

**Zestawienie pomocy dydaktycznych do projektu „Każdy jest ważny”  
Zespół Szkół Samorządowych w Elku  
w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki**

L.p.	Opis przedmiotu zamówienia	ilość
1	<b>Bawię się i uczę- Rebusy lub równoważny.</b> Zestaw zawiera 96 dwustronnych kolorowych kart formatu A 5 . Na jednej stronie każdej karty umieszczony jest rebus, a na drugiej wyraz będący jego rozwiązaniem.	5
2	<b>Zabawy z literkami lub równoważny.</b> Zestaw trzech gier, „ Literkowy zawrót głowy”, „ Obrazkowy wężyk”, „Polowanie na literki”. Gry przeznaczone są dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Łączą elementy zabawy i nauki. Dziecko utrzuła znajomość liter, rozwijając jednocześnie pamięć oraz doskonaląc umiejętność analizy wzrokowo – słuchowej.	2
3	<b>Zestaw tablic mnemotechnicznych lub równoważny.</b> Mnemotechnika opiera się na wykorzystaniu emocji i siły wyobraźni . Dzięki skojarzeniom, grupowaniu według zasad podobieństwa w żartobliwej formie , łatwo zapamiętać informacje oraz zwiększyć trwałość pamięci. Obrazki można kserować i wykorzystywać jako kolorowanki. Zestawy zawierają wszystkie polskie litery oraz dwuznaki i i dwuznaki ze zmiękczeniami, a także liczby od 0 do 10. Format A4 , w zestawie 55 tablic.	1
4	<b>Symetrik lub równoważne.</b> Pomoc przygotowująca do nauki pisania. Dzięki niej dzieci rozwijają zręczność oraz koncentrację. Uczą się rysowania symetrycznych wzorów. Analiza i pozycjonowanie kształtów, odległości rozwija koordynację motoryczną oraz zmysł wzroku. Błat wykonany z białej płyty MDF ograniczonej drewnianymi listwami o wymiarze 70x40. Zestaw zawiera 20 przezroczystych kart – wzorów w formacie A4.	1
5	<b>Gra w kolory 1 lub równoważne.</b> 17 kart grafomotorycznych i 77 kart z zakresu podstawowego – format A 4 , które utrwalają umiejętności zdobywane przez dzieci. Powiększona liniatura i kratka ułatwiająca wykonywanie ćwiczeń. Różnorodność proponowanych zdań i ich przejrzysty układ na stronie zapewniają komfort pracy każdemu dziecku i przynoszą dobre efekty w nauce.	1
6	<b>Gra w kolory 2 lub równoważne.</b> Zawierają dodatkowe zadania związane z tematyką zajęć. Odpowiednio dobrana treści pozwalają na utrwalenie zdobytych umiejętności oraz na zastosowanie ich zgodnie z zainteresowaniami ucznia. Różnorodne formy pracy umożliwiają nauczycielowi dobór ćwiczeń do potrzeb ucznia. W zestawie 71 kart.	1
7	<b>Kostka z niespodzianką lub równoważne.</b> Ciekawy i nowatorski środek dydaktyczny. Dzieci lub nauczyciel rzucają przezroczystą kostką, na ściankach której umieszczono znaki działań. W jej wnętrzu znajdują się dwie mniejsze kostki z cyframi. Podczas rzutu obracają się, wyznaczając w ten sposób liczby, na których należy wykonać określone działanie. Jeśli nauczyciel chce, aby uczniowie wykonali określone działanie, potrząsa jedynie kostką, losując liczby. Kostka z niespodzianką stwarza możliwość dopasowania skali trudności do poziomu dzieci, dając mnóstwo zabawy połączonej z nauką matematyki.	2
8	<b>Matematyczny bączek lub równoważne.</b> Kolorowy, drewniany bączek pomaga w nauce liczenia koncentracji uwagi, rozwija sprawność manualną dzieci, koordynację wzrokowo-ruchową, ćwiczy zręczność i refleks. Nauka matematyki przez zabawę jest o wiele przyjaźniejsza, np. zadaniem dziecka jest	1

	,manipulowanie plansza tak \, aby bączek trafił do zatoczki, która ma największą lub najmniejszą liczbę lub liczbę, będącą wynikiem działania matematycznego. W zestawie drewniana plansza o wymiarach 22 x 22 cm oraz 2 drewniane bączki.	
