z 16 ciekawymi eksperymentami oraz: # 2 obudowane magnesy (rozm. 2,2 x 1 x 8 cm), # super magnes (śred. 5 cm, 5,8 cm H), # zestaw 20 pływających magnesów (śred. 1,5 cm), # pierścienie magnetyczne (śred. 3 cm), # magnes podkowa (rozm. 10 x 12,3 cm), # kompas magnetyczny (dł. 8 cm), # 4 różdżki (2,8 x 1,5 x 19 cm). # od 4 lat.	2 SZT.
136.	**Kompas** Dobrej jakości kompas z tworzywa sztucznego umieszczony na sznureczku do zawieszenia na szyi. Na tarczy zaznaczone są cztery punkty odniesień oraz 360-stopniowej skali wokół jego krawędzi. # śr. 5,5 cm	10 SZT.
137.	**358013;Dwustronny termometr**	1 szt.
138.	**Gra - Mały Ekolog** Zabawna gra planszowa, dzięki której dzieci poznają zagadnienia związane ze środowiskiem. Poruszając się pionkami po planszy, uczą się jak funkcjonuje ekosystem, zasoby wody, energii oraz cykl wodny. Gra pomaga zrozumieć w jaki sposób ograniczać pobór energii, utylizować odpady, a także chronić zasoby wody. Jeśli dziecko stanie na kwadracie oznaczonym czerwonym krzyżykiem, który wskazuje na czynność szkodliwą dla środowiska, cofa się, jeśli stanie na kwadracie oznaczonym zielonym ptaszkiem, idzie do przodu, natomiast traci kolejkę jeśli stanie na zielonym polu oznaczonym Eko symbolem. Ilość graczy: 2 - 4. # plansza do gry, # 4 postacie, # 1 kostka do gry, # instrukcja.	2 SZT.
139.	**Oszczędzamy wodę** 6 historii przedstawiających przygody dzieci, które uczą się jak w prosty sposób oszczędzać wodę. Każda opowieść ilustrowana jest na 5 kartach. # w zestawie znajduję się 30 kart o wymiarach: 16,5 x 13,5 cm	1 SZT.
140.	**Sygnalizator - zdrowe odżywianie** Gra w skojarzenia, która składa się z 54 kart przedstawiających podstawowe artykuły spożywcze powiązane kolorami sygnalizacji świetlnej. Na podstawie danych kolorów trzeba dobrać jak często coś powinno się spożywać (zielony: często/ żółty: czasami/ czerwony: od czasu do czasu). Zabawa dla 6 graczy. Komplet	1 SZT.

	zawiera 6 sygnalizatorów żywości, 54 żetony (zielone, żółte, czerwone) do wypełniania sygnalizatora oraz czarno - białe karty do malowania z piramidą żywotności. Gra edukacyjna, pomaga dzieciom w zrozumieniu problemów żywnościowych i rozpoznawaniu co jest zdrowe a co nie dla organizmu.	
141.	**Zestaw matematyczny z kartami zadań** Wieloelementowy zestaw do zabaw i ćwiczeń matematycznych: sortowania, dopasowywania, porównywania zbiorów, kształtów i kolorów, liczenia itp. Za pomocą kolorowych elementów w atrakcyjny sposób można wprowadzać pojęcia, ćwiczyć i utrwalać zdobyte umiejętności. Kolorowe karty zadań i przewodnik z propozycjami ćwiczeń są bazą pomysłów do wykorzystania w pracy z dzieckiem. Natomiast różnego rodzaju liczmany i akcesoria pozwalają na tworzenie nowych propozycji zadań matematycznych o różnym stopniu trudności, dostosowanych do indywidualnych potrzeb dziecka. W skład zastawu wchodzą: 716 liczmanów (kolorowe żetony, spinacze, kształty, owoce, pojazdy, dinozaury, owady, pionki), 12 dwustronnych kart o wym. 28 x 21,5 cm, 3 ruletki, kostka z cyframi, 6 miseczek do sortowania.	2 SZT.
142.	**Stacja pogody** Stacja pogody pozwala na obserwowanie prędkości, kierunku wiatru, opadów i temperatury, jak również obserwowanie w czasie dnia ruchu Słońca. # wys. 116 cm	1 SZT.
143.	**Mikroskop z zestawem do badań** Mikroskop z wyświetlaczem o powiększeniu od 100x do 900x. Wymaga 2 baterii AA (nie załączone). Zestaw zawiera: # przyrząd do cięcia preparatów, # mikro wylęgarnia, # 2 szkiełka z 6 preparatami # 10 szkiełek podstawowych # 12 szkiełek nakrywkowych # 12 etykiet do znakowania preparatów, # szalka Petriego ze szkłem powiększającym, # lupa o powiększeniu 3x 6x # 4 fiolki # pęseta # igła # szpatułka, # skalpel, # pipetka, # mieszadełko, # instrukcja.	5 SZT.
144.	**Globus - pokoloruj świat** Na globusie można zaznaczać wszystkie potrzebne rzeczy, do prowadzenia lekcji przyrody lub geografii. Zestaw zawiera: # 6 mazaków suchościeralnych # 12 naklejek # globus z podstawą o śr. 28 cm.	2 SZT.
145.	**Burza mózgów** Doskonała pomoc do budowania obwodów elektrycznych i zapoznania się z zagadnieniami dotyczącymi elektroniki. Łatwe do połączenia ze sobą elementy pozwalają na zbudowanie 350 projektów. 4 baterie AA (nie dołączono). # 42 el. # wym. 38,5 x 25 x 3 cm	2 SZT.
146.	**Duża lupa** Powiększenie: 2x 3x 4x # śr. lupy 10 cm dodatkowe powiększenia w szkiełku o śr. 2 cm	5 SZT.
147.	**Mikroskop cyfrowy**	1 SZT.

	Mikroskop cyfrowy o powiększeniu 20x 30x 60x, powiększenie optyczne 15x 30x 60x. Podwójna lampka LED do podświetlania preparatów. Sensor CMOS o rozdzielczości 300K pixeli, przycisk do szybkiego zapisywania obrazów, sterowniki USB dla Windows, Vista/ XP, Mac OS 10.0.4.x.	
148.	**Preparaty mikroskopowe** # 12 szkiełek z 36 preparatami (napoje, tworzywa sztuczne, owady, włókna naturalne, witaminy, algi grzyby)	2 SZT.
149.	**Stetoskop** Dzięki niemu dzieci mogą usłyszeć bicie własnego serca lub serca kolegów. Do użytku w szkole i przedszkolu.	2 SZT.
150.	**Obieg wody w przyrodzie** Skąd bierze się deszcz? Dlaczego rzeka płynie? Zademonstruj cykl wodny: wypełnij zbiornik wodą, umieść kostki lodu na chmurce i wykorzystaj lampkę, która będzie słońcem - zobacz co będzie się działo? Słońce spowoduje wyparowywanie wody ze zbiornika wodnego. Zwiększająca się para wodna powoduje skraplanie się zimnej chmury. Zaczyna padać deszcz. Rzeki zbierają padający deszcz i transportują go z powrotem do zbiornika wodnego. Cykl zamyka się. Symulator składa się ze: # zbiorniczka na wodę, # pokrywy, # nakładki na chmurę, # podstawki.	1 SZT
SZKOŁA PODSTAWOWA W KUNINIE		
I. POMOCE DYDAKTYCZNE NA ZAJĘCIA DLA DZIECI ZE SPECYFICZNYMI TRUDNOŚCIAMI W CZYTANIU I PISANIU, W TYM TAKŻE ZAGROŻONYCH RYZYKIEM DYSLEKSJI		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilośc sztuk/ zestawów**
151.	eduSensus dysleksja - Pakiet profesjonalny	1 SZT.
152.	Szlaczkowane zwierzątka - prosiaczek • wym. 90 x 1,5 x 26 cm	1 SZT.
153.	Szlaczkowane zwierzątka- słonik • wym. 97,5x 1,5 x 24 cm	1 SZT.
154.	Puzzle wiosna Z drewnianych elementów dzieci układają kolorowy obrazek przedstawiający daną porę roku. Ułatwieniem dla dzieci są małe fragmenty obrazka na podkładce. Puzzle stymulują rozwój analizatora wzrokowego, koordynację wzrokowo – ruchową oraz wzbogacają słownictwo. • wym. 28 x 28 x 0,7 cm	2 SZT.

155.	Puzzle lato Z drewnianych elementów dzieci układają kolorowy obrazek przedstawiający daną porę roku. Ułatwieniem dla dzieci są małe fragmenty obrazka na podkładce. Puzzle stymulują rozwój analizatora wzrokowego, koordynację wzrokowo – ruchową oraz wzbogacają słownictwo. • wym. 28 x 28 x 0,7 cm	2 SZT.
156.	Puzzle jesień Z drewnianych elementów dzieci układają kolorowy obrazek przedstawiający daną porę roku. Ułatwieniem dla dzieci są małe fragmenty obrazka na podkładce. Puzzle stymulują rozwój analizatora wzrokowego, koordynację wzrokowo – ruchową oraz wzbogacają słownictwo. • wym. 28 x 28 x 0,7 cm	2 SZT.
157.	Puzzle zima Z drewnianych elementów dzieci układają kolorowy obrazek przedstawiający daną porę roku. Ułatwieniem dla dzieci są małe fragmenty obrazka na podkładce. Puzzle stymulują rozwój analizatora wzrokowego, koordynację wzrokowo – ruchową oraz wzbogacają słownictwo. • wym. 28 x 28 x 0,7 cm	2 SZT.
158.	Posłuchaj historii 1 8 krótkich historyjek z życia Spłasza i jego psa ukazanych na dużych ilustracjach i małych kartach ilustrujących oddzielne dźwięki. Każda sekwencja nagrana jest 2 razy w całości i 2 razy jako odrębne dźwięki. • CD, • 32 ilustrowane karty o wym. 18 x 24 cm	2 SZT.
159.	Odgłosy zwierząt - loteryjka dźwiękowa Gra polegająca na zidentyfikowaniu 36 odgłosów zwierząt. Dźwięki nagrane są 6 razy w różnym porządku. • CD (52 min. nagrania) • 6 kart z 6 zdjęciami • 40 żetonów	2 SZT.
160.	Trener pamięci - 5 zmysłów Gra polega na dobieraniu obrazków poszczególnych przedmiotów do zmysłów jakimi je odbieramy. Rozwija koncentrację, pamięć, logiczne myślenie, stymuluje mowę i wzbogaca słownictwo. Gra ma dwa poziomy trudności. Zawiera wytrzymałą ramkę z tworzywa sztucznego, w której umieszczane są karty. • 20 trwałych laminowanych kart z obrazkami, • 16 elementów do zakrywania obrazków, • 32 małe karty, • instrukcja, • dla dzieci od 4 do 8 lat.	2 SZT.
161.	Sortowanie i klasyfikacja Gra polegająca na budowaniu pojęć matematycznych związanych z sortowaniem i klasyfikacją przedmiotów. Zadaniem dziecka jest znalezienie 3 elementów z obrazkami pasującymi do siebie. Uczy i rozwija umiejętności logicznego myślenia	2 SZT.

	oraz wzbogaca słownictwo. • 248 szt. puzzli • wym. el. 5 x 5 cm • instrukcja	
162.	Łamigłówki słowne Drewniane kosteczki z literkami, z których można układać słówka (na podstawie z kratką). Zestaw stanowi wspaniały sposób na uatrakcyjnienie nauki słówek. • 145 szt. o wym. 1,1 x 1,1 cm • podstawa o wym. 18 x 18 cm	4 SZT.
163.	Stemple - alfabet • 26 szt.	4 SZT.
164.	ABC 1 Rozpoznawanie i rozróżnianie liter A – L. Zabawy i ćwiczenia zawarte w książeczkach ABC wprowadzają dzieci w świat liter, uczą rozpoznawania ich kształtu, wielkości, kolejności w alfabecie, a następnie łączenia w wyrazy.	4 SZT.
165.	ABC 2 Obejmuje swoim zakresem litery alfabetu od Ł do Z. Zabawy i ćwiczenia zawarte w książeczkach ABC wprowadzają dzieci w świat liter, uczą rozpoznawania ich kształtu, wielkości, kolejności w alfabecie, a następnie łączenia w wyrazy.	4 SZT.
166.	ABC 3 Obejmuje swoim zakresem dwuznaki. Zabawy i ćwiczenia zawarte w książeczkach ABC wprowadzają dzieci w świat liter, uczą rozpoznawania ich kształtu, wielkości, kolejności w alfabecie, a następnie łączenia w wyrazy.	4 SZT.
167.	Alfabet 340 kartoników z literami i znakami interpunkcyjnymi. Do zabaw swobodnych i kierowanych. Każdy kartonik zaopatrzony jest w otworek do zawieszania. • wym. od 10 x 12 cm	1 SZT.
168.	Alfabet zgadywanka Zbiór 24 zagadek wraz z rozwiązaniami w formie obrazków na kartonikach. Dopasowanie znaczenia i kształtu kartonika to zabawa, która ćwiczy czytanie ze zrozumieniem, rozwija koncentrację oraz umiejętność logicznego myślenia. Tym razem w wersji dla dzieci czytających i nieczytających. • 24 dwudzielne kartoniki o wym. 8,2 x 5,2 cm • instrukcja gry.	2 SZT.
169.	Już czytam 12 portretów zwierząt. Każdy obrazek jest podpisany. Nazwa każdego zwierzęcia składa się z 4 liter. Ilość graczy od 1 – 4. Od 3 do 7 lat. • 12 obrazków - każdy złożony z 4 elem.	4 SZT.
170.	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 1	4 SZT

	Pierwsza z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności.	
171.	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 2 Pierwsza z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności.	4 SZT.
172.	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 3 Pierwsza z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności.	4 SZT.
173.	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 4 Pierwsza z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności.	4 SZT.
174.	Klocki LOGO B. Rocławski. Do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii i matematyki. W kasecie znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwia właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Klocki są nieocenioną zabawką dla dzieci od 3 lat • wym. 1,5 x 4 x 1,5 cm	4 SZT.
175.	Instrukcja do klocków LOGO Instrukcja zawiera propozycje zadań i ćwiczeń.	1 SZT.
176.	Dywanik glottodydaktyczny B. Rocławski. Wielu przedszkolaków zdążyło już polubić zabawę w wyskakiwanie słów z dywanikowych literek. Obok walorów kształcących (doskonalenie analizy fonemowej oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej) dywanik literowy jest bardzo wygodny w użyciu w warunkach przedszkolnych, domowych czy plenerowych. Na całość składają się dwa dywaniki: jeden z literkami podstawowymi, a drugi z literkami niepodstawowymi z zaznaczonym kierunkiem kreślenia. • wym. dywanika 100 x 100 cm	1 SZT.
177.	Nauka ortografii z glottodywanikiem	1 SZT.

