

**Zestaw pomocy dydaktycznych do projektu „Każdy jest ważny”
Szkoła Podstawowa nr 2 im I Dywizji T. Kościuszki w Elku
w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki**

L.p.	Opis przedmiotu zamówienia	Ilość
1.	Alfabet obrazkowy lub równoważne. Zestaw 44 dwustronnych kart formatu A5 przedstawiających wzory liter drukowanych i pisanych . Alfabet pomaga w nauce liter , utrwała je , zachęca do układania wyrazów	1
2.	Gra w pamięci Memory Kubuś Puchatek Ravensburger lub równoważne. Gra przeznaczona dla 2 do 4 graczy. W skład gry wchodzi usztywniane, trwałe i starannie wykonane karty z kolorowymi obrazkami bohaterów najpopularniejszych bajek.	1
3.	Pakiet programów multimedialnych Słysz, mówię i czytam cz.1-4 lub równoważne. Zestaw składa się z czterech programów na płytach CD: Słysz, mówię i czytam cz.I W-F, W'-F' Słysz, mówię i czytam cz.II S-Z, Ś-Ż, SZ-Ż Słysz, mówię i czytam cz.III C-DZ, Ć-DŹ, CZ	1
4.	Piramida ortograficzna P2 zasady pisowni-wymienne Epideixis lub równoważne. Piramida ortograficzna P2 to kontynuacja Piramidy P1, zawarty materiał ćwiczeniowy utrwała poznane zasady ortograficzne dzięki zastosowaniu przykładów z : ó, u, rz, ż, ch, h wymiennych.	1
5.	Trening ortograficzny do pracy z dzieckiem w domu, na lekcjach i zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych Seventh Sea Jolanta Głogowska, Anna Miziołek lub równoważne. Zestaw ćwiczeń do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych "Trening ortograficzny" składa się ze 110 kart z ćwiczeniami ortograficznymi, w których uwzględniono podstawowe zasady pracy korekcyjno-kompensacyjnej. Wyrazy z tym samym ortogramem pojawiają się na kolejnych pięciu kartach, po czym następuje zmiana trudności ortograficznej w następującym cyklu: "ó", "rz", "h", "u", "ż", "ch". W ćwiczeniach uwzględniono również różnicowanie zmiękczeń i ubezdźwięcznienia. Wiele kart opracowanych jest w sposób umożliwiający dzieciom samodzielne ""odkrycie"" zasady ortograficznej. Polecenia do zadań i liczne ćwiczenia mogą służyć do doskonalenia umiejętności czytania ze słuchu.	1
6.	Eduterapeutica Dysleksja lub równoważne. Eduterapeutica Dysleksja jest programem terapeutycznym przeznaczonym do pracy z dziećmi w wieku 5-9 lat. Zawiera 330 ćwiczeń i 137 kart pracy do wydruku. Używany może być przez dzieci posiadające specyficzne trudności w czytaniu i pisaniu	1
7.	Zabawy z literkami lub równoważne. Zestaw trzech gier. W skład zestawu wchodzi : Literowy zawrót głowy, obrazkowy wężyk, polowanie na literki	1
8.	Opowieści sowy cz.1,2 lub równoważne. W książkach znajdują się ćwiczenia kształtujące pojęcia matematyczne, rozwijające percepcję wzrokową, koordynację wzrokowo-ruchową, sprawność manualną dziecka. Umieszczone są po każdym opowiadaniu i zatytułowane Gry, zabawy i ćwiczenia.	3
9.	Gry czytelnicze 1,2 nazywanie świata lub równoważne. Zestawy kart do nauki czytania ze zrozumieniem składają się z tekstów i ilustracji	1
10.	Memo ortograficzne lub równoważne. Gra dydaktyczna, która zapozna Cię z zasadami pisowni wyrazów	1
11.	EduROM czytam i piszę lub równoważne. Język polski dla dziecka pomyślany został, jako edukacyjny program multimedialny do samodzielnej pracy malucha, bez konieczności uciekania się do pomocy rodziców. Interaktywna gra edukacyjna dla dzieci	5

	w wieku 6-10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisanie	
12.	Małymi kroczkami piszę trudne słówka lub równoważne. Małymi kroczkami - piszę trudne słówka, opracowanie przygotowane dla uczniów będących na etapie edukacji wczesnoszkolnej. Zestaw zawiera ćwiczenia z zakresu ortografii połączone z zadaniami kształtującymi motorykę dłoni dziecka.	1
13.	Domino obrazkowo-wyrazowe Dom i transport lub równoważne. Gra zawiera 28 kartoników , polega na dopasowywaniu podpisu do obrazka	1
14.	Bawię się i uczę. Rebusy lub równoważne. Zestaw zawiera 96 dwustronnych, kolorowych kart formatu A5. Na pierwszej stronie każdej karty umieszczony jest rebus, a na drugiej - wyraz będący jego rozwiązaniem	2
15.	Zabawy z literkami lub równoważne. Zestaw trzech gier. W skład zestawu wchodzi: literkowy zawrót głowy, Obrazkowy wężyk, Polowanie na literki. Gry przeznaczone są dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Łączą elementy zabawy i nauki. Dziecko utrwala znajomość liter, rozwijając jednocześnie pamięć oraz doskonalić umiejętność analizy i syntezy wzrokowo-słuchowej.	2
16	Drewniany labirynt lub równoważne. Zestaw drewnianych klocków do budowy kulodromu o różnym przebiegu toru, po którym toczą się kulki pobudza kreatywność, rozwija umiejętność konstruowania, uczy koncentracji i precyzji. Udana eksperymenty z matematyką i fizyką sprawią maluchom wiele radości. Gra rozwija dodatkowo wyobraźnię przestrzenną, uczy logicznego myślenia i przewidywania. Drewniany labirynt o wymiarach 20 x 43 cm składa się z 36 klocków z wyżłobieniami, kostki z kolorowymi oczkami, 4 kolorowych kulek i ogranicznika do toru.	1
17.	Czytamy sylabami lub równoważne. Pozycja przeznaczona dla dzieci uczących się czytać. Składa się z różnych doboranek sylabowych oraz tekstów, w których wyrazy podzielone są na sylaby.	4
18.	Wyrazy i obrazki do czytania całościowego lub równoważne. Przeznaczony dla nauczycieli zestaw obrazków i wyrazów do czytania całościowego to środek dydaktyczny przydatny przygotowywaniu dzieci do nauki czytania.	4
19.	Gry czytelnice Nazywanie świata cz1 i 2 lub równoważne. Zestaw kart do nauki czytania ze zrozumieniem Gry czytelnice składają się z fragmentów tekstów i ilustracji z obu części Opowieści sowy. Polegają one na samodzielnym dobieraniu wyrazów, a potem zdań, opowiadań do odpowiadających im obrazków, ilustracji. Dziecko może wykonać ćwiczenia jedynie wtedy, gdy zrozumie wszystkie teksty w odpowiednim zbiorze.	2
20.	Memo ortograficzne ch/h Co tu pasuje lub równoważne. Gra dydaktyczna, która zapozna Cię z zasadami pisowni wyrazów z "h" i "ch". Rozwija pamięć , uczy zasad ortografii , utrwala je.	1
21.	Memo ortograficzne u/ó Co tu pasuje lub równoważne. Gra dydaktyczna, która zapozna Cię z zasadami pisowni wyrazów z "u" i "ó". Rozwija pamięć , uczy zasad ortografii , utrwala je.	1
22.	Ortografia i gramatyka dla smyka lub równoważne. Cztery dydaktyczne gry planszowe przeznaczone dla dzieci w klasie 1-3. Dzięki nim zabawa stanie się nauką. Korygują błędy i utrwalają właściwą pisownię.	1
23.	Ćwiczenia ortograficzno-gramatyczne lub równoważne. Mapy myśli, diagramy, krzyżówki i rebusy , pisanie według kodu, zabawy w tworzenie rymowanek oraz zagadki.	1
24.	Gra w kolory Ćwiczenia usprawniające czytanie i pisanie lub równoważne. "Ćwiczenia usprawniające czytanie i pisanie" wspomagają naukę ortografii i gramatyki na poziomie klasy drugiej szkoły podstawowej. Stanowią integralną część pakietu "Świat	1

	ucznia". Różnorodność form oraz stopniowanie trudności ćwiczeń pozwala pobudzać aktywność umysłową każdego dziecka. Ćwiczenia są skonstruowane w taki sposób, aby rozwijały spostrzegawczość, wspomagały koncentrację uwagi, myślenie twórcze i logiczne, uczyły czytania ze zrozumieniem. Do zapamiętywania zasad ortograficznych i gramatycznych zostały włączone pamięć wzrokowa i wyobraźnia. Chcąc uczyć sprawnie i efektywnie, warto wykorzystać te zadania i formy aktywności, które będą pobudzać do działania większe obszary mózgu. W tym celu zasady ortograficzne i gramatyczne przedstawiono w postaci map myśli. Podczas przyswajania myśli uczeń dysponuje czytelnym i łatwym do zapamiętania obrazem. Tym samym uaktywnia się myślenie twórcze. Dziecko dostrzega relacje między poszczególnymi informacjami i zapamiętuje je. Ma to ogromne znaczenie dla uczniów z problemami dyslektycznymi, którym rysunek i uproszczone informacje ułatwiają zapamiętywanie.	
25.	Zestaw tablic mnemotechnicznych lub równoważne. Tablice mnemotechniczne - do utrwalania i zapamiętywania obrazu graficznego liter i cyfr. W komplecie znajduje się 55 tablic dwustronnych. Mnemotechnika to zbiór technik ułatwiających szybkie zapamiętywanie oraz przypominanie sobie informacji przy pomocy skojarzeń. Mnemotechnika opiera się na wykorzystaniu emocji i siły wyobraźni. Dzięki skojarzeniom, grupowaniu według zasad podobieństwa i żartobliwej formie łatwo zapamiętać informacje oraz zwiększyć trwałość pamięci. Obrazki można kserować i wykorzystywać, jako kolorowanki.	1
26.	Czytanie płynnie 1.OSTD wersja standardowa lub równoważne. Eliminuje głośkowanie u dzieci z klas 0-3 szkoły podstawowej. Program wspomagający naukę czytania, oparty na metodzie sylabowej. Zalecany w terapii dzieci dyslektycznych, od 0 do III klasy szkoły podstawowej. Przydatny także tym, którzy muszą usprawnić czytanie. Uczeń może wykonywać ćwiczenia samodzielnie.	1
27.	Czytanie płynnie 1. OPRO wersja profesjonalna lub równoważne. Eliminuje głośkowanie u dzieci z klas 0-3 szkoły podstawowej. Program wspomagający naukę czytania, oparty na metodzie sylabowej. Zalecany w terapii dzieci dyslektycznych, od 0 do III klasy szkoły podstawowej. Przydatny także tym, którzy muszą usprawnić czytanie. Uczeń może wykonywać ćwiczenia samodzielnie.	1
28.	Łamigłówki pangramy lub równoważne. Tradycyjna chińska układanka. 7 elementów: 5 trójkątów, 1 kwadrat, 1 równoległobok,	1
29.	Warsztat doskonalenia graficznego lub równoważne. Ilustracje ukazują różne kształty linii, które wprowadzają progresję stopnia trudności: linie ukośne, linie proste długie, spirale, znaki literopodobne. Dzięki ćwiczeniom dzieci uczą się łatwości i płynności w rysowaniu linii, by lepiej przygotować się do umiejętności pisania. 6 przezroczystych teczek, 30 kart o wym. 30 x 21 cm 8 mazaków.	1
30.	Zestaw indywidualny podstawowy lub równoważne. Proponujemy zestaw materiałów plastycznych najwyższej jakości. Zestaw zawiera niezbędne artykuły plastyczne przeznaczone do pracy przez cały rok szkolny dla 1 dziecka.	1
31.	Komplet plansz w trzy linie lub równoważne. Komplet 10 plansz w 3 linie (tło czarne, linie białe), do ćwiczeń grafomotorycznych z wykorzystaniem białego pisaka. Pomoc do wielokrotnego wykorzystania. wym. 20,5 x 24,5 cm.	1
32.	Domino wyrazowe dwusylabowe lub równoważne. zestaw sylab do tworzenia 17 prostych słów. 34 kartoniki o wym. 4 x 8 cm	2
33.	Domino obrazkowe lub równoważne. Domino zachęcające do szukania skojarzeń. Dziecko kładąc kolejny element musi umotywować swój wybór np. mleko położę obok krowy, bo krowa daje mleko 70 kostek o wym. 5,4 x 5,4 x 0,5 cm wym. skrzyneczki 21 x 27 x 5 cm	4