9	<b>Tuba Gąsienice – gra lub równoważne.</b> 4 kolorowe wykonane z bambusa łyżki o długości około 21,5 cm, z otworem nie mniejszym i nie większym niż 3 cm w którym umieszczono cienką gumkę (około 1 cm) ułatwiającą nałożenie i utrzymanie kulki na łyżce. 36 kulek w czterech kolorach (czerwony, zielony, niebieski, żółty) ponumerowanych od 1 do 9, oraz 4 wąskie woreczki wykonane z kolorowego materiału zakończone z jednej strony bambusowym pierścieniem z drugiej gumką ułatwiającą wyciskanie kulek. Bambusowa płytką z wyciętymi otworami na specjalne żetony służąca do odczytywania rytmów (dwadzieścia kolorowych żetonów- talarków), pole gry określa dołączona banda- sznurek z ośmioma bambusowymi pierścieniami. Całość przechowywana w wygodnej tekturowej kolorowej tubie o dł. Około 31 cm, zakończonej plastikowymi pokrywkami. Produkt służyć ma do nauki i utrwalania kolorów, rozpoznawania kształtów i figur geometrycznych, szacowania i rozwijania wyobraźni. Ćwiczy szybkość ruchów ręki doskonali precyzję i tempo pracy manualnej oraz koordynację wzrokowo-ruchową.	1
10	<b>Skacząca piłeczka lub równoważne.</b> Wspaniała gra logopedyczna rozwijająca kontrolę oddechu oraz ćwicząca mięśnie w obrębie jamy ustnej. Doskonale nadaje się do pracy indywidualnej zarówno w szkole jak i w domu. Dzieci dmuchają w piłeczkę, przesuwając ją z jednego otworu do drugiego. Zabawa wymaga regulacji siły wydychanego powietrza, aby kontrolować kierunek oraz prędkość piłeczki. W otworach oraz na planszach znajdują się różne obrazki. Zwycięża dziecko, które jako pierwsze zakryje wszystkie obrazki. W skład gry wchodzi: plastikowa ramka (20 x 20 x 4,5 cm), piłeczka (śr. 3,5 cm), dwustronna plansza z obrazkami zwierząt (do włożenia w ramkę), 4 plansze dwustronne z obrazkami zwierząt (dla każdego z graczy; 16 x 16 cm), 36 okrągłych kółeczek do zakrywania obrazków. Gra przeznaczona dla 2-4 graczy.	1
11	<b>Koło fortuny lub równoważne.</b> Gra edukacyjna opracowana z myślą o dzieciach z dysfunkcjami mowy. Koło fortuny to wspaniała zabawa, która jednocześnie doskonali kontrolę oddechu i ćwiczy mięśnie w obrębie jamy ustnej. Za pomocą wydychanego powietrza dzieci wprawiają w ruch śmigielko. Samo dmuchnięcie i wprawienie w ruch plastikowego elementu jest proste, natomiast nie jest łatwe zatrzymanie go na właściwym polu. Za pomocą pomarańczowych i szarych kółeczek dzieci zaznaczają miejsca, w których powinno zatrzymać się śmigielko. Gra przeznaczona jest dla 2 graczy. W skład zestawu wchodzi: plastikowa podstawa, dwustronna kolorowa podkładka z obrazkami zwierząt, 2 woreczki na kółka, 10 kółeczek szarych, 10 kółeczek pomarańczowych.	1
12	<b>Logopedia - Będę mówić poprawnie cz 1,2,3,4 lub równoważne.</b> Zeszyty z ćwiczeniami logopedycznymi przeznaczone do indywidualizacji pracy z dziećmi, u których występują zaburzenia w czytaniu i pisaniu. Zagadki , rebusy pozwalają urozmaicić monotonną pracę nad poprawną wymową i przezwyciężyć trudności dzieci poprzez ćwiczenia wymowy głosek w izolacji, sylabach, wyrazach i zdaniach.	1
13	<b>Dmuchałka lub równoważne.</b> Dmuchałka ułatwia i uatrakcyjnia proces usprawniania aparatu oddechowego, artykulacyjnego i fonacyjnego. Pozwala na kontrolowanie oddechu, wydłużanie fazy wydechu, umożliwia ustalenie	1

	prawidłowego toru oddechowego. Jest wspinałym sposobem na rozwinięcie umiejętności koncentracji, ponadto uczy spokoju, wycisza. Drewniana pomoc jest w pełni higieniczna, nadaje się do wielokrotnego użytku, do ćwiczeń w gabinecie logopedycznym i w domu. Dmuchajka wykonana z drewna bukowego o średnicy 6 cm i wysokości 5 cm, 2 piłeczki styropianowe o średnicy 25 mm oraz 10 słomek.	
14	<b>Kapelusz kłowna lub równoważne.</b> Idealne narzędzie do ćwiczenia równowagi i właściwej postawy ciała. Utrzymanie kapelusza na głowie wymaga wysiłku, koncentracji i uwagi. Ćwiczenia rozwijają świadomość własnego ciała, uczą prawidłowej postawy, balansowania. Kapelusz zalecany jest też do wyciszenia dzieci nadpobudliwych, które mają problemy z koncentracją. Wykonane z gumy i pianki kolorowe krążki składane w kapelusz zapewnią dzieciom bezpieczną zabawę.	1
15	<b>Ławeczki gimnastyczne lub równoważne.</b> Ławeczki gimnastyczne są obowiązkowym elementem wyposażenia sali gimnastycznej. Trwałe, wykonane z lakierowanego drewna wyposażone są w specjalny zaczep umożliwiający mocowanie do drabinek. Dzieci mogą się po nich wspinać i zjeżdżać, przeskakiwać przez nie, dzięki czemu rozwijają sprawność motoryczną i ćwiczą mięśnie ciała. Ławeczki idealnie nadają się także do ćwiczeń doskonalących równowagę oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Wysokość 30 cm, długość 3m.	2
16	<b><i>Pakiet pomocy czytanie i pisanie:</i></b>	
17	<b>EduSensus –Dysleksja 1 lub równoważne.</b> EduSensus Dysleksja. Specyficzne oprogramowanie wspomagające profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną. Zestaw pomocy dydaktycznych, które urozmaicają i uzupełniają zaproponowany w programach komputerowych sposób postępowania terapeutycznego w przypadku trudności w nauce czytania i pisanie.	1
18	<b>Zestaw kontrolny PUS lub równoważne.</b> Pudełko z klockami ,wym. pudełka 25 x 10 cm 12 klocków, wym. 4 x 4 cm	1
19	<b>Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz.1,2,3,4 lub równoważne.</b> Seria 4 książeczek mających na celu przybliżenie dzieciom zagadnień związanych w literami, sylabami, spółgłoskami i samogłoskami. Dzięki całej serii dziecko w zabawny sposób przyswoi sobie nowy materiał ćwiczeniowy jak również spędzi czas ucząc się poprzez zabawę, która to dla dzieci jest naturalną formą aktywności.	1
