

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Załącznik nr 5 do SIWZ

SZCZEGÓŁOWA KALKULACJA CENOWA POMOCY DYDAKTYCZNYCH

L.p.	Przedmiot zamówienia z opisem		Oferowany produkt, producent, model (szczegółowy opis)	Ilość	Cena jednostkowa brutto	Wartość brutto (5x6)
1	2	3	4	5	6	7
Część I DOSTAWA POMOCY DYDAKTYCZNYCH (PD1+PD2+PD3+PD4+PD5+PD6+PD7+PD8+PD9)						
PD1 Szkoła Podstawowa w Byszałdzie - Pakiet I						
1. Zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji.						
1	Edu sensus Dysleksja Pakiet Profesjonalny / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie wspomagające profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną, pozwalające na przeprowadzenie profesjonalnej, efektywnej i atrakcyjnej dla dziecka terapii specyficznych trudności w nauce czytania i pisania, przeznaczone dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi z problemami w nauce czytania i pisania, przede wszystkim z uczniami z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową.</p> <p>Zawartość oprogramowania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikacja terapeuty – program do zarządzania pracą terapeuty - program zarządzający, który pozwala na archiwizowanie i drukowanie przydatnej dokumentacji, np. ćwiczeń usprawniających grafomotorykę, ilustracji czy dyplomów, umożliwia zapisanie wszelkich informacji zebranych podczas obserwacji dziecka i w trakcie analizy dokumentów sporządzonych przez specjalistów (np. psychologa, lekarza, pedagoga) oraz podczas wywiadu • Ocena ryzyka dysleksji - moduł diagnostyczny dla dzieci po pierwszym roku nauki czytania - zestaw materiałów interaktywnych wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu, profesjonalnie przystosowany do pełnej oceny ryzyka dysleksji u dzieci, służyć ma przede wszystkim jak najwcześniejszemu wychyceniu dzieci z grupy ryzyka dysleksji oraz udzieleniu im wczesnej pomocy w zakresie nauki liter oraz różnicowania grafemów podobnych. • Litery – moduł terapeutyczny dla dzieci do 7-9 lat, służy do nauki i utrwalania kształtu liter, łączy w sobie ćwiczenia z wielu obszarów takich jak: koordynacja ruchowa, wzrokowo-ruchowa, słuchowo-ruchowa i wzrokowo-słuchowo-ruchowa, grafomotoryka, logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętności klasyfikacji elementów, dzięki funkcjonalności zwanej Kreatorem zajęć terapeuta ma możliwość zmieniania lub modyfikowania struktury zajęć, przede wszystkim z uwagi na specjalne potrzeby edukacyjne, możliwości i ograniczenia swoich uczniów. Program zawiera także obszerny pakiet różnorodnych kart pracy; • Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat; 		1		

1		<ul style="list-style-type: none"> • Ocena przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat, przystosowany do przeprowadzenia kompleksowej oceny dziecka, pomocnej w diagnozowaniu przyczyn niepowodzeń szkolnych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, zawiera zestaw prób diagnostycznych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, ćwiczenia wprowadzające (próby przed wykonaniem zadania), a także profesjonalną dokumentację badania – zarówno tę tworzoną dynamicznie przez program w trakcie diagnozy, jak i dokumenty tradycyjne do wypełnienia (wywiad z rodzicami, dzieckiem) • Trening słuchania, czytania i pisania cz.1 – moduł terapeutyczny dla dzieci do 9-10 lat, zawiera zestaw wysokiej jakości materiałów multimedialnych wspomagających umiejętność czytania i pisania, doskonalących funkcje percepcyjno-motoryczne oraz kształtujących wrażliwość i świadomość ortograficzną, materiały są przeznaczone dla dzieci w młodszym wieku szkolnym, jest idealnym narzędziem do indywidualnej pracy terapeutycznej, a także przynosi doskonałe efekty podczas zajęć dydaktycznych w grupie, jako alternatywna forma • Zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych <p>Aplikacja umożliwia:</p> <ul style="list-style-type: none"> •tworzenie bazy uczestników zajęć i zarządzanie nią, np. grupowanie dzieci pod względem tych samych obszarów terapii, •przeprowadzenie diagnozy pedagogicznej i zapis jej wyników, •śledzenie postępów terapii, •swobodne kreowanie scenariusza zajęć za pomocą Kreatora zajęć. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2005. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:• MS Windows XP/Vista/7• Internet Explorer 6.0 lub wyższy• zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM• karta dźwiękowa z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami• karta graficzna (minimalna rozdzielczość 1024x768) z tysiącami kolorów• port USB• mysz lub inne urządzenie wskazujące• napęd CD-ROM/DVD ROM 				
2	Eduterapeutica dysleksja / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie dające możliwości wczesnej diagnozy i skutecznej terapii, uwzględniające rozmaite odmiany dysleksji. Ćwiczenia terapeutyczne w nim zawarte powinny wykorzystywać powszechnie uznaną metodę 18 struktur, która umożliwia pogłębianie umiejętności analizy i syntezy wyrazów. Diagnoza obejmować powinna cztery kategorie poznawcze, kluczowe dla rozwoju umiejętności czytania i pisania: funkcje językowe (automatyzacja języka, rozumienie tekstu, rymy, sylaby), funkcje wzrokowe (sposobowanie sekwencji liter, sposobowanie liter, sposobowanie różnic w obrazach), pamięć (pamięć wzrokowa, zapamiętywanie figur geometrycznych, zapamiętywanie słów, rozpoznawanie rytmów), myślenie (sposobowanie stosunków przestrzennych, hamowanie wykonawcze, kategoryzowanie, myślenie logiczne). Terapia obejmować powinna następujące rodzaje ćwiczeń: uzupełnianie wyrazów poprzez dopisywanie liter i sylab, dzielenie wyrazów na sylaby, oddzielanie słów od siebie, układanie zadań, ćwiczeń z pamięci i ze słuchu, przeznaczone do wydruku karty ćwiczeń grafomotorycznych.		1		
3	Alfabet / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 340 kartoników z literami i znakami interpunkcyjnymi. Do zabaw swobodnych i kierowanych. Każdy kartonik zaopatrzony jest w otworek do zawieszania.		2		

4	Język polski. Czytam i piszę - Klasa 0-3 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: interaktywną grę edukacyjną dla dzieci w wieku 6-10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisania. Program powinien wprowadzać dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswajając sobie reguły poprawnego pisania. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i ciekawe narracje swobodnie wprowadzają dziecko w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: • MS Windows XP/Vista/Windows 7 • Internet Explorer 6.0 lub wyższy • zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM • karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) • karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów • mikrofon dołączony do zestawu Logopedia • port USB • mysz lub inne urządzenie wskazujące • napęd DVD-ROM • ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows.		1		
5	Koraliki z literkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw koralików o różnych kształtach, z literkami, do nawlekania i tworzenia oryginalnych naszyjników np. z własnym imieniem. Całość umieszczona w zasuwanym, drewnianym pudełku • wym. 28 x 24,5 x 2 cm • 170 drewnianych koralików (wym. 1,1 x 0,8 x 1 cm) z literami do nawlekania • 72 drewniane kolorowe koraliki w kształcie rybki, misia, motylka, kwadratu, koła, serduszka, kwiatka, gwiazdki, owalnym • 8 kolorowych sznurówek o dł. 75 cm		2		
6	Tabliczka czerwona ze szlaczkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tablicę do ćwiczeń logopedycznych i manualnych. W zestawie wierszyki do ćwiczeń w mówieniu i sylabizowaniu. Wykonana z drewna, ma dołączony drewniany pisak mocowany do tablicy. • wym. 30 x 21 cm		2		
7	ABC 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książeczkę z rozpoznawaniem i rozróżnianiem liter A - L. Zabawy i ćwiczenia zawarte w książeczce wprowadzać mają dzieci w świat liter, uczyć rozpoznawania ich kształtu, wielkości, kolejności w alfabecie, a następnie łączenia w wyrazy.		15		
8	ABC 2 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książeczkę obejmującą swoim zakresem litery alfabetu od Ł do Z. Zabawy i ćwiczenia zawarte w książeczce wprowadzać powinny dzieci w świat liter, uczyć rozpoznawania ich kształtu, wielkości, kolejności w alfabecie, a następnie łączenia w wyrazy.		15		
9	Wyliczanki - rymowanki / lub równoważny	Bogato ilustrowany zbiór rymowanych wierszyków dla dzieci, wyliczanek i krótkich piosenek. Wyliczanki, rymowanki towarzyszą dziecku od najmłodszych lat. Przekazywane z pokolenia na pokolenie stanowią niezapomniany element z dzieciństwa - uczymy się ich jako dzieci, pamiętamy jako dorośli. Rymowanki mają istotny wpływ na kształtowanie się pamięci oraz zasobu słownictwa dziecka, poszerzają je i utrwalają, pobudzając wyobraźnię. Zabawa z wypowiedzianiem wyliczanek i rymowanek poprawia wymowę i jest zalecana przez logopedów.		15		

10	Alfabet zgadywanka / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: zbiór 24 zagadek wraz z rozwiązaniami w formie obrazków na kartonikach. Dopasowanie znaczenia i kształtu kartonika to zabawa, która ćwiczy czytanie ze zrozumieniem, rozwija koncentrację oraz umiejętność logicznego myślenia. Tym razem w wersji dla dzieci czytających i nieczytających. <ul style="list-style-type: none"> • 24 dwudzielne kartoniki o wym. 8,2 x 5,2 cm • instrukcja gry. 		2		
11	Gąsiennica z kieszonkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do nauki alfabetu - poprzez wprowadzanie po jednym zwierzątku, z towarzyszącą piosenką lub wierszykiem - wspaniałe narzędzie do uświadomienia dzieciom czego się już nauczyły - gotowe narzędzie samooceny. <ul style="list-style-type: none"> • wym. 183 x 27 cm 		1		
12	Komplet plansz w 3 linie (z liniaturą) V / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: komplet 10 plansz w 3 linie (tło czarne, linie białe), do ćwiczeń grafomotorycznych z wykorzystaniem białego pisaka. Pomoc do wielokrotnego wykorzystania. <ul style="list-style-type: none"> • wym. 20,5 x 24,5 cm 		1		
13	Łamigłówki szkolne lub równoważne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: drewniane kosteczki z literkami, z których można układać słówka (na podstawie z kratką). Zestaw stanowi wspaniały sposób na uatrakcyjnienie nauki słówek. <ul style="list-style-type: none"> • 145 szt. o wym. 1,1 x 1,1 cm • podstawa o wym. 18 x 18 cm 		8		
14	Białe ołówki / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: ołówki białe 12 szt. do rysowania na tabliczkach ze szlaczkami		4		
15	Tablica ze szlaczkami 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 6 dużych, dwustronnych tabliczek z ciekawymi rysunkami - narysowanymi linią kropkowaną. Rysowanie po linii stymuluje rozwój sprawności grafomotorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej, koncentracji, utrwala nawyk pisania od lewej do prawej strony. Do rysowania najlepiej służą białe ołówki (604006). <ul style="list-style-type: none"> • wym. 36 x 30 cm • od 4 lat 		2		
16	Klocki logo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: klocki do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii i matematyki. W kasecie znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwia właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Klocki są nieocenioną zabawką dla dzieci od 3 lat <ul style="list-style-type: none"> • wym. 1,5 x 4 x 1,5 cm 		1		
17	Domino obrazkowo - wyrazowe / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Dom i transport. Gra polegająca na dopasowywaniu podpisu do obrazka. <ul style="list-style-type: none"> • 28 kartoników, • wym. 4 x 8 cm; 8 x 1,3 cm 		2		

18	Zestaw kontrolny paleta / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc edukacyjna przeznaczona dla dzieci w wieku szkolnym. Składa się z okrągłej podstawy o średnicy 27 cm wykonanej z drewna i 12 drewnianych klocków w sześciu kolorach. Dziecko rozwiązuje zadania poprzez umieszczenie drewnianych klocków w odpowiednich nacięciach na palecie. Strony kontrolne tarcz pozwalają dziecku sprawdzić poprawność wykonanych zadań. Do malowania i lakierowania zastosowano farby ekologiczne, nieszkodliwe dla zdrowia.		1		
19	Bajki dla dyslektyków / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: książkę, która jest niezastąpioną pomocą w zwalczaniu problemu z nauką czytania i pisania, który nie polega na tym, jak wielu sądzi, czy dziecko nauczy się czytać i pisać, lecz na tym, jakim sposobem i w jakim czasie to osiągnie. Prezentowane w niniejszej publikacji bajki pomagają dzieciom zbudować zbiór skojarzeń ułatwiających prawidłowe rozpoznawanie liter, a dzięki zabawie uatrakcyjniają proces nauki czytania i pisania. - format B5, 40 str.		15		
20	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik jest przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		
21	Wskaźnik tekstu / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do nauki czytania. Lewy wskaźnik w kształcie strzałki wskazuje właściwy kierunek czytania tekstu. Dziecko wodzi wzrokiem po odpowiedniej linii tekstu, pozostała część tekstu jest zamaskowana. Wykonane z tworzywa sztucznego. - 10 szt.		2		
22	Ćwiczenia rozwijające sprawność ruchową ręki i koordynację wzrokowo ruchową / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia rozwijające sprawność ruchową ręki i koordynację wzrokowo-ruchową. Zbiór ciekawych, przykładowych ilustracji do obrysowywania jednym ciągłym ruchem wraz z komentarzem metodycznym. Opracowany zgodnie z zamysłem Hany Tymichovej. - format 17 x 24, 68 str.		15		

23	Szlaczki graficzne - Zestaw I - zielony / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw szlaczek graficznych wspomagających ćwiczenia rozmachowe. Do pakietu dołączone są magnesy. Szlaczki podzielone są na trzy stopnie trudności zaznaczone kolorem oraz odległościami linii w szlaczku. Zgodnie z zasadą stopniowania trudności, każdy z poziomów prezentuje ćwiczenia, które nawiązują zarówno do poziomu niższego jak i wyższego. W każdym z zestawów występują 4 plansze wykonane z tworzywa, po których można pisać suchościernymi mazakami. - 4 plansze 98x17cm Zestaw dostosowany dla dzieci od 6 roku życia (1cm - 0,3cm). W zestawie występują: podwójny szlaczek do kreślenia łamanych ciągłych z 1cm odstępem, dwa razy podwójny szlaczek do kreślenia literopodobnych wzorów po śladzie kropkowym.		2		
24	Warsztaty doskonalenia graficznego / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ilustracje, które 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. <ul style="list-style-type: none"> • 6 przezroczystych teczek, • 30 kart o wym. 30 x 21 cm • 8 mazaków 		2		
2. Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych.						
1	Zegar z magnesami/lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: duży zegar demonstracyjny, wyposażony w magnesy dzięki czemu może być umieszczany na tablicy. Zsynchronizowane wskazówki. <ul style="list-style-type: none"> • śr. 41 cm 		1		
2	Zbiory i liczby / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: 10 kart ze zbiorem obrazków, do których przyporządkujemy jego liczbę. Karty wykonane są z tworzywa sztucznego, co zapewnia ich trwałość w czasie użytkowania. <ul style="list-style-type: none"> • 20 kart, • wym. 13 x 13 cm 		2		
3	Duża kostka z kropkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dużą kostkę z kropkami z tworzywa, doskonałą do zabaw i gier grupowych. <ul style="list-style-type: none"> • dł. boku: 10 cm 		1		
4	Duża kostka z liczbami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dużą kostkę z liczbami z tworzywa, doskonałą do zabaw i gier grupowych. <ul style="list-style-type: none"> • dł. boku: 10 cm 		1		
5	Liczydło z żyrafą / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: liczydło wykonane z drewna, lakierowane. <ul style="list-style-type: none"> • wym. 22,5 x 7,5 x 25 cm 		1		

6	Stemple cyfry / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: wzór stempla wykonany z twardej pianki, posiada plastikowy uchwyt. Zestaw umieszczony w wygodnej, plastikowej walizce. Wzór można odbijać przy użyciu tuszu lub farb. Uchwyt plastikowy. • śr. stempla 7,5 cm, • 10 stempli z cyframi, • 10 z kropkami		1		
7	Stemple figury / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: wzór stempla wykonany z twardej pianki, posiada plastikowy uchwyt. Zestaw umieszczony w wygodnej, plastikowej walizce. Wzór można odbijać przy użyciu tuszu lub farb. Uchwyt plastikowy. • śr. stempla 7,5 cm, • 10 stempli z cyframi, • 10 z kropkami		1		
8	Eduterapeutica Dyskalkulia / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program dający możliwość wczesnej diagnozy i skutecznej terapii problemów w nauce umiejętności matematycznych. Diagnoza obejmuje ćwiczenia, które badają: kodowanie, stałość liczby, stałość tworzywa, orientację przestrzenną (ćwiczenia łatwiejsze) oraz (ćwiczenia trudniejsze), rytmy, ciągi konsekwentne (ćwiczenia łatwiejsze) oraz (ćwiczenia trudniejsze), operacje na liczbach (ćwiczenia łatwiejsze) oraz (ćwiczenia trudniejsze). Wyniki ćwiczeń diagnostycznych interpretowane są w pięciu kluczowych dla rozwoju umiejętności matematycznych obszarach, stanowiących również oś samej terapii: (MO) myślenie przedoperacyjne i operacyjne, (P) percepcja, (S) samokontrola, (PO) pamięć operacyjna - proceduralna, (MPS) myślenie przyczynowo skutkowe oraz orientacji w czasie przestrzeni. Ostatnim elementem diagnozy jest część opisowa wypełniana przez terapeutę. Uwzględnia ona wyniki wcześniejszej ogólnej diagnozy pedagogicznej, uzyskanej automatycznie z wyników ćwiczeń oraz własnej obserwacji i wniosków. Terapia jest planowana, rejestrowana i analizowana na podstawie następujących rodzajów ćwiczeń: Ćwiczenia komputerowe wykonane przez dziecko, ćwiczenia wykonywane na wydrukowanych dla dziecka arkuszach (karty pracy), ćwiczenia wykonywane pod nadzorem rodziców w oparciu o wydrukowane poradniki (instrukcje).		1		
9	10 zestawów kontrolnych PUS / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw kontrolny, 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, zamkniętym pudełku z tworzywa znajduje się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw Kontrolny powinien być stosowany w połączeniu z książeczkami zawierającymi zadania do zestawu kontrolnego, 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 zapewniają możliwość pracy całej grupie. • 10 zestawów		1		

10	Idziemy na zakupy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę, która w prosty i zabawny sposób ćwiczy umiejętność dodawania. W zabawie może uczestniczyć nawet 12 graczy. Każde dziecko otrzymuje kartę z ilustracją wózka na zakupy wraz ze wskazaną ilością monet (prawy górny róg karty). Dziecko dobiera właściwą ilość monet zgodnie ze wskazaniem na karcie. Zadaniem dzieci jest zakup zabawek czyli wypełnienie koszyka zabawkami o określonej cenie i wydanie wszystkich monet. Dzięki grze, dzieci uświadamiają sobie z jakich części mogą składać się liczby, przygotowują się również do operowania pieniędzmi. <ul style="list-style-type: none"> • 12 kart - wózków, • 55 kart z zabawkami, • 75 monet, • instrukcja. 		1		
11	Odejmowanie do 20 - domino / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw trwałych i solidnych elementów z tworzywa sztucznego. Na kartach widoczne są działania, oznaczone czarnym kolorem i wynik oznaczony na czerwono. Zadaniem dziecka jest dopasowanie do siebie działań i ich wyników. W ten sposób dzieci poprzez aktywne działania na elementach uczą się odejmowania w zakresie 20. <ul style="list-style-type: none"> • 24 elementy o wym. 4 x 8 cm 		2		
12	Aktywna mata - czas / lub równoważny	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. <ul style="list-style-type: none"> • winylowa mata o wym. 137 x 137 cm • 2 kostki o boku 13 cm 		1		
13	Zestaw matematyczny z kartami zadań / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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 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 zestawu wchodzi: 716 liczmanów (kolorowe żetony, spinacze, kształty, owoce, pojazdy, dinozaury, owady, pionki), 12 dwustronnych kart o wym. 28 x 21,5 cm, 3		1		

14	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		
15	Magnetyczne ułamki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do poznania najważniejszych właściwości ułamków. Duże listwy o jednakowej długości podzielono na części, aby zobrazować całość oraz ułamki $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{10}$ i $\frac{1}{12}$. Listwy wykonane są z estetycznego, wytrzymałego tworzywa w atrakcyjnych kolorach, wystarczą na długie lata interesującej nauki. Zestaw ten znacznie ułatwia dzieciom opanowanie tego trudnego działu matematyki, zrozumienie abstrakcyjnych pojęć i działań związanych z ułamkami. <ul style="list-style-type: none"> • 9 różnych kolorów • od $\frac{1}{1}$ do $\frac{1}{12}$ • wym. $\frac{1}{1}$ 100 x 10 cm 		1		
16	EduRom gra matematyczna ZOO / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gry edukacyjne Matematyka ZOO, seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. 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. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka 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 ce. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. Fabuła gry - dziecko ma wziąć udział w wyprawie, której celem jest odszukanie sześciu zagrożonych gatunków zwierząt. Wiadomości o ich środowisku naturalnym, warunkach życia i zwyczajach zostaną opracowane w specjalnym raporcie. Odnajdywanie informacji jest pretekstem do rozbudzania dziecięcych zainteresowań matematyką, wspierania aktywności twórczej oraz umiejętności skupiania uwagi w trakcie rozwiązywania zadań.		1		