34.	Gdzie jest błąd – zdjęcia lub równoważne. Zestaw fotografii przedstawiających różne sytuacje z codziennego życia. Dziecko ma za zadanie znaleźć błąd, który znajduje się na każdej z nich. Zabawa stymuluje rozwój myślenia logicznego, spostrzegawczości, może również służyć do ćwiczeń językowych. 50 zdjęć o wymiarach 19,5x13,5 cm, od 3 lat.	2
35.	Historyjki obrazkowe 3- elementowe lub równoważne. Materiały edukacyjne dla dzieci najmłodszych. Każda historyjka składa się z 3 obrazków, które dziecko ma ułożyć w odpowiedniej kolejności i włożyć do plastikowych kieszonek. Układanie obrazków każde dziecko będzie postrzegało, jako dobrą zabawę. Rozbudzona ciekawość i chęć poznania dalszej części historyjki będą motywowały do wykonania zadania. Największą zachętą będzie jednak końcowy efekt - duża ilustracja, która powstanie po odwróceniu poprawnie ułożonych obrazków. Historyjki przede wszystkim uczą myślenia przyczynowo-skutkowego. Aby ułożyć obrazki w poprawnej kolejności dziecko musi uruchomić procesy myślowe: porównywanie, analizowanie, wnioskowanie. Musi dostrzec szczegóły występujące na poszczególnych obrazkach, porównać je, określić, czy są takie same, różne, czy podobne. Uczy się, więc spostrzegawczości.	2
36.	Historyjki obrazkowe 4- elementowe lub równoważne. Materiały edukacyjne dla dzieci najmłodszych. Każda historyjka składa się z 4 obrazków, które dziecko ma ułożyć w odpowiedniej kolejności i włożyć do plastikowych kieszonek.	3
37.	Historyjki obrazkowe 6-elementowe lub równoważne. Materiały edukacyjne dla dzieci najmłodszych. Każda historyjka składa się z 6 obrazków, które dziecko ma ułożyć w odpowiedniej kolejności i włożyć do plastikowych kieszonek.	3
38.	Alfabet z obrazkami lub równoważne. Pomoc do pracy z dziećmi w klasach 1-3, doskonale sprawdza się w zajęciach rewalidacyjnych i pozalekcyjnych z uczniami, mającymi trudności w czytaniu i pisaniu, w tym, zagrożonymi ryzykiem dysleksji. Zestaw dwustronnych kart to praktyczny materiał do demonstracji liter. Każda karta zawiera z jednej strony literę drukowaną i pisaną (wraz z kierunkiem jej pisania), ilustrację wraz z podpisem. Druga strona natomiast nie posiada obrazka - jedynie zapis litery, co daje możliwość zaadoptowania karty według własnych potrzeb. Wystarczy nakleić wybrany obrazek lub wykonać ilustrację. W ten sposób można dostosowywać wyrazy związane z wprowadzaną literą do umiejętności czy zainteresowań uczniów. Pomoc rozwija rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, orientację przestrzenną, koordynację wzrokowo - ruchową, umiejętność słuchania i spostrzegania. Pomoc przeznaczona jest dla dzieci, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, z zaburzonym funkcjonowaniem analizatora słuchowego i wzrokowego, z obniżonym poziomem grafomotorycznym i płynnością ruchów, z zaburzoną koordynacją wzrokowo - ruchową, u których chcemy wspomagać umiejętność prawidłowego kreślenia liter pojedynczych jak również dwuznaków i zmiękczeń. 44 karty, format A4	2
39.	Bawię się i uczę - zeszyt A lub równoważne. B. Ročławski. Zeszyt zawiera zestaw obrazków do kolorowania wraz z podpisami w kształcie okienek, w których dziecko umieszcza klocki LOGO. Uczy m.in. poprawnego nazywania obrazków, dzielenia wyrazów na głoski, łączenia liter z głoskami, czytania i pisania. Format B5, 52 str.	2
40.	Bawię się i uczę - zeszyt B lub równoważne. I. Ročławska. zeszyt zawiera propozycje zabaw, które mają swoje teoretyczne podłoże w autorskim programie nauki czytania i pisania B. Ročławskiego. Oryginalne ćwiczenia przeznaczone są dla dzieci uczących się czytania i pisania. Format B5, 28 str.	2
41.	Język polski. Czytam i piszę kl. 0 – 3 lub równoważne. EduROM Czytam i piszę to pasjonująca interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6–10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisania. Program wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswoi sobie reguły poprawnego pisania. Forma programu, oparta na zabawie, jest	2

	atrakcyjna dla dziecka. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i narracje – dostosowane do wieku odbiorcy – swobodnie wprowadzają go w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów (tzw. jednostek językowych). Jest to jedyny program dostępny na polskim rynku, wykorzystujący w tak przemyślany i konsekwentny sposób jednostki językowe, przy realizowaniu fabuły i konstrukcji ćwiczeń.	
42.	Łamigłówki słowne lub równoważne. Drewniane kosteczki z literkami, z których można układać słówka (na podstawie z kratką). zestaw stanowi wspaniały sposób na uatrakcyjnienie nauki słówek. 145 szt. o wym. 1,1 x 1,1 cm podstawa o wym. 18 x 18 cm	2
43.	Gramatyka dla najmłodszych lub równoważne. zbiór ćwiczeń w formie kart pracy do kopiowania z zakresu trzech części mowy: rzeczownika, czasownika, przymiotnika. Polecany dla uczniów klasy II i III nauczania początkowego. 51 str.	1
44.	Małymi kroczkami. Ćwiczenia do zajęć wyrównawczych dla klas I – III lub równoważne. Ćwiczenia przeznaczone są dla uczniów z trudnościami edukacyjnymi lub dla tych, którzy potrzebują dodatkowego treningu manualnego. Zestaw kart pracy zawiera zróżnicowane zadania, które mają na celu utrwalanie kształtu liter oraz cyfr, poprawę koordynacji wzrokowo-słuchowej oraz wspomaganie umiejętności liczenia i pisania. Znajdują się tutaj również ćwiczenia kształtujące spostrzegawczość, logiczne myślenie oraz zdolności manualne.	5
45.	Reksio i ortografia lub równoważne. Reksio i ortografia to gra edukacyjna, której głównym bohaterem jest znany z filmu rysunkowego, sympatyczny pies Reksio. Program pomaga przyswajać wiedzę z zakresu ortografii języka polskiego. Użytkownicy mają do dyspozycji zbiór zasad poprawnej pisowni oraz szereg zabaw, które weryfikują znajomość ortografii. Gracz samodzielnie wybiera jedno z dziesięciu zagadnień i ustala poziom trudności zadań. Wśród gier znajdują się między innymi wyścigi samochodów, motorówek, slalom skuterem śnieżnym oraz różnego rodzaju gry zręcznościowe, na przykład wyspa bobrów, wyścig po nenufarach, wylęgarnia kurczaków i turniej przy studni. Do dyspozycji gracza są również gry strategiczne. Grafika gry nawiązuje do stylistyki, w jakiej był utrzymany rysunkowy pierwowzór. Istnieje możliwość rozgrywki wieloosobowej (do czterech osób jednocześnie).	2
46.	Warsztat doskonalenia graficznego lub równoważne. Ilustracje ukazują różne kształty linii, które wprowadzają progresję stopnia trudności: linie ukośne, linie proste długie, spirale, znaki literopodobne. Dzięki ćwiczeniom dzieci uczą się łatwości i płynności w rysowaniu linii, by lepiej przygotować się do umiejętności pisania. 6 przezroczystych tacek, 30 kart o wym. 30 x 21 cm 8 mazaków	2
47.	Alfabet zgadywanka lub równoważne. Gra jest zbiorem zagadek z rozwiązaniami w postaci obrazków na kartonikach, dołączanych na zasadzie puzzli. Dopasowywanie znaczenia i kształtu kartonika to zabawa, która ćwiczy czytanie ze zrozumieniem, rozwija logiczne myślenie dzieci oraz koncentrację uwagi. Doskonale rozwija spostrzegawczość, kształci umiejętność rozpoznawania i nazywania przedmiotów. Zawartość pudełka: 27 dwudzielnych kartoników i plan zajęć. Opakowanie może nieznacznie różnić się od widocznego na zdjęciu	1
48.	Czytamy sylabami lub równoważne. Publikacja Czytamy sylabami przeznaczona jest głównie dla dzieci z objawami dysleksji, choć z powodzeniem może być także wykorzystywana, jako materiał wprowadzający lub uzupełniający w pracy z wszystkimi wychowankami zainteresowanymi czytaniem. Głównym celem zawartych w książce ćwiczeń jest doskonalenie percepcji wzrokowej w postrzeganiu materiału literowego oraz rozwijanie umiejętności analizy i syntezy wzrokowo-słuchowej.	3
49.	Izydor i przyjaciele uczą czytania lub równoważne. Jest to zbiór humorystycznych opowiadań i ćwiczeń pomagających doskonalić umiejętność czytania ze zrozumieniem.	1

	Głównym bohaterem książeczki jest Izydor - sympatyczna postać ze świata fantazji. On i jego przyjaciele odwiedzają wiele ciekawych miejsc, przeżywają niecodzienne przygody, pomagają sobie. Przyjaciółmi Izydora są: dzieci, osoby dorosłe, piesek Kacperek oraz wiele innych postaci. Na kartach tej książeczki świat wyobraźni i rzeczywistości nieustannie przeplatają się ze sobą	
50.	Vademecum nauczania ortografii lub równoważne. Publikacja ma charakter poradnika dla nauczycieli. Proponowane rozrywki umysłowe, wierszyki i zagadki sprzyjają zapamiętywaniu poprawnej pisowni, podnoszą aktywność i koncentrację uwagi. Opracowanie składa się z trzech części. Część pierwsza - teoretyczna, dotyczy istoty nauczania ortografii. Część druga - metodyczna, zawiera propozycje opracowania ortogramów w klasach 1-3. W części trzeciej znajdują się materiały do nauczania zasad ortografii	1
51.	Wyrazy i obrazki czytania całościowego lub równoważne. Praca zbiorowa zawiera obrazki i podpisy do obrazków, pomoc służy do czytania całościowego wyrazów.	1
52.	Gry czytelnice „Nazywanie świata” lub równoważne. Gry czytelnice składają się z fragmentów tekstów i ilustracji Opowieści sowy 1 i 2. Polegają one na samodzielnym dobieraniu wyrazów, a potem zdań, opowiadań do odpowiadających im obrazków, ilustracji. Dziecko może wykonać ćwiczenia jedynie wtedy, gdy zrozumie wszystkie teksty w odpowiednim zbiorze	2
53.	Nasza klasa - wyrazy do czytania lub równoważne. 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 zeszycie 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 czytelnich, wywołują 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.	2
54.	Logico Piccolo " Czytanki" lub równoważne. LOGICO Piccolo rozbudza ciekawość świata, motywuje do wykonywania kolejnych ćwiczeń, zapewniając dziecku poczucie radości i dumy z pokonywania przeszkód. Uczy myślenia zarówno konwergencyjnego, jak i dywergencyjnego, a stopniując trudność zachęca do zmierzania się z coraz ciekawszymi zadaniami. Logico Piccolo motywuje do pracy mało aktywnych dotąd uczniów i sprawia, że każde dziecko może rozwijać swoje zdolności w dogodnym dla niego tempie. Zestaw książeczek edukacyjnych uczących i doskonalących znajomość ortografii, a także czytania. Dzięki barwnym ilustracjom dzieci łatwiej zapamiętują pisownię trudnych wyrazów i utrwalają ją. Nauka czytania i zasad ortografii przez zabawę jest skuteczna i przyjemna. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Do ramki LOGICO Piccolo pasują wszystkie książeczki z serii Piccolo. Zestaw CZYTANKI zawiera 5 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 5 ramek.	2
55.	Gra w kolory. Karty pracy lub równoważne. Dzięki Kartom pracy dla ucznia możliwe jest utrwalanie zdobytych umiejętności. Ciekawie skomponowane przez autorki propozycje dotyczą dwóch obszarów: mamy 17 kart gra fomotorycznych.	2
56.	Logico Piccolo „Ortografia" lub równoważne. LOGICO Piccolo rozbudza ciekawość świata, motywuje do wykonywania kolejnych ćwiczeń, zapewniając dziecku poczucie	2