	B. Rocławski. Zestaw zabaw z Glottodywanikiem.	
178.	Komplet plansz w 3 linie Komplet 10 plansz w 3 linie (tło czarne, linie białe), do ćwiczeń grafomotorycznych z wykorzystaniem białego pisaka. Pomoc do wielokrotnego wykorzystania. • wym. 20,5 x 24,5 cm	4 SZT.
179.	Białe ołówki 12 szt. do rysowania na tabliczkach ze szlaczkamiem	2 SZT.
180.	Ortograficzne kwiatki Komplet zawiera ćwiczenia, które kształcą umiejętność poprawnego pisania wyrazów z: u, ó, rz, ż, ch, h – niewymiennymi. Dodatkowym elementem, wspierającym proces zapamiętywania, są obrazki znajdujące się na planszy, ilustrujące kolejne wyrazy z trudnościami ortograficznymi.	4 SZT.
181.	Analiza i synteza wzrokowa Zestaw ćwiczeń przygotowujących dzieci do nauki czytania i pisania lub pomagających w pokonaniu trudności z nabywaniem tych umiejętności. Teczka zawiera 47 kart formatu A4 z ćwiczeniami + tekturowe elementy do układania. Część kart wymaga wcześniejszego przygotowania (rozcięcia). Kolejne zdania ułożone są zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Różnorodny materiał: kolorowe, czarno – białe i konturowe rysunki umożliwiają dzieciom stymulację i rozwój w zakresie analizatora wzrokowego.	4 SZT.
182.	Tabliczki ze szlaczkami 1 6 dużych, dwustronnych tabliczek z ciekawymi rysunkami – narysowanymi linią kropkowaną. Rysowanie po linii stymuluje rozwój sprawności grafomotorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej, koncentracji, utrwala nawyk pisania od lewej do prawej strony. Do rysowania najlepiej służą białe ołówki (604006). • wym. 36 x 30 cm • od 4 lat	4 SZT.
183.	Nasadki na ołówki i kredki -10 szt. Nasadki o średnicy 7 mm i 6 mm przeznaczone dla dzieci zarówno praworęcznych, jak i leworęcznych, które nieprawidłowo trzymają ołówek, kredkę czy długopis. Pomagają kształtować nawyk prawidłowego trzymania ołówka oraz kontrolować siłę jego nacisku na papier. • 10 szt.	7 SZT.
184.	Wyprawka pierwszoklasisty - PALETA, zestaw zawiera ZK PALETA oraz zestaw tarcz WPK Praktyczny komplet na dobry początek, a w nim: Zestaw Kontrolny, czyli okrągła podstawa wykonana z drewna z 12 drewnianym klockami w 6 kolorach, 2 tarcze blanko oraz 12 tematycznych tarcz (WPK) ze zbiorem zabaw dla dzieci od 6 lat, opartych na podstawowych założeniach programowych nauczania zintegrowanego: dodawanie i odejmowanie w zakresie 20, łączenie w pary obrazków logicznie do siebie pasujących, rozpoznawanie i utrwalanie nazw zwierząt,	4 SZT.

	owoców i warzyw, rozpoznawanie liter alfabetu – pierwsze litery nazw obrazków, łączenie sylab w proste wyrazy, łączenie wyrazów jednosylabowych z obrazkami.	
185.	Tarcze ćwiczeń WPK Komplet dwunastu kontrolnych tarcz ćwiczeń obejmujący zbiór zabaw ogólnorozwojowych zawartych w WP1 oraz WP2. Ćwiczenia zaprezentowane są w formie obrazkowej, przystosowane do możliwości percepcyjnych dziecka od 5 lat: wyszukiwanie podobieństw, różnic, brakujących elementów, porządkowanie elementów w całości, klasyfikowanie i dobieranie przedmiotów według określonych cech, takich jak: wielkość, kształt, barwa, tworzenie prostych ciągów logicznych.	4 SZT.
186.	Lea, Lars i Dodo Seria historyjek obrazkowych przedstawiających przygody sympatycznej trójki bohaterów Lei, Larsa i małego psa Dodo oraz ich przyjaciół. Fabuła historyjek jest prosta i jasna, a zadaniem dziecka jest ułożenie obrazków w logicznej kolejności. Pomoc uczy aktywnej obserwacji, stymuluje rozwój mowy i logicznego myślenia. Zestaw składa się z 24 historyjek każda zbudowana jest z 6 elementów (razem 144 obrazki o wym. 9 x 9 cm). Na odwrocie kart tej samej historyjki oznaczone są identycznym numerem. Historyjki różnią się stopniem trudności co pozwala na stopniowe wprowadzanie coraz bardziej skomplikowanych sekwencji.	4 SZT.
187.	Sekwencje zdarzeń - zdjęcia 13 serii po 4 zdjęcia: urodziny, kąpiel, sok pomarańczowy, fryzjer, mycie rąk, lody, prezent itd. Pomoc rozwija zmysł obserwacji, uczy odczytywania kluczowych informacji z obrazka, rozumienia związków przyczynowo-skutkowych, opowiadania i wyjaśniania. • 52 karty o wym. 21 x 15 cm • od 3 lat	4 SZT.
SZKOŁA PODSTAWOWA W KUNINIE		
II. POMOCE DYDAKTYCZNE NA ZAJĘCIA DLA DZIECI Z ZABURZENIAMI ROZWOJU MOWY		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilośc sztuk/ zestawów**
188.	Gumowe ucho - ćwiczenia percepcji słuchowej dla dzieci w młodszym wieku szkolnym	1 SZT.
189.	Abecadło 1 Książeczki "Abecadło" opracowano z myślą o dzieciach najmłodszych. Zabawy w niej zawarte uczą rozpoznawania i rozróżniania liter, jako znaków graficznych, drukowanych i pisanych, dużych i małych. Wykorzystywane z zestawem kontrolnym PUS (116065).	1 SZT.
190.	Abecadło 2 Książeczki "Abecadło" opracowano z myślą o dzieciach najmłodszych. Zabawy w niej zawarte uczą rozpoznawania i	1 SZT.

	rozróżniania liter, jako znaków graficznych, drukowanych i pisanych, dużych i małych. Wykorzystywane z zestawem kontrolnym PUS (116065).	
191.	Wspomaganie płynności mowy dziecka-profilaktyka, diagnoza i terapia jąkania wczesnodziecięcego płynności mowy dziecka Jest to program edukacyjny zawierający opis założeń, celów, metod i form pracy z dzieckiem z rozwojową niepłynnością mowy, jąkaniem wczesno dziecięcym. Omówione tu zostały zagadnienia diagnozy i terapii jąkania oraz ewaluacji. Do książki dołączono obszerny zestaw załączników: wkładkę do karty logopedycznej przeznaczoną dla jąkających się, gotowe zestawy ćwiczeń, rady dla rodziców, nauczycieli i specjalistów. • Oprawa miękka, • 84 str.	1 SZT
192.	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 2 Pierwsza z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności.	1 SZT.
193.	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 3 Pierwsza z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności.	1 SZT.
194.	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 4 Pierwsza z serii 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności.	1 SZT.
195.	Zabawy usprawniające buzię i język dziecka M. Rocławska – Daniluk. Książka pisana wierszem, zawiera ćwiczenia usprawniające aparat mowy dziecka oraz wprowadzające dzieci w świat głosek w izolacji. Dodatkiem do tej książki jest lusterko foliowe, które czytelnik umieszcza w ramkach na odpowiednich stronach, a potem zerka do niego w trakcie wykonywania ćwiczeń. Książka uczy – bawiąc. • format: 20 x 19 cm • 19 str.	1 SZT.
196.	Kocham Czytać Pakiet 18 szt. Seria logopedyczna Seria logopedyczna „Kocham czytać” przeznaczona jest do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz starszych – zagrożonych dysleksją, z wadami wymowy. Pakiet 18 zeszytów pozwala dziecku: poznać wszystkie litery polskiego alfabetu, wcześnie rozpocząć naukę czytania, zwiększać zasób, słownictwa, opanować sztukę czytania ze zrozumieniem, uczyć się języków obcych, nauczyć się w przyszłości pisowni trudnych wyrazów. W zestawie gratis znajdują się: „Kocham czytać. Poradnik dla rodziców i nauczycieli” oraz „Kocham czytać. Kolorowanka”. • 16 x 20 cm, •	1 SZT.

	zeszyt 20 str., • kolorowanka 40 str., • poradnik 120 str.	
197.	CD - "Logopedyczne zabawy. Część I - sz,ż,cz,dż" Zestaw 5 multimedialnych programów komputerowych, które mają na celu usprawnianie wymowy głosek sz. ż cz. dż oraz różnicowanie ich.	1 SZT.
198.	CD - "Logopedyczne zabawy. Część II - s, z,c,dz" Zestaw 5 multimedialnych programów komputerowych – program ma na celu usprawnianie wymowy głosek s, z, c, dz oraz różnicowanie ich.	1 SZT.
199.	CD - "Logopedyczne zabawy. Cz.IV - j,l,r" Zestaw 6 multimedialnych programów komputerowych – program ma na celu usprawnianie wymowy głosek j, l, r. oraz różnicowanie ich.	1 SZT.
200.	Gramatyka na wesoło 1 Próba nowego spojrzenia na zagadnienia gramatyczne. Przystępniejsze i bardziej przejrzyste ujęcie trudnych dla dziecka zagadnień – przekształcenie żmudnej nauki pisowni wyrazów w sprawdzoną zabawę z PUS - em	1 SZT.
201.	Gramatyka na wesoło 2 Próba nowego spojrzenia na zagadnienia gramatyczne. Przystępniejsze i bardziej przejrzyste ujęcie trudnych dla dziecka zagadnień – przekształcenie żmudnej nauki pisowni wyrazów w sprawdzoną zabawę z PUS - em	1 SZT.
202.	Rzeczownik 1 Zestaw ćwiczeń językowych utrwalających pojęcie rzeczownika, łączących elementy gramatyki, frazeologii i stylistyki. Ćwiczenia oparte są na konkretnym materiale, dzięki któremu dzieci odkrywają najważniejsze cechy i funkcje części mowy, poznają podstawowe zasady ortograficzne związane z pisownią rzeczowników, a także ich związki wyrazowe. Nauczyciela książeczka może zainspirować do traktowania ćwiczeń gramatycznych jako integralnej części pracy nad doskonaleniem mowy ucznia.	1 SZT.
203.	Rzeczownik 2 Zbiór ćwiczeń i zabaw językowych kształtujących i utrwalających pojęcie rzeczownika. Przeznaczony jest dla dzieci, które poznały tę część mowy w podstawowym zakresie i potrafią odnaleźć rzeczownik w grupie innych wyrazów, określić pytanie, na które odpowiada, i liczbę, w której występuje. Zawarte w nim ćwiczenia poszerzają i utrwalają wiadomości na temat rzeczownika i jego roli w języku polskim. Pokazują tożsamość wyrazu pomimo jego różnych form deklinacyjnych, bogactwo języka wynikające z możliwości tworzenia wyrazów pochodnych, a także przybliżają podstawowe zasady ortograficzne zawiązane z pisownią rzeczowników. Wskazują związki i zależności	1 SZT.

	zachodzące pomiędzy rzeczownikiem a innymi częściami mowy. Wszystkie ćwiczenia mają formę zabaw językowych, łamigłówek i komiksów, są barwnie i humorystycznie ilustrowane.	
204.	Co robi? Co robią? Książka przeznaczona dla dzieci w klasach I-III. Zawiera zabawy i ćwiczenia związane z kształtowaniem i utrwalaniem pojęcia czasownika i jego funkcji. Materiał językowy uporządkowany został zgodnie z zasadą stopniowania trudności, łączy zagadnienia gramatyki, frazeologii, stylistyki. Może być wykorzystywany do ćwiczeń w mówieniu i pisaniu oraz w doskonaleniu pracy własnej dziecka. Barwne, humorystyczne ilustracje uzupełniają i wzbogacają warstwę językową poszczególnych zadań.	1 SZT.
205.	Przymiotniki 1 Jaki? Jaka? Jakie? Książeczka przeznaczona jest dla dzieci w nauczaniu zintegrowanym i służy kształtowaniu pojęcia przymiotnika. Znakomicie nadaje sie do zajęć wyrównawczych i ukierunkowanej pracy z dziećmi z dysleksją i dysortografią oraz w terapii logopedycznej.	1 SZT.
206.	Zagadki Smoka Obiboka Gra zawiera 135 kart, na których po jednej stronie znajdują się rymowane zagadki, a po drugiej kolorowe ilustracje-odpowiedzi. W nagrodę za prawidłowo rozwiązaną zagadkę dzieci otrzymują żeton pasujący do obrazka. • Ilość graczy od 1 – 4. • Od 4 do 7 lat. • 6 plansz o wym. 10,5 x 15 cm, • 135 kart z zagadkami; wym. 9,2 x 7 cm, • 36 żetonów o średnicy. 1,9 cm	1 SZT.
207.	Nowe Zagadki Smoka Obiboka Gra zawiera 135 kart, na których po jednej stronie znajdują się rymowane zagadki, a po drugiej kolorowe ilustracje-odpowiedzi. W nagrodę za prawidłowo rozwiązaną zagadkę dzieci otrzymują element układanki – puzzle. Gra uczy logicznego myślenia, wzbogaca zasób słów dziecka. • Ilość graczy od 1 – 4. • Od 4 do 7 lat. • 135 kart; wym. 9,3 x 7 cm, • 6 puzzli z portretami smoka Obiboka; • wym. 4 x 5 cm, • instrukcja	1 SZT.
208.	Słyszę, widzę i wymawiam. Ćwiczenia kinestezji artykulacyjnej Pomoc przeznaczona jest do ćwiczeń kinestezji artykulacyjnej w zakresie głosek środkowojęzykowych (ś/si; ź, zi; ć, ci; dź/dzi) przedniojęzykowozębowych (s, z, c, dz) i przedniojęzykowodziąsłowych (sz, ż/rz,cz, dż) u osób, które prawidłowo wymawiają każdą z tych głosek w izolacji, sylabach, wyrazach, lecz mają problem z ich identyfikowaniem słuchowym, różnicowaniem w mowie, a także z przyporządkowaniem określonym dźwiękom odpowiednich liter. Dobra sprawność w zakresie kinestezji artykulacyjnej wpływa również bezpośrednio na opanowanie przez dziecko umiejętności czytania. W opracowaniu każdej grupie głosek został przyporządkowany symbol i kolor ułatwiający dziecku zapamiętanie układu narządów artykulacyjnych odpowiadający tymże głoskom oraz dodatkowo symbol dźwięczności /bezdźwięczności istotny dla dzieci, które mogą mieć problem z różnicowaniem głosek dźwięcznych/bezdźwięcznych. Pracę rozpoczynamy od zapoznania dziecka z symbolami. Prezentujemy dziecku obraz graficzny głoski (literę/y) przyporządkowany jej symbol i wyjaśniamy jak ułożone są narządy artykulacyjne w trakcie jej realizacji. Pracujemy sekwencjami: np. głoska ś/si - s - sz	1 SZT.

	lub s - sz (w zależności od potrzeb) potem przechodzimy do kolejnego zestawu. Po etapie utrwalenia, gdy dziecko dobrze kojarzy już symbol z literą i dźwiękiem przechodzimy do pracy z planszami. Zaczynamy od pracy z sylabami, gdzie głoska jest w nagłosie, potem śródgłosie, a następnie w wygłosie. Dalej są wyrazy zawierające ćwiczone głoski, a następnie zdania z wyrazami zawierającymi głoski, nad którymi pracujemy i w końcu wyrazy o trudnej budowie fonetycznej zawierające jednocześnie ćwiczone głoski. Po takim opracowaniu możemy przejść do czytania tekstów i wreszcie wypowiedzi swobodnych. Pomoc przeznaczona jest zarówno dla dzieci czytających i tych, które nie opanowały jeszcze tej umiejętności. Pomoc można wykorzystywać w pracy z dziećmi: z zaburzeniami artykulacji w zakresie ćwiczonych głosek, obniżoną sprawnością motoryczną narządów artykulacyjnych, trudnościami w czytaniu i pisaniu. Jest to narzędzie, które z powodzeniem można stosować również ćwicząc z dziećmi z afazją, niedosłuchem czy autyzmem. • 58 kart A4 • 2 karty A4 dwustronne • 6 kartoników z symbolami	
209.	Jąkanie – Terapia – Program M. Chęciek. Pozycja jest systematycznym i wnikliwym opracowaniem na temat jąkania dzieci, młodzieży i dorosłych w ujęciu logopedycznym. Zawiera bogatą relację ze studiów nad literaturą przedmiotu, autorskie ujęcie problematyki zaburzeń poszczególnych jednostek mowy u osób jąkających się oraz wybrane wyniki badań przeprowadzonych przez autora w tym zakresie.	1 SZT.
210.	Bocian Klemens Kle-Kle Puzzle logopedyczne przeznaczone dla dzieci przedszkolnych, rozpoczynających naukę w szkole i starszych. Służy do ćwiczeń słuchowych w przyporządkowywaniu zwierzętom i rzeczom wydawanych przez nie odgłosów, zapisanych w formie fonetycznej. Służy także jako materiał językowy do utrwalania właściwej wymowy głosek: j, ł, ch, n, m; poprawnego czytania, pisania oraz dzielenia wyrazów na sylaby.	1 SZT.
211.	Piórka 20 g, różne kolory • wym. od 3 do 14 cm • 20 g	1 SZT.
212.	Wesołe gwizdki 3 szt. Drewniane gwizdki z wiatraczkiem i pszczółką, biedronką oraz ptaszkiem. Doskonałe do ćwiczeń oddechowych, np. kontroli siły wydechu oraz wspomagających terapię logopedyczną. • 3 szt. o wym. 10 x 3 x 8,5 cm	1 SZT.
213.	Turbinka Gra rozwijająca kontrolę nad oddechem, doskonała do ćwiczeń dla dzieci z problemami mowy. Zadaniem gracza jest wprawienie w ruch śmigła podmuchem i zatrzymanie go w odpowiednim momencie. W zestawie: dwie plansze o różnym stopniu trudności, plastikowa baza (średnicy 18,5 cm), śmigło, dwa opakowania z gumowymi kółkami w dwóch kolorach (20 szt. o średnicy 1,8 cm). Gra od lat 4, dla 2 graczy.	1 SZT.
214.	Zeszyt ćwiczeń logopedycznych s, z, c, dz	1 SZT.

