

Załącznik nr 7 do SIWZ

Część III - Zakup i dostawa materiałów dydaktycznych i naukowych

| L.p. | Nazwa przedmiotu zamówienia | Opis przedmiotu zamówienia | j.m. | Ilość sztuk |
|---|--|--|------|-------------|
| I. Materiały dydaktyczne i naukowe dla Szkoły Podstawowej w Woli Zaradzyńskiej | | | | |
| I.1. Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami mowy | | | | |
| 1. | Logopedia - program komputerowy pakiet rozszerzony lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Program do wsparcia terapii zaburzeń mowy u dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym. Funkcje: uatrakcyjnienie zajęć poprzez wykorzystanie komputera, korygowanie wad wymowy. | szt. | 1 |
| 2. | Eduterapeutica Dysleksja - program komputerowy lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Program do pracy z dziećmi wykazującymi specyficzne trudności w czytaniu i pisaniu. Program umożliwia diagnozę problemu oraz zaplanowanie terapii. Funkcje: uatrakcyjnienie zajęć poprzez wykorzystanie komputera, korygowanie problemów w czytaniu i pisaniu wynikających z wad wymowy. | szt. | 1 |
| 3. | Samopol gra domino logopedyczne głoski j-r, l-r, ż-z, l-j lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Domino przeznaczone do zabaw dydaktycznych oraz ćwiczeń logopedycznych z dziećmi doskonali naukę czytania, ćwiczeń słuchowego rozróżniania głosek oraz ich prawidłowej wymowy. Zamówienie obejmuje: Samopol gra domino logopedyczne głoski j-r -1szt., Samopol gra domino logopedyczne głoski l-r -1 szt., Samopol gra domino logopedyczne głoski ż-z -1 szt., Samopol gra domino logopedyczne głoski l- j -1 szt. | szt. | 4 |
| 4. | Logopedyczne głoski sz-s, k-t gra domino lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Domino przeznaczone do zabaw dydaktycznych oraz ćwiczeń logopedycznych z dziećmi doskonali naukę czytania, ćwiczeń słuchowego rozróżniania głosek oraz ich prawidłowej wymowy. | szt. | 1 |
| 5. | Komlogo -gra domino logopedyczne wyrazowo-obrazkowe, szereg sz-cz, ż-dż lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Domino przeznaczone do zabaw dydaktycznych oraz ćwiczeń logopedycznych z dziećmi, doskonali naukę czytania, ćwiczeń słuchowego rozróżniania głosek oraz ich prawidłowej wymowy. | szt. | 1 |

| | | | | |
|--|---|--|--------|---|
| 6. | Plastopianka masa plastyczna | Masa plastyczna, nie wysycha, nie brudzi, elementy można wielokrotnie wykorzystywać (zamówienie obejmuje zestaw 8 kolorów). Funkcje: wylepianie liter będących obrazem graficznym głosek, korygowanie wad wymowy oraz problemów w czytaniu i pisaniu. | zestaw | 1 |
| 7. | Wibrator logopedyczny REREK lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Zastosowanie: terapia rotacyzmu. Źródło rezonansu mechanicznego, dzięki któremu można wywoływać głoskę r. | szt. | 1 |
| I.II. Zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu w tym zagrożonych dysleksją | | | | |
| 8. | Program komputerowy EDU-3 lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Program do wspomaganie rozwoju intelektualnego oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej. Funkcje: rozwijanie wiedzy, logicznego myślenia, percepcji wzrokowo- słuchowej, koordynacji, bogacenie zasobu słownictwa, nauka czytania, poznanie figur geometrycznych, poznanie kolorów, poznanie pojęcia i obrazu graficznego cyfr, analiza i synteza obrazu- układanki kilku i wieloelementowe, analiza tekstów, rozwijanie sprawności graficznej (zamówienie obejmuje 1 zestaw tj. części 1, 2, 3 i 4 w przypadku zaoferowania programu EDU-3) | zestaw | 1 |
| 9. | Program komputerowy "Sposób na dysleksję" oraz "Dyslektyk 2" lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Programy zawierające ćwiczenia polegające na łączeniu głosek w sylaby i wyrazy, analizie słyszanych wyrazów i sylab i ich sprawnym rozpoznawaniu w mowie i w piśmie; rozwijające analizę wzrokową i słuchową, ćwiczące koncentrację uwagi i sprawdzające znajomość ortografii. Funkcje: rozwijanie analizatorów wzroku, słuchu, ćwiczenia językowe, stymulacja ogólnorozwojowa rozwoju poznawczego. (zamówienie obejmuje 1 zestaw tj. 1 szt. programu "Sposób na dysleksję" oraz 1 szt. programu "Dyslektyk 2") | zestaw | 1 |

| | | | | |
|-----|--|--|---------|---|
| 10. | Zestaw do rozwijania percepcji słuchowej | Płyty CD z dźwiękami, plansze z graficznymi odpowiednikami odgłosów z płyty. Płyta powinna zwiercać dźwięki: przyrody, muzyki, mowy ludzkiej, różnych dźwięków stworzonych przez człowieka, dźwięki pianina, trąbki, cymbałek, gitary, ksylofonu, fletu, bębna itp.. Funkcje: różnicowanie dźwięków, ich analiza, synteza, koncentracja uwagi, pamięć słuchowa. | zestaw | 1 |
| 11. | Zestaw do rozszerzania wiedzy ogólnej oraz nauka czytania - etapVI:owady lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Plansze formatu A4 z obrazkami oraz plansze z napisami. Należy przyporządkować napis do obrazka. Wyrazy posegregowane tematycznie w serie. Funkcje: rozwijanie wiedzy ogólnej, nauka czytania i pisanie. | komplet | 1 |
| 12. | Zestaw do rozszerzania wiedzy ogólnej oraz nauka czytania - etapVI:gady i płazy lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Plansze formatu A4 z obrazkami oraz plansze z napisami. Należy przyporządkować napis do obrazka. Wyrazy posegregowane tematycznie w serie. Funkcje: rozwijanie wiedzy ogólnej, nauka czytania i pisanie. | komplet | 1 |
| 13. | Zestaw do rozszerzania wiedzy ogólnej oraz nauka czytania - etapVI:ptaki lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Plansze formatu A4 z obrazkami oraz plansze z napisami. Należy przyporządkować napis do obrazka. Wyrazy posegregowane tematycznie w serie. Funkcje: rozwijanie wiedzy ogólnej, nauka czytania i pisanie. | komplet | 1 |
| 14. | Zestaw do rozszerzania wiedzy ogólnej oraz nauka czytania - etapVI:marynistyka lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Plansze formatu A4 z obrazkami oraz plansze z napisami. Należy przyporządkować napis do obrazka. Wyrazy posegregowane tematycznie w serie. Funkcje: rozwijanie wiedzy ogólnej, nauka czytania i pisanie. | komplet | 1 |
| 15. | Zestaw do rozszerzania wiedzy ogólnej oraz nauka czytania - etapVI:kwiaty lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Plansze formatu A4 z obrazkami oraz plansze z napisami. Należy przyporządkować napis do obrazka. Wyrazy posegregowane tematycznie w serie. Funkcje: rozwijanie wiedzy ogólnej, nauka czytania i pisanie. | komplet | 1 |
| 16. | Zestaw do rozszerzania wiedzy ogólnej oraz nauka czytania - etapVI:rasy psów lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Plansze formatu A4 z obrazkami oraz plansze z napisami. Należy przyporządkować napis do obrazka. Wyrazy posegregowane tematycznie w serie. Funkcje: rozwijanie wiedzy ogólnej, nauka czytania i pisanie. | komplet | 1 |



| | | | | |
|--|---|--|--------|---|
| 17. | Gra edukacyjna "Lotto ortografia" lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra polega na odszukaniu na swojej planszy odczywanego przez krupiera przedmiotu i zgłoszeniu krupierowi chęci wykupienia kartonika. Wykupienie następuje poprzez poprawne ortograficzne odwzorowanie wyrazu, np. przez przeliterowanie, bądź napisanie go. Zdobyty kartonik umieszcza się na swojej planszy. Ten z uczestników, który pierwszy zakryje swoją planszę „zdobytymi” tafelkami, zostaje zwycięzcą. Funkcje: ćwiczenia w czytaniu i pisaniu, ćwiczenia językowe, ćwiczenia analizy i syntezy wzrokowo słuchowej. | szt. | 1 |
| 18. | Gra edukacyjna " Memo ortograficzne" lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra polega na zgromadzeniu jak największej ilości par "ortograficznych obrazków". Gracz odkrywa kolejno dwa dowolne kartoniki. Jeżeli nie odkrył pary, zapamiętuje w którym miejscu się znajdują i odkłada na miejsce. Jeżeli uczestnikowi udało się odkryć parę, musi jeszcze powiedzieć jakiej litery brakuje w podpisie pod obrazkiem ("ch" czy "h"). Jeżeli udzieli prawidłowej odpowiedzi, zabiera parę obrazków. Funkcje: rozwija pamięć, uczy zasad ortografii, utrwala je. | zestaw | 1 |
| I.III. Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych | | | | |
| 19. | Pomoc dydaktyczna Puzzelator lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Puzzle podłogowe, mozaika podłogowa, kolorowe domino, gry planszowe, w których uczestnicy są zawodnikami (pionkami). Funkcje: utrwalanie znajomości kolorów, rozpoznawanie kształtów i figur geometrycznych, rozpoznawanie cyfr, wykonywanie działań matematycznych. | zestaw | 1 |



| | | | | |
|-----|---|--|--------|---|
| 20. | Pomoc dydaktyczna Gąsienice lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Zadaniem gracza jest nabieranie łyżką kulek i wrzucanie ich do gąsienicy: według koloru, według ciągu liczbowego (1-9 lub 9-1). Funkcje: rozpoznawanie kolorów, rozpoznawanie cyfr, wykonywanie działań matematycznych, ćwiczenia małej motoryki, rozwijanie umiejętności matematycznych i logicznego myślenia. | zestaw | 1 |
| 21. | Pomoc dydaktyczna Miasto liczb lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Płytki z wyżłobionymi kształtami liczb, drewniane liczby do dopasowania w każdą płytkę. Poprzez zabawę dzieci zapamiętują i rozpoznają wygląd, kształt i potrafią dopasować płytkę do cyfry. Funkcje: rozpoznawanie cyfr, przeliczanie, sortowanie, dzielenie na części, wykonywanie działań matematycznych, doskonalenie funkcji percepcyjno-motorycznych, rozwijanie logicznego myślenia. | zestaw | 1 |
| 22. | Kropki matematyczne – gra ruchowa lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Mata z liczbami od 1 do 12, dwie kostki z liczbami od 1 do 6, kostka ze znakami "+", "-". Rzut kostkami z liczbami i kostką ze znakami daje równanie do rozwiązania, którego wynik należy zaznaczyć na macie. Funkcje: dodawanie i odejmowanie, ćwiczenie motoryki małej i dużej, rozwijanie umiejętności matematycznych i myślenia logicznego. | zestaw | 1 |
| 23. | Pomyśl i rzuć – zabawa ruchowa lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Cztery plansze: dodawanie, odejmowanie, dzielenie, mnożenie; 10 woreczków z grochem. Funkcje: rozpoznawanie cyfr, figur geometrycznych, kolorów, kształtów, rozwijanie logicznego myślenia, rozwijanie inteligencji wizualno-przestrzennej, wyobraźni, ćwiczenie motoryki małej. | zestaw | 1 |
| 24. | Krok po kroku – mata liczbowa lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Mata z nadrukowanym ciągiem liczbowym od 1 do 20. Funkcje: kolejność i zapis graficzny liczb, dodawanie i odejmowanie, koordynacja ruchowa, funkcje poznawcze. | szt. | 1 |
| 25. | Duże liczydło stojące | Liczydło zawiera 100 koralików w 10 rzędach, kolorystycznie wyróżnione piątki oraz przekroczenie pięćdziesiątki; na stabilnym stojaku. Funkcje: liczenie i dopełnianie, dodawanie i odejmowanie, usprawnianie funkcji wzrokowo-ruchowych. | szt. | 1 |
| 26. | Puzzle matematyczne – dodawanie i odejmowanie 0-20 lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Tafelki z obrazkowymi zadaniami, plansza, na której trzeba wpasować każdy tafelkę, zgodnie z rozwiązaniem zadania. Funkcje: dodawanie i odejmowanie, utrwalanie działań matematycznych, usprawnianie uwagi, pamięci i spostrzegawczości. | zestaw | 1 |