20	<b>Wyliczanki – zgadywanki lub równoważne.</b> Bogato ilustrowany zbiór rymowanych wierszyków dla dzieci, wyliczanek i krótkich piosenek. Pierwsza książeczka z serii PUS Wyliczanki - Rymowanki inspirowane do tworzenia własnych, nowych wyliczanek i rymowanek, a zawarty w niej materiał językowy służy doskonaleniu umiejętności czytania ze zrozumieniem oraz poprawnego pisania.	1
21	<b>Pajacyk – odkrywanie stron ciała lub równoważne.</b> Gra stymulująca rozwój orientacji w przestrzeni (przód a tył, góra a dół) oraz w schemacie własnego ciała (prawy a lewy), uwzględniająca pojęcie symetrii ciała. Ułatwia dziecku naukę poprawnego stosowania wyrażenia przyimkowych. zestaw zawiera 41 kart (11,2 x 7,8 cm) ze wzorami (pajacyk + przedmiot), 8 fotografii przedmiotów, podstawkę do ustawiania kart oraz 4 opaski na rękę każdego z graczy. Gra dla dzieci powyżej 3 lat.	1

22	<b>Dźwięki wokół nas lub równoważne.</b> 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
23	<b>Bajki słuchaj i układaj obrazki lub równoważne.</b> Sześć pięcioelementowych historyjek obrazkowych, prezentujących znane dzieciom bajki (Kopciuszek, Kot w Butach, Pinokio, Siedmiomilowe buty, Trzy świnki, Żółw i zając). Do zestawu dołączona jest płyta CD z treścią bajek. Dziecko ma za zadanie słuchając bajki ułożyć historyjkę obrazkową, uwzględniając kolejność prezentowanych zdarzeń. Po ułożeniu przez dziecko historyjki możemy je poprosić o jej opowiedzenie, wymyślenie innego, własnego zakończenia itp. Obrazki zostały ponumerowane na odwrocie, co daje dziecku możliwość samokontroli. zabawa rozwija myślenie przyczynowo-skutkowe, ćwiczy umiejętność aktywnego słuchania, spostrzeganie wzrokowe, umiejętności językowe. CD z nagraniami bajek 32 karty o wymiarach 11,2 x 7,8 cm Od 3 lat.	1
24	<b>Zabawy słuchowe. Ćwiczenia dla uczniów klas 0 i I-III lub równoważne.</b> Książka ta jest kierowana do rodziców i nauczycieli, którzy chcą usprawnić funkcje słuchowe u dzieci w wieku od 6 do 9 lat poprzez ćwiczenia rytmiczne, słuchu fonemowego, analizy i syntezy sylabowej / głoskowej, wrażliwości i koncentracji słuchowej. W publikacji opisanych jest 90 zabaw. znaczącą część książki stanowią załączniki potrzebne do wykonania niektórych ćwiczeń a ilustracje stanowiące materiał ćwiczeniowy. Dużą zaletą ćwiczeń jest to, że choć zostały ułożone według rosnącego stopnia trudności, to wykonywać je można w zależności od potrzeb, niekoniecznie po kolei. format A4, 136 str.	1
25	<b>Trening słuchu. Ćwiczenia rozwijające percepcję słuchową u dzieci lub równoważne.</b> Zbiór ponad 200 zabaw kształtujących percepcję słuchową w zakresie wszystkich jej funkcji , pogrupowanych tematycznie uwzględniających trudności. Ćwiczenia przeznaczone są dla dzieci w wieku od 4 do 10 lat. Książka zabiera opisy zabaw, ilustracje, rebusy, gry potrzebne do ich przeprowadzenia oraz materiały dźwiękowe. Płyta CD, 2 kolorowe gry: „Piramida” oraz „Rymy”, format A4, 136 stron	1
26	<b>Chatka Puchatka lub równoważne.</b> Bajkę A. A. Milneznakomicie opracował Antoni Marianowicz według przekładu Ireny Tuwim. Muzykę skomponował Ryszard Sielicki, a w rolach głównych usłyszemy m. in.: Andrzeja Szczepkowskiego, Lecha Orдона, Jerzego Turka. Na płycie także zabawy komputerowe: Niesforne króliki, Bajkowy szyfr oraz kolorowanka. A w książeczce całe mnóstwo wierszyków, rebusów, gra i teatrzyk. Nośnik: CD Czas trwania bajki: 41'	1
27	<b>Analiza i synteza wzrokowa lub równoważne.</b> Zestaw ćwiczeń przygotowujący dzieci do nauki czytania i pisania. Teczka zawiera 47 kart formatu A4 z ćwiczeniami + tekturowe elementy. Różnorodny materiał: kolorowe, czarno – białe i konturowe rysunki umożliwiają dzieciom stymulację i rozwój w zakresie stymulatora wzrokowego.	1
28	<b>Znajdź różnice i ulóż 2 lub równoważne.</b> Kontynuacja cz. 1 Składa się z 13 serii złożonych z 4 do 6 obrazków o wym. 9 x 9 cm (razem 73 kart). Przeznaczona jest dla dzieci z kl.a0a a III. zadaniem dziecka jest ułożyć w logicznym ciągu historyjkę w oparciu o zauważone różnice między obrazkami. Pomoc polecana także w terapii dzieci z zaburzeniami w rozwoju.	1
29	<b>Obrazkowe rytmy lub równoważne.</b> Gra składająca się z 30 obrazków, które stanowią pary wyrazów rymujących się.	1

30	<b>Mozaika w drewnianym pudełku lub równoważne.</b> Zestaw klocków w kształcie rombów i trójkątów, rozwija spostrzegawczość i twórcze myślenie. Drewniane klocki służą do odtwarzania i tworzenia licznych wzorów oraz kombinacji kształtów i kolorów. 40 elementów w 5 kolorach, książeczka z 48 wzorami.	2
31	<b>Logiczne układanki lub równoważne.</b> 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
32	<b>Gimnastyka buzi i języka lub równoważne.</b> Karty do ćwiczeń motoryki narządów artykulacyjnych.	1
33	<b>Litery dotykowe małe lub równoważne.</b> Litery i cyfry napisane piaskiem stanowią doskonałą pomoc w wielozmysłowej nauce znaków. Dzieci słyszą dźwięki, widzą ich graficzny obraz i czują linię zapisu. Wodzenie palcem po cyfrach jest pierwszym ćwiczeniem nauki pisania. Każdy zestaw zawiera 26 liter zapisanych na tabliczkach o wymiarach: 16 x 13 cm	1
34	<b>Litery dotykowe duże lub równoważne.</b> Litery i cyfry napisane piaskiem stanowią doskonałą pomoc w wielozmysłowej nauce znaków. Dzieci słyszą dźwięki, widzą ich graficzny obraz i czują linię zapisu. Wodzenie palcem po cyfrach jest pierwszym ćwiczeniem nauki pisania. Każdy zestaw zawiera 26 liter zapisanych na tabliczkach o wymiarach: 16 x 13 cm.	1
