

Zestaw pomocy dydaktycznych do projektu „Każdy jest ważny”
Szkoła Podstawowa nr 3 im. Henryka Sienkiewicza w Elku
ul. Grodzieńska 1

L.p	Opis przedmiotu zamówienia	ilość
1.	Zabawy z literkami lub równoważne. Zestaw trzech gier. W skład zestawu wchodzi: Literakowy zawrót głowy, Obrazkowy wężyk, Polowanie na literki. Gry przeznaczone są dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym.	6
2.	Bawię się i uczę – rebusy lub równoważne. Zestaw zawiera 96 dwustronnych kolorowych kart formatu A5. Na jednej stronie znajduje się rebus, a na drugiej wyraz będący jego rozwiązaniem. Zestaw ten służy do rozwijania logicznego myślenia i ćwiczeń w czytaniu.	6
3.	Czytamy sylabami lub równoważne. Książka doskonaląca naukę czytania. Format A - 4, oprawa twarda	6
4.	Logico Piccolo- Ortografia lub równoważne. Zestaw książeczek edukacyjnych – ortografia. Zestaw 8 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności.	6
5.	Wyrazy i obrazki do czytania całościowego. Zestaw składa się z 42 obrazków i 44 dwustronnych kartoników z wyrazami. Na jednej stronie są wyrazy pisane, na drugiej drukowane.	10
6.	Drewniany labirynt. Zestaw drewnianych klocków do budowy kulodromów o różnym przebiegu toru, po którym będzie toczyła się kulka. Układanka rozwija zdolność przewidywania, wyobraźnię oraz logiczne myślenie.	6
7.	Nasza klasa – wyrazy do czytania lub równoważne. Zestaw 96 kolorowych kart z wyrazami podzielony na bloki tematyczne. Służy do nauki czytania globalnego.	10
8.	Tuba Gąsienice lub równoważne. W zestawie: 4 gąsienice, 4 bambusowe łyżki z gumką, 36 kulek z liczbami 1-9, bambusowa listwa na żetony, 20 kolorowych żetonów, sznurkowa obręcz, tuba z rączką	6
9.	Tablice mnemotechniczne lub równoważne. Do utrwalania i zapamiętywania obrazu graficznego liter i cyfr. W komplecie znajduje się 55 tablic dwustronnych.	10
10.	Gra edukacyjna Symetric lub równoważne. Gra składa się z blatu wykonanego z płyty MDF ograniczonej drewnianymi listwami o wymiarze 70x40 cm oraz 20 przeźroczystych kart - wzorów w formacie A4.	6
11.	EduSensus.Dysleksja - pakiet I lub równoważne.	5
12.	Gra w kolory (ćwiczenia usprawniające czytanie i pisanie) lub równoważne. Zestaw ćwiczeń pozwalający utrwalić wiadomości związane z praktycznym zastosowaniem zasad ortografii i gramatyki. Są one przedstawione w postaci map myśli.	20
13.	Gra w kolory (zeszyt do kaligrafii) lub równoważne. W zeszytce znajdują się różnorodne ćwiczenia (krzyżówki, zagadki, płataninki).	9

14.	MS Oficce 2010 dla użytkowników domowych i firm lub równoważne.	1
15.	Vademecum nauczania ortografii w klasach początkowych lub równoważne. Publikacja ma charakter pomocy dla nauczycieli. Opracowanie składa się z trzech części. Część pierwsza - teoretyczna, dotyczy istoty nauczania ortografii. Część druga - metodyczna, zawiera propozycje opracowania programów w klasach 1-3.	5
16.	Opowieści ortograficzne - Podręcznik lub równoważne. Opowieści ortograficzne to mały podręcznik ortografii. Pomyślany został jako "koło ratunkowe" dla dzieci mających kłopoty z zapamiętaniem wyrazów, w których te same dźwięki zapisane są za pomocą różnych liter. Tym "kołem ratunkowym" może być skojarzenie zapisu wyrazu z jego znaczeniem. Funkcję pośrednią w omawianym procesie kojarzenia pełni kolor	6
17.	Nasza klasa- zeszyt do kaligrafii lub równoważne. Materiał został podzielony na 4 lekkie zeszyty w wygodnym formacie B5, cechuje się różnorodnością ćwiczeń, wzbogacona jest rysunkami oraz mandalami zawierającymi elementy literopodobne różnej wielkości, uczy pisania w odpowiednich liniach, po śladzie, odwzorowywania, przepisywania, pisania z przypomnienia i z pamięci zawiera elementy ułatwiające naukę pisania dzieciom leworęcznym.	12
18.	Ortografitti z Bratkiem kl. 1 lub równoważne. Program wsparcia uczniów ryzyka dysleksji lub mających trudności w nauce czytania i pisania. Program dla klas I–III.	10
19.	Ortografitti z Bratkiem kl 2 lub równoważne.	25
20.	Ortografitti z Bratkiem kl. 3 lub równoważne.	10
21.	Gry czytelnicze - Nazywanie świata cz.1 lub równoważne.	12
22.	Gry czytelnicze- Nazywanie świata cz.2 lub równoważne.	12
23.	EduROM - Czytam i piszę lub równoważne. Interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6–10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisania. Program wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswoi sobie reguły poprawnego pisania.	2
24.	Gra Scriba Junior. Gra słowna w dwóch wariantach, służy do poznawania alfabetu i nauki czytania. Zawartość gry: 1 dwustronna plansza o wym. 42,3 x 34,9 cm, 106 tabliczek z literkami o wym. 1,8 x 1,9 cm, 2 tabliczki puste, 45 okrągłych żetonów o śr. 1,9 cm, woreczek z tkaniny, długopis, notes do zapisu punktacji, instrukcja	2
25.	HIP-HOP kamienie lub równoważne. Zestaw 20 drewnianych płytek/kamieni w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 x 6 x 0,5 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym i oznaczeniami symboli. Płytki pomalowane nietoksyczną, trudnośćieralną farbą co umożliwi wykorzystanie ich na różnym podłożu, na zewnątrz i wewnątrz. Stanowią integralną część z dwoma zestawami gumowych płytek.	2

26.	Hip hop -płytki liczbowe cz.I lub równoważne. Zestaw I gumowych, kwadratowych, czarnych płytek, o wymiarze nie większym i nie mniejszym niż 25 cm i grubości 0,2cm ze specjalną powłoką antypoślizgową pozwalającą na prowadzenie gry na terakocie i każdej śliskiej powierzchni .10 płytek z kolorowym po środku kwadratem o wielkości nie większej i nie mniejszej niż 8,4 cm ponumerowanych cyframi wielkości nie mniejszej niż 4,5cm od 1 do 10. 3 płytki z graficznymi symbolami oznaczającymi: NIEBO, ZIEMIA, PIEKŁO.Kształtuje orientację przestrzenną, pozwala na naukę liczenia w ruchu.	2
27.	Hip hop - płytki liczbowe cz.II lub równoważne. Zestaw II 13 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25 x 25cm: 10 płytek ponumerowanych liczbami wymiarach nie mniejszych i nie większych niż 4,5 od 1 do 10 i 3 płytki z graficznymi symbolami. Gumową płytkę można myć wodą.	2
28.	Hip hop – płytki symbole lub równoważne. Zestaw drewnianych płytek z symbolami umożliwiające tworzenie ciągów liczbowych. Całość umieszczona w drewnianym pudełku zamykanym pokrywą. Całość umieszczona w drewnianej skrzynce na masywnych kółkach o gumowym podłożu zamykanej klapką i wymiarach nie mniejszych niż 21 x31 x 39 cm. Dołączony sznurek umożliwia przewożenie skrzynki. Integralna część z płytkami liczbowymi zest. I i zest. II do hip hopu.	2
29.	Gry w Kolory - Moje sprawdziany 1 lub równoważne. Książka zapewnia możliwość sprawdzenia wiedzy dziecka.Pomaga określić w jakich obszarach dziecko odnosi sukcesu a gdzie konieczna jest bardziej wyłożona praca.	9
30.	Kostka z niespodzianką. 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.	5
31.	Mozaika XXL lub równoważne. Zestaw zawiera 250 drewnianych elementów, 29 x 21 x 7,5 cm	6
32.	Matematyczny bączek. W zestawie drewniana plansza o wymiarach 22 x 22 cm oraz 2 drewniane bączki.	6
33.	Korale matematyczne. Zestaw zawiera 100 koralików wykonanych z drewna oraz sznur.	6
34.	Studnia Jakuba lub równoważne. Pomoc składa się z 60 drewnianych drążków w sześciu kolorach śr. 1 cm i dł. 18 cm i drewnianej kostki z kolorowymi ściankami.	6
35.	Karty matematyczne to zestaw składający się z 11 kart z cyframi (drukowaną i pisaną) oraz z obrazkami zabawek, których liczba odpowiada danej cyfrze, 16 kart z cyframi i znakami (do wycięcia). Zestaw uzupełnia 5 kart z obrazkami zabawek.	6
36.	Logico Piccolo - Działania matematyczne lub równoważne.	6

37.	Logico Piccolo – Geometria lub równoważne. Zestaw GEOMETRIA zawiera 7 książeczek tematycznych oraz 7 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwными guzikami.	6
38.	Statki matematyczne lub równoważne. Zestaw zawiera 4 drewniane podstawki (statki) umieszczone w drewnianym pudełku o wymiarach 27x9,5x4cm, 20 żetonów drewnianych - z jednej strony koloru czerwonego, z drugiej niebieskiego	6
39.	Tuba pieski lub równoważne. W zestawie 8 patyczków z kolorowymi uchwyty, 96 bambusowych figur z dziurką, 8 kulek z dziurką. Całość zapakowana w praktyczną zamykaną tubę z rączką.	4
40.	Domino faktur i kształtów geometrycznych. W grze zamiast tradycyjnych kropek na kostkach są tekstury geometryczne. Dzięki takiemu rozwiązaniu dzieci poznają i utrwalają figury geometryczne oraz uczą się logicznego myślenia. Zestaw składa się z 32 kostek domina zapakowanych w praktyczne pudełko ułatwiające porządkowanie	6
41.	Klocki liczbowe. W zestawie plansza i 100 klocków.	4
42.	Miasto liczb. Drewniane pudełko z tabliczkami z cyframi i znakami matematycznymi.	2
43.	Eduterapeutica dyskalkulia lub równoważne. To kompleksowe rozwiązanie wspomagające profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną dzieci w wieku od 5 do 9 lat, ze szczególnym uwzględnieniem specyficznych problemów w nauce umiejętności matematycznych. Zestaw zawiera Aplikację Terapeuty współpracującą z e-dziennikiem, pozwalającą na zarządzanie diagnozą oraz terapią. Moduł ogólnej diagnozy pedagogicznej pozwala na ocenę gotowości szkolnej oraz szacunkowego ryzyka dysleksji wzrokowej, słuchowej oraz dyskalkulii. Główną część zestawu stanowi specjalistyczny moduł diagnozy i terapii dyskalkulii połączony z zestawem atrakcyjnych ćwiczeń wykonywanych w Aplikacji Ucznia. Zestaw przeznaczony jest dla nauczycieli i terapeutów z przedszkoli, szkół, poradni i samodzielnych gabinetów.	1
44.	Lustrzane odbicie – gra edukacyjna. W zestawie znajdują się dwa lustra z podkładkami na dwie kostki, 4 kostki z wzorami oraz zestaw kart.	5
45.	Tuba Gąsienice lub równoważne. W zestawie: 4 gąsienice, 4 bambusowe łyżki z gumką, 36 kulek z liczbami 1-9, bambusowa listwa na żetony, 20 kolorowych żetonów, sznurkowa obręcz, tuba z rączką.	2
46.	Gry w Kolory - Matematyka zbiór zadań 2 lub równoważne. Zbiór zadań to książka przeznaczona dla uczniów 2 klasy szkoły podstawowej. Zawiera ona ćwiczenia z zakresu matematyki obowiązującym na tym poziomie edukacji. Dzięki przejrzystemu układowi treści oraz dokładnie sprecyzowanym treściom zadań, dziecko będzie chętnie poszerzało swoją wiedzę w tym zakresie.	3

47.	Gry w Kolory - Matematyka zbiór zadań 1 lub równoważne. Zbiór zadań to książka przeznaczona dla uczniów 1 klasy szkoły podstawowej. Zawiera ona ćwiczenia z zakresu matematyki obowiązującym na tym poziomie edukacji.	3
48.	Czytamy sylabami lub równoważne. Książka doskonaląca naukę czytania. Format A - 4, oprawa twarda.	6
49.	Logico Piccolo – Ortografia lub równoważne. Zestaw książeczek edukacyjnych uczących i doskonalących znajomość ortografii, a także czytania.	5
50.	Logico Piccolo – Czytanki lub równoważne.	5
51.	Memo ortograficzne ch i h lub równoważne. Zestaw dwóch gier. Uczą zasad ortografii, utrwalają je, rozwijają pamięć, wspomagają rozwój operacji myślowych (klasyfikacji).	5
52.	Memo ortograficzne rz i ż lub równoważne. Zestaw dwóch gier. Uczą zasad ortografii, utrwalają je, rozwijają pamięć, wspomagają rozwój operacji myślowych (klasyfikacji).	4
53.	Memo ortograficzne ó i u lub równoważne. Zestaw dwóch gier. Uczą zasad ortografii, utrwalają je, rozwijają pamięć, wspomagają rozwój operacji myślowych (klasyfikacji).	4
54.	Logico Piccolo – Logopedia lub równoważne. Zestaw zawiera 6 książeczek tematycznych (3 tytuły) oraz 3 plastikowe ramki z kolorowymi przesuwными guzikami.	4
56.	Koło fortuny. W skład zestawu wchodzi: plastikowa podstawa, dwustronna kolorowa podkładka z obrazkami zwierząt, 2 woreczki na kółka, 10 kółeczek szarych, 10 kółeczek pomarańczowych	2
57.	Zabawy słowem cz. 1 i 2 lub równoważne. Program pozwalający na podnoszenie sprawności językowej u małych dzieci lub dzieci z opóźnionym rozwojem mowy. Część pierwsza programu jest oparta na materiale nieliterowym, a część druga na materiale werbalnym. Aplikacja wspomaga działanie mające na celu doprowadzenie dziecka do etapu pozwalającego na swobodną komunikację z otoczeniem: rozumienie mowy otaczających osób oraz umiejętność wyrażania własnych myśli. Praca z programem pozwala na: oddziaływanie w przestrzeni słuchowo-wzrokowo-ruchowej, indywidualizację procesu terapeutycznego, stopniowanie trudności ćwiczeń, wybór materiału spośród bogatego pakietu ćwiczeń leksykalnych pogrupowanych tematycznie pierwsza programu jest oparta na materiale nieliterowym, a część druga na materiale werbalnym	1
58.	EduTerapeutica. Logopedia lub równoważne. Multimedialny program do diagnozy i terapii logopedycznej – wersja rozszerzona, jednostanowiskowa.	1
59.	EduSensus. Dysleksja - Pakiet I lub równoważne. Program multimedialny do diagnozy i terapii logopedycznej. Pakiet podstawowy zawiera aplikację logopedyczną, szereg szumiący, szereg syczący, szereg ciszący, różnicowanie szeregów, ćwiczenia z głoską r, oraz pakiet pomocy tradycyjnych.	1
60.	Siatka wspinaczkowa. Wykonana jest z grubej plecionej liny i mocowana na 6 zaczepach.	1

61.	Składany materac. 3 częściowy 195 x 85 x 5. Posiada możliwość złożenia co ułatwia jego przenoszenie i przechowywanie. Wykonany z wysokiej jakości pianki poliuretanowej, która nie ulega deformacji, obszyty kolorowym, mocnym skajem.	2
62.	HIP-HOP płytki liczbowe I lub równoważne. Zestaw I gumowych, kwadratowych, czarnych płytek, o wymiarze nie mniejszym niż 25 cm i grubości nie mniejszej niż 0,2 cm ze specjalną powłoką antypoślizgową pozwalającą na bezpieczne prowadzenie gry na terakocie i każdej śliskiej powierzchni. 10 płytek z jednokolorowym po środku kwadratem o wielkości nie mniejszej niż 8 cm. Płytki ponumerowane od 1 do 10 cyframi o wielkości nie mniejszej niż 4 cm . 3 płytki z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło.	1
63.	Mini szczudła 16 cm	5
64.	Zestaw drabinkowy. Dzięki zastosowaniu systemu rozporowego zestaw jest bardzo łatwy w montażu i nie wymaga trwałego przytwierdzenia do ściany. Można regulować wysokość drabinek (3 wysokości). Zestaw zawiera: drabinki, linę, trapez, kółka oraz elementy do mocowania.	1
65.	Kapelusz kłowna. Kolorowe krążki z gumy składane w kapelusz do trzymania na głowie i trzymania równowagi.	2
66.	Tęczowe liny - krążki kolorowe. Trzywarstwowe, trwałe liny o średnicy 12 mm o różnej długości, kolorystyce. Każda z nich zakończona jest magnesem. W zestawie znajduje się 7 lin o długości od 90 do 540 cm, 24 kolorowe linowe krążki oraz drewniana kostka z kolorami. Całość zapakowana w estetyczny płócienny worek. W środku znajduje się książeczka z propozycjami zabaw.	1
67.	Dotykowe dyski. Komplet 7 kolorowych lin o łącznej długości nie mniejszej i nie większej niż 15 metrów. Wykonane z trzech warstw o splocie lewo i prawo stronnym, średnicy nie mniejszej niż 12 mm Długość lin od najkrótszej do najdłuższej powinna mieć nie więcej i nie mniej niż 90 cm, 120 cm, 150 cm, 180 cm, 210 cm, 240 cm i 540 cm. Każda lina posiada dwa końce zakończone klipsem z magnesem, który pozwala na szybkie łączenie liny w całość lub połączenie kolejnych lin tworząc różne formy. Dołączona instrukcja w j. polskim. W zestawie znajdują się również 24 linowe krążki o średnicy niemniejszej niż 8 cm połączone nierozzerwalnym klipsem usprawniające szybkość ruchu ręki, celność, umiejętności zręcznościowe i rzutne. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor Całość umieszczona jest w bawełnianym worku zawiązywany sznurkiem. Krążki połączone z kolorowymi linami stanowią integralną część i wzbogacają ilość zabaw i ćwiczeń.	1
68.	Waga szkolna. Metalowa waga z płaskimi szalkami.	1
69.	Klub biznesmena lub równoważne. Gra strategiczno - losowa: plansza i karty.	2
70.	Sudoku. Gra logiczna.	7
71.	Lustrzane odbicie – gra edukacyjna lub równoważne. W zestawie znajdują się dwa lustra z podkładkami na dwie kostki, 4 kostki z wzorami oraz zestaw kart.	5

72.	Odważniki wagi szalkowej. Zestaw minimum 20 odważników o różnych nominalach.	1
73.	Mikroskop uniwersalny. Posiada podświetlacz na baterię. Daje możliwość powiększenia nawet do x 300. Wysokość mikroskopu: 24 cm, wymiary podstawy: 6,5 x 11,5 cm.	8
74.	Preparaty do mikroskopu. Gotowe preparaty biologiczne opisane i zapakowane w lakierowane, drewniane pudełko. Każdy zestaw zawiera zarówno tkanki roślinne jak i zwierzęce. Zawartość min. 50 Preparatów.	8
75.	Logico Piccolo - Edukacja środowiskowa lub równoważne.	8
76.	Meteo kwiat” lub równoważne. Stacja meteo dla małych meteorologów przeznaczona do obserwacji podstawowych zjawisk klimatycznych jak: temperatura powietrza, prędkość wiatru, jego kierunek, obserwowanie w czasie dnia ruchu Słońca. Wys.116 cm.	2
77.	Gra Haker lub równoważne. Gra logiczna kształtująca umiejętność obserwacji i logiczne myślenie.	2
78.	Interaktywna gra dydaktyczna „Dookoła świata” lub równoważne.	2
79.	Układ słoneczny - model płaski. Wymiary: 46 x 37 x 7 cm.	1
80.	Układ słoneczny - model przestrzenny.	2
81.	Anatomia człowieka – Mózg. Zestaw zawiera 32 części, z których można złożyć model mózgu ludzkiego.	2
82.	Anatomia człowieka – Kościec. Zestaw zawiera 46 części, z których można ułożyć model układu kostnego człowieka.	2
83.	Anatomia człowieka – Mięśnie. Zestaw zawiera 46 części, z których można złożyć model układu mięśniowo-kostnego.	2
84.	Anatomia człowieka – Czaszka. Zestaw zawiera 39 części, z których można złożyć model czaszki.	2
85.	Zestaw narzędzi do eksperymentów. Zawartość:1 Rączka/uchwyt do skalpela z nierdzewnej stali, 5 Skalpelu 1 Pęseta, nierdzewna stal 1 Nożyczki przygotowawcze 1 Nakłuwacz	6
86.	Logico Piccolo działania matematyczne lub równoważne. Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki stanowi cenną pomoc w nauce liczenia,doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii.	2
87.	Logico Piccolo geometria lub równoważne. Zawiera 7 książeczek tematycznych (spostrzeganie ślady, spostrzeganie porównywanie, kształty, matematyka - rok-czas, geometria, geometria z samochodem, orientacja na płaszczyźnie-kształty) oraz 7 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwными Guzikami.	3
88.	Interaktywny organizm człowieka - model przestrzenny.	1
89.	Interaktywny model człowieka - model płaski. Wymiary: 46cm x 37cm x 7cm.	1

Informacje dodatkowe:

- Wszystkie pomoce muszą mieć atesty, certyfikaty bezpieczeństwa i wykonane zgodnie z PN. Dokumenty muszą być dostarczone do nabywcy razem z pomocami dydaktycznymi.

- Ewentualne znaki towarowe i nazwy produktów służą jedynie określeniu parametrów produktu, w każdym takim przypadku dopuszcza się możliwość zaoferowania produktów równoważnych.

- Wykonawca jest zobowiązany do dostarczenia zamówienia zapakowanego w pakiet wg niniejszej specyfikacji.

Zapakowane części należy wnieść do siedziby szkoły, zmontować i ustawić w miejscu wskazanym przez dyrektora szkoły.

- Wykonawca przekaze Zamawiającemu oświadczenie, że przedmiot umowy jest fabrycznie nowy, nieużywany w pełni sprawny i gotowy do użycia, wykonany w oparciu o nowoczesne rozwiązania projektowe, technologiczne, materiałowe oraz spełniające wymogi: bezpieczeństwa, techniczne i funkcjonalno – użytkowe.

Sporządziła: Renata Przestrzelska