| | | | | |
|-----|---|--|------|---|
| 27. | Zestaw kontrolny PUS lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Pudełko z klockami, klocki ponumerowane od 1 do 12. Cyfry na klockach odpowiadają numerom zadań z książeczki. Porównanie wzoru ułożonego z klocków ze wzorem znajdującym się przy każdym zadaniu w książeczce daje informacje o poprawności rozwiązania. Funkcje: porządkowanie, manipulowanie, aktywizowanie i pobudzanie wyobraźni. | szt. | 5 |
| 28. | Matematyka na wesoło 1 - PUS | Zbiór zadań służących utrwaleniu symbolicznego zapisu podstawowych działań matematycznych oraz doskonaleniu umiejętności pamięciowego dodawania i odejmowania w zakresie 12 w pracy indywidualnej i zespołowej dzieci. Funkcje: symboliczny zapis działań, doskonalenie dodawania i odejmowania. Autor: Dorota Cudnik Ilustracje: B. Mirowska-Markiewicz, E. Jarzabek, K. Czerner-Wieczorek, P. Wakuła, M. Śliczniak-Świrszcz, A. Pękalski | szt. | 5 |
| 29. | Matematyka na wesoło 2 - PUS | Zbiór zadań służących utrwaleniu symbolicznego zapisu podstawowych działań matematycznych oraz doskonaleniu umiejętności pamięciowego dodawania i odejmowania w zakresie 20 w pracy indywidualnej i zespołowej dzieci. Funkcje: utrwalanie symbolicznego zapisu działań, usprawnianie uwagi, pamięci i spostrzegawczości. Autor: Jadwiga Dejko Ilustracje: Ewa Poklewska | szt. | 5 |

| | | | | |
|-----|--|--|--------|---|
| 30. | Matematyka na wesoło 3 - PUS | Zbiór zadań z zakresu: przeliczania, liczebników porządkowych, zadania rymowane, dopełnianie, porównywanie, położenia obiektów - kolejność/ miejsce w rzędzie, obliczenia pieniężne. Funkcje: utrwalanie symbolicznego zapisu działań, usprawnianie uwagi, pamięci i spostrzegawczości. Autor: Maria Krupska, Autor: Bogusław Świdnicki | szt. | 5 |
| 31. | Kolorowy system dziesiętny lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Klocki do nauki systemu dziesiętnego (25 jedności - 12 dziesiątek - 12 setek - 5 tysięcy - wszystkie elementy wykonane z folii magnetycznej) Funkcje: zrozumienie istoty systemu dziesiętnego, kształtowanie pojęć i umiejętności matematycznych | zestaw | 1 |
| 32. | Program komputerowy - Pierwsze odkrycia lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Gra zawiera różnorodne ćwiczenia matematyczne które zapoznają dziecko z figurami geometrycznymi, ze zjawiskami upływu czasu, oraz z grupowaniem przedmiotów według wyróżnionej cechy. Funkcje: liczby naturalne w zakresie 1 - 12, rozpoznawanie kształtów i kolorów, proste oznaczanie i odczytywanie czasu, wskazywanie liczb ze słuchu, liczenie w pamięci, łączenie liczb w pary, łączenie przedmiotów w zbiór porządkowanie przedmiotów według kolejności i rozmiaru. | szt. | 1 |
| 33. | Program komputerowy - Wesołe miasteczko lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Gra podczas której dziecko ćwiczy umiejętność dodawania, odejmowania, mnożenia liczb, zapoznaje się z zagadnieniami matematycznymi dotyczącymi mierzenia masy, ważenia z wykorzystaniem wagi szkolnej, zapoznaje się z figurami geometrycznymi i ich nazwami, uczy się grupować przedmioty według wybranej cechy. Funkcje: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1-30; porównywanie liczb i określanie liczebności zbiorów; mnożenie jako dodawanie jednakowych składników; liczby jedno- i dwucyfrowe; ciągi malejące i rosnące; rozkład liczby naturalnej na czynniki; obliczanie pola powierzchni figur prostych; ważenie i mierzenie przedmiotów. | szt. | 1 |



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 **Łódzkie**
nabiera prędkości

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



| | | | | |
|-----|--|--|--------|---|
| 34. | Program komputerowy - Wyspa skarbów lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Podczas pracy z programem dziecko nabiera biegłości w tabliczce mnożenia, dodawaniu i odejmowaniu w zakresie 1-100, w stosowaniu własności działań oraz przedstawianiu liczb na osi liczbowej, wykonuje ćwiczenia z wykorzystaniem zegara, ćwiczenia utrwalające nazwy i kształty figur geometrycznych, ćwiczenia dotyczące określania ceny, kosztu zakupu i wydawania reszty. Funkcje: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1-100; porządkowanie ciągu liczb naturalnych 1-100; przedstawianie liczb na osi liczbowej; mnożenie dwóch liczb w zakresie 1-30; dodawanie liczb naturalnych z wykorzystaniem waluty; obliczanie pól powierzchni prostokątów; odczytywanie wskazań zegara; odczytywanie daty z wykresu. | szt. | 1 |
| 35. | Program komputerowy - Zoo lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Edukacyjna gra matematyczna, która ułatwia dodawanie i odejmowanie, porządkowanie liczb, grupowanie elementów, usprawnia funkcje wzrokowe, ćwiczy uwagę i pamięć. | szt. | 1 |
| 36. | Waga z odważnikami | Waga powinna posiadać dwa zbiorniki o poj. 1 l każdy z podziałką, komplet 25 odważników: metalowe (2x1g, 2x2g, 2x5g, 2x10g, 2x20g, 1x50g) oraz odważniki z tworzywa (8x5g, 4x10g, 2x20g) | zestaw | 1 |
| 37. | Zegar- mata aktywności z kartami | Zegar w formie winylowej maty ze wskazówkami godzinową i minutową. W komplecie dwie dmuchane kostki godzinowa i minutowa oraz karty zadań. Dzieci rzucając kostkami wykonują polecenia. Funkcje: kinestetyczne utrwalenie odczytywania i zapisywania czasu, wyliczanie upływu czasu. | zestaw | 1 |
| 38. | Kalendarz roczny | Tablica magnetyczna o wym. 70 x 50 cm • 4 ilustracje z porami roku • 16 ilustracji-puzzle, z których można utworzyć każdy krajobraz klimatyczny • 6 strzałek w kolorze żółtym, czerwonym i niebieskim • 31 kartoników (cyfry od 1 do 31) - 17 kartoników (do ułożenia roku) • 10 winięć z zajęć szkolnych • torba z magnesami samoprzylepnymi, przewodnik pedagogiczny i plan zajęć. Funkcje: zapoznanie z dniami tygodnia, miesiącami, porami roku i porami dnia, oznaczenie pory dnia, pory roku, pogody i temperatury. | zestaw | 1 |



II. Materiały dydaktyczne i naukowe dla Szkoły Podstawowej w Ksawerowie

II.1. Zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym zagrożonych ryzykiem dysleksji

| | | | | |
|-----|---|---|------|---|
| 39. | Suwaki terapeutyczne: Gąsiennice, Tarcze, Windy, Pociąg | <p>Suwaki to jedna z metod powszechnie stosowanych w pracy z dziećmi, które mają trudności w czytaniu i pisaniu. Zalecane są dla dzieci czytających wolno z powodu głoskowania, które uniemożliwia syntezę wyrazu. Zamówienie obejmuje:</p> <p>Gąsiennice - 1 szt. - w zestawie znajduje się 40 suwaków z powtarzającą się sylabą początkową (nagłosową) oraz 40 z powtarzającą się sylabą końcową (wygłosową). Na głowie gąsienicy zawsze zapisana jest sylaba powtarzająca się i od tego, czy jest to sylaba w wygłosie czy nagłosie, zależy, w którą stronę skierowany jest owad – w prawo czy w lewo. • format: A4 • 20 kolorowych kart • 28 str. (zeszyt) • teczka</p> <p>Tarcze - 1 szt. - w zestawie znajduje się 30 tarcz oraz pomoce ułatwiające łączenie odpowiednich sylab w wyrazy: strzała oraz tarcza z okienkiem. • format: A4 • teczka: 16 kolorowych kart • 40 str. (zeszyt)</p> <p>Windy - 1 szt. - w zestawie znajdują się 24 windy: 16 dwusylabowych (z ruchomą sylabą nagłosową lub wygłosową) oraz 8 trzysylabowych (z ruchomą sylabą śródgłosową). Po dopasowaniu pasków do wind, przeczytaniu sylab i połączeniu ich w wyraz dziecko wpisuje je do arkusza.</p> <p>Pociąg - 1 szt. - w zestawie znajdują się 24 pociągi. • format: A4 • teczka: 17 kolorowych kart • 32 str. (zeszyt)</p> | szt. | 4 |
| 40. | Loteryjka obrazkowo-sylabowa | <p>Pomoc do ćwiczeń w nauce czytania i pisania. Publikacja zawiera dwie serie loteryjek obrazkowo-sylabowych. W pierwszej znajdują się 72 loteryjki jednoobrazkowe dwusylabowe o sylabach dwuliterowych otwartych. W drugiej – 11 loteryjek dziewięcioobrazkowych o dwóch różnych sylabach. Każda loteryjka składa się z obrazka i pustych okienek, które są uzupełniane przez dziecko wyciętymi kartonikami. Autor Zofia Handzel</p> | szt. | 1 |



| | | | | |
|-----|---|--|------|---|
| 41. | Analiza i synteza wzrokowa | Zestaw ćwiczeń przygotowujących dzieci do nauki czytania i pisania lub pomagających w pokonaniu trudności z nabywaniem tych umiejętności. Właściwe spostrzeganie i analizowanie przestrzeni oraz tematycznych i aтематиycznych elementów graficznych warunkuje poprawne rozpoznawanie i odwzorowywanie liter. Ćwiczenia przeznaczone są dla dzieci prawidłowo rozwijających się, ale również – jako pomoc terapeutyczna – m.in. dla dyslektycznych, autystycznych i upośledzonych. 47 kart z ćwiczeniami + tekturowe elementy do układania. | szt. | 1 |
| 42. | Czytanie ze zrozumieniem i ciche czytanie ze zrozumieniem | <p>Czytanie ze zrozumieniem - 1 szt.- sprawdziany, w formie kart pracy do kopiowania, przeznaczone są dla uczniów klas trzecich szkoły podstawowej. Zawierają 16 testów, z których każdy rozpoczyna się fragmentem lektury szkolnej. Służą kształceniu i sprawdzaniu umiejętności: czytania ze zrozumieniem, interpretacji tekstów i wyciągania wniosków. Zawierają polecenia z zakresu gramatyki i ortografii. Inspirują do redagowania przez dzieci użytkowych form wypowiedzi takich jak: zaproszenie, ogłoszenie i zawiadomienie. • format: A4 • 50 str.</p> <p>Ciche czytanie ze zrozumieniem - 1 szt. - zbiór ćwiczeń w formie 52 kart do kopiowania sprawdzających rozumienie czytanego tekstu. Ćwiczenia przeznaczone dla uczniów klasy 2 nauczania początkowego. Niektóre zadania połączone zostały z wykonywaniem prac plastycznych, co bardzo urozmaica pracę. Materiał został podzielony tematycznie na teksty związane z czterema porami roku. • format: A4 • 52 str.</p> | szt. | 2 |
| 43. | 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. | szt. | 1 |



