




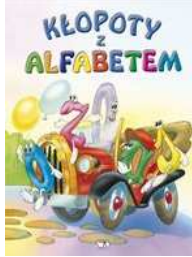





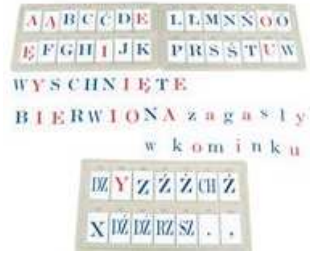




## Załącznik nr 4






Szczegółowy opis zadania 4 – Dostawa pomocy dydaktycznych dla Zespołu Placówek Oświatowych nr 3, Szkoła Podstawowa nr 7 im. Zuzanny Morawskiej, ul. Ordona 14, 06-500 Mława




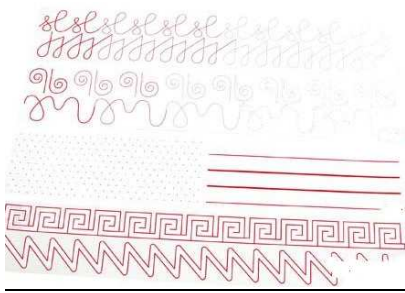
Lp.	Nazwa produktu i liczba szt.	Wymagania	Poglądowy wzór pomocy
<b>Pomoce edukacyjne do prowadzenia zajęć dla dzieci z trudnościami w czytaniu i pisaniu z w tym zagrożonych dysleksją</b>			
1.	Pomoc edukacyjna typu memory  2 szt.	Pomoc przeznaczona do prowadzenia zajęć dla dzieci z trudnościami w czytaniu i pisaniu w wieku wczesnoszkolnym, rozwijająca pamięć wzrokową i spostrzeżenie, wyobraźnię przestrzenną, utrwalająca słownictwo, umożliwiającą układanie historyjek. Pomoc musi umożliwiać prowadzenie ćwiczeń i tworzenie różnorodnych zadań i zabaw: łączenie w pary, układanie prostych zdań, tworzenie historyjek, tworzenie zbiorów, klasyfikowanie obrazków wg figur.	
2.	Zestaw pomocy jak np. z serii „Metoda Dobrego Startu...”  1 szt.	Zestaw zawierający następujące elementy :  - 1 Program zajęciowy do nauki czytania i pisania w formie podręcznika zawierającego min. 48 scenariuszy zajęć, zapisy nutowe piosenek, teczkę z min. 103 kartami w formacie A4 z małymi i wielkimi literami jak np. „Od piosenki do literki” ,  - 1 płyta CD z piosenkami zapisanymi w podręczniku,  - 1 zeszyt z materiałem do wprowadzenia 24 liter małych i wielkich z wierszykami jak np. „ Od wierszyka do literki”  - 1 płyta DVD zawierająca min. 3 filmy, w tym film o założeniach i strukturze zajęć dla dzieci, film dot. Zajęć w grupach wiekowych i film dot. Specjalnych	





		potrzeb edukacyjnych	
3.	Interaktywna gra do nauki czytania i pisania jak np. Język polski czytam i piszę”  1 szt.	Interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6–10 lat kształcąca umiejętność czytania i pisania, wprowadzająca dziecko w świat j przygody z literkami dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswoi sobie reguły poprawnego pisania.	
4.	Rozsypanki obrazkowe  4 szt.	Po 2 szt. dwóch różnych zestawów, z których każdy ma min.60 kart w formacie A5 z podpisami umieszczonymi w liniaturze, wszystkie obrazki łatwo rozpoznawalne przez małe dziecko,	
5.	Bajki dla dyslektyków  1 szt.	Książka pomocna w zwalczaniu problemu z nauką czytania i pisania, zawierająca bajki pomagające dzieciom zbudować zbiór skojarzeń ułatwiających prawidłowe rozpoznawanie liter, format min. B5, 40 str.	
6.	Książka do nauki alfabetu jak np. „Kłopoty z alfabetem”  1szt.	Książka min. 72 str. w twardej oprawie opisująca przygody związane z literami alfabetu	




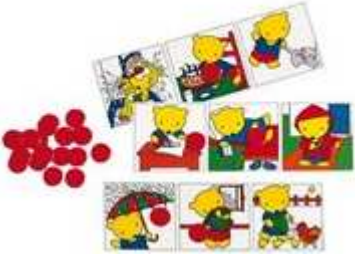

<p>7.</p>	<p>Narzędzie do diagnozy i usprawniania widzenia obuocznego jak np. Ortropudełko</p> <p>4 szt.</p>	<p>Narzędzia do diagnozy i usprawniania widzenia obuocznego - funkcji wzrokowej niezbędnej w pracy z bliska oraz usprawniania poziomu koncentracji uwagi wzrokowej i fiksacji wzroku, w tym:</p> <p>- 2 szt. narzędzia przeznaczonego dla dzieci młodszych (od 6 lat) jak np. Ortropudełko poziom I</p> <p>- 2 szt. narzędzia dla dzieci starszych, bardziej zaawansowanych w czytaniu jak np. Ortropudełko poziom II</p>	
<p>8.</p>	<p>Zestaw kart pracy jak np. Potyczki kota Pysia</p> <p>3 szt.</p>	<p>3 zestawy kart pracy, przeznaczonych do pracy indywidualnej i w zespole. Każda z kart ma na celu zaprezentowanie ciekawej zabawy dydaktycznej. Zestawy kart pracy mają pomagać w nauce czytania np. poprzez wyszukiwanie i utrwalanie samogłosek, tworzenie nowych wyrazów z daną samogłoską, dobieranie małej i wielkiej litery, utrwalanie kolejności liter w alfabecie w postaci przestrzennych układanek, tworzenie kreatywnych układanek w formie krzyżówek. Do każdej z kart musi być umieszczony opis zawartego na niej ćwiczenia wraz z występującymi w nim wariantami. Format min. A4, każdy zestaw mają zawierać min. 18 układów na min. 32 str.</p>	
<p>9.</p>	<p>Makatka z literkami</p> <p>6 szt.</p>	<p>Każda z 6 makatek to wisząca plansza z materiału z kieszonkami wykonanymi z przezroczystego tworzywa, na której w łatwy sposób można uporządkować umieszczone w kieszonkach litery. Minimalne wymiary planszy. 65x77cm, dodatkowo wyposażona w min. 500 kartoników z literkami i znakami o wys.11cm</p>	

10.	Zestaw liter  2 szt.	Zestawy dwustronnych, plastikowych tabliczek zawierających małe i wielkie litery alfabetu oraz znaki interpunkcyjne, każdy zestaw zawierający min. 326 szt. tabliczek o wym. 4x6cm, w tym:  - 1 zestaw tabliczek z literami pisanymi  - 1 zestaw tabliczek z literami drukowanymi	 
11.	Domino sylabowe  3 szt.	Domino, w którym na każdej kostce znajdują się dwie sylaby otwarte. Min. wym. kostki 3,5x7cm, każde domino musi składać się z min. 24 kostek	
12.	Rebusy obrazkowe  1 szt.	Zestaw 24 kostek o wym. min. 7x3,5cm, na każdej kostce musi znajdować się obrazek i min. 1 sylaba lub 1 litera, tworzące rebus	
13.	Zestaw tablic do nauki liter  3 szt.	Tablice służące do nauki liter metodą skojarzeń: litera–wyraz–obraz, każdy zestaw zawierać musi min 32 tabliczki (wymiary min. 12 x 16, 5 cm) oraz 1 tabliczkę z alfabetem (wymiary min. 23 5 x 16 cm)	

14.	<p>Układanka edukacyjna z sylabami</p> <p>3 szt.</p>	<p>Układanka pomocna do nauki czytania tzw. metodą sylabową, każda składająca się z min. 144 sylab (na 72 dwustronnych kartonikach) oraz min. 48 plaketek z rysunkami (4 8 x 4 8 cm).</p>	
15.	<p>Pakiet pomocy do nauki czytania jak np. „Kocham czytać”</p> <p>1 szt.</p>	<p>Pakiet składający się z min. 30 zeszytów, przeznaczonych do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym także z wadami wymowy i/lub nie zakończonym rozwojem mowy oraz zagrożonych dysleksją. Każdy zeszyt z formacie min. 10 x 10 cm po min. 20 str.</p>	
16.	<p>Plansze do nauki mówienia jak np. „Kocham mówić. Historyjki obrazkowe z tekstami”</p> <p>1 szt.</p>	<p>Plansze, na które składa się min. 5 serii ilustracji z dołączonymi tekstami obrazującymi narastanie słownika i zjawisk gramatycznych, zestaw składający się z min. 75 kart</p>	
17.	<p>Zestaw wskaźników tekstu</p> <p>6 szt.</p>	<p>Wskaźniki pomocne w nauce czytania, wykonane z tworzywa sztucznego. Każdy z 6 zestawów zawierać musi po min. 10 szt. wskaźników</p>	
18.	<p>Zestaw gier edukacyjnych 1 szt.</p>	<p>Zestaw gier edukacyjnych jak np. „Słowa i głoski” dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Zestaw musi zawierać: 280 kolorowych obrazków, 7 plansz do rozgrywania gier, zestaw kartoników do tworzenia własnych gier, książeczkę z opisami 37 gier, kostkę do gry i pionki.</p>	