	radości i dumy z pokonywania przeszkód. Uczy myślenia zarówno konwergencyjnego, jak i dywergencyjnego, a stopniując trudność zachęca do zmierzania się z coraz ciekawszymi zadaniami. Logico Piccolo motywuje do pracy mało aktywnych dotąd uczniów i sprawia, że każde dziecko może rozwijać swoje zdolności w dogodnym dla niego tempie. Zestaw książeczek edukacyjnych uczących i doskonalących znajomość ortografii, a także czytania. Dzięki barwnym ilustracjom dzieci łatwiej zapamiętują pisownię trudnych wyrazów i utrwalają ją. Nauka czytania i zasad ortografii przez zabawę jest skuteczna i przyjemna. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Do ramki LOGICO Piccolo pasują wszystkie książeczki z serii Piccolo. Zestaw ORTOGRAFIA zawiera 8 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 8 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwными guzikami.	
57.	Krzyżówki matematyczne lub równoważne. zestaw ćwiczeń przeznaczonych dla nauczycieli klas I-III oraz szkół specjalnych. zbiór 60 kart formatu A4 zawierających ćwiczenia oparte na podstawowych działaniach matematycznych: dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu i dzieleniu. Krzyżówki doskonale nadają się jako materiał powtórkowy i sprawdzający.	4
58.	Gra edukacyjna Matematyka na wesoło Adamingo lub równoważne. Gra planszowa z zagadkami matematycznymi z zakresu klasy II-V. Zestaw gry zawiera: planszę, 50 kart z pytaniami i zadaniami, 4 obrazki słonecznika na żółtym tle, niebieskim, zielonym, czerwonym, podzielne na 7 części, kostki do gry, 4 pionki, 4 notesiki oraz instrukcję gry.	1
59.	Gra Omnibus Trefl lub równoważne. Wesoła i pełna energii gra towarzyska. Gracze odpowiadają na pytania z najróżniejszych dziedzin, wykonują niekiedy trudne, niekiedy śmieszne zadania i ćwiczą szare komórki! Grupa wiekowa: 7+, Liczba graczy: 2 – 6.	1
60.	Pakiet Matma na wesoło 2 programy LK Avalon lub równoważne. Matma na Wesoło to zestaw dwóch programów edukacyjnych: Matma na wesoło - zabawy z liczbami oraz Matma na wesoło - liczby figury działania. Matma na wesoło - zabawy z liczbami to seria gier kształtujących i rozwijających zainteresowanie i zdolności matematyczne. Program przeznaczony jest dla dzieci w wieku 5-8 lat. Bawiąc się grami dziecko poznaje liczby, ich własności i rodzaje. Uczy się porównywać i wykonywać podstawowe działania matematyczne jak: dodawanie, odejmowanie, mnożenie. Poznaje też figury geometryczne i ich cechy. Matma na wesoło - liczby figury działania, to zestaw gier rozwijających zainteresowanie i zdolności matematyczne. Program przeznaczony jest dla dzieci w wieku 7-10 lat. Poszczególne ćwiczenia pozwalają poznać liczby wielocyfrowe, diagramy, kąty i figury, uczyć sprawnego wykonywania działań, rozpoznawania figur, kątów, rozumienia diagramów. Wszystkie gry są dokładnie omówione, co pozwala dzieciom samodzielnie i bezproblemowo korzystać z programu. Każda z gier zawartych w pakiecie Matma na wesoło dostępna jest w wielu stopniach trudności. Pozwala to dopasować wymagania do aktualnych umiejętności dziecka. Oprócz gier pakiet zawiera też multimedialne lekcje matematyki, które w atrakcyjny sposób prezentują i tłumaczą zagadnienia związane z tematyką programu. Dzięki nim dzieci z łatwością uczą się, a grając w gry wykorzystują w praktyce nabytą wiedzę i umiejętności. Program kształtuje zdolność logicznego myślenia rozwija zdolność koncentracji uwagi oraz pamięć dziecka.	1
61.	Zestaw kart do Dużego Trójkąta Matematycznego Epideixis lub równoważne. To okrągła, drewniana podstawa: z jednej strony, z sześcioma wgłębieniami - mały trójkąt, z drugiej strony z dziesięcioma wgłębieniami - duży trójkąt. Do podstawy dołączonych jest 10 drewnianych krążków oznaczonych dwustronnie od 1 do 10, w kolorze czerwonym i niebieskim. Jest pomocną w nauce matematyki łamigłówką, która łączy w sobie naukę i	1

	<p>zabawę. Stanowi wartościowe uzupełnienie w utrwalaniu umiejętności rachunkowych: dodawania i odejmowania w zakresie 25, rozkładania liczb na składniki, dopełniania do 10, 20 oraz zadanej liczby, porównywania różnicowego. Integralną część niezbędną do wykonywania poszczególnych ćwiczeń matematycznych stanowią zestawy kart: 100 dla małego i 100 dla dużego Trójkąta. Karty pogrupowane są w książeczkach zgodnie z zasadą stopniowania trudności, co w zależności od potrzeb i możliwości dziecka umożliwiają pracę na kilku poziomach. Karty nie wyczerpują wszystkich możliwości wykorzystania drewnianej podstawy Trójkąta. Są jedynie inspiracją w tworzeniu własnych zadań i wprowadzeniem do dobrej zabawy.</p>	
62.	<p>Układanka SCHubitrix-tabliczka mnożenia do 100 lub równoważne. Ćwiczenie tabliczki mnożenia nie musi być monotonne i nudne - układanka pozwala utrwalić zadań na mnożenie do 100 w formie atrakcyjnej zabawy. Doskonała do zastosowania zarówno w szkole (na zajęciach reedukacyjnych, bądź jako dodatkowe zadania dla dzieci zdolnych), jak również w pracy z dzieckiem w domu.</p> <p>Zestaw zawiera 2 układanki o zróżnicowanym stopniu trudności.</p> <p>SCHUBITRIX jest oryginalna w formie układanką. w której obowiązują reguły podobne do gry w domino. Elementy układanki są jednak trójkątne - na każdym z boków zapisane są zadania lub odpowiedzi. Zadaniem dzieci jest takie ułożenie trójkątów, aby dopasować odpowiedzi do zadań i to w taki sposób, aby wszystkie stykające się elementy pasowały do siebie wzdłuż każdego boku. Powstała figura umożliwia szybką samokontrolę poprawności wykonania wszystkich zadań.</p> <p>Układanki SCHUBITRIX polecamy w szczególności dla dzieci mających trudności w nauce matematyki.. Atrakcyjna forma zachęca do utrwalania wiedzy, zastępując żmudne wypełnianie zeszytu ćwiczeń.</p> <p>Zastosowanie: utrwalanie zadań z tabliczki mnożenia do 100.</p> <p>Zawartość: 2 układanki po 24 elementy każda, elementy mają kształt trójkąta o boku 6 cm, wykonane są ze sztywnego, lakierowanego kartony, całość umieszczona w tekturowym pudełku ze specjalną wkładką do sortowania elementów.</p>	1
63.	<p>Porusz umysł plus ćwiczenia matematyczno-pamięciowe LK Avalon lub równoważne. Ogólnorozwojowy program komputerowy PORUSZ UMYSŁ narodził się z wiedzy, doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci. Jest to program komputerowy wspomagający rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. Kierowany jest do wszystkich w celu podniesienia umiejętności szkolnych, zapobiegania deficytom, osiągania sukcesów, podnoszenia motywacji do zdobywania wiedzy w sposób szybki i trwały. Ćwiczenia i zadania są formą treningu, który wydobywa potencjał intelektualny dziecka i rozwija go wszechstronnie.</p> <p>Edycja PLUS została wzbogacona o zbiór zeszytów ćwiczeń opracowanych przez mgr Dorotę Rudzińską-Friedel pedagoga i terapeutę, autorkę merytoryczną edukacyjnych programów komputerowych Porusz Umysł oraz Progres. Ćwiczenia stanowią doskonałe rozwinięcie i uzupełnienie zadań zawartych w tych programach. Ćwiczenia matematyczno - pamięciowe kształtują i rozwijają: umiejętności liczenia i wykonywania działań matematycznych, myślenie matematyczne, pamięć, myślenie logiczne, umiejętności kojarzenia i wyobraźni, koncentrację uwagi i spostrzegawczość, sprawność fizyczną.</p>	1
64.	<p>Korale matematyczne lub równoważne. 100 drewnianych koralików, nawleczonych na sznurek dziesiątkami, w kolorze czerwonym i niebieskim, przeznaczone do wykonywania działań matematycznych w zakresie 100. Doskonałe do ćwiczeń z przekroczeniem progu dziesiątkowego. Stanowią skuteczną formę liczydła.</p>	5
65.	<p>Zadania do rozwiązywania cz. I-II lub równoważne. Książki zawierają zestaw zadań z zakresu edukacji matematycznej. Mogą służyć jako pomoc dydaktyczna niezależna od</p>	6

	podręczników, z których korzysta uczeń. Tematyka zadań odnosi się do sytuacji, z którymi dziecko spotyka się w życiu codziennym.	
66.	Gra w kolory –zbiór zadań lub równoważne. Gra w kolory. Matematyka. Zbiór zadań to książka przeznaczona dla uczniów 1,2 klasy szkoły podstawowej. Zawiera ona ćwiczenia z zakresu matematyki obowiązującym na tym poziomie edukacji. Dzięki przejrzystemu układowi treści oraz dokładnie sprecyzowanym treściom zadań, Twoje dziecko będzie chętnie poszerzało swoją wiedzę w tym zakresie.	5
67.	Gra w kolory-sprawdziany lub równoważne. Książka zapewnia możliwość sprawdzenia wiedzy dziecka. Pomaga określić w jakich obszarach dziecko odnosi sukcesu a gdzie konieczna jest bardziej wyłożona praca. Autor: Jasińska, Jóźwik.	5
68.	Aktywna matematyka lub równoważne. Proponowaną zabawę w liczenie można przeprowadzić w klasie. Wystarczy lekka plażowa piłka, grupa chętnych dzieci (tych z pewnością nie zabraknie!) oraz nauczyciel wyznaczający reguły gry (ten też znajdzie się w każdej klasie!). Doskonała zabawa wprowadzająca do nauki tabliczki mnożenia, gdyż zakłada liczenie rytmiczne. Z piłką to proste.	1
69.	Mata .kszałty, kolory, liczby lub równoważne. Gra, która rozwija u dzieci wysoką samoocenę i kształtuje pozytywne postawy. Uczy kolorów, kształtów oraz liczenia w zakresie od 1 do 10 również w czasie gier ruchowych. Okrągła winylowa mata śr. 122 cm, 5 dmuchanych kostek o wym. 12,7 cm, 5 woreczków z grochem śr. 8 cm, instrukcja.	1
70.	Cylindry, menzurki lub równoważne. 7 cylindrów o pojemności 10, 25, 50, 100, 250, 500 i 1000 ml z widocznie zaznaczoną skalą objętości. Każda menzurka posiada dzióbek ułatwiający wylewanie z niej odmierzonej cieczy.	2
71.	Aktywna mapa –czas lub równoważne. Mata, która uczy, bawi i rozwija zdolności odczytywania godzin na zegarze poprzez ruch. Plansza zawiera wskazówki w dwóch kolorach i jest dostarczana z 4 nadmuchiwanymi kostkami. Dzieci rzucają kostkami, następnie ustawiają wskazówki wskazując odpowiednią godzinę. Mogą również to zrobić za pomocą własnego ciała. Do zestawu dołączono również 20 kart i instrukcję, winylowa mata o wym. 137 x 137 cm, 2 kostki o boku 13 cm.	2
72.	Piramida matematyczna lub równoważne. Piramida matematyczna M2 to nieoceniona pomoc, która dzięki swojej zabawowej formie służy poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby i mnożenia. Rozwiązywanie zadań nie służy pamięciowemu opanowaniu umiejętności mnożenia. Jest raczej propozycją aktywnej nauki, opartej na kształceniu zdolności formułowania wniosków i samodzielnemu dochodzeniu do wyniku działania. Taki model uczenia się sprzyja stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci i wzmacnia ich odporność emocjonalną. Dzięki prawidłowemu rozwiązaniu 63 zadań dzieciom uda się stworzyć imponującą piramidę, która zrekompensuje wysiłek umysłowy poniesiony przy mnożeniu, a wielkość ułożonej piramidy na pewno wzbudzi uśmiech i zadowolenie każdego dziecka. Zabawa i nauka z piramidą z pewnością przyniosą wymierne korzyści w szkole, domu i w przyszłym życiu codziennym. W zestawie znajduje się 49 trójkątów.	2
73.	Zestaw kart matematycznych 100 sztuk lub równoważne. 100 kart pracy z Magicznym Trójkątem. Magiczny Trójkąt łączy w sobie naukę i zabawę. Jest wspaniałym uzupełnieniem w utrwalaniu umiejętności rachunkowych: dodawania w zakresie 25, rozkładania liczb na składniki (dwa i więcej), dopełniania do 10, 20 oraz zadanej liczby, porównywania różnicowego. Karty w książeczce pogrupowane są według stopnia trudności, co umożliwia pracę na kilku poziomach w zależności od możliwości dziecka.	3
74.	Pentomino drewniane lub równoważne. Drewniane puzzle Pentomino firmy Bajo. Kolorowe klocki, które można układać w różne kształty - zwierzęta, litery alfabetu i wiele innych. Podpowiedzią służy załączona do klocków książeczka.	2