| | | | | |
|-----|---|---|------|---|
| 44. | Znajdź różnicę 3 karty obrazkowe | Znajdź różnice, to popularna rozrywka, która rozwija umiejętności językowe, percepcję wzrokową, słuchanie, orientację przestrzenną, pamięć, koncentrację oraz spostrzegawczość. Gra polega na odnalezieniu, wszystkich różnic znajdujących się na parach kart, im więcej różnic tym stopień trudności jest większy. Opakowanie zawiera: 77 kart w tym 60 z różnicami oraz 17 kart ze znakami ? i !, które służą do kontroli, ile jeszcze zostało różnic do odgadnięcia. | szt. | 1 |
| 45. | Historijki piosenkowo-obrazkowe | Publikacja składa się z 21 historyjek obrazkowych oraz płyty CD z piosenkami, do których historyjki te stanowią ilustrację. W skład każdej historyjki wchodzi trzy obrazki, przedstawiające kolejne zdarzenia lub sytuacje, o których mówią słowa piosenki. Praca z historyjkami może przebiegać w różny sposób – dziecko najpierw może słuchać piosenki, a potem układać obrazki; może ułożyć obrazki, a słuchając piosenki, sprawdzić, czy dobrze wykonało zadanie; może również obie czynności wykonywać jednocześnie | szt. | 1 |
| 46. | Gumowe ucho - ćwiczenia percepcji słuchowej dla dzieci w młodszym wieku szkolnym lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Materiały zebrane w teczce służą usprawnianiu percepcji słuchowej: rozpoznawaniu głosek, zauważaniu różnic między głoskami, wyrobieniu sprawności całościowego słuchowego ujmowania wyrazu i zdania, kształceniu pamięci słuchowej głosek: b–p g–k d–t l–r w–f oraz głosek następujących po p, k, t, r, oraz głosek szumiących i syczących. | szt. | 1 |
| 47. | Odgłosy przyrody oraz dźwięki naszego otoczenia- zgadywanki obrazkowo dźwiękowe | Zbiór 20 zagadek składających się ze ścieżki dźwiękowej (trzy dźwięki) i karty ze zdjęciami. Na początku zabawy wybieramy jedną zagadkę i rozkładamy pomieszane kartoniki przed dzieckiem. Odtwarzamy odpowiednią ścieżkę dźwiękową. Dziecko układa kolejne obrazki i wkłada je do kieszonek. Jeśli dziecko prawidłowo rozwiązało zagadkę, po odwróceniu planszy otrzyma nagrodę: obrazek tematycznie związany z zadaniem. Zagadki dotyczą rzeczy znanych i bliskich dziecku, mogą jednak poszerzać wiedzę małego człowieka. Układając obrazki, dziecko może usłyszeć dźwięki, których do tej pory nie znało, na przykład odgłos pisania na maszynie. 20 kolorowych kart A4 • płyta CD • zeszyt • plastikowe kieszonki • teczka | szt. | 2 |

| | | | | |
|-----|---|--|---------|---|
| 48. | Trening słuchu. Ćwiczenia rozwijające percepcję słuchową u dzieci | wyd. Harmonia • 136 stron A4 • płyta CD • gry. Ponad 200 zabaw kształtujących percepcję słuchową w zakresie wszystkich jej funkcji, pogrupowanych tematycznie, uwzględniających stopniowanie trudności. Książka zawiera opisy zabaw, ilustracje, rebusy, gry potrzebne do ich przeprowadzenia oraz materiał dźwiękowy. | szt. | 1 |
| 49. | Przygotowanie do nauki pisania. Ćwiczenia grafomotoryczne lub równoważne | Pozycja składa się z dwóch części: niewielkiego przewodnika metodycznego i 80 kart (formatu A4) z rysunkami do ćwiczeń grafomotorycznych dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. | szt. | 1 |
| 50. | Zwierzaki - figuraki. Zadania grafomotoryczne. Analiza i synteza wzrokowa | Zamówienie obejmuje 1 komplet zawierający: Zwierzaki-Figuraki. Zadania grafomotoryczne - jest to zbiór ćwiczeń przeznaczonych dla dzieci od lat 7 oraz dla uczniów starszych klas szkoły podstawowej i gimnazjalistów. Zamieszczone tu zadania, oparte na graficznych wzorach zwierząt, rozwijają motorykę rąk, doskonałą koordynację wzrokowo-ruchową, spostrzeganie, orientację kierunkową na płaszczyźnie kartki, koncentrację uwagi oraz uczyć cierpliwości. Autor Anna Szczepańska. - 1 szt. 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. Różnorodny materiał: kolorowe, czarno - białe i konturowe rysunki umożliwiają dzieciom stymulację i rozwój w zakresie analizatora wzrokowego. Autor Agnieszka Fabisiak-Majcher, Marta Korendo Elżbieta Szmuc-Ławczys. - 1 szt. | Komplet | 1 |



| | | | | |
|-----|---|---|------|---|
| 51. | 311 szlaczków i zygaczków. Ćwiczenia usprawniające rękę piszącą | wyd. Harmonia • 108 stron A4 Ćwiczenia dla dzieci z trudnościami grafomotorycznymi, doskonalące technikę pisanie i usprawniające koordynację wzorkowo-ruchową. | szt. | 1 |
| 52. | Jak przez wiersze ortografia szybko nam do głowy trafia | Książeczka zawiera wesołe wierszyki pomagające dzieciom utrwalić zasady ortograficzne. Rymowana forma utworów ułatwia ich zapamiętanie i jednocześnie wyjaśnia jak, kiedy i dlaczego stosować zasady prawidłowej pisowni z trudnościami ortograficznymi, rz / ż, ch / h, ó / u. Autor Barbara Dyl | szt. | 2 |
| 53. | 7 walizek inteligencji wielorakiej w nauczaniu ortografii | Wyd. Harmonia • książka 80 stron A4 • teczka nr 1 (24 karty jednostronne, zeszyt 44 strony) • teczka nr 2 (48 kart jednostronnych) Książka adresowana do terapeutów oraz nauczycieli języka polskiego w szkole podstawowej. Przedstawiona w niej metoda zakłada, że każdy z nas posiada nie jedną, a siedem różnych inteligencji (według H. Gardnera). Od rodzaju dominującej inteligencji zależą skuteczne metody przyswajania wiedzy, także ortografii. Autorki proponują ćwiczenia i scenariusze zajęć, na których angażowane będą wszystkie sfery. Dzięki temu wszyscy uczniowie będą mieli szansę osiągnąć sukces, a lekcja zyska na atrakcyjności. Do książki dołączono teczki, w których znajdują się wszystkie potrzebne teksty i inne materiały (m.in. karty pracy do kopiowania). 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). | szt. | 1 |

| | | | | |
|-----|--|--|------|---|
| 54. | Ortograficzne kwiatki lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Puzzle ortograficzne przeznaczone są dla dzieci rozpoczynających naukę w szkole, a także starszych, które nie opanowały jeszcze pisowni wyrazów z trudnościami ortograficznymi. Komplet zawiera ćwiczenia, które kształcą umiejętność poprawnego pisania wyrazów z: ó, u, rz, ż, ch, h - niewymiennymi. Ta grupa wyrazów przysparza dzieciom największej trudności, ponieważ ich pisownia nie opiera się na żadnej z reguł ortograficznych. Dlatego zaproponowana forma nauki poprzez atrakcyjną zabawę w układanie puzzli, skutecznie wpływa na zapamiętywanie i utrwalanie pisowni tych wyrazów. 2 plansze ćwiczeń • 2 komplety puzzli | szt. | 1 |
| 55. | Zgadywanki wiosna, lato, jesień, zima | Bogaty zbiór zagadek, łamigłówek i rymowanek, które tematycznie związane są z porami roku i wydarzeniami następującymi w roku szkolnym. Dostarczają dzieciom nowego słownictwa, wiadomości o zjawiskach zachodzących w przyrodzie i prawach nią rządzących, a także o ich najbliższym otoczeniu. Zawarty w książeczkach materiał językowy służy doskonaleniu umiejętności czytania ze zrozumieniem oraz poprawnego pisania i mówienia. (Zamówienie obejmuje 1 komplet zawierający: Zgadywanki wiosna - 1 szt., zgadywanki lato - 1 szt., zgadywanki jesień - 1 szt., zgadywanki zima - 1 szt.) | szt. | 1 |
| 56. | Symultaniczne ćwiczenia ortograficzne | Symultaniczne ćwiczenia ortograficzne to pierwszy słowniczek ortograficzny wykorzystujący wzrokowe, prawopółkulowe mechanizmy zapamiętywania ortogramów. Proponowana technika pozwala dzieciom szybko i skutecznie pokonać trudności z prawidłowym zapisem słów. Zawiera rzeczowniki najczęściej czytane i zapisywane przez uczniów w wieku 6-10 lat. Jest odpowiedni także dla młodszych dzieci uczących się czytać oraz uczniów z problemami dyslektycznymi. • format: 20,5 x 14,5 cm • 76 str | szt. | 1 |
| 57. | Reksio i ortografia lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Program adresowany do uczniów szkół podstawowych, zawiera kompletną wiedzę ortograficzną, wymaganą przez program nauczania. Jest zbiorem zasad pisowni oraz ciekawych, dynamicznych zabaw sprawdzających znajomość ortografii (można wybrać poziom trudności zadań). W programie znajdują się ulubione przez dzieci typy gier i zabaw, m.in.: wyścigi samochodów, motorówek, ślalom skuterem śnieżnym, czy gry zręcznościowe: wyspa bobrów, wyścig po nenufarach, wylęgarnia kurczaków i turniej przy studni. Gdy jednak pisownia niektórych wyrazów sprawia kłopot, Reksio zaprasza do swojej budy, na krótką lekcję ortografii. | szt. | 1 |



| | | | | |
|-----|--|--|---------|---|
| 58. | Klocki ortograficzne Poly lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Gra z ortogramami wyrazów których pisowni nie da się wytłumaczyć regułami ortografii. Dziecko wykonuje ćwiczenia ortograficzno słownikowe poprzez grupowanie wyrazów wokół wyrazu podstawowego, dostrzega w złożonym zapisie wspólną część dla rodziny wyrazów, bada ich budowę. Rozwija procesy myślowe tj. porównywanie, klasyfikowanie i przewidywanie, wyobraźnię słów i wyobraźnię przestrzenną. Karty rodzin zawierają: wyraz podstawowy, ilustracje ułatwiającą zrozumienie znaczenia wyrazu i jego zapamiętanie przez skojarzenie: obrazek-podpis, 16 różnych wyrazów, obrazek konstrukcji przestrzennej oraz jej płaskiego rozwinięcia; przysłowia, powiedzenia i cytaty literatury będące przykładami użycia wyrazów w znaczeniu realnym lub przenośnym, arkusze samopomocy. | szt. | 1 |
| 59. | Quiz ortograficzny | Gra umożliwia wzrokowe zapamiętywanie poszczególnych wyrazów. Daje możliwości ćwiczenia poszczególnych trudności ortograficznych np. "ch" i "h". Gra dla 1-6 graczy zawiera: 36 żetonów z literami, 80 żetonów - biedronka, 90 kart, czytnik z folii, instrukcja. | szt. | 3 |
| 60. | Ortografia. Seria książeczek | Seria książeczek "Ortografia" dotyczy zagadnień pisowni wyrazów z: ó-u, rz-ż, ch-h oraz zmiękczenia. Służy utrwalaniu i pogłębianiu zasad zapisu wyrazów z trudnościami ortograficznymi oraz zainteresowania dziecka ortografią. Zawarte w książeczkach ćwiczenia przygotowują dziecko do zadawania pytań, uświadamiają problem błędu, uwrażliwiają na błąd, rozbudzają czynność ortograficzną. Zamieszczony na końcu każdej książeczki słowniczek stanowi wystarczającą podbudowę do utrwalania pisowni wyrazów z czynnego słownika dziecka. (1 komplet zawiera 4 książeczki) | komplet | 1 |

| II.II. Zajęcia dla dzieci niepromowanych ze specyficznymi trudnościami w czytaniu, pisaniu i liczeniu | | | | |
|---|--|---|------|---|
| 61. | Program komputerowy Czytam i piszę. J. polski lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Interaktywna gra edukacyjna dla dzieci, która nauczy czytać i pisać. Program komputerowy wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się czytać płynnie i ze zrozumieniem oraz przyswoi sobie reguły poprawnego pisania. Cechy programu: 176 różnorodnych zadań, ponad 200 multimedialnych stron, połączenie zabawy i nauki, staranne opracowanie metodyczne, zróżnicowany stopień trudności zadań, podział na jednostki językowe, ilustrowany słowniczek ortograficzny, gry utrwalające pisownię trudniejszych wyrazów, setki ilustracji i animacji, piosenki, wierszyki, fragmenty baśni, przeznaczony również dla dzieci z zaburzeniami czytania i pisania, setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych, możliwość śledzenia postępów w nauce: rejestr wyników, tablica rekordzistów; zabawy ćwiczące spostrzegawczość, stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej, wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji | szt. | 3 |
| 62. | Zestaw kontrolny PUS standard lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Pudełko z klockami, klocki ponumerowane od 1 do 12. Cyfry na klockach odpowiadają numerom zadań z książeczki. Porównanie wzoru ułożonego z klocków ze wzorem znajdującym się przy każdym zadaniu w książeczce daje informacje o poprawności rozwiązania. Funkcje: porządkowanie, manipulowanie, aktywizowanie i pobudzanie wyobraźni. | szt. | 3 |
| 63. | Łatwe ćwiczenia do nauki czytania i pisania cz.1 | Książeczka przybliżająca dzieciom zagadnienia związane z literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii książeczek dziecko w zabawowy sposób przyswaja nowy materiał ćwiczeniowy. Dzięki książeczce „Łatwe ćwiczenia do nauki czytania” dzieci uczą się: odczytywania wyrazów 1-, 2-sylabowych i ich łączenia z odpowiednimi obrazkami, odczytywania całych wyrazów 1- i 2-sylabowych z szeregu poznanych liter, odczytywania i łączenia w pary rymujących się wyrazów 1-sylabowych, wyodrębniania liter rozpoczynających nazwy obrazków, określania kolejności liter w alfabecie, utrwalania pojęcia sylaby i określenie jej pozycji w wyrazie, uzupełniania wyrazów brakującymi samogłoskami. | szt. | 3 |