	Zeszyty zawierają ćwiczenia logopedyczne o zróżnicowanej trudności w formie rysunków, tabel, wierszyków, łączenia sylab. Dodatkowo w zeszytach znajdują się opisy i zdjęcia realizacji głosek oraz logopedyczne ćwiczenia ogólne usprawniające artykulację. Forma zeszytu to czarno-białe plansze z poleceniami ćwiczeń oraz obrazkami do kolorowania. • format A4, • 44 str.	
215.	Zeszyt ćwiczeń logopedycznych sz, ż, cz, dż Zeszyty zawierają ćwiczenia logopedyczne o zróżnicowanej trudności w formie rysunków, tabel, wierszyków, łączenia sylab. Dodatkowo w zeszytach znajdują się opisy i zdjęcia realizacji głosek oraz logopedyczne ćwiczenia ogólne usprawniające artykulację. Forma zeszytu to czarno-białe plansze z poleceniami ćwiczeń oraz obrazkami do kolorowania. • format A4, • 44 str.	1 SZT.
216.	Testy artykulacyjne dr Ewa Krajny. Pierwszy w języku polskim standaryzowany test do badania wymowy dzieci w wieku przedszkolnym, dysponujący tabelami liczbowo wyrażonych norm porównawczych. Test został opracowany dla logopedów. • Zawiera 84 kolorowe ilustracje drukowane na kartonie formatu A5 laminowane. • materiał obrazkowy, podręcznik, karty badań, program komputerowy, omówienie założeń teoretycznych.	1 SZT.
217.	Jąkanie – Terapia – Program M. Chęciek. Pozycja jest systematycznym i wnikliwym opracowaniem na temat jąkania dzieci, młodzieży i dorosłych w ujęciu logopedycznym. Zawiera bogatą relację ze studiów nad literaturą przedmiotu, autorskie ujęcie problematyki zaburzeń poszczególnych jednostek mowy u osób jąkających się oraz wybrane wyniki badań przeprowadzonych przez autora w tym zakresie.	1 SZT.
218.	Wspomaganie płynności mowy dziecka-profilaktyka, diagnoza i terapia jąkania wczesnodziecięcego płynności mowy dziecka Jest to program edukacyjny zawierający opis założeń, celów, metod i form pracy z dzieckiem z rozwojową niepłynnością mowy, jąkaniem wczesno dziecięcym. Omówione tu zostały zagadnienia diagnozy i terapii jąkania oraz ewaluacji. Do książki dołączono obszerny zestaw załączników: wkładkę do karty logopedycznej przeznaczoną dla jąkających się, gotowe zestawy ćwiczeń, rady dla rodziców, nauczycieli i specjalistów. • Oprawa miękka, • 84 str.	1 SZT.
219.	Cmokaj, dmuchaj, parskaj... Katarzyna Szłapa. Ćwiczenia oddechowe i artykulacyjne dla dzieci najmłodszych (4-7 lat). Książka zawiera zestaw zabaw kształtujących prawidłowy tor oddechowy, pogłębiających oddech, usprawniających mięśnie języka, warg i pierścienia zwierającego gardło przedstawionych w atrakcyjnej dla dzieci formie. • format: A4 • 44 str. • plansza do gry	1 SZT.
220.	Szpatułka ZV Łopatka Twarda PJZVT6	1 SZT.

221.	Szpatułka ZV Łopatka Miękka PJZVT5	1 SZT.
222.	Wibrator logopedyczny SQ Pen	1 SZT.
223.	Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek k, ki, g, gi	1 SZT.
224.	Materiał wyrazowo-obrazkowy głosek sz, ż, cz, dż Przeznaczony jest do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek sz, ż, cz, dż w wyrazach, w nagłosie, śródgłosie i wygłosie; w wyrażeniach i całych zdaniach. Materiał słowny ułożono według zasad logopedycznych. Należy go wykorzystywać po wywołaniu w izolacji głosek sz, ż (rz), cz, dż i utrwaleniu ich w sylabach.	1 SZT.
225.	Materiał wyrazowo-obrazkowy głosek s, z, c, dz Przeznaczony jest do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek s, z, c, dz. w wyrazach w nagłosie, śródgłosie i wygłosie; w wyrażeniach i całych zdaniach. Materiał słowny ułożono według zasad logopedycznych. Należy go wykorzystywać po wywołaniu w izolacji głosek s, z, c, dz. i utrwaleniu ich w sylabach.	1 SZT.
226.	Materiał wyrazowo-obrazkowy głosek p, pi, b,bi Przeznaczony jest do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek p, pi, b, bi w wyrazach, zwrotach i zdaniach w nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Umieszczone obok tekstu rysunki pozwalają na wykorzystanie w terapii analizatora wzrokowego w celu utrwalenia i zapamiętania konkretnego zwrotu, czy zdania.	1 SZT.
227.	Materiał wyrazowo-obrazkowy głosek dentalizowanych Materiał przeznaczony jest do utrwalania w układach opozycyjnych głosek po wcześniejszym wyćwiczeniu ich artykulacji w izolacji, sylabach, wyrazach i zdaniach. 1. Opozycje głosek przedniojęzykowo-zębowych s, z, c, dz i przedniojęzykowo-dziąsłowych sz, ż, cz, dż. 2. Opozycje głosek przedniojęzykowo-zębowych s, z, c, dz i środkowojęzykowo – dziąsłowych ś, ź, ć, dź. 3. Opozycje głosek przedniojęzykowo – dziąsłowych sz, ż, cz, dż i środkowojęzykowych ś, ź, ć, dź. Opozycje głosek zwartoszczelinowych c, cz, ć, dz, dż, dź i szczelinowych s, sz, ś, z, ż, ź. • Format A4, • 68 str.	1 SZT.
228.	Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek t, d, m, mi, n, ni (ń) Krzysztoszek Grażyna, Piszczek Małgorzata Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek T, D, M, MI, N, NI (Ń) w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Zbiór przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i uczniów klas I – III. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności.	1 SZT.
229.	Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek ś, ź, ć, dź	1 SZT.

	Krzysztoszek Grażyna, Piszczek Małgorzata. Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek Ś, Ź, Ć DŹ w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Zbiór przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i uczniów klas I – III. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności.	
230.	Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek f, fi, w, wi, ł, ch (h) Krzysztoszek Grażyna, Piszczek Małgorzata Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek F, FI, W, WI, Ł, CH (H) w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Zbiór przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i uczniów klas I – III. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności.	1 SZT.
231.	Zestaw logopedyczny Piotruś. Pakiet I • głoski sz, ż/rz, cz, dż, s, z, c, dz. • Pakiet 8 talii kart o wym. 5,3 x 8,5 cm	1 SZT.
232.	Zestaw logopedyczny Piotruś. Pakiet II • głoski ś, ź, ć, dź, l, l-r, r, t-r. • Pakiet 8 talii kart o wym. 5,3 x 8,5 cm	1 SZT.
233.	Rozwijamy mowę i myślenie dziecka. Zestaw I Gra typu „Memory” i „Piotruś”, zawierająca również zestaw innych zabaw i ćwiczeń dla dzieci. Dwa zestawy talii kart o różnej tematyce. W każdej talii znajduje się 13 par obrazków, które różnią się pomiędzy sobą co najmniej jednym szczegółem. Gry wspierają rozwój myślenia, poszerzają słownictwo, służą do ćwiczeń logopedycznych jak i nauki języków obcych. Zestaw I: zabawki, przybory szkolne, jedzenie, ciało, zawody, owoce, warzywa, osoby • 24 talie: 312 par obrazków, wym. 5,3 x 8,5 cm • instrukcja	1 SZT.
234.	Rozwijamy mowę i myślenie dziecka. Zestaw II Zestaw II: ubranie cz. 1 i cz. 2, pojazdy, dodatki, zwierzęta na wsi, zwierzęta w zoo, zwierzęta w lesie, zwierzęta inne.	1 SZT.
235.	LOTERYJKA OBRAZKOWA-GRA LOGOPEDYCZNA Ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego sz-ż-cz-dż, poszerzenie słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację oraz myślenie. • Ilość graczy: 1-4. • Od 5 lat. • 8 twardych dwustronnych plansz z obrazkami o wym. 16,4 x 11,3 cm, • 72 dwustronne kartoniki z obrazkami o wym. 5,8 x 3,8 cm, • woreczek, • instrukcja gry i wykaz użytych wyrazów.	1 SZT.
236.	Onomatopeje Onomatopeje to wieloelementowa pomoc składająca się z 2 typów kart. Karty typu "Piotruś" mają na celu zapoznanie	1 SZT.

	dziecka z dźwiękami i odpowiadającymi im rysunkami, a dołączone do nich paski z sekwencjami symboli dźwięków są materiałem do ćwiczeń pamięci słuchowej. Zadaniem dziecka jest zapamiętanie podawanych przez nauczyciela/terapeutę sekwencji dźwięków, które nauczyciel prezentuje w kolejności przedstawionej na paskach i ułożenie takiej samej sekwencji z kart znajdujących się w zestawach "Piotruś". Po odwróceniu paska dziecko ma możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania. Pomoc stymuluje rozumienie mowy, rozwija słownictwo, ćwiczy uwagę słuchową i koncentrację. Jest skonstruowana zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Z powodzeniem można ją wykorzystywać z dziećmi już od 2 roku życia. Jest doskonałym narzędziem do konstruowania zabaw stymulujących rozwój mowy oraz pomocą dydaktyczną w terapii opóźnionego rozwoju mowy, afazji dziecięcej, dysleksji, mowy dzieci z zaburzeniami słuchu i autyzmem. Pomoc zawiera: • 104 karty typu "Piotruś" (4 serie: zwierzęta domowe, zwierzęta natury, przyroda/otoczenie, dźwięki wydawane przez człowieka), karty do ćwiczeń sekwencji słuchowych (wym. 29,7 x 10 cm) podzielone na 3 poziomy: 2 onomatopeje - 15 kart; 3 onomatopeje - 10 kart, 4 onomatopeje - 6 kart.	
237.	Onomatopeje - karty do prezentacji 50 kart demonstracyjnych formatu A5 przedstawiających onomatopeje - wyrażenia dźwiękonaśladowcze w czterech kategoriach: • zwierzęta domowe, • zwierzęta natura, • przyroda/otoczenie, • dźwięki wydawane przez człowieka. Kolorowe, czytelne rysunki oraz popisy wykonane wielkimi literami drukowanymi są świetną pomocą do różnego rodzaju ćwiczeń już z dziećmi w żłobku. Karty można prezentować dzieciom, omawiać ilustrację, zachęcać do powtarzania dźwięku symbolizującego rysunek oraz ćwiczyć pamięć słuchową. Pomoc stymuluje rozumienie mowy, rozwija słownictwo, ćwiczy uwagę słuchową i koncentrację. Jest skonstruowana zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Z powodzeniem można ją wykorzystywać z dziećmi już od 2 roku życia. Jest doskonałym narzędziem do konstruowania zabaw stymulujących rozwój mowy oraz pomocą dydaktyczną w terapii opóźnionego rozwoju mowy, afazji dziecięcej, dysleksji, mowy dzieci z zaburzeniami słuchu i autyzmem. • instrukcja z propozycjami zabaw	1 SZT.
238.	Kruk z Kruklanki Książeczki zawierają materiał ćwiczeniowy przydatny dla logopedów, terapeutów, nauczycieli i rodziców tych dzieci, które z różnych przyczyn nie opanowały jeszcze umiejętności poprawnego artykułowania poszczególnych głosek w mowie swobodnej, a także mają trudności w czytaniu i pisaniu	1 SZT.
239.	Chrząszcz z Żyrzyna Książeczki zawierają materiał ćwiczeniowy przydatny dla logopedów, terapeutów, nauczycieli i rodziców tych dzieci, które z różnych przyczyn nie opanowały jeszcze umiejętności poprawnego artykułowania poszczególnych głosek w mowie swobodnej, a także mają trudności w czytaniu i pisaniu	1 SZT.
240.	Chyża Żmija Syk-Syk Książeczki zawierają materiał ćwiczeniowy przydatny dla logopedów, terapeutów, nauczycieli i rodziców tych dzieci, które z różnych przyczyn nie opanowały jeszcze umiejętności poprawnego artykułowania poszczególnych głosek w mowie swobodnej, a także mają trudności w czytaniu i pisaniu	1 SZT.