35	<b>Alfabet z obrazkami lub równoważne.</b> Zestaw 44 dwustronnych kart formatu A5 przedstawiających wzory liter drukowanych i pisanych . Alfabet pomaga w nauce liter, utrwala je , zachęca do układania wyrazów .	1
36	<b>Trudne litery lub równoważne.</b> To książka dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym mająca na celu zapobieganie trudnościom oraz pomoc w prawidłowym spostrzeganiu, zapamiętywaniu i rozpoznawaniu liter b, d, g, p a które są do siebie podobne pod względem kształtu, natomiast inaczej ułożone w przestrzeni. W ćwiczeniach wykorzystano technikę wielozmysłowego uczenia się, tak aby uczeń efektywnie opanował umiejętność rozróżniania w/w liter. Całość pogrupowana została na trzy zestawy: litery drukowane małe, litery drukowane wielkie i małe, litery pisane. format A4, 100 str.	1
37	<b>Perskie oko. Ćwiczenia percepcji wzrokowej dla dzieci w młodszy wieku szkolnym lub równoważne.</b> Pozycja kierowana do uczniów mających problemy z prawidłową analizą i syntezą wzrokową, co powoduje trudności w czytaniu i pisaniu. Pomoc składa się z kart zawierających materiał obrazkowy i literowy, ułożony według stopnia trudności ? od najprostszych kształtów do trudnych wyrazów. Ćwiczenia mają na celu: sprawne rozpoznawanie liter i zauważanie drobnych różnic między nimi, wyrabianie umiejętności całościowego ujmowania wyrazu, kształcenie pamięci wzrokowej, rozwój sprawności prawidłowego odwzorowywania, usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej i czasowo-przestrzennej, podnoszenie poziomu graficznego pisma. Ćwiczenia kształtują także podstawowe umiejętności matematyczne (liczenie, znajomość figur geometrycznych, orientacja w	1

	kierunkach). format A4, 50 kolorowych kart, 8 str. (zeszyt)	
38	<b>Kto to? Co to? Rzeczownik lub równoważne.</b> Zestaw ćwiczeń językowych utrwalających pojęcie rzeczownika, łączących elementy gramatyki, frazeologii i stylistyki. Ćwiczenia oparte są na konkretnym materiale, dzięki któremu dzieci odkrywają najważniejsze cechy i funkcje części mowy, poznają podstawowe zasady ortograficzne związane z pisownią rzeczowników, a także ich związki wyrazowe. Nauczyciela książeczka może zainspirować do traktowania ćwiczeń gramatycznych jako integralnej części pracy nad doskonaleniem mowy ucznia.	1
39	<b>Czasownik Co robi? Co się z nim dzieje lub równoważne.</b> Książka przeznaczona dla dzieci w klasach I-III. Zawiera zabawy i ćwiczenia związane z kształtowaniem i utrwalaniem pojęcia czasownika i jego funkcji. Materiał językowy uporządkowany został zgodnie z zasadą stopniowania trudności, łączy zagadnienia gramatyki, frazeologii, stylistyki. Może być wykorzystywany do ćwiczeń w mówieniu i pisaniu oraz w doskonaleniu pracy własnej dziecka. Barwne, humorystyczne ilustracje uzupełniają i wzbogacają warstwę językową poszczególnych zadań.	1
40	<b>Terapia dzieci zagrożonych dysleksją. Stymulacja lewej półkuli mózgu lub równoważne.</b> Trudności w uczeniu się mowy są najczęściej spowodowane kłopotami w uruchomieniu strategii lewopółkulowych. Pozycja zawiera ćwiczenie na materiale tematycznym i aтемatycznym z w/w obszarów przeznaczone są dla dzieci z trudnościami w nauce języka, a przede wszystkim zagrożonych dysleksją, niesłyszących, z zespołem Aspergera, z dysleksją i innymi dysfunkcjami rozwojowymi. 15,5 x 21,5 cm, 37 str.	1
41	<b>Stonoga Agata lub równoważne.</b> Pierścienie w 6 kolorach służą do nawleknięcia na sznurek zgodnie z wybraną zasadą (np. wyrzucony kolor na kostce). zabawa stonogą uczy obserwowania i zachęca do manipulowania. Rozwija twórcze umiejętności dziecka, gdyż z poszczególnych klocków można komponować wiele kolorystycznych wzorów. zabawa ze stonogą stymuluje rozwój podstawowych operacji myślowych: porównywania, wykrywania różnic i podobieństw, klasyfikowania i uogólniania. 18 pierścieni z drewna o śr. 3,5 cm, drewniana kostka z 6 kolorami.	1
42	<b>Samolot Gucio lub równoważne.</b> Labirynt na ścianę z przesuwanymi kształtami. Służy do nauki rozpoznawania kształtów i kolorów, dopasowywania podobnych elementów. Rozwija spostrzegawczość, wyobraźnię, ćwiczy sprawność manualną i koordynację wzrokowo – ruchową. Wym: 69 x 36 cm	1
43	<b>Trening słuchu. Ćwiczenia rozwijające percepcję słuchową u dzieci lub równoważne.</b> Joanna Graban, Romana Sprawka. Proponowana pozycja jest zbiorem ponad 200 zabaw kształtujących percepcję słuchową w zakresie wszystkich jej funkcji, pogrupowanych tematycznie, uwzględniających stopniowanie trudności. Ćwiczenia przeznaczone są dla dzieci w wieku od 4 do 10 lat. Książka zawiera opisy zabaw, ilustracje, rebusy, gry potrzebne do ich przeprowadzenia oraz materiał dźwiękowy. Jej adresatem są nauczyciele nauczania zintegrowanego i klas integracyjnych, logopedzi, terapeuci oraz rodzice pracujący z dziećmi, które mają trudności w nabywaniu umiejętności w zakresie rozwoju mowy, czytania i pisania, format A4, 136 stron, 2 kolorowe gry: Piramida oraz Rymy, płyta CD	1
44	<b>Analiza i synteza wzrokowa lub równoważne.</b> Zestaw ćwiczeń przygotowujących dzieci do nauki czytania i pisania lub pomagających w pokonaniu trudności z nabywaniem tych umiejętności. Teczka zawiera 47 kart formatu A4 z ćwiczeniami + tekturowe elementy do układania. Część kart	1

	wymaga wcześniejszego przygotowania (rozcięcia). Kolejne zdania ułożone są zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Różnorodny materiał: kolorowe, czarno a białe i konturowe rysunki umożliwiają dzieciom stymulację i rozwój w zakresie analizatora wzrokowego.	