| | | | | |
|-----|--|--|------|---|
| 64. | Łatwe ćwiczenia do nauki czytania i pisania cz.2 | Książeczka przybliżająca dzieciom zagadnienia związane z literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii książeczek dziecko w zabawowy sposób przyswaja nowy materiał ćwiczeniowy. Dzięki książeczce „Łatwe ćwiczenia do nauki czytania” dzieci uczą się: odczytywania wyrazów 1-, 2-sylabowych i ich łączenia z odpowiednimi obrazkami, odczytywania całych wyrazów 1- i 2-sylabowych z szeregu poznanych liter, odczytywania i łączenia w pary rymujących się wyrazów 1-sylabowych, wyodrębniania liter rozpoczynających nazwy obrazków, określania kolejności liter w alfabecie, utrwalania pojęcia sylaby i określenie jej pozycji w wyrazie, uzupełniania wyrazów brakującymi samogłoskami. | szt. | 3 |
| 65. | Łatwe ćwiczenia do nauki czytania i pisania cz.3 | Książeczka przybliżająca dzieciom zagadnienia związane z literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii książeczek dziecko w zabawowy sposób przyswaja nowy materiał ćwiczeniowy. Dzięki książeczce „Łatwe ćwiczenia do nauki czytania” dzieci uczą się: odczytywania wyrazów 1-, 2-sylabowych i ich łączenia z odpowiednimi obrazkami, odczytywania całych wyrazów 1- i 2-sylabowych z szeregu poznanych liter, odczytywania i łączenia w pary rymujących się wyrazów 1-sylabowych, wyodrębniania liter rozpoczynających nazwy obrazków, określania kolejności liter w alfabecie, utrwalania pojęcia sylaby i określenie jej pozycji w wyrazie, uzupełniania wyrazów brakującymi samogłoskami. | szt. | 3 |
| 66. | Łatwe ćwiczenia do nauki czytania i pisania cz.4 | Książeczka przybliżająca dzieciom zagadnienia związane z literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii książeczek dziecko w zabawowy sposób przyswaja nowy materiał ćwiczeniowy. Dzięki książeczce „Łatwe ćwiczenia do nauki czytania” dzieci uczą się: odczytywania wyrazów 1-, 2-sylabowych i ich łączenia z odpowiednimi obrazkami, odczytywania całych wyrazów 1- i 2-sylabowych z szeregu poznanych liter, odczytywania i łączenia w pary rymujących się wyrazów 1-sylabowych, wyodrębniania liter rozpoczynających nazwy obrazków, określania kolejności liter w alfabecie, utrwalania pojęcia sylaby i określenie jej pozycji w wyrazie, uzupełniania wyrazów brakującymi samogłoskami. | szt. | 3 |
| 67. | Rebusy obrazkowe | Rozwijają wyobraźnię, kształcą umiejętność kojarzenia, zachęcają do uważnej obserwacji. Utrwalają znajomość liter, uświadamiają różnicę między głoską a literą, rozwijają koordynację wzrokowo - ruchową. - 24 kostki - wym. 7x3,5cm | szt. | 1 |



| | | | | |
|-----|---|---|------|---|
| 68. | Puzzle kwiatki - u, ó, rz, ż, ch lub równoważne (spełniający wymienione obok funkcje) | <p>Komplet zawiera ćwiczenia, które kształcą umiejętność poprawnego pisania wyrazów z: ó, u, rz, ż, ch, h - niewymiennymi.</p> <p>Ta grupa wyrazów przysparza dzieciom największej trudności, ponieważ ich pisownia nie opiera się na żadnej z reguł ortograficznych. Dlatego zaproponowana forma nauki poprzez atrakcyjną zabawę w układzie puzzli, skutecznie wpływa na zapamiętywanie i utrwalanie pisowni tych wyrazów.</p> <p>Dodatkowym elementem, wspierającym proces zapamiętywania, są obrazki znajdujące się na planszy ilustrujące kolejne wyrazy z trudnościami ortograficznymi. Puzzle służą do zabawy indywidualnej i grupowej. Zabawę w grupie rozpoczynamy od rozdzielenia elementów pomiędzy grających. Jeden element kładziemy stroną z zadaniem do góry. Rozwiązujemy zadanie szukając odpowiedzi na planszy, a następnie kładziemy na niej odwrotnie, czyli stroną zadaniem do dołu pasujący element.</p> <p>W pudełku znajdują się : 2 Plansze ćwiczeń, 2 Kompletu Puzzli.</p> | szt. | 3 |
| 69. | Czytamy sylabami lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | <p>Publikacja Czytamy sylabami przeznaczona jest głównie dla dzieci sześciolletnich z objawami dysleksji, choć z powodzeniem może być także wykorzystywana jako materiał wprowadzający lub uzupełniający w pracy z wszystkimi wychowankami zainteresowanymi czytaniem.</p> <p>Głównym celem zawartych w książce ćwiczeń jest doskonalenie percepcji wzrokowej w postrzeganiu materiału literowego oraz rozwijanie umiejętności analizy i syntezy wzrokowo-słuchowej.</p> | szt. | 3 |
| 70. | Wyrazy i obrazki do czytania całościowego | <p>Przeznaczony dla nauczycieli zestaw obrazków i wyrazów do czytania całościowego to środek dydaktyczny przydatny w przygotowywaniu dzieci do nauki czytania. Składa się on z 40 obrazków i 42 dwustronnych kartoników z wyrazami.</p> <p>Wyrazy zapisane są na dwa sposoby - na jednej stronie pismem pisanym, na drugiej - drukowanym.</p> <p>Orientacyjna wielkość obrazków: 12 cm</p> <p>Format pomocy: A4</p> | szt. | 1 |



| | | | | |
|-----|---|--|--------|---|
| 71. | Nasza klasa. Wyrazy do czytania globalnego lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Wyrazy do czytania globalnego służą do: organizowania z dziećmi tzw. sesji, podczas których, nauczyciel w szybkim tempie (migawka) prezentuje napisany na karcie wyraz i głośno go odczytuje, dla lepszego poruszania się w „Kartach do czytania globalnego” (w każdym zeszytcie ćwiczeń zastosowano inny kolor liter), stwarzają warunki do wykorzystania tkwiących w dziecku możliwości intelektualnych, stymulują rozwój aktywności dzieci poprzez prowadzenie różnorodnych ćwiczeń i zabaw prowadzących do nabycia umiejętności czytelnicych, wyzwalają pozytywne emocje wpływające na rozwinięcie zainteresowania kodem literowym, umożliwiają całościowe rozpoznawanie wyrazów, kształtują wszystkie zmysły, wzbogacają słownik, rozwijają mowę komunikatywną, stymulują aktywność dziecka, rozbudzają wiarę dziecka we własne możliwości, kształtują postawę kreatywną. | szt. | 1 |
| 72. | LOGICO Piccolo - ortografia lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Zestaw ORTOGRAFIA zawiera 8 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 8 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwymi guzikami. Zestaw książeczek edukacyjnych uczących i doskonalących znajomość ortografii, a także czytania. Dzięki barwnym ilustracjom dzieci łatwiej zapamiętują pisownię trudnych wyrazów i utrwala ją. Nauka czytania i zasad ortografii przez zabawę jest skuteczna i przyjemna. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwymi guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. | zestaw | 1 |
| 73. | LOGICO Piccolo - czytanki lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Zestaw CZYTANKI zawiera 5 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 5 ramek. Zestaw książeczek edukacyjnych uczących i doskonalących znajomość ortografii, a także czytania. Dzięki barwnym ilustracjom dzieci łatwiej zapamiętują pisownię trudnych wyrazów i utrwala ją. Nauka czytania i zasad ortografii przez zabawę jest skuteczna i przyjemna. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwymi guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. | zestaw | 1 |



| | | | | |
|-----|--|--|------|---|
| 74. | Memo ortograficzne ch i h/ Co tu pasuje lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Gra polega na zgromadzeniu jak największej ilości par "ortograficznych obrazków". Gracz odkrywa kolejno dwa dowolne kartoniki. Jeżeli nie odkrył pary, zapamiętuje w którym miejscu się znajdują i odkłada na miejsce. Jeżeli uczestnikowi udało się odkryć parę, musi jeszcze powiedzieć jakiej litery brakuje w podpisie pod obrazkiem ("ch" czy "h"). Jeżeli udzieli prawidłowej odpowiedzi, zabiera parę obrazków. Funkcje: rozwija pamięć, uczy zasad ortografii, utrwala je. | szt. | 1 |
| 75. | Memo ortograficzne u i ó/ Co tu pasuje lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Gra polega na zgromadzeniu jak największej ilości par "ortograficznych obrazków". Gracz odkrywa kolejno dwa dowolne kartoniki. Jeżeli nie odkrył pary, zapamiętuje w którym miejscu się znajdują i odkłada na miejsce. Jeżeli uczestnikowi udało się odkryć parę, musi jeszcze powiedzieć jakiej litery brakuje w podpisie pod obrazkiem ("ch" czy "h"). Jeżeli udzieli prawidłowej odpowiedzi, zabiera parę obrazków. Funkcje: rozwija pamięć, uczy zasad ortografii, utrwala je. | szt. | 1 |
| 76. | Memo ortograficzne rz i ź/ Co tu pasuje lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Gra polega na zgromadzeniu jak największej ilości par "ortograficznych obrazków". Gracz odkrywa kolejno dwa dowolne kartoniki. Jeżeli nie odkrył pary, zapamiętuje w którym miejscu się znajdują i odkłada na miejsce. Jeżeli uczestnikowi udało się odkryć parę, musi jeszcze powiedzieć jakiej litery brakuje w podpisie pod obrazkiem ("ch" czy "h"). Jeżeli udzieli prawidłowej odpowiedzi, zabiera parę obrazków. Funkcje: rozwija pamięć, uczy zasad ortografii, utrwala je. | szt. | 1 |
| 77. | Ortografia i gramatyka dla smyka lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Cztery gry łączą ze sobą elementy zabawy z nauką. Umożliwiają poznawanie i utrwalanie wiadomości z zakresu gramatyki i ortografii na poziomie nauczania początkowego. Rozwijają pamięć, zmuszają do myślenia, stwarzają okazję do ćwiczeń w analizie syntezy wzrokowo – słuchowej. | szt. | 1 |

| | | | | |
|-----|---|--|---------|---|
| 78. | Tuba Gąsienice lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra doskonali sprawność manualną i zręczność. Znakomicie przygotowując do nauki pisania (dziecko trzyma łyżkę tak jak długopis). Dzieci chwytają za pomocą kolorowych bambusowych łyżek kolorowe kulki z liczbami i umieszczają je w materiałowych gąsienicach zakończonych z jednej strony gumką. Gra dodatkowo rozwija umiejętności matematyczne i zachęca do wykonywania prostych działań. W zestawie: 4 gąsienice, 4 kolorowe bambusowe łyżki z gumowym ogranicznikiem, 36 kolorowych kulek z liczbami 1-9, 20 kolorowych żetonów, bambusowa listwa na żetony, sznurkowa obręcz. | szt. | 1 |
| 79. | Matematyczny bączek | Kolorowy, drewniany bączek pomaga w nauce liczenia, uczy koncentracji uwagi, rozwija sprawność manualną dzieci, koordynację wzrokowo-ruchową, ćwiczy zręczność i refleks. Nauka matematyki przez zabawę jest o wiele przyjemniejsza, np. zadaniem dziecka jest manipulowanie planszą tak, aby bączek trafił do zatoczki, która ma największą lub najmniejszą liczbę lub liczbę, będącą wynikiem działania matematycznego. W zestawie drewniana plansza o wymiarach 22 x 22 cm oraz 2 drewniane bączki | szt. | 3 |
| 80. | Zadania do rozwiązania cz 1 - szt 1 i cz 2- szt 2 | Książki zawierają zestaw zadań z zakresu edukacji matematycznej. Mogą służyć jako pomoc dydaktyczna, niezależna od podręczników z których korzysta uczeń. Tematyka zadań odnosi się do sytuacji z którymi dziecko spotyka się w życiu codziennym. Zamówienie obejmuje 1 komplet w skład którego wchodzi: - Zadania do rozwiązania cz. 1 - 1 szt. - Zadania do rozwiązania cz. 2 - 2 szt. | komplet | 1 |