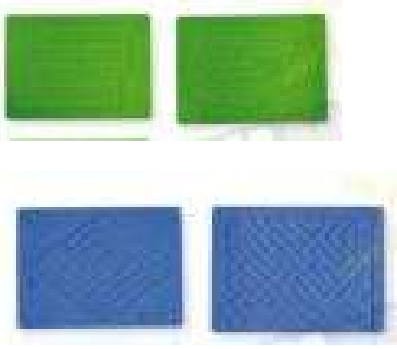



19.	Tor labirynt z kulką jak np. „Leniwa ósemka”  4 szt.	Tor wykonany z drewna, w kształcie leżącej ósemki, z zamontowanymi rączkami umożliwiającymi łatwe manipulowanie przyrządem, min. Wymiar labiryntu 48x22x2,5cm, - średnica kulki min 3cm	
20.	Zestaw drążków do balansowania  2 szt.	Narzędzie ćwiczenia koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz koncentracji uwagi. Każdy zestaw to min. 2 szt. o długości min. 18 cm	
21.	Wyszywaniki bez igły - zestaw.  2 szt.	2 różne zestawy wyszywanek wykonanych z grubego, pokrytego kolorowym rysunkiem kartonu, do wyszywania sznureczkami, każdy zestaw składać się musi z min. 6 obrazków (wymiary min. 13,3x13,3cm) i min. 10 sznureczków o dł. min. 70cm,	
22.	Szlaczki graficzne - zestaw 1 szt.	Zestaw szlaczków graficznych wspomagających ćwiczenia rozmachowe, razem z magnesami, szlaczki podzielone na trzy stopnie trudności zaznaczone kolorem oraz odległościami linii w szlaczku. Zestaw ma składać się z min. 4 plansz wykonanych z tworzywa, po których można pisać suchościeralnymi mazakami, min. - 4 plansz o wymiarach min. 98x17cm. W zestawie muszą występować: podwójny szlaczek do kreślenia łamanych ciągłych z 1cm odstępem, dwa razy podwójny szlaczek do kreślenia literopodobnych wzorów po śladzie kropkowym.	





23.	Plansza manipulacyjna magnetyczna  2 szt.	Plansza magnetyczna o wymiarach min.40x40 cm, z labiryntem, w którym za pomocą magnetycznych pisaków można przemieszczać metalowe kuleczki, z możliwością pracy dwoma pisakami jednocześnie.	
24.	Zestaw z ćwiczeniami i scenariuszami zajęć nawiązującymi do metody H. Gardnera jak np. „7. Walizek Inteligencje wielorakie w nauczaniu ortografii”  2 szt.	2 zestawy, każdy zawierający ćwiczenia i scenariusze zajęć nawiązujące do teorii H. Gardnera tj. odnoszące się do inteligencji słownej, wizualno-przestrzennej, logiczno-matematycznej, muzycznej, fizyczno-kinestetycznej, interpersonalnej i interpersonalnej. Zestaw ma zawierać książkę oraz min. 2 teczki z tekstami i materiałami do ćwiczeń teksty i inne materiały. Format książki i teczek min A4 .	
25.	Zestaw gier do nauki gramatyki jak np. „Ortografia i gramatyka dla smyka”  1 szt.	Zestaw 4 gier w jednej, utrwalających pojęcie rzeczownika i przymiotnika, premiuje znajomość ortografii oraz przestrzegania zasad ruchu drogowego. W zestawie 2 plansze oraz kartoniki z obrazkami	
26.	Puzzle edukacyjne jak np. „Ortograficzne kwiatki”  2 szt.	Puzzle edukacyjne przeznaczone dla dzieci, które nie opanowały jeszcze pisowni wyrazów z trudnościami ortograficznymi. Komplet zawiera ćwiczenia, które kształcą umiejętność poprawnego pisania wyrazów z niewymiennymi: ó, u, rz, ź, ch, h.	


27.	Gra z cylindrami 2 szt.	Gra, w której zadaniem graczy jest zbudowanie jak najwyższej wieży przez dokładanie kolejnych cylindrów, składająca się z min. 25 drewnianych cylindrów, kostki z kolorami, kostki z oczkami od 4 lat	
28.	Dźwiękowe sześciiany- komplet 1 szt.	Min. osiem par sześciennych pudełek wydających różne tony z nawierconymi otworami w trzech ściankach kostek są nawiercone otwory w pozostałych trzech ściankach.	
29.	Zestaw puszek dźwiękowych 2 szt.	Każdy zestaw składa się z min. 4 par dźwiękowych puszek wykonanych z lakierowanego drewna, przy każdej puszcze zamontowany jest wygodny uchwyt w postaci kulki, wymiary min. puszek: 6,7 x 6,7 x 4,7 cm	
30.	Gra dźwiękowa typu lotto 2 szt.	Gra, w której rozpoznaje się dźwięki związane z różnymi czynnościami i łączy je z odpowiednimi obrazkami, gra składająca się z min. 36 dźwięków nagranych 4 razy w różnej kolejności na płycie CD, min. 12 plansz o wym. 33 x 11 cm, min. 40 żetonów plastikowych oraz instrukcji	
31.	Audio książki 5 szt.	Różne książki audio, nagrane na płycie Cd, każda audio książka z czasem nagrania min. 55 min.  Przykładowe bajki na płytach: kot w butach, Kopciuszek, Czerwony Kapturek, Żółta Rybka, Śpiąca królewna	



32.	Mozaika na magnesie 3 szt.	Zestaw składający się z min. 250 kolorowych elementów wykonanych z drewna, podklejonych magnesem oraz metalowej podstawy na której dzięki magnesom można budować trwałe układy. min. wymiar podstawy 37x28 x1cm	
33.	Seria książeczek do nauki czytania jak np. „łatwe ćwiczenia do nauki czytania” części 1, 2,3,4  2 szt.	Seria 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami, dzięki całej serii książeczek dziecko uczy 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 określania jej pozycji w wyrazie; uzupełniania wyrazów brakującymi samogłoskami. - format minimalny 26 x 14 cm - 24 str.	
34.	Puzzle z Polską  10 szt.	Puzzle, w tym :  - 5 szt. z mapą geograficzną składające się z min. 61 elementów o wym. min. 36.5 x 28.5 cm, oraz  - 5 szt. puzzle Polską z podziałem na województwa, zawierające min. 70 elementów.	
35.	Gra loteryjna o tematyce dźwięków Np. gra typu „Listening Lotto...dźwięki z zagrody”  2 szt.	Gra w formie loteryjki z barwnymi zdjęciami, polegająca na rozpoznawaniu odgłosów i kojarzenie ich z odpowiednią ilustracją na planszy, składająca się z 12 plansz o wym. min. 10 x 20 cm, 120 kartoników oraz płyty CD	

36.	Zestaw: mozaika z młotkiem  5 szt.	W każdym zestawie: korkowa tablica o wymiarach min. 21 x 30 cm, min. 100 kolorowych drewnianych elementów z dziurką i min. 112 gwoździków oraz młotek.	
37.	Ścieżki magnetyczne-zestaw  2 szt.	Zestawy, składające się każdy z minimum 6 plastikowych plansz ze szlaczkami (min. wymiar planszy 34,5 x 25 cm), min. 6 magnetycznych figurek, zestawy mają różnic się od siebie poziomem trudności, tj. jeden zestaw ma być z zadaniami łatwiejszymi (łatwiejsze szlaczki na planszach), w drugim zadania o trudniejszym poziomie.	
38.	Pionki magnetyczne-zestaw  1 szt.	Zestaw zawierający min. 6 magnetycznych pionków o wysokości min. 3,5 cm; oraz uchwyt o długości min. 6 cm.	
39.	Dywan z polskim alfabetem  2 szt.	Gruba, sztywna i trwała mata edukacyjna z antypoślizgowym spodem. Przeznaczona do zabawy i poznawania liter, wyskakiwania wyrazów. Wym.: 200 x 100 cm.	
40.	Gra muzyczna jak np. „Instrumenty muzyczne”  1 szt.	Zestawy kart wraz z płytą, w której dziecko rozpoznaje źródła znajomych dźwięków, które słyszy z odtwarzanej płyty.	