45	<b>Przed, a co pomiędzy lub równoważne.</b> Pomoc zawierająca 24 sekwencje obrazkowe (każda złożona z trzech obrazków), które przedstawiają przedmioty, osoby przed i po określonym działaniu (np. brudna bluzka a pralka a czysta bluzka). Omawianie z dzieckiem poszczególnych sekwencji stymuluje rozwój myślenia przyczynowo skutkowego. 72 obrazki, wym. 9 x 9 cm.	1
46	<b><u>Pakiet pomocy</u></b> <b><u>„Matematyka”</u></b>	
47	<b>Terapia pedagogiczna – Matematyka jednostanowiskowa lub równoważne.</b> Aplikacja nauczycielska, cz.1 – Działania na liczbach od 1 do 20. cz.2 Działania na liczbach do 100. Cz.3. Działania na liczbach do 1000. Cz.4. Działania na liczbach wielocyfrowych. Ułamki dziesiętne. Cz.5. Działania na liczbach wielocyfrowych. Ułamki, procenty, czas, miary i wagi.	1
48	<b>EduRom Gra matematyczna „Fabryka zabawek” lub równoważne.</b> Multimedialny program edukacyjny, rozwijający umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Różnorodność i oryginalność interaktywnych ćwiczeń, animacji, kolorowych ilustracji oraz narracji, a także stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej i możliwość śledzenia postępów w nauce, gwarantują twórczą zabawę i jednocześnie ułatwiają zrozumienie jednego z najważniejszych przedmiotów, jakim jest matematyka. Multimedialne gry edukacyjne uczą m.in. zasad dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb, obliczania ułamków, wyjaśniają pojęcia matematyczne np. zbiory, ich typy, liczebności i wzajemne zależności, obejmują zagadnienia związane z grupowaniem różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, odczytywaniem czasu, obliczaniem pól powierzchni figur, szacowaniem wysokości i długości przedmiotów oraz objętości brył, a także ważeniem i mierzeniem przedmiotów, obliczaniem spadku lub wzrostu ceny, znajdowaniem wielokrotności liczb. EduRom Gry edukacyjne matematyka. Mieszkańcy małej wyspy znaleźli się w wielkim niebezpieczeństwie. Poziom wody wokół wyspy zaczął się bardzo szybko podnosić, grożąc jej zalaniem. Jedynie profesor Tomasz potrafi temu zapobiec, uruchamiając tajemnicze urządzenie. Dziecko w trakcie gry pomaga profesorowi uratować wyspę, a przy okazji rozwija zainteresowanie matematyką.	1
49	<b>EduRom Gra matematyczna „Stare zamczysko” lub równoważne.</b> EduRom Gry edukacyjne Matematyka Pewnego dnia uczeń spóźnił się na wycieczkę klasową do starego zamczyska, które się okazało miejscem pełnym pułapek. Cała klasa znalazła się w EduRom w niebezpieczeństwie. Gracz musi teraz pomóc kolegom. Rozwiązując zadania, próbuje ich uratować, a jednocześnie opanowuje wiele umiejętności matematycznych pobudzających jego zdolności poznawcze, przede wszystkim zaś myślenie operacyjne, pamięć i sprawność manualną	1
50	<b>EduRom Gra matematyczna „Niezwyczajne wakacje” lub równoważne.</b> EduRom Gry edukacyjne Matematyka. Po zakończeniu roku szkolnego dzieci wyjechały na wymarzone wakacje do dziadków. Na miejscu okazało się jednak, że cała niegdyś piękna okolica zmieniła się nie do poznania. Pobliska fabryka zatrzuwa środowisko. Dlaczego? Trzeba to zbadać i naprawić szkody. To	1

	zadanie dla dziecka, które podczas rozwiązywania zagadki może się wykazać sprytem, spostrzegawczością, zręcznością i jednocześnie wiedzą matematyczną.	