241.	Ortografia zmiękczenia Książeczki przybliżają podstawowe reguły ortograficzne uzasadniające pisownię wyrazów. Zawarte w nich ćwiczenia przygotowują dziecko do zadawania pytań, uświadamiają problem błędu, uwrażliwiają na błąd, rozbudzają czujność ortograficzną.	4 SZT.
242.	Kocham mówić - Historyjki obrazkowe z tekstami Plansze przeznaczone dla logopedów, neurologopedów, nauczycieli przedszkoli, szkół powszechnych i specjalnych, lektorów języka polskiego jako obcego, rodziców i opiekunów. Do pięciu serii ilustracji dołączone są teksty obrazujące narastanie słownika i zjawisk gramatycznych. Plansze powstały po to, aby ułatwić pracę wszystkim, którzy pragną, by ich podopieczni budowli zdania poprawne gramatycznie, pomagają również nawiązać kontakt z osobami mającymi trudności w wypowiadaniu się. Ilustracje mogą służyć też do ćwiczeń myślenia przyczynowo-skutkowego. • 14,5 x 19,5 cm • 75 kart (15 kart z ilustracjami + 60 z tekstami)	1 SZT.
243.	Zestaw kontrolny PUS (standard) • wym. pudełka 25 x 10 cm • 12 klocków, wym. 4 x 4 cm	1 SZT.
	SZKOŁA PODSTAWOWA W KUNINIE	
	III. POMOCE DYDAKTYCZNE NA ZAJĘCIA DLA DZIECI ZDOLNYCH	
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilość sztuk/ zestawów**
244.	Liczmany ogniwa 100 plastikowych elementów do przeliczania, sortowania i łączenia w długie łańcuchy. • wym. 4 x 1,7 cm, 4 kolory	10 SZT.
245.	Tuby Pieksi Pomoc dydaktyczna wykonana z bambusa. Poprzez zabawę dzieci ćwiczą szybkość ruchów ręki, doskonalą precyzję i tempo pracy manualnej oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Pieksi uczy i utrwala znajomość kolorów, rozpoznawania kształtów i figur geometrycznych oraz pojęć wypukłe, wklęsłe. Stwarza dziecku możliwość doskonalenia funkcji percepcyjno-motorycznych, rozwija wyobraźnię. Świetna zabawa w grupie jak i pracy indywidualnej. Elementy miłe w dotyku, trwałe (razem 112 szt.).Całość umieszczona w tubie ułatwiającej przechowywanie i szybkie sprzątanie. Możliwość zakupu pojedynczych elementów w razie zagubienia.	3 SZT.
246.	Figury i kształty - układanka z kartami zadań Pomoc zawiera 12 kart z przezroczystego tworzywa z kolorowymi ilustracjami oraz 36 drewnianych elementów z magnesem. Zadaniem dziecka jest ułożenie karty na wieczku pudełka (które jest pokryte białą folią magnetyczną) i ułożenie z odpowiednich klocków, wskazanego na karcie kształtu przypominającego przedmiot, zwierzę lub budowlę. Zadania na kartach z zieloną obwódką są łatwiejsze, gdyż wskazują jakie klocki dziecko musi posiadać, by ułożyć zadany	1 SZT.

	kształt. Zadania na kartach z czerwoną obwódką nie mają wskazanych elementów składowych i dziecko samo musi wybrać klocki, z których utworzy wymagany kształt. Pomoc rozwija spostrzegawczość, umiejętność rozpoznawania figur geometrycznych, kojarzenia kształtu i obrysu, odczytywania i porównywania obrazków. Zestaw umieszczony w drewnianym pudełku. • wym. karty 34 x 23,5 x 6 cm	
247.	Geometryczne kształty z tworzywa 250 kolorowych figur z tworzywa sztucznego. Mogą być układane wg kart zadań (500020) • grubość elem. 5 mm	5 SZT.
248.	Klocki matematyczne Klocki matematyczne są rewelacyjną, bardzo wartościową pomocą dydaktyczną dla indywidualizacji nauczania matematyki od wczesnych lat dziecięcych (bo można już 2-3-letnie dzieci wdrażać do myślenia logiczno-matematycznego), a także dla coraz większej liczby uczniów o zróżnicowanych możliwościach i potrzebach edukacyjnych. Nauczyciel i rodzic biorąc do ręki Klocki matematyczne ma możliwość łatwiejszego dostrzeżenia, na czym polega problem trudności w uczeniu się pojęć i działań matematycznych. Uczenie się matematyki przy pomocy Klocków matematycznych, to nic innego, jak "matematyka na konkretach i na wesoło". Pamiętajmy!!! Dziecko zanim posiądzie umiejętność dokonywania tzw. operacji formalnych, musi mieć za sobą odpowiednio długi okres dokonywania operacji myślowych na konkretach. U młodszych dzieci zwiększa się rola procesów myślowych, gdy "badają" i poznają otoczenie poprzez działanie. Nie można więc przy nauce matematyki zapominać o podstawowych prawidłowościach rozwojowych myślenia u dzieci. Aby dojść do jego formy najwyższej - myślenia abstrakcyjnego (jakże niezbędnego w nauce matematyki) musi być odpowiednio rozwijane myślenie konkretno-obrazowe i konkretno-wyobrażeniowe. Klocki matematyczne mają m.in. pomóc w zindywidualizowaniu nauczania matematyki i ułatwić dokonywanie różnego rodzaju operacji matematycznych na konkretach. Zadania matematyczne wykonywane przy ich pomocy zostały tak opracowane, aby podczas ich rozwiązywania usprawniać w sposób zabawowy wszelkie rodzaje pomięci (wzrokową, słuchową i ruchową). Klocki matematyczne w rękach zaangażowanego nauczyciela, a nawet rodzica, są świetną pomocą dydaktyczną w zabawowym nauczaniu wstępnym (w okresie przedszkolnym) i w początkowym okresie szkolnym nauczania matematyki. Pedagog i psycholog wykorzystać je może w procesie diagnozy i terapii dzieci w wieku 5-10 lat. Dzieci ze szkół integracyjnych (z opinią poradni psychologiczno-pedagogicznej o dyskalkulii), a także uczniowie szkół specjalnych dla dzieci upośledzonych w stopniu lekkim, powinny wykorzystywać je w ciągu całej nauki szkolnej. Zaproponowany zestaw Klocków matematycznych jest więc uniwersalną pomocą dydaktyczną w nauczaniu matematyki. Przy ich pomocy mamy możliwość wprowadzenia dzieci w świat pojęć matematycznych, zarówno w czasie pracy indywidualnej, jak również podczas pracy z grupą (klasą). "Klocki matematyczne" mogą być wykorzystywane w rozmaity sposób. Powtarzanie ćwiczeń i zadań w nowej, zmienianej formie jest niezbędnym warunkiem utrwalania wiedzy i umiejętności matematycznych dziecka.	1 KPL.
249.	Waga szkolna Metalowa waga, z płaskimi szalkami. Doskonała do ważenia różnorodnych zabawek, materiałów, jedzenia itp.	2 SZT.
250.	Zestaw dużych odważników	1 SZT.

	W skład zestawu wchodzą 4 odważniki: • 1 x 500g, • 2 x 200g, • 1 x 100g	
251.	Zestaw odważników w pudełku W skład zestawu wchodzi 10 odważników: • 2 x 1g, • 2 x 2g, • 2 x 5g, • 2 x 10g, • 1 x 20g, • 1 x 50g.	1 SZT.
252.	Magnetyczna linijka gigant Miarka o długości 3 m. Za pomocą elementów magnetycznych, które wchodzą w skład pomocy, można łatwo zilustrować działania matematyczne takie jak dodawanie czy odejmowanie. • 39 szt. dwustronnych tabliczek • 38 szt. magnesów do oznaczania (30 o śr. 20 mm i 8 o śr. 30 mm)	1 SZT.
253.	Małe zegary edukacyjne Do nauki odczytywania godzin na tarczy oraz zapisywania ich w formie elektronicznej. Tworzywo tarczy pozwala na łatwe ścieranie zapisanej godziny. Zegary dostarczane są bez markera. • 5 szt., wym. 12,5 x 16 cm	1 SZT.
254.	Miara na podłogę od 0-30 Mata z wytrzymałego winylu za pomocą, której można ćwiczyć dodawanie oraz odejmowanie. Uczy pracy w zespole, ćwiczy pamięć, logiczne myślenie oraz działania na liczbach. Liczby parzyste i nieparzyste oznaczone są różnymi kolorami (czerwony, niebieski). Mata pomaga również w ćwiczeniach koordynacji wzrokowo - ruchowej dzieci. • wym. 660 x 30 cm	1 SZT.
255.	Mnożenie - domino Domino, które w przyjazny sposób przybliża i utrwala tabliczkę mnożenia. Pomoc zawiera 4 zestawy po 24 tabliczki. Zestaw 1: żółte tabliczki to mnożenie przez 2 i 3. Zestaw 2: czerwone tabliczki to mnożenie przez 4 i 5. Zestaw 3: zielone tabliczki to mnożenie przez 6 i 7. Zestaw 4: niebieski tabliczki to mnożenie przez 8 i 9. Zestawy można wykorzystywać jako osobne gry lub łączyć je, by zwiększyć poziom trudności. Każdy zestaw posiada inny kolor dla łatwej identyfikacji. Trwałe i łatwe do czyszczenia domino umieszczone jest w solidnych pudełeczkach. • 24 elementy o wym. 4 x 8 cm.	1 SZT.
256.	Dreptuś matematyk 1 „Dreptuś Matematyk” to propozycja wspaniałej zabawy dla dzieci w wieku przedszkolnym. Ćwiczenia związane są z tematyką zbiorów, uczą przeliczania i odczytywania kolejno od 0 do 12, przyporządkowywania, prostego dodawania i odejmowania dzięki odpowiednim ilustracjom, porównywania.	1 SZT.
257.	Dreptuś matematyk 2 „Dreptuś Matematyk” to propozycja wspaniałej zabawy dla dzieci w wieku przedszkolnym. Ćwiczenia związane są z	1 SZT.

	tematyką zbiorów, uczą przeliczania i odczytywania kolejno od 0 do 12, przyporządkowywania, prostego dodawania i odejmowania dzięki odpowiednim ilustracjom, porównywania.	
258.	Liczę w pamięci 1 Seria „Liczę w pamięci” to zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.	1 SZT.
259.	Liczę w pamięci 2 Seria „Liczę w pamięci” to zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.	1 SZT
260.	Liczę w pamięci 3 Seria „Liczę w pamięci” to zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.	1 SZT.
261.	Liczę w pamięci 4 Seria „Liczę w pamięci” to zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.	1 SZT.
262.	Elektroniczny matematyk	3 SZT.
263.	Zegar i kalendarz Ćwiczenia, ułożone według zasady stopniowania trudności, uczą zasad odczytywania godzin, kwadransów i minut z uwzględnieniem zegarka tradycyjnego i elektronicznego, nazw miesięcy, sposobu zapisywania daty, rozmieszczania dni świątecznych, posługiwania się kalendarzem.	4 SZT.
264.	Liczydło stojące Koraliki w 2 kolorach. • wym. 85 x 120 cm	1 SZT.
265.	Kostki matematyczne Numicon 4 kostki z liczbami i symbolem Numicon.	1 SZT.
266.	Krzyżówki matematyczne Zestaw ćwiczeń przeznaczonych dla nauczycieli klas I-III oraz szkół specjalnych. Zbiór 60 kart formatu A4 zawierających ćwiczenia oparte na podstawowych działaniach matematycznych: dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu i dzieleniu.	4 SZT.

	Krzyżówki doskonale nadają się jako materiał powtórkowy i sprawdzający. Zakres liczbowy do 99,999.	
267.	Magnetyczne ułamki Doskonała pomoc do poznania najważniejszych właściwości ułamków. Duże listwy o jednakowej długości podzielono na części, aby zobrazować całość oraz ułamki 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10 i 1/12. Listwy wykonane są z estetycznego, wytrzymałego tworzywa w atrakcyjnych kolorach, wystarczą na długie lata interesującej nauki. Zestaw ten znacznie ułatwia dzieciom opanowanie tego trudnego działu matematyki, zrozumienie abstrakcyjnych pojęć i działań związanych z ułamkami. • 9 różnych kolorów • od 1/1 do 1/12 • wym. 1/1 100 x 10 cm	1 SZT.
268.	„Matematyczne zadania problemowe w klasach początkowych”	1 SZT.
269.	Małe zegary edukacyjne Do nauki odczytywania godzin na tarczy oraz zapisywania ich w formie elektronicznej. Tworzywo tarczy pozwala na łatwe ścieranie zapisanej godziny. Zegary dostarczane są bez markera. • 5 szt., wym. 12,5 x 16 cm	6 SZT.
270.	Pierwsze kroki z klockami NUMICON – zestaw indywidualny (wersja polska) Ciekawe kolorowe klocki, wykonane z trwałego tworzywa, które wprowadzą małe dzieci w świat matematyki. W zestawie znajduje się płytka z wypustkami, na której dziecko może układać z klocków i puzzli różne kształty, obrazy według załączonych wzorów lub własnych pomysłów. W komplecie są również sznurki, na które dzieci mogą nawlekać klocki według wzoru wskazanego przez prowadzącego. Proponowane klocki matematyczne uczą logicznego myślenia, rozwijają motorykę małą, koordynację wzrokowo - ruchową, zdolność spostrzegania, wyobraźnię przestrzenną, a także ćwiczą proces analizy i syntezy wzrokowej. Zestaw jest doskonałą pomocą do pracy dziecka w domu. • 32 kształty Numicon • 52 kołeczki Numicon • podstawa • książeczka zyg-zak • 3 sznurówki • 2 plansze z wzorami • zestaw kart 0-10 • woreczek na elementy • przewodnik z ćwiczeniami	2 SZT.
SZKOŁA PODSTAWOWA W PASIEKACH		
I. POMOCE DYDAKTYCZNE NA ZAJĘCIA DLA DZIECI ZE SPEECYFICZNYMI TRUDNOŚCIAMI W CZYTANIU I PISANIU, W TYM TAKŻE ZAGROŻONYCH RYZYKIEM DYSLEKSJI		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilość sztuk/ zestawów**
271.	**Globus śr. 320 fizyczny podświetlany** # śr. 32 cm, # wys. 48 cm # opakowanie: pudełko kartonowe	2 SZT.
272.	**Tworzymy obrazki** Duże, kolorowe ilustracje ukazujące sceny z życia codziennego: w ogrodzie, w kuchni, na ulicy, w supermarkecie, na basenie, na urodzinowym przyjęciu itp. Doskonale służą do ćwiczeń językowych w grupie, a towarzyszące czarno-białe	1 SZT.

	plansze do uzupełniania, umożliwiają ćwiczenia rozwijające pamięć i wyobraźnię. # 12 kolorowych plansz o wym. 40 x 52 cm # 6 dwustronnych plansz czarno-białych o wym. 40 x 52 cm # 12 kart A4 do kopiowania # 12 kart-instrukcji.	
273.	**Alfabet z obrazkami** Pomoc do pracy z dziećmi w klasach 1-3, doskonale sprawdza się w zajęciach rewalidacyjnych i pozalekcyjnych z uczniami, mającymi trudności w czytaniu i pisaniu, w tym, zagrożonymi ryzykiem dysleksji. Zestaw dwustronnych kart to praktyczny materiał do demonstracji liter. Każda karta zawiera z jednej strony literę drukowaną i pisaną (wraz z kierunkiem jej pisania), ilustrację wraz z podpisem. Druga strona natomiast nie posiada obrazka - jedynie zapis litery, co daje możliwość zaadoptowania karty według własnych potrzeb. Wystarczy nakleić wybrany obrazek lub wykonać ilustrację. W ten sposób można dostosowywać wyrazy związane z wprowadzaną literą do umiejętności czy zainteresowań uczniów. Pomoc rozwija rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, orientację przestrzenną, koordynację wzrokowo - ruchową, umiejętność słuchania i spostrzegania. Pomoc przeznaczona jest dla dzieci, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, z zaburzonym funkcjonowaniem analizatora słuchowego i wzrokowego, z obniżonym poziomem grafomotorycznym i płynnością ruchów, z zaburzoną koordynacją wzrokowo - ruchową, u których chcemy wspomagać umiejętność prawidłowego kreślenia liter pojedynczych jak również dwuznaków i zmiękczeń. # 44 karty, # format A4	2 SZT.
274.	**Szeregi i sekwencje** Ćwiczenia kształtujące umiejętność szeregowania i odtwarzania sekwencji – podstawowej zdolności poznawczej warunkującej możliwość posługiwania się językiem mówionym oraz pisanym (mówienie /pisanie to odtwarzanie głosek / liter w odpowiedniej kolejności). # 46 usztywnionych kart # format A4, zawiera materiał z zakresu: - szeregów (naśladowanie, kontynuowanie), - sekwencje wzrokowe (naśladowanie, kontynuowanie, uzupełnianie), - rysunki schematyczne - rysowanie (naśladowanie, kontynuowanie sekwencji) , - wzory atematyczne - sekwencje czasowe, - naśladowanie bezpośrednie – sekwencje ruchów - naśladowanie sekwencji uderzeń, - sekwencje słuchowe	2 SZT.
275.	**Moje sylabki- wczesna nauka czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną. Zestaw 1** Pierwszy zestaw zawiera: samogłoski; wyrażenia dźwiękonaśladowcze; pierwsze sylaby otwarte ze spółgłoskami p, m, b, l, f, w, t, d; wyrazy do czytania globalnego; zestawy samogłoska plus sylaba otwarta; wyrazy dwusylabowe zbudowane z sylab otwartych; zadania i proste teksty. # Teczka A4 # 64 karty # 21-stronicowa broszura z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń.	1 SZT.
276.	**Moje sylabki- wczesna nauka czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną. Zestaw 2** Zestaw zawiera: sylaby otwarte ze spółgłoskami s, z, k, g, j, n; zestawy samogłoska + sylaba otwarta; wyrazy do czytania globalnego; wyrazy dwusylabowe zbudowane z sylab otwartych; zdania i proste teksty. # Teczka A4 # 37 kart # 17-stronicowa broszura z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń.	1 SZT.
277.	**Moje sylabki- wczesna nauka czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną. Zestaw 3** Zestaw zawiera: sylaby otwarte i zamknięte ze spółgłoskami p, m, b, l, t, d, f, w, s, z, k, g, j, n; wyrazy czytane globalnie; pseudowyrazy zbudowane z sylab otwartych i zamkniętych; zdania i teksty. # teczka: A4 # 58 kart # broszura z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń.	1 SZT.