41.	Gra dźwiękowa jak np. 'Ścieżka dźwiękowa -odgłosy"  1 szt.	Gra, w której różne dźwięki z ulicy, domu, lasu, boiska lub placu zabaw - o różnej wysokości, sile natężenia, długości, pojawiają się w wielu kombinacjach a zadaniem dziecka jest rozpoznanie właściwego źródła dźwięku, gra musi składać się z min. 4 planszy ze zdjęciami, min. 40 żetonów, płyty CD.	
42.	Oprogramowanie multimedialne do badania gotowości szkolnej  1 szt.	Oprogramowanie multimedialne zawierające zestaw ćwiczeń do wspomaganie procesu diagnozy gotowości szkolnej oraz do stymulacji funkcji percepcyjno-motorycznych i umiejętności matematycznych; Multimedialne oprogramowanie eduSensus. Gotowość szkolna umożliwia profesjonalną diagnozę i terapię obszarów związanych z osiągnięciem gotowości szkolnej.	
43.	Multimedialne oprogramowanie wspomagające profilaktykę oraz terapię pedagogiczną trudności w czytaniu i pisaniu jak np.  „ eduSensus Dysleksja I”  1 szt.	Oprogramowanie umożliwiające przeprowadzenie profesjonalnej diagnozy i terapii pedagogicznej, zawierające kompleksowy materiał pozwalający na prowadzenie zajęć korekcyjno-kompensacyjnych z dziećmi z tzw. grupy ryzyka dysleksji, oprogramowanie ma zawierać; - moduł diagnostyczny do oceny ryzyka dysleksji u dzieci po pierwszym roku nauki czytania, - moduł terapeutyczny przeznaczony dla dzieci w wieku 7-9 lat, - program /moduł zarządzający - pakiet pomocy dydaktycznych	
44.	Komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi wykazującymi specyficzne trudności w czytaniu, pisaniu i rozwiązywaniu zadań matematycznych jak np. „Eduterapeutica -	Komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi w wieku od 5 do 9 lat wykazującymi specyficzne trudności w czytaniu, pisaniu i rozwiązywaniu zadań matematycznych umożliwiający wieloletnie użytkowanie w edukacji uczniów z różnych klas i roczników. zawierający: aplikacja terapeutyczna – do planowania, prowadzenia, rejestrowania i analizowania diagnozy oraz terapii, która pobiera dane o uczniu z e-dziennika i zawiera zestaw przydatnych	





	<p>Dysleksja”</p>	<p>dokumentów do druku (rozpoznania, skierowania, plany zajęć terapeutycznych), archiwizuje dokumenty w jednym bezpiecznym miejscu., przy czym diagnoza obejmuje cztery kategorie poznawcze( funkcje językowe, funkcje wzrokowe, pamięć i myślenie), w zakresie terapii oprogramowanie udostępnia ćwiczenia terapeutyczne wykorzystujące powszechnie uznaną metodę 18 struktur .</p> <p>Oprogramowanie musi zawierać min. 330 ćwiczeń i min. 137 kart pracy do wydruku ćwiczenia, musi też spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2007.</p>	
<p>45.</p>	<p>Pakiet programów do wczesnej terapii zaburzeń funkcji poznawczych i percepcyjno-motorycznych, i wszechstronnego rozwoju dziecka jak np.</p> <p>„Wspomaganie rozwoju. Z Tosią przez cztery pory roku”</p> <p>1szt.</p>	<p>Seria programów multimedialnych przeznaczonych do indywidualnej pracy terapeutycznej z dzieckiem. Zestaw musi zawierać ćwiczenia o zróżnicowanym poziomie trudności, kształtące w zakresie następujących dziesięciu różnych sprawności/umiejętności:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-poczucie sprawstwa,</li> <li>-percepcji wzrokowej i koordynacji wzrokowo-ruchowej,</li> <li>-percepcji słuchowej i koordynacji słuchowo-ruchowej,</li> <li>-koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej</li> <li>-grafomotoryki,</li> <li>- matematycznych,</li> <li>- przyrodniczych,</li> <li>- przestrzennych,</li> <li>- logicznego myślenia</li> <li>- społecznych</li> </ul>	

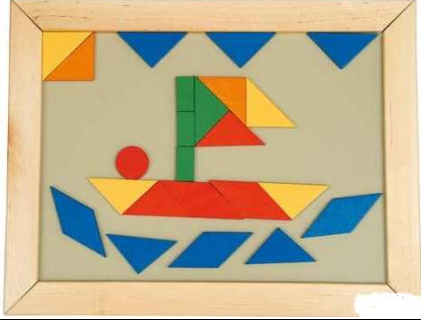


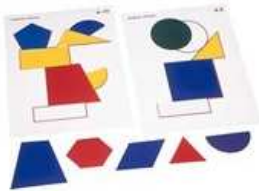
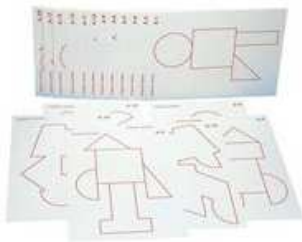
46.	<p>Pakiet programów z ćwiczeniami stymulującymi rozwój dziecka jak np. „Wspomaganie rozwoju Tosia i przyjaciele”</p> <p>1 szt.</p>	<p>Program, który służy rozwijaniu koncentracji uwagi u dziecka, poszerzaniu jego kompetencji językowych, bogaceniu słownictwa i wiedzy (szczególnie o treści dotyczące najbliższego otoczenia), a także wdrażaniu zachowań intencjonalnych, składający się z min. 2 płyt - zawierających szereg ćwiczeń o zróżnicowanym poziomie trudności, które wykorzystać można do stymulacji i terapii w zakresie następujących funkcji: percepcji wzrokowej i koordynacji wzrokowo-ruchowej, percepcji słuchowej i koordynacji słuchowo-ruchowej, orientacji przestrzennej, poczucia sprawstwa, umiejętności koncentracji.</p>	
-----	--	---	--

**Pomoce edukacyjne do prowadzenia zajęć dla dzieci z trudnościami z zdobywaniu umiejętności matematycznych**

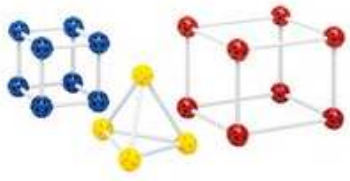
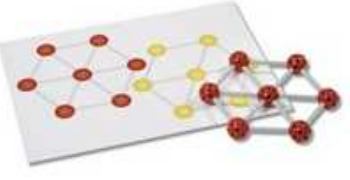
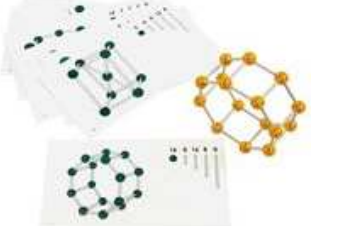
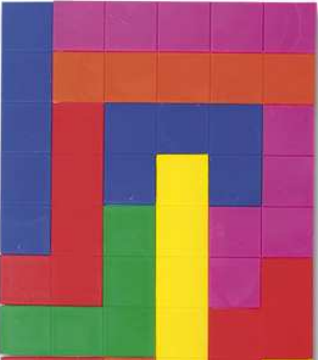


47.	<p>Gry edukacyjne rozwijające umiejętności matematyczne</p> <p>10 szt.</p>	<p>10 multimedialnych gier edukacyjnych zapisanych na płycie CD, w tym:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 gry edukacyjne dla dzieci w wieku 8–9 lat, do rozwijania umiejętności matematycznych pobudzających jego zdolności poznawcze przede wszystkim myślenie operacyjne pamięć i sprawność manualną (jak np. gra eduRom „Stare zamczysko”)</li> <li>- 2 gry edukacyjne dla dzieci w wieku 6-7, w której dzieci rozwiązując zadania matematyczne rozwijają umiejętność logicznego myślenia, spostrzegawczość, i twórcze podejście do rozwiązywania zadań (jak np. eduRom „Wesołe miasteczko”)</li> <li>- 2 gry edukacyjne dla dzieci w wieku 6-7 lat, w której dzieci odnajdując różne informacje o zwierzętach i ich środowisku rozbudzają zainteresowani matematyczne ( jak np. eduRom „ZOO”)</li> <li>- 2 gry edukacyjne dla dzieci w wieku 7-8</li> </ul>	
-----	--	--	---