17	EduRom gry edukacyjne matematyka Wyspa skarbów / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gry edukacyjne Matematyka Wyspa Skarbów to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. 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. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka 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. W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi. 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		
18	Edu-ROM – gra matematyczna Pierwsze Odkrycia / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gry edukacyjne Matematyka Pierwsze Odkrycia to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. 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. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka 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 ce eduROM Pierwsze odkrycia 5-6 lat W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi.		1		

3. Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy.					
1	Karty logopedyczne Piotruś. Pakiet I / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: karty logopedyczne• głoski sz, ź/rz, cz, dż, s, z, c, dz. • Pakiet 8 talii kart o wym. 5,3 x 8,5 cm		1	
2	Karty logopedyczne Piotruś. Pakiet II / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: karty logopedyczne• głoski ś, ź, ć, dź, l, l-r, r, t-r. • Pakiet 8 talii kart o wym. 5,3 x 8,5 cm		1	
3	Gra planszowa Ślimak - czterolistna koniczynka / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc zawierająca 2 gry, przeznaczona do pracy i zabawy z dziećmi z zaburzeniami mowy. W łatwy i ciekawy sposób dziecko ćwiczy wymowę, bawiąc, edukuje i wspomaga proces przeprowadzenia przyjemnych i efektywnych zajęć logopedycznych. Gra logopedyczna "Ślimak" ćwiczy artykulację głosek ś, ź, ć, dź oraz słuchowe różnicowanie głosek dźwięcznych/bezdźwięcznych. Do gry potrzebna jest kostka, pionki i długopis. Natomiast "Czterolistna koniczynka" służy do ćwiczeń poprawnej artykulacji głosek sz, ź, cz, dż oraz ich słuchowego różnicowania. Gra składa się z 72 obrazków z głoskami sz, ź, cz, dż. 16 pionków, kostka, dwustronna plansza (wym. 40 x 32,5 cm)		1	
4	Dwie wieże - Kto prędzej? / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gra logopedyczna "Dwie wieże" - gra, która służy do ćwiczeń artykulacji oraz różnicowania głosek k-g i t - d. Od 2 do 4 graczy. "Kto prędzej?" - ćwiczy artykulację głosek sz, ź, cz, dż i s, z, c, dz oraz ich prawidłowego różnicowania artykulacyjnego i słuchowego. Składa się z 44 obrazków z głoskami sz, ź, cz, dż i 44 obrazków z głoskami s, z, c, dz. • 1 dwustronna plansza (wym. 40 x 32,5 cm) • 16 pionków, kostka		1	
5	Loteryjka z podmuchem / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gra rozwijająca kontrolę nad oddechem. Należy przemieszczać piłeczkę podmuchem kontrolując kierunek i prędkość piłeczki. Wygrywa gracz, którego piłka przejdzie wszystkie obrazki. • Zestaw zawiera planszę z wymiennymi kartami (wym. 20 x 20 x 4,5 cm), • 4 dwustronne plansze lotto z obrazkami zwierząt (wym. 16 x16 cm) oraz 36 żetonów (o średnicy 3,5 cm), piłka. • od lat 3, dla 2-4 graczy.		1	

6	Kocham czytać. Pakiet 18 zeszytów / lub równoważny	Przez równoważne zamawiający rozumie: serię logopedyczną przeznaczoną do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz starszych - zagrożonych dysleksją, z wadami wymowy. Pakiet 18 zeszytów pozwala dziecku: poznać wszystkie litery polskiego alfabetu, wczesnie rozpocząć naukę czytania, zwiększać zasób, słownictwa, opanować sztukę czytania ze zrozumieniem, uczyć się języków obcych, nauczyć się w przyszłości pisowni trudnych wyrazów. W zestawie gratis znajduje się: "Poradnik dla rodziców i nauczycieli" oraz "Kolorowanka". <ul style="list-style-type: none"> • 16 x 20 cm, • zeszyt 20 str., • kolorowanka 40 str., • poradnik 120 str. 		1		
7	Zeszyt ćwiczeń logopedycznych s, z, c, dz / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zeszyty zawierają ćwiczenia logopedyczne o zróżnicowanej trudności w formie rysunków, tabel, wierszyków, łączenia sylab. Dodatkowo w zeszytach znajdują się opisy i zdjęcia realizacji głosek oraz logopedyczne ćwiczenia ogólne usprawniające artykulację. Forma zeszytu to czarno-białe plansze z poleceniami ćwiczeń oraz obrazkami do kolorowania. <ul style="list-style-type: none"> • format A4, • 44 str. 		1		
8	Zeszyt ćwiczeń logopedycznych ż, sz, cz, dż / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zeszyty zawierają ćwiczenia logopedyczne o zróżnicowanej trudności w formie rysunków, tabel, wierszyków, łączenia sylab. Dodatkowo w zeszytach znajdują się opisy i zdjęcia realizacji głosek oraz logopedyczne ćwiczenia ogólne usprawniające artykulację. Forma zeszytu to czarno-białe plansze z poleceniami ćwiczeń oraz obrazkami do kolorowania. <ul style="list-style-type: none"> • format A4, • 44 str. 		1		
9	Eduterapeutica logopedia - wersja rozszerzona / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie do pracy z dziećmi wykazującymi zaburzenia rozwoju mowy. Każdy nauczyciel wie, jak ważne w rozwoju dziecka jest właściwe rozumienie mowy i posługiwanie się nią. Stanowi ona podstawowe narzędzie poznania i wyrażania uczuć przez najmłodszych. Tymczasem według danych Światowej Organizacji Zdrowia nawet 40 % dzieci ma z nią problemy. Można jednak określić typowy przebieg procesu rozwoju mowy i wyróżnić jego uniwersalne etapy, co umożliwi wychwycenie odchyleń od normy językowej. Na tej podstawie została przygotowana właściwa dla poszczególnych etapów rozwoju dziecka standardy diagnostyczne oraz typowe metody profilaktyczne i terapeutyczne. Diagnoza ma formę "elektronicznej karty mowy małego pacjenta", zawierającej teksty wraz z opisem wyników. Testy diagnostyczne to proste multimedialne ćwiczenia bądź zabawy, polegające na wykonywaniu przez najmłodszych takich zadań jak łączenie w pary, szeregowanie, kategoryzowanie, naśladowanie określonych "min" i wiele innych zachęcających do wypowiedziania określonych słów.		1		

		Przechowywanie w systemie nagrania dziecka z ćwiczeń diagnostycznych ułatwiających analizę postępów. Logopedia wersja rozszerzona - terapia koncentruje się na zaburzeniach mowy i słuchu oraz wadach związanych z artykulacją i różnicowaniem głosek: szeregu szumiącego, szeregu syczącego, szeregu ciszącego, typu "r". W wersji rozszerzonej dołączono moduły terapeutyczne z zakresu: artykulacji głoski k, artykulacji głoski g, mowy bezdźwięcznej, słuchu fonetycznego, jąkania. Zestaw zawiera słuchawki z mikrofonem, program do kalibracji nagrań oraz drukarkę laserową. Z programem: naklejki - nagrody dla uczniów oraz ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2007.			
10	"Logopedyczne zabawy. Część I sz. ż cz. dż" - CD / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw 5 multimedialnych programów komputerowych, które mają na celu usprawnianie wymowy głosek sz. ż cz. dż oraz różnicowanie ich.		1	
11	Dziennik zajęć logopedy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik zajęć logopedy jest pozycją dostosowaną do pracy logopedy w szkole i zawiera takie elementy, jak: krótkie omówienie zadań logopedy, procedur i narzędzi badawczych; zestawienie danych dotyczących diagnozy i terapii logopedycznej; dane ucznia, diagnoza i indywidualny program terapii, ocena postępów dziecka; treść prowadzonych zajęć; wykaz obecności uczniów na zajęciach; kontakty z rodzicami hospitaacje i wizytacje; miejsce na notatki. W dzienniku przewidziano rubryki dla 80 uczniów. Dziennik zajęć logopedy jest zgodny z Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 24 sierpnia 2010 r. • format: A4 • 64 str.		1	
12	"Logopedyczne zabawy. Cz. IV - j, l, r." - CD / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw 6 multimedialnych programów komputerowych - program ma na celu usprawnianie wymowy głosek j, l, r. oraz różnicowanie ich.		1	

4. Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych w zakresie nauk matematyczno-przyrodniczych.

1	Mikroskop jajo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: mikroskop i kamera w jednym, z możliwością podłączenia do komputera, powiększenie od 34 do 53 razy. Dzięki małym rozmiarom i swobodzie poruszania mikroskopem dzieci mogą oglądać poruszające się owady, fragmenty powierzchni dużych przedmiotów itp. Mikroskop pozwala również robić zdjęcia oglądanym obiektom i zachować je na dysku dzięki czemu praca może być kontynuowana na zgromadzonym materiale.		1	
2	Globus podświetlany / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: globus podświetlany • śr. 32 cm, • wys. 40 cm		1	
3	Preparaty mikroskopowe / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 12 szkiełek z 36 różnymi preparatami, m.in.: włókna syntetyczne, włókna naturalne, zwierzęta, algi, witaminy, grzyby, produkty mączne itp.		1	

4	Mikroskop z zestawem do badań optyczny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: mikroskop optyczny o powiększeniu do 640x • wys. 27 cm • wymagane baterie AA (niezałączone). Zestaw zawiera: • okular 10x 16x • mikrowylęgarnia, • przyrząd do ciecienia preparatów • 2 szkiełka z 6 preparatami • 4 fiolki • 2 menzurki 10 ml • 12 szkiełek podstawowych • 12 szkiełek nakrywkowych • lupa o powiększeniu 3x 6x • szalka Petriego ze szkłem powiększającym • 12 etykiet do znakowania preparatów, • pęseta • igła • szpatułka, • mieszadełko, • skalpel • nożyczki • pipetka, • pojemnik na akcesoria • instrukcja.		1		
5	Duża lupa / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: lupa do obserwowania przedmiotów i żyjących organizmów. • szkiełko powiększające śr. 10, 5cm • gumowa rączka do trzymania • wys. 20 cm		2		
6	Magiczny trójkąt matematyczny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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		1		
7	Zestaw kart zadaniowych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: integralną częścią niezbędną do wykonywania poszczególnych ćwiczeń matematycznych, stanowią zestawy kart 100 dla małego i 100 dla dużego Trójkąta. Karty pogrupowane są w dwóch książeczkach zgodnie z zasadą stopniowania trudności, co w zależności od potrzeb i możliwości dziecka umożliwi pracę na kilku poziomach		1		
8	Poznajemy miasta Polski / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc składająca 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 wzbudzenie zainteresowań tekstem mówionym i poznanie legend, z doskonaleniem zdolności kojarzenia, budzenie świadomości narodowej, poznawanie wybranych miast Polski charakterystycznych dla naszego kraju, rozwijanie zainteresowania pięknem i historią naszej ojczyzny.		1		
9	Stetoskop / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: stetoskop, dzięki niemu dzieci mogą usłyszeć bicie własnego serca lub serca kolegów.		2		
10	Zwierzęta i ich pożywienie / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: łączenie zwierząt z ich pożywieniem odbywa się za pomocą 2 drewnianych elementów. • 24 elementy o wym. 6 x 6 x 0,4 cm		1		
11	Model ziemii lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: miękki model Ziemi z wykonany z pianki pomoże małym odkrywcom doświadczyć i poznać wnętrze naszej planety. • śr 13 cm		1		
12	Mapa Europy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: drewniane puzzle pozwalające dziecku na poznanie, poprzez manipulację, wszystkich państw Europy. Jednocześnie dzieci ćwiczą koordynację, małą motorykę oraz pamięć.		1		

13	Loteryjka ze zwierzętami / lub równoważny	4 plansze o wym. 33 x 23 cm oraz 24 kartoniki o wym. 10 x 10,5 cm, przedstawiające różne zwierzęta, umożliwiając grę na zasadzie loteryjki.		1		
14	Mapa Polski / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: mapę 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 (199009) . • wym. 40 x 40 cm		1		
15	Duże liczydło na stojaku / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: liczydło z koralikami w 2 kolorach. • wym. 85 x 120 cm		1		
16	Abaco - tabliczka mnożenia / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: liczydło kulkowe zawiera wszystkie działania na mnożenie liczb w zakresie 100. Uczniowie mogą samodzielnie utrwać tabliczkę mnożenia. Najpierw kuleczka jest odwrócona (granatowa), dziecko rozwiązuje w myśli lub na kartce działanie, a po przekręceniu kuleczki może sprawdzić wyniki. Dodatkowo wszystkie kwadraty liczb otoczone są kółkiem. Trwała tabliczka wykonana jest z mocnego tworzywa. Zawartość: wymiary: 22 x 22 x 2 cm		1		
17	Układ Słoneczny i gwiazdozbiory - model ruchomy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: model, który ukazuje Słońce i 9 planet w ruchu. Słońce jest podświetlane od środka żarówką i oświetla krążące wokół planety. Kolumna jest czarna i znika w ciemności, dając spektakularny efekt. Model jest oproszczeniem Układu Słonecznego, gdyż planety tu krążą wokół słońca z tą samą prędkością. Zaletą pomocy jest fakt, iż kopułę Słońca można wymienić na przezroczystą półkulę wyświetlającą najważniejsze gwiazdozbiory.		1		
18	Kolekcje skamieniałości / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiają wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 9 autentycznych wiekowanych na 70 milionów lat skamieniałości		1		
19	Kolekcja skał magmowych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiają wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: zestaw 12 sztuk skał		1		
20	Kolekcja skał metamorficznych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiają wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 12 okazów skał metamorficznych		1		

21	Kolekcja skał osadowych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiające wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 12 okazów skał osadowych		1		
22	Kolekcja minerałów / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiające wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 12 sztuk minerałów		1		
23	Kolekcja kryształów / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: kolekcję kryształów, która doskonale uzupełnia zajęcia lekcyjne, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw.		1		
24	Matematyczny twister / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: duża plansza do zabaw dla grupy zarówno w plenerze, jak i w sali. Wielofunkcyjna plansza służy rozwijaniu umiejętności matematycznych w zakresie czterech działań. W połączeniu z kostkami będącymi w zestawie można np. dodawać wyrzucone wartości z kostek i wskakiwać na pola planszy tworzące wynik (np. dodawania). Innym wariantem podstawowym gry jest ćwiczenie umiejętności rozkładu wyrzuconej na kości liczby na mniejsze składniki. Zestaw zabaw opisany w załączonej do planszy instrukcji pozwala na wprowadzenie elementów rywalizacji do gier. W komplecie 4 metalowe szpilki do zamocowania na trawie. Wykonana z łatwo zmywalnej tkaniny. W aktywny sposób rozwija		1		
25	Wesołe miasteczko - Matematyka na wesoło / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Grę edukacyjną. Klasa 0-1. Zadaniem dziecka jest uruchomienie Wesołego Miasteczka poprzez rozwiązywanie zadań matematycznych, które rozwijają umiejętność dodawania, odejmowania oraz mnożenia, mierzenia masy, logicznego myślenia itd. Zabawa rozwija nie tylko spostrzegawczość, ale i twórcze podejście do rozwiązywania zadań matematycznych. Produkt wpisany został na listę środków dydaktycznych zalecanych przez MENiS.		1		
26	Stacja meteorologiczna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: stacja meteorologiczna przeznaczona do kontroli i obserwacji podstawowych parametrów klimatycznych takich jak: temperatura powietrza, prędkość wiatru, kierunek wiatru, promieniowanie słońca, opad atmosferyczny. - dł. 116cm		1		

PD2 Szkoła Podstawowa w Rumienicy - Pakiet II					
1. Zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji.					
1	Dysleksja I / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie przeznaczone dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi mającymi problemy z nauką czytania i pisania, a przede wszystkim z dziećmi z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową; Każda z części oprogramowania eduSensus Dysleksja składa się z modułu wspomagającego diagnozę oraz modułu terapeutycznego; program zapewnia terapię zgodną z promowanym w literaturze wzorcem planowania i programowania pracy korekcyjno-kompensacyjnej; Zawartość oprogramowania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikacja terapeuty – program zarządzający, który pozwala na archiwizowanie i drukowanie przydatnej dokumentacji, np. ćwiczeń usprawniających grafomotorykę, ilustracji czy dyplomów, umożliwia zapisanie wszelkich informacji zebranych podczas obserwacji dziecka i w trakcie analizy dokumentów sporządzonych przez specjalistów (np. psychologa, lekarza, pedagoga) oraz podczas wywiadu z opiekunami. • Ocena ryzyka dysleksji – moduł diagnostyczny dla dzieci po pierwszym roku nauki czytania - zestaw materiałów interaktywnych wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu, profesjonalnie przystosowany do pełnej oceny ryzyka dysleksji u dzieci, służyć ma przede wszystkim jak najwcześniejszemu wychyceniu dzieci z grupy ryzyka dysleksji oraz udzieleniu im wczesnej pomocy w zakresie nauki liter oraz różnicowania grafemów podobnych. • Litery – moduł terapeutyczny dla dzieci do 7-9 lat, służy do nauki i utrwalania kształtu liter, łączy w sobie ćwiczenia z wielu obszarów takich jak: koordynacja ruchowa, wzrokowo-ruchowa, słuchowo-ruchowa i wzrokowo-słuchowo-ruchowa, grafomotoryka, logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętności klasyfikacji elementów, dzięki funkcjonalności zwanej Kreatorem zajęć terapeuta ma możliwość zmieniania lub modyfikowania struktury zajęć, przede wszystkim z uwagi na specjalne potrzeby edukacyjne, możliwości i ograniczenia swoich uczniów. Program zawiera także obszerny pakiet różnorodnych kart pracy; <p>Zestaw powinien zawierać następujące akcesoria i pomoce tradycyjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dyplomy • „Literkowa gimnastyka dla każdego smyka” - płyta jest zestawem podkładów dźwiękowych do zajęć ruchowych przedstawionych w programie multimedialnym – Litery. Umożliwia ona prowadzenie zaproponowanych ćwiczeń z dala od stanowiska komputerowego oraz pozwala na włączenie ich do zajęć terapeutycznych prowadzonych metodą tradycyjną – bez wykorzystania komputera. • Naklejki • „Bajkowy alfabet, czyli kram, gdzie bajek masz do woli – z literami w głównej roli” • Kolorowanka „Znam te litery!” - To zestawy kolorowanek (kart pracy) z ilustracjami składającymi się z fragmentów odpowiadających poszczególnym etapom znajomości litery i umiejętności jej kreślenia. Opisano je w legendzie każdej karty (np. „Wiem, jak wygląda ta litera”). 			
				1	

		MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:• MS Windows XP/Vista/7• Internet Explorer 6.0 lub wyższy• zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM• karta dźwiękowa z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami• karta graficzna (minimalna rozdzielczość 1024x768) z tysiącami kolorów• port USB• mysz lub inne urządzenie wskazujące• napęd CD-ROM/DVD ROM Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2005.			
2	Ćwiczenia kształtujące umiejętność czytania tekstu ze zrozumieniem / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia kształtujące umiejętność czytania tekstu ze zrozumieniem są przeznaczone dla dzieci, które mają problemy z czytaniem. Umieszczone w książce teksty są krótkie i opowiadają o konkretnych zjawiskach lub wydarzeniach. Opracowane do nich ćwiczenia kształtują umiejętność pisania zdaniami. Na końcu każdego rozdziału znajdują się zadania z treścią. Polecenia trudne przeplatane są ćwiczeniami relaksującymi, takimi jak: labirynty, krzyżówki, podpisywanie obrazków, kolorowanie, rysowanie. Całość została wzbogacona ciekawymi i oryginalnymi obrazkami Agnieszki Skulskiej.		1	
3	Piaskownica / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do zabaw z piaskiem, wpływa korzystnie na rozwój motoryki rąk. Zachęca do pisania, rysowania, zabawy wałeczkami, przyozdabiania wykonanych wzorów. Piaskownica ma przezroczyste dno, co umożliwia podkładanie kolorowego tła dla uatrakcyjnienia efektów pracy. Do rysowania wzorów dołączone są narzędzia: grabie, grabki i listwa wyrównująca. Po ustawieniu piaskownicy na podświetlanym stole efekty kolorystyczne są jeszcze lepiej wyeksponowane i kreślenie staje się ciekawsze. W zestawie znajduje się: • 1 kg białego piasku. - wym. piaskownicy 65 x 60 x 4 cm		1	
4	Komplet plansz w 3 linie (z liniaturą) / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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		2	
5	Białe ołówki / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: białe ołówki, 12 szt. do rysowania na tabliczkach ze szlaczkami		2	
6	7 walizek. Inteligencje wielorakie w nauczaniu ortografii - komplet (książka + 2 teczki) / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pozycję adresowaną do terapeutów oraz nauczycieli języka polskiego w szkole podstawowej i gimnazjum. Przedstawiona w niej metoda zakłada, że każdy z nas posiada nie jedną, a siedem różnych inteligencji (teoria H. Gardnera): inteligencję słowną, wizualno-przestrzenną, logiczno-matematyczną, muzyczną, fizyczno-kinestetyczną, interpersonalną i intrapersonalną. To, które z nich są dominujące, decyduje o tym, jakie metody są najskuteczniejsze do przyswajania wiedzy, także ortografii. Autorki proponują ćwiczenia i scenariusze zajęć, w których angażowane będą wszystkie sfery. Do książki dołączono teczki, w których znajdują się wszystkie potrzebne teksty i inne materiały (m. in. karty pracy do kserowania). W teczce znajduje się także zbiór ponad 700 wyrazów z rz, ż, ó, u, h i ch do wycięcia i wykorzystania w trakcie zabaw (ortobanki). • Format A4 • 118 kolorowych i czarno - białych kart • 2 teczki		1	