51	<b>Geometryczne kształty drewniane lub równoważne.</b> 250 drewnianych, kolorowych klocków. Mogą być układane wg kart zadań. wym. od 2,3 x 2,1 x 1 cm do 5 x 4,3 x 1 cm	1
52	<b>Karty zadań lub równoważne.</b> Zestaw 20 dwustronnych kart z wzorami o dwóch stopniach trudności. format A4 gruby, lakierowany karton.	1
53	<b>Zestaw matematyczny lub równoważne.</b> 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. Różnego rodzaju liczmany i akcesoria pozwalają na tworzenie nowych propozycji zadań matematycznych o różnym stopniu trudności, dostosowanych do indywidualnych potrzeb dziecka. W skład zestawu 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.	1
54	<b>Abak do sortowania lub równoważne.</b> 2 podstawy z 5 trzpieniami służą do sortowania koralików w 10 kształtach i 10 kolorach. Pomoc służy do wprowadzenia podstawowych pojęć sortowania i przeliczania poprzez manipulację. wym. podstawy 26 x 8 x 12 cm, 100 el. o śr. 4 cm.	1
55	<b>Guziki matematyczne lub równoważne.</b> 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
56	<b>Kolečki i cyferki lub równoważne.</b> 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
57	<b>Cyfry dotykowe lub równoważne.</b> Tabliczki z cyframi od 0 do 9, napisanymi piaskiem. Pomoc doskonała do nauki pisanie cyfr. Poprzez dotyk dzieci przyswajają lepiej obraz poszczególnych znaków. 10 tabliczek o wym. 16 x 13 cm.	1
58	<b>Zbiory i liczby lub równoważne.</b> 10 kart ze zbiorem obrazków, do których przyporządkowujemy jego liczbę. Karty wykonane są z tworzywa sztucznego, co zapewnia ich trwałość w czasie użytkowania. 20 kart, wym. 13 x 13 cm	1
59	<b>Bingo. Nauka cyfr od 1 do 10 lub równoważne.</b> Zestaw w drewnianym pudełku (wym 22,5 na 22,5 na 6,5 cm), składa się z 10 podstawek do umieszczania obrazków i liczmanów, 10 tabliczek z dłońmi, 10 tabliczek z cyframi i 10 tabliczek z przedmiotami. Pomoc pomaga rozwijać pojęcie liczby i zbioru.	1
60	<b>Kolorowe figury lub równoważne.</b> Zestaw 60 figur w 5 kształtach, 3 kolorach i 2 grubościach. wym. największego elem. 7,5 cm.	1
61	<b>Plansza z zadaniami lub równoważne.</b> Dwie dwustronne tablice z grubego kartonu, o wymiarach 48 x 35 cm, do wykorzystania z 4 plastikowymi kostkami o wymiarach ok. 2 x 2 cm. Na ściankach kostek umieszczone są symbole: mały-duży, cienki-gruby, czerwony-niebieski- żółty, okrągły-kwadratowy -trójkątny-prostokątny. Plansze nie zawierają figur.	1
62	<b>Kostki do plansz z zadaniami lub równoważne.</b> Na ściankach kostek umieszczone są symbole: mały-duży, cienki – gruby, czerwony – niebieski – żółty, okrągły – kwadratowy – trójkątny prostokątny, 4 kostki o wymiarach 2 x 2 cm.	1



63	<b>Figury geometryczne w przestrzeni lub równoważne.</b> Pomoc składa się z 50 fotografii o wym. 19,5 x 13,5 cm (25 dwustronnych kart), 14 geometrycznych figur przestrzennych (stożek, prostopadłościan, ostrosłup itp.), 15 długich patyczków (15 cm), podstawki do prezentacji kart. Ćwiczenie polega na ułożeniu z w/w elementów prezentowanego na karcie wzoru. W ten ciekawy sposób dzieci uczą się relacji między przedmiotami w przestrzeni, rozumienia i stosowania pojęć wewnątrz, na zewnątrz, w środku, za, przed itp. klasyfikowania, symetrii, czy budowania figur. Pomoc uczy poprzez manipulowanie i porównywanie, wzbogaca słownictwo. Kolejne zadania ułożone są zgodnie z zasadą stopniowania trudności.	1
64	<b>Tabliczki i kształty czerwone lub równoważne.</b> Zestaw 12 elementów, które należy dopasować do kształtów umieszczonych na tabliczkach. Dziecko stymuluje w ten sposób zmysł dotyku, uczy się rozpoznawać kształty i umie je dopasować do wzorów. 36 el. trójwymiarowe płaskie.	1
65	<b>Waga matematyczna lub równoważne.</b> Demonstracja związków pomiędzy liczbami od 1 do 10. Można wieszać ciężarki na ramionach wagi pod poszczególnymi liczbami. Waga szalkowa demonstracyjna + 20 odważników, wymiary 66 x 22 cm	1
66	<b>Miarka 1m lub równoważne.</b> 10 miarek wykonanych z elastycznego nie rozciągającego się plastiku o dł. 1 m.	1
67	<b>Taśma miarowa lub równoważne.</b>	1
68	<b>Patyczaki do liczenia lub równoważne.</b> Zabawa polega na układaniu obrazków z patyczków. Dzieci mogą układać je według wzorów umieszczonych na planszach poprzez nakładanie, układanie na podstawie wzoru w mniejszej skali lub tworzyć własne kompozycje. Gra pomaga uruchamiać procesy analizy i syntezy. Ilość graczy od 1 – 2 . 48 plastikowych patyczków w 4 kolorach: żółty, czerwony, niebieski, zielony, wym 12 x 1,5 cm, 8 dwustronnych plansz z workami do układania; wym 22,7 x 14 cm.	1
69	<b>Klocki Bio lub równoważne.</b> Zestaw 8 drewnianych klocków, które służą do odwzorowywania ćwiczeń z załączonej książeczki. Dzięki stopniowaniu trudności klocki fascynują i przykuwają uwagę wszystkich bez względu na wiek. Książeczka zawiera zestaw ćwiczeń z podziałem na cztery stopnie trudności: 2 klocki (8 x 2 x 4 cm) na dobry początek, zabawy geometryczne, rzuty, konstrukcje złożone. Zabawa rozwija zdolność spostrzegania, rzeczowego działania, rozwijania własnych sposobów myślenia.	1
70	<b>Zestaw kontrolny PUS lub równoważne.</b> • wym. pudełka 25 x 10 cm ,12 klocków, wym. 4 x 4 cm	1
71	<b>Dreptuś matematyk 1 lub równoważne.</b> Ćwiczenia związane są z tematyką zbiorów, uczą przeliczania i odczytywania kolejno od 0 do 12, przyporządkowywania, prostego dodawania i odejmowania dzięki odpowiednim ilustracjom, porównywania. Książeczki to propozycja wspaniałej zabawy dla dzieci wykazujących naturalne zainteresowanie matematyką w początkowym okresie edukacji: w domu, przedszkolu lub szkole. Zawarte w książeczkach zadania służą: utrwaleniu przeliczania i odczytywania liczb kolejno od 0 do 12, obliczaniu dowolnym sposobem sumy i różnicy dwóch liczb w zakresie 12, utrwaleniu symbolicznego zapisy działań matematycznych, porównywaniu liczb: mniejsza – większa, szukaniu właściwej liczby w ciągu liczb malejących i rosnących, zapoznaniu się z tematyką zbiorów, przyporządkowywaniu prostego dodawania i odejmowania odpowiednim	1

	ilustracjom. Zadania mają oryginalną i zabawową formę graficzną.	