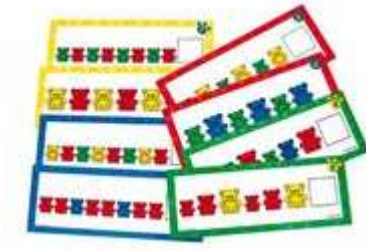

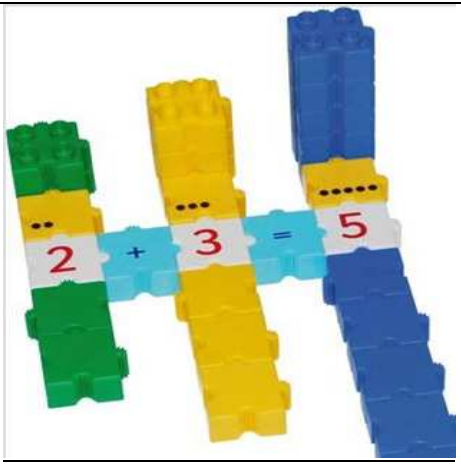
		<p>lat, w której dziecko prowadzi dochodzenie, przy czym opanowuje różne umiejętności matematyczne, w tym myślenie operacyjne, pamięć i sprawność manualną (jak np. eduRom „Fabryka zabawek”)</p> <p>- 2 gry edukacyjne dla dzieci w wieku 8-9 lat, w której dziecko rozwiązuje zagadki, wykorzystując umiejętności matematyczne, spryt, spostrzegawczość i zręczność (jak np. eduRom Niezwykłe wakacje”)</p>	
48.	<p>Edukacyjna gra przygodowa komputerowa jak np. „Klik Wehikuł czasu” 2 szt.</p>	<p>Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona dla dzieci w wieku 8-11 lat, która zawierać będzie zagadnienia z podstawy programowej edukacji wczesnoszkolnej oraz pozwoli rozwinąć m.in.: - umiejętności matematyczne; - umiejętność czytania i pisania; - podstawowe umiejętności z zakresu języka angielskiego; - umiejętność uczenia się i zapamiętywania; - wiedzę przyrodniczo-geograficzną.</p>	
49.	<p>Edukacyjna gra przygodowa komputerowa jak np. „Klik Wyspa tajemnic” 2 szt.</p>	<p>Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona dla dzieci w wieku 6-9 lat, zawierająca zagadnienia zawarte w programie nauczania edukacji wczesnoszkolnej, których trudność zmienia się wraz z kolejnymi etapami gry. Gra ma służyć rozwijaniu kompetencji matematycznych - umiejętności czytania i pisania; - umiejętności uczenia się i zapamiętywania; - podstawowych umiejętności z zakresu języka angielskiego; - wiedzy ekologicznej i przyrodniczej.</p>	

50.	Edukacyjna gra przygodowa komputerowa jak np. „Klik Wielki wyścig” 2 szt.	Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona dla dzieci w wieku 7-11 lat, zawierająca zagadnienia z podstawy programowej edukacji wczesnoszkolnej, których trudność zmienia się wraz z kolejnymi etapami gry., w grze dziecko rozwija - umiejętności matematyczne; - umiejętność czytania i pisania; - podstawowe umiejętności z zakresu języka angielskiego; - umiejętność uczenia się i zapamiętywania; - wiedzę przyrodniczo-geograficzną.	
51.	Zbiory zadań 4 szt.	Zbiory zadań, dotyczące czterech podstawowych działań arytmetycznych, które swoją przystępną i zabawową formą służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań., w tym:  - 1 szt. dotycząca działań mnożenie i dzielenie w zakresie 100,  - 1 szt. dotycząca działań dodawanie i odejmowanie w zakresie 100,  - 1 szt. dotycząca działań dodawanie i odejmowanie w zakresie 20,  - 1 szt. dodawanie i odejmowanie w zakresie 12	
52.	Zestaw klocków typu mozaika 4 szt.	Zestaw klocków mozaiki, min. 40 elementów w kształcie rombów i trójkątów w 5 kolorach oraz książeczka z min. 48 wzorami o wzrastającym stopniu trudności, całość zapakowana w trwałe pudełko.	
53.	Duży zestaw klocków typu mozaika 3 szt.	Zestaw min. 250 drewnianych elementów w kolorach: czerwonym, zielonym, niebieskim, żółtym, pomarańczowym i białym, opakowany jest w trwałym drewnianym pudełku.	

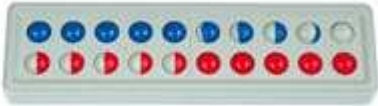





54.	Mozaika na magnesie  3 szt.	Zestaw składający się z min. 250 kolorowych elementów wykonanych z drewna, podklejonych magnesem oraz metalowej podstawy na której dzięki magnesom można budować trwałe układy. min. wymiar podstawy 37x28 x1cm	
55.	Zestaw figur porównawczych  8 szt.	Zestaw do ćwiczeń: logicznego myślenia, sortowania według koloru, kształtu, wielkości i grubości, przeliczania, porównywania składający się z min. - 60 elem. w 5 kształtach, 3 kolorach, 2 rozmiarach i 2 grubościach; zapakowane w trwałe opakowanie.	
56.	Mozaika z pianki  8 szt.	Magnetyczna, piankowa min. 24-elementowa mozaika z tablicą magnetyczną i suchoscieralnym mazakiem.	
57.	Tangram szkolny: elementy  4 szt.	Zestaw elementów do układania mozaiki, obrysowywania, komponowania ornamentów z poznanych figur zawierający min. 15 różnych figur	
58.	Tangram szkolny – zestaw plansz  1 szt.	Zestaw min. 20 szt. plansz z zadaniami do układania elementów z różnych figur	








59.	Zestaw konstrukcyjny  2 szt.	Zestaw manipulacyjny do zabaw konstrukcyjnych i do nauki geometrii, składający się z min. 80 kolorowych kulek o śr. 16 mm - każda kulka musi posiadać min. posiada 26 otworów oraz min. 250 słomek	
60.	Płaskie modele  1 szt.	Min. 10 dwustronnych kart z tworzywa z obrazkami modeli	
61.	Przestrzenne modele  1 szt.	Min. 10 dwustronnych kart z tworzywa obrazkami modeli	
62.	Gra logiczna typu pantomino  2 szt.	Gra musi składać się z płaskich figur geometrycznych o tej samej powierzchni, ale innym kształcie. Ilość elementów min. 72	
63.	Zestaw zabawek do sortowania i przeliczania np. „Liczmany Zwierzęta” 1 szt.	Zestaw zabawek- wykonanych z kolorowego i elastycznego tworzywa, z tym, że każde ze zwierząt występuje we co najmniej 4 różnych kolorach, dzięki temu liczmany bardzo dobrze nadają się do przeliczania i sortowania. Zestaw musi składać się z min. 72 szt. elementów wielkości od 2 do 4 cm	
64.	Zestaw duży zabawek do sortowania i przeliczania np. „Liczmany Zwierzęta” 1 szt.	Zestaw zabawek- wykonanych z kolorowego i elastycznego tworzywa, z tym, że każde ze zwierząt występuje we co najmniej 6 różnych kolorach, dzięki temu liczmany bardzo dobrze nadają się do przeliczania i sortowania. Zestaw musi składać się z min. 100 szt. elementów wielkości od 2 do 4 cm	


65.	Zestaw do sortowania 2 szt.	W skład każdego zestawu wchodzi owoce (min.60szt.), koszyczek z przegródkami, karty pracy z zadaniami (sortowanie wg podanej cechy i przeliczanie - min. 3 karty). 2 szt. szczypców,	
66.	Liczmany: zestaw misiów jak np. „Misiowa rodzinka” 1 szt.	Zestaw min. 96 misiów 3 rodzajów (mis, misiowa i misiaczki) o wadze min. 4 g, przy czym każdy miś ma otwór na ołówek lub paluszek dziecka.	
67.	Zestaw kart aktywności 2 szt.	Zestaw składający się z min. 16 dwustronnych kart z zadaniami o określonym stopniu trudności od 1 do 4. Ilustracje na kartach odpowiadają wszystkim cechom, które można dostrzec na liczmanach.	
68.	Zestaw kół do sortowania 2 szt.	Zestawy zawierające po min. 15 szt. kół wykonanych z tworzywa, w min. różnych kolorach o średnicy min. 25 cm.	
69.	Klocki matematyczne 5 szt.	5 dużych zestawów klocków do zajęć matematycznych do nauki liczenia, porównywania wielkości i ilości, dodawanie i odejmowanie, klocki można łączyć w dowolny sposób tworząc ciągi liczbowe i słupki. Każdy zestaw klocków musi zawierać min. 250 elementów	