7	Przed, po a co pomiędzy? / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc zawierająca 24 sekwencje obrazkowe (każda złożona z trzech obrazków), które przedstawiają przedmioty, osoby przed i po określonym działaniu (np. brudna bluzka - pralka - czysta bluzka). Omawianie z dzieckiem poszczególnych sekwencji stymuluje rozwój myślenia przyczynowo skutkowego. <ul style="list-style-type: none"> • 72 obrazki, • wym. 9 x 9 cm 		1		
8	Eduterapeutica dysleksja / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: program multimedialny dysleksja - daje możliwości wczesnej diagnozy i skutecznej terapii, uwzględniające rozmaite odmiany dysleksji. Ćwiczenia terapeutyczne wykorzystują powszechnie uznaną metodę 18 struktur, która umożliwia pogłębianie umiejętności analizy i syntezy wyrazów. Diagnoza obejmuje cztery kategorie poznawcze, kluczowe dla rozwoju umiejętności czytania i pisania: funkcje językowe (automatyzacja języka, rozumienie tekstu, rymy, sylaby), funkcje wzrokowe (sposstrzeganie sekwencji liter, sposstrzeganie liter, sposstrzeganie różnic w obrazach), pamięć (pamięć wzrokowa, zapamiętywanie figur geometrycznych, zapamiętywanie słów, rozpoznawanie rytmów), myślenie (sposstrzeganie stosunków przestrzennych, hamowanie wykonawcze, kategoryzowanie, myślenie logiczne). Terapia obejmuje następujące rodzaje ćwiczeń: uzupełnianie wyrazów poprzez dopisywanie liter i sylab, dzielenie wyrazów na sylaby, oddzielanie słów od siebie, układanie zadań, ćwiczeń z pamięci i ze słuchu, przeznaczone do wydruku karty ćwiczeń grafomotorycznych.		1		
9	Szlaczki graficzne - Zestaw I - zielony / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw szlaczków graficznych wspomagających ćwiczenia rozmachowe. Do pakietu dołączone są magnesy. Szlaczki podzielone są na trzy stopnie trudności zaznaczone kolorem oraz odległościami linii w szlaczku. Zgodnie z zasadą stopniowania trudności, każdy z poziomów prezentuje ćwiczenia, które nawiązują zarówno do poziomu niższego jak i wyższego. W każdym z zestawów występują 4 plansze wykonane z tworzywa, po których można pisać suchościernymi mazakami. - 4 plansze 98x17cm Zestaw dostosowany dla dzieci od 6 roku życia (1cm - 0,3cm). W zestawie występują: podwójny szlaczek do kreślenia łamanych ciągłych z 1cm odstępem, dwa razy podwójny szlaczek do kreślenia literopodobnych wzorów po śladzie kropkowym.		3		
10	Warsztaty doskonalenia graficznego / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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. <ul style="list-style-type: none"> • 6 przezroczystych teczek, • 30 kart o wym. 30 x 21 cm • 8 mazaków 		2		
11	Klocki logo / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: klocki do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii i matematyki. W kasce znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwia właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Klocki są nieocenioną zabawką dla dzieci od 3 lat <ul style="list-style-type: none"> • wym. 1,5 x 4 x 1,5 cm 		1		

12	Alfabet z obrazkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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		1		
13	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik, który jest przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		
14	Rebusy obrazkowo-literowe / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: komplet obrazków, liter i symboli pozwala tworzyć dowolne rebusy o zróżnicowanym stopniu trudności. Rozwiązanie jednego rebusu umożliwia przejście do kolejnego. Kartoniki mają bardzo czytelną dla dziecka formę: obrazki, zielone litery (dodajemy w słowie), czerwone litery (zabieramy ze słowa), dodatkowe symbole +, - oraz = ułatwiają zrozumienie działania. Na załączonych planszach przedstawiono 84 przykładowych rebusów i ich rozwiązania. Rebuses może układać nauczyciel, mogą je układać i rozwiązywać dzieci samodzielnie lub w grupie. awartość: 100 kolorowych obrazków (4 x 6,5 cm) - 3 komplety liter zielonych (4 x 4 cm) - 2 komplety liter czerwonych (4 x 4 cm) - znaki (=, -, =) - 4 plansze z 84 rebusami (17 x 28 cm) - wszystkie elementy wykonane z grubej, lakierowanej tektury		1		

2. Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy.

1	eduSensus Logopedia- mowa bezdźwięczna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Mowa bezdźwięczna program do terapii głosek szczelinowych, zwarto-szczelinowych i zwartych jest przeznaczony dla logopedów prowadzących zajęcia logopedyczne z dziećmi mającymi problemy z realizacją spółgłosek dźwięcznych. Ze względu na obszerność ujęcia tej problematyki można go uznać za pierwszą tego typu propozycję multimedialną na rynku. Program Mowa bezdźwięczna doskonale sprawdza się jako program wspierający terapię mowy bezdźwięcznej, zarówno całkowitej, jak i częściowej. Na program składa się czternaście jednostek tematycznych związanych z terapią mowy bezdźwięcznej: część wstępna i (lub) podsumowująca terapię, zawierająca ćwiczenia, które mogą być zastosowane w wybranym przez terapeutę momencie terapii oraz trzynaście części szczegółowych, poświęconych konkretnym głoskom ubezdźwięcznianym.		1		
2	Logopedia - Pakiet Podstawowy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program multimedialny, który pozwala na rejestrację pacjentów, zapisywanie wyników diagnozy logopedycznej, jak i śledzenie postępów w terapii logopedycznej. Logopeda ma możliwość zapisywania w niej dźwięków nagranych podczas diagnozy logopedycznej, jak i późniejszych zajęć terapeutycznych. W aplikacji mogą być również przechowywane wszystkie nagrane przez dziecko podczas zajęć terapeutycznych dźwięki (tzw. zapis z sesji z komputerem). Część przeznaczona do diagnozy: znajduje się tu ankieta z wynikami badania budowy i sprawności narządów mowy oraz obrazki sytuacyjne pozwalające zbadać mowę opowiadaniową, jak również zdiagnozować stopień opanowania czytania i pisania. Możliwość zakładania i przeglądania kartotek, w których zapisywane są nagrania pacjenta, uwagi i wskazania do dalszej terapii ułatwia terapeutom prowadzenie "dokumentacji" diagnostyczno - terapeutycznej. Część ćwiczeniowa tzw. aplikacja pacjenta zawiera następujące 5 programów do diagnozy i terapii logopedycznej: o Szereg ciszący o Szereg syczący o Szereg szumiący o Różnicowanie szeregów o Głoska r Wymagania techniczne dla PC system operacyjny Windows 98/ME/2000/XP procesor Pentium III 800MHz 256 MB pamięci operacyjnej; pozostałe parametry 100 MB wolnej przestrzeni na dysku karta grafiki pracująca z rozdzielczością 800x600 z tysiącami kolorów napęd CD ROM/DVD 24 x 16-bitowa karta dźwiękowa Internet Explorer 6.0 i wyższy mysz głośniki lub słuchawki mikrofon port USB 1.0 wejście liniowe (w laptopach) karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach niewyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Dial-up (dla systemów MS Windows 9x) lub kartę Microsoft Loopback (dla systemów MS Windows 2000/XP).		1		

3	Gra Domino logopedyczne obrazkowo-wyrazowe. Szereg SZ-CZ, Ż DŻ Komlogo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gra domino logopedyczne obrazkowo-wyrazowe - wspomaga poprawną artykulację głosek. W grze mogą brać udział dwie, trzy lub cztery osoby. Kartoniki domina należy ułożyć obrazkami do dołu. Następnie jeden z graczy wybiera jeden z kartoników i układa na środku stołu. Następnie kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara wyciągają po jednym kartoniku. Dokładają kartonik jeżeli któryś z wyciągniętych obrazków/sylab pasuje do ułożonego na środku „węża”. Jeżeli obrazek nie pasuje do żadnego końca „węża”, gracz zabiera kartonik. W przypadku gdy wszystkie kartoniki zostały odkryte a gracze jeszcze je posiadają następuje odjęcie przez gracza kartoników. Wygrywa gracz, który pierwszy wyłoży na środek wszystkie posiadane obrazki.		1		
4	Gra Karciana Logopedyczny Piotruś. Pak III - głoski P-B, K-G, T-D, F-W Komlogo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do terapii logopedycznej. Karty można wykorzystać jako tradycyjną grę w "Piotrusia" lub w "Memory". Każda talia kart zawiera obrazki oraz wyrazy do czytania z ćwiczoną głoską, która występuje w trzech pozycjach: nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Dostępnych jest 24 zestawów kart. Każda talia zawiera 26 kart. - głoski K, G, P, B, T, D, F, W. Pakiet 8 talii.		1		
5	Gra karciana Logopedyczny Piotruś. Pak II - głoski Ś/SI, Ż/ZI, Ć/CI, DŻ/DZI, L, TR-DR (PR-BR, KR-GR), R, L-R Komlogo / lub równoważny	Pakiet 8 talii - głoski ś/si, ż/zi, ć/ci, dż/dzi, l, tr-dr (pr-br, kr-gr), r, l-r. Pomoc do terapii logopedycznej. Karty można wykorzystać jako tradycyjną grę w "Piotrusia" lub w "Memory". Każda talia kart zawiera obrazki oraz wyrazy do czytania z ćwiczoną głoską, która występuje w trzech pozycjach: nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Każda talia zawiera 26 kart.		1		
6	Gra karciana Logopedyczny Piotruś. Pak I - głoski SZ, Ż/RZ, CZ, DŻ, S, Z, C, DZ Komlogo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pakiet 8 talii - głoski sz, ż/rz, cz, dż, s, z, c, dz. Pomoc do terapii logopedycznej. Karty można wykorzystać jako tradycyjną grę w "Piotrusia" lub w "Memory". Każda talia kart zawiera obrazki oraz wyrazy do czytania z ćwiczoną głoską, która występuje w trzech pozycjach: nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Każda talia zawiera 26 kart.		1		

7	Gra logopedyczna Dwie wieże - Kto prędzej? Komlogo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę logopedyczną "Kto prędzej?" - gra przeznaczona jest do ćwiczeń artykulacji głosek sz, ż, cz, dż i s, z, c, dz oraz ich prawidłowego różnicowania artykulacyjnego i słuchowego. Gra składa się z 44 obrazków z głoskami sz, ż, cz, dż i 44 obrazków z głoskami s, z, c, dz. Gra posiada kilka wariantów, które urozmaicają jej wykorzystanie podczas terapii. Do gry potrzebna jest kostka, od 1 do 4 pionków dla każdego gracza. Obrazki wykorzystane w grze: - pola kwadratowe: szynka, szachy, szalik, uszy, mysz, wieszak, kalosze, dżdżownica, dżokej, dżentelmen, dżungla, dżem, dżokejka, czekolada, czapka, czołg, klucz, taczka, kaczka, warkocz, żółw, żyletka, żółty, żonkil, morze, róża, wieża; - pola okrągłe: sałata, samolot, suknia, wąsy, lis, pasek, parasol, dzwonek, rydze, ogrodzenie, pieniądze, dzwon, siedzenie, dzbanek, cukier, cebula, motocykl, cyrk, owoce, tablica, chłopiec, zegar, zapalnik, zebra, zabawki, wazon, lizak, wózek; - pola w domkach: s – sanki, kasa, osa, ananas; z – zamek, znak, zegar, karuzela; c – cep, Przez równoważny zamawiający rozumie: grę logopedyczną "Dwie wieże" - gra przeznaczona jest do ćwiczeń artykulacji oraz różnicowania głosek k-g i t-d. W grze może brać udział od 2 do 4 graczy. Do gry potrzebne są jeszcze dwa pionki i pionowe paski do zakrywania obrazków. Gra posiada kilka wariantów. Obrazki wykorzystane w grze: k – g (od dołu) krowa, kaczka, kogut, kran, miska, ręcznik, kapusta, kalafior, marchewka; ogórek, gruszka, winogrona, długopis, gumka, globus, geś, papuga, pingwin; t – d (od dołu) tygrys, kot, motyl, truskawka, tulipan, pietruszka, latarka, łopata, młotek; łodówka, widelec, dom, wiadro, deszcz, dach, delfin, panda, krokodyl.		1		
8	Gra logopedyczna Ślimak - Czerolistna koniczynka Komlogo / lub równoważny	„Czerolistna koniczynka” i „Ślimak” to gry logopedyczne mające na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej, tak ważnej w nauce mówienia, czytania i pisania. W czasie gry dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację uwagi oraz myślenie (klasyfikowanie przedmiotów).		1		
9	Gra logopedyczna Trudne Słowa 1 Alexander / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Grę logopedyczną "Trudne Słowa 1" ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Są to istotne umiejętności w procesie nauki mówienia, czytania i pisania. Podczas gry uczestnicy ćwiczą różnicowanie głosek, a dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową, słuchową i koncentrację uwagi. Grę można wykorzystać do zabawy w domu z rodzicami, w szkole, w pracy terapeutycznej z logopedą. Materiał przeznaczony jest do utrwalenia w układach opozycyjnych głosek. Zawartość: 9 plansz, plastikowa ramka, notes, instrukcja. Gra przeznaczona dla 1-4 graczy, w wieku od 5 lat. Do gry dodane są 2 gry komputerowe: Magiczny Artefakt, oraz 2-ga gra w języku angielskim ze słowniczkiem.		1		

10	Program Logopedyczne Zabawy. Część II - S, Z, C, DZ Komlogo / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: Program logopedyczne zabawy, 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”). Z każdą planszą zintegrowany jest dźwięk informujący o poprawnym, bądź błędnym ułożeniu podpisu pod obrazkiem. W przypadku dobrze ułożonego wyrazu i wzrokowym utrwaleniu jego obrazu graficznego, dziecko proszone jest o powtórzenie jego nazwy (utrwalenie wzorca słuchowego). Następnie ekran komputera „zastyga”, a terapeuta ma możliwość przeanalizowania obrazka, ponownego wypowiedzenia jego nazwy itd.</p> <p>Jeżeli dziecko w trakcie pracy dostrzeże pomyłkę, może usunąć błędnie wpisaną literę, przenosząc ją w dowolne miejsce na ekranie i uzupełnić kratkę literą poprawną. Przejście do kolejnego ćwiczenia następuje po naciśnięciu przycisku DALEJ. Naciśnięcie przycisku WSTECZ powoduje przejście do poprzedniego zadania. W przypadku źle ułożonego podpisu pod obrazkiem, głos z komputera prosi o ponowne ułożenie podpisu. Jeżeli dziecko kilkakrotnie źle ułoży podpis pod obrazkiem może skorzystać z przycisku POMOC.</p> <p>Po zakończeniu gry na ekranie pojawia się okienko STATYSTYKA, które informuje o czasie gry, ilości błędnych lub poprawnych odpowiedzi i korzystaniu z pomocy. W okienku tym znajdują się dwa przyciski: DALEJ pozwala na rozpoczęcie gry od początku, oraz STOP kończy ćwiczenia w danym programie. DOMINO - zadaniem dziecka jest dobieranie obrazków w pary, według ćwiczonych głosek (najmniej dwie głoski np. s-c). CO NIE PASUJE -w programie tym dziecko ma wskazać, który obrazek wśród pokazanych na ekranie, nie pasuje (pod względem wymowy) do pozostałych. PILOT - jest to program dynamiczny, w którym zadaniem dziecka jest dopasowanie nazwy obrazka do pokazanych w dolnej części ekranu liter. NAGRAJ I ODTWÓRZ – to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jego wymowy np. na początku i końcu terapii.</p>		1		
11	Program Logopedyczne zabawy. Część III – Ś, Ź, Ć, DŹ Komlogo / lub równoważne	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: Program logopedyczne zabawy, podpisz i powiedz – ćwiczenie polega na ułożeniu podpisu do obrazka z rozsypanki literowej. Po poprawnym ułożeniu przez dziecko podpisu lektor wypowiada nazwę obrazka, a zadaniem dziecka jest powtórzenie jej.</p> <p>Zapamiętaj i powiedz – ćwiczenie typu "memory" przeznaczone jest dla dzieci nieczytających. Po odnalezieniu pary obrazków lektor wypowiada ich nazwę, a zadaniem dziecka jest powtórzenie jej.</p> <p>Co nie pasuje – ćwiczenie polega na wybieraniu obrazka, który nie pasuje pod względem wymowy do pozostałych obrazków pokazanych na ekranie (np. śruba, śnieg, stokrotka, ślimak). Zadaniem dziecka jest wypowiedzenie nazw obrazków, a następnie wybranie niepasującego obrazka.</p> <p>Nurek – jest to ćwiczenie dynamiczne. Polega na przeprowadzeniu „nurka” po obrazkach, które zawierają w swojej nazwie ćwiczoną głoskę (np. głoskę ś). Tylko po nich nurek może się poruszać.</p> <p>Nagraj i odtwórz – to moduł, w którym logopeda może zarejestrować wymowę dzieci.</p>		1		

12	Samopol Gra Domino Logopedyczne CZ-C,G-D / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę logopedyczną domino, wersja z nauką CZ-Z, D-G		1		
13	Samopol Gra Domino Logopedyczne J-R / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: domino przeznaczone do zabaw dydaktycznych oraz ćwiczeń logopedycznych z dziećmi - doskonalą naukę czytania, ćwiczeń słuchowego rozróżniania głosek J-R oraz ich prawidłowej wymowy.		1		
14	Samopol Gra Domino Logopedyczne L-J / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: domino przeznaczone do zabaw dydaktycznych oraz ćwiczeń logopedycznych z dziećmi - doskonalą naukę czytania, ćwiczeń słuchowego rozróżniania głosek L-J oraz ich prawidłowej wymowy.		1		
15	Samopol Gra Domino Logopedyczne L-R / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: domino przeznaczone do zabaw dydaktycznych oraz ćwiczeń logopedycznych z dziećmi - doskonalą naukę czytania, ćwiczeń słuchowego rozróżniania głosek L-R oraz ich prawidłowej wymowy.		1		
16	Samopol Gra Domino Logopedyczne Ź(RZ)-Z / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: domino przeznaczone do zabaw dydaktycznych oraz ćwiczeń logopedycznych z dziećmi - doskonalą naukę czytania, ćwiczeń słuchowego rozróżniania głosek Ź(RZ)-Z oraz ich prawidłowej wymowy.		1		
17	Dmuchałka logopedyczna Pilch / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dmuchałkę wykonaną z drewna bukowego o średnicy 6 cm i wysokości 5 cm, 2 piłeczki styropianowe o średnicy 25 mm oraz 10 słomek. Dmuchałka ułatwia i uatrakcyjnia proces usprawniania aparatu oddechowego, artykulacyjnego i fonacyjnego. Ułatwia kontrolowanie oddechu, wydłużanie fazy wydechowej, umożliwia ustalenie prawidłowego toru oddechowego, a ponadto jest wspólnym sposobem na rozwinięcie umiejętności koncentracji, uczy spokoju i ekonomicznego zużycia powietrza poprzez zabawę.		8		
18	Trudne słowa 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę polegającą na rozwoju mowy dziecka w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Podczas gry uczestnicy ćwiczą różnicowanie głosek, a dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową, słuchową i koncentrację uwagi. Grę można wykorzystać do zabawy w domu z rodzicami w szkole w pracy terapeutycznej z logopedą. Zawartość pudełka: 9 plansz, plastikowa ramka, notes, instrukcja.		1		

19	Sowa - gra w słowa, gra edukacyjna / lub równoważy	Przez równoważny zamawiający rozumie: gra, która ułatwia automatyzowanie głosek szeregu syczącego s-z-c-dz. Przeznaczona jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. W czasie gry dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo pamięć wzrokową i słuchową, spostrzeganie, koncentrację uwagi i myślenie. Prezentowaną grę można zmodyfikować odpowiednio do wieku dziecka, jego umiejętności, czy liczby graczy.		1		
20	Logopedyczne rybki 1 - głoski sz, ż(rz), cz, s, z, c / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: w zestawie 54 magnetyczne "rybki" z wyrazami zawierającymi głoski sz, ż(rz), cz, s, z, c oraz wędka. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają głoski szumiące i syczące.		1		
21	Logopedyczne rybki 2 - głoski ś, ź, ć, dź / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: w zestawie 48 magnetyczne "rybki" z wyrazami zawierającymi głoski ś(si), ź(zi), ć(ci), dź(dzi) oraz wędka. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski.		1		
22	DRABINA 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gra polegająca na ćwiczeniu różnicowania głosek, a dodatkowo spostrzegania, pamięci wzrokowej, słuchowej i koncentracji uwagi. Grę można wykorzystać do zabawy w domu z rodzicami, w szkole w pracy terapeutycznej z logopedą. Uczestnicy gry, poprawnie wymawiają wyraz lub wyrażenie z kartonika, dzięki czemu mogą rzucić kostką i poruszać się pionkami po drabinie do góry lub w dół. Zwycięża ten, kto najszybciej dotrze do ostatniego szczebla na drabinie. Gra ma na celu utrwalenie dzieciom w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym głosek opozycyjnych: s, z, c, dz, sz, z, cz, dź, ś, ź, ć, dź, ż. Zawartość pudełka: plansza, 4 puzzle, 4 pionki, 240 kartek z wyrazami, kostka, instrukcja.		1		
23	DRABINA 2 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gra polegająca na ćwiczeniu mowy dziecka w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzania słownika czynnego, a dodatkowo spostrzegania, pamięci wzrokowej, słuchowej i koncentracji uwagi. Grę można wykorzystać do zabawy w domu z rodzicami, w szkole w pracy terapeutycznej z logopedą. Uczestnicy gry, poprawnie wymawiają wyraz lub wyrażenie z kartonika, dzięki czemu mogą rzucić kostką i poruszać się pionkami po drabinie do góry lub w dół. Zwycięża ten, kto najszybciej dotrze do ostatniego szczebla na drabinie. Gra ma na celu utrwalenie dzieciom w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym głosek opozycyjnych dźwięcznych i bezdźwięcznych po wcześniejszym wyćwiczeniu ich artykulacji w izolacji, sylabach, wyrazach i zdaniach.		1		