| | | | | |
|-----|--|--|--------|---|
| 81. | LOGICO Piccolo - Działania matematyczne lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki pomaga w nauce liczenia, doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, uczą logicznego myślenia. Dzięki barwnym ilustracjom mali uczniowie łatwiej i chętniej uczą się matematyki, czerpiąc z tego dużo radości. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania. Rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw DZIAŁANIA MATEMATYCZNE zawiera 10 książeczek tematycznych pomagających w nauce liczenia i wykonywaniu działań w zakresie 100 oraz 6 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwными guzikami. | zestaw | 1 |
| 82. | LOGICO Piccolo - Geometria lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki pomaga w nauce liczenia, doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, uczą logicznego myślenia. Dzięki barwnym ilustracjom mali uczniowie łatwiej i chętniej uczą się matematyki, czerpiąc z tego dużo radości. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania. Rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw GEOMETRIA zawiera 7 książeczek tematycznych oraz 7 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwными guzikami. | zestaw | 1 |

| | | | | |
|-----|---|---|------|---|
| 83. | Karty matematyczne lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Zestaw kart składający się z 11 kart z cyframi (drukowane i pisane) i barwnymi obrazkami zabawek, których liczba odpowiada danej cyfrze, 16 kart z cyframi i znakami (do wyciągnięcia) i 5 kart z obrazkami zabawek. Karty stanowią cenną pomoc w nauce liczenia i wykonywania działań. | szt. | 3 |
| 84. | Lustrzane odbicie lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra edukacyjna przeznaczona dla dwóch osób, będąca zarówno doskonałą zabawą i nauką. Dzieci odkrywają po kolei karty, na odwrocie których znajdują się różne figury, kształty i wzory geometryczne. Ich zadaniem jest ułożyć wzór z odkrytej karty za pomocą dwóch kostek i lustra. Jedna połowa wzoru widoczna jest na kostkach, druga zaś jako lustrzane odbicie. Wygrywa dziecko, które jako pierwsze ułoży kostki w taki sposób, aby w połączeniu z lustrzanym odbiciem stworzyły wzór z karty. Lustrzane odbicie rozwija inteligencję: wizualno-przestrzenną, matematyczną oraz koordynację wzrokowo-ruchową. W zestawie znajdują się dwa lustro z podkładkami na dwie kostki, 4 kostki z wzorami oraz zestaw kart | szt. | 1 |
| 85. | Studnia Jakuba lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | To 60 drewnianych drążków o śr. 1 cm i dł. 18 cm (w 6 kolorach) oraz drewniana kostka z kolorowymi ściankami. Idealnie nadają się do układania kształtów, figur, cyfr, znaków form przestrzennych. Zabawa z drążkami uczy cierpliwości, koncentracji, uwagi, zręczności, dokonali koordynację wzrokowo-ruchową. Drążki można wykorzystać jako liczmany do nauki liczenia. | szt. | 1 |
| 86. | Klub biznesmena lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra strategiczno-losowa dla 2-5 dzieci polegająca na zdobywaniu i pomnażaniu kapitału poprzez dokonywanie korzystnych, choć czasem ryzykownych transakcji. Najbogatszy gracz zostaje zwycięzcą i otrzymuje elitarną kartę "Klubu biznesmena". Gra rozwija umiejętność logicznego myślenia, wykonywania działań matematycznych, przewidywania, analizowania, a także przedsiębiorczość. | szt. | 1 |



| | | | | |
|--|---|--|---------|---|
| 87. | Kostka z niespodzianką lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Ciekawy i nowatorski środek dydaktyczny. Dzieci lub nauczyciel rzucają przezroczystą kostką, na ściankach której umieszczono znaki działań. W jej wnętrzu znajdują się dwie mniejsze kostki z cyframi. Podczas rzutu obracają się, wyznaczając w ten sposób liczby, na których należy wykonać określone działanie. Jeśli nauczyciel chce, aby uczniowie wykonali określone działanie, potrząsa jedynie kostką, losując liczby. Kostka z niespodzianką stwarza możliwość dopasowania skali trudności zabawy do poziomu dzieci. To doskonałe urządzenie daje mnóstwo zabawy połączonej z nauką matematyki. | szt. | 1 |
| II.III. Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy | | | | |
| 88. | Program komputerowy - Logopedia -pakiet rozszerzony lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Program do wsparcia terapii zaburzeń mowy u dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym. Funkcje: uatrakcyjnienie zajęć poprzez wykorzystanie komputera, korygowanie wad wymowy. | szt. | 1 |
| 89. | Zabawy słuchowe | Zabawy słuchowe ćwiczenia dla uczniów klas 0 i I-III-książka Autor: A.Tońska - Mrowiec, I. Pajmaj Wydawca: Harmonia Wydawnictwo - Józef Częścik) | szt. | 1 |
| 90. | Kosmiczne twarze | Gra wymagająca niebywałej koncentracji i spostrzegawczości. Plansza usiana jest przybyszami o niezwykłym wyglądzie. Gracz potrząsa ruletką i uzyskuje informację o szukanej twarzy - kolorze skóry, oczach, nosie i ustach. Wygrywa ten, kto pierwszy zidentyfikuje pięć twarzy (każde poprawne wskazanie premiuwane jest "ludzikiem"). Zawartość: plansza z 120 twarzami, 1 ruletka, 4 statki kosmiczne, 20 przybyszów w 4 kolorach | szt. | 1 |
| 91. | Samopol gra domino logopedyczne - głoski l-r, ż-z itd. lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Domino przeznaczone do zabaw dydaktycznych oraz ćwiczeń logopedycznych z dziećmi doskonali naukę czytania, ćwiczeń słuchowego rozróżniania głosek oraz ich prawidłowej wymowy. Zamowienie obejmuje 1 komplet składający się z: Samopol gra domino logopedyczne głoski Ż(RZ)Z - 1 szt., Samopol gra domino logopedyczne głoski LR - 1 szt., Samopol gra domino logopedyczne głoski LJ - 1 szt., Samopol gra domino logopedyczne głoski JR - 1 szt. | komplet | 1 |



| | | | | |
|-----|---|--|---------|---|
| 92. | Książka "100 ćwiczeń.." | 100 ćwiczeń poprawiających koncentrację uwagi opartych na analizatorze wzrokowym oraz wspomagających doskonalenie umiejętności czytania i pisania. Autor Grażyna Pawlik | szt. | 1 |
| 93. | "Co to, kto to " | Książka ma na celu uczyć uważnego słuchania, koncentrowania uwagi na sygnałach dźwiękowych, identyfikowania i różnicowania bodźców akustycznych i wzrokowych. Rozwija pamięć słuchową, wrażliwość słuchową i wzrokową, wyobraźnię, wzbogaca mowę bierną i czynną. | szt. | 1 |
| 94. | "Chyża zmija Syk-Syk" | Książeczka z ćwiczeniami. Ćwiczenia zawarte w książeczce mają na celu dążenie do opanowania umiejętności poprawnego pod względem artykulacyjnym wystawiania się, komunikowania z otoczeniem. | szt. | 1 |
| 95. | Gra logopedyczna -Trudne słowa lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra ma na celu rozwój mowy dziecka w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej, a dodatkowo rozwój spostrzegania, pamięci wzrokowej, słuchowej i koncentracji uwagi. | szt. | 1 |
| 96. | Tajemnicze dźwięki lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Zapis 74 dźwięków znanych dzieciom, które uwrażliwią ucho dziecka i jego pamięć słuchową. Odgłosy można zgadywać, naśladować, obrazować rysunkiem. | szt. | 1 |
| 97. | Materiał wyrazowo-obrazkowy 8 części lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Materiał zawarty w książkach przeznaczony jest do ćwiczeń prawidłowej wymowy zaburzonych głosek w wyrazach w nagłosie, śródgłosie i wygłosie; wyrażeniach i całych zdaniach. Zamówienie obejmuje: 1. Materiał wyrazowo – obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek F, Fl, W, Wl, Ł, CH (H) -1 szt., 2. Materiał wyrazowo – obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek p, pi, b, bi -1 szt., 3. Materiał wyrazowo – obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek s, z, c, dz - 1 szt., 4. Materiał wyrazowo – obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek sz, ż, cz, dż -1 szt., 5. Materiał wyrazowo – obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek T, D, M, Mi, N, Ni (Ń) -1 szt., 6. Materiał wyrazowo obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek detalizowanych - 1 szt.; 7. Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek K; Ki; G; Gi -1 szt; 8. Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek Ś, Ż, Ć, DŻ - 1 szt. | komplet | 1 |



| | | | | |
|------|--|---|------|----|
| 98. | Wiatraczki | Kolorowy wiatraczek o śr. 16,5 cm polecany do ćwiczeń oddechowych, usprawniających motorykę aparatu mowy. Kolorowe wiatraczki zachęcają dzieci do zabawy i wykonywania różnorodnych ćwiczeń oddechowych stymulujących prawidłowy rozwój aparatu mowy. | szt. | 10 |
| 99. | Dywanik glottodydaktyczny lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Ma na celu doskonalenie analizy fonemowej oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej. 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 | szt. | 1 |
| 100. | Logopedyczne rybki cz. 1 i 2 lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra ma na celu utrwalenie głosek, które dzieci nieprawidłowo wymawiają: głoski szumiące i syczące, głoski ś (si), ź (zi), ć (ci), dź (dzi). Zamówienie obejmuje: Logopedyczne rybki cz. 1 - 1 szt., Logopedyczne rybki cz. 2 - 1 szt. | szt. | 2 |
| 101. | Gra edukacyjna -Sowa -gra w słowa lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra ułatwia automatyzowanie głosek szeregu syczącego s-z-c-dz. W czasie gry dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo pamięć wzrokową i słuchową, spostrzeganie, koncentrację uwagi i myślenie. | szt. | 1 |
| 102. | Gra edukacyjna -Loteryjka obrazkowa lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra ma na celu rozwój mowy dziecka w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego sz-ż-cz-dź, poszerzenie słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. W czasie gry dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację oraz myślenie. | szt. | 1 |
| 103. | Memo dźwiękowe lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Celem gry jest nauka uważnego słuchania, koncentrowania się na sygnałach dźwiękowych oraz ich identyfikowanie i różnicowanie. Uczy również zapamiętywania i szybkiego kojarzenia dźwięków. Rozwija pamięć słuchową, wrażliwość słuchową i koordynację słuchowo-wzrokowo-ruchową. | szt. | 1 |

| | | | | |
|------|--|---|---------|---|
| 104. | Drabina cz. 1 i 2 lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra ma na celu rozwój mowy dziecka w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Podczas gry uczestnicy ćwiczą różnicowanie gosek, a dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową, słuchową i koncentrację uwagi. Materiał do utrwalania głosek dźwięcznych i bezdźwięcznych po wcześniejszym wyćwiczeniu prawidłowej ich artukulacji w izolacji, sylabach, wyrazach i zdaniach. Zamówienie obejmuje 1 komplet składający się z :Drabina cz. 1 - 1 szt., Drabina cz. 2 - 1 szt. | komplet | 1 |
| 105. | Trudne słowa cz.1 i 2 lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra ma na celu rozwój mowy dziecka w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poprawnego wymawiania goski R w układach opozycyjnych z L i J, poszerzenia słownika czynnego oraz percepcji słuchowej. Podczas gry uczestnicy ćwiczą różnicowanie głosek a dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową, słuchową i koncentrację uwagi. Zamówienie obejmuje 1 komplet składający się z : Trudne słowa cz. 1 - 1 szt., Trudne słowa cz. 2 - 1 szt. | szt. | 2 |
| 106. | Ładnie mówię głoski k, g, h cz. 1,2,3,4,5 lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gry słowno-obrazkowe wspomagające prawidłową wymowę głosek (zamówienie obejmuje 1 szt. każdej części) | szt. | 5 |
| 107. | Detektyw Szczepreszyn lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra kształci logiczne myślenie, twórcza aktywność, zdolności poznawcze oraz wytrwałość w wykonywaniu zadań od początku do końca. Rozwija zasób słownictwa biernego i czynnego dziecka. | szt. | 1 |
| 108. | Diagnoza ucznia w ramach indywidualizacji nauczania | „Diagnoza ucznia w ramach indywidualizacji nauczania”- aut. Marzena Wałkowiak, Agnieszka Wrzesiak, Dorota Szwugier. Pomoc w przeprowadzeniu pełnej diagnozy ucznia oraz opracowaniu dla niego indywidualnego programu pracy. | szt. | 1 |