70.	Zestaw klocków 10 szt.	Klocki o różnej długości w min.10 kolorach i min. 10 rozmiarach, przy czym najmniejszy klocek ilustruje liczbę 1 i jest punktem odniesienia dla innych klocków w zestawie które są jego wielokrotnością, w zestawie min. 186 klocków.	
71.	Układanka matematyczna drewniana 10 szt.	Drewniana układanka matematyczna do nauki figur geometrycznych i liczenia w zakresie 1–6 wym.	
72.	Zestaw woreczków z cyferkami 3 szt.	Zestawy każdy po min. 12 szt. kolorowych woreczków wypełnionych grochem z wyszywanymi cyferkami od 1 do 12, minimalny rozmiar woreczków: 8 x 12 cm	
73.	Układanka z cyferkami 5 szt.	Układanki z drewnianych pudełkach, w każdym w trzech przegródkach znajdują się klocki z naniesionymi obrazkami przedstawiającymi liczbę w aspekcie kardynalnym oraz porządkowym.	
74.	Liczydło z kołeczkami 3 szt.	Cyfry i kołeczki - niekonwencjonalne liczydło składające się z drewnianych klocków o wymiarach min. 7 x 12 x 1,3 cm z cyframi od 1 do 10 i otworami na kołeczki	

75.	Kulkowe liczydło 10 szt.	Liczydło umieszczone w listwie z tworzywa, zawierające 20 przekręcanych kulek, po 10 w każdym z kolorów (2 różne kolory), wymiar minimalny liczydła 22x6x2cm	
76.	Zestaw gier matematycznych jak np. „Matematyczne rozgrywki” 1szt.	Zestaw gier rozwijających podstawowe umiejętności istotne w uczeniu się matematyki: rozpoznawanie liczb, poprawne przeliczanie obiektów, sprawne dodawanie i odejmowanie, porównywanie liczebności zbiorów, orientację przestrzenną, spostrzeganie i pamięć wzrokową, koncentrację uwag, zawierający: min. 6 plansz, 40 kart matematycznych do gry, domino, żetony, 2 kostki i 4 pionki, książeczka z opisem min. 48 gier.	
77.	Tabliczki z działaniami matematycznymi – zestaw 1szt.	Zestaw dwustronnych tabliczek z działaniami matematycznymi, min. 60 tabliczek	
78.	Zestaw kart pracy jak np. „Typologie” 1szt.	Zestaw min. 72 dwustronnych kart o wymiarach min. 10x10cm z zadaniami oraz z systemem samokontroli.	
79.	Zestaw kostek do gry z kolorami 2 szt.	Zestaw min. 10 kostek do gry z kolorami, min. rozmiar ściany kostki 1,8 cm	
80.	Zestaw kostek do gry z symbolami 2 szt.	Zestaw min. 10 kostek do gry z symbolami matematycznymi, min. rozmiar ściany kostki 1,8 cm	




81.	Zestaw kostek do gry z cyframi 0-5 2 szt.	Zestaw min. 10 kostek do gry z cyframi od 0 do 5 , min. rozmiar ściany kostki 1,8 cm	
82.	kostka do gry z cyframi 1-12 2 szt.	Kostka z 10 ściankami o wym. ok. 10cm.	
83.	Gra polegająca na rozpoznawaniu kształtów 1 szt.	Gra wizualno-dotykowa z możliwością tworzenia wielu wariantów w zależności od grupy wiekowej, w skład której wchodzi: min. 8 drewnianych kształtów, ponad 30 drewnianych żetonów oraz min. 3 bawełniane woreczki	
84.	Pomoc matematyczna typu Logigram 1 szt.	Zestaw pomocy wykorzystywany do ćwiczeń polegających na różnicowaniu pod względem wielkości, koloru i obrysu, składający się z nim. 3 plansze, 20 szablonów zadaniowych z 5 polami, 30 płytek zadaniowych z pojedynczymi polami, 150 płytek z figurami do rozwiązywania zadań. Całość wykonana z drewna, zamknięta w drewnianej skrzyni.	
85.	Seria programów kształtujących umiejętności matematyczne jak np. eduSensus „Matematyka-terapia pedagoga” 1szt.	Oprogramowanie przeznaczone do pracy pedagogicznej z uczniami ze specyficznymi trudnościami arytmetycznymi, wspomagające diagnozę i terapię zaburzeń w tym zakresie, zawierające zestaw materiałów wspomagających regularną naukę matematyki na określonym poziomie, składające się z następujących części: matematyka, terapia pedagogiczna, MatŚwiat, działania na liczbach 1–20, działania na liczbach do 100, działania na liczbach do 1000, działania na liczbach wielocyfrowych, ułamki, ułamki dziesiętne, procenty, czas, miary i wagi.	






<p>86.</p>	<p>Program terapeutyczny do terapii dzieci z trudnościami w rozwiązywaniu zadań matematycznych jak np. „Edutherapeutica – dyskalkulia”</p> <p>1 szt.</p>	<p>Komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi w wieku od 5 do 9 lat wykazującymi specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych, który zawiera takie elementy jak aplikacja Terapeuty – służąca planowaniu, prowadzeniu, rejestrowaniu i analizowaniu diagnozy oraz terapii, umożliwiającą wstępną diagnozę pedagogiczną z orientacyjną oceną gotowości szkolnej, ryzyka dysleksji i i ryzyka dyskalkulii, z możliwością pobierania dane o uczniu z e-dziennika, zawiera zestaw przydatnych dokumentów do druku (rozpoznanie, skierowania, plany zajęć terapeutycznych), pozwala na drukowanie materiałów pomocniczych (np. ćwiczeń grafomotorycznych), archiwizuje dokumenty w jednym miejscu. Program wyniki ćwiczeń diagnostycznych musi interpretować w pięciu kluczowych dla rozwoju umiejętności matematycznych obszarach, stanowiących również oś samej terapii: – myślenie przedoperacyjne i operacyjne, – percepcja, – samokontrola i koncentracja, – pamięć operacyjna – proceduralna, – myślenie przyczynowo skutkowe oraz orientacja w czasie i przestrzeni. Prowadzona z wykorzystaniem programu terapia – musi być planowana, rejestrowana i analizowana na podstawie następujących rodzajów ćwiczeń: – ćwiczenia komputerowe wykonywane przez dziecko, – ćwiczenia wykonywane na wydrukowanych dla dziecka arkuszach (kartach pracy), – ćwiczenia wykonywane pod nadzorem rodziców w oparciu o wydrukowane poradniki (instrukcje). Wykonanie sesji komputerowych musi być automatycznie rejestrowane w programie, natomiast pozostałe rodzaje sesji terapeutycznych mogą być rejestrowane ręcznie.</p> <p>Program musi działać na platformach MS</p>	
------------	--	---	--





		Windows XP/Vista/7 oraz MacOS od wersji 10.5 w górę, oraz musi spełniać o wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2007.	
<b>Pomoce edukacyjne do zajęć logopedycznych</b>			
87.	Eduterapeutica Logopedia- wersja rozszerzona  1 szt.	Komputerowy program terapeutyczny terapeutów. Program składający się takich elementów jak: Aplikacja terapeuty/nauczyciela, ułatwiający zarządzani, dzięki któremu można zaplanować terapię, zarejestrować dane, zarchiwizować dokumenty, kontrolować proces i analizować efekty, można też przeprowadzić: wstępną diagnozy pedagogiczną z orientacyjną oceną gotowości szkolnej, diagnozę ryzyka dysleksji diagnozę ryzyka dyskalkulii, Program musi współpracować z e-dziennikiem i zawierać zestaw dokumentów, takich jak: rozpoznania, skierowania oraz plany zajęć terapeutycznych, dawać możliwość diagnozy logopedycznej z wykorzystaniem ćwiczeń komputerowych z możliwością nagrywania kluczowych wypowiedzi dziecka. Program musi moduł do analizy poprawności artykulacji głosek. Program musi zawierać różne zestawy ćwiczeń przygotowane w sposób odpowiadający wynikom diagnozy. Program musi mieć moduły terapeutyczne z zakresu: Artykulacji głoski k, g , Mowy bezdźwięcznej Słuchu fonematycznego, oraz moduł Jąkania do prowadzenia terapii polegającej na ćwiczeniach aktywizujących dziecko do wymawiania konkretnych dźwięków o właściwym poziomie natężenia i długości, a także na regulowaniu faz oddychania poprzez wywoływanie reakcji w odpowiedzi na obrazy pojawiające się na monitorze. Obejmuje ćwiczenia spowalniające oraz rytmizujące mowę, kształtujące kontrolę nad głośnością	 The image shows the packaging for 'Eduterapeutica' software. It features a green and white design with a photograph of a young girl looking up. Text on the box includes 'pwn.pl', 'logopedia', and 'eduterapeutica'.