24	Kocham czytać pakiet 18 zeszytów / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: serię logopedyczną: – do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz starszych – zagrożonych dysleksją, z wadami wymowy – pakiet 18 zeszytów pozwala dziecku: poznać wszystkie litery polskiego alfabetu wcześnie rozpocząć naukę czytania zwiększać zasób słownictwa opanować sztukę czytania ze zrozumieniem uczyć się języków obcych nauczyć się w przyszłości pisowni trudnych wyrazów		1		
25	Memo szumki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw MEMO szumki to 72 kartoniki (36 par) z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoskami: sz, ż, cz, dż.		1		
26	Od obrazka do słowa. Gry rozwijające mowę dziecka / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw "Od obrazka do słowa" składa się z poradnika, materiałów obrazkowych, zawierających gry językowe i kombinacje ćwiczeń językowych, oraz etykietek z podpisami do poszczególnych obrazków (627 obrazków wraz z etykietami w języku polskim) - całość zapakowana w pudełku.		1		
27	Przygoda z głoskami dźwięcznymi i bezdźwięcznymi / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: logopedyczno-glottodydaktyczna gra planszowa Przygoda z głoskami dźwięcznymi i bezdźwięcznymi służy ćwiczeniu w zabawie słuchu fonemowego, wymowy wyrazów zawierających głoski dźwięczne (b, d, dzi, g, w, z, zi, ż) i ich odpowiedniki bezdźwięczne (p, t, ci, k, f, s, si, sz), uczy wyróżniania głosek w wyrazach (analizowania na głoski), doskonali liczenie i spostrzegawczość wzrokową.		1		
28	Sudoku logopedyczne do ćwiczenia wymowy głosek szumiących / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: sudoku - diagram, który należy uzupełnić według pewnych reguł. Aby to zrobić, gracz musi wykazać się przede wszystkim umiejętnością logicznego myślenia, spostrzegawczością oraz cierpliwością. W tej publikacji sudoku są przygotowane z myślą o dzieciach, szczególnie tych, które mają problemy z prawidłową wymową głosek szumiących. Dlatego elementami, które maluch musi uzupełnić, są obrazki lub wyrazy z tymi głoskami. Dziecko więc nie tylko rozwiązuje łamigłówkę, ale także poprzez kilkukrotne wypowiedzianie słów ćwiczy artykulację. Wyrazy podzielono na 20 grup, które zostały ułożone zgodnie z kolejnością ćwiczenia głosek sz, cz, rz (ż), dż podczas terapii. Diagramy przygotowano, uwzględniając rosnący stopień trudności. Dla dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać, opracowano diagramy z obrazkami, a dla tych, które już opanowały tę umiejętność – diagramy wyrazowe. Dla ułatwienia w zeszycie podano rozwiązania do wszystkich sudoku.		1		

29	Sudoku logopedyczne do ćwiczenia wymowy głoski r / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: sudoku - diagram, który należy uzupełnić według pewnych reguł. Aby to zrobić, gracz musi wykazać się przede wszystkim umiejętnością logicznego myślenia, spostrzegawczością oraz cierpliwością.</p> <p>W tej publikacji sudoku są przygotowane z myślą o dzieciach, szczególnie tych, które mają problemy z prawidłową wymową głoski r. Dlatego elementami, które maluch musi uzupełnić, są obrazki lub wyrazy z tą głoską. Dziecko więc nie tylko rozwiązuje łamigłówkę, ale także poprzez kilkukrotne wypowiedanie słów ćwiczy artykulację.</p> <p>Wyrazy podzielono na 21 grup, które zostały ułożone zgodnie z kolejnością ćwiczenia głoski r podczas terapii. Diagramy przygotowano, uwzględniając rosnący stopień trudności. Dla dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać, opracowano diagramy z obrazkami, a dla tych, które już opanowały tę umiejętność – diagramy wyrazowe. Dla ułatwienia w zeszytcie podano rozwiązania do wszystkich sudoku.</p>		1		
30	uniLOGO 1 - Zestaw uniwersalnych pomocy do wykorzystania przez logopedów, terapeutów i nauczycieli - komplet / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: na zestaw składa się teczka i książka. Teczka zawiera karty z ilustracjami do powielenia. Ogółem jest to blisko 300 rysunków, które można wykorzystać w dowolny sposób. Materiały są podzielone na: podstawowy zestaw obrazków, historyjkę obrazkową, labirynty, układanki, grę planszową i wycinanki. Rysunki zawierają się w trzech grupach tematycznych: cukiernia, ogród i piraci.</p> <p>Przewodnik zawiera ponad 60 propozycji wykorzystania materiałów z teczki. Jest on dostosowany do terapii logopedycznej, ale po niewielkich zmianach te same zabawy można wykorzystać do innego rodzaju zajęć.</p> <p>Wielką zaletą proponowanych materiałów są nieograniczone możliwości wykorzystania. Zabawy proponowane przez autorkę można przekształcać, dostosowując je do potrzeb dziecka, warto też wymyślać inne, nowe. Wśród proponowanych przez autorkę są liczne gry planszowe (z planszami układanymi z obrazków), gry manualne, układanki typu puzzle o różnym stopniu trudności, kolorowanki i wiele innych.</p>		1		
31	Dźwięczna czy bezdźwięczna. Materiały obrazkowo-wyrazowe do utrwalania poprawnej wymowy i różnicowania głosek oraz usprawniające technikę czytania i pisanie, część I - wyrazy / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: jest to pierwsza część publikacji obrazkowej Dźwięczna czy bezdźwięczna. Prezentowany tu materiał obrazkowo-wyrazowy (układanki, uzupełnianki, malowanki) umożliwia utrwalanie poprawnej wymowy spółgłosek dźwięcznych oraz różnicowanie w mowie i w piśmie spółgłosek będących w opozycji dźwięczna – bezdźwięczna z uwzględnieniem pozycji głoski w wyrazie (nagłos, śródgłos). Ćwiczone głoski to: w–f, z–s, ż(rz)–sz, ź(zi)–ś(si), dz–c, dż–cz, dź(dzi)–ć(ci), b–p, d–t, g–k. Publikacja składa się z:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 34 plansz z kolorowymi rozsypankami obrazkowo-wyrazowymi oraz z zestawami obrazków i wyrazów do utrwalania i różnicowania głosek poszczególnych opozycji, • aneksu z wykropkowanymi obrazkami, rozsypanymi literami i ciągami liter do utworzenia podpisu oraz obrazkami do kolorowania, wyrazami z lukami sylabowymi i literowymi do uzupełnienia. Opracowane ćwiczenia mają na celu: <ul style="list-style-type: none"> • rozwijanie percepcji słuchowej – usprawnianie słuchu fonemowego, analizy i syntezy słuchowej, • usprawnianie funkcji analizatora wzrokowego, • ćwiczenia koncentracji uwagi, 		1		

32	Dźwięczna czy bezdźwięczna. Materiały obrazkowo-wyrazowe do utrwalania poprawnej wymowy i różnicowania głosek oraz usprawniające technikę czytania i pisanie, część II zdania/lub	Przez równoważny zamawiający rozumie: materiał przeznaczony jest do ćwiczeń utrwalających poprawną wymowę i różnicowanie spółgłosek będących w opozycji dźwięczna – bezdźwięczna w zdaniach, a także do usprawniania techniki czytania i pisanie. Ćwiczone głoski to: w–f, z–s, ż(rz)–sz, ź(zi)–ś(si), dz–c, dż–cz, dź(dzi)–ć(ci), b–p, d–t, g–k. Materiały zawierają: <ul style="list-style-type: none"> • 33 plansze z kolorowymi obrazkami (każdy obrazek do pocięcia na 4 części) przedstawiającymi różne sytuacje oraz ze zdaniami stanowiącymi podpisy do tych obrazków, • aneks z konturami kolorowych obrazków do kolorowania przez dzieci młodsze, rozsypanymi wyrazami z lukami literowymi do uzupełnienia i ułożenia oraz liniaturą do zapisania zdań. opracowane ćwiczenia mają na celu: <ul style="list-style-type: none"> • kształtowanie poprawnej wymowy, • doskonalenie umiejętności układania zdań, • eliminowanie błędów wynikających z wady wymowy, popełnianych w czytaniu i pisaniu, • rozwijanie funkcji percepcyjno-motorycznych 		1		
33	Krzyżówki Zagadki Rebusy. Zeszyt 1 - głoski sz, rz, ż, cz, dż / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: materiały do ćwiczeń logopedycznych. Proponowany w książce zestaw 160 łamigłówek logopedycznych o różnym stopniu trudności, to materiał który nie tylko ułatwia automatyzację głosek, ale również rozwija pamięć słuchowo-wzrokową, orientację przestrzenną, ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową, doskonali spostrzeganie, myślenie, koncentrację. Zeszyt 1 zawiera łamigłówki logopedyczne, które służą do utrwalania głosek sz, rz, ż, cz, dż w mowie i piśmie. Zagadki polecamy dzieciom od 5 roku życia, natomiast rebusy i krzyżówki przeznaczone są dla dzieci starszych, od 8 do 12 roku życia. Materiał polecamy rodzicom, logopedom, pedagogom, nauczycielom nauczania zintegrowanego do ćwiczeń z dziećmi z wadami wymowy i/lub z problemami dyslektycznymi.		1		
34	Krzyżówki Zagadki Rebusy. Zeszyt 2 - głoski s, z, c, dz lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: materiały do ćwiczeń logopedycznych. Proponowany w książce zestaw 170 łamigłówek logopedycznych o różnym stopniu trudności, to materiał który nie tylko ułatwia automatyzację głosek, ale również rozwija pamięć słuchowo-wzrokową, orientację przestrzenną, ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową, doskonali spostrzeganie, myślenie, koncentrację. Zeszyt 2 zawiera łamigłówki logopedyczne, które służą do utrwalania głosek s, z, c, dz, w mowie i piśmie. Zagadki polecamy dzieciom od 5 roku życia, natomiast rebusy i krzyżówki przeznaczone są dla dzieci starszych, od 8 do 12 roku życia. Materiał polecamy rodzicom, logopedom, pedagogom, nauczycielom nauczania zintegrowanego do ćwiczeń z dziećmi z wadami wymowy i/lub z problemami dyslektycznymi.		1		

35	Krzyżówki Zagadki Rebusy. Zeszyt 4 - głoski l, li, r lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: materiały do ćwiczeń logopedycznych proponowane w książce zestaw 190 łamigłówek logopedycznych o różnym stopniu trudności, to materiał który nie tylko ułatwia automatyzację głosek, ale również rozwija pamięć słuchowo-wzrokowa, orientację przestrzenną, ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową, doskonali spostrzeganie, myślenie, koncentrację. Zeszyt 4 zawiera łamigłówki logopedyczne, które służą do utrwalania głosek l, li, r w mowie i piśmie. Zagadki polecamy dzieciom od 5 roku życia, natomiast rebusy i krzyżówki przeznaczone są dla dzieci starszych, od 8 do 12 roku życia. Materiał polecany rodzicom, logopedom, pedagogom, nauczycielom nauczania zintegrowanego do ćwiczeń z dziećmi z wadami wymowy i/lub z problemami dyslektycznymi.		1		
36	Radosne R - Ćwiczenia wspomagające wywołanie głoski r i ją utrwalające / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książka kierowana do dzieci, które mają problemy z wymawianiem głoski „r”. Zawiera ona wiele ciekawych ćwiczeń, które pomogą wywołać, a następnie utrwalić tę głoskę. Zadania są ułożone tak, by głoska najpierw była wymawiana w izolacji, a potem w sylabach, zbitkach spółgłoskowych, wyrazach i zdaniach. Ćwiczenia opierają się na prostych tekstach, a ich bohaterami są sympatyczne dzieci, zwierzątka i znane dzieciom przedmioty. Dodatkowo praca z książką wspiera rozwój grafomotoryczny i językowy dzieci. Do książki dołączone są dwie gry. Jedna z nich to popularne i lubiane przez dzieci memory, druga to gra planszowa (bez ograniczeń wiekowych – wystarczy wziąć kilka guzików i kostkę, by bawić się i ćwiczyć wymowę „r”). Instrukcje do gier znajdują się w książce.		1		
37	Dziennik zajęć logopedy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik zajęć logopedy jest pozycją dostosowaną do pracy logopedy w szkole i zawiera takie elementy, jak: krótkie omówienie zadań logopedy, procedur i narzędzi badawczych; zestawienie danych dotyczących diagnozy i terapii logopedycznej; dane ucznia, diagnoza i indywidualny program terapii, ocena postępów dziecka; treść prowadzonych zajęć; wykaz obecności uczniów na zajęciach; kontakty z rodzicami, hospitacje i wizytacje; miejsce na notatki. W dzienniku przewidziano rubryki dla 80 uczniów. Dziennik zajęć logopedy jest zgodny z Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 24 sierpnia 2010 r. • format: A4 • 64 str.		1		

38	Syczące wierszyki. Materiał językowy do utrwalania wymowy głosek syczących / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książeczka zawiera krótkie teksty rymowane do automatyzacji głosek szeregu syczących. W publikacji jest około dziewięćdziesięciu wierszyków, częściowo zilustrowanych. Ich podział zgodny jest z porządkiem prowadzenia terapii poszczególnych dźwięków. Trening rozpoczyna się od izolacji głoski [s], poprzez logotomy, nagłos wyrazowy pierwszej z szeregu ćwiczonych głosek, następnie śródgłos, ewentualnie wygłos. Stopniowo wprowadzane są kolejne z głosek w szeregu. Zaprezentowane teksty w większości pochodzą z literatury pięknej, czasopism dla dzieci lub podręczników dla klas nauczania zintegrowanego. Niektóre z nich to modyfikacje wierszy popularnych poetów lub autorskie wytwory, co wynikało z potrzeby wielokrotnego użycia wybranego dźwięku. Zastosowanie krótkich rymowanek w automatyzacji poszczególnych głosek spowodowane było przyjemnością, z jaką dzieci słuchają łatwo wpadających w ucho wierszyków. Częstość ich powtórzeń wywołuje wrażenie zabawy, a nie żmudnych ćwiczeń. Wierszyki w obydwu książkach stanowią wyłącznie matrycę, którą można kserować, powiększać do formatu A4 i wkl		1		
3. Zajęcia z gimnastyki korekcyjnej dla dzieci z wadami postawy ciała.						
1	Zestaw gimnastyczny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: wieloelementowy zestaw, który pozwala na tworzenie różnych torów przeszkód i ciekawych układów do ćwiczeń gimnastycznych. Skład zestawu: drążki gimnastyczne o dł. 70 cm - 8 szt., obręcze o śr. 50 cm - 4 szt., cegły łączniki - 4 szt., zaciski - 30 szt., pachołki - 4 szt. (2 żółte, 2 czerwone)		1		
2	Materac 3-częściowy pomarańczowo-czerwony - kształtki rehabilitacyjne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: materac trzyczęściowy, trzykolorowy, • wym. 180 x 60 x 5 cm		3		
3	Skacząca planeta / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc gimnastyczna w kształcie planety, zapewnia możliwość wykonania treningu równoważnego. Zastosowanie w korekcji wad postawy, poprawie wzorców ruchowych oraz ćwiczeń równowagi. Antypoślizgowa powierzchnia. • śr. 37 cm		5		
4	Drążki gimnastyczne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: drążki gimnastyczne • 4 szt., dł. 70 cm		5		
5	Ławka gimnastyczna 2m / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ławkę gimnastyczną drewnianą, wym.: długość 2 m wysokość 30 cm		1		
6	Piłka do masażu z kolcami - duża / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: piłkę do masażu z kolcami z tworzywa sztucznego, wzmacnianie mięśni wysklepiających stopy, ćwiczenie równowagi.		5		

7	Klocki maty - tor przeszkód / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: elementy dają możliwość tworzenia różnych form przestrzennych oraz bezpiecznych torów przeszkód. W komplecie 4 szt. kwadratów o wymiarze 1 szt. 60 x 60 cm (z wypustkami 62 cm), każda mata o grubości około 2 cm. Dzięki dużym klockom dzieci w szybki sposób tworzą różnorodne formy przestrzenne ćwicząc wyobraźnię oraz pracę w grupie np. budują domki, namioty, zamki. Mogą tworzyć sami figury geometryczne np. trójkąt, kwadrat, prostokąt czy bezpieczne elementy torów przeszkód. Klocki piankowe mogą stanowić element relaksacyjnej strefy zabaw w szkole.			2	
8	Kule rehabilitacyjne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: miękkie kule rehabilitacyjne o różnych wielkościach i wagach kule dają wiele możliwości. Wykonane są z mocnej gumy, wypełnione piaskiem kwarcowym, co umożliwia wykorzystanie ich m.in. jako półkul sensorycznych i kamieni rzecznych (można po nich stapać). Wysoka jakość produktu pozwala na wielofunkcyjność i wykorzystanie ich podczas zajęć wychowania fizycznego, zajęć korekcyjnych i rehabilitacyjnych jako elementy do ćwiczeń równowagi, korekcyjnych wad kręgosłupa, celności i precyzji ruchu, zręczności oraz szacowania odległości. W komplecie 6 szt: 2 x 1 kg (kule niebieskie), 2 x 1,2 kg (kule zielone), 2 x 2 kg (kule fioletowe). Wiek: 3+ Waga: 9.40 kg			1	
9	Ringo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: przyrząd do urozmaicania ćwiczeń, zaznaczania linii środkowej ciała, do ćwiczeń antygravitacyjnych przy korekcji postawy. Dostępne kolory: żółty, różowy, zielony, niebieski. Wymiary: śr. zewn. 17 cm			5	
10	Duże piłki - woreczki rehabilitacyjne 2kg / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: kolorowe piłki o różnej wadze wypełnione są kuleczkami zanurzonymi w nietoksycznym żelu. Podczas ćwiczeń dopasowują się do kształtu ciała, a kulki przemieszczając się, dodatkowo masują skórę i pobudzają krążenie krwi. Piłki rehabilitacyjne zalecane są do gimnastyki korekcyjnej i wyrabiania nawyku trzymania właściwej postawy ciała.			5	
11	Szczudła z antypoślizgową podstawą / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: szczudła z antypoślizgową podstawą, rozwijające koordynację ruchów dłoni z napięciem nóg. Wykonane z materiału odpornego na różnego rodzaju uderzenia, natomiast gumowe podstawki zapobiegają ślizganiu się szczudeł po gładkich nawierzchniach. W zestawie sznureczki.			5	
12	Tropy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw, w którym znajdują się 22 tropy-dłonie i 22 tropy-stopy wykonane z miękkiego tworzywa. Polecane do zajęć ruchowych, zawodów sportowych oraz gimnastyki korekcyjnej.			1	

13	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		
14	Poduszka sensoryczna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: przyrząd wzmacniający wszelkie partie mięśniowe. Służy do poprawy równowagi i utrzymania prawidłowej postawy oraz ćwiczeń stóp. Średnica: 30 cm		5		
4. Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych w zakresie nauk matematyczno-przyrodniczych						
1	Waga klasyczna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: waga, która posiada dwa zdejmowane pojemniki. Służy do ważenia drobnych produktów stałych. dł. 33 cm, wys. 11 cm		1		
2	Mata matematyczna Wartość / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: matematyczna gra ruchowa w formie maty podłogowej do nauki dodawania i odejmowania w zakresie 12. Należy rzucić jednocześnie dwiema kostkami liczbowymi oraz jedną kostką ze znakami plus i minus. Następnie należy rozwiązać powstałe w ten sposób równanie. Wynik należy zaznaczyć kładąc na odpowiednim polu maty duży krążek. Na dole maty znajdują się dodatkowa oś liczbowa. - mata winylowa o wym. 122 x 152 cm - 2 kostki piankowe z liczbami (dł. boku 12,7 cm) - 1 kostka piankowa ze znakami plus i minus (dł. boku 12,7 cm) - 28 kartonowych żetonów		1		
3	Duże liczydło na stojaku / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: liczydło na stojaku, koraliki w 2 kolorach. • wym. 85 x 120 cm		1		
4	Waga matematyczna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: waga matematyczna, za jej pomocą można w prosty sposób zilustrować dodawanie, odejmowanie lub mnożenie. - samoprzylepne cyfry - waga o wym. 22x66cm - 20 szt. ciężarków 10g		1		
5	Dystansomierz / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: łatwy w obsłudze przyrząd do odmierzenia dużych odległości. Dziecko prowadzi przed sobą koło po mierzonym odcinku drogi. Po przejechaniu odległości 1 metra pojawia się charakterystyczne kliknięcie. Odczytu dokonujemy na liczniku zamontowanym na odwrocie tarczy. Dystansomierz posiada wygodny uchwyt z regulacją długości. śr. tarczy 32 cm max. długość uchwytu 78 cm		1		