| | | | | |
|------|---|--|---------|---|
| 109. | Domino obrazkowo-wyrazowe oraz Domino wyrazowe - dwusylabowe lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Zamówienie obejmuje 1 komplet zawierający: Domino obrazkowo - wyrazowe : Dom i Transport. Gra polegająca na dopasowywaniu podpisu do obrazka. • 28 kartoników, • wym. 4 x 8 cm; 8 x 1,3 cm - 1 szt. Domino wyrazowe: dwusylabowe I i II część - uczy poprawnej wymowy, ćwiczy spostrzegawczość wzrokową, doskonali analizę i syntezę słuchową wyrazów. Gra domino ćwiczy także refleks w szybkim odnajdywaniu takich samych obrazków spośród wielu innych. Zestaw sylab do tworzenia 17 prostych słów. 34 kartoniki o wym. 4 x 8 cm - cz. 1- 1 szt.,cz. 2 -1 szt. | Komplet | 1 |
| 110. | Kocham mówić. Historyjki obrazkowe z tekstami lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | 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 wypowiedaniu się. Ilustracje mogą służyć też do ćwiczeń myślenia przyczynowo-skutkowego. Format 75 kart (15 kart z ilustracjami + 60 z tekstami) | szt. | 1 |



| | | | | |
|------|---|---|------|---|
| 111. | Piramida logopedyczna L1 i L2 lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | <p>Piramida to wspiana zabawa połączona z nauką, która rozwija u dziecka zdolność do myślenia i zapamiętywania, uczy wytrwałości, wzmacnia koncentrację i skutecznie pomaga przezwyciężyć trudności w procesie uczenia się.</p> <p>Budowanie piramidy odbywa się na zasadzie gry w domino, w efekcie rozwiązania wszystkich zadań otrzymujemy imponującą piramidę. Zamówienie obejmuje:</p> <p>1. Piramida Logopedyczna L-1 zawiera 25 trójkątów z wyrazami i literami na każdym boku. Zabawa uczy prawidłowej wymowy głosek: ś, ź, ć, dź. - 1 szt. 2. Piramida Logopedyczna L-2 zawiera 25 trójkątów z wyrazami i literami na każdym boku. Zabawa uczy prawidłowej wymowy głosek : b-p, d-t, w-f. - 1 szt.</p> | szt. | 2 |
| 112. | Test artykulacyjny | <p>Test do badania wymowy dzieci w wieku przedszkolnym, dysponujący tabelami liczbowo wyrażonych norm porównawczych, został opracowany dla logopedów. Test zawiera: 84 kolorowe ilustracje drukowane na kartonie formatu A5 laminowane, materiał obrazkowy, podręcznik, karty badań, omówienie założeń teoretycznych. Autor dr Ewa Krajny</p> | szt. | 1 |
| 113. | Zgaduj zgadula lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | <p>Gra polega na odgadywaniu wierszowanych zagadek, które umieszczone są na kartach. Po drugiej stronie każdej karty namalowana jest odpowiedź. Gra przeznaczona jest dla 1-4 graczy od 4-7 lat. Zawiera: 45 kart z zagadkami o wym. 9,2 x 7 cm , 4 „plasterki” sera do notowania wyników o wym. 9 x 12,5 cm, instrukcję.</p> | szt. | 1 |
| 114. | Gra logopedyczna - loteryjka obrazkowa lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | <p>Gra ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego sz-ż-cz-dź, poszerzenie słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację oraz myślenie. Gra zawiera: 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. Gra przeznaczona dla 1-4 graczy od 5 lat.</p> | szt. | 1 |



| | | | | |
|--|---|---|------|---|
| 115. | Pakiet I, II - Memory lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Karty logopedyczne. Zamówienie obejmuje: Pakiet I - zawierający 8 talii kart o wym. 5,3 x 8,5 cm, głoski sz, ż/rz, cz, dż, s, z, c, dz. - 1 szt. Pakiet II zawierający 8 talii kart o wym. 5,3 x 8,5 cm, głoski ś, ź, ć, dź, l, l-r, r, t-r. - 1 szt. | szt. | 2 |
| 116. | Krokodyl Gabor-rerek lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Wibrująca zabawka do ustnej stymulacji | szt. | 1 |
| II.IV. Zajęcia socjoterapeutyczne dla dzieci nadpobudliwych | | | | |
| 117. | Lista obecności i humoru lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Welurowa tablica o wymiarach: 121 x 69 cm oraz 30 sztuk wizytówek | szt. | 1 |
| 118. | Bajki- słuchaj i układaj obrazki lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Sześć pięcioelementowych historyjek obrazkowych, prezentujących znane dzieciom bajki (Kopciuszek, Kot w Butach, Pinokio, Siedmiomilowe buty, Trzy świnki, Żółw i Zając). Do zestawu dołączona jest płyta CD z treścią bajek. Dziecko ma za zadanie słuchając bajki ułożyć historyjkę obrazkową, uwzględniając kolejność prezentowanych zdarzeń. Po ułożeniu przez dziecko historyjki możemy je poprosić o jej opowiedzenie, wymyślenie innego, własnego zakończenia itp. Obrazki zostały ponumerowane na odwrocie, co daje dziecku możliwość samokontroli. Zabawa rozwija myślenie przyczynowo-skutkowe, ćwiczy umiejętność aktywnego słuchania, spostrzeganie wzrokowe, umiejętności językowe. Gra zawiera 32 karty o wym. 11,2 x 7,8 cm | szt. | 1 |
| 119. | "Emocje" lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Wesoła nauka rozpoznawania i wyrażania stanów emocjonalnych. Buzie wyrażające różne odczucia i uczucia zachęcają do empatii. Gra wyposażona jest w system autokontroli. W zestawie: 50 kart podzielonych na 10 serii przedstawiających różne ekspresje oraz 40 kart z postaciami, do których należy dopasować powyższe karty. Wymiary kart: 9 x 9 cm. | szt. | 1 |



| | | | | |
|---|--|--|---------|---|
| 120. | "Uczucia" cz.1,2,3,4,5,6 | Zestaw puzzli poruszających problematykę akceptacji przez dzieci niepełnosprawności rówieśników. Układanie puzzli stanowi świetną okazję do rozmawiania z dziećmi o tolerancji, wzajemnym pomaganiu sobie w trudnych sytuacjach. Pomoc stymulująca jednocześnie rozwój spostrzegania wzrokowego oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej. Wykonane z drewna. Puzzle rozwijają koncentrację, spostrzegawczość oraz sprawność motoryczną. Puzzle składają się z 16 elementów. Zamówienie obejmuje 6 części: "Uczucia - niezadowolenie"- 1 szt., "Uczucia - radość"- 1 szt., "Uczucia - smutek"- 1 szt., "Uczucia - strach"- 1 szt., "Uczucia - złość"- 1 szt., "Uczucia - zaskoczenie"- 1 szt. | szt. | 6 |
| 121. | "Jak to naprawić" lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Historyjki obrazkowe uczą, jak należy reagować prawidłowo w różnych sytuacjach społecznych. Dodatkowo rozwijają kompetencje językowe, uczą przewidywania, konsekwencji swoich zachowań. | szt. | 1 |
| 122. | Pacynki: (babcia, wilk, czerwony kapturek, smok, królewna, wróżka) | Zamówienie obejmuje 6 szt kolorowych pacynek: babcia - 1 szt, wilk - 1 szt, czerwony kapturek - 1 szt, smok - 1 szt, królewna- 1 szt, wróżka - 1 szt. Zabawy teatralne z pacynkami rozbudzają wyobraźnię i aktywność intelektualną, wyzwalają pozytywne emocje, doskonałą umiejętności językowe oraz usprawniają motoryczność dłoni. Wszystkie pacynki wykonane są z miękkiej tkaniny, a ich budowa sprzyja dobremu trzymaniu się na dłoni małego aktora. | szt. | 6 |
| 123. | Gra z naśladowaniem lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Wesoła gra z kartami polegająca na naśladowaniu zachowania ludzi wykonujących różne czynności odgłosów zwierząt Gra uczy norm społecznych, zwyczajów. Wymaga inwencji twórczej, rozwija wyobraźnię. Gra zawiera 120 kart. | szt. | 1 |
| 124. | Materiały biurowe (klej, bibuła, włóczka, bloki itp) | Klej w sztyfcie 6 szt., bibuła szkolna - papier krepowany 6 szt. (różne kolory), włóczka brązowa - 1 motek, blok techniczny A4 - 6 szt., papier kolorowy A4 - 6 szt. , brystol biały A1 - 12 arkuszy. | komplet | 1 |
| II.V. Zajęcia psychoedukacyjne z elementami arteterapii dla dzieci z trudnościami w komunikacji społecznej | | | | |
| 125. | Materiały biurowe (bloki, kleje, farby, taśmy itp) | Blok flipchart 40 kart, gładki - 2 szt., papier pakowy 1mx10m - 2 szt., brystol biały A1 - 20 arkuszy, farby tempera (lub równoważne) w butelkach 500ml (każdy kolor osobno) - 12 szt., klej do tapet (do masy solnej) - 1 szt., klej w sztyfcie - 7 szt., taśma pakowa bezbarwna, kauczuk - 1 szt., pastele olejowe 36 szt. - 7 opakowań, pastele suche 18 szt. - 1 opakowanie. | komplet | 1 |



II.VI. Zajęcia matematyczno-przyrodnicze dla uczniów szczególnie uzdolnionych

| | | | | |
|------|----------------------------------|--|--------|---|
| 126. | Kalendarz | Tablica magnetyczna o wym. 70 x 50 cm, na której można umieszczać różne elementy kalendarza. Pomoc ułatwia zrozumienie pojęcia czasu: dni tygodnia, miesiący, pór roku, ich trwania, początku i końca. Dzieci będą mogły wypracować wiele aspektów odnoszących się do obserwacji natury i zjawisk atmosferycznych, włączając różne zmienne z nimi związane: temperaturę, ubiór itp. Ilustracje posiadają magnes, dzięki czemu można dowolnie manipulować nimi na tablicy. Tablica magnetyczna zawiera: ilustracje z porami roku, 16 ilustracji-puzzli, z których można utworzyć każdy krajobraz klimatyczny, 6 strzałek w kolorze żółtym, czerwonym i niebieskim, 31 kartoników (cyfry od 1 do 31) - 17 kartoników (do ułożenia roku), 10 winiet z zajęć szkolnych, torbę z magnesami samoprzylepnymi, przewodnik pedagogiczny i plan zajęć. | szt. | 1 |
| 127. | Zegar stojący | Duży zegar o śr. 30 cm z tworzywa do prezentacji. Wraz z ruchem zegara zmienia się ilustracja wskazująca porę dnia. Obręcz wokół zegara podkreśla godziny zaznaczone na cyfrobłacie i ułatwia ich odczytywanie. | szt. | 1 |
| 128. | Klepsydry piaskowe 5 minut | Klepsydra piaskowa 5 minut o wym. 14,5 x 8 cm | szt. | 1 |
| 129. | Waga szkolna | Metalowa waga, z płaskimi szalkami. Doskonała do ważenia różnorodnych zabawek, materiałów, jedzenia. | szt. | 1 |
| 130. | Zestaw dużych odważników | W skład zestawu wchodzi 4 odważniki: • 1 x 500g, • 2 x 200g, • 1 x 100g | zestaw | 1 |
| 131. | 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. | zestaw | 1 |
| 132. | Waga magnetyczna | Na wadze można zawiesić 20 odważników o masie 10 gram, ponumerowanych od 1-10. Ułatwia naukę podstawowych działań matematycznych, określania równowagi i jej braku. • dł.65,5 cm • wys. 22 cm | szt. | 1 |
| 133. | Karty zadań | Zestaw 20 dwustronnych kart z wzorami o dwóch stopniach trudności. • format: A4, gruby, lakierowany karton | szt. | 1 |
| 134. | Geometryczne kształty z tworzywa | 250 kolorowych figur z tworzywa sztucznego | szt. | 1 |