75.	<p>Akrobaci lub równoważne. Zestaw elementów z tworzywa oraz plansz, które zachęcają dzieci do rozwiązywania zadań dotyczących stosunków przestrzennych (ustawianie w linii, nakładanie w pionie, ustawianie w siatce logicznych powiązań). Praca z szablonami ćwiczy i kształci umiejętność logicznego myślenia, dedukcji i organizacji w przestrzeni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 24 klauny (2 wysokości: 4,4 cm i 5,5 cm; 2 kolory), 48 el. podstawy (2 kształty i 2 kolory), 48 kart z zadaniami (5 serii po 6 kart i 1 seria z 18 kartami), 8 kart z rozwiązaniami. 	2
76.	<p>Duże liczydła na stojaku lub równoważne. Liczydło wykonane w całości z drewna. Na liczydło znajduje się 100 kolorowych koralików podzielonych na 10 słupkach.</p>	3
77.	<p>Kostki sytemu dziesiątkowego lub równoważne. Pomoc do nauki przeliczania, sortowania, mierzenia, dodawania i odejmowania. 100 kostek (1 x 1 cm), 10 pałeczek (1 x 10 x 1 cm), 10 płaskich bloków (10 x 10 cm), 1 duży blok (10 x 10 cm), 4 kolory</p>	3
78.	<p>EduRom-pierwsze odkrycia lub równoważne. Program eduROM edukacyjna gra matematyczna Pierwsze Odkrycia został wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej i Sportu pod numerem: 1624/2004. W trakcie gry Twoje dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód, a Ty się dowiesz, jak sobie radzi z matematyką. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązywanie zadań będzie świetną zabawą, a przy okazji Twoje dziecko poćwicz dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu.</p> <p>ARYTMETYKA - Podczas pracy z programem Twoje dziecko stopniowo nabierze biegłości w dodawaniu i odejmowaniu liczb, przeliczaniu przedmiotów i osób oraz porządkowaniu elementów w ciągu.</p> <p>FIGURY GEOMETRYCZNE - Gra zawiera różnorodne ćwiczenia zapoznające dziecko z kształtami i podstawowymi figurami geometrycznymi, takimi jak trójkąt, kwadrat, prostokąt i koło. Zadania wyrabiają umiejętność rozpoznawania tych figur w otoczeniu dziecka oraz kształtują wyobraźnię przestrzenną.</p> <p>MIERZENIE - Rozwiązując kolejne ćwiczenia Twoje dziecko zapozna się ze zjawiskiem upływu czasu. Wykonując szereg ćwiczeń z użyciem zegara, pozna jednostki czasu i nauczy się wskazywać pełne godziny zegarowe.</p> <p>KLASYFIKACJA - Korzystając z programu, Twoje dziecko nauczy się grupować przedmioty według wyróżnionej cechy, tworzyć zbiory przedmiotów spełniających określone warunki oraz ustalać ich liczebność. Zadania te rozwijają spostrzegawczość oraz uczą dokonywania uogólnień.</p> <p>GŁÓWNE CECHY PROGRAMU: setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych, możliwość śledzenia postępów w nauce, zabawy ćwiczące spostrzegawczość, stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej, wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji</p> <p>ZAWARTOŚĆ PROGRAMU: 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 zbiory, porządkowanie przedmiotów według kolejności i rozmiaru</p>	2
79.	<p>Zestaw matematyczny z kartami zadań lub równoważne. Wieloelementowy zestaw do zabaw i ćwiczeń matematycznych: sortowania, dopasowywania, porównywania zbiorów, kształtów i kolorów, liczenia itp. Za pomocą kolorowych elementów w atrakcyjny sposób można wprowadzać pojęcia, ćwiczyć i utrwalać zdobyte umiejętności. Kolorowe karty zadań i przewodnik z propozycjami ćwiczeń są bazą pomysłów do</p>	2

	<p>wykorzystania w pracy z dzieckiem. Natomiast różnego rodzaju liczmany i akcesoria pozwalają na tworzenie nowych propozycji zadań matematycznych o różnym stopniu trudności, dostosowanych do indywidualnych potrzeb dziecka. W skład zastawu wchodzi: 716 liczmanów (kolorowe żetony, spinacze, kształty, owoce, pojazdy, dinozaury, owady, pionki), 12 dwustronnych kart o wym. 28 x 21,5 cm, 3 ruletki, kostka z cyframi, 6 miseczek do sortowania</p>	
80.	<p>Logopedyczne zabawy multimedialny program sz, ż, cz lub równoważne. PODPISZ I POWIEDZ – ćwiczenia zawarte w programie są pomocne szczególnie przy utrwalaniu głoski w wyrazach (w różnych pozycjach). Program polecany jest dla dzieci posiadających umiejętność czytania. Zadanie dziecka polega na wybieraniu kolejnych liter i układaniu podpisu do pokazanego na ekranie obrazka. Litery układa się przy pomocy kursora myszy (metodą „przeciągnij i upuść”).</p> <p>ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ – jest to program obrazkowy, w który z pewnością chętnie będą grały młodsze jak i starsze dzieci. Polecany do wykorzystania jak przy utrwalaniu wymowy głosek w wyrazach (w nagłosie, śródgłosie i wygłosie).</p> <p>Doskonały program o charakterze pamięciowym, umożliwiający ćwiczenie trudnych głosek i pozwalający na porównywanie wymowy ze wzorcem podanym przez komputer. Program ćwiczy również inne sprawności takie jak: spostrzegawczość wzrokową, pamięć, koncentrację uwagi.</p> <p>Gra polega na odkrywaniu 2 kart (klikaniu na nie myszką) i szukaniu pary.</p> <p>UZUPEŁNIJ WYRAZ – program ma na celu utrwalanie różnicowania głosek opozycyjnych.</p> <p>SPADAJĄCE KARTY – jest to program, który oprócz ćwiczenia poprawnej wymowy, wyrabia u dziecka świadomość fonologiczną, ćwiczy refleks, koncentrację uwagi, spostrzegawczość wzrokową. Skutecznie ćwiczy również motorykę małą, gdyż wymaga precyzyjnych i szybkich ruchów myszką, aby trafić na właściwy obrazek, który znajduje się cały czas w ruchu. Ze względu na ciągłą dynamikę, program proponowany jest do wykorzystania w końcowych etapach terapii (np. w fazie automatyzacji wymowy).</p> <p>NAGRAJ I ODTWÓRZ – to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jego wymowy np. na początku i końcu terapii.</p> <p><u>2. Ćwiczenia "Zeszyt ćwiczeń".</u></p> <p>ZESZYT ĆWICZEŃ - ćwiczenia zawarte w zeszycie nie są powtórzeniem innych znanych wszystkim logopedom i powszechnie wykorzystywanych ćwiczeń. Autorami ćwiczeń są logopedzi z wieloletnim doświadczeniem, którzy spisali swoje pomysły zainspirowani pracą z dziećmi. Ćwiczenia oprócz innowacyjnej treści wzbogacone są o doskonałą, kolorową szatę graficzną, korelującą z programami komputerowymi. Ogromna różnorodność ćwiczeń stanowi o ich wartości i atrakcyjności podczas pracy z dzieckiem.</p> <p><u>3. Książkę "Wybrane zagadnienia logopedyczne".</u></p> <p>Książka opisuje rozwój mowy dziecka, słuch fonemowy i fonetyczny oraz diagnozę i terapię seplenienia (szeregu sz, ż, cz, dż).</p>	1
81.	<p>Logopedyczne zabawy multimedialny program s, z, c lub równoważne. PODPISZ I POWIEDZ – ćwiczenia zawarte w programie są pomocne szczególnie przy utrwalaniu głoski w wyrazach (w różnych pozycjach). Program polecany jest dla dzieci posiadających umiejętność czytania. Zadanie dziecka polega na wybieraniu kolejnych liter i układaniu podpisu do pokazanego na ekranie obrazka. Litery układa się przy pomocy kursora myszy (metodą „przeciągnij i upuść”).</p> <p>ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ – jest to program obrazkowy, w który z pewnością chętnie będą grały młodsze jak i starsze dzieci. Polecany do wykorzystania jak przy utrwalaniu wymowy głosek w wyrazach (w nagłosie, śródgłosie i wygłosie).</p>	1

	<p>Doskonały program o charakterze pamięciowym, umożliwiający ćwiczenie trudnych głosek i pozwalający na porównywanie wymowy ze wzorcem podanym przez komputer. Program ćwiczy również inne sprawności takie jak: spostrzegawczość wzrokową, pamięć, koncentrację uwagi.</p> <p>Gra polega na odkrywaniu 2 kart (klikaniu na nie myszką) i szukaniu pary.</p> <p>UZUPEŁNIJ WYRAZ – program ma na celu utrwalanie różnicowania głosek opozycyjnych</p> <p>SPADAJĄCE KARTY – jest to program, który oprócz ćwiczenia poprawnej wymowy, wyrabia u dziecka świadomość fonologiczną, ćwiczy refleks, koncentrację uwagi, spostrzegawczość wzrokową. Skutecznie ćwiczy również motorykę małą, gdyż wymaga precyzyjnych i szybkich ruchów myszką, aby trafić na właściwy obrazek, który znajduje się cały czas w ruchu. Ze względu na ciągłą dynamikę, program proponowany jest do wykorzystania w końcowych etapach terapii (np. w fazie automatyzacji wymowy).</p> <p>NAGRAJ I ODTWÓRZ – to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jego wymowy np. na początku i końcu terapii.</p> <p><u>2. Ćwiczenia "Zeszyt ćwiczeń".</u></p> <p>ZESZYT ĆWICZEŃ - ćwiczenia zawarte w zeszycie nie są powtórzeniem innych znanych wszystkim logopedom i powszechnie wykorzystywanych ćwiczeń. Autorami ćwiczeń są logopedzi z wieloletnim doświadczeniem, którzy spisali swoje pomysły zainspirowani pracą z dziećmi. Ćwiczenia oprócz innowacyjnej treści wzbogacone są o doskonałą, kolorową szatę graficzną, korelującą z programami komputerowymi. Ogromna różnorodność ćwiczeń stanowi o ich wartości i atrakcyjności podczas pracy z dzieckiem.</p> <p><u>3. Książkę "Wybrane zagadnienia logopedyczne".</u></p> <p>Książka opisuje rozwój mowy dziecka, słuch fonemowy i fonetyczny oraz diagnozę i terapię seplenienia (szeregu s, z, c, dz).</p>	
82.	<p>Program do ćwiczeń usprawniający motorykę lub równoważne. Ćwiczenia usprawniające mowę służące wspieraniu terapii mowy oraz rozwijaniu umiejętności poprawnego wystawiania się, łączące różne narządy, ćwiczenia dłoni, fonacyjne, oddechowe, ogólnoruchowe oraz bierne (masaże i stymulacje).</p>	1
83.	<p>Ładnie mówię głoski sz, ż, cz, dż lub równoważne. Głoski szumiące SZ Ż CZ DŻ w procesie rozwoju mowy dziecka pojawiają się około 4 roku życia. Jest to szereg głosek, którego prawidłowa realizacja przysparza dzieciom w wieku przedszkolnym i młodszym szkolnym wiele trudności.</p> <p>"Ładnie mówię głoski SZ Ż CZ DŻ" to druga część w serii. Jest to pomoc logopedyczna przeznaczona do utrwalania poprawnej artykulacji głosek szeregu szumiącego. Należy je wykorzystywać po wywołaniu trudnych dla dziecka głosek w izolacji oraz utrwaleniu ich poprawnej artykulacji w sylabach.</p> <p>Może być cenną pomocą zarówno dla logopedów, pedagogów, jak też rodziców w czasie zabaw z dzieckiem w domu. Dziecko bawiąc się, ćwiczy artykulację głosek SZ Ż CZ DŻ w różnych pozycjach wokalicznych i sąsiedztwie fonetycznym.</p> <p>"Ładnie mówię głoski SZ Ż CZ DŻ" to zbiór 70 obrazków - zdjęć podzielonych na trzy zestawy. Na żadnym z obrazków nie ma przedmiotu, w którego nazwie występuje głoska R. W tym okresie rozwoju mowy dziecka jest to głoska sprawiająca równie dużo trudności jak szereg SZ Ż CZ DŻ.</p> <p>Na 14 spośród 70 obrazków znajdziecie Państwo przedmioty, w których nazwach głoski szeregu szumiącego występują razem z głoskami szeregu syczącego (S, Z C, DZ - np.: słonecznik, zapalniczka) lub ciszącego (Ś, Ź Ć, DŹ - np.: książka, żółędzie).</p> <p>Ten mały zbiór obrazków wykorzystujemy w końcowym etapie terapii logopedycznej - różnicowanie w obrębie trzech szeregów głosek dentalizowanych.</p>	1