6	Mata z zegarem / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: duża mata z dwoma ruchomymi wskazówkami: godzinową i minutową, dzięki którym dziecko poprzez ruch utrwała sobie sposób odczytywania i zapisywania czasu oraz obserwuje jego upływ. - mata winylowa o boku 137 cm - 2 nadmuchiwane kostki o boku 12		1		
7	Mikroskop z zestawem do badań optyczny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: mikroskop optyczny o powiększeniu do 640x • wys. 27 cm • wymagane baterie AA (niezałączone). Zestaw zawiera: • okular 10x 16x • mikrowylęgarnia, • przyrząd do ciecienia preparatów • 2 szkiełka z 6 preparatami • 4 fiołki • 2 menzurki 10 ml • 12 szkiełek podstawowych • 12 szkiełek nakrywkowych • lupa o powiększeniu 3x 6x • szalka Petriego ze szkłem powiększającym • 12 etykiet do znakowania preparatów, • pęseta • igła • szpatułka, • mieszadełko, • skalpel • nożyczki • pipetka, • pojemnik na akcesoria • instrukcja.		1		
8	Menzurki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: przezroczyste pojemniki służące do pomiaru. Wykonane z tworzywa sztucznego. - 7 szt. o poj. od 10 ml (10:5ml) do 1000 ml (1000:10ml).		1		
9	Stacja meteorologiczna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: stacja meteorologiczna, przeznaczona do kontroli i obserwacji podstawowych parametrów klimatycznych takich jak: temperatura powietrza, prędkość wiatru, kierunek wiatru, promieniowanie słońca, opad atmosferyczny. - dł. 116cm		1		
	Eduterapeutica Dyskalkulia / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program multimedialny dający możliwość wczesnej diagnozy i skutecznej terapii problemów w nauce umiejętności matematycznych. Program posiada: Aplikację Terapeuty - służy ona do planowania, prowadzenia, rejestrowania i analizowania diagnozy oraz terapii. Aplikacja umożliwia wstępną diagnozę pedagogiczną z orientacyjną oceną gotowości szkolnej, ryzyka dysleksji i ryzyka dyskalkulii. Aplikacja wspomaga pracę nauczyciela i terapeuty: pobiera dane o uczniu z e-dziennika, zawiera zestaw przydatnych dokumentów do druku (rozpoznanie, skierowanie, plany zajęć terapeutycznych), pozwala na drukowanie materiałów pomocniczych (np. ćwiczeń grafomotorycznych), archiwizuje dokumenty w jednym bezpiecznym miejscu. Diagnozę - obejmuje ona ćwiczenia, które badają kodowanie, stałość liczby, stałość tworzywa, orientacja przestrzenna, rytmy, ciągi konsekwentne, operacje na liczbach Wyniki ćwiczeń diagnostycznych interpretowane są w pięciu kluczowych dla rozwoju umiejętności matematycznych obszarach, stanowiących również oś samej terapii: myślenie przedoperacyjne i operacyjne percepcja samokontrola i koncentracja				

10		<p>Ostatnim elementem diagnozy jest część opisowa wypełniana przez terapeutę. Uwzględnia ona wyniki wcześniejszej ogólnej diagnozy pedagogicznej, uzyskanej automatycznie z wyników ćwiczeń i własnej obserwacji i wniosków.</p> <p>Terapię - jest ona planowana, rejestrowana i analizowana na podstawie następujących rodzajów ćwiczeń:</p> <p>Ćwiczenia komputerowe wykonywane przez dziecko</p> <p>Ćwiczenia wykonywane na wydrukowanych dla dziecka arkuszach (kartach pracy)</p> <p>Ćwiczenia wykonywane pod nadzorem rodziców w oparciu o wydrukowane poradniki (instrukcje)</p> <p>Wykonanie sesji komputerowych jest automatycznie rejestrowane w programie, natomiast pozostałe rodzaje sesji terapeutycznych są rejestrowane ręcznie. Z programem:</p> <p>Naklejki – nagrody dla uczniów</p> <p>Ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów</p> <p>Program działa na platformach MS Windows XP/Vista/7 oraz MacOS od wersji 10.5 w górę, współpracuje z tablicami interaktywnymi.</p> <p>Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2007.</p>		1		
11	Miara na podłogę od 0-30 / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: mata z wytrzymałego winylu za pomocą, której można ćwiczyć dodawanie oraz odejmowanie. Uczy pracy w zespole, ćwiczy pamięć, logiczne myślenie oraz działania na liczbach. Liczby parzyste i nieparzyste oznaczone są różnymi kolorami (czerwony, niebieski). Mata pomaga również w ćwiczeniach koordynacji wzrokowo - ruchowej dzieci.</p> <ul style="list-style-type: none"> wym. 660 x 30 cm. 		1		
12	Duża miara - 1 m / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: duża linijka z wyraźnie oznaczonymi pomiarami od 1 do 10 cm. Zaokrąglone końcówki, bezpieczne dla dzieci. Wykonana z tworzywa sztucznego. Pomoc edukacyjna do wykorzystania w nauce pomiarów długości.</p> <ul style="list-style-type: none"> wym. 100 x 5 x 1,5 cm 		1		
13	Matematyczny twister / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: duża plansza do zabaw dla grupy zarówno w plenerze, jak i w sali. Wielofunkcyjna plansza służy rozwijaniu umiejętności matematycznych w zakresie czterech działań. W połączeniu z kostkami będącymi w zestawie można np. dodawać wyrzucone wartości z kostek i wskakiwać na pola planszy tworzące wynik (np. dodawania). Innym wariantem podstawowym gry jest ćwiczenie umiejętności rozkładu wyrzuconej na kości liczby na mniejsze składniki. Zestaw zabaw opisany w załączonej do planszy instrukcji pozwala na wprowadzenie elementów rywalizacji do gier. W komplecie 4 metalowe szpilki do zamocowania na trawie. Wykonana z łatwo zmywalnej tkaniny. W aktywny sposób rozwija umiejętności matematyczne.</p>		1		
14	Pierwsze liczby / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc edukacyjna złożona ze 100 drewnianych części które mają 9 zestawów cyfr od 0-9 oraz 10 symboli matematycznych. Części są w 3 kolorach (czerwony, niebieski, zielony). Do gry dołączona jest torba z tkaniny do jej przechowywania, przejrzysta kratka oraz podpowiedzi do gier i zajęć edukacyjnych.</p> <ul style="list-style-type: none"> wym. 3 x 4 x 1 cm 		1		

15	Zęby i szczoteczka / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zęby i szczoteczka-zestaw służący do prezentacji poprawnej higieny jamy ustnej i zębów. Zęby umieszczone są w dużej plastikowej szczęce (24 x 19 x 14 cm), która otwiera się. W skład zestawu wchodzi szczęka i duża szczoteczka do zębów (36 cm).		1		
16	Waga szalkowa / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: waga szalkowa-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.		1		
17	Mapa Polski - województwa / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: mapa Polski wykonana ze sklejki. Składa się z 16 elementów z uchwytami. Nakładanka uczy i utrwala podział Polski na województwa. Pomoc przydatna na lekcjach geografii lub środowiska. • wym. układanki: 29 x 29 x 1 cm z drewnianymi uchwytami.		1		
18	Alik wesoła matematyka / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: CD-ROM przeznaczony dla wszystkich dzieci klas niższych, które chcą przećwiczyć i utrwalić działania z matematyki. Główną postacią CD-ROM-u jest sympatyczny piesek Alik, przyjaciel i przewodnik w jednej osobie. W ośmiu różnych grach dzieci ćwiczą dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie i porównywanie liczb według wielkości. Tytuł zawiera także „zeszyt roboczy“ pełen przykładów, w którym można wybrać konkretny typ materiału do ćwiczeń i obliczać tylko ten typ zadań. Gry rozdzielone są do trzech poziomów trudności; przy wyborze nowego zawodnika można określić, do ilu już gracz potrafi liczyć – do 10, do 20 lub do 100. Za poprawnie rozwiązane zadania gracz otrzymuje dukaciki, które zbiera sobie w skarbonce – w śwince. Zdobyte dukaciki może wymienić w wielkim sklepie Alika z zabawkami na zabawki do swojego pokoiku. Dzieci znajdują się w różnych środowiskach i sytuacjach. Na przykład: pomogą Alikowi wygrać w przeciąganiu liną; wejdą na strzelnicę, gdzie będą zliczać trafienia do tarczy; wezmą udział w wyścigach „super-szybkich“ ślimaków; będą porównywać ciężarki na wagach, itp. Tytuł zawiera także „zeszyt roboczy“ pełen przykładów, w którym można wybrać konkretny typ materiału do ćwiczeń i obliczać tylko ten typ zadań. Gry rozdzielone są do trzech poziomów trudności; przy wyborze nowego zawodnika można określić, do ilu już gracz potrafi liczyć – do 10, do 20 lub do 100. Za poprawnie rozwiązane zadania gracz otrzymuje dukaciki, które zbiera sobie w skarbonce – w śwince. Zdobyte dukaciki może wymienić w wielkim sklepie Alika z zabawkami na zabawki do swojego pokoiku. Każda scena tego CD-ROMu zawiera wiele wesołych animacji i efektów dźwiękowych. Tytuł przeznaczony jest szczególnie dla uczniów 1 – 3 klasy szkół podstawowych, rozwija matematyczne zdolności i myślenie logiczne.		1		

19	Sortowanie 3 - układanka / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: przemyślana układanka wprowadzi dzieci krok po kroku w świat kolorów, figur i ilości. Karty zadaniowe najpierw ćwiczą rozróżnianie tych cech w izolacji, a następnie wykorzystują wiedzę dziecka do klasyfikowania elementów według więcej niż jednej właściwości. Zasadniczo karty dzielą się na dwie serie: rozróżnianie koloru i kształtu (z pomarańczowymi liniami) pojęcie ilości (z niebieskimi liniami). Dołączone kostki poszerzają możliwości wykorzystania elementów do wielu zabaw dydaktycznych. Układanka może także posłużyć zabawom sensorycznym (rozpoznawanie figur przez dotyk) oraz językowym. Szczegółowe propozycje zabaw opisane są w załączonej instrukcji. Zawartość: drewniana podstawa (wym. 41 x 17 cm) 36 figur w 6 kształtach i 6 kolorach (koło śr. 6 cm) 24 karty zadaniowe w 6 seriach z mocnego tworzywa (wym. 40 x 6 cm) 3 różne kostki o boku 3 cm (kolory, kształty, kropki 1-6) instrukcja		1		
20	Układ Słoneczny i gwiazdozbiory - model ruchomy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: model, który ukazuje Słońce i 9 planet w ruchu. Słońce jest podświetlane od środka żarówką i oświetla krążące wokół planety. Kolumna jest czarna i znika w ciemności, dając spektakularny efekt. Model jest uproszczeniem Układu Słonecznego, gdyż planety tu krążą wokół słońca z tą samą prędkością. Zaletą pomocy jest fakt, iż kopułę Słońca można wymienić na przezroczystą półkulę wyświetlającą najważniejsze gwiazdozbiory.		1		
21	Kolekcje skamieniałości / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiają wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 9 autentycznych wiekowych na 70 milionów lat skamieniało		1		
22	Kolekcja skał magmowych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiają wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: zestaw 12 sztuk skał		1		
23	Kolekcja skał metamorficznych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiają wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 12 okazów skał metamorficznych		1		
24	Kolekcja skał osadowych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiają wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 12 okazów skał osadowych		1		

25	Kolekcja minerałów / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiające wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 12 sztuk minerałów		1		
26	Kolekcja kryształów / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: kolekcja kryształów doskonale uzupełnia zajęcia lekcyjne, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw.		1		
27	Bryły objętości / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: modele ukazujące to, jak różne bryły geometryczne mieszczą tę samą objętość. <ul style="list-style-type: none"> • 6 plastikowych, przezroczystych pojemników: stożek, kula, walec, sześcián, ostrosłup, graniastosłup • wym. podstawy 10 cm 		1		
28	Gra Twist - Która godzina? / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę twist-możliwia dzieciom naukę rozpoznawania godzin i ich utrwalania w interesujący sposób, gdyż ruletka zachęca dzieci do aktywnego uczestnictwa w zabawie. Godziny przedstawione są w formie zegara analogowego i cyfrowego. <ul style="list-style-type: none"> • 1 ruletka o wym. 20 x 20 cm, • 1 karta do ruletki, • 4 karty do gry, • 48 kart z godzinami, • instrukcja. Przeznaczona jest dla dzieci od 5 do 8 lat. Ilość graczy 2 - 4 		1		
29	Poznajemy miasta Polski / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc, która 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 wzbudzenie zainteresowań tekstem mówionym i poznanie legend, z doskonaleniem zdolności kojarzenia, budzenie świadomości narodowej, poznanie wybranych miast Polski charakterystycznych dla naszego kraju, rozwijanie zainteresowania pięknem i historią naszej ojczyzny.		1		

5. Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych polonistycznie.

1	Opowiadamy z wyobraźnią - życie codzienne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: plansze tematyczne- życie codzienne to oryginalna pomoc dydaktyczna kształtująca nie tylko podstawowe kompetencje społeczne dziecka, to również doskonała pomoc dydaktyczna umożliwiająca rozwijanie słownictwa oraz pobudzanie wyobraźni dziecka. Plansze opisują miejsca z życia codziennego: ogród, kuchnia, łazienka, przyjęcie urodzinowe, samochód, sala przedszkolna (szkolna), ulica, supermarket, punkt kasowy w sklepie, basen, karuzela. Każdy kolorowy obrazek posiada odpowiadającą mu planszę zawierającą jedynie czarne kontury sytuacji, co umożliwia opowiadanie z pamięci lub za pomocą własnej wyobraźni. Dla dzieci przygotowano także małe karty do kopiowania i kolorowania. Zestaw pozwala na przeprowadzenie wielu atrakcyjnych i kreatywnych zajęć językowych. Zastosowanie: wzbogacanie słownictwa, rozwijanie umiejętności, opowiadania, rozbudzanie wyobraźni u dzieci, kształtowanie podstawowych kompetencji społecznych, umiejętność spostrzegania. W zestawie znajduje się: - 12 kolorowych plansz o wymiarach 40x52 cm - 12 plansz konturowych czarno białych o wymiarach 40x53 cm		1		
2	Ortografia z wesołym abecadłem / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw dydaktyczny do utrwalania ortografii języka polskiego w klasach I - III. Można wykorzystać go podczas lekcji (zabawa indywidualna lub grupowa), na zajęciach kompensacyjno - wyrównawczych lub jako grę edukacyjną w świetlicy. Komplet zawiera elementy w trzech kolorach przewodnich: żółty dla trudności "u" - "ó", czerwony dla "ż" - "rz" i niebieski dla "h" - "ch". Kwadratowe kartoniki zawierają z jednej strony ilustrację wyrazu a z drugiej wyraz. Na podłużnych tafelkach słowo jest pokazywane w całości lub z okienkiem w miejscu danej trudności ortograficznej. Załączona instrukcja zawiera propozycje 6 różnych gier. Zawartość: 70 kartoników dwustronnych 4,2 x 4,2 cm 70 tafelków dwustronnych z podpisami 2,2 x 7,8 cm instrukcja		1		
3	Quiz ortograficzny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gra, która umożliwia wzrokowe zapamiętywanie poszczególnych wyrazów, co jest kluczem do opanowania ortografii. Zróżnicowanie kart daje możliwość ćwiczenia poszczególnych trudności ortograficznych np. tylko „ch” i „h”. Dołączony komentarz wyjaśnia zasady pisowni z „ó” i „u”; „ch” i „h”; „rz” i „ż” Wiek: 7-12 lat Liczba graczy: 1-6		1		

4	Opowiedz nam o tym! - historyjki obrazkowe / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: historyjki obrazkowe-liczne, przepięknie zilustrowane, kolorowe historyjki przedstawiają zdarzenia dnia codziennego i zabawne przygody, znane dzieciom z własnych doświadczeń. Obrazki pogrupowane są w serie po 4-7 obrazków, a na odwrocie umieszczony jest numer serii dla łatwiejszego porządkowania. Historyjki zawierają różny stopień trudności, przy czym zawsze przedstawiają jeden, wyraźny przebieg akcji. Obrazki można zastosować w pracy z dzieckiem lub grupą dzieci na wiele sposobów, np.: dzieci mogą opisywać obrazki, układać karty danej historyjki we właściwej kolejności, nadawać tytuły poszczególnym historyjkom, wymyślać inne zakończenia, a nawet inscenizować określone historyjki. Tematyka obrazków nadaje się również do wspierania kompetencji społecznych dzieci - możemy odgadywać, co czują i myślą osoby przedstawione na obrazkach w określonych sytuacjach, czy też zachęcać dzieci do opowiadania własnych, podobnych przeżyć. Wykaz historyjek: 1. Łakomczuchy / 2. Na rynku / 3. Zły sen / 4. Lotnisko - przybycie / 5. Choroba / 6. Rok		1		
5	Rozpoznajemy niebezpieczeństwa / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: kolorowe plansze ukazują 15 miejsc pobytu dzieci, tj.: droga do szkoły, w ogrodzie, w lesie, zimą, wakacje nad wodą, w mieście, uprawianie sportu, zabawa, niepogoda, ryzyko pożaru, mieszkanie, w kuchni, wanna i apteczka, zwierzęta. Zadaniem dzieci jest wskazać i oznaczyć potencjalne niebezpieczeństwa, jak i podać środki zapobiegawcze. Magnetyczna podkładka pozwala na łatwe umieszczanie elementów, a czarno - białe karty do kopiowania pozwalają na dodatkowe ćwiczenia. Zawartość: 15 kolorowych kart 39 x 30 cm karta magnetyczna elementy ruchome 30 kart do kopiowania (15 rysunków identycznych z obrazkami, 15 rysunków z zaznaczoną sytuacją niebezpieczną) rozkładany segregator instrukcja		1		
6	Reksio i ortografia / lub równoważny	Program adresowany jest do uczniów szkół podstawowych i zawiera kompletną wiedzę ortograficzną, wymagana przez program nauczania. W programie znajdują się ulubione przez dzieci typy gier i zabaw (zręcznościowe, strategiczne).		1		

7	Czytam i piszę eduROM - interaktywna nauka czytania i pisania (6-10 lat) / lub równoważny	<p>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.</p> <p>Forma programu, oparta na zabawie, jest 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.</p> <p>Program Czytam i piszę jest w pełni dostosowany do polskiego systemu edukacyjnego. Pomyślany został jako program edukacyjny do samodzielnej pracy małego dziecka, bez konieczności uciekania się do pomocy rodziców.</p> <p>EduROM Czytam i piszę to jedna z najlepszych propozycji w kategorii programów do nauki Pracując z programem, dzieci uczestniczą w pasjonujących zabawach i grach językowych ? rozwiązują rebusy, krzyżówki, tworzą rymowanki, labirynty, poznają piosenki i wierszyki, uzupełniają podpisy pod ilustracjami, porządkują rozsypanki wyrazowe, słuchają piosenek i wierszyków. Bawiąc się, niezwykle szybko i skutecznie przyswajają nowe umiejętności.</p> <p>Program zawiera zadania o wzrastającym poziomie trudności, rozwijające kreatywność dzieci oraz umiejętność kojarzenia pojęć, a także doskonalące koncentrację.</p> <p>Zastosowanie: 176 różnorodnych zadań; ponad 200 multimedialnych stron; połączenie zabawy i nauki; staranne opracowanie metodyczne; zróżnicowany stopień trudności zadań; podział na jednostki językowe; ilustrowany słowniczek ortograficzny; gry utrwalające pisownię trudniejszych wyrazów; setki ilustracji i animacji; piosenki, wierszyki, fragmenty baśni; przeznaczony również dla dzieci z zaburzeniami czytania i pisania;</p>		1		
8	Tropy stylistyczne / lub równoważny	<p>Program eduROM Czytam i piszę został wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez MENiS pod numerem: 1680/2004.</p> <p>Nauka przez zabawę. Zakres prezentowanych tropów stylistycznych został ograniczony do czterech podstawowych kategorii: epitet, porównanie, przenośnia i synekdocha. Wprowadzane terminy są definiowane w sposób przejrzysty dla ucznia, a więc taki, który pozwala na wyraźne rozróżnienie poszczególnych tropów, jako oddzielnych kategorii. Wykorzystano przede wszystkim związki wyrazowe występujące w mowie potocznej. Poszczególne przykłady zostały uzupełnione rysunkami, które w pewnym uproszczeniu obrazują proces powstawania znaczeń charakterystycznych dla poszczególnych tropów stylistycznych.</p> <p>Zawartość: plansze informacyjne (zawierają podstawowe definicje) - plansze ćwiczeniowe (obok definicji znajduje się miejsce na przyczepianie odpowiednich obrazków oraz tekstów) - poradnik metodyczny</p>		1		

9	Rodzaje i gatunki literackie / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc ma na celu naukę samodzielnego odnajdywania cech gatunkowych danego utworu. Wskazywanie na różnorodny charakter cech gatunkowych składających się na definicję poszczególnych gatunków (budowa utworu, temat, elementy świata przedstawionego). Naukę określania przynależności gatunkowej na podstawie określonych samodzielnie cech utworu. Pamięciowe opanowanie cech składających się na definicję określonych gatunków.		1		
10	Plansza gramatyka - Alfabet, podział głosek i spółgłosek / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: plansza dydaktyczna o estetycznej kolorystyce i czytelnie rozłożonej treści. Wykonana z kredowego papieru o wymiarze 70x100cm, zaopatrzona w metalowe listewki górną i dolną.		1		
11	Dźwięczne wiersze / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: wiersze poruszające tematykę bliską dziecku. Wykorzystanie rytmu słów, wyrazów dźwiękonaśladowczych (onomatopei), dobór odpowiednich instrumentów perkusyjnych, które podkreślają muzyczny wydźwięk tekstu sprawia, że młody odbiorca słuchając lub deklamując wiersz ma możliwość odebrać jego treść w sposób bardziej atrakcyjny i zrozumiały.		1		
12	Bajki grajki- Kopciuszek / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: "Kopciuszek" - bajka muzyczna do tekstu Jana Brzechwy. • nośnik: CD		1		
13	Bajki grajki- Śpiąca królewna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: nastrojowa bajka muzyczna "Śpiąca królewna" wg. Braci Grimm .• Nośnik: CD		1		
14	Bajki grajki- Chatka Puchatka / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: bajka Chatka Puchatka według przekładu Ireny Tuwim. • nośnik CD		1		
15	Teatryk dla dzieci - Indorek / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: "Teatryki dla dzieci" to seria książeczek dla grup przedszkolnych oraz klas kształcenia zintegrowanego. Zawierają tekst napisany z podziałem na role wraz z didaskaliami, opis scenografii, propozycje rekwizytów i kostiumów oraz sposób ich wykonania z dostępnych i tanich materiałów. • format: 14,5 x 20,5 cm • 96 str.		1		
16	Od gwiazdki do bajki 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książeczki adresowane do dzieci w początkowym etapie nauki czytania i pisania. Zawierają zabawowe formy ćwiczeń usprawniających słuch fonematyczny, doskonalenie umiejętności: wyróżniania sylab i określania ich pozycji w wyrazie, kojarzenie par obrazków, których nazwy zawierają taką samą sylabę, a w późniejszym okresie nauki, odczytywanie wyrazów.		8		