		<p>głosu. Dodatkowo do programu muszą być dołączone słuchawki z mikrofonem, zestaw do kalibracji nagrań, naklejki-nagrody, Karty pracy, dmuchajka, piórka, Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2009</p>	
88.	<p>Mikrofon MP3 1 szt.</p>	<p>Wygodny dla dzieci i łatwy w użyciu mikrofon z możliwością nagrywania i odtwarzania dowolnych dźwięków i piosenek (czas nagrania najwyższej jakości: do 4 godziny), z możliwością podłączenia do komputera (łącze USB) i przeniesienia danych na dysk w celu dalszej obróbki, z wbudowaną pamięcią min. 128 MB.</p>	
89.	<p>Urządzenie do nagrywania- zestaw 1 szt.</p>	<p>Zestaw min. 5 małych urządzeń w kształcie pudełeczka umożliwiających nagrywanie 30 sekundowych sekwencji wypowiedzianych przez nauczyciela (polecenia do zadań lub prawidłowa wymowa słów), w którym pod przezroczystą pokrywką można ukryć obrazki lub słowa do ćwiczeń. - w zestawie 5 szt., działające na baterie jak np. pomoc „Asystent nauczyciela”, minimalny wymiar urządzenia 8,5x8,5x2 cm.</p>	
90.	<p>Bajeczki logopedyczne 1 szt.</p>	<p>Bajki, które mają pomagać dzieciom w wieku wczesnoszkolnym w opanowaniu poprawnego mówienia, szczególnie wypowiedzianych głosek s-sz, c-cz, z-ż, dz-dź, zebrane w zbior, format min. format A4,</p>	

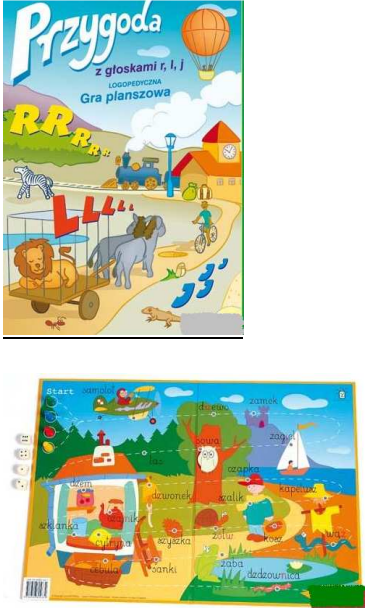
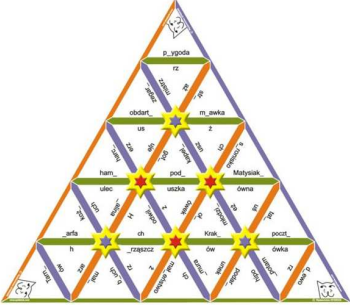







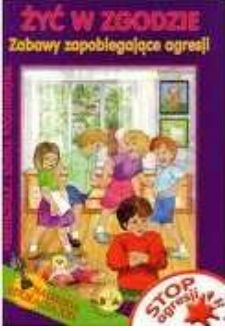

91.	Kwestionariusz do badania mowy  1 szt.	Kwestionariusz do badania mowy, do diagnozy logopedycznej dzieci przedszkolnych i szkolny, zawierający nazwy obrazków zawartych samogłoskami i spółgłoskami w trzech pozycjach, w których mogą się pojawiać w wyrazie: w nagłosie, śródgłosie i wygłosie, w formie książki min. Format A 5; 124 strony.	
92.	Materiały do ćwiczeń zplanszami jak np. „Będę czytać i pisać poprawnie”  1 szt.	Materiały, które pomagają w kształtowaniu poprawnej wymowy i ułatwiają naukę czytania i pisania, przeznaczone dla dzieci mających problemy z opanowaniem tych czynności oraz rozwijających się prawidłowo, będących w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, materiały do ćwiczeń podzielone na pięć zestawów, w których głoski dobrane muszą być według różnych opozycji (np. głoska dźwięczna - bezdźwięczna), do ćwiczeń dołączone muszą być obustronne plansze z kolorowymi obrazkami, konturami wykropkowane i z brakującymi elementami, etykietkami z nazwami, podpisami z lukami literowymi,	
93.	Materiały do ćwiczeń z kartami jak np. „Uczę się mówić, czytać, pisać poprawnie”  1 szt.	Materiały przeznaczone do prowadzenia ćwiczeń utrwalających poprawną wymowę oraz do różnicowania głosek szeregów: szumiącego i syczącego w zdaniach, a także do usprawniania techniki czytania i pisania, które stymulują rozwój języka, kształtują poprawną wymowę i umiejętność konstruowania zdań, Książka w formacie min. A4, oraz min. 29 kolorowych kart	





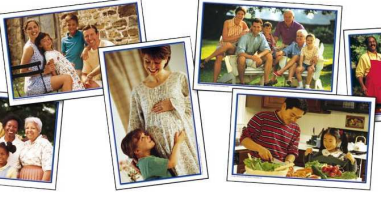
<p>94.</p> <p>Zbór zadań ułatwiających terapię logopedyczną głosek dentalizowanych jak np. „Łamigłówki logopedyczne”</p> <p>1 szt.</p>	<p>Zadania ułatwiające terapię logopedyczną głosek dentalizowanych. Zbiór ponad 80 różnorodnych pod względem treści i formy zadań do wykorzystania w pracy z dziećmi w wieku od 4 do 10 lat, które mają trudności z realizacją głosek dentalizowanych: sz, ż (rz), cz, dż, s, z, c, dz, ś, ź, ć, dź., zadania ułożone zgodnie z zasadami postępowania logopedycznego, w tym zadania oparte na materiale obrazkowym, format min. A4</p>	
<p>95.</p> <p>Komplet płyt CD z materiałem ćwiczeniowym</p> <p>1 szt.</p>	<p>Materiały na płytach CD do: automatyzacji wymowy głosek szumiących, głosek syczących, głosek ciszących, automatyzacji głosek zwarto szczelinowych i ich różnicowania z głoskami szczelinowymi, automatyzacji głosek dźwięcznych, automatyzacji wymowy R i jej różnicowania z L, różnicowania wymowy głosek syczących i szumiących, pracy z jąkającymi się, poznawania otoczenia przez dźwięki.</p>	
<p>96.</p> <p>Domino logopedyczne</p> <p>1 szt.</p>	<p>Domino do ćwiczeń korygujących zaburzenia dyslaliczne i podczas ćwiczeń z dziećmi mającymi trudności w zakresie czytania oraz pisania, w formie sylabowej układanki</p>	
<p>97.</p> <p>Zestaw ilustracji logopedycznych</p> <p>1 szt.</p>	<p>Zestaw na który składa się min. 9 kolorowych plansz z podpisami, których celem jest komunikować, apelować, informować i zachęcać do terapii oraz dodatkowych 12 plansz</p>	
<p>98.</p> <p>Gra typu Turbinka</p> <p>1 szt.</p>	<p>Gra z ćwiczeniem opanowania siły oddechu, w której uczestnicy dmuchając z odpowiednią siłą, nie tylko wprowadzają turbinkę w ruch, ale kontrolując oddech, muszą zatrzymać ją w ustalonym położeniu. Składająca się z dwustronnej obręczy z obrazkami, o różnym stopniu trudności, 10 pierścieni w jednym kolorze i 10 pierścieni w innym</p>	






		kolorze.	
99.	Gra loteryjna jak np. „Dmuchane lotto”  1 szt.	Gra wspomagająca w kontrolowaniu oddechu, składająca się z piłeczki i z podstawy o wymiarach min. 22x32cm, składającej się z 2 części. zawierającej 9 zagłębień, w których umieszczone są min. 4 obrazki, oraz min. 36 żetonów.	
100.	Lustrzane pudełko  1 szt.	Pudełko, w którym 2 lusterka przymocowane są do dwóch z trzech ścianek, do którego dołączone jest jedno lusterko luzem. Lusterka wykonane muszą być z pleksi, min. dł. boku pudełka 28 cm	
101.	Logopedyczny labirynt  1 szt.	W skład pomocy dydaktycznej musi wejść: duża tablica magnetyczna o wym. planszy min. 45 x 32 z drewnianą ramką przeznaczona do układania na niej drewnianych elementów podklejonych taśmą magnetyczną; 20 drewnianych elementów; 100 słomek	
102.	Zestaw kolorowych kwiatków  1 szt.	W zestawie muszą być 3 kolorowe kwiaty do ćwiczeń oddechowych o średnicy min. 25 cm wykonane z trwałego materiału (drewno i/lub PCV)	