| | | | | |
|------|---|--|------|---|
| 135. | LOGICO Picolo - Działania matematyczne lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki pomaga w nauce liczenia, doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, uczą logicznego myślenia. Dzięki barwnym ilustracjom mali uczniowie łatwiej i chętniej uczą się matematyki, czerpiąc z tego dużo radości. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwnymi guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania. Rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw DZIAŁANIA MATEMATYCZNE zawiera 10 książeczek tematycznych pomagających w nauce liczenia i wykonywaniu działań w zakresie 100 oraz 6 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwnymi guzikami. | szt. | 1 |
| 136. | LOGICO Picolo - Geometria lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki stanowi cenną pomoc w nauce liczenia, doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, uczą logicznego myślenia. Zestaw GEOMETRIA zawiera 7 książeczek tematycznych oraz 7 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwnymi guzikami. | szt. | 1 |
| 137. | LOGICO Picolo - Edukacja środowiskowa lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Zestaw książeczek edukacyjnych szczególnie polecanych dzieciom zainteresowanym przyrodą, małym odkrywcom chcącym poznać własne otoczenie. Dzięki barwnym ilustracjom nauka przez zabawę staje się prawdziwą przyjemnością. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwnymi guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw EDUKACJA ŚRODOWISKOWA zawiera 6 książeczek tematycznych (3 tytuły) oraz 3 plastikowe ramki z kolorowymi przesuwnymi guzikami. | szt. | 1 |
| 138. | Klub biznesmena lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra strategiczno-losowa dla 2-5 dzieci polegająca na zdobywaniu i pomnażaniu kapitału poprzez dokonywanie korzystnych, choć czasem ryzykownych transakcji. Najbogatszy gracz zostaje zwycięzcą i otrzymuje elitarną kartę "Klubu biznesmena". Gra rozwija umiejętność logicznego myślenia, wykonywania działań matematycznych, przewidywania, analizowania, a także przedsiębiorczość. | szt. | 1 |



| | | | | |
|------|--|--|------|---|
| 139. | Interaktywny organizm człowieka - model przestrzenny | W przestrzennym, podświetlanym modelu dzieci naciskają interaktywne przyciski na ciele człowieka, aby wysłuchać informacji o poszczególnych narządach ich lokalizacji i funkcjach życiowych. Wymiary: 26 x 38 x 18 cm. | szt. | 1 |
| 140. | Anatomia człowieka - kośćciec | Zestaw zawiera 46 części, z których można ułożyć model układu kostnego człowieka. | szt. | 1 |
| 141. | Stacja meteo | Wielofunkcyjna stacja meteo pozwala na obserwację i zapisywanie zmian pogody. | szt. | 1 |
| 142. | Filtr wodny | Zestaw pozwala na przeprowadzenie interesujących eksperymentów z oczyszczaniem wody. Zadaniem uczniów jest zbudowanie własnej oczyszczalni i zakładu odsalania wody (zmieszczają się na stole). Ciekawym doświadczeniem jest też oczyszczanie wody dzięki energii słonecznej | szt. | 1 |
| 143. | Wesołe miasteczko -Matematyka na wesoło lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Gra podczas której dziecko ćwiczy umiejętność dodawania, odejmowania, mnożenia liczb, zapoznaje się z zagadnieniami matematycznymi dotyczącymi mierzenia masy-ważenia z wykorzystaniem wagi szkolnej, zapoznaje się z figurami geometrycznymi i ich nazwami, uczy się grupować przedmioty według wybranej cechy. Funkcje: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1-30; porównywanie liczb i określanie liczebności zbiorów; mnożenie jako dodawanie jednakowych składników; liczby jedno- i dwucyfrowe; ciągi malejące i rosnące; rozkład liczby naturalnej na czynniki; obliczanie pola powierzchni figur prostych; ważenie i mierzenie przedmiotów. | szt. | 1 |
| 144. | ZOO- Matematyka na wesoło lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6–7 lat. Oś fabularną gry edukacyjnej ZOO stanowi wyprawa w której bierze udział użytkownik, a której celem jest odszukanie sześcioro zagrożonych gatunków zwierząt. Wszystkie ważne informacje o ich środowisku naturalnym warunkach życia i zwyczajach są zawarte w specjalnym raporcie. Dzięki zabawie w odnajdywanie informacji dziecko rozbudza swoje zainteresowanie matematyką rozwija aktywność twórczą oraz umiejętność skupienia uwagi. Zawartość programu: dodawanie i odejmowanie liczb naturalnych w zakresie 1–20 uzupełnianie i porządkowanie liczb 1–100 w ciągu porównywanie powierzchni pól figur geometrycznych znajdowanie szczegółowych elementów na większej ilustracji grupowanie elementów według wybranej kategorii dodawanie liczb naturalnych z wykorzystaniem waluty łączenie figur przestrzennych z ich podstawami. | szt. | 1 |



| | | | | |
|------|---|--|------|---|
| 145. | Fabryka zabawek - Matematyka na wesoło lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Edukacyjna gra matematyczna, która ułatwia dodawanie i odejmowanie, porządkowanie liczb od 1 do 100, grupowanie elementów, usprawnia funkcje wzrokowe, ćwiczy uwagę i pamięć. Zebrane w grze ćwiczenia matematyczne pomogą w kształtowaniu rozumienia roli cyfry jedności i cyfry dziesiątek a także usprawnią zdolność posługiwania się liczbami w praktyce. | szt. | 1 |
| 146. | Niezwykłe wakacje - Matematyka na wesoło lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gra edukacyjna dla dzieci w wieku 8–9 lat. Zawartość programu: dodawanie odejmowanie mnożenie i dzielenie liczb w zakresie 1–10000 przedstawianie działań na grafach stosowanie własności działań arytmetycznych zapisywanie algorytmów działań pisemnych działania na ułamkach obliczenia z użyciem waluty odczytywanie wskazań zegara mierzenie długości i wyznaczanie pojemności figury przestrzenne i ich własności szacowanie objętości brył. | szt. | 1 |
| 147. | Zestaw kontrolny PUS standard lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Pudełko z klockami, klocki ponumerowane od 1 do 12. Cyfry na klockach odpowiadają numerom zadań z książeczki. Porównanie wzoru ułożonego z klocków ze wzorem znajdującym się przy każdym zadaniu w książeczce daje informacje o poprawności rozwiązania. Funkcje: porządkowanie, manipulowanie, aktywizowanie i pobudzanie wyobraźni. | szt. | 8 |
| 148. | Matematyka na wesoło cz 1 | Zbiór zadań służących utrwaleniu symbolicznego zapisu podstawowych działań matematycznych oraz doskonaleniu umiejętności pamięciowego dodawania i odejmowania w zakresie 12 w pracy indywidualnej i zespołowej dzieci. Funkcje: symboliczny zapis działań, doskonalenie dodawania i odejmowania | szt. | 1 |
| 149. | Liczę w pamięci cz.1,2,3,4,5 | Książeczki z serii "Liczę w pamięci" to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych, które swoją przystępną i zabawową formą służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań. Zmówienie obejmuje: Liczę w pamięci cz. 1 - Dodawanie i odejmowanie w zakresie 12 - 1 szt.; Liczę w pamięci cz. 2 - Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 1 szt.; Liczę w pamięci cz. 3 - Dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 - 1 szt.; Liczę w pamięci cz. 4 - Mnożenie i dzielenie w zakresie 100 - 1 szt.; Liczę w pamięci cz. 5 - Dodawanie i odejmowanie w zakresie 1000 - 1 szt. | szt. | 5 |



| | | | | |
|------|---|---|------|---|
| 150. | Rusz głową cz 1 | Książeczka zawierają różne zabawy i ćwiczenia logiczne rozwijające wiele ważnych umiejętności u dzieci w wielu wczesnoszkolnym, m.in. sprawność intelektualną, logiczne myślenie, spostrzeganie, koncentrację uwagi, analizę i syntezę wzrokową | szt. | 1 |
| 151. | Skoncentruj się cz.1,2 | Książeczki zawierające zabawowe formy ćwiczeń które wpływają na stopniowe wydłużanie okresów koncentracji uwagi dziecka, uwrażliwienie jego spostrzegawczości poprzez wnikliwe obserwowanie kształtu, wielkości, położenia przestrzennego figur, rozróżnianie figury i tła, porównywanie, segregowanie, wyszukiwanie różnic i podobieństw oraz na dobór i utrwalenie właściwej terminologii służącej trafnemu opisowi stosunków przestrzennych. | szt. | 2 |
| 152. | Gra - Kształty lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Każdy gracz rzuca trzema kostkami po czym szuka żetonu który zawiera wylosowane kształty. Gra rozwija spostrzegawczość oraz koncentrację uwagi. Gra zawiera: 41 kolorowych drewnianych żetonów (śr. 3 5 cm) 3 kostki z kształtami plansza z tkaniny (śr. 45 cm), przeznaczona dla dzieci od 4 lat | szt. | 1 |
| 153. | Aby polubić matematykę - zestaw ćwiczeń terapeutycznych | Książka ta jest kierowana do uczniów klas I–III, którzy mają specyficzne trudności w uczeniu się matematyki. Zawarte tu ćwiczenia usprawniają pamięć, operacje pamięciowe, spostrzeganie oraz orientację przestrzenną – umiejętności niezbędne do dalszej nauki matematyki. Każdemu zagadnieniu został poświęcony jeden rozdział, a ćwiczenia poprzedzone są krótkim teoretycznym wstępem. W książce poza opisami zadań znajdują się karty do ćwiczeń zawierające układanki, ilustracje lub graficzne przedstawienia działań. Zadania są różnorodne, by nie nużyć ucznia. Autor Alicja Malasiewicz. | szt. | 1 |

| | | | | |
|------|---|---|------|---|
| 154. | Między przekazem a odkryciem | <p>Autor Monika Wojnowska.</p> <p>W książce Autorka stara się udzielić odpowiedzi na następujące pytania: Jak pomagać uczniowi, by nie zostawiać dziecka samemu sobie, a jednocześnie pozwolić mu na samodzielną pracę? Jak nie pomagać za dużo, zabierając przyjemność osobistego sukcesu? Jak wprowadzać dziecko w świat matematyki, nie traktując jej jako zasobu wiedzy, ale przede wszystkim jako sposobu patrzenia na świat i sposobu jej myślenia? Jak wykorzystać jej treści i narzędzia dla wspierania rozwoju umysłowego, społecznego i emocjonalnego u dziecka?</p> <p>W publikacji część praktyczna łączy się z przestrzeganiem jawnego, systematycznego pokazywania teoretycznych podstaw proponowanych rozwiązań i udzielanych rad.</p> | szt. | 1 |
| 155. | Liczmany-warzywa lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | <p>Zestaw kolorowych warzywek z elastycznego, przyjemnego w dotyku tworzywa, to idealny materiał do zabaw matematycznych i tematycznych. Kukurydza, ogórek, bakłażan, marchewka, papryka i czosnek świetnie sprawdzają się jako liczmany, które można przeliczać, sortować, układać w zbiory lub tworzyć z nich rytmy. Zestaw zawiera 144 szt.</p> | szt. | 1 |
| 156. | Kolorowe liczby lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | <p>Klocki o różnej długości w 10 kolorach. Najmniejszy biały klocek ilustruje liczbę 1 i jest punktem odniesienia dla innych klocków w zestawie które są jego wielokrotnością. Zestaw zawiera 186 klocków wym. pudełka 19 x 17 cm. Gra od 3 lat.</p> | szt. | 1 |
| 157. | Korale matematyczne | <p>20 drewnianych koralików w kolorze czerwonym i niebieskim. Stanowią sprawdzony i praktyczny system nauki liczenia. Można ustawiać je na sznurku w dowolnej pozycji tak, by nie przesuwaly się po nim samoistnie, ponieważ nawleczone są na grubym, porowatym sznurku.</p> | szt. | 1 |



| | | | | |
|------|--|---|---------|---|
| 158. | Wieszak do koralu matematycznych | Estetycznie wykonany z drewna, na 30 sznurków koralu. W klasie przymocowany jest do ściany, przez co koralu utrzymywane są w należytnym porządku i są łatwo dostępne. | szt. | 1 |
| 159. | Litery i cyfry piankowe | Duże zestawy magnetycznych liter i cyfr. Wykonane z lekkiej kolorowej pianki. - duże litery drukowane oraz cyfry - 108 szt. - wym. 5cm | szt. | 1 |
| 160. | Plastikowa mozaika 1 cm lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | 6 kolorów, 250 elementów, wym. od 2,5 cm do 5 cm, grubość 1 cm | szt. | 1 |
| 161. | Plastikowa mozaika 0,5 cm lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | 6 kolorów, 250 elementów, wym. od 2,5 cm do 5 cm, grubość 0,5 cm | szt. | 1 |
| 162. | Gąsienice lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Gąsienice rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową, sprawność manualną i precyzję. Dzieci ćwiczą szybkość ruchów ręki, prawidłowe trzymanie łyżki przygotowując się do nauki pisania. Równocześnie utrwalają rozpoznawanie kolorów, cyfr, wykonywanie prostych działań matematycznych. Bambusowe łyżki i kulki angażują gracza w wykonywanie wielu czynności równocześnie. Gra daje olbrzymie możliwości zastosowania i tworzenia niezliczonej ilości wariantów gier i zabaw. | szt. | 1 |
| 163. | Studnia Jakuba lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Drażki służą do odtwarzania i układania kształtów: liter, cyfr, znaków, figur geometrycznych. Umożliwiają tworzenie wielu własnych gier, poprzez zliczanie, przyporządkowywanie kolorom wartości. - 60 drewnianych drążków o śr. 1cm i dł. 18cm - 1 drewniana kostka z kolorowymi ściankami. | szt. | 1 |
| 164. | Kostki - symbole matematyczne | Zestaw zawierający 10 szt. Kostek. Bok kostki 1,8 cm. | szt. | 1 |
| 165. | Kostki - figury, cyfry i kolory | Komplet zawierający: 1) Kostki - figury 10 szt. Kostek. Bok kostki 1,8 cm 2) Kostki - cyfry 10 szt. Kostek. Bok kostki 1,8 cm 3) Kostki - kolory 10 szt. Kostek. Bok kostki 1,8 cm | komplet | 1 |