17	Język polski - Czytam i piszę / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, gry językowe, wierszyki, animacje, kolorowe ilustracje i narracje - dostosowane do wieku odbiorcy - swobodnie wprowadzają go w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów.		1		
18	Teatrzyk stragan / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Super zabawa dla dwóch lub kilku osób, można tworzyć bezkońca scenki i dialogi. Teatr lalkowy będzie bawić dzieciaki godzinami. Ten Bardzo pomysłowy i nowatorski produkt wykonany jest z drewna i tkaniny. Odpowiedni dla dzieci od 3 do 8 lat. • 53 x 117 cm		1		
19	Czerwony Kapturek i Trzy świnki - kukielki z płytą CD / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Bajki znane i lubiane przez dzieci do samodzielnej zabawy. Komplet zawiera materiały do inscenizacji dwóch różnych bajek. Na płycie CD nagrane są polskie dialogi, narracja i oprawa muzyczna. Wystarczy, że dzieci rozdziela między siebie role, włączą płytę i będą animować słyszany tekst. Zadanie jest proste, gdyż uwaga dzieci nie koncentruje się na recytowaniu tekstu. Taka zabawa będzie dla wielu dzieci zwłaszcza tych nieśmiałych, dobrym krokiem w kierunku samodzielnych występów. Wiek: 3-8 lat Zawartość: 8 pacynek - płyta CD audio MP3 z nagraniem po polsku - instrukcja z tekstem dialogów dwóch bajek: "Czerwony Kapturek" i "Trzy świnki" nagranie tekstu w języku polskim łatwa i samodzielna zabawa w teatr pomoc w pokonaniu dziecięcej tremy Zastosowanie: 8 pacynek płyta CD audio MP3 w języku polskim instrukcja		1		
20	Piramida ortograficzna P1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: piramida ortograficzna P1 to wstęp do nauki zasad ortograficznych, stanowi wartościową pomoc w nauce reguł pisowni języka polskiego. Dzięki nauce poprzez zabawę dzieci szybko przyswajają tak trudne reguły ortograficzne. W tej pomocy dzieci na podstawie 30 zadań uczą się prawidłowej pisowni wyrazów z ó, u, rz, ż, ch, h. W zestawie znajduje się 25 trójkątów. Piramida to wspaniała zabawa połączona z nauką, ponieważ rozwija u dziecka zdolność do myślenia i zapamiętywania, uczy wytrwałości, wzmacnia koncentrację i skutecznie pomaga przezwyciężyć trudności w procesie uczenia się. Budowanie piramidy jest proste i odbywa się na zasadzie gry w domino, w efekcie rozwiązania wszystkich zadań otrzymujemy imponującą piramidę.		1		

21	Piramida ortograficzna P2 / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: 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. Stanowi wartościową pomoc w nauce reguł pisowni języka polskiego. Dzięki nauce poprzez zabawę dzieci szybko przyswajają tak trudne reguły ortograficzne.</p> <p>W tej pomocy dzieci na podstawie 30 zadań uczą się prawidłowej pisowni wyrazów z ó, u, rz, ż, ch, h - wymiennej. W zestawie znajduje się 25 trójkątów.</p> <p>Piramida to wspaniałą zabawą połączoną z nauką, ponieważ rozwija u dziecka zdolność do myślenia i zapamiętywania, uczy wytrwałości, wzmacnia koncentrację i skutecznie pomaga przezwyciężyć trudności w procesie uczenia się. Budowanie piramidy jest proste i odbywa się na zasadzie gry w domino, w efekcie rozwiązania wszystkich zadań otrzymujemy imponującą piramidę.</p>		1		
22	Słownictwo podstawowe - czasowniki 1 / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw kart z obrazkami ilustrującymi 48 czynności w następujących kategoriach:</p> <p>jak ludzie poruszają się jak ludzie postrzegają świat jak ludzie wyrażają uczucia położenie ciała</p> <p>Dodatkowo w zestawie znajduje się 8 kart symbolizujących zaimki osobowe: ja, ty, on, ona, ono, my, wy, oni/one.</p> <p>Atrakcyjna, wyrazista szata graficzna zachęca dzieci do ćwiczeń językowych i gramatycznych (odmiana czasowników przez osoby i czasy).</p> <p>Do kart załączona jest obszerna instrukcja z propozycjami różnorodnych i oryginalnych zajęć dydaktycznych. Pobierz plik w PDF i przeczytaj instrukcję.</p> <p>Układanka wspaniale nadaje się również do ćwiczeń w globalnym czytaniu. Wkrótce na stronie tego towaru umieścimy karty z przygotowanymi podpisami.</p> <p>Zastosowanie:</p> <p>poszerzanie słownictwa w zakresie czasownika ćwiczenia językowe klasyfikowanie czynności według określonych kryteriów wprowadzenie funkcji czasownika w zdaniu koniugowanie czasowników</p> <p>Zawartość:</p> <p>56 kolorowych kart wymiar karty 5,5 x 9 cm instrukcja karty wykonane z lakierowanego kartonu, umieszczone w przeźroczystym pudełku z tworzywa</p>		1		

23	Słownictwo podstawowe - czasowniki 2 / lub równoważny	<p>Drugi zestaw kart z obrazkami ilustrującymi czynności wykonywane przez ludzi w domu i na wolnym powietrzu.</p> <p>Atrakcyjna, wyrazista szata graficzna zachęca dzieci do ćwiczeń językowych.</p> <p>Do kart załączona jest obszerna instrukcja z propozycjami różnorodnych i oryginalnych zajęć dydaktycznych. Pobierz plik w PDF i przeczytaj instrukcję.</p> <p>Układanka wspaniale nadaje się również do ćwiczeń w globalnym czytaniu. Wkrótce na stronie tego towaru umieścimy karty z przygotowanymi podpisami.</p> <p>Zastosowanie:</p> <p>poszerzanie słownictwa w zakresie czasownika</p> <p>ćwiczenia językowe</p> <p>klasyfikowanie czynności według określonych kryteriów</p> <p>wprowadzenie funkcji czasownika w zdaniu</p> <p>Zawartość:</p> <p>56 kolorowych kart</p> <p>wymiar karty 5,5 x 9 cm</p> <p>instrukcja</p> <p>karty wykonane z lakierowanego kartonu, umieszczone w przezroczystym pudełku z tworzywa</p>		1		
24	Słownictwo podstawowe - rzeczowniki 1 / lub równoważny	<p>Pierwszy zestaw kart z obrazkami rzeczowników przedstawia 8 kategorii tematycznych: kwiaty, owoce, zastawa stołowa, zabawki, ubrania, pakunki / bagaże, dzikie zwierzęta, pojazdy.</p> <p>Każdej serii tematycznej odpowiada dodatkowa karta zbiorcza. Atrakcyjna, wyrazista szata graficzna zachęca dzieci do ćwiczeń językowych.</p> <p>Do kart załączona jest obszerna instrukcja z propozycjami różnorodnych i oryginalnych zajęć dydaktycznych. Pobierz plik w PDF i przeczytaj instrukcję.</p> <p>Układanka wspaniale nadaje się również do ćwiczeń w globalnym czytaniu. Wkrótce na stronie tego towaru umieścimy karty z przygotowanymi podpisami.</p> <p>Zastosowanie: poszerzanie słownictwa w zakresie rzeczowników, ćwiczenia językowe, klasyfikowanie, wprowadzenie funkcji rzeczownika.</p> <p>Zawartość:</p> <p>8 serii tematycznych po 7 kolorowych kart każda (łącznie 56 kart)</p> <p>wymiar karty 5,5 x 9 cm</p> <p>instrukcja metodyczna</p> <p>karty wykonane z lakierowanego kartonu, umieszczone w przezroczystym pudełku z tworzywa</p>		1		

25	Słownictwo podstawowe - rzeczowniki 2 / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw kart z obrazkami rzeczowników przedstawia 8 kategorii tematycznych: narzędzia, artykuły spożywcze, instrumenty muzyczne, meble, biżuteria, zwierzęta leśne, zwierzęta domowe, warzywa.</p> <p>Każdej serii tematycznej odpowiada dodatkowa karta zbiorcza. Atrakcyjna, wyrazista szata graficzna zachęca dzieci do ćwiczeń językowych.</p> <p>Do kart załączona jest obszerna instrukcja z propozycjami różnorodnych i oryginalnych zajęć dydaktycznych. Pobierz plik w PDF i przeczytaj instrukcję.</p> <p>Zastosowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> poszerzanie słownictwa w zakresie rzeczowników ćwiczenia językowe klasyfikowanie wprowadzenie funkcji rzeczownika <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> 8 serii tematycznych po 7 kolorowych kart każda (łącznie 56 kart) wymiar karty 5,5 x 9 cm instrukcja karty wykonane z lakierowanego kartonu, umieszczone w przezroczystym pudełku z tworzywa 		1		
26	Bryły gramatyczne - wszystkie części mowy (L19.D) / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: bryły i symbole gramatyczne umożliwiają nawet już dzieciom przedszkolnym zrozumienie znaczenia i funkcji poszczególnych części mowy. Kolejne lekcje zapoznają dziecko z poszczególnymi częściami mowy, pytaniami o nie - przydzielając jednocześnie symbol. Dziecko w ćwiczeniach posługuje się tymże symbolem, a manipulacja ta aktywizuje proces uczenia. Symbol ma kształt i kolor, można go wziąć do ręki, można przyłożyć go do konkretnego wyrazu, oznaczyć..., następnie rysować.</p> <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> trójwymiarowe symbole gramatyczne drewniana tacka 		1		
27	W bajkowym świecie ortografii / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: bajkowi bohaterowie: Grześ i lalka Magda zapoznają dzieci z zasadami pisowni z "ą", "ę", "om" i "em". W opanowaniu poprawnej pisowni pomogą liczne ćwiczenia. - format A4 - 64 str.</p>		6		

28	Lotto z wyrazami - żywność / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: loteryjka kolorowych fotografii wprowadza dzieci w świat czytania globalnego. W komplecie znajdują się plansze z sześcioma fotografiami oraz 72 kartoniki z pojedynczym zdjęciem, które należy podkleić naklejkami z wyrazami w języku polskim. Istnieją różne warianty gry, a dzięki 12 planszom równocześnie może bawić się grupa 12 dzieci. Dla dzieci nieczytających można zorganizować zabawę w przyporządkowanie kartoników do obrazków na planszach. Dzieci czytające układają kartoniki obrazkiem do góry i poprzez czytanie starają się odnaleźć odpowiedni kartonik do swojej planszy. Zawartość: 12 plansz po 6 fotografii każda (12 z 18 cm) 72 kartoniki z pojedynczymi fotografiami (5,5x5,5 cm) arkusz z 72 naklejkami w j. polskim plansze i kartoniki z grubej tektury instrukcja		1		
29	Małpka czarodziejka i Głos koguta - kukielki z płytą CD / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: bajki znane i lubiane przez dzieci do samodzielnej zabawy. Komplet zawiera materiały do inscenizacji dwóch różnych bajek. Na płycie CD nagrane są polskie dialogi, narracja i oprawa muzyczna. Wystarczy, że dzieci rozdzielą między siebie role, włączą płytę i będą animować słyszany tekst. Zadanie jest proste, gdyż uwaga dzieci nie koncentruje się na recytowaniu tekstu. Taka zabawa będzie dla wielu dzieci zwłaszcza tych nieśmiałych, dobrym krokiem w kierunku samodzielnych występów. Wiek: 3-8 lat Zawartość: 8 pacynek - płyta CD audio MP3 z nagraniem po polsku - instrukcja z tekstem dialogów dwóch bajek: "Małpka czarodziejka" i "Głos koguta" nagranie tekstu w języku polskim łatwa i samodzielna zabawa w teatr pomoc w pokonaniu dziecięcej tremy		1		

PD3 Szkoła Podstawowa w Grabowie-Wałdkach - Pakiet III					
1. Zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji.					
1	Edu sensus Dysleksja Pakiet Profesjonalny / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie wspomagające profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną, pozwalające na przeprowadzenie profesjonalnej, efektywnej i atrakcyjnej dla dziecka terapii specyficznych trudności w nauce czytania i pisania, przeznaczone dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi z problemami w nauce czytania i pisania, przede wszystkim z uczniami z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową.</p> <p>Zawartość oprogramowania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikacja terapeuty – program do zarządzania pracą terapeuty - program zarządzający, który pozwala na archiwizowanie i drukowanie przydatnej dokumentacji, np. ćwiczeń usprawniających grafomotorykę, ilustracji czy dyplomów, umożliwia zapisanie wszelkich informacji zebranych podczas obserwacji dziecka i w trakcie analizy dokumentów sporządzonych przez specjalistów (np. psychologa, lekarza, pedagoga) oraz podczas wywiadu – ankiety. • Ocena ryzyka dysleksji - moduł diagnostyczny dla dzieci po pierwszym roku nauki czytania - zestaw materiałów interaktywnych wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu, profesjonalnie przystosowany do pełnej oceny ryzyka dysleksji u dzieci, służyć ma przede wszystkim jak najwcześniejszemu wychwyceniu dzieci z grupy ryzyka dysleksji oraz udzieleniu im wczesnej pomocy w zakresie nauki liter oraz różnicowania grafemów podobnych. • Litery – moduł terapeutyczny dla dzieci do 7-9 lat, służy do nauki i utrwalania kształtu liter, łączy w sobie ćwiczenia z wielu obszarów takich jak: koordynacja ruchowa, wzrokowo-ruchowa, słuchowo-ruchowa i wzrokowo-słuchowo-ruchowa, grafomotoryka, logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętności klasyfikacji elementów, dzięki funkcjonalności zwanej Kreatorem zajęć terapeuta ma możliwość zmieniania lub modyfikowania struktury zajęć, przede wszystkim z uwagi na specjalne potrzeby edukacyjne, możliwości i ograniczenia swoich uczniów. Program zawiera także obszerny pakiet różnorodnych kart pracy; • Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat; • Ocena przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat, przystosowany do przeprowadzenia kompleksowej oceny dziecka, pomocnej w diagnozowaniu przyczyn niepowodzeń szkolnych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, zawiera zestaw prób diagnostycznych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, ćwiczenia wprowadzające (próby przed wykonaniem zadania), a także profesjonalną dokumentację badania – zarówno tę tworzoną dynamicznie przez program w trakcie diagnozy, jak i dokumenty tradycyjne do wypełnienia (wywiad z rodzicami, dzieckiem itp.). • Trening słuchania, czytania i pisania cz.1 – moduł terapeutyczny dla dzieci do 9-10 lat, zawiera zestaw wysokiej jakości materiałów multimedialnych wspomagających umiejętność czytania i pisania, doskonalących funkcje percepcyjno-motoryczne oraz kształtujących wrażliwość i świadomość ortograficzną, materiały są przeznaczone dla dzieci w młodszym wieku szkolnym, jest idealnym narzędziem do indywidualnej pracy terapeutycznej, a także przynosi doskonałe efekty podczas zajęć dydaktycznych w grupie, jako alternatywna forma 			
				1	

		<ul style="list-style-type: none"> • Zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych Aplikacja umożliwia: • tworzenie bazy uczestników zajęć i zarządzanie nią, np. grupowanie dzieci pod względem tych samych obszarów terapii, • przeprowadzenie diagnozy pedagogicznej i zapis jej wyników, • śledzenie postępów terapii, • swobodne kreowanie scenariusza zajęć za pomocą Kreatora zajęć. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2005. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:• MS Windows XP/Vista/7• Internet Explorer 6.0 lub wyższy• zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM• karta dźwiękowa z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami• karta graficzna (minimalna rozdzielczość 1024x768) z tysiącami kolorów• port USB• mysz lub inne urządzenie wskazujące• napęd CD-ROM/DVD ROM 				
2	Eduterapeutica dysleksja / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie, które daje możliwości wczesnej diagnozy i skutecznej terapii, uwzględniające rozmaite odmiany dysleksji. Ćwiczenia terapeutyczne wykorzystują powszechnie uznaną metodę 18 struktur, która umożliwia pogłębianie umiejętności analizy i syntezy wyrazów. Diagnoza obejmuje cztery kategorie poznawcze, kluczowe dla rozwoju umiejętności czytania i pisania: funkcje językowe (automatyzacja języka, rozumienie tekstu, rymy, sylaby), funkcje wzrokowe (sposobność sekwencji liter, sposobność liter, sposobność różnic w obrazach), pamięć (pamięć wzrokowa, zapamiętywanie figur geometrycznych, zapamiętywanie słów, rozpoznawanie rytmów), myślenie (sposobność stosunków przestrzennych, hamowanie wykonawcze, kategoryzowanie, myślenie logiczne). Terapia obejmuje następujące rodzaje ćwiczeń: uzupełnianie wyrazów poprzez dopisywanie liter i sylab, dzielenie wyrazów na sylaby, oddzielanie słów od siebie, układanie zadań, ćwiczeń z pamięci i ze słuchu, przeznaczone do wydruku karty ćwiczeń grafomotorycznych.		1		
3	Ortopudełko - Poziom I / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ORTOPUDEŁKO - służy do diagnozy i usprawniania widzenia obuocznego - funkcji wzrokowej niezbędnej w pracy z bliska oraz usprawniania poziomu koncentracji uwagi wzrokowej i fiksacji wzroku. Od istnienia i poziomu funkcji obuocznego widzenia zależy opanowanie techniki czytania i dobra jakość dłuższej pracy do blizy np.: czytanie, precyzyjne ruchy rąk, przepisywanie tekstów, odrabianie lekcji bez większych trudności oraz efektywna praca na komputerze. Szczegółowe informacje, jak korzystać z pomocy, podane są w instrukcji. Przeznaczone jest dla dzieci młodszych (od 6 lat).		2		
4	Ortopudełko - Poziom II / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ORTOPUDEŁKO - służy do diagnozy i usprawniania widzenia obuocznego - funkcji wzrokowej niezbędnej w pracy z bliska oraz usprawniania poziomu koncentracji uwagi wzrokowej i fiksacji wzroku. Od istnienia i poziomu funkcji obuocznego widzenia zależy opanowanie techniki czytania i dobra jakość dłuższej pracy do blizy np.: czytanie, precyzyjne ruchy rąk, przepisywanie tekstów, odrabianie lekcji bez większych trudności oraz efektywna praca na komputerze. Szczegółowe informacje, jak korzystać z pomocy, podane są w instrukcji. Dla dzieci starszych, bardziej zaawansowanych w czytaniu.		2		

5	Rozsypanki obrazkowe 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Zestawy 60 kart A5 z podpisami umieszczonymi w liniaturze. Wszystkie obrazki są łatwo rozpoznawalne przez małe dziecko, a słowa pod nimi umieszczone, dzięki odstępom między literami, można bez trudu wykorzystać do ćwiczeń wszystkich syntez i analiz, doprowadzających dzieci do czytania i pisanania.		2		
6	Rozsypanki obrazkowe 2 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Zestawy 60 kart A5 z podpisami umieszczonymi w liniaturze. Wszystkie obrazki są łatwo rozpoznawalne przez małe dziecko, a słowa pod nimi umieszczone, dzięki odstępom między literami, można bez trudu wykorzystać do ćwiczeń wszystkich syntez i analiz, doprowadzających dzieci do czytania i pisanania.		2		
7	Zaczynamy czytać i pisać / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Nauka czytania metodą sylabową. Małgorzata Bastek. - format 20 x 29 cm, 112 str.		6		
8	Lubimy sylaby / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: podręcznik kształcenia techniki czytania i pisanania metodą sylabową, dla dzieci od lat 5.		6		
9	Zestaw sylab / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw dwuliterowych sylab otwartych. Zadaniem dziecka jest układanie z nich wyrazów. Taka zabawa uświadamia, że te same sylaby mogą tworzyć różne wyrazy. - 24 klocki - wym. 3,5x7cm - od 6 lat		6		
10	Kocham czytać. Pakiet 18 zeszytów / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: seria logopedyczna przeznaczona jest do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz starszych - zagrożonych dysleksją, z wadami wymowy. Pakiet 18 zeszytów pozwala dziecku: poznać wszystkie litery polskiego alfabetu, wcześniej rozpocząć naukę czytania, zwiększać zasób, słownictwa, opanować sztukę czytania ze zrozumieniem, uczyć się języków obcych, nauczyć się w przyszłości pisowni trudnych wyrazów. W zestawie gratis znajdują się: "Poradnik dla rodziców i nauczycieli" oraz "Kolorowanka". <ul style="list-style-type: none"> • 16 x 20 cm, • zeszyt 20 str., • kolorowanka 40 str., • poradnik 120 str. 		1		
11	Klocki z małymi, polskimi literami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: klocki z małymi, polskimi literami. 146 szt. czerwone samogłoski niebieskie spółgłoski		1		
12	Litery i sylaby - klocki edukacyjne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw klocków z alfabetem (bez polskich znaków) do wykorzystania w czasie zabaw językowych, m.in. do układanek wyrazowych o różnym stopniu trudności w jęz. polskim i angielskim. - 135 elementów		1		