72	<b>Dreptuś matematyk 2 lub równoważne.</b> Ćwiczenia, książeczki związane są z tematyką zbiorów, uczą przeliczania i odczytywania kolejno od 0 do 12, przyporządkowywania, prostego dodawania i odejmowania dzięki odpowiednim ilustracjom, porównywania.	1
73	<b>Matematyka konkretna. Symetria, miary, waga i pieniądze lub równoważne.</b> Ćwiczenia dotyczą takich zagadnień z zakresu matematyki praktycznej jak: symetria i rytm - dostrzegania regularności rytmicznych i symetrycznych oraz ich wykorzystanie w codziennych formach aktywności; miary, wagi i pieniądze to pojęcia wywodzące się z codziennego życia i odgrywające znaczącą rolę w życiu każdego człowieka. Wprowadzając te pojęcia do ćwiczeń w książeczkach PUS, wiążemy je jednocześnie z materiałem arytmetycznym obowiązującym na I etapie kształcenia. Celem poszczególnych ćwiczeń jest pogłębianie umiejętności nabytych przez uczniów w toku praktycznych doświadczeń, zadań i eksperymentów. znaki rzymskie - to inny sposób zapisywania liczb, z którym dziecko styka się w różnych sytuacjach życiowych. Dlatego też poprzez ćwiczenia zawarte w tej książeczce dziecko utrwali znajomość poznanych znaków rzymskich od I do XII.	1
74	<b>Mozaika w drewnianym pudełku lub równoważne.</b> Zestaw klocków w kształcie rombów i trójkątów, rozwija spostrzegawczość i twórcze myślenie. Drewniane klocki służą do odtwarzania i tworzenia licznych wzorów oraz kombinacji kształtów i kolorów. 40 elementów w 5 kolorach książeczka z 48 wzorami.	1
75	<b>Siatka logicznych powiązań lub równoważne.</b> Rozpoznawanie kolorów, wyodrębnianie cech wspólnych, formułowanie warunków, jakie muszą spełniać dane elementy, określanie mały - duży. Zadaniem graczy jest uzupełnienie tabelki pasującymi do nich obrazkami. - 24 karty pracy z tabelami (4 serie po 6 tabel) - 12 tabel (31x21cm), 10 tabel (15,5x21cm), 2 tabele (10,5x31cm) - 116 obrazków (4x4cm) przedstawiających zwierzęta (4 różne zwierzęta na każdą serię) - opis ćwiczeń do aktywizacji grupy - od 3 lat – instrukcja	1
76	<b>Zestaw do nauki liczenia w zakresie 1-10 lub równoważne.</b> Zestaw w drewnianym pudełku (22,5 x 22,5 x 6,5 cm) składający się z 10 podstawek do umieszczania obrazków i liczmanów, 10 tabliczek z dłońmi, 10 tabliczek z cyframi, 10 tabliczek z przedmiotami. Pomoc pozwalająca rozwijać pojęcie liczby, zbioru. 95 elementów.	1
77	<b>Bingo odejmowanie lub równoważne.</b> 40 kart do gry umożliwia równoczesną zabawę dużej grupie. Zestaw zawiera planszę z odpowiedziami, 200 kartoników z zadaniami i karteczki do bingo. Wym. Karty 17,5 x 20 cm.	1
78	<b>Bingo dodawanie lub równoważne.</b> 40 kart do gry umożliwia równoczesną zabawę dużej grupie. Zestaw zawiera planszę z odpowiedziami, 200 kartoników z zadaniami i karteczki do bingo. Wym. Karty 17,5 x 20 cm.	1
79	<b>Zegar stojący lub równoważne.</b> Duży zegar z tworzywa do prezentacji wraz z ruchem zegara zmienia się ilustracja wskazująca porę dnia. Obręcz wokół zegara podkreśla godziny zaznaczone na cyferblacie i ułatwia ich odczytywanie, średnica 30 cm.	1
80	<b>Małe zegary edukacyjne lub równoważne.</b> Małe zegary edukacyjne dla uczniów służące do nauki odczytywania godzin na tarczy oraz zapisywania ich w formie elektronicznej. Wykonane z tworzywa łatwo ściernego, np.- Małe zegary edukacyjne.	1

81	<b>Relacje czasowe i przestrzenne lub równoważne.</b> To zestaw ćwiczeń ułatwiających dzieciom posługiwanie się wyrażeniami przyimkowymi oraz przygotowujących do pełnego rozumienia czytanych tekstów. 68 kart, format A4 (usztynwione).	1
82	<b>Zegar lub równoważne.</b> Jest to zestaw 51 kart formatu A4, na których poprzez kolorowanie, manipulowanie i wycinanie, w formie zabawy dziecko poznaje zasady posługiwania się zegarem.	1
83	<b>Kalendarz lub równoważne.</b> Tablica magnetyczna, na której można umieszczać różne elementy kalendarza. Pomoc ułatwia zrozumienie pojęcia czasu: dni tygodnia, miesiący, pór roku, ich trwania, początku i końca. Dzieci będą mogły wypracować wiele aspektów odnoszących się do obserwacji natury i zjawisk atmosferycznych, włączając różne zmienne z nimi związane: temperaturę, ubiór itp. Ilustracje posiadają magnes, dzięki czemu można dowolnie manipulować nimi na tablicy. tablica magnetyczna o wym. 70 x 50 cm 4 ilustracje z porami roku 16 ilustracji-puzzli, z których można utworzyć każdy krajobraz klimatyczny 6 strzałek w kolorze żółtym, czerwonym i niebieskim 31 kartoników (cyfry od 1 do 31) a 17 kartoników (do ułożenia roku) 10 winiet z zajęć szkolnych torba z magnesami samoprzylepnymi, przewodnik pedagogiczny i plan zajęć.	1