278.	**Moje sylabki- wczesna nauka czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną. Zestaw 4** Zestaw zawiera: sylaby otwarte i zamknięte ze spółgłoskami sz, ż, rz, ch, h, ł, c, dz, cz, dż; krótkie wyrazy jednosylabowe; wyrazy czytane globalnie; pseudowyrazy zbudowane z sylab otwartych i zamkniętych; teksty, krzyżówki sylabowe. # teczka: A4 # 52 karty # broszura z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń.	1 SZT.
279.	**Pacynki „Poznajemy Emocje – 2 Twarze** Zabawa z pacynkami pozwala na przedstawianie historyjek, które umożliwiają poznanie dzieciom „świata emocji", nazywanie ich, rozpoznawanie w życiu codziennym. Na płycie CD zamieszczone są dwa opowiadania z muzyką, co pozwala nauczycielowi przedstawić historię bez konieczności jej opowiadania. Wystarczy włączyć płytę i poruszać pacynkami zgodnie ze scenariuszem zawartym w książeczce. Praktyczny zestaw pacynek do nauki rozpoznawania i nazywania emocji. Zawartość zestawu: # 6 pacynek (w tym 4 reprezentujące bohaterów o dwóch różnych twarzach) # płyta CD z nagraniem dwóch opowiadań oraz instrukcją.	1 SZT.
280.	**Lista obecności i humoru** Pomoc mająca na celu uczenie dzieci rozpoznawania i nazywania emocji (własnych i kolegów). Wykonana w formie welurowej makatki, na której dzieci mogą każdego dnia przypinać wizytówkę ze swoim imieniem pod jednym z czterech obrazków określających nastrój (radość, smutek, złość, lęk). Zawiera welurową tablicę o wymiarach: 121 x 69 cm oraz 30 sztuk wizytówek.	1 SZT.
281.	**Teatrzyk stragan** Super zabawa dla dwóch lub kilku osób, można tworzyć bez końca scenki i dialogi. Teatr lalkowy będzie bawić dzieciaki godzinami. Ten bardzo pomysłowy i nowatorski produkt wykonany jest z drewna i tkaniny. Odpowiedni dla dzieci od 3 do 8 lat. # 53 x 117 cm	1 SZT.
282.	**Kostiumy „Dżungla"** Zestaw ten pozwala na przedstawienie bajek bez potrzeby opowiadania jej, dzieci mogą jedynie poruszać się zgodnie ze scenariuszem zawartym w książeczce. Zestaw zawiera # 4 kostiumy zwierząt: lew, tygrys, małpa, niedźwiedź (rozmiar uniwersalny, przeznaczony dla 3 - 7 latka) # płyta CD z pełnym nagraniem ścieżki dźwiękowej (muzyka i głos) do przedstawienia teatralnego. # książeczka z dialogami dwóch bajek.	1 SZT.
283.	**Kostiumy „Gospodarstwo"** Zestaw ten pozwala na przedstawienie bajek bez potrzeby opowiadania jej, dzieci mogą jedynie poruszać się zgodnie ze scenariuszem zawartym w książeczce. # 4 kostiumy zwierząt: kaczor, pies, kogut, krowa (rozmiar uniwersalny, przeznaczony dla 3 - 7 latka) # płyta CD z pełnym nagraniem ścieżki dźwiękowej (muzyka i głos) do przedstawienia teatralnego. # książeczka z dialogami dwóch bajek.	1 SZT.
284.	**Pacynki: „Czerwony Kapturek", „Trzy Świnki"** Zawartość zestawu pozwala przygotować przedstawienie teatralne do dwóch bajek. Płyta CD zawiera dialogi bohaterów, co pozwala dzieciom jedynie poruszać pacynkami bez potrzeby opowiadania bajki. Dzięki temu dzieci mają większą śmiałość do wystąpień teatralnych, pokonując barierę nieśmiałości i lęku przed recytacją tekstu swojej roli. Praktyczny zestaw zawiera: # 8 pacynek # płyta CD # książeczka z dialogami dwóch bajek.	1 SZT.

285.	**Eduterapeutica dysleksja** Eduterapeutica dysleksja - daje możliwości wczesnej diagnozy i skutecznej terapii, uwzględniające rozmaite odmiany dysleksji. Diagnoza obejmuje cztery kategorie poznawcze, kluczowe dla rozwoju umiejętności czytania i pisania: funkcje językowe (automatyzacja języka, rozumienie tekstu, rymy, sylaby), funkcje wzrokowe (spostrzeganie sekwencji liter, spostrzeganie liter, spostrzeganie różnic w obrazach), pamięć (pamięć wzrokowa, zapamiętywanie figur geometrycznych, zapamiętywanie słów, rozpoznawanie rytmów), myślenie (spostrzeganie stosunków przestrzennych, hamowanie wykonawcze, kategoryzowanie, myślenie logiczne). Terapia obejmuje następujące rodzaje ćwiczeń: uzupełnianie wyrazów poprzez dopisywanie liter i sylab, dzielenie wyrazów na sylaby, oddzielanie słów od siebie, układanie zadań, ćwiczeń z pamięci i ze słuchu, przeznaczone do wydruku karty ćwiczeń grafomotorycznych.	1 SZT.
286.	**Ścianki manipulacyjne** 3 ścianki z drewna z labiryntami o różnych kształtach pozwalają na zabawę 3 dzieci jednocześnie. Przesuwanie elementów po torze rozwija koordynację wzrokowo-ruchową oraz ćwiczy sprawność rąk. # wym. ścianki 50 x 60 cm	1 SZT.
287.	**Zestaw bajek-grajek 1** 1. „Czerwony Kapturek” 2. „Przygody Piotrusia Pana” 3. „Calineczka” 4. „Stoliczku, nakryj się!” 5. „Król Ból” 6. „Alicja w krainie czarów” 7. „Plastusiowy pamiętnik” 8. „Tomcio Paluch” 9. „O Tadku Niejadku, babci i niejadku” 10. „O dwóch takich, co ukradli księżyc”	1 SZT.
288.	**Zestaw bajek-grajek 2** 1. „Pimpusia Sadełko” 2. „Muchy króla Apsika” 3. „Wielka niedźwiedzica” 4. „Konik Garbusek” 5. „Zabawa w podróż” 6. „Knyps z czubkiem” 7. „Czarodziejski młyn” 8. „Guliwer” 9. „Pan Ropuch” 10. „Wielki Czarodziej Oz” + płyta z piosenkami w jęz. angielskim GRATIS	1 SZT.
289.	**Szlaczki sześciolatka** Zestaw przygotowanych ćwiczeń pozwala dziecku, krok po kroku, doskonalić umiejętności rysowania szlaczków i pisania po śladzie. Interesujące zadania, barwne ilustracje oraz zestaw naklejek. # format: 20,5 x 28,5 cm	1 SZT.
II. SZKOŁA PODSTAWOWA W PASIEKACH **POMOCE DYDAKTYCZNE NA ZAJĘCIA DLA DZIECI Z TRUDNOŚCIAMI W ZDOBYWANIU UMIEJĘTNOŚCI MATEMATYCZNYCH**		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilość sztuk/ zestawów**
290.	**Liczydło stojące** Koraliki w 2 kolorach. # wym. 85 x 120 cm	1 SZT.
291.	**Mata - kształty, kolory, liczby** Gra, która rozwija u dzieci wysoką samoocenę i kształtuje pozytywne postawy. Uczy kolorów, kształtów oraz liczenia w zakresie od 1 do 10 również w czasie gier ruchowych. # okrągła winylowa mata śr. 122 cm # 5 dmuchanych kostek o wym. 12,7 cm # 5 woreczków z grochem śr. 8 cm # instrukcja.	1 SZT.

292.	**Elektroniczny matematyk** Ciekawa pomoc do interaktywnej nauki matematyki w zakresie czterech podstawowych działań: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie. Dziecko wykorzystując ten trójkąt ma możliwość wyboru trybu pracy: czasowego lub bez limitu czasu. Pomoc jest poręczna i uatrakcyjnia pracę na lekcjach matematyki. # wym. 10 x 10 x 10 cm	4 SZT.
293.	**EduRom gry edukacyjne matematyka pierwsze odkrycia** eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. eduROM Pierwsze odkrycia 5-6 lat. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	1 SZT.
294.	**Zestaw matematyczny z kartami Zadań** Wieloelementowy zestaw do zabaw i ćwiczeń matematycznych: sortowania, dopasowywania, porównywania zbiorów, kształtów i kolorów, liczenia itp. Za pomocą kolorowych elementów w atrakcyjny sposób można wprowadzać pojęcia, ćwiczyć i utrwalać zdobyte umiejętności. Kolorowe karty zadań i przewodnik z propozycjami ćwiczeń są bazą pomysłów do wykorzystania w pracy z dzieckiem. Natomiast różnego rodzaju liczmany i akcesoria pozwalają na tworzenie nowych propozycji zadań matematycznych o różnym stopniu trudności, dostosowanych do indywidualnych potrzeb dziecka. W skład zastawu wchodzą: 716 liczmanów (kolorowe żetony, spinacze, kształty, owoce, pojazdy, dinozaury, owady, pionki), 12 dwustronnych kart o wym. 28 x 21,5 cm, 3 ruletki, kostka z cyframi, 6 miseczek do sortowania.	1 SZT.
295.	**Gra z lusterkiem – niebieska**	1 SZT.

	Wspaniała gra, która pomaga dzieciom w zrozumieniu pojęcia symetrii. Zadaniem uczestników jest dokładne odtworzenie za pomocą kostek i lusterka wzorów zaprezentowanych na kartach. Zawiera: # 2 plastikowe lusterka o wym. 6 x 6 cm # 4 kostki ze wzorami o wym. 2,5 x 2,5 cm, # 24 karty zadaniowe.	
296.	**Matematyczna gra sportowa** Gra ruchowa wspomagająca umiejętność wykonywania działań matematycznych: dodawania, odejmowania i mnożenia. Może być wykorzystywana w zabawach zespołowych. Mata stojąca posiada: # 4 zmienne plansze o wym. 60 x 51 cm # 12 woreczków z grochem śr. 6 cm # instrukcję. # od 6 lat.	1 SZT.
297.	**Idziemy na zakupy** Gra w prosty i zabawny sposób ćwiczy umiejętność dodawania. W zabawie może uczestniczyć nawet 12 graczy. Każde dziecko otrzymuje kartę z ilustracją wózka na zakupy wraz ze wskazaną ilością monet (prawy górny róg karty). Dziecko dobiera właściwą ilość monet zgodnie ze wskazaniem na karcie. Zadaniem dzieci jest zakup zabawek czyli zapełnienie koszyka zabawkami o określonej cenie i wydanie wszystkich monet. Dzięki grze, dzieci uświadamiają sobie z jakich części mogą składać się liczby, przygotowują się również do operowania pieniędzmi. # 12 kart – wózków, # 55 kart z zabawkami, # 75 monet, # instrukcja.	1 SZT.
III. SZKOŁA PODSTAWOWA W PASIEKACH **POMOCE DYDAKTYCZNE NA ZAJĘCIA DLA DZIECI Z ZABURZENIAMI ROZWOJU MOWY**		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilość sztuk/ zestawów**
298.	**Dziennik zajęć logopedy** Dziennik zajęć logopedy jest pozycją dostosowaną do pracy logopedy w szkole i zawiera takie elementy, jak: krótkie omówienie zadań logopedy, procedur i narzędzi badawczych; zestawienie danych dotyczących diagnozy i terapii logopedycznej; dane ucznia, diagnoza i indywidualny program terapii, ocena postępów dziecka; treść prowadzonych zajęć; wykaz obecności uczniów na zajęciach; kontakty z rodzicami hospitacje i wizytacje; miejsce na notatki. W dzienniku przewidziano rubryki dla 80 uczniów. Dziennik zajęć logopedy jest zgodny z Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 24 sierpnia 2010 r. # format: A4 # 64 str.	5 SZT.
299.	**Kwestionariusz badania mowy** Kwestionariusz ten może być wykorzystywany do diagnozy logopedycznej dzieci przedszkolnych i szkolnych. Składa się z obrazków, których nazwy zawierają samogłoski i spółgłoski w trzech pozycjach, w których mogą pojawić się w wyrazie: w nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Głoski występujące w nazwach obrazków ułożone są w kolejności zgodnej z tym jak pojawiają się w rozwoju mowy dziecka. Uwzględnia spółgłoski wargowe, wargowo-zębowe, przedniojęzykowo-zębowe, przedniojęzykowo-dziąsłowe, środkowojęzykowe, tylnojęzykowe oraz samogłoski podstawowe + ą, ę. Do kwestionariusza dołączona jest karta badania mowy, której kolejność zapisu głosek jest zgodna z kolejnością pojawiających się wyrazów. # format: A5 # 124 str.	1 SZT.
300.	**Wiatraczek I**	10 SZT.

	Pomoc do ćwiczeń oddechowych i logopedycznych. Kolorowe wiatraczki zachęcają dzieci do zabawy i wykonywania różnorodnych ćwiczeń oddechowych stymulujących prawidłowy rozwój aparatu mowy. Wiatraczki wykonane zostały z foli błyszczącej i holograficznej.	
301.	**Cmokaj, dmuchaj, parskaj...** Katarzyna Szłapa. Ćwiczenia oddechowe i artykulacyjne dla dzieci najmłodszych (4-7 lat). Książka zawiera zestaw zabaw kształtujących prawidłowy tor oddechowy, pogłębiających oddech, usprawniających mięśnie języka, warg i pierścienia zwierającego gardło przedstawionych w atrakcyjnej dla dzieci formie. # format: A4 # 44 str. # plansza do gry	1 SZT.
302.	**Piórka 85g** # 85 g około 750 szt. # różne kolory.	1 SZT.
303.	**Lustro logopedyczne małe** Lustro w drewnianej ramie z podpórką. Służy do ćwiczeń logopedycznych. Idealne do indywidualnej pracy dziecka, zarówno w szkole, jak i w domu. Stanowi niezbędne wsparcie dodatkowych zajęć logopedycznych przeznaczonych dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy. Pozwala, na początku, na obserwowanie wzoru prawidłowego ułożenia narządów artykulacyjnych, a następnie na naśladowanie i wykonanie samodzielnie odpowiednich ćwiczeń. # 1 szt., # wym. bez ramy 25 x 25 cm	2 SZT.
304.	**Bocian Klemens Kle-Kle** Puzzle logopedyczne przeznaczone dla dzieci przedszkolnych, rozpoczynających naukę w szkole i starszych. Służy do ćwiczeń słuchowych w przyporządkowywaniu zwierzętom i rzeczom wydawanych przez nie odgłosów, zapisanych w formie fonetycznej. Służy także jako materiał językowy do utrwalania właściwej wymowy głosek: j, ł, ch, n, m; poprawnego czytania, pisania oraz dzielenia wyrazów na sylaby.	1 SZT.
305.	**Zabawy słuchowe. Ćw. dla uczniów klasy 0 i I –III** Książka ta jest kierowana do rodziców i nauczycieli, którzy chcą usprawnić funkcje słuchowe u dzieci w wieku od 6 do 9 lat poprzez ćwiczenia rytmiczne, słuchu fonemowego, analizy i syntezy sylabowej / głoskowej, wrażliwości i koncentracji słuchowej. W publikacji opisanych jest 90 zabaw. Znaczącą część książki stanowią załączniki potrzebne do wykonania niektórych ćwiczeń - ilustracje stanowiące materiał ćwiczeniowy. Dużą zaletą ćwiczeń jest to, że choć zostały ułożone według rosnącego stopnia trudności, to wykonywać je można w zależności od potrzeb, niekoniecznie po kolei.# format: A4, # 136 str.	1 SZT.
306.	**Kocham Czytać Pakiet 18 szt. Seria Logopedyczna** Seria logopedyczna „Kocham czytać” przeznaczona jest do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz starszych - zagrożonych dysleksją, z wadami wymowy. Pakiet 18 zeszytów pozwala dziecku: poznać wszystkie litery polskiego alfabetu, wcześnie rozpocząć naukę czytania, zwiększać zasób, słownictwa, opanować sztukę czytania ze zrozumieniem, uczyć się języków obcych, nauczyć się w przyszłości pisowni trudnych wyrazów. W zestawie gratis znajdują się: „Kocham czytać. Poradnik dla rodziców i nauczycieli” oraz „Kocham czytać. Kolorowanka”. # format: 16 x 20 cm, # zeszyt 20 str., # kolorowanka 40 str., # poradnik 120 str.	1 SZT.