13	Litery i sylaby - klocki edukacyjne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: klocki edukacyjne dla najmłodszych. Zestaw doskonali u dziecka znajomość literek i sylab. - 18 elementów		1		
14	Przygotowanie do nauki pisania	Przez równoważny zamawiający rozumie: podręcznik składający się z dwóch części: przewodnika metodycznego i 80 kart (A4) z rysunkami przygotowującymi dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym do pisania. Stopień trudności kart podkreślony jest innym rodzajem koloru. Prezentowane ćwiczenia korygują również źle wykształcone nawyki ruchowe u dzieci starszych.		6		
15	Ćwiczenia rozwijające sprawność ruchową ręki i koordynację wzrokowo ruchową / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia rozwijające sprawność ruchową ręki i koordynację wzrokowo-ruchową. Zbiór ciekawych, przykładowych ilustracji do obrysowywania jednym ciągłym ruchem wraz z komentarzem metodycznym. Opracowany zgodnie z zamysłem Hany Tymichovej. - format 17 x 24, 68 str.		6		
16	Diagnoza dysleksji – najważniejsze problemy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książka, która w usystematyzowany sposób przedstawia problemy związane z diagnozowaniem dysleksji. Adresowana jest przede wszystkim do praktyków – psychologów, pedagogów i logopedów, którzy profesjonalnie zajmują się diagnozą tego zaburzenia i innych trudności szkolnych. Prezentowana tu wiedza i rozważania praktyczne mogą być interesujące także dla nauczycieli i rodziców dzieci z problemami w uczeniu się. Wiele przydatnych i aktualnych, a wręcz najnowszych informacji znajdują tu studenci psychologii i pedagogiki oraz wszystkich specjalności pedagogicznych, a także studenci studiów podyplomowych związanych z pomocą psychologiczną i terapią pedagogiczną. - format B5, 356 str.		1		
17	Dyslektyczne ucho - Zbiór ćwiczeń stymulujących rozwój percepcji słuchu / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: publikacja, która składa się z zeszytu ćwiczeń przeznaczonego dla ucznia oraz książki dla nauczyciela. Zawiera ćwiczenia stymulujące rozwój percepcji słuchowej i funkcji językowych. Wykonując zadania, uczeń pracuje na słowach lub pseudosłowach oraz ćwiczy pamięć słuchową. Wiele ćwiczeń wykonuje tylko ustnie. Część poleceń kojarzy się ze znanymi zabawami, np. gra memory, łączenie kropek tworzących rysunek. W ostatnim rozdziale znajdują się opisy zabaw grupowych. Zadaniem dziecka jest wykonywać podane ćwiczenia, angażując przede wszystkim percepcję słuchową. Z tego też powodu w poleceniach do ćwiczeń prosi się ucznia, by najpierw posłuchał, a dopiero potem powiedział. Jeśli ćwiczenie jest zbyt trudne, powinien je najpierw zapisać. - format A4, książka 76 str., zeszyt 44 str.		6		

18	Kwestionariusz diagnozy i narzędzia badawcze w terapii pedagogicznej / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: kwestionariusz diagnozy podzielony na 9 części. Każda część kwestionariusza dotyczy innego istotnego zagadnienia koniecznego do właściwego zdiagnozowania zaburzenia przed rozpoczęciem pracy terapeutyczno-reedukacyjnej. Wszystkie części zawierają szczegółowy instruktaż i odpowiednie narzędzia badawcze. Działy kwestionariusza dotyczą: charakterystyki ucznia (zachowanie, koncentracja uwagi, uczciwość, stosunek do pracy i grupy), charakterystyka czynności komunikowania się (aktywność, sposób porozumiewania się, poprawność stylistyczno-gramatyczna, wady wymowy, rozumienie), słuch fonematyczny (analiza i synteza słuchowa + testy fonetyczne), czytanie (znajomość liter, analiza i synteza wzrokowa, technika i tempo czytania, rozumienie czytanego tekstu, błędy), pisanie (znajomość liter, technika, grafia, błędy i sposób pisania), sfera ruchowa (sprawność manualna, lateralizacja), percepcja wzrokowa (analiza rysunków, różnicowanie figur geometrycznych i kolorów, układanie obrazka z części, spostrzeganie podobieństw i różnic na podstawie dwóch obrazków), orientacja (schemat ciała, nazywanie kierunków i stosun		1		
19	Koraliki z literkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw koralików o różnych kształtach, z literkami, do nawlekania i tworzenia oryginalnych naszyjników np. z własnym imieniem. Całość umieszczona w zasuwanym, drewnianym pudełku <ul style="list-style-type: none"> • wym. 28 x 24,5 x 2 cm • 170 drewnianych koralików (wym. 1,1 x 0,8 x 1 cm) z literkami do nawlekania • 72 drewniane kolorowe koraliki w kształcie rybki, misia, motylka, kwadratu, koła, serduszka, kwiatka, gwiazdki, owalnym • 8 kolorowych sznurówek o dł. 75 cm 		2		
20	Warsztaty doskonalenia graficznego / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ilustracje, które 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. <ul style="list-style-type: none"> • 6 przezroczystych teczek, • 30 kart o wym. 30 x 21 cm • 8 mazaków 		1		
21	Bawię się i uczę. Zeszyt A / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zeszyt, który 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. <ul style="list-style-type: none"> • Format: B5, • 52 str. 		6		
22	Klocki logo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: klocki do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii i matematyki. W kasecie znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwia właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Klocki są nieocenioną zabawką dla dzieci od 3 lat <ul style="list-style-type: none"> • wym. 1,5 x 4 x 1,5 cm 		1		

23	Dywanik glottodydaktyczny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dywanik literowy, który jest bardzo wygodny w użyciu w warunkach przedszkolnych, domowych czy plenerowych. Na całość składają się dwa dywaniki: jeden z literkami podstawowymi, a drugi z literkami niepodstawowymi z zaznaczonym kierunkiem kreślenia. • wym. dywanika 100 x 100 cm		1		
24	Alfabet z obrazkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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		1		
25	Język Polski czytam i piszę / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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 przyswajać sobie reguły poprawnego pisania. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i ciekawe narracje swobodnie wprowadzają dziecko w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: • MS Windows XP/Vista/Windows 7 • Internet Explorer 6.0 lub wyższy • zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM • karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) • karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów • mikrofon dołączony do zestawu Logopedia • port USB • mysz lub inne urządzenie wskazujące • napęd DVD-ROM • ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft Loopback.		1		
26	Komplet plansz w 3 linie (z liniaturą) / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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		
27	Białe ołówki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: białe ołówki, 12 szt. do rysowania na tabliczkach ze szlaczkami		2		

28	Tablica ze szlaczkami 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 6 dużych, dwustronnych tabliczek z ciekawymi rysunkami - narysowanymi linią kropkowaną. Rysowanie po linii stymuluje rozwój sprawności grafomotorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej, koncentracji, utrwała nawyk pisania od lewej do prawej strony. Do rysowania najlepiej służą białe ołówki (604006). • wym. 36 x 30 cm • od 4 lat		2		
29	Zestaw kontrolny paleta / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc edukacyjną przeznaczoną dla dzieci w wieku szkolnym. Składa się z okrągłej podstawy o średnicy 27 cm wykonanej z drewna i 12 drewnianych klocków w sześciu kolorach. Dziecko rozwiązuje zadania poprzez umieszczenie drewnianych klocków w odpowiednich nacięciach na palecie. Strony kontrolne tarcz pozwalają dziecku sprawdzić poprawność wykonanych zadań. Do malowania i lakierowania zastosowano farby ekologiczne, nieszkodliwe dla zdrowia.		1		
30	Junior scribe / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gra słowna w dwóch wariantach. Dzieci w trakcie zabawy poznają alfabet i stopniowo uczą się czytać. Dzieci, rywalizując ze sobą podczas gry, uczą się nowych słów, ich poprawnej pisowni, ćwiczą wyobraźnię i koncentrację, poznają zasady rozwiązywania krzyżówki słownej. Ilość graczy: 2-4. Od 5 lat. Zawartość gry: • 1 dwustronna plansza o wym. 42,3 x 34,9 cm, • 106 tabliczek z literkami o wym. 1,8 x 1,9 cm, • 2 tabliczki PUSte, • 45 okrągłych żetonów o śr. 1,9 cm, • woreczek z tkaniny, • długopis, • notes do zapisu punktacji, • instrukcja		1		
31	Mata z alfabetem / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dużą matę winylową z alfabetem. Dziecko poprzez zabawy ruchowe utrwała sobie kształt kolejnych liter alfabetu. Gra daje wiele możliwości prowadzenia ćwiczeń. - mata winylowa o boku 137 cm - 5 nadmuchiwanych kostek		1		
32	Wskaźnik tekstu / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do nauki czytania. Lewy wskaźnik w kształcie strzałki wskazuje właściwy kierunek czytania tekstu. Dziecko wodzi wzrokiem po odpowiedniej linii tekstu, pozostała część tekstu jest zamaskowana. Wykonane z tworzywa sztucznego. - 10 szt.		1		

33	Szlaczki graficzne - Zestaw I - zielony / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw szlaczków graficznych wspomagających ćwiczenia rozmachowe. Do pakietu dołączone są magnesy. Szlaczki podzielone są na trzy stopnie trudności zaznaczone kolorem oraz odległościami linii w szlaczku. Zgodnie z zasadą stopniowania trudności, każdy z poziomów prezentuje ćwiczenia, które nawiązują zarówno do poziomu niższego jak i wyższego. W każdym z zestawów występują 4 plansze wykonane z tworzywa, po których można pisać suchościernymi mazakami. - 4 plansze 98x17cm Zestaw dostosowany dla dzieci od 6 roku życia (1cm - 0,3cm). W zestawie występują: podwójny szlaczek do kreślenia łamanych ciągłych z 1cm odstępem, dwa razy podwójny szlaczek do kreślenia literopodobnych wzorów po śladzie kropkowym.		1		
34	Szlaczki graficzne - Zestaw II - niebieski / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw szlaczków graficznych wspomagających ćwiczenia rozmachowe. Do pakietu dołączone są magnesy. Szlaczki podzielone są na trzy stopnie trudności zaznaczone kolorem oraz odległościami linii w szlaczku. Zgodnie z zasadą stopniowania trudności, każdy z poziomów prezentuje ćwiczenia, które nawiązują zarówno do poziomu niższego jak i wyższego. W każdym z zestawów występują 4 plansze wykonane z tworzywa, po których można pisać suchościernymi mazakami. - 4 plansze 98x17cm Grafiką oraz szerokością linii (1cm) przeznaczony jest dla małych dzieci od 4 roku życia. W zestawie występują: drzewa do ćwiczeń w płynnym rysowaniu pętli z zaznaczeniem kierunków kreślenia linii, parasolki do ćwiczeń w kreśleniu linii literopodobnych i krótkich prostych, podwójny szlaczek do kreślenia ciągłych półkoli i pojedynczych pętelek, podwójny szlaczek do kreślenia ciągłych półkoli o różnej wielkości i ciągłych literopodobnych pętelek.		1		
35	Warsztaty graficzne 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: karty z wzorami o różnej skali trudności, ćwiczące umiejętność prowadzenia linii po wyznaczonym torze. - od 4 lat - 4 teczki z tworzywa o wym. 21 x 30 cm - 30 kart z wzorami - 10 zmywalnych mazaków		1		
36	Bajki dla dyslektyków / lub równoważny	Kamila Waleszkiewicz. Książka jest niezastąpioną pomocą w zwalczaniu problemu z nauką czytania i pisania, który nie polega na tym, jak wielu sądzi, czy dziecko nauczy się czytać i pisać, lecz na tym, jakim sposobem i w jakim czasie to osiągnie. Prezentowane w niniejszej publikacji bajki pomagają dzieciom zbudować zbiór skojarzeń ułatwiających prawidłowe rozpoznawanie liter, a dzięki zabawie uatrakcyjniamy proces nauki czytania i pisania. - format B5, 40 str.		1		
37	Litery magnetyczne / lub równoważny	Zestaw liter umieszczony w plastikowej walizce. Wyposażony w magnes doskonale przylegają do metalowych powierzchni. - 288 liter w 6 kolorach - wys. liter 3,5cm		1		

38	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Dziennik jest przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		
39	Terapia dzieci zagrożonych dysleksją. Stymulacja lewej półkuli mózgu / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia przygotowane przez doświadczonych terapeutów stymulują rozwój ważnych sprawności umysłowych: sekwencje wzrokowe, słuchowe i ruchowe relacje rozumiane i wyrażane językowo rozumienie i abstrahowanie reguł analiza i synteza wzrokowa, np. dostrzeganie różnic słuch fonemowy Opracowanie zawiera 13 różnych typów ćwiczeń, które przeznaczone są głównie dla dzieci zagrożonych dysleksją, ale także niesłyszących, z zespołem Aspergera, z dyslalią i innymi dysfunkcjami rozwojowymi. Zawartość: 36 kart z ćwiczeniami (wym. 15 x 21 cm) - na odwrocie każdej karty znajduje się polecenie		1		
40	Bingo sylabowe. Gra edukacyjna wspomagająca naukę czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: bingo sylabowe dla rodziców i terapeutów, którzy chcą urozmaicić dzieciom naukę czytania. Gra pozwala realizować założenia symultaniczno-sekwencyjnej metody czytania w formie zabawy z elementami rywalizacji. Dzięki temu wielokrotne powtarzanie tych samych sylab nie staje się dla dziecka męczące, a punktowe zasady gry wywołują motywację i zapał oraz wspomagają procesy uwagi i zapamiętywania. Tak pomyślana pomoc dydaktyczna pozwala dzieciom uczyć się z radością i chęcią.		1		
41	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik jest przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		

42	Alfabet z obrazkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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		1		
2. Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy.						
	Logopedia - Pakiet Podstawowy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program multimedialny, który pozwala na rejestrację pacjentów, zapisywanie wyników diagnozy logopedycznej, jak i śledzenie postępów w terapii logopedycznej. Logopeda ma możliwość zapisywania w niej dźwięków nagranych podczas diagnozy logopedycznej, jak i późniejszych zajęć terapeutycznych. W aplikacji mogą być również przechowywane wszystkie nagrane przez dziecko podczas zajęć terapeutycznych dźwięki (tzw. zapis z sesji z komputerem). Część przeznaczona do diagnozy: znajduje się tu ankieta z wynikami badania budowy i sprawności narządów mowy oraz obrazki sytuacyjne pozwalające zbadać mowę opowiadaniową, jak również zdiagnozować stopień opanowania czytania i pisania. Możliwość zakładania i przeglądania kartotek, w których zapisywane są nagrania pacjenta, uwagi i wskazania do dalszej terapii ułatwia terapeutom prowadzenie "dokumentacji" diagnostyczno - terapeutycznej. Część ćwiczeniowa tzw. aplikacja pacjenta zawiera następujące 5 programów do diagnozy i terapii logopedycznej: o Szereg ciszący o Szereg syczący o Szereg szumiący o Różnicowanie szeregów o Głoska r				

1	<p>Wymagania techniczne dla PC system operacyjny Windows 98/ME/2000/XP procesor Pentium III 800MHz 256 MB pamięci operacyjnej; pozostałe parametry 100 MB wolnej przestrzeni na dysku karta grafiki pracująca z rozdzielczością 800x600 z tysiącami kolorów napęd CD ROM/DVD 24 x 16-bitowa karta dźwiękowa Internet Explorer 6.0 i wyższy mysz głośniki lub słuchawki mikrofon port USB 1.0 wejście liniowe (w laptopach) karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach niewyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Dial-up (dla systemów MS Windows 9x) lub kartę Microsoft Loopback (dla systemów MS Windows 2000/XP).</p>		1		
2	<p>Logorytmika / lub równoważny</p> <p>Przez równoważny zamawiający rozumie: program do terapii logopedycznej stanowiący uzupełnienie popularnego pakietu Logopedia. Logorytmika. Słowa, dźwięki i piosenki to zbiór interaktywnych ćwiczeń słuchowych, językowych i muzyczno-ruchowych. Program może wspomagać szeroko pojęty proces terapeutyczny dzieci z różnego rodzaju deficytami rozwojowymi, a także wzbogacać tradycyjne zajęcia dydaktyczne prowadzone z młodszymi dziećmi rozwijającymi się harmonijnie.</p>		1		
3	<p>Mówiące obrazki / lub równoważny</p> <p>Przez równoważny zamawiający rozumie: program wspomagający trening słuchowy, umiejętności rozpoznawania dźwięków oraz naukę słownictwa.</p>		1		
4	<p>Komplet płyt CD / lub równoważny</p> <p>Przez równoważny zamawiający rozumie: komplet płyt cd, które zawierają materiał do automatyzacji głosek dentalizowanych dźwięcznych, zwartoszczelinowych, głoski "r" oraz relaks dla jękających się. Płyty znacznie przyspieszają efekt terapeutyczny.</p>		1		
5	<p>Dźwięki mowy / lub równoważny</p> <p>Przez równoważny zamawiający rozumie: program kształtowania świadomości fonologicznej dla dzieci przedszkolnych i szkolnych. Zestaw ciekawych ćwiczeń na bazie zabawy rytmami ujętych w aspekcie teoretycznym poruszającym znaczenie świadomości fonologicznej w początkowej nauce czytania i pisanie. - A4, 236 str.</p>		1		
6	<p>Ładnie mówię głoski k g h / lub równoważny</p> <p>Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc logopedyczna przygotowana specjalnie z myślą o dzieciach w mowie, których nie pojawiły się jeszcze głoski K, G, H albo przysparzają kłopotów. Może ona być wykorzystywana na etapie utrwalania poprawnej artykulacji głosek K, G, H w wyrazach i zdaniach zarówno przez logopedów, pedagogów, jak też rodziców podczas ćwiczeń z dzieckiem w domu. - 3 zestawy zdjęć - 70 obrazków</p>		1		

7	Ładnie mówię głoski s z c dz / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc powstała przede wszystkim 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. - 3 zestawy zdjęć - 70 obrazków		1		
8	Ładnie mówię głoski ś, ź, ć dź / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: sygmatyzm (łac. sigmatismus) czyli nieprawidłowa realizacja głosek dentalizowanych to jedno z najczęściej spotykanych zaburzeń artykulacji. Wśród głosek, które mogą być realizowane niewłaściwie należy wymienić szereg ś, ź, ć, dź. Głoski te w procesie rozwoju mowy dziecka pojawiają się już około 2. roku życia. Jest to zatem najłatwiejszy szereg wśród głosek dentalizowanych. Dzieci, stosują często głoski ś, ź, ć, dź w zastępstwie innych trudniejszych – s, s, s, dz; sz, ź, cz, dź, ale mimo to - części maluchów – ich realizacja i tak przysparza spore trudności. Z myślą o tych dzieciach powstała kolejna gra logopedyczna. Może ona być wykorzystywana na etapie utrwalania poprawnej artykulacji głosek w wyrazach i zdaniach zarówno przez logopedów, pedagogów, jak też rodziców dzieci z zaburzeniami artykulacyjnymi. Ćwiczone głoski występują w nazwach przedmiotów, mając różną pozycję wokaliczną i sąsiedztwo fonetyczne. Seria 70 obrazków podzielonych na trzy zestawy. Podstawowa zasada gry, jaką jest dobieranie obrazków w pary, umożliwia wykorzystanie ich do wielu zabaw.		1		
9	Memo rerki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw memo rerki to 72 kartoniki (36 par) z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoską r.		1		
10	Memo szumki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw memo szumki to 72 kartoniki (36 par) z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoskami: sz, ź, cz, dź.		1		
11	Dlaczego ryba w stawie pływa?...czyli zagadki logopedyczne z głoską r / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Dlaczego ryba w stawie pływa?...czyli zagadki logopedyczne z głoską r		1		
12	Jak żyrafa szyje myje?...czyli szumiące zagadki logopedyczne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Jak żyrafa szyje myje?...czyli szumiące zagadki logopedyczne		1		