	Podstawową zasadą gier jest dobieranie obrazków w pary. W pudełku znajdziecie Państwo wiele propozycji gier z wykorzystaniem zdjęć wchodzących w skład kompletu.	
84.	Ładnie mówię głoski ś , ż , ć , dz lub równoważne. Ładnie mówię głoski Ś Ź Ć DŹ. Może ona być wykorzystywana na etapie utrwalania poprawnej artykulacji głosek: Ś, Ź, Ć, DŹ w wyrazach i zdaniach zarówno przez logopedów, pedagogów, jak też rodziców dzieci z zaburzeniami artykulacyjnymi. Ćwiczone głoski w proponowanych nazwach przedmiotów, zajmują różne pozycje wokaliczne i mają różne sąsiedztwo fonetyczne. Dobierając wyrazy do gier, uwzględniono fakt, że dziecko, które ma problemy z artykulacją głosek: Ś, Ź, Ć, DŹ najczęściej ze względu na niedokończony rozwój mowy nie potrafi jeszcze poprawnie wymówić głosek: S, Z, C, DZ, SZ, Ź, CZ, DŹ oraz R. Zadbano o to, aby występowanie tych głosek w nazwach przedstawionych na obrazkach przedmiotów ograniczyć do minimum (tylko trzykrotnie występuje głoska C), co pozwala skoncentrować się na utrwalaniu szeregu ciszącego. Ładnie mówię głoski Ś Ź Ć DŹ to 70 obrazków (zdjęć) podzielonych na trzy zestawy. Podstawowa zasada gier, która polega na dobieraniu obrazków w pary, umożliwia wykorzystanie ich do wielu zabaw. Gry mają na celu doskonalenie artykulacji trudnych dla dziecka głosek oraz ćwiczenie ogólnej sprawności językowej.	1
85.	Ładnie mówię głoski s , c ,z ,dz lub równoważne. Głoski szeregu syczącego S Z C DZ pojawiają się w rozwoju mowy dziecka już ok. 3. roku życia. Sprawiają one zwykle mniej problemów niż głoski szumiące, jednak ich nieprawidłowa realizacja wpisuje się w jedną z najpopularniejszych wad w obrębie dyslalii – seplenienie. Ładnie mówię głoski S Z C DZ to jedna z pięciu części, w serii gier logopedycznych, do ćwiczeń nad utrwalaniem tytułowych głosek. Pomoc powstała z myślą o logopedach, ale może być także wykorzystywana. Ładnie mówię głoski S Z C DZ to jedna z pięciu części, w serii gier logopedycznych, do ćwiczeń nad utrwalaniem tytułowych głosek. Pomoc powstała z myślą o logopedach, ale może być także wykorzystywana przez pedagogów, jak i rodziców dzieci z problemami artykulacyjnymi. Dziecko bawiąc się ćwiczy wymowę głosek S Z C DZ na początku, w środku i na końcu wyrazu w różnym sąsiedztwie fonetycznym. Ładnie mówię głoski S Z C DZ to 70 obrazków podzielonych na trzy zestawy. Podstawowa zasada gier, jaką jest dobieranie kartoników w pary, umożliwia wykorzystanie ich do wielu zabaw. Atutem pomocy jest wykorzystanie zdjęć przedmiotów, co ułatwia dziecku bezbłędne ich rozpoznanie i nazwanie.	1
86.	Magnetyczne historyjki lub równoważne. Zestaw składa się z 3 plansz formatu A4, które służą do mocowania magnetycznych elementów historyjek, (48 obrazków o wymiarach 60x70mm i scenariuszy zajęć)	2
87.	Pileczka masująca antystresowa lub równoważne. Miękka koleczasta pileczka o średnicy 6,5 cm. Idealna do rzutu do celu, zabaw ruchowych w grupie. Dzięki ścisaniu pileczki w dłoni - można ćwiczyć mięśnie śródreńca, a tym samym rozwijać sprawność manualną, co stanowi - znakomite przygotowanie do nauki pisania. Pileczka nadaje się do masażu ciała oraz zrelaksowania małej dłoni po pisaniu.	2
88.	Miniszcudła lub równoważne. Dwie wielkości w jednym. Wyższe szcudła połączone są z mniejszymi, a po rozmontowaniu stanowią 2 pary szcudeł o różnej wielkości. Stabilne, wykonane z tworzywa (śr. dolna 12 cm, górna 10 cm), dołączone 4 nylonowe sznurki.	4
89	Piłka skacząca lub równoważne. Miękkie, kolorowe piłki z uszami, tzw. kangurki przeznaczone do zabaw ruchowych zaspokajają naturalną potrzebę ruchu, doskonałą sprawność motoryczną, koordynację wzrokowo-ruchową, ćwiczą celność oraz precyzję ruchu. Wytrzymuje 150 kg nacisku przy skakaniu, zabawa z piłką ćwiczy mięśnie całego	2

	ciała, chwytność i ogólną kondycję fizyczną. Posiada stabilny uchwyt do trzymania.	
90.	Aktywne ringo lub równoważne. 6 elastycznych, kolorowych kółeczek o średnicy 16,4 cm. Doskonale nadają się do zabaw ruchowych rozwijających sprawność motoryczną, celność rzutu. Zalecane jako rekwizyt do gimnastyki korekcyjnej. Ringami można rzucać do celu lub rozłożyć je na podłodze, tworząc ścieżkę z przeszkodami, po której dzieci skaczą tak, aby trafić w kółeczko albo je ominąć. Założone na kostki rąk i nóg podczas ćwiczeń, pozwalają doskonalić precyzję i staranność ruchów.	2
91.	Półkule leżące lub równoważne. Zestaw 6 półkul wykonanych ze sztucznego tworzywa pokrytego antypoślizgową gumą. Mogą być układane dwustronnie. Wypełnione piaskiem gwarantują stabilność i bezpieczeństwo. Dzieci stąpając po półkulach uczą się balansowania, utrzymania równowagi, rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową. Pomoc szczególnie polecana.	2
92.	Półkule chodziki lub równoważne. Kolorowe półkule ze sznurkami wypełnione piaskiem to idealny zestaw do ćwiczeń korekcyjnych. Dzieci stają na półkulach i chodzą, trzymając je za sznurki. Ćwiczenie to skutecznie koryguje płaskostopie oraz wyrabia nawyk trzymania właściwej postawy. Półkule-chodziki dostarczają dużo zabawy, doskonaląc jednocześnie.	1
93.	Wyspy rzeczne lub równoważne. Zestaw 6 kolorowych wysp o różnej wysokości. Rozłożone na podłodze w odpowiedniej odległości tworzą ciekawą i trudną do przejścia trasę. Dzięki różnym kształtom spodków, wysokościach i fakturom zachęcają do zabawy i gimnastyki stóp. Wędrówka po kolorowych wyspach pomaga korygować płaskostopie, masuje stopy.	1
94.	Pileczka masująca antystresowa lub równoważne. Miękka kolczasta piłeczka o średnicy 6,5 cm. Idealna do rzutu do celu, zabaw ruchowych w grupie. Dzięki ścisaniu piłeczki w dłoni - można ćwiczyć mięśnie śródreżca, a tym samym rozwijać sprawność manualną, co stanowi - znakomite przygotowanie do nauki pisania. Piłeczka nadaje się do masażu ciała oraz zrelaksowania małej dłoni po pisaniu.	12
95.	Tunel prosty lub równoważne. Tunel o długości 150 cm średnicy 53 cm.	2
96.	Spadochron 3,5 metra lub równoważne. Jeden z ulubionych środków dydaktycznych uczniów w młodszym wieku szkolnym. Utrwala znajomość kolorów, zachęca do zabaw grupowych, quizów, konkursów. Kreatywny nauczyciel może zaproponować dzieciom bardzo wiele zabaw, wykorzystując spadochron.	1
97.	Pileczka antystresowa lub równoważne. Dzięki ścisaniu piłeczki w dłoni - można ćwiczyć mięśnie śródreżca, a tym samym rozwijać sprawność manualną, co stanowi - znakomite przygotowanie do nauki pisania. Miękka piłeczka wykonana z gumy o śr. 6 cm.	15
98.	Geo balance kółka lub równoważne. Geometryczne kształty do ćwiczeń korekcyjnych, równoważnych. Pobudzają zmysł dotyku. Wypełnione są powietrzem i jest możliwość dopompowania ich. Surowiec a ruton. 2 szt. śr. 16 cm	5
99.	Maxi roller lub równoważne. Do ćwiczeń rozwijających umiejętność balansowania oraz koordynację ruchową. Wykonany z wytrzymałego tworzywa. Posiada 6 gumowych kół. wym. 41 x 35 cm śr. koła 15,5 cm 1 szt.	3
100.	Paletki lub równoważne. 2 paletki z tworzywa sztucznego z miękką piłeczką wym. paletki 22,5 x 53,5 cm	5
101.	Piłeczki do żonglowania miękkie lub równoważne. 3 szt., śr. 5 cm, 50 g	10
102.	Piłka 30 cm lub równoważne. Moje bambino piłka o średnicy 30cm	10
103.	Piłka 65 cm lub równoważne. Moje bambino piłka o średnicy 65cm	5
104.	Piłka skacząca hop 65 cm lub równoważne. Wytrzymuje 150 kg nacisku przy skakaniu, zabawa z piłką ćwiczy mięśnie całego ciała, chwytność i ogólną kondycję fizyczną. Posiada stabilny uchwyt do trzymania.	8

105.	Pompka aktywna lub równoważne. Pompka do piłek, z systemem podwójnego nadmuchiwania. 1 szt.	1
106.	Sensoryczne kamienie lub równoważne. Kamienie do ćwiczeń równoważnych, zaopatrzone w wypustki stymulujące zmysł dotyku. 6 szt. śr. 16 cm różne kolory.	1
107.	Skakanka lub równoważne. Sznurkowe skakanki o dł. 2 m. 1 szt.	10
108.	Walki pomarańczowe lub równoważne. 2 szt. pokrowiec bawełniany wym. 120 x 20 cm	4
109.	Woreczki z grochem lub równoważne. Kolorowe woreczki, wypełnione ziarenkami grochu. Służą jako pomoc do nauki poprzez zabawę, usprawniają koordynację ruchową. 4 szt. o wym. 12 x 12 cm, 100 g	22
110.	Zestaw gimnastyczny lub równoważne. Skład zestawu: drążki gimnastyczne o dł. 70 cm a 8 szt., obręcze o śr. 50 cm a 4 szt., cegły łączniki a 4 szt., zaciski a 30 szt., pacholki a 4 szt. (2 żółte, 2 czerwone).	2
111.	Worki do skakania lub równoważne. Trwałe worki z 2 uchwytyami do ćwiczeń sportowych. 1 szt., wym. 25 x 25 x 60 cm	8
112.	Dyski z fakturami lub równoważne. zestaw zawiera 5 małych i 5 dużych dysków wykonanych z przyjemnej w dotyku gumy. Elementy posiadają różne faktury i kolory. zabawa dyskami ćwiczy zmysł dotyku, rozwija zdolność opisywania wrażeń dotykowych, może służyć do masażu stóp i dłoni, a także do gier zespołowych. Dyski pakowane są w woreczki. Śr. 27 cm i 11 cm	1
113.	Kamienie rzeczne lub równoważne. Różnorodne kolorystycznie i wielkościami stopnie z tworzywa, imitujące prawdziwe kamienie. zadaniem uczestnika zabawy jest przeskakiwanie z kamienia na kamień z zachowaniem równowagi. Gra ćwiczy koordynację ruchową, równowagę oraz gibkość. Elementy od spodu zabezpieczone gumowymi podkładkami uniemożliwiającymi przesuwanie się podczas zabawy. zestaw zawiera 3 duże kamienie (36 x 36 x 36 cm, wys 8,5 cm) i 3 małe kamienie (25 x 25 x 25 cm, wys. 4,5 cm).	1
114.	Tańce kręgu film instruktażowy DVD + CD z muzyką lub równoważne. Film przedstawia 15 popularnych tańców w kręgu inspirowanych kulturą różnych narodów. Zachęcam do wykorzystania ich walorów terapeutycznych, edukacyjnych i relaksacyjnych w pracy, nauce i zabawie. Komplet składa się z 2 części: film instruktażowo-metodyczny, DVD (85 min.), CD z muzyką do tańców	1
115.	Tańce integracyjne DVD 1 i 2 Joanna Zwoleńska lub równoważne. Prezentacja 15 tańców inspirowanych kulturą różnych narodów w prostych układach choreograficznych. Tańczą: grupa przedszkolaków, młodzież LO, grupa terapeutyczna. Komplet składa się z 2 części: film instruktażowo-metodyczny, video (80 min), CD z muzyką do tańców i ich opisem	1
116.	Fakturowa ósemka lub równoważne. Zestaw miękkich elementów tworzących ścieżkę, którą można ułożyć w różne kształty. Każdy element pokryty jest wytrzymałą tkaniną. Dodatkowym wyposażeniem elementów jest pas o różnych fakturach: gładkiej i szorstkiej. Dzięki temu dzieci w czasie ćwiczeń równowagi rozwijają sensorykę stóp. 7 elementów.	1
117.	Labirynt ósemka lub równoważne. Rozwija refleks, koncentrację, korzystnie wpływa na koordynację wzrokowo-ruchową. Wykonany jest z tworzywa, śr. 38 cm. Do zestawu dołączono 6 gumowych kulek. Dla jednego lub dwójki dzieci w wieku od 4 lat.	1
118.	Kinezylogia edukacyjna DVD lub równoważne. Kinezylogia edukacyjna dla uczniów i nauczycieli (Prezentacja ćwiczeń i piosenek): Zestawy ćwiczeń z wykorzystaniem fragmentów filmu "Kinezylogia Edukacyjna". Materiał znajdujący się na płycie w zasadzie pokrywa się materiałem zawartym w pozycji " Kinezylogia "	1