103.	Gra do ćwiczenia motoryki i kinestezji narządów artykulacyjnych  1 szt.	Gra pomagająca w ćwiczeniu motoryki i kinestezji narządów artykulacyjnych, składająca się z min. 28 rysunków podzielonych na 4 serie zaznaczone kolorem, o wymiarach min. 9 x 9 cm, przedstawiających różne ćwiczenia - wewnątrz jamy ustnej, na zewnątrz oraz ćwiczenia mięśnia okrężnego warg.	
104.	Gra ze zdjęciami twarzy  1 szt.	Zdjęcia dwóch dziecięcych twarzy wyrażających różne uczucia lub artykułujących głoski, w tym min. 4 plansze po 8 zdjęć o wym. 15 x 21 cm, do zdjęć dołączona musi być instrukcja gry .	
105.	Kolorowe piórka do ćwiczeń oddechowych-zestaw  1 szt.	Naturalne piórka w kilku kolorach, ok. 150 szt.	
106.	Pomoc logopedyczna jak np. „ładnie mówię głoski/głoskę ...”  5 szt.	Pomoc logopedyczna przeznaczona w formie gier słowno-obrazkowych do utrwalania poprawnej artykulacji głosek, w tym: - 1 szt. do utrwalania poprawnej artykulacji głosek szumiących sz, ż, cz, dż, pomoc musi zawierać min. 60 obrazków oraz instrukcję do ćwiczeń; - 1 szt. do utrwalania artykulacji głoski R w różnych pozycjach wokalicznych i sąsiedztwie fonetycznym, pomoc musi zawierać min. 60 obrazków oraz instrukcję do ćwiczeń; - 1 szt. ćwiczeń wyrazów z głoskami K, G, H , pomoc musi zawierać min. 60 obrazków; - 1 szt. ćwiczenia do utrwalania artykulacji głosek: s, z, c, dz, na początku, w środku i na końcu wyrazu w różnym sąsiedztwie fonetycznym, min. 60 obrazków - 1 szt. ćwiczenia do utrwalania artykulacji głosek: ś, ź, ć, dź, na początku, min. 60 obrazków	

<p>107. Gra logopedyczno-glottodydaktyczna 2 szt.</p>		<p>Pomoc logopedyczna w formie gry planszowej w tym:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 szt. logopedyczno-glottodydaktyczna gra planszowa służąca ćwiczeniu słuchu fonemowego, wymowy wyrazów zawierających głoski syczące (s, z, c, dz) i szumiące (sz, ż, cz, dż),</li> <li>- 1 szt. logopedyczno-glottodydaktyczna gra planszowa służąca ćwiczeniu słuchu fonemowego (odróżnianiu głosek), wymowy wyrazów zawierających głoski r, l, j,</li> </ul>	
<p>108. Pomoc logopedyczna typu piramida  2 szt.</p>		<p>Piramidy logopedyczne, których budowanie odbywa się na zasadzie gry w domino, w efekcie rozwiązania wszystkich zadań otrzymuje się piramidę, każda piramida ma składać się z min. 30 zadań i zawierać min. 25 trójkątów, w tym:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 piramida z materiałem ćwiczeniowym dostosowanym do utrwalania liter: ś - ć - ź - dź, oraz</li> <li>- 1 piramida z materiałem ćwiczeniowym dostosowanym do utrwalania liter p, b, d, t, w, f,</li> </ul>	
<p>109. Gra logopedyczna jak np. „Gra w kwiatki”</p>		<p>Gra mająca 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.</p>	
<p>110. Zestaw: poradnik i gry rozwijające wymowę dziecka jak np. „Od obrazka do słowa”  1 szt.</p>		<p>Zestaw składający się z poradnika szczegółowo opisującego sposoby wykorzystania materiałów z zestawu, materiałów obrazkowych, zawierających gry językowe i kombinacje ćwiczeń językowych, oraz etykietek z podpisami do poszczególnych obrazków (całość zapakowana w pudełku).</p>	






111.	Domino dotykowe 2 szt.	Domino, które składa się z min. 8 par faktur (filcu, sztruksu, papieru ściernego, sznurka, pianki, wełny, siatki i lnu), przy czym każda faktura ma inny kolor), min, wymiar podstawy gry 23x12cm	
112.	Wibrator logopedyczny 1 szt.	Wibrator logopedyczny służący do usprawniania motoryki języka i do korekcji rotacyzmu. Urządzenie wraz zestawem szpatulek i wkładek dystansowych z dołączoną instrukcją metodyczną na DVD oraz płynem dezynfekującym.	
113.	Analizator głosek 1 szt.	Urządzenie do automatyzacji wymowy głosek detalizowanych i dźwięcznych	
<b>Pomoce do prowadzenia zajęć socjoterapeutycznych i psychoedukacyjnych dla dzieci z zaburzeniami w komunikacji społecznej</b>			
114.	Poradnik dla nauczycieli jak np. „Życ w zgodzie. Zabawy zapobiegające agresji” 1 szt.	Poradnik zawierający propozycje zajęć profilaktyczno-wychowawczych przeciwdziałających agresji, w tym programy, plany pracy, przykłady zabaw oraz scenariusz spotkań z rodzicami, format poradnika min. 22x14 cm	
115.	Zestaw historyjek obrazkowych dotyczących różnych problemów 1 szt.	Historyjki sytuacyjne prezentujące zdarzenia w szkole lub poza nią, kształtujących prawidłowe myślenie przyczynowo-skutkowe. Każdy z 6 ciągów prezentowanych sytuacji musi mieć możliwość wykorzystania 10 różnorodnych sytuacji ratunkowych (mama, nauczyciel, policjant, telefon, rower, pieniądze, prezent). – min. 75 kart (wym. 9x9cm)	








<p>116.</p>	<p>Zestaw historyjek obrazkowych dot. strachu</p> <p>1 szt.</p>	<p>Pomoc dydaktyczna w postaci historyjek obrazkowych, ułatwiająca, radzenie sobie z problemem strachu. Historyjki oprócz przedstawienia problemu (lęku przed: ciemnością, psami, skokami przez kozła, dentystą, pozostaniem samemu, burzą, pająkami) również ukierunkowują, w jaki sposób najlepiej go rozwiązać. Karty z symbolem "?!" oznaczają zastanowienie się, zaproszenie do tzw. "burzy mózgow". Zestaw musi zawierać min. 75 obrazków (wym. 9x9cm)</p>	
<p>117.</p>	<p>Zestaw kart z sytuacjami ze szkoły/przedszkola jak np. "Klasowy kodeks"</p> <p>5 szt,</p>	<p>Zastaw kart przedstawiających różne sytuacje, które mogą zaistnieć między dziećmi podczas pobytu w przedszkolu, Ilustracje na kartach umieszczone w symbolice znaków drogowych, która ukierunkowuje sposób ich odczytywania. Min. - 35 kart o wym. 12,5 x 13 cm</p>	
<p>118.</p>	<p>Zestaw zdjęć przedstawiających emocje</p> <p>1 szt.</p>	<p>Zestaw zdjęć przedstawiających różne sposoby wyrażania emocji, w tym zdjęcia przedstawiające szczegółowo i wyraziście poszczególne emocje, oraz zdjęcia do różnorodnego interpretowania, zestaw musi zawierać min. 48 zdjęć o wymiarach minimalnych 14x19,5cm.</p>	
<p>119.</p>	<p>Zestaw zdjęć dot. emocji i uczuć</p> <p>1 szt.</p>	<p>Zdjęcia przedstawiające twarze dzieci, u których poprzez mimikę twarzy wyrażane są różne emocje. Min. 24 zdjęcia o wym. 21 x 15 cm</p>	
<p>120.</p>	<p>Zestaw zdjęć o tematyce rodziny</p> <p>1 szt.</p>	<p>Seria zdjęć ukazujących różne typy rodzin spędzających czas w różnych miejscach. Min. 24 zdjęcia o wym. 21 x 15 cm</p>	






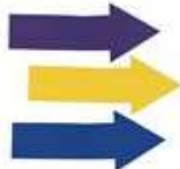

121.	Zestaw zdjęć z różnymi wyrazami twarzy  1 szt.	Zdjęcia przedstawiają Ce dzieci z różnymi wyrazami twarzy ,min. 48 zdjęć o wym. 10 x 15 cm	
122.	Torba z pacynkami  2 szt.	Torba z uchwytami zawierająca zestaw min. 14 kolorowych, bajkowych pacynek zapakowany w Wymiary zamkniętej torby: min. 64 x 47 cm;	
123.	Parawan – teatrzyk  2 szt.	Kolorowy, teatrzyk z ruchomą kurtyną oraz dużymi kieszeniami do przechowywania pacynek lub mniejszych rekwizytów. Min. wymiar parawanu 87 x 168,5 cm (szer. x wys.)	
124.	Gra typu domino jak np. „Tastomino”  1 szt.	Domino wzrokowo-dotykowe, min. 27 kostek domino (5 x 5 cm) i 5 bawełnianych woreczków, poza tradycyjną grą w domino polegającą na dobieraniu obrazków, domino musi dawać możliwość dobierania klocków przez dotyk .	
125.	Zestaw plan edukacyjnych jak np. „Wiem jak pomóc”  5 szt.	Zestaw składający się z min. 5 plansz magnetycznych z czerwoną ramką przedstawiających sytuacje niebezpieczne, min. 3 plansze magnetyczne z niebieską ramką przedstawiających sposoby wzywania pomocy w sytuacjach zagrożenia i min. 4 małych plansze magnetyczne z numerami telefonów alarmowych.	