| | | | | |
|------|--|---|---------|---|
| 166. | 2 gry (gra w symole i gra w liczby) lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Zamówienie obejmuje 1 komplet składający się z następujących gier: Gra w symbole - gra w formie układanki, w których obowiązują reguły podobne do gry w domino. Elementy układanki są jednak trójkątne. Zadaniem dzieci jest takie ułożenie trójkątów, aby wszystkie stykające się boki pasowały do siebie. Powstała figura umożliwia szybką samokontrolę poprawności wykonania wszystkich zadań. - 18 dwustronnych kart o boku 8,6 cm - 1 szt. Gra w liczby - gra w formie układanki, w których obowiązują reguły podobne do gry w domino. Elementy układanki są jednak trójkątne. Zadaniem dzieci jest takie ułożenie trójkątów, aby wszystkie stykające się boki pasowały do siebie. Powstała figura umożliwia szybką samokontrolę poprawności wykonania wszystkich zadań. - 18 dwustronnych kart o boku 8,6 cm - 1 szt. | komplet | 1 |
| 167. | Logiczne moziki - forma lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Dwustronna układanka z elementami w kształcie trójkąta równobocznego. Efektem końcowym będzie regularny kształt - wiatrak, gwiazda. Elementy o boku 8,5 cm. | szt. | 1 |
| 168. | Tabliczki - działania matematyczne lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Propozycja elastycznych tabliczek matematycznych, które swoją nową ciekawą formą zachęcają do nauki. Pomagają rozwijać umiejętności związane z podstawowymi operacjami matematycznymi. Dzieci składają elastyczne tabliczki w dowolny sposób by przyswajać sobie materiał mniejszymi etapami. Produkt wykonany z trwałego elastycznego tworzywa, które można myć wodą z mydłem. Wym. 20 x 20 cm, 4 szt. | szt. | 1 |
| 169. | Gra matematyczna | Zestaw kartonowych elementów do budowania działań matematycznych, zawiera: cyfry, znaki matematyczne i obrazki. Wym. jednego elem. 4,5 x 4,5 cm | szt. | 1 |



| | | | | |
|------|--|--|---------|---|
| 170. | 4 gry (Bingo dodaw. i odejmow. do 100, dodaw. i odejmow. do 20, Mnożenie i dzielenie do 100, Mnożenie i dzielenie do 20) | Zamówienie obejmuje 1 komplet zawierający 4 gry: a) Bingo dodawanie i odejmowanie do 100 - dwa zestawy kart i kartoników - jeden dotyczy mnożenia, drugi dzielenia. - 10 kart po 6 liczb - 60 dwustronnych kartoników z działaniami w postaci dwóch rodzaju zapisów (poziomego i pionowego) - 1 szt. b) Bingo dodawanie i odejmowanie do 20 - dwa zestawy kart i kartoników - jeden dotyczy dodawania, drugi odejmowania. - 10 kart po 6 liczb - 60 dwustronnych kartoników z działaniami w postaci dwóch rodzajów zapisu (poziomego i pionowego) - 1 szt. c) Bingo mnożenie i dzielenie do 100 - dwa zestawy kart i kartoników - jeden dotyczy mnożenia, drugi dzielenia. - 10 kart po 6 liczb - 30 dwustronnych kartoników z działaniami w postaci dwóch rodzajów zapisu (poziomego i pionowego) - 1 szt. d) Bingo mnożenie i dzielenie do 20 - dwa zestawy kart i kartoników - jeden dotyczy mnożenia, drugi dzielenia. - Dwa zestawy kart i kartoników - jeden dotyczy mnożenia, drugi dzielenia. - 10 kart po 6 liczb - 30 dwustronnych kartoników z działaniami w postaci dwóch rodzajów zapisu (poziomego i pionowego) - 1 szt. | komplet | 1 |
| 171. | Domino - Mnożenie lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Gra oparta na zasadach klasycznego domino. Należy odszukać prawidłowy wynik mnożenia i ułożyć przy zapisie działania. Trzy stopnie trudności oznaczone różnymi kolorami. Gra zawiera 36 plastikowych kart. | szt. | 1 |
| 172. | Tangram szkolny - plansze lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Dośkonale do ćwiczeń: układanie mozaiki, obrysowywanie, komponowanie ornamentów z poznanych figur, rozpoznawanie różnych kształtów geometrycznych w zarysach brył czy wielokątów. Ćwiczenia takie dają uczniom możliwość rozbudzania twórczego myślenia, zauważania i badania różnych własności figur geometrycznych, np. równe boki kwadratu. - 20 szt. | szt. | 1 |



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 **Łódzkie**
nabiera prędkości

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



| | | | | |
|------|---|---|------|---|
| 173. | Tangram szkolny - elementy lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Doskonałe do ćwiczeń: układanie mozaiki, obrysowywanie, komponowanie ornamentów z poznanych figur, rozpoznawanie różnych kształtów geometrycznych w zarysach brył czy wielokątów. Ćwiczenia takie dają uczniom możliwość rozbudzania twórczego myślenia, zauważania i badania różnych własności figur geometrycznych, np. równe boki kwadratu. - 15 różnych figur | szt. | 6 |
| 174. | Minimózg lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Gra dla dwóch osób. Zadaniem jednego z graczy jest odgadnięcie czterokolorowego kodu, który ułożył partner. Poprawne ułożenia sygnalizowane są czerwonymi i białymi pionkami. Gra ćwiczy intelekt i logiczne myślenie. Zawiera 96 pionków w 8 kolorach - wym. 29,5x15x3cm | szt. | 4 |
| 175. | Wideomikroskop | Mikroskop optyczny o powiększeniu do 640x • wys. 27 cm • wymagane baterie AA (niezałączone). Zestaw zawiera: • okular 10x 16x • mikrowylęgarnia, • przyrząd do ciecienia preparatów • 2 szkiełka z 6 preparatami • 4 fiołki • 2 menzurki 10 ml • 12 szkiełek podstawowych • 12 szkiełek nakrywkowych • lupa o powiększeniu 3x 6x • szalka Petriego ze szkłem powiększającym • 12 etykiet do znakowania preparatów, • pęseta • igła • szpatułka, • mieszadełko, • skalpel • nożyczki • pipetka, • pojemnik na akcesoria • instrukcja | szt. | 1 |



II.VII. Zajęcia dla uczniów szczególnie uzdolnionych z języka angielskiego

| | | | | |
|------|--|---|------|---|
| 176. | Kostki z obrazkami | Miękkie kostki z pianki z obrazkami stanowią doskonałą bazę do tworzenia opowiadań. Kostki wskazują postać, miejsce i zdarzenie, a reszta opowiadania zależy od wyobraźni dziecka. Ćwiczenia z kostkami stanowią urozmaicenie zajęć językowych, pozwalają na naukę poprawnego budowania zdań i całych historii. Zestaw zawiera 6 kostek o boku 4,2 cm w 3 kolorach. | szt. | 1 |
| 177. | Gdzie jest szczeniaczek lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Zdjęcia przedstawiające psa w różnym położeniu względem swojego domu-budy. Ćwiczenie w języku angielskim pomagające zrozumieć pojęcia takie jak: obok, w środku, daleko, blisko, pomiędzy itp. Duża buda i 2 psy uatrakcyjnają ćwiczenia. • 2 pieski o wys. 20,5 cm • wym. budy 41,5 x 28 cm • 14 zdjęć o wym. 21,4 x 14 cm • 14 kart z napisami w języku angielskim (6,5 x 2 cm) | szt. | 1 |
| 178. | Skrzyneczka zgadula lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Drewniana skrzyneczka z zasłonkami, zawierająca otwory na włożenie rąk i przedmiotu do odgadnięcia. Dzieci na zasadzie dotyku mają za zadanie zgadnąć jaki przedmiot znajduje się w środku. Wym.: 35,5 x 19,5 x 38 cm | szt. | 1 |
| 179. | Memogra lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Uczestnicy gry ćwiczą wyrazy z trzech grup tematycznych: jedzenie, zwierzęta i świat wokół nas. Gra przeznaczona dla 1-4 graczy od 3 lat. | szt. | 1 |
| 180. | Uczymy się słówek - książka | 400 kart ze zdjęciami do kserowania i wycięcia. Tematyka ćwiczeń: kolory, ubrania, żywność, meble, przedmioty codziennego użytku, przeciwieństwa, ludzie, zabawki, rodzina, uczucia, artykuły szkolne, zawody i inne. Do nauki słówek i budowania zdań w każdym języku. Wymiar zeszytu: 28 x 21,5 cm, 3 gry planszowe, puzzle z numerami od 1 do 20, gra lotto i bingo. | szt. | 1 |



| | | | | |
|------|--|--|--------|---|
| 181. | 3 Gry i zabawy.(Podróże dalekie i bliskie, Hello! Poznajmy się!, Czas wolny) lub równoważne (spełniające wymienione obok funkcje) | Zamówienie obejmuje 3 książeczki z serii Gry i zabawy: Podróże dalekie i bliskie - 1 szt., Hello! Poznajmy się! - 1 szt., Czas wolny - 1 szt. Książeczki umożliwiają zabawę i naukę języka angielskiego dla całej rodziny. Wszystkie gry, zabawy, krzyżówki, rebusy i zgadywanki zostały tak dobrane, by nie tylko zaciekały czytelników, ale też rozwinęły znajomość języka obcego. Zagadnienia, które poruszają, to tematy bliskie człowiekowi w każdym wieku. | szt. | 3 |
| 182. | Nasze domy lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Utrwalanie nazw wyposażenia domu. Zadaniem gracza jest jak najszybsze uzupełnienie swojej planszy o brakujące elementy w postaci ilustracji lub nazw. Instrukcja zawiera liczne warianty gry. Charakterystyka: gruby lakierowany karton, 4 plansze domów A4 7 cm w przekroju z wyświetlonymi elementami, 56 żetonów o wym. 4 x 4 cm po jednej stronie uzupełnienie obrazka a po drugiej nazwa w j. angielskim | szt. | 2 |
| 183. | Ubieramy koty lub równoważna (spełniająca wymienione obok funkcje) | Zadaniem graczy jest jak najszybsze ubranie kota na swojej planszy. Słownictwo związane z ubraniem i częściami ciała. Zabawie pomaga kod samokontroli w postaci figur geometrycznych oraz ruchomy kołowrotek. Instrukcja zawiera liczne warianty gry. Charakterystyka: gruby lakierowany karton. 4 plansze A5 kołowrotek A5 ubrania: 16 elementów ubrania na podstawie prostokąta 16 żetonów z nazwami ubrań 10 x 5 cm | szt. | 2 |
| 184. | Pakiet zdjęć - rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki | Nowy, duży pakiet zdjęć do pracy z całą grupą. Doskonałe do wszelkiego rodzaju ćwiczeń językowych dotyczących rozpoznawania części mowy, do zadań opartych na klasyfikowaniu, do opowiadania historyjek, do nauki języka obcego oraz do rozmów tematycznych. Pakiet zawiera 275 zdjęć o wym. 11 x 14 cm | pakiet | 1 |
| 185. | Program komputerowy na 10 stanowisk - My english Words and Phrases lub równoważny (spełniający wymienione obok funkcje) | Program komputerowy na 10 stanowisk, zawiera 30 scenariuszy lekcyjnych, 10 gier edukacyjnych, 500 interaktywnych ćwiczeń. Uczeń pozna i trwale zapamięta 100 słówek i wyrażen związanych z następującymi tematami: W lesie, Zawody, W szkole, Mój dom, Nad jeziorem, wyspa skarbów, Zima, Jedzenie i picie, Części ciała, Podstawowe zwroty. | pakiet | 1 |