	Edukacyjna - film instruktażowo-dydaktyczny ", z tym, że dodatkowo stworzono tu możliwość dostępu do poszczególnych scen i dodano możliwość ich wyboru pod względem rodzajów ćwiczeń i ich zakresu.	
119.	Ścianki manipulacyjne lub równoważne. 3 ścianki z drewna z labiryntami o różnych kształtach pozwalają na zabawę 3 dzieci jednocześnie. Przesuwanie elementów po torze rozwija koordynację wzrokowo-ruchową oraz ćwiczy sprawność rąk. wym. ścianki 50 x 60 cm	1
120	Słonik labirynt lub równoważne. wym. 97,5x 1,5 x 24 cm Rozwija sprawność grafomotoryczną oraz koordynację wzrokowo-ruchową , wykonany z drewna	1
121	Żabka labirynt lub równoważne. Rozwija sprawność grafomotoryczną oraz koordynację wzrokowo-ruchową , wykonany z drewna wym. 87x 1,5x 21 cm	1
122	Ćwiczę jak z nut CD – DVD , teksty piosenek , nuty lub równoważne. CD – „Ćwicz jak z nut” – piosenki inspirujące zabawy ruchowe; DVD – Dokument filmowy prezentujący propozycje ćwiczeń i zabaw ruchowych do piosenek „Ćwicz jak z nut”.	1
123	Sensoryczne kamienie lub równoważne. Kamienie do ćwiczeń równoważnych, zaopatrzone w wypustki stymulujące zmysł dotyku. 6 szt. śr. 16 cm różne kolory.	1
124	Półkule leżące lub równoważne. Zestaw 6 półkul wykonanych ze sztucznego tworzywa pokrytego antypoślizgową gumą. Mogą być układane dwustronnie. Wypełnione piaskiem gwarantują stabilność i bezpieczeństwo. Dzieci stąpając po półkulach uczą się balansowania, utrzymania równowagi, rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową. Pomoc szczególnie polecana do korygowania płaskostopia.	1
125	Wyspy rzeczne lub równoważne. Zestaw 6 kolorowych wysp o różnej wysokości. Rozłożone na podłodze w odpowiedniej odległości tworzą ciekawą i trudną do przejścia trasę. Dzięki różnym kształtom spodków, wysokościami i fakturom zachęcają do zabawy i gimnastyki stóp. Wędrówka po kolorowych wyspach pomaga korygować płaskostopie, masuje stopy, uczy balansowania i rozwija równowagę. Kolorowe wyspy wykonane są z bezpiecznego, trwałego, kolorowego tworzywa	1
126	Aktywne ringo lub równoważne. 6 elastycznych, kolorowych kółeczek o średnicy 16,4 cm. Doskonale nadają się do zabaw ruchowych rozwijających sprawność motoryczną, celność rzutu. Zalecane jako rekwizyt do gimnastyki korekcyjnej. Ringami można rzucać do celu lub rozłożyć je na podłodze, tworząc ścieżkę z przeszkodami, po której dzieci skaczą tak, aby trafić w kółeczko albo je ominąć. Założone na kostki rąk i nóg podczas ćwiczeń, pozwalają doskonalić precyzję i staranność ruchów.	1
127	Abak do sortowania lub równoważne. 2 podstawy z 5 trzpieniami do nakładania elem. w 10 kształtach i 10 kolorach. Służy do sortowania, przeliczania i manipulowania. Podstawy mogą być łączone ze sobą. - 2 podstawy o wymiarach: 26x8x12cm, - 100 elem. (śr.4cm)	1
128	Duży zestaw lub równoważne. Skład zestawu: drążki gimnastyczne o dł. 70 cm a 8 szt., obręcze o śr. 50 cm a 4 szt., cegły łączniki a 4 szt., zaciski a 30 szt., pachołki a 4 szt. (2 żółte, 2 czerwone)	1
129	Figuraki lub równoważne. Ćwiczenia ułatwiające czytanie i pisanie dla dzieci od 7 do 9 lat. Anna Szczepańska. Dzieci mogą słuchać czytanego tekstu lub czytać go samodzielnie, ponieważ utwory zapisano dużą czcionką, między wersami zachowano duże odstępy. Dzieci przepisują wskazany fragment wierszyka według wzoru, w liniaturze zróżnicowanej pod względem szerokości. Autorka zaproponowała też ćwiczenia graficzne, format A4, 56 str.	1
130	Geometryczne kształty z tworzywa lub równoważne. 250 kolorowych figur z tworzywa sztucznego. Mogą być układane wg kart zadań, grubość el. 5 mm	1

131	Guziki matematyczne lub równoważne. Zestaw guzików w 5 kolorach, do zabaw manipulacyjnych oraz do sortowania (wg koloru, liczby dziurek) i do tworzenia logicznych ciągów, 110 szt. o śr. 4 cm, 6 sznureczków.	1
132	Klocki matematyczne lub równoważne. 100 kostek (2 x 2 cm) w 10 kolorach, dających dużo możliwości łączenia ich ze sobą. Do budowania oraz zabaw matematycznych.	1
133	Kołeczki i cyferki lub równoważne. Pięć dwustronnych, drewnianych kostek z cyframi i odpowiednią ilością otworków do wkładania kołeczków. Dzięki zabawie dzieci przyswajają pojęcia zbiorów, liczb. wym. 7 x 12 x 1,3 cm.	1
134	Kwadraty do płotka lub równoważne. Plastikowe kwadraty do wsuwania między szczeliny drewnianego płotka. Do zabaw manipulacyjnych, rozwijających myślenie twórcze oraz koordynację wzrokowo-ruchową. 150 elem. w 6 kolorach wym. 3,5 x 3,5 cm	1
135	Liczbowe przewlekani lub równoważne. Karty z trwałego tworzywa sztucznego. Zadaniem dziecka jest przewlekanie sznureczka przez otwory zgodnie z kolejnością liczb. 6 kart: wym. 21 x 21 cm, 14 sznureczków.	1
136	Logiczne układanki lub równoważne. Gra "Sytuacja i położenie" Gra logiczna dla jednego gracza. Gra rozwija: - koordynację wzrokowo - ruchową - orientację w przestrzeni - różnicowania i nazywania emocji - zdolności analityczne - logiczne myślenie W grze zawarte są 4 platformy o różnym stopniu trudności. Zadaniem dzieci jest dopasować drewniane karty do odpowiedniego miejsca na platformie. 1 platforma to osoby i emocje 2 platforma to owoce i miejsce ich położenia 3 platforma to obiekty i kierunki położenia 4 platforma to dobieranie w pary figur geometrycznych. Przeznaczona dla dzieci powyżej 6 roku życia. Składa się z: 4 drewniane, ilustrowane platformy, 64 drewniane karty.	1
137	Domki aktywności lub równoważne. Domki aktywności dostarczą wiele niezapomnianych wrażeń. Dzieci uwielbiają zabawę w chowanego! Przy okazji, dzięki czołganiu, wchodzeniu, wychodzeniu, przeskakiwaniu, rozwijają sprawność motoryczną.	1
138	Woreczki z grochem lub równoważne. Woreczki idealnie nadają się do zajęć gimnastycznych. Przeznaczone do rzucania, łapania czy chwytania, rozwijają u dzieci zdolności manualne, uaktywniają je ruchowo oraz uczą współpracy w grupie. Doskonale sprawdzają się w ćwiczenia korygujących wady postawy oraz płaskostopie. Wykonane z przyjemnej bawełny w różnych kolorach będą uatrakcyjnieniem każdych zajęć.	1
139	Codzienne sytuacje historyjki obrazkowe lub równoważne. Seria plansz zawierająca historyjki obrazkowe oraz teksty, przeznaczona do wczesnej edukacji. Duże, kolorowe ilustracje ukazujące sceny z życia codziennego: w ogrodzie, w kuchni... Logiczne układanki – sytuacja i położenie.	1
140	Alfabet zestaw 1-2 lub równoważne. Program multimedialny: W programie znajdują się ćwiczenia, które uczą alfabetu oraz czytania i pisanie. Zwierzęta prezentują w nich literki, słowa i trenują znajomość pisowni.	1
141	Aby polubić matematykę zeszyt ćwiczeń lub równoważne. Zeszyt ćwiczeń terapeutycznych dla uczniów klas I-III szkoły.	1
142	Dotykowe układanki- przedmioty lub równoważne. Dzieci za pomocą dotyku muszą odnaleźć w woreczku żeton o odpowiedniej fakturze dla danego obrazka. Całość składa się z 4 podstaw (18 x 11,5 cm), 4 żetonów (śr. 6,5 cm) i woreczka.	1
143	Książki z serii "100 pytań i odpowiedzi" lub równoważne. Książeczki z serii 100 pytań i odpowiedzi o wzrastającym stopniu trudności są skierowane do dzieci przedszkolnych i szkolnych. Wszystkie ćwiczenia zostały zaprezentowane w popularnej formie quizu. Książeczka uczy dzieci formułowania pytań i wyszukiwania odpowiedzi. Specjalny dobór czarno - białych ilustracji jest zamierzony, ponieważ zmusza dzieci do logicznego myślenia, pobudza ich wyobraźnię, zachęca do samodzielnych obserwacji i	1

	doświadczeń. Stanowi dobry materiał wyjściowy do kolorowania, ucząc dzieci posługiwania się kredkami oraz kształci ich sprawność manualną. Poszczególne zadania poszerzają wiedzę dziecka o najbliższym otoczeniu, ponieważ oparte są na doświadczeniach z życia codziennego i dotyczą jego najróżniejszych aspektów: zdrowia, higieny, ruchu, właściwego odżywiania, a także świata roślin i zwierząt. Książeczki PUS służą zawsze w połączeniu z Zestawem Kontrolnym PUS - poręcznym, zamykanym pudełkiem z plastiku w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków, a cyfry na klockach odpowiadają numerom zadań w książeczkach.	
144	Akrobaci lub równoważne. Zestaw elementów z tworzywa oraz plansz, które zachęcają dzieci do rozwiązywania zadań dotyczących stosunków przestrzennych (ustawianie w linii, nakładanie w pionie, ustawianie w siatce logicznych powiązań). Praca z szablonami ćwiczy i kształci umiejętność logicznego myślenia, dedukcji i organizacji w przestrzeni. 24 klauny (2 wysokości: 4,4 cm i 5,5 cm; 2 kolory), 48 el. podstawy (2 kształty i 2 kolory), 48 kart z zadaniami (5 serii po 6 kart i 1 seria z 18 kartami), 8 kart z rozwiązaniami.	1
145	Dźwięki wokół lub równoważne. zadaniem dziecka jest rozpoznanie dźwięku i połączenie go z odpowiednią ilustracją. 12 plansz o wym. 13,2 x 20,4 cm 120 kartoników CD z nagraniem dźwięków	1
146	Karty do nauki liczenia lub równoważne. Gra matematyczna uczy: liczenia w zakresie 10, logicznego myślenia, rozpoznawania kolorów, kształtów, rozwija uwagę, umiejętność obserwacji oraz koordynację wzrokowo-ruchową, 24 karty o wym. 24,5 x 5,6 cm, 24 plastikowe ramki o wym. 6,6 x 7,6 cm, od 3 - 7 lat.	1
147	Karty do nauki czytania lub równoważne. Zestaw kart z zadaniami polegającymi na odnalezieniu właściwej cechy obrazków. Pomoc pozwala kształtować właściwy kierunek czytania od lewej strony do prawej. 24 karty o wym. 24,5 x 5,6 cm, 24 plastikowe ramki o wym. 6,6 x 7,6 cm.	1
148	Zwierzęta i natura lotto dźwiękowe lub równoważne. Gra polega na rozpoznaniu prezentowanych dźwięków i kojarzeniu ich z obrazem. Składa się z płyty CD, 150 żetonów i 25 dwustronnych kart - jedna strona to duże (A5) zdjęcie zwierzęcia lub zjawiska naturalnego, a druga to prezentacja 6 różnych zdjęć służących do zabawy w lotto. W oparciu o 38 ścieżek dźwiękowych możemy ciekawie i różnorodnie ćwiczyć koncentrację, kojarzenie i pamięć słuchową oraz wzbogacać słownictwo, od lat 3.	1
149	Rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki- pakiet zdjęć lub równoważne. 275 zdjęć o wymiarach 11 x 14 cm doskonałych do ćwiczeń językowych. Zestaw zawiera fotografie przedmiotów, czynności i ukazuje ich atrybuty. Dzięki zabawie ze zdjęciami dzieci poszerzają słownictwo, rozwijają zdolność formułowania wypowiedzi, czy zadawania pytań itp.	1
150	Słowa i zdania lub równoważne. Pomoc składa się z 22 kart A4 i wzorów do budowy zdań o różnej długości. Karty mają na celu wzbogacanie słownictwa dziecka. Materiał językowy został podzielony na kategorie nadrzędne. Każda karta podzielona jest na dwie części: pierwsza to rysunki przykładowych desygnatów należących do danej kategorii nadrzędnej, druga to miejsce, w którym dzieci samodzielnie mogą dorysować lub wkleić inne rysunki przedstawiające przedmioty z omawianej kategorii. Dołączone wzory do budowania zdań służą dziecku jako pomoc w tworzeniu zdania o różnej długości z wybranym wyrazem z danej kategorii. Dziecko ma ułożyć zdanie składające się z tylu wyrazów, ile ma zaznaczonych kółek na pasku kontrolnym. Wypowiadając każde kolejne słowo zdania dotyka palcem jednego kółka.	1
151	Warsztaty doskonalenia graficznego lub równoważne. Ilustracje ukazują różne kształty linii, które wprowadzają progresję stopnia trudności: linie ukośne, linie proste długie, spirale, znaki literopodobne. Dzięki ćwiczeniom dzieci uczą się łatwości i	1