307.	**CD - "Logopedyczne zabawy. Część II - s, z,c,dz"** Zestaw 5 multimedialnych programów komputerowych - program ma na celu usprawnianie wymowy głosek s, z, c, dz oraz różnicowanie ich. Program "Domino" służy do utrwalania wymowy ćwiczonych głosek w wyrazach w różnych pozycjach. Program "Co nie pasuje" - do różnicowania głosek opozycyjnych. Program "Pilot" - do automatyzacji wymowy, w którym dziecko dopasowuje nazwy obrazka do pokazanych w dolnej części ekranu liter. Program "Nagraj i odtwórz" - rejestrator dźwięku do porównywania wymowy w trakcie terapii. # 4-9 lat	1 SZT.
308.	**CD - "Logopedyczne zabawy. Część I - sz,ż,cz,dż"** Zestaw 5 multimedialnych programów komputerowych, które mają na celu usprawnianie wymowy głosek sz, ż cz, dż oraz różnicowanie ich. Program Podpisz i powiedz służy do utrwalania głosek w wyrazach. Program Zapamiętaj i Powiedz polega na dopasowywaniu par tych samych kart. Program Uzupełnij wyraz - różnicowanie i utrwalanie głosek opozycyjnych sz-s, cz-c, ż-z, dż-dz. Program Spadające karty dodatkowo ćwiczy świadomość fonologiczną, refleks koncentrację i spostrzegawczość wzrokową. Gra Nagraj i odtwórz - rejestrator dźwięku do porównywania wymowy w trakcie terapii. # 4-9 lat	1 SZT.
309.	**CD - "Logopedyczne zabawy. Cz.IV – j,l,r"** Zestaw 6 multimedialnych programów komputerowych – program ma na celu usprawnianie wymowy głosek j, l, r. oraz różnicowanie ich. Program "Odgłosy" polegająca na dobieraniu w pary obrazków do pokazanych poniżej napisów. Program "Podpisz i powiedz" polega na układaniu podpisu pod obrazkiem, a podpis układa się zdejmując kolejne litery ze "stosu" a potem w odpowiedniej kolejności do kratek znajdujących się pod obrazkiem. Program "Klocki" polega na dobieraniu obrazków w pary. Program "Latający spodek" - wstawianie odpowiedniej litery (j,l,r) w odpowiednią pustą kratkę. Program "Labirynt" - przebycie pojazdem przez labirynt od startu do mety. Program "Nagraj i odtwórz" to rejestrator dźwięku do nagrywania i porównywania wymowy w trakcie terapii. # 4-9 lat	1 SZT.
310.	**Dwie wieże - Kto prędzej?** Gra logopedyczna „Dwie wieże” - gra, która służy do ćwiczeń artykulacji oraz różnicowania głosek k-g i t - d. Od 2 do 4 graczy. „Kto prędzej?” - ćwiczy artykulację głosek sz, ż, cz, dż i s, z, c, dz oraz ich prawidłowego różnicowania artykulacyjnego i słuchowego. Składa się z 44 obrazków z głoskami sz, ż, cz, dż i 44 obrazków z głoskami s, z, c, dz. # 1 dwustronna plansza (wym. 40 x 32,5 cm) # 16 pionków, kostka	1 SZT.
311.	**Gra planszowa Ślimak-czterolistna Koniczynka** Pomoc zawierająca 2 gry, przeznaczona do pracy i zabawy z dziećmi z zaburzeniami mowy. W łatwy i ciekawy sposób dziecko ćwiczy wymowę, bawiąc, edukuje i wspomaga proces przeprowadzenia przyjemnych i efektywnych zajęć logopedycznych. Gra logopedyczna „Ślimak” ćwiczy artykulację głosek ś, ź, ć, dź oraz słuchowe różnicowanie głosek dźwięcznych/bezdźwięcznych. Do gry potrzebna jest kostka, pionki i długopis. Natomiast „Czterolistna koniczynka” służy do ćwiczeń poprawnej artykulacji głosek sz, ż, cz, dż oraz ich słuchowego różnicowania. Gra składa się z 72 obrazków z głoskami sz, ż, cz, dż. 16 pionków, kostka, dwustronna plansza (wym. 40 x 32,5 cm)	1 SZT.

312.	**Piramida Logopedyczna L1** Budowanie piramidy odbywa się na zasadzie gry w domino. Zabawa rozwija u dziecka zdolność myślenia i zapamiętywania, uczy wytrwałości, wzmacnia koncentrację i skutecznie pomaga przezwyciężyć trudności w procesie uczenia się. Kolorowe linie brzegów i gwiazdki stanowią element samokontroli.	1 SZT.
313.	**Piramida Logopedyczna L2** Budowanie piramidy odbywa się na zasadzie gry w domino. Zabawa rozwija u dziecka zdolność myślenia i zapamiętywania, uczy wytrwałości, wzmacnia koncentrację i skutecznie pomaga przezwyciężyć trudności w procesie uczenia się. Kolorowe linie brzegów i gwiazdki stanowią element samokontroli.	1 SZT.
314.	**Materiał wyrazowo-obrazkowy głosek Dentalizowanych** Materiał przeznaczony jest do utrwalania w układach opozycyjnych głosek po wcześniejszym wyćwiczeniu ich artykulacji w izolacji, sylabach, wyrazach i zdaniach. 1. Opozycje głosek przedniojęzykowo-zębowych s, z, c, dz i przedniojęzykowo-dziąsłowych sz, ż, cz, dż. 2. Opozycje głosek przedniojęzykowo-zębowych s, z, c, dz i środkowo językowo - dziąsłowych ś, ź, ć, dź. 3. Opozycje głosek przedniojęzykowo - dziąsłowych sz, ż, cz, dż i środkowojęzykowych ś, ź, ć, dź. Opozycje głosek zwarto-szczelinowych c, cz, ć, dz, dż, dź i szczelinowych s, sz, ś, z, ż, ź. # format: A4 # 68 str.	10 SZT.
315.	**Materiał wyrazowo-obrazkowy głosek sz, ż, cz, dż** Przeznaczony jest do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek sz, ż, cz, dż w wyrazach, w nagłosie, śródgłosie i wygłosie; w wyrażeniach i całych zdaniach. Materiał słowny ułożono według zasad logopedycznych. Należy go wykorzystywać po wywołaniu w izolacji głosek sz, ż (rz), cz, dż i utrwaleniu ich w sylabach.	10 SZT.
316.	**Radosne R- ćw. wspomagające wywoływanie głoski r i ją utrwalające** Książka ta jest kierowana do dzieci, które mają problemy z wymawianiem głoski „r". Zawiera ona wiele ciekawych ćwiczeń, które pomogą wywołać, a następnie utrwalić tę głoskę. Ćwiczenia opierają się na prostych tekstach, a ich bohaterami są sympatyczne dzieci, zwierzątka i znane dzieciom przedmioty. Dodatkowo praca z książką wspiera rozwój grafomotoryczny i językowy dzieci. Do książki dołączone są dwie gry. Jedna z nich to popularne i lubiane przez dzieci memory, druga to gra planszowa (bez ograniczeń wiekowych - wystarczy wziąć kilka guzików i kostkę, by bawić się i ćwiczyć wymowę „r"). Instrukcje do gier znajdują się w książce. # format: A4, # 68 str.	1 SZT.
317.	**Bajeczki logopedyczne. Zabawne historyjki usprawniające mowę dziecka** Bajeczki logopedyczne opracowane z myślą o dzieciach w wieku wczesnoszkolnym z zaburzeniami kinestezji artykulacyjnej przy prawidłowym słuchu fonematycznym. # sprzyjają płynności ekspresyjnej dzięki wzbogacaniu słownictwa, kształtowaniu mowy dialogowej i opowieściowej # usprawniają myślenie przez określanie związków przyczynowo-skutkowych # do pracy z dziećmi dyslektycznymi, z zaburzeniami kinestezji artykulacyjnej lub z dziećmi o opóźnionym rozwoju mowy. # format A4 (albumowy),# 48 str.	1 SZT.
318.	**Loguś - program komputerowy** Loguś - Komputerowe Gry Logopedyczne jest to zestaw czterech atrakcyjnych gier komputerowych, łączących w sobie dźwięki i labiogramy - fotografie przedstawiające prawidłowo wypowiadane głoski. Loguś wspomaga naukę poprawnej	1 SZT.

	wymowy głosek i wyrazów u dzieci uczęszczających na zajęcia z logopedą. Prosta obsługa oraz pomoc lektorki umożliwia dziecku samodzielną naukę i zabawę z programem. Program składa się z następujących gier: „Patrzę i mówię - głoski” Labiogram - Głoska i Głoska - Labiogram. Program Loguś może być z dużym powodzeniem wykorzystywany w pracy z dziećmi autystycznymi (wizualizacja głosek polskich w postaci labiogramów). Gra dostępna jest w dwóch trybach: Głoska ->Labiogram - Gracz musi wskazać labiogram na którym przedstawiono wylosowaną głoskę. Labiogram ->Głoska - Gracz musi wybrać spośród wszystkich głosek, tą którą przedstawia zdjęcie.	
319.	**Logo Obrazki. Część I –sygmatyzm** Program do terapii przeznaczony jest dla osób pracujących z dziećmi w wieku od 4 do 8 lat. Służy on nie tylko do kształtowania prawidłowej wymowy u dzieci, ale również do wspomagania ich harmonijnego rozwoju. Program został opracowany na bazie ponad 500 obrazków i służy wspieraniu rozwoju mowy i myślenia małego dziecka. Program składa się z 4 poziomów trudności i kształci różne formy sprawności umysłowych dziecka: logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętność analizy i syntezy wyrazów i inne.	1 SZT.
320.	**Zeszyt ćwiczeń. Część II - s,z,c,dz** Zawiera ćwiczenia tradycyjne utrwalające wymowę głosek s, z, c, dz. Do ćwiczeń dodane są 22 wkładki na sztywnym kartonie zawierające ćwiczenia dla dzieci (wym. 16,5 x 24 cm).	1 SZT.
321.	**Zeszyt ćwiczeń. Część IV- j, l, r** Ogromna różnorodność ćwiczeń. Treści wzbogacone są o doskonałą, kolorową szatę graficzną, korelującą z programami komputerowymi.	1 SZT.
322.	**Zeszyt ćwiczeń Część I-sz,ż,cz,dż** Zawiera ćwiczenia ortofoniczne, ćwiczenia do pracy indywidualnej i pracy grupowej. Do zeszytu dołączonych jest również 60 kolorowych obrazków do ćwiczeń dla dzieci, które nie czytają. # wym. 16,5 x 24 cm	1 SZT.
323.	**Jarmark logopedyczny** Mariola Malkiewicz. Zabawy logopedyczne podzielone na 4 grupy – zgodnie z układem pór roku, w układzie szkolnym, od jesieni do lata oraz według stopnia trudności. Podane zostały cele zabaw, pomoce oraz ich przebieg. Część zabaw wykorzystuje znane i lubiane utwory, np. wiersze Tuwima, popularne i łatwo dostępne. Zabawy można modyfikować, mogą być one początkiem zajęć lub ich podsumowaniem. # format A5, # 176 str.	1 SZT.
324.	**Przygoda z głoskami syczącymi i szumiącymi – gra** # Głoski s, z, c, dz oraz sz, ż, cz, dż.	1 SZT.
325.	**Przygoda z głoskami dźwięcznymi i bezdźwięcznymi – gra** # Głoski: b, d, dzi, g, w, z, zi, ż oraz p, t, ci, k, f, s, si, sz.	1 SZT.
326.	**Kocham mówić - Historyjki obrazkowe z tekstami** Plansze przeznaczone dla logopedów, neurologopedów, nauczycieli przedszkoli, szkół powszechnych i specjalnych, lektorów języka polskiego jako obcego, rodziców i opiekunów. Do pięciu serii ilustracji dołączone są teksty obrazujące narastanie słownika i zjawisk gramatycznych. Plansze powstały po to, aby ułatwić pracę wszystkim, którzy pragną, by ich	1 SZT.

	podopieczni budowli zdania poprawne gramatycznie, pomagają również nawiązać kontakt z osobami mającymi trudności w wypowiadaniu się. Ilustracje mogą służyć też do ćwiczeń myślenia przyczynowo-skutkowego. # format: 14,5 x 19,5 cm # 75 kart (15 kart z ilustracjami + 60 z tekstami)	
IV. SZKOŁA PODSTAWOWA W PASIEKACH **POMOCE DYDAKTYCZNE NA ZAJĘCIA Z UCZNIEM ZDOLNYM**		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilość sztuk/ zestawów**
327.	**EduRom gra matematyczna Wesołe Miasteczko** eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb.W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Fabuła gry - pewnego dnia nieznośny klaun popsuł wszystkie urządzenia w wesołym miasteczku i uniemożliwił korzystanie z jego atrakcji. Dziecko, rozwiązując kolejne zadania matematyczne, uruchamia ponownie wesołe miasteczko, a przy okazji rozwija umiejętność logicznego myślenia, spostrzegawczość i twórcze podejście do rozwiązywania zadań. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	9 SZT.
328.	**eduRom Język polski - Czytam i piszę** Pasjonująca interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6-10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisania. Program wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem	10 SZT.

	czytać oraz przyswajać sobie reguły poprawnego pisania. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i ciekawe narracje swobodnie wprowadzają dziecko w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	
329.	**EduRom gra matematyczna ZOO** eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Fabuła gry - dziecko ma wziąć udział w wyprawie, której celem jest odszukanie sześciu zagrożonych gatunków zwierząt. Wiadomości o ich środowisku naturalnym, warunkach życia i zwyczajach zostaną opracowane w specjalnym raporcie. Odnajdywanie informacji jest pretekstem do rozbudzania dziecięcych zainteresowań matematyką, wspierania aktywności twórczej oraz umiejętności skupiania uwagi w trakcie rozwiązywania zadań. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	9 SZT.
330.	**EduRom gra matematyczna Niezwykłe wakacje**	9 SZT.

	eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Po zakończeniu roku szkolnego dzieci wyjechały na wymarzone wakacje do dziadków. Na miejscu okazało się jednak, że cała niegdyś piękna okolica zmieniła się nie do poznania. Pobliska fabryka zatruwa środowisko. Dlaczego? Trzeba to zbadać i naprawić szkody. To zadanie dla dziecka, które podczas rozwiązywania zagadki może się wykazać sprytem, spostrzegawczością, zręcznością i jednocześnie wiedzą matematyczną. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	
331.	**Burza mózgów** Doskonała pomoc do budowania obwodów elektrycznych i zapoznania się z zagadnieniami dotyczącymi elektroniki. Łatwe do połączenia ze sobą elementy pozwalają na zbudowanie 350 projektów. 4 baterie AA (nie dołączono). # 42 el. # wym. 38,5 x 25 x 3 cm	1 SZT.
I. SZKOŁA PODSTAWOWA W SZCZAWINIE		
POMOCE DYDAKTYCZNE NA ZAJĘCIA DLA DZIECI Z TRUDNOŚCIAMI W CZYTANIU I PISANIU, W TYM TAKŻE ZAGROŻONYCH RYZYKIEM DYSLEKSJI		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilość sztuk/ zestawów**
332.	**Globus** śr. 320 fizyczny podświetlany # śr. 32 cm, # wys. 48 cm # opakowanie: pudełko kartonowe	2 SZT.