84	<b>Mikroskop uniwersalny lub równoważne.</b> Mikroskop jest niezbędnym narzędziem dla młodych odkrywców tajemnic przyrody. Przydatny podczas pierwszych eksperymentów i obserwacji. Mikroskop posiada podświetlacz na baterię (bateria nie wchodzi w skład zestawu). Daje możliwość powiększenia nawet do x 300. Wysokość mikroskopu: 24 cm, wymiary podstawy: 6,5 x 11,5 cm.	2
85	<b>Preparaty do mikroskopu lub równoważne.</b> Zestaw 50 szt. Wysokiej jakości preparatów biologicznych zapakowanych w lakierowane, drewniane pudełko. Zestaw zawiera tkanki roślinne jak i zwierzęce m In tylne odnóże pszczoły miodnej, korzeń młodej wyki, pędzlak, sklereidy, liść bobu.	1
86	<b>Stacja pogody lub równoważne.</b> Stacja pogody pozwala na obserwowanie prędkości, kierunku wiatru, opadów i temperatury, jak również obserwowanie w czasie dnia ruchu Słońca. Wysokość: 116 cm	1
87	<b>Zestaw matematyczny z kartami zadań lub równoważne.</b> 385Zestaw 716 kolorowych liczmanów (dinozaury, zwierzęta domowe, zwierzęta dzikie, owady, owoce, pojazdy, żetony, spinacze, różnorodne kształty, pionki), 12 dwustronnych kart, 3 ruletki, kostka z cyframi, 6 miseczek do sortowania. Pomoc umożliwia uczyć poprzez doświadczenia na konkretach.	1
88	<b>Zegar i kalendarz lub równoważne.</b> zeszyt ćwiczeń przybliżający pojęcie czasu	1
89	<b>5 zestawów kontrolnych PUS lub równoważne.</b> zestaw Kontrolny PUS to Uniwersalny System Edukacji, który łączy w sobie naukę, zabawę i samokontrolę. Poprzez zabawę daje dziecku prawdziwą radość i satysfakcję z efektów samodzielnego działania. W sposób aktywny, skutecznie umożliwia zdobycie, poszerzenie i utrwalenie wiedzy. W poręcznym, zamykanym pudełku z tworzywa znajduje się 12 ponumerowanych klocków. zestaw Kontrolny powinien być stosowany w połączeniu z książeczkami z serii PUS, ponieważ cyfry na klockach odpowiadają numerom zadań w książeczkach. W końcowej fazie pracy, poprzez porównanie wzoru ułożonego z klocków w zestawie Kontrolnym z wzorem znajdującym się przy każdym ćwiczeniu w książeczce, otrzymujemy informację o poprawności wybranych odpowiedzi. zestawy PUS	1

	zapewniają możliwość pracy całej grupie. 5 zestawów	
90	<b>Matematyka 1 lub równoważne.</b> 382 książeczki z serii PUS do zabaw i gier ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, przede wszystkim dla dzieci rozpoczynających naukę w klasie pierwszej: Rusz głową cz.1,2; Pinokio; Podróż do krainy fantazji; Od gwiazdki do bajki cz. 2,3,4; 100 pytań i odpowiedzi cz. 2; Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 1-4; Królewna śnieżka 1; Idę do szkoły 3;	1
91	<b>Mikroskop z wyświetlaczem lub równoważne.</b> Mikroskop może służyć do pracy indywidualnej, ale dzięki temu, że jest wyposażony w wyświetlacz, pozwala na oglądanie preparatów kilkorgu dzieciom jednocześnie. Powiększenie: 150x, 300x, 600x, w zestawie 11 akcesoriów. wys. 25 cm	1
92	<b>Rach Ciach- Multimedialne gry językowe lub równoważne.</b> Multimedialna gra do nauki języka angielskiego.	1
93	<b>Domino do nauki angielskiego lub równoważne.</b> Dopasowywanie wyrazów do obrazka sprzyja nauce i utrwalaniu słownictwa 56 el. , wym. 8x4	1
94	<b>Zeszyt fiszek – budowanie zdań po angielsku lub równoważne.</b> 332 karty ze słówkami w języku angielskim, z których należy zbudować zdania. Karty posegregowane są według kolorów na rzeczowniki, przymiotniki, przymiotki, spójniki. Na drugiej stronie karty zapisane jest zdanie. 300 kart ze słówkami , wym. 5x 3,3 cm; 16 kart z końcówkami –d, - ed, -et, -s.	2
95	<b>Zabawa słowami angielski lub równoważne.</b> Pomoc, która pozwala na ułożenie 32 słów po angielsku. Każde słowo ukazane jest za pomocą obrazka oraz zapisane małymi i wielkimi literami. Używając kart o różnym stopniu trudności (słowa 3, 4, 5 lub 6-literowe) dziecko kojarzy ilustrację ze słowem. Elementy z literkami pozwalają również na samodzielne układanie dowolnych słów. 6 podstaw o wym. 24 x 3 cm, 128 literek o wym. 3,5 x 3,5 cm, 32 karty modele.	1
96	<b>Angielski - bingo lub równoważne.</b> Uczestnicy zabawy ćwiczą słowa z trzech grup tematycznych: owoce, warzywa i zwierzęta. Gra wzbogaca słownictwo. od 1 do 4 graczy, od 5 lat.	1
97	<b>Dziesięć zielonych butelek lub równoważne.</b> Gotowe narzędzie pracy na lekcjach języka angielskiego. Tradycyjne wierszyki – wyliczanki zostaną błyskawicznie przyswojone przez dzieci – w oparciu o widoczne namacalne słownictwo. Dodatkowo perspektywa wystąpienia z rekwizytem sprawia, że żmudne, wielokrotne powtarzanie rytmicznych zwrotów staje się przyjemnością.	1
98	<b>Liczbowe wagoniki – angielski lub równoważne.</b> 31 wagoników ze zbiorami od 0 do 30 elementów. Matematyczna pomoc do przeliczania w języku angielskim. Oprócz nazwy liczby, na każdym wagoniku znajduje się odpowiedni zbiór jabłuszek. Wymiar jednego wagonika 14 x 14 cm	1
99	<b>Papier xero 10 ryz</b>	10
100	<b>Toner Laser Jet HP COLOR 2605</b>	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.