126.	Historyjki obrazkowe o tematyce przyrodniczej Np. „Szanujmy przyrodę” 1 szt.	Historyjki obrazkowe – min. 25 elementów tworzących 5 historyjek obrazkowych; 10 elementów pozwalających dokonywać oceny zachowania: 5 kartoników z zielonym znaczkiem –ocena pozytywna i 5 kartoników z czerwonym znaczkiem – ocena negatywna; Historyjki obrazkowe mają tematyką nawiązywać do zagadnień z przyrodniczych i zachowań związanych z ochrona przyrody	
127.	Historyjki obrazkowe o tematyce bezpieczeństwa np. „Bezpieczeństwo wokół nas” 1 szt.	Historyjki obrazkowe – nawiązujące tematyką do promowania postaw sprzyjających zachowaniu dobrego zdrowia i samopoczucia. Pomoc edukacyjna musi min. 35 elementów tworzących 7 historyjek obrazkowych; 4 elementy pozwalające dokonywać oceny zachowania (2 elementy zielone – ocena pozytywna; 2 elementy czerwone – ocena negatywna) 1 element ze znakiem „?”	
128.	Gra twister 1 szt.	Plansza do gry na długości min. 6 pól, na szerokości min. 4 pola	
129.	Balansująca gra grupowa 4 szt.	Gra polegająca na przekazywaniu piłki kolejnej parze tak by piłka nie spadła na ziemię z wykorzystaniem okrągłych podkładek na piłkę, przy czym każda podkładka ma przymocowane po 4 paski. Skład gry: min. 2 podkładki na piłkę oraz piłka	
130.	Gra planszowa z naśladowaniem jak np. „Imita” 1 szt.	Gra polegająca na opisywaniu oraz imitowaniu zachowań z szerokiej gamy ilustracji. W skład gry wchodzi: drewniana plansza wymiar min. 37x37cm, 6 pionków, 1 kostka z kolorowymi oczkami	

131.	Gra do rozwijania zdolności komunikacyjnych np. gra Komunikacja 1 szt.	Gra w formie zastony i klocek wykonana z elementów drewnianych, która musi mieć zastosowanie do gry na zasadzie: posłuchaj polecenia, zrozum, wykonaj, gra musi składać się z min. 50 drewnianych elementów, z tym, że wszystkie klocki muszą występować podwójnie	
132.	Gra jak np. „Odkrycia .Poznać i zrozumieć siebie” 1 szt.	Gra przeznaczona dla 2-4 graczy zawierająca: - kolorową planszę, - min. 20 kart przedstawiających różne scenki wzięte z życia, - - min. 12 kart do zadawania pytań, - książeczkę z instrukcją	
133.	Zestaw walców i piłek do zabaw ruchowych 2 szt.	Zestaw 10 ponumerowanych walców wykonanych z miękkiego materiału do zabaw ruchowych w sali bądź na boisku. min. 10 walców wys. Min. 10 cm, i 6 piłeczek o śr. min. 6 cm	
134.	Gra z cukierkami 1 szt.	Gra , której celem jest zebranie jak największej ilości cukierków w wyznaczonym czasie. Każdy kolejny gracz szuka cukierka w kolorach wyznaczonych poprzez rzut trzema kostkami., rozwijająca spostrzegawczość i ćwicząca refleks. plansza z tkaniny, 3 kostki z kolorami, min. 41 kolorowych drewnianych cukierków o wym. 13 cm	
135.	Przyrząd do ćwiczeń typu spadochron 1 szt.	Przyrząd do ćwiczeń i zabawy wykonany z trwałej, lekkiej i kolorowej tkaniny ,o średnicy min. 3,5 m z wmontowanymi 8 uchwytami	
<b>Pomoce do prowadzenia zajęć z gimnastyki korekcyjnej</b>			

136.	Zestaw dotykowych krążków 1 szt.	Zestaw min. 5 par krążków (dużych i małych) wykonanych z kauczuku, o różnych fakturach i kolorach, miłych w dotyku min. Średnica krążków małych 11cm , min. średnica krążków dużych 27cm	
137.	Zestaw półkul sensorycznych 1 szt.	Półkule w różnych kolorach min. 6 szt. wykonane z tworzywa sztucznego , z możliwością napełnienia powietrzem do odpowiedniej twardości, z wypustkami sensorycznymi min. średnica 16cm, minimalna wysokość wys. 8cm ,	
138.	Plansza na walcu 3 szt.	Drewniana plansza ze sklejki osadzona na połowie walca z wyżłobionym wzorem i kulą o średnicy min. 4 cm poruszającą się po rowku; min. wymiar planszy 70 x 20 x 9 cm	
139.	Plansza na kuli 3 szt.	Drewniana plansza z grubej sklejki z wyżłobionym rowkiem po którym porusza się kulka o średnicy min. 4 cm. osadzona połowie kuli. Min. wymiar. 70 x 20 x 9 cm	
140.	Tor z fakturą 1 szt.	Tor składający się z kolorowych elementów z tworzywa sztucznego o chropowatej powierzchni, min. 24 szt. (w tym po min. 12 prostych i 12 zaokrąglonych) elementów o wymiarach nie mniejszych niż jednego elem. 31 x 12 x 6 cm	
141.	Wałek do masażu 10 szt.	Wałek z tworzywa sztucznego z wypustkami o min, średnicy 6 cm i długości min. 15 cm	
142.	Komplet dwóch wysp 2 szt.	Komplet: 2 wyspy w dwóch różnych kolorach, które można ze sobą łączyć, wykonane z tworzywa, posiadające antypoślizgowe nóżki. Średnica min. 43cm; wysokość min. 7cm -	

143.	Pięteczka sześciąt 3 szt.	gumowa piłeczka z sześcioma wypukłościami, które powodują, że odbija się od podłoża w różnych kierunkach o wymiarach min.. 7cm	
144.	Zestaw piłek do rytmiki 3szt.	Zestaw min. 4 szt. piłek w różnych kolorach o średnicy min. 17cm,	
145.	Zestaw śladów dłoni 3 szt.	Zestaw min.6 par kolorowych gumowych śladów dłoni, o wymiarach min. 22,5 cm	
146.	Zestaw śladów stóp 3 szt.	Zestaw min.6 par kolorowych gumowych śladów stóp o wymiarach min. 22,5 cm	
147.	Zestaw strzałek kierunkowych 2 szt.	Zestaw min. 6 kolorowych gumowych strzałek wskazujących kierunek o szerokości min. 9 cm	
148.	Zestaw strzałek prostych 2 szt.	Zestaw min. 6 kolorowych gumowych strzałek o długości min. 38 cm i szerokości min. 9 cm	
149.	Dysk sensoryczny 4 szt.	Dysk, którego objętość może być regulowana ilością powietrza. Z tworzywa sztucznego z wypustkami o średnicy min. 32 cm	

150.	Płytki z fakturami tzw. „Chodniczek faktur” 1 szt.	Zestaw 6 płytek wykończonych estetycznie litym drewnem, wypełnionych materiałami o różnych fakturach (szorstkie, gładkie, miękkie itp.) wymiary min. płytek 35,5x30,5x2cm	
151.	Dywan z gra w klasy 1 szt.	chodnik ze wzorem do gry w klasy posiadający na spodzie warstwę antypoślizgową o wymiarach min. wym. 100 x 200 cm	
152.	Dywan z wzorem twister 1 szt.	chodnik ze wzorem do gry w twister o wymiarach min. wym. 100 x 200 cm	