333.	**Tworzymy obrazki** Duże, kolorowe ilustracje ukazujące sceny z życia codziennego: w ogrodzie, w kuchni, na ulicy, w supermarkecie, na basenie, na urodzinowym przyjęciu itp. Doskonale służą do ćwiczeń językowych w grupie, a towarzyszące czarno-białe plansze do uzupełniania, umożliwiają ćwiczenia rozwijające pamięć i wyobraźnię. # 12 kolorowych plansz o wym. 40 x 52 cm # 6 dwustronnych plansz czarno-białych o wym. 40 x 52 cm # 12 kart A4 do kopiowania # 12 kart-instrukcji.	1 SZT.
334.	**Alfabet z obrazkami** Pomoc do pracy z dziećmi w klasach 1-3, doskonale sprawdza się w zajęciach rewalidacyjnych i pozalekcyjnych z uczniami, mającymi trudności w czytaniu i pisaniu, w tym, zagrożonymi ryzykiem dysleksji. Zestaw dwustronnych kart to praktyczny materiał do demonstracji liter. Każda karta zawiera z jednej strony literę drukowaną i pisaną (wraz z kierunkiem jej pisania), ilustrację wraz z podpisem. Druga strona natomiast nie posiada obrazka - jedynie zapis litery, co daje możliwość zaadoptowania karty według własnych potrzeb. Wystarczy nakleić wybrany obrazek lub wykonać ilustrację. W ten sposób można dostosowywać wyrazy związane z wprowadzaną literą do umiejętności czy zainteresowań uczniów. Pomoc rozwija rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, orientację przestrzenną, koordynację wzrokowo - ruchową, umiejętność słuchania i spostrzegania. Pomoc przeznaczona jest dla dzieci, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, z zaburzonym funkcjonowaniem analizatora słuchowego i wzrokowego, z obniżonym poziomem grafomotorycznym i płynnością ruchów, z zaburzoną koordynacją wzrokowo - ruchową, u których chcemy wspomagać umiejętność prawidłowego kreślenia liter pojedynczych jak również dwuznaków i zmiękczeń. # 44 karty, # format A4	2 SZT.
335.	**Szeregi i sekwencje** Ćwiczenia kształtujące umiejętność szeregowania i odtwarzania sekwencji – podstawowej zdolności poznawczej warunkującej możliwość posługiwania się językiem mówionym oraz pisanym (mówienie /pisanie to odtwarzanie głosek / liter w odpowiedniej kolejności). # 46 usztywnionych kart # format A4, zawiera materiał z zakresu: - szeregów (naśladowanie, kontynuowanie), - sekwencje wzrokowe (naśladowanie, kontynuowanie, uzupełnianie), - rysunki schematyczne - rysowanie (naśladowanie, kontynuowanie sekwencji) , - wzory atematyczne - sekwencje czasowe, - naśladowanie bezpośrednie – sekwencje ruchów - naśladowanie sekwencji uderzeń, - sekwencje słuchowe	2 SZT.
336.	**Moje sylabki- wczesna nauka czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną. Zestaw 1** Pierwszy zestaw zawiera: samogłoski; wyrażenia dźwiękonaśladowcze; pierwsze sylaby otwarte ze spółgłoskami p, m, b, l, f, w, t, d; wyrazy do czytania globalnego; zestawy samogłoska plus sylaba otwarta; wyrazy dwusylabowe zbudowane z sylab otwartych; zadania i proste teksty. # Teczka A4 # 64 karty # 21-stronicowa broszura z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń.	1 SZT.
337.	**Moje sylabki- wczesna nauka czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną. Zestaw 2** Zestaw zawiera: sylaby otwarte ze spółgłoskami s, z, k, g, j, n; zestawy samogłoska + sylaba otwarta; wyrazy do czytania globalnego; wyrazy dwusylabowe zbudowane z sylab otwartych; zdania i proste teksty. # Teczka A4 # 37 kart # 17-stronicowa broszura z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń.	2 SZT.
338.	**Moje sylabki- wczesna nauka czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną. Zestaw 3** Zestaw zawiera: sylaby otwarte i zamknięte ze spółgłoskami p, m, b, l, t, d, f, w, s, z, k, g, j, n; wyrazy czytane globalnie;	2 SZT.

	pseudowyrazy zbudowane z sylab otwartych i zamkniętych; zdania i teksty. # teczka: A4 # 58 kart # broszura z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń.	
339.	**Moje sylabki- wczesna nauka czytania metodą symu** Zestaw zawiera: sylaby otwarte i zamknięte ze spółgłoskami sz, ż, rz, ch, h, ł, c, dz, cz, dż; krótkie wyrazy jednosylabowe; wyrazy czytane globalnie; pseudowyrazy zbudowane z sylab otwartych i zamkniętych; teksty, krzyżówki sylabowe. # teczka: A4 # 52 karty # broszura z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń.	2 SZT.
340.	**Pacynki „Poznajemy Emocje – 2 Twarze** Zabawa z pacynkami pozwala na przedstawianie historyjek, które umożliwiają poznanie dzieciom „świata emocji", nazywanie ich, rozpoznawanie w życiu codziennym. Na płycie CD zamieszczone są dwa opowiadania z muzyką, co pozwala nauczycielowi przedstawić historię bez konieczności jej opowiadania. Wystarczy włączyć płytę i poruszać pacynkami zgodnie ze scenariuszem zawartym w książeczce. Praktyczny zestaw pacynek do nauki rozpoznawania i nazywania emocji. Zawartość zestawu: # 6 pacynek (w tym 4 reprezentujące bohaterów o dwóch różnych twarzach) # płyta CD z nagraniem dwóch opowiadań oraz instrukcją.	1 SZT.
341.	**Lista obecnosci i humoru** Pomoc mająca na celu uczenie dzieci rozpoznawania i nazywania emocji (własnych i kolegów). Wykonana w formie welurowej makatki, na której dzieci mogą każdego dnia przypinać wizytówkę ze swoim imieniem pod jednym z czterech obrazków określających nastrój (radość, smutek, złość, lęk). Zawiera welurową tablicę o wymiarach: 121 x 69 cm oraz 30 sztuk wizytówek.	1 SZT.
342.	**Kostiumy „Gospodarstwo"** Zestaw ten pozwala na przedstawienie bajek bez potrzeby opowiadania jej, dzieci mogą jedynie poruszać się zgodnie ze scenariuszem zawartym w książeczce. # 4 kostiumy zwierząt: kaczor, pies, kogut, krowa (rozmiar uniwersalny, przeznaczony dla 3 - 7 latka) # płyta CD z pełnym nagraniem ścieżki dźwiękowej (muzyka i głos) do przedstawienia teatralnego. # książeczka z dialogami dwóch bajek.	1 SZT.
343.	**Kostiumy „Dżungla"** Zestaw ten pozwala na przedstawienie bajek bez potrzeby opowiadania jej, dzieci mogą jedynie poruszać się zgodnie ze scenariuszem zawartym w książeczce. Zestaw zawiera # 4 kostiumy zwierząt: lew, tygrys, małpa, niedźwiedź (rozmiar uniwersalny, przeznaczony dla 3 - 7 latka) # płyta CD z pełnym nagraniem ścieżki dźwiękowej (muzyka i głos) do przedstawienia teatralnego. # książeczka z dialogami dwóch bajek.	1 SZT.
344.	**Pacynki: „Czerwony Kapturek", „Trzy Świnki"** Zawartość zestawu pozwala przygotować przedstawienie teatralne do dwóch bajek. Płyta CD zawiera dialogi bohaterów, co pozwala dzieciom jedynie poruszać pacynkami bez potrzeby opowiadania bajki. Dzięki temu dzieci mają większą śmiałość do wystąpień teatralnych, pokonując barierę nieśmiałości i lęku przed recytacją tekstu swojej roli. Praktyczny zestaw zawiera: # 8 pacynek # płyta CD # książeczka z dialogami dwóch bajek.	1 SZT.
345.	**Ścianki manipulacyjne** 3 ścianki z drewna z labiryntami o różnych kształtach pozwalają na zabawę 3 dzieci jednocześnie. Przesuwanie	2 SZT.

	elementów po torze rozwija koordynację wzrokowo-ruchową oraz ćwiczy sprawność rąk. # wym. ścianki 50 x 60 cm	
346.	**Szlaczki sześciolatka** Zestaw przygotowanych ćwiczeń pozwala dziecku, krok po kroku, doskonalić umiejętności rysowania szlaczków i pisania po śladzie. Interesujące zadania, barwne ilustracje oraz zestaw naklejek. # format: 20,5 x 28,5 cm	4 SZT.
347.	**Labirynt – ser** Stojące drewniane panele z labiryntem. Przesuwanie elementu po wyznaczonym torze ćwiczy koncentrację i koordynację wzrokowo - ruchową. # wym. 64 x 64 cm	1 SZT.
348.	**Ścianki manipulacyjne** 3 ścianki z drewna z labiryntami o różnych kształtach pozwalają na zabawę 3 dzieci jednocześnie. Przesuwanie elementów po torze rozwija koordynację wzrokowo-ruchową oraz ćwiczy sprawność rąk. # wym. ścianki 50 x 60 cm	1 SZT.
349.	**Opowiedz o tym** Zestaw zawiera 26 różnych opowieści - historii. Każda opowieść przedstawiona jest na kilku kartach (od 4 do 7 kart). Gra rozwija logiczne myślenie, poszerza zasób słownictwa, uczy przewidywania i wyciągania konsekwencji z różnych zachowań. Zadaniem dzieci jest zaprezentować karty jednej serii we właściwym porządku. Dzieci opowiadają historię, karta po karcie, wyjaśniają wydarzenia, nadają odpowiednie tytuły poszczególnym historiom. Dzieci mogą pracować indywidualnie, w parach lub w grupach. Doskonała pomoc dydaktyczna w nauczaniu początkowym na zajęciach edukacji polonistycznej. # szablony, # karty obrazowe.	1 SZT.
II. SZKOŁA PODSTAWOWA W SZCZAWINIE		
POMOCE DYDAKTYCZNE NA ZAJĘCIA DLA DZIECI SZCZEGÓLNIE UZDOLNIONYCH ARTYSTYCZNIE		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilość sztuk/ zestawów**
350.	**Mata - kształty, kolory, liczby** Gra, która rozwija u dzieci wysoką samoocenę i kształtuje pozytywne postawy. Uczy kolorów, kształtów oraz liczenia w zakresie od 1 do 10 również w czasie gier ruchowych. # okrągła winylowa mata śr. 122 cm # 5 dmuchanych kostek o wym. 12,7 cm # 5 woreczków z grochem śr. 8 cm # instrukcja.	3 SZT.
351.	**EduRom gry edukacyjne matematyka pierwsze odkrycia** eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich	1 SZT.

	kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. eduROM Pierwsze odkrycia 5-6 lat. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	
352.	**Idziemy na zakupy** Gra w prosty i zabawny sposób ćwiczy umiejętność dodawania. W zabawie może uczestniczyć nawet 12 graczy. Każde dziecko otrzymuje kartę z ilustracją wózka na zakupy wraz ze wskazaną ilością monet (prawy górny róg karty). Dziecko dobiera właściwą ilość monet zgodnie ze wskazaniem na karcie. Zadaniem dzieci jest zakup zabawek czyli zapełnienie koszyka zabawkami o określonej cenie i wydanie wszystkich monet. Dzięki grze, dzieci uświadamiają sobie z jakich części mogą składać się liczby, przygotowują się również do operowania pieniędzmi. # 12 kart – wózków, # 55 kart z zabawkami, # 75 monet, # instrukcja.	3 SZT.
353.	**Magnetyczne ułamki** Doskonała pomoc do poznania najważniejszych właściwości ułamków. Duże listwy o jednakowej długości podzielono na części, aby zobrazować całość oraz ułamki 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10 i 1/12. Listwy wykonane są z estetycznego, wytrzymałego tworzywa w atrakcyjnych kolorach, wystarczą na długie lata interesującej nauki. Zestaw ten znacznie ułatwia dzieciom opanowanie tego trudnego działu matematyki, zrozumienie abstrakcyjnych pojęć i działań związanych z ułamkami. # 9 różnych kolorów # od 1/1 do 1/12 # wym. 1/1 100 x 10 cm	1 SZT.
354.	**Zestaw instrumentów** Biało-filetowy zestaw instrumentów składający się z: # Drewniane guiro dł. 14 cm, # 2 szt. 4 dzwoneczki z rączką materiałową na rzepie, # bębenek śred. 15,2 cm, # drewniane marakasy, # cymbałki rozm. 27 x 3,5 cm i 2 szt. pałeczki drewniane rozm. 14 x 2 cm. # 6 instrumentów.	2 SZT.
355.	**Teatrzyk stragan** Super zabawa dla dwóch lub kilku osób, można tworzyć bez końca scenki i dialogi. Teatr lalkowy będzie bawić dzieciaki godzinami. Ten bardzo pomysłowy i nowatorski produkt wykonany jest z drewna i tkaniny. Odpowiedni dla dzieci od 3 do 8 lat. # 53 x 117 cm	1 SZT.