13	Dmuchane lotto / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: oryginalna gra, dająca wiele radości, a także wspomagająca w kontrolowaniu oddechu. Gra składa się z piłeczki i z podstawy zawierającej 9 zagłębień, w których umieszczono obrazki. Gracz dmuchając na piłeczkę, przemieszcza ją, a na swojej karcie lotta zakrywa pola odpowiadające tym, na których znajduje się piłeczka. - podstawa z tworzywa sztucznego o wym. 22 x 32 cm, składająca się z dwóch części - 4 karty z obrazkami - piłeczka do tenisa stołowego - 36 żetonów - instrukcja - 2 - 4 graczy - od 3 lat		1		
14	Rysowane wierszyki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: rysowane wierszyki - teksty stanowią formę rysunku narastającego związanego ze słowem. Zabawa polega na ilustrowaniu tekstu wierszyka odpowiednimi elementami rysunku przy jednoczesnym jego czytaniu lub recytacji. Rysowane wierszyki stymulują rozwój mowy dziecka. - A5, 160 str		1		
15	Pakiet zdjęć - Rzeczowniki, czasowniki i przymiotniki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: duży pakiet zdjęć rzeczowniki i czasowniki do pracy z całą grupą. Doskonałe do wszelkiego rodzaju ćwiczeń językowych dotyczących rozpoznawania części mowy, do zadań opartych na klasyfikowaniu, do opowiadania historyjek, do nauki języka obcego oraz do rozmów tematycznych. - 275 zdjęć o wym. 11 x 14 cm		1		
16	Dziennik zajęć logopedy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik zajęć logopedy jest pozycją dostosowaną do pracy logopedy w szkole i zawiera takie elementy, jak: krótkie omówienie zadań logopedy, procedur i narzędzi badawczych; zestawienie danych dotyczących diagnozy i terapii logopedycznej; dane ucznia, diagnoza i indywidualny program terapii, ocena postępów dziecka; treść prowadzonych zajęć; wykaz obecności uczniów na zajęciach; kontakty z rodzicami hospitable i wizytacje; miejsce na notatki. W dzienniku przewidziano rubryki dla 80 uczniów. Dziennik zajęć logopedy jest zgodny z Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 24 sierpnia 2010 r. • format: A4 • 64 str.		1		
17	Od obrazka do słowa. Gry rozwijające mowę dziecka / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw "Od obrazka do słowa" składa się z poradnika, materiałów obrazkowych, zawierających gry językowe i kombinacje ćwiczeń językowych, oraz etykietek z podpisami do poszczególnych obrazków (627 obrazków wraz z etykietami w języku polskim) - całość zapakowana w pudełku.		1		
3 .Zajęcia dla dzieci szczególnie uzdolnionych - zajęcia ekologiczne.						
1	Mikroskop z zestawem do badań optyczny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: mikroskop optyczny o powiększeniu do 640x • wys. 27 cm • wymagane baterie AA (niezałączone). Zestaw zawiera: • okular 10x 16x • mikrowylęgarnia, • przyrząd do ciecienia preparatów • 2 szkiełka z 6 preparatami • 4 fiołki • 2 menzurki 10 ml • 12 szkiełek podstawowych • 12 szkiełek nakrywkowych • lupa o powiększeniu 3x 6x • szalka Petriego ze szkłem powiększającym • 12 etykiet do znakowania preparatów, • pęseta • igła • szpatułka, • mieszadełko, • skalpel • nożyczki • pipetka, • pojemnik na akcesoria • instrukcja.		1		

2	Gra planszowa ekologia / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gra planszowa ekologie, seria pomocy dydaktycznych przydatnych na zajęciach z zakresu edukacji ekologicznej. Ekologia jest niewątpliwie procesem złożonym, jednak pierwsze kroki dzieci powinny poprzez zabawę pokonywać już od najmłodszych lat. Proponowane gry umożliwiają dzieciom poznanie wpływu działalności człowieka na przyrodę. Zabawa stwarza okazję do rozmów o korzystnych dla przyrody rozwiązaniach, które w przyszłości mogą stać się naturalnym elementem życia dzieci. - 24 duże domina		1		
3	Stemple - Pogoda i czas / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw stempli z ikonami pomocnymi w określaniu czasu oraz warunków atmosferycznych. - 9 stempli o wym. 5x4,3cm - 2 stemple o wym. 2,5x12cm		1		
4	Układ słoneczny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ruchomy model ukazujący Słońce i 9 planet w ruchu. Słońce jest podświetlane, a prezentacji towarzyszy nagranie w języku angielskim. Działa na baterie (nie są dołączone).		1		
5	Model ziemi dmuchany / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: duża, lekka dmuchana piłka - model Ziemi, na którym zaznaczone są kolorowe kontynenty. Za pomocą zmywalnych flamastrów można po niej pisać i rysować, a po skończonej zabawie wyczyścić. - śr. 68 cm		1		
6	Miarki elastyczne / lub równoważny	Miarki wykonane z przezroczystego, elastycznego tworzywa. Każda z nich odmierza długość 1 metra inną jednostką miary w postaci zwierząt: mrówek, ślimaka, wiewiórki, lisa, sarenki, tzn.: 1 mrówka= 1cm, 1 ślimak= 2cm, 1 wiewiórka= 3cm, 1 lis= 4cm, 1 sarenka = 5cm. Równolegle na taśmie znajduje się miara odległości i linijka. Zabawa miarkami w czynnościowy sposób pozwala zrozumieć i opanować umiejętność mierzenia. - 5szt.		2		
7	Waga junior z misiami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: waga, która posiada dwa wymiowane pojemniki (poj. 500 ml) z pokrywkami zabezpieczającymi przed wylaniem się odmierzanych płynów. Przezroczyste pojemniki posiadają dodatkowo podziałkę 100 ml. Waga jest niezbędnym przyrządem do porównywania ciężaru. Rolę ciężarków spełniają kolorowe misie różnej wielkości. W zestawie misie różnej wielkości i wadze (12g, 9g, 6g, 3g). dł. 37 cm, wys. 14 cm 12 niebieskich misiów 12 czerwonych misiów		1		
8	Lupy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: lupy-lekkie, wykonane z kolorowego tworzywa, pozwalają dostrzegać szczegóły małych przedmiotów. W lepszej obserwacji pomogą pensety umieszczone w specjalnym schowku lupy. - 3 szt. - dł. 19cm		2		
9	Lupki małe / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: lekka lupka z tworzywa powiększająca 2x. Pozwala dostrzec szczegóły małych przedmiotów. Przydatna również w poznaniu zjawiska załamania światła. - 4 szt. - dł. 13,5cm		2		
10	Stacja meteorologiczna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: stacja meteorologiczna przeznaczona do kontroli i obserwacji podstawowych parametrów klimatycznych takich jak: temperatura powietrza, prędkość wiatru, kierunek wiatru, promieniowanie słońca, opad atmosferyczny. - dł. 116cm		1		

4 .Zajęcia dla dzieci szczególnie uzdolnionych - zajęcia taneczne.

1	Chusty do ćwiczeń / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: chusty do ćwiczeń-z kawałkami tkaniny można zrobić prawie wszystko: podrzucać je i łapać, zwijać oraz wiązać. Świetnie nadają się do ćwiczeń wzmacniających mięśnie stopy. Dzięki pięknym barwom i miękkiej fakturze znakomicie motywują do składania „kopert” podczas tzw. korektywy. W komplecie znajduje się 6 sztuk chust. Różne kolory, wym.: 50 cm x 50 cm.		1		
2	Wstążki gimnastyczne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: podwójne wstążki do ćwiczeń gimnastycznych. Zabawa wstążkami pozwala na ćwiczenia wszystkich grup mięśniowych ciała, a zwłaszcza mięśni barków i rąk. Zaopatrzone w rączki z tworzywa o długości 30 cm. Długość wstążki: 2 m. W komplecie znajduje się 6 sztuk chust. Różne kolory, wym.: 50 cm x 50 cm.		16		
PD4 Szkoła Podstawowa w Kazanicach - pakiet IV						
1. Zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji.						
	Edu sensus Dysleksja Pakiet Profesjonalny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie wspomagające profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną, pozwalające na przeprowadzenie profesjonalnej, efektywnej i atrakcyjnej dla dziecka terapii specyficznych trudności w nauce czytania i pisania, przeznaczone dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi z problemami w nauce czytania i pisania, przede wszystkim z uczniami z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową. Zawartość oprogramowania: • Aplikacja terapeuty – program do zarządzania pracą terapeuty - program zarządzający, który pozwala na archiwizowanie i drukowanie przydatnej dokumentacji, np. ćwiczeń usprawniających grafomotorykę, ilustracji czy dyplomów, umożliwia zapisanie wszelkich informacji zebranych podczas obserwacji dziecka i w trakcie analizy dokumentów sporządzonych przez specjalistów (np. psychologa, lekarza, pedagoga) oraz podczas wywiadu • Ocena ryzyka dysleksji - moduł diagnostyczny dla dzieci po pierwszym roku nauki czytania - zestaw materiałów interaktywnych wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu, profesjonalnie przystosowany do pełnej oceny ryzyka dysleksji u dzieci, służyć ma przede wszystkim jak najwcześniejszemu wychyceniu dzieci z grupy ryzyka dysleksji oraz udzieleniu im wczesnej pomocy w zakresie nauki liter oraz różnicowania grafemów podobnych. • Litery – moduł terapeutyczny dla dzieci do 7-9 lat, służy do nauki i utrwalania kształtu liter, łączy w sobie ćwiczenia z wielu obszarów takich jak: koordynacja ruchowa, wzrokowo-ruchowa, słuchowo-ruchowa i wzrokowo-słuchowo-ruchowa, grafomotoryka, logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętności klasyfikacji elementów, dzięki funkcjonalności zwanej Kreatorem zajęć terapeuta ma możliwość zmieniania lub modyfikowania struktury zajęć, przede wszystkim z uwagi na specjalne potrzeby edukacyjne, możliwości i ograniczenia swoich uczniów. Program zawiera także obszerny pakiet różnorodnych kart pracy; • Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat;				

1		<ul style="list-style-type: none"> • Ocena przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat, przystosowany do przeprowadzenia kompleksowej oceny dziecka, pomocnej w diagnozowaniu przyczyn niepowodzeń szkolnych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, zawiera zestaw prób diagnostycznych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, ćwiczenia wprowadzające (próby przed wykonaniem zadania), a także profesjonalną dokumentację badania – zarówno tę tworzoną dynamicznie przez program w trakcie diagnozy, jak i dokumenty tradycyjne do wypełnienia (wywiad z rodzicami, dzieckiem itp.). • Trening słuchania, czytania i pisania cz.1 – moduł terapeutyczny dla dzieci do 9-10 lat, zawiera zestaw wysokiej jakości materiałów multimedialnych wspomagających umiejętność czytania i pisania, doskonalących funkcje percepcyjno-motoryczne oraz kształtujących wrażliwość i świadomość ortograficzną, materiały są przeznaczone dla dzieci w młodszym wieku szkolnym, jest idealnym narzędziem do indywidualnej pracy terapeutycznej, a także przynosi doskonałe efekty podczas zajęć dydaktycznych w grupie, jako alternatywna forma pracy. • Zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych Aplikacja umożliwia: <ul style="list-style-type: none"> •tworzenie bazy uczestników zajęć i zarządzanie nią, np. grupowanie dzieci pod względem tych samych obszarów terapii, •przeprowadzenie diagnozy pedagogicznej i zapis jej wyników, •śledzenie postępów terapii, •swobodne kreowanie scenariusza zajęć za pomocą Kreatora zajęć. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2005. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:• MS Windows XP/Vista/7• Internet Explorer 6.0 lub wyższy• zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM• karta dźwiękowa z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami• karta graficzna (minimalna rozdzielczość 1024x768) z tysiącami kolorów• port USB• mysz lub inne urządzenie wskazujące• napęd CD-ROM/DVD ROM 		1		
2	Edutherapeutica dysleksja / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: program multimedialny, który daje możliwości wczesnej diagnozy i skutecznej terapii, uwzględniające rozmaite odmiany dysleksji. Ćwiczenia terapeutyczne wykorzystują powszechnie uznaną metodę 18 struktur, która umożliwia pogłębianie umiejętności analizy i syntezy wyrazów. Diagnoza obejmuje cztery kategorie poznawcze, kluczowe dla rozwoju umiejętności czytania i pisania: funkcje językowe (automatyzacja języka, rozumienie tekstu, rymy, sylaby), funkcje wzrokowe (sposobność sekwencji liter, spostrzeganie liter, spostrzeganie różnic w obrazach), pamięć (pamięć wzrokowa, zapamiętywanie figur geometrycznych, zapamiętywanie słów, rozpoznawanie rytmów), myślenie (sposobność stosunków przestrzennych, hamowanie wykonawcze, kategoryzowanie, myślenie logiczne). Terapia obejmuje następujące rodzaje ćwiczeń: uzupełnianie wyrazów poprzez dopisywanie liter i sylab, dzielenie wyrazów na sylaby, oddzielanie słów od siebie, układanie zadań, ćwiczeń z pamięci i ze słuchu, przeznaczone do wydruku karty ćwiczeń grafomotorycznych.		1		

3	Język polski. Czytam i piszę - Klasa 0-3 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: interaktywną grę edukacyjną 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 przyswajać sobie reguły poprawnego pisania. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i ciekawe narracje swobodnie wprowadzają dziecko w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: • MS Windows XP/Vista/Windows 7 • Internet Explorer 6.0 lub wyższy • zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM • karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) • karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów • mikrofon dołączony do zestawu Logopedia • port USB • mysz lub inne urządzenie wskazujące • napęd DVD-ROM • ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego		1		
4	Junior scriba / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę słowną w dwóch wariantach. Dzieci w trakcie zabawy poznają alfabet i stopniowo uczą się czytać. Dzieci, rywalizując ze sobą podczas gry, uczą się nowych słów, ich poprawnej pisowni, ćwiczą wyobraźnię i koncentrację, poznają zasady rozwiązywania krzyżówki słownej. Ilość graczy: 2-4. Od 5 lat. Zawartość gry: • 1 dwustronna plansza o wym. 42,3 x 34,9 cm, • 106 tabliczek z literkami o wym. 1,8 x 1,9 cm, • 2 tabliczki PUSte, • 45 okrągłych żetonów o śr. 1,9 cm, • woreczek z tkaniny, • długopis, • notes do zapisu punktacji, • instrukcja		1		
5	Bajki dla dyslektyków / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: publikacja zawierająca bajki, które pomagają dzieciom zbudować zbiór skojarzeń ułatwiających prawidłowe rozpoznawanie liter, a dzięki zabawie uatrakcyjniają proces nauki czytania i pisania. - format B5, 40 str.		1		
6	Dziennik zajęć terapeutyczno- wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik jest przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		

7	Bawię się i uczę. Zeszyt A / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zeszyt, który 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.		8		
8	Klocki logo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: klocki do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii i matematyki. W kasecie znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwia właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Klocki są nieocenioną zabawką dla dzieci od 3 lat • wym. 1,5 x 4 x 1,5 cm		1		

2 .Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy.

1	Logopedia - Pakiet Podstawowy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program multimedialny, który pozwala na rejestrację pacjentów, zapisywanie wyników diagnozy logopedycznej, jak i śledzenie postępów w terapii logopedycznej. Logopeda ma możliwość zapisywania w niej dźwięków nagranych podczas diagnozy logopedycznej, jak i późniejszych zajęć terapeutycznych. W aplikacji mogą być również przechowywane wszystkie nagrane przez dziecko podczas zajęć terapeutycznych dźwięki (tzw. zapis z sesji z komputerem). Część przeznaczona do diagnozy: znajduje się tu ankieta z wynikami badania budowy i sprawności narządów mowy oraz obrazki sytuacyjne pozwalające zbadać mowę opowiadaniową, jak również zdiagnozować stopień opanowania czytania i pisanie. Możliwość zakładania i przeglądania kartotek, w których zapisywane są nagrania pacjenta, uwagi i wskazania do dalszej terapii ułatwia terapeutom prowadzenie "dokumentacji" diagnostyczno - terapeutycznej. Część ćwiczeniowa tzw. aplikacja pacjenta zawiera następujące 5 programów do diagnozy i terapii logopedycznej: o Szereg ciszący o Szereg syczący o Szereg szumiący o Różnicowanie szeregów o Głoska r Wymagania techniczne dla PC system operacyjny Windows 98/ME/2000/XP procesor Pentium III 800MHz 256 MB pamięci operacyjnej; pozostałe parametry 100 MB wolnej przestrzeni na dysku karta grafiki pracująca z rozdzielczością 800x600 z tysiącami kolorów napęd CD ROM/DVD 24 x 16-bitowa karta dźwiękowa Internet Explorer 6.0 i wyższy mysz głośniki lub słuchawki mikrofon port USB 1.0 wejście liniowe (w laptopach) karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach niewyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Dial-up (dla systemów MS Windows 9x) lub kartę Microsoft Loopback (dla systemów MS Windows 2000/XP).		1		
2	Logorytmika / lub równoważny	Program do terapii logopedycznej stanowiący uzupełnienie popularnego pakietu Logopedia. Logorytmika. Słowa, dźwięki i piosenki to zbiór interaktywnych ćwiczeń słuchowych, językowych i muzyczno-ruchowych. Program może wspomagać szeroko pojęty proces terapeutyczny dzieci z różnego rodzaju deficytami rozwojowymi, a także wzbogacać tradycyjne zajęcia dydaktyczne prowadzone z młodszymi dziećmi rozwijającymi się harmonijnie.		1		

3	Zabawy słuchowe. Ćwiczenia dla uczniów klas 0 i I / III / lub równoważny	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 - 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. <ul style="list-style-type: none"> • format A4, • 136 str. 		1		
4	Trening słuchu. Ćwiczenia rozwijające percepcję słuchową u dzieci / lub równoważny	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 - 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. <ul style="list-style-type: none"> • format A4, • 136 str. 		1		
5	Wesołe gwizdki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: drewniane gwizdki z wiatraczkiem i pszczołką, biedronką oraz ptaszkiem. Doskonałe do ćwiczeń oddechowych, np. kontroli siły wydechu oraz wspomagających terapię logopedyczną. <ul style="list-style-type: none"> • 3 szt. o wym. 10 x 3 x 8,5 cm 		2		
6	Wiatraczek żółto-różowy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do ćwiczeń oddechowych i logopedycznych. Kolorowe wiatraczki zachęcają dzieci do zabawy i wykonywania różnorodnych ćwiczeń oddechowych stymulujących prawidłowy rozwój aparatu mowy. Wiatraczki wykonane zostały z folii błyszczącej i holograficznej.		4		
7	Karty logopedyczne Piotruś. Pakiet II / lub równoważny	<ul style="list-style-type: none"> • głoski ś, ź, ć, dź, l, l-r, r, t-r. • Pakiet 8 talii kart o wym. 5,3 x 8,5 cm 		1		
8	Loteryjka obrazkowa - gra logopedyczna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: loteryjkę obrazkową, która ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego sz-ż-cz-dź, poszerzenie słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację oraz myślenie. <ul style="list-style-type: none"> • Ilość graczy: 1-4. • Od 5 lat. • 8 twardych dwustronnych plansz z obrazkami o wym. 16,4 x 11,3 cm, • 72 dwustronne kartoniki z obrazkami o wym. 5,8 x 3,8 cm, • woreczek, • instrukcja gry i wykaz użytych wyrazów. 		1		

9	Bocian Klemens Kle-Kle / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: puzzle logopedyczne przeznaczone dla dzieci przedszkolnych, rozpoczynających naukę w szkole i starszych. Służy do ćwiczeń słuchowych w przyporządkowywaniu zwierzętom i rzeczom wydawanych przez nie odgłosów, zapisanych w formie fonetycznej. Służy także jako materiał językowy do utrwalania właściwej wymowy głosek: j, ł, ch, n, m; poprawnego czytania, pisanie oraz dzielenia wyrazów na sylaby.		1		
10	Część XII - głoska DŹ/DZI / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: karty, które można wykorzystać jako grę w "Piotrusia" lub w "Memory". Każda talia zawiera obrazki i wyrazy do czytania z ćwiczoną głoską, występującą w trzech pozycjach: nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Dostępnych 16 zestawów kart. Każda talia zawiera 26 kart		1		
11	Część IX - głoska Ś/SI / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: karty, które można wykorzystać jako grę w "Piotrusia" lub w "Memory". Każda talia zawiera obrazki i wyrazy do czytania z ćwiczoną głoską, występującą w trzech pozycjach: nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Dostępnych 16 zestawów kart. Każda talia zawiera 26 kart		1		
12	Przygoda z głoskami...syczącymi i szumiącymi / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: logopedyczno - glottodydaktyczna gra planszowa. Służy ćwiczeniu w zabawie słuchu fonemowego (odróżnianiu głosek), wymowy wyrazów, uczy także wyróżniania głosek w wyrazach (analizowania wyrazów na głoski), doskonalenie liczenia. Gra ma walory wychowawcze uczy działania zespołowego. W wyrazach zaznaczono litery podstawowe i niepodstawowe, co powinno ułatwić podział wyrazów na głoski. Wieloznaki są również podane w takiej postaci, że z podziałem na głoski nie powinno być większych problemów. B. Roślowski Głoski s, z, c, dz oraz sz, ż, cz, dż.		1		
13	Logopedyczna gra planszowa dźwięcznymi i bezdźwięcznymi / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: logopedyczno - glottodydaktyczna gra planszowa. Służy ćwiczeniu w zabawie słuchu fonemowego (odróżnianiu głosek), wymowy wyrazów, uczy także wyróżniania głosek w wyrazach (analizowania wyrazów na głoski), doskonalenie liczenia. Gra ma walory wychowawcze uczy działania zespołowego. W wyrazach zaznaczono litery podstawowe i niepodstawowe, co powinno ułatwić podział wyrazów na głoski. Wieloznaki są również podane w takiej postaci, że z podziałem na głoski nie powinno być większych problemów. B. Roślowski Głoski: b, d, dzi, g, w, z, zi, ż oraz p, t, ci, k, f, s, si, sz.		1		
14	Logopedyczna gra planszowa-przygoda z gł. r, l, j / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: logopedyczno - glottodydaktyczna gra planszowa. Służy ćwiczeniu w zabawie słuchu fonemowego (odróżnianiu głosek), wymowy wyrazów, uczy także wyróżniania głosek w wyrazach (analizowania wyrazów na głoski), doskonalenie liczenia. Gra ma walory wychowawcze uczy działania zespołowego. W wyrazach zaznaczono litery podstawowe i niepodstawowe, co powinno ułatwić podział wyrazów na głoski. Wieloznaki są również podane w takiej postaci, że z podziałem na głoski nie powinno być większych problemów. B. Roślowski Głoski r, l, j.		1		
15	Gimnastyka buzi lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę, która pomaga w ćwiczeniu motoryki i