	płynności w rysowaniu linii, by lepiej przygotować się do umiejętności pisania. 6 przezroczystych teczek, 30 kart o wym. 30 x 21 cm, 8 mazaków.	
152	Dodawanie bingo lub równoważne. 40 kart do gry umożliwia równoczesną zabawę dużej grupie. zawiera również planszę z odpowiedziami, 200 kartoników z zadaniami i karteczki do bingo. zakres mnożenia do 144. wym. karty 17,5 x 20 cm	1
153	Mnożenie bingo lub równoważne. 40 kart do gry umożliwia równoczesną zabawę dużej grupie. zawiera również planszę z odpowiedziami, 200 kartoników z zadaniami i karteczki do bingo. zakres mnożenia do 144. wym. karty 17,5 x 20 cm	1
154	Odejmowanie bingo lub równoważne. 40 kart do gry umożliwia równoczesną zabawę dużej grupie. zestaw zawiera również planszę z odpowiedziami, 200 kartoników z zadaniami i karteczki do bingo. zakres odejmowania do 24. wym. karty 17,5 x 20 cm	1
155	Elektryczność Młody Badacz My Baby 33905 My Baby lub równoważne. Zestaw do przeprowadzania eksperymentów technicznych MŁODY BADACZ - LABIRYNT ELEKTRYCZN. Zbuduj samodzielnie wspaniałe urządzenia i roboty, a zdobędziesz nowe doświadczenie praktyczne, nowe umiejętności oraz poznasz sekrety nauki i techniki, poznaj niezwykły świat energii elektrycznej	1
156	Jak powstaje pogoda ?-DVD SFE Nauka lub równoważne. Film zwraca dzieciom uwagę na podstawowe zjawiska atmosferyczne. Opisuje je i wyjaśnia przyczyny powstawania. Zawartość filmów: Wiatr 5min, Burza 6 min, Deszcz 6 min, Chmury 5 min, Śnieg 6 min.	1
157	Zestaw edukacyjny Laboratorium kryształów COBI lub równoważne. Zestaw materiałów i narzędzi do tworzenia kryształów i odkrywania tajemnic minerałów. Poznaj KRYSZTAŁY - jedną z najstarszych i najbardziej fascynujących tajemnic natury. Odkryj, jak w naturalny sposób powstają kryształy i jakie przybierają różnorodne formy i kolory. Zastosuj się do zilustrowanych instrukcji, a będziesz mógł śledzić ich proces narodzin i wzrostu. Pokaż przyjaciołom stworzone przez Ciebie piękne kryształy. Zawartość: okulary ochronne, rękawice lateksowe, pipeta, szpatułka, pęseta, 2 pojemniki z nakrętką, woreczek z próbkami skal, kluczyk do nakrętki zabezpieczającej, 10 Saszetek ałunu /siarczan glinowo-potasowy/, 2 Barwniki w probówkach, mikro szpatułka z łyżeczką, 2 Pojemniki ze skalą o poj. 50 ml z nakrętką /średnie/, 2 Pojemniki ze skalą o poj. 100 ml z nakrętką /duże/. Zestaw został opracowany zgodnie z wymogami zawartymi w normach europejskich oraz zgodnie z wymogami bezpieczeństwa dotyczących zabawek chemicznych. Nie zawiera żadnej niebezpiecznej substancji chemicznej, jednak wskazany jest nadzór osoby dorosłej, która w razie potrzeby może służyć radą.	1
158	Zestaw dydaktyczny Botanika Clementoni lub równoważne. Firma CLEMENTONI istnieje od 40 lat i jest największym włoskim producentem gier i układanek. Stwórz prawdziwy ogród, używając nasion i materiałów, które znajdziesz w pudełku. Odkryj jak rozwijają się rośliny, przy pomocy szkła powiększającego obserwuj różne fazy wzrostu roślin i naucz się o nie dbać. Zawartość pudełka: Szklarnia z filtrami i wywietrznikami, Nasiona kukurydzy, fasoli, groszku, dyni Halloween i nasturcji, Kapsułki ziemi i torfu x 5, Doniczki do przesadzania x 5, Szkło powiększające, Pipeta do podlewania, Gąbka do kielkowania - Karty do gry i nauki rozpoznawania drzew, Ilustrowany przewodnik, kto poprowadzi Cię przez pasjonujące doświadczenia i zabawy. uwaga: po zużyciu wszystkich nasion możesz zaopatrzyć się w wyspecjalizowanych sklepach ogrodniczych w nowe nasiona.	1
159	Eko-Bateria lub równoważne. Zestaw do samodzielnego wykonania baterii ekologicznej. Poznaj najbardziej zdumiewające źródła energii na ziemi, którą dają ziemniak, sól, woda i błoto	2

160	Filtr wodny lub równoważne. Zestaw pozwala na przeprowadzenie interesujących eksperymentów z oczyszczaniem wody. Zadaniem uczniów jest zbudowanie własnej oczyszczalni i zakładu odsalania wody (zmieszczą się na stole). Ciekawym doświadczeniem jest też oczyszczanie wody dzięki energii słonecznej. A to dopiero początek zgłębiania tajemnic przyrody...	2
161	Eko zegar lub równoważne. Dzięki zestawowi dzieci konstruują zegar cyfrowy zasilany za pomocą ziemniaka. Eksperymentując, mogą też wypróbować inne substancje zasilające zegar. Zadziwiające!	2
162	Energia słoneczna lub równoważne. Zestaw zawiera miniaturowe modele pieca słonecznego i słoneczny podgrzewacz wody. Dzięki nim mali przyrodnicy odkrywają tajemnice energii słonecznej.	2
163	Stacja meteo 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.	1
164	Elektrownia wiatraków lub równoważne. Zestaw do samodzielnego wykonania wietrznego generatora prądu. Dzieci sprawdzają, jak zapalić żarówkę, korzystając z energii, którą daje wiatr.	1
165	Lampka dynamo lub równoważne. Lampka dynamo dowodzi, że zwykły silnik do zabawki może być generatorem, który przetwarza ruch ręki na energię elektryczną i zasila żarówkę. Bez baterii, bez zanieczyszczenia. Uwaga! Generator może służyć jako awaryjna latarka!	2
166	Świat wokół nas zestaw tablic 1-3 lub równoważne. Zestaw 28 dwustronnych tablic formatu A3. Ilustracje i schematy przybliżają dzieciom przebieg zjawisk przyrodniczych zachodzących w ich najbliższym otoczeniu. Praca z tablicami pozwala rozwijać u dzieci wyobraźnię, spostrzegawczość i samodzielność myślenia. z zestawu mogą korzystać nauczyciele pracujący z dowolnymi podręcznikami dla klas 1-3.	1
167	Mikroskop jajo lub równoważne. Mikroskop i kamera w jednym, z możliwością podłączenia do komputera, powiększenie od 50 do 400 razy.	1
168	Podręcznik eksperymentów lub równoważne. W tej książce można znaleźć mnóstwo pomysłów na dobrą zabawę w pojedynkę lub w towarzystwie przyjaciół. Dzięki zawartej w niej propozycjom dzieci mogą zobaczyć, jak wiele nauki kryje się w codziennym życiu i same będą mogły poeksperymentować. Doskonała zabawa gwarantowana! format 14 x 20 cm, 126 str.	1
169	Na ratunek planecie cz.I, cz. II lub równoważne. EduROM Gra edukacyjna Przyroda „Na ratunek planecie” to przygotowany w formie zabawy interaktywny program przeznaczony dla uczniów w wieku 10–13 lat. Oprócz wiedzy z dziedziny przyrody rozwija on także zdolność logicznego myślenia, łączenia faktów i wnioskowania oraz buduje świadomość ekologiczną u dzieci. Gra „Na ratunek planecie” to doskonały sposób na dobrą zabawę, owocną naukę i zaspokajanie ciekawości świata każdego dziecka. Fabula gry Zadaniem gracza, któremu towarzyszy zabawna postać globtrotera, udzielającego mu wskazówek i zachęcającego do dalszej nauki, jest uratowanie świata przed katastrofą ekologiczną. Każde poprawnie rozwiązane ćwiczenie to „zdobycie” kolejnych elementów świata przyrody, służących do jego odbudowy. Przechodząc przez kolejne zagadnienia i rozwiązując ćwiczenia, uczeń odbudowuje zniszczony świat, a rozwiązanie wszystkich zadań przywróci światu harmonię i równowagę ekologiczną. Bogactwo zasobów multimedialnych Zagadnienia przyrodnicze zawarte w programie przekazywane są w atrakcyjnej formie, tj. barwnych animacji, pokazów slajdów, tekstów, symulacji, filmów, zdjęć i ilustracji	2

	<p>oraz map. Niezwykle atrakcyjna szata graficzna przyciąga uwagę uczniów, którzy poza nauką, z przyjemnością bawią się zadaniami i grami interaktywnymi, a więc łączą zabawę z nauką.</p> <p>Śledzenie postępów w nauce</p> <p>Program zawiera wiele ćwiczeń aktywizujących, takich jak: łączenie elementów, wybór wielokrotny, porządkowanie, wybór z listy, przenoszenie elementów w odpowiednie miejsca. Dają one możliwość automatycznej oceny poprawności rozwiązania. Uczeń może więc sam kontrolować swoje postępy w nauce. Może także korzystać z podpowiedzi do ćwiczeń.</p>	
170	<p>Między przekazem a odkryciem. Twórcze sposoby na rozwiązywanie zadań matematycznych lub równoważne. W książce Autorka Monika Wojnowska 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. Autorka podkreśla, że aktywność matematyczna dziecka może i powinna być fundamentem drogi do sukcesu na innych płaszczyznach i poziomach nauczania. Książka kierowana jest przede wszystkim do nauczycieli, którzy chcą pomóc dziecku na początku tej drogi.</p>	3
171	<p>Waga szalkowa lub równoważne. Zestaw pozwala w bardzo przystępny sposób wyjaśnić dziecku sposób działania przyrządu pomiarowego jakim jest waga laboratoryjna. Waga jest wyposażona w zestaw odważników o różnej masie, co pozwala na przeprowadzenie doświadczeń ważenia przedmiotów o różnej wadze.</p>	2
172	<p>Zestaw dużych odważników lub równoważne. W skład zestawu wchodzi 4 odważniki: 1 x 500g, 2 x 200g, 1 x 100g</p>	2
173	<p>Burza mózgów lub równoważne. Doskonała pomoc do budowania obwodów elektrycznych i zapoznania się z zagadnieniami dotyczącymi elektroniki. Łatwe do połączenia ze sobą elementy pozwalają na zbudowanie 350 projektów. 42 el., wym. 38,5 x 25 x 3 cm</p>	2
174	<p>Lupa lub równoważne. dł. 19 cm, wyposażona w pęsetę z tworzywa.</p>	3
175	<p>Podręcznik eksperymentów lub równoważne. W tej książce można znaleźć mnóstwo pomysłów na dobrą zabawę w pojedynkę lub w towarzystwie przyjaciół. Dzięki zawartej w niej propozycjom dzieci mogą zobaczyć, jak wiele nauki kryje się w codziennym życiu i same będą mogły poeksperymentować. Doskonała zabawa gwarantowana! format 14 x 20 cm, 126 str.</p>	2
176	<p>Hodowla kryształów lub równoważne. Zestawy doświadczalne do hodowli kolorowych kryształów przy użyciu małych kamyczków, jako zaczynów struktury krystalicznej. W środku niezbędne odczynniki chemiczne, pojemniki i akcesoria do przeprowadzenia doświadczenia, jak również okulary ochronne</p>	2
177	<p>Poznajemy miasta Polski lub równoważne. Pomoc składa się z 20 plansz A3 przedstawiających charakterystyczne obiekty wybranych miast Polski: Warszawy, Gdańska, Krakowa i Łodzi (zdjęcia i uproszczone rysunki oraz herby miast). Do kart dołączona jest książeczka z legendami oraz rysunkami do pokolorowania (możliwość kserowania). Praca z pomocą ma na celu wzbudzanie zainteresowań tekstem mówionym i poznanie legend, z doskonaleniem zdolności kojarzenia, budzenie świadomości</p>	4