356.	**Stolik z instrumentami 2** Wygodny ruchomy stolik wykonany z drewna z 3 szufladami i dolną półką do przechowywania 57 instrumentów dla 30 dzieci i więcej. W skład zestawu wchodzą m. in.: podwójna i pojedyncza tarka guiro z pałeczkami, dwa trójkąty, para talerzy, kastaniety drewniane z rączką, bębenek, tamburyn z membraną i talerzykami, 2 małe talerzyki, grzybek, 10 plastikowych pałeczek, single stick podwójny i pojedynczy, dzwonki diatoniczne, podwójny drewniany tonblok duży, pałeczka z dzwonkami, klawesy, 5 dzwonków z rączką, dzwonki, talerz ze stojakiem. # wym. 53 x 26 x 68 cm	1 SZT.
357.	**EduRom gra matematyczna Wesołe Miasteczko** eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb.W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Fabuła gry - pewnego dnia nieznośny klaun popsuł wszystkie urządzenia w wesołym miasteczku i uniemożliwił korzystanie z jego atrakcji. Dziecko, rozwiązując kolejne zadania matematyczne, uruchamia ponownie wesołe miasteczko, a przy okazji rozwija umiejętność logicznego myślenia, spostrzegawczość i twórcze podejście do rozwiązywania zadań. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	12 SZT.
358.	**eduRom Język polski - Czytam i piszę** Pasjonująca interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6-10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisania. Program wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswajać sobie reguły poprawnego pisania. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i ciekawe narracje swobodnie wprowadzają dziecko w świat liter, wyrazów,	10 SZT.

	zdań oraz tekstów. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	
359.	**EduRom gra matematyczna ZOO** eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Fabuła gry - dziecko ma wziąć udział w wyprawie, której celem jest odszukanie sześciu zagrożonych gatunków zwierząt. Wiadomości o ich środowisku naturalnym, warunkach życia i zwyczajach zostaną opracowane w specjalnym raporcie. Odnajdywanie informacji jest pretekstem do rozbudzania dziecięcych zainteresowań matematyką, wspierania aktywności twórczej oraz umiejętności skupiania uwagi w trakcie rozwiązywania zadań. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	12 SZT.
360.	**EduRom gra matematyczna Niezwykłe wakacje** eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności	12 SZT.

	matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Po zakończeniu roku szkolnego dzieci wyjechały na wymarzone wakacje do dziadków. Na miejscu okazało się jednak, że cała niegdyś piękna okolica zmieniła się nie do poznania. Pobliska fabryka zatruwa środowisko. Dlaczego? Trzeba to zbadać i naprawić szkody. To zadanie dla dziecka, które podczas rozwiązywania zagadki może się wykazać sprytem, spostrzegawczością, zręcznością i jednocześnie wiedzą matematyczną. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: # MS Windows XP/Vista/Windows 7 # Internet Explorer 6.0 lub wyższy # zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM # karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) # karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów # mikrofon dołączony do zestawu Logopedia # port USB # mysz lub inne urządzenie wskazujące # napęd DVD-ROM # ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft LooPback.	
361.	**Burza mózgów** Doskonała pomoc do budowania obwodów elektrycznych i zapoznania się z zagadnieniami dotyczącymi elektroniki. Łatwe do połączenia ze sobą elementy pozwalają na zbudowanie 350 projektów. 4 baterie AA (nie dołączono). # 42 el. # wym. 38,5 x 25 x 3 cm	3 SZT.
362.	**Mikroskop cyfrowy** Mikroskop cyfrowy o powiększeniu 20x 30x 60x, powiększenie optyczne 15x 30x 60x. Podwójna lampka LED do podświetlania preparatów. Sensor CMOS o rozdzielczości 300K pixeli, przycisk do szybkiego zapisywania obrazów, sterowniki USB dla Windows, Vista/ XP, Mac OS 10.0.4.x.	1 SZT.
363.	**Jakie to flagi?** Gra dydaktyczna w 3 wariantach. Po krótkim przejrzeniu katalogu flag z instrukcji, zadaniem graczy jest podanie właściwej nazwy państwa, do którego należy flaga wybrana z talii kart lub na której stanął pionek gracza. Drugą częścią zadania jest wskazanie położenia wymienionego państw na mapie świata. Za każdą prawidłową odpowiedź zostaje	1 SZT.

	przyznany punkt. Zwycięża ten, kto zdobędzie ich najwięcej. W trakcie emocjonującej zabawy gracze uczą się, rozróżniać flagi państw całego świata, poznają ich nazwy, stolice i miejsca położenia oraz wielkość ich powierzchni i język w nich obowiązujący. Gra rozwija i ćwiczy pamięć. Zawartość: # plansza # 193 szt. kart flag # 27 szt. kart zadań # 4 pionki # kostka do gry # 150 szt. żetonów # klepsydra # notes # instrukcja.	
364.	**Zestaw matematyczny z kartami Zadań** Wieloelementowy zestaw do zabaw i ćwiczeń matematycznych: sortowania, dopasowywania, porównywania zbiorów, kształtów i kolorów, liczenia itp. Za pomocą kolorowych elementów w atrakcyjny sposób można wprowadzać pojęcia, ćwiczyć i utrwalać zdobyte umiejętności. Kolorowe karty zadań i przewodnik z propozycjami ćwiczeń są bazą pomysłów do wykorzystania w pracy z dzieckiem. Natomiast różnego rodzaju liczmany i akcesoria pozwalają na tworzenie nowych propozycji zadań matematycznych o różnym stopniu trudności, dostosowanych do indywidualnych potrzeb dziecka. W skład zastawu wchodzą: 716 liczmanów (kolorowe żetony, spinacze, kształty, owoce, pojazdy, dinozaury, owady, pionki), 12 dwustronnych kart o wym. 28 x 21,5 cm, 3 ruletki, kostka z cyframi, 6 miseczek do sortowania.	2 SZT.
365.	**Zestaw do recyklingu** Zestaw pojemników w formie graniastosłupów prawidłowych sześciokątnych (bok - 6 cm, H - 12,5 cm)z zielonymi przykrywkami z trzymaniem, wraz z instrukcją. Służą one wykonywaniu doświadczeń biologicznych, pozwalających na zademonstrowanie procesu degradacji różnorodnych materiałów w ziemi. Zestaw zawiera: # 6 próbek miedzi, # 6 próbek aluminium, # 6 próbek cyny, # 6 próbek plastiku, # 6 pojemników.	1 SZT.
366.	**Zestaw bajek-grajek 1** 1. „Czerwony Kapturek” 2. „Przygody Piotrusia Pana” 3. „Calineczka” 4. „Stoliczku, nakryj się!” 5. „Król Ból” 6. „Alicja w krainie czarów” 7. „Plastusiowy pamiętnik” 8. „Tomcio Paluch” 9. „O Tadku Niejadku, babci i niejadku” 10. „O dwóch takich, co ukradli księżyc”	2 SZT.
367.	**Zestaw bajek-grajek 2** 1. „Pimpusia Sadełko” 2. „Muchy króla Apsika” 3. „Wielka niedźwiedzica” 4. „Konik Garbusek” 5. „Zabawa w podróż” 6. „Knyps z czubkiem” 7. „Czarodziejski młyn” 8. „Guliwer” 9. „Pan Ropuch” 10. „Wielki Czarodziej Oz” + płyta z piosenkami w jęz. angielskim GRATIS	2 SZT.
368.	**Eduterapeutica dysleksja** Eduterapeutica dysleksja - daje możliwości wczesnej diagnozy i skutecznej terapii, uwzględniające rozmaite odmiany dysleksji. Diagnoza obejmuje cztery kategorie poznawcze, kluczowe dla rozwoju umiejętności czytania i pisania: funkcje językowe (automatyzacja języka, rozumienie tekstu, rymy, sylaby), funkcje wzrokowe (spostrzeganie sekwencji liter, spostrzeganie liter, spostrzeganie różnic w obrazach), pamięć (pamięć wzrokowa, zapamiętywanie figur geometrycznych, zapamiętywanie słów, rozpoznawanie rytmów), myślenie (spostrzeganie stosunków przestrzennych, hamowanie wykonawcze, kategoryzowanie, myślenie logiczne). Terapia obejmuje następujące rodzaje ćwiczeń: uzupełnianie wyrazów poprzez dopisywanie liter i sylab, dzielenie wyrazów na sylaby, oddzielanie słów od siebie, układanie zadań, ćwiczeń z pamięci i ze słuchu, przeznaczone do wydruku karty ćwiczeń grafomotorycznych.	1 SZT.

369.	**Gra z lusterkiem – niebieska** Wspaniała gra, która pomaga dzieciom w zrozumieniu pojęcia symetrii. Zadaniem uczestników jest dokładne odtworzenie za pomocą kostek i lusterka wzorów zaprezentowanych na kartach. Zawiera: # 2 plastikowe lusterka o wym. 6 x 6 cm # 4 kostki ze wzorami o wym. 2,5 x 2,5 cm, # 24 karty zadaniowe.	3 SZT.

SZKOŁA PODSTAWOWA W GOWOROWIE **I. ZAKUP WYPOSAŻENIA**		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilośc sztuk/ zestawów**
1.	**Szafa wysoka Premium z drzwiczkami zielona** Szafy wyposażone w drzwiczki w górnej i dolnej części. Półki pozwalają na przechowywanie segregatorów. Nowa kolekcja mebli odznacza się prostą i elegancką formą, która podkreślona została przez stonowaną kolorystykę. Jasna płyta w odcieniu brzozy z trwałym obrzeżem PCV została połączona z radosnymi kolorami: żółtym, zielonym, pomarańczowym. Umieszczenie szafek na nóżkach dodało meblom również lekkości. Szuflady zamocowane są na solidnych prowadnicach uniemożliwiających wypadanie ich z szafki. Kolekcja została stworzona z myślą o salach szkolnych, ale świetnie sprawdzi się również w przedszkolach. Różnorodność mebli kolekcji Premium zapewnia uniwersalność i możliwość dostosowania do różnych potrzeb. Szafki z półkami mogą być wyposażone w drzwiczki, 3 rodzaje szaf wysokich pozwalają na ich dobór w zależności od rodzaju pomieszczenia i przechowywanych pomocy. # wym. 94 x 45 x 189 cm	2 SZT.
2.	**Szafka z szufladami Premium trio zielona** Kolekcja mebli odznacza się prostą Pielegancką formą, która podkreślona została przez stonowaną kolorystykę. Jasna płyta w odcieniu brzozy ztrwałym obrzeżem PCV została połączona z radosnymi kolorami:żółtym, zielonym, pomarańczowym. Umieszczenie szafek na nóżkach dodało meblom również lekkości. Szuflady zamocowane są na solidnych prowadnicach uniemożliwiających wypadanie ich z	1 SZT.

	szafki. Kolekcja została stworzona z myślą o salach szkolnych, ale świetnie sprawdzi się również w przedszkolach. Różnorodność mebli kolekcji Premium zapewnia uniwersalność i możliwość dostosowania do różnych potrzeb. Szafki z półkami mogą być wyposażone w drzwiczki, 3 rodzaje szaf wysokich pozwalają na ich dobór w zależności od rodzaju pomieszczenia i przechowywanych pomocy. # wym. 140 x 45 x 90 cm	
3.	**Szafka z półkami Premium duo** Przystosowana do zamontowania drzwiczek z tej kolekcji. # wym. 94 x 45 x 90 cm	2 SZT.
4.	**Szafka wisząca Premium** Szafka stanowi uzupełnienie kolekcji. Pozwala zwiększyć miejsce do przechowywania pomocy i gier poza zasięgiem dzieci. Istnieje możliwość zamocowania drzwiczek w 4 kolorach. # 94,2 x 35 x 40 cm	2 SZT.
5.	**Drzwiczki do szafki wiszącej Premium pomarańczowe** # wym. 39,5 x 35,4 cm # 1 para.	2 SZT.
6.	**Krzesełko Bambino 3 zielone** Krzesła zgodne z nową normą PN - EN 1729-1: 2007 oraz PN – EN 1729-2: 2007 # wys. 35 cm # szer. 33 cm	12 SZT.
7.	**Krzesełko Bambino 4 zielone** Krzesła zgodne z nową normą PN - EN 1729-1: 2007 oraz PN – EN 1729-2: 2007 # wys. 38 cm # szer. 34 cm	12 SZT.
8.	**B stół 2-os. 1300X500 nr 3 - zielony – buk** Stelaże stołów wykonane z profilu 25 x 25 mm, blat o wym. 130 x 50 cm z płyty melaminowanej o gr. 18 mm, wykończonej obrzeżem o gr. 0,6 mm	6 SZT.
9.	**B stół 2-os. 1300X500 nr 4 - zielony – buk** Stelaże stołów wykonane z profilu 25 x 25 mm, blat o wym. 130 x 50 cm z płyty melaminowanej o gr. 18 mm, wykończonej obrzeżem o gr. 0,6 mm	6 SZT.
10.	**Dywan jednokolorowy - niebieski 2 x 3 m** Dywany o jednolitym kolorze. Skład runa 100% PP heat-set frise przędza pojedyncza. Posiadają Certyfikat Zgodności – tzn. oraz atest Higieniczny. wym. 200 x 300 cm	1 SZT.

SZKOŁA PODSTAWOWA W KUNINIE		
I. ZAKUP MEBLI		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilośc sztuk/ zestawów**
11.	**Szafka z szufladami Premium solo pomarańczowa** Szafki solo z szufladami stanowią uzupełnienie kolekcji Premium. Szuflady sprzedawane wraz z szafką. # wym. 50 x 45 x 90 cm	1 SZT.
12.	**Szafka z półkami Premium duo** Przystosowana do zamontowania drzwiczek z tej kolekcji. # wym. 94 x 45 x 90 cm	2 SZT.
13.	**Szafka z szufladami Premium duo pomarańczowa** Kolekcja mebli odznacza się prostą i elegancką formą, która podkreślona została przez stonowaną kolorystykę. Jasna płyta w odcieniu brzozy z trwałym obrzeżem PCV została połączona z radosnymi kolorami: żółtym, zielonym, pomarańczowym. Umieszczenie szafek na nóżkach dodało meblom również lekkości. Szuflady zamocowane są na solidnych prowadnicach uniemożliwiających wypadanie ich z szafki. Kolekcja została stworzona z myślą o salach szkolnych, ale świetnie sprawdzi się również w przedszkolach. Różnorodność mebli kolekcji Premium zapewnia uniwersalność i możliwość dostosowania do różnych potrzeb. Szafki z półkami mogą być wyposażone w drzwiczki, 3 rodzaje szaf wysokich pozwalają na ich dobór w zależności od rodzaju pomieszczenia i przechowywanych pomocy. # wym. 94 x 45 x 90 cm	3 SZT.

SZKOŁA PODSTAWOWA W PASIEKACH		
I. ZAKUP KOMPUTERA		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilośc sztuk/ zestawów**
1.	**Notebook Asus N52DA-EX026V AMD Phenom II N830 4GB 640GB 15,6'' HD5730 DVD-RW W7HP** -Procesor AMD Phenom II N830 (2,1GHz, 1,5 MB)	1 SZT.

	-Pamięć RAM 4096 MB (SODIMM DDRAM3, 1066 MHz, maksymalnie 8 GB) -Dysk twardy 640 GB SATA 5400 obr. -Wbudowane napędy DVD+/-RW DualLayer -Typ ekranu podświetlany diodami LED (błyszczący) -Przekątna ekranu 15,6 HD -Nominalna rozdzielczość 1366 x 768 -Karta graficzna ATI Mobility Radeon HD 5730 -Wielkość pamięci karty graficznej 1024 MB DDR3 (pamięć własna) -Urządzenie wskazujące Touchpad -Typ baterii Litowo-jonowa 6-komorowa 4400 mAh -Zintegrowana karta dźwiękowa zgodna z Intel High Definition Audio Wbudowana kamera 2.0 MPix WiFi 802.11 b/g/n Karta sieciowa 10/100/1000 -Rodzaje wyjść / wejść 1x Bluetooth -1x czytnik kart 4 w 1 (SD,MMC,MS, MS PRO) -1x DC-in (wejście zasilania) -1x HDMI -1x RJ45 (LAN) -1x VGA -1x wejście mikrofonowe -1x wyjście słuchawkowe/głośnikowe -4x USB 2.0. System operacyjny Windows 7 Home Premium **Preferowana firma oferująca w cenie oprogramowanie Office 2007**	
SZKOŁA PODSTAWOWA W SZCZAWINIE **I. ZAKUP KOMPUTERA**		
Lp.	**Przedmiot zamówienia**	**Ilośc sztuk/ zestawów**

2.	**Notebook Asus N52DA-EX026V AMD Phenom II N830 4GB 640GB 15,6'' HD5730 DVD-RW W7HP** -Procesor AMD Phenom II N830 (2,1GHz, 1,5 MB) -Pamięć RAM 4096 MB (SODIMM DDRAM3, 1066 MHz, maksymalnie 8 GB) -Dysk twardy 640 GB SATA 5400 obr. -Wbudowane napędy DVD+/-RW DualLayer -Typ ekranu podświetlany diodami LED (błyszczący) -Przekątna ekranu 15,6 HD -Nominalna rozdzielczość 1366 x 768 -Karta graficzna ATI Mobility Radeon HD 5730 -Wielkość pamięci karty graficznej 1024 MB DDR3 (pamięć własna) -Urządzenie wskazujące Touchpad -Typ baterii Litowo-jonowa 6-komorowa 4400 mAh -Zintegrowana karta dźwiękowa zgodna z Intel High Definition Audio Wbudowana kamera 2.0 MPix WiFi 802.11 b/g/n Karta sieciowa 10/100/1000 -Rodzaje wyjść / wejść 1x Bluetooth -1x czytnik kart 4 w 1 (SD,MMC,MS, MS PRO) -1x DC-in (wejście zasilania) -1x HDMI -1x RJ45 (LAN) -1x VGA -1x wejście mikrofonowe -1x wyjście słuchawkowe/głośnikowe -4x USB 2.0. System operacyjny Windows 7 Home Premium **Preferowana firma oferująca w cenie oprogramowanie Office 2007**	1 SZT.