	narodowej, poznawanie wybranych miast Polski charakterystycznych dla naszego kraju, rozwijanie zainteresowania pięknem i historią naszej ojczyzny. Doskonałym uzupełnieniem pomocy jest Mapa Polski.	
178	Plakaty - higiena i zdrowie lub równoważne. Wykonane na odpornym na zabrudzenia i zagniecenia materiale cztery dwustronne plakaty, przedstawiające w przejrzysty sposób (historyjki obrazkowe): 1. Różnice i podobieństwa w budowie ciała dziewczynki i chłopca. 2. Właściwe korzystanie z toalety, różnice i podobieństwa między dziewczynką i chłopcem w sposobie załatwiania potrzeb fizjologicznych. 3. Poprawny sposób mycia rąk i twarzy. 4. Właściwa kolejność czynności wykonywanych podczas mycia zębów. 5. Prawidłowa kolejność czynności wykonywanych przy rozbieraniu się i myciu pod prysznicem. 6. Prawidłowa kolejność czynności wykonywanych przy wycieraniu ciała po kąpieli i podczas ubierania się. 7. Produkty spożywcze, których spożywanie pomaga dziecku mieć zdrowe zęby oraz produkty, których jedzenie prowadzi do powstawania próchnicy. 8. Sposób postępowania przy opatrywaniu skaleczenia oraz czynności, jakich dziecko może spodziewać się podczas wizyty u lekarza pediatry. Plakaty przydatne do omawiania z dziećmi problematyki zdrowia i higieny ciała.	2
179	Preparaty mikroskopowe lub równoważne. 12 szkiełek z 36 różnymi preparatami, m.in.: włókna syntetyczne, włókna naturalne, zwierzęta, algi, witaminy, grzyby, produkty mączne itp.	3
180	Unia Europejska lub równoważne. Dwie gry planszowe, dzięki którym dzieci mogą zdobywać wiedzę o Unii Europejskiej. Gracze poznają państwa należące do Unii, ich lokalizację na kontynencie europejskim oraz nazwy poszczególnych stolic. Odwiedzając stolice różnych krajów zbierają flagi narodowe i zapoznają się z podstawowymi informacjami na temat każdego z państw członkowskich. zawartość pudełka: dwustronna plansza do gry o wym. 67 x 48 cm, 4 pionki, kostka, 100 kartonowych flag, 4 podkładki do układania flag, instrukcja	2
181	Duże słomki konstrukcyjne lub równoważne. Duże słomki konstrukcyjne zestaw słomek z tworzywa sztucznego oraz łączników wielowypustowych, pozwalających na łatwe i wielokrotne łączenie słomek ze sobą. Możliwość tworzenia różnych form a od płaskich figur po duże, bardzo skomplikowane konstrukcje. Wszystkie słomki umieszczone są w pudełku z tworzywa sztucznego. Dł. jednej słomki 20 cm, śr. 0,7 cm 1000 elem.	2
182	Magiczny trójkąt matematyczny lub równoważne. Okrągła, drewniana podstawa z sześcioma wgłębieniami z jednej strony (mały trójkąt) i dziewięcioma z drugiej strony. Do podstawy dołączonych jest 10 drewnianych krążków oznaczonych dwustronnie od 1 do 10 w kolorach czerwonym i niebieskim. Stanowi wartościowe uzupełnienie w utrwaleniu umiejętności rachunkowych: dodawania i odejmowania w zakresie 25, rozkładania liczb na składniki (dwa i więcej), dopełniania do 10 do 20 oraz zadanej liczby, porównania różnicowego. Do magicznego trójkąta potrzebujemy zestaw kart zadaniowych.	3
183	Ułamkowa pizza lub równoważne. Pomoc, która ułatwia zrozumienie pojęcia ułamków i wykonywanie działań. Gra dla 2-4 dzieci. Zawartość: 9 pizz o śr. 18 cm, 51 ułamków zwykłych, 2 spinery, instrukcja.	2
184	EduROM zoo lub równoważne. Program eduROM edukacyjna gra matematyczna ZOO został wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej i Sportu pod numerem: 1624/2004. ARYTMETYKA Pracując z programem, Twoje dziecko stopniowo nabierze biegłości w dodawaniu i odejmowaniu liczb z użyciem znaków, w mnożeniu i dzieleniu rozumianym jako wielokrotne dodawanie i odejmowanie tej samej liczby, w doliczaniu i odliczaniu oraz	2

	<p>wykonywaniu działań arytmetycznych w myśli.</p> <p>FIGURY GEOMETRYCZNE</p> <p>Kilkanaście różnorodnych ćwiczeń dotyczących rozpoznawania figur przestrzennych i płaskich, obliczania oraz porównywania powierzchni pól tych figur wzbogaca wiedzę dziecka o własnościach figur geometrycznych i rozwija jego wyobraźnię przestrzenną.</p> <p>OBLICZENIA PIENIĘŻNE</p> <p>W trakcie gry Twoje dziecko napotka wiele ćwiczeń z wykorzystaniem waluty (złoty, grosze), kształtujących pojęcie pieniądza w aspekcie miarowym.</p> <p>KLASYFIKACJA</p> <p>Wiele ćwiczeń zawartych w programie pozwala nabyć umiejętność klasyfikowania przedmiotów według wybranej cechy przez grupowanie, odgradzanie i rozsuwanie elementów, a także porównywanie liczebności zbiorów, używanie określeń "mniej", "więcej" i "tyle samo".</p>	
185	<p>Zestaw kart do Dużego Trójkąta Matematycznego Epideixis lub równoważne. Zestaw kart do dużego trójkąta to 100 kart pracy z Magicznym Trójkątem. Magiczny Trójkąt łączy w sobie naukę i zabawę. Jest wspaniałym uzupełnieniem w utrwalaniu umiejętności rachunkowych: dodawania w zakresie 25, rozkładania liczb na składniki (dwa i więcej), dopełniania do 10, 20 oraz zadanej liczby, porównywania różnicowego. Karty w książeczce pogrupowane są według stopnia trudności, co umożliwia pracę na kilku poziomach w zależności od możliwości dziecka.</p>	2
186	<p>Mapa Polski lub równoważne. Mapa Polski w formie układanki umieszczona w drewnianej podstawie. Na mapie oprócz miast, rzek i jezior zostały zamieszczone również charakterystyczne atrybuty wybranych miast lub regionów. Powierzchnia Polski podzielona jest na 5 części, dodatkowymi elementami są powierzchnie państw sąsiednich i morze. Mapa wprowadza dzieci w pojęcia geografii, pozwala na wprowadzenie zagadnienia kierunków. Stanowi również uzupełnienie pomocy Poznajemy miasta Polski, wym. 40 x 40 cm</p>	3
187	<p>Obieg wody w przyrodzie lub równoważne. Skąd bierze się deszcz? Dlaczego rzeka płynie? Zademonstruj cykl wodny: wypełnij zbiornik wodą, umieść kostki lodu na chmurce i wykorzystaj lampkę, która będzie słońcem - zobacz co będzie się działo? Słońce spowoduje wyparowywanie wody ze zbiornika wodnego. Zwiększająca się para wodna powoduje skraplanie się zimnej chmury. Zaczyna padać deszcz. Rzeki zbierają padający deszcz i transportują go z powrotem do zbiornika wodnego. Cykl zamyka się. Symulator składa się ze: zbiorniczka na wodę, pokrywy, nakładki na chmurę, podstawki.</p>	3
188	<p>Sudoku - gra logiczna lub równoważne. Sudoku rozwija u dzieci zdolność do myślenia logiczno-matematycznego, będąc jednocześnie doskonałą zabawą.</p>	2
189	<p>Układ słoneczny - model przestrzenny lub równoważne. Układ słoneczny przedstawiony jako model przestrzenny o wymiarach 48x34x10cm</p>	1
190	<p>Stacja pogody lub równoważne. Wielofunkcyjna stacja meteo pozwala na obserwację i zapisywanie zmian pogody. Zestaw składa się z wiatromierza, termometru i deszczomierza. Można również eksperymentować, wykorzystując efekt cieplarniany i stworzyć mini szklarnię w butelce</p>	1
191	<p>Lampka dynamo lub równoważne. Lampka dynamo dowodzi, że zwykły silnik do zabawki może być generatorem, który przetwarza ruch ręki na energię elektryczną i zasila żarówkę. Bez baterii, bez zanieczyszczenia. Uwaga! Generator może służyć jako awaryjna latarka!</p>	1
192	<p>Moje laboratorium. Ekologia lub równoważne. EKOLOGIA zawiera opis i sprzęt niezbędny do wykonania 150 bardzo ciekawych i całkowicie bezpiecznych doświadczeń o zróżnicowanym stopniu trudności. Szczególnie polecany dla dzieci ciekawych świata, które fascynuje eksperymentowanie i samodzielne odkrywanie świata, w którym żyjemy.</p>	1

	Dzięki doświadczeniom uczeń dowiaduje się o właściwościach powietrza i gazów, właściwościach wody, o bakteriologii. Zdobędzie wiedzę o tym, jak zbudować termometr, gaśnicę, jak pozyskać zarodniki grzybów, chronić środowisko naturalne. Wspaniała nauka przez zabawę. Każde doświadczenie jest zilustrowane i opisane w prosty i czytelny sposób.	
193	Tuba Gąsienica lub równoważne. Gra doskonali sprawność manualną, zręczność, znakomicie przygotowuje do nauki pisania i relaksuje dłoń zmęczoną pisaniem. Dzieci chwytają za pomocą kolorowych bambusowych łyżek kolorowe kulki z liczbami i umieszczają je w materiałowych gąsienicach zakończonych z jednej strony gumką. Wyciskanie kulek z gąsienic rozwija mięśnie dłoni, przygotowując do pisania. Gra dodatkowo rozwija umiejętności matematyczne i zachęca do wykonywania 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. Całość zapakowana w wygodną tubę z rączką.	1
194	Szablony – liście lub równoważne. 6 szt. Szablonów o wymiarach 18x12cm 6 kart z wzorami, koperta na zatrask. W zestawie liście klonu, dębu, brzozy, akacji, kasztanowca, wierzby.	1
195	Urządzenie do robienia baniek mydlanych lub równoważne. Zabawka jest super okazją do zapoznania się z czego i jak powstają roboty. Można zbudować wersje mini robota za pomocą tych zestawów. Mały twórca robotów może czerpać inspirację, budując maszynę do robienia baniek. od 6 lat.	
196	Elektrownia wiatrowa lub równoważne. Zestaw do samodzielnego wykonania wietrznego generatora prądu. Dzieci sprawdzają, jak zapalić żarówkę, korzystając z energii, którą daje wiatr.	1
197	Obieg wody w przyrodzie lub równoważne. Skąd bierze się deszcz? Dlaczego rzeka płynie? Zademonstruj cykl wodny: wypełnij zbiornik wodą, umieść kostki lodu na chmurce i wykorzystaj lampkę, która będzie słońcem - zobacz co będzie się działo? Słońce spowoduje wyparowywanie wody ze zbiornika wodnego. Zwiększająca się para wodna powoduje skraplanie się zimnej chmury. Zaczyna padać deszcz. Rzeki zbierają padający deszcz i transportują go z powrotem do zbiornika wodnego. Cykl zamyka się. Symulator składa się ze: zbiorniczka na wodę, pokrywę, nakładki na chmurę, podstawki.	1
198	EuroPlus+ Angielski dla dzieci „Wow!” lub równoważne. EuroPlus+ Angielski dla dzieci "Wow!?" to interaktywny kurs nauki języka angielskiego, przygotowany z myślą o dzieciach w wieku 8-10 lat znających już podstawy tego języka. Jego program opracowano na podstawie podręczników z serii "WOW!" fińskiego wydawnictwa edukacyjnego Sanoma WSOY	1
199	EuroPlus+ Angielski dla dzieci "Nicole and Tommy" lub równoważne. EuroPlus+ Angielski dla dzieci - Nicole and Tommy to program do nauki języka angielskiego zaprojektowany z myślą o najmłodszych odbiorcach w wieku 6-10 lat. Dzięki EuroPlus+ Angielski dla dzieci - Nicole and Tommy młodzi odbiorcy mogą w przystępny sposób nauczyć się najważniejszych słówek i zwrotów angielskich. Kurs EuroPlus+ Angielski dla dzieci - Nicole and Tommy składa się z dwóch poziomów zaawansowania obejmujących słownictwo podstawowe i najczęściej używane (m.in. Rodzina, W domu, W szkole, Zabawki, Zwierzęta) oraz bardziej zaawansowane (m.in. Zawody, Czas, Sport, Pogoda, Hobby). Dzięki zastosowaniu nowoczesnych rozwiązań multimedialnych nauka z EuroPlus+ Angielski dla dzieci - Nicole and Tommy jest niezwykle interesująca i jednocześnie skuteczna. Główne cechy programu: system rozpoznawania mowy, 450 słówek, 210 interaktywnych ćwiczeń, prawie 400 kolorowanek, kilkanaście multimedialnych testów	1
200	Zestaw do rysowania, malowania lub równoważne. Podstawowe materiały plastyczne	1

	przeznaczone do pracy całej grupy : papiery kolorowe, kleje, farby, plastelina, tektura falista, kredki, pędzle itp.	
--	--	--

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: Bogumiła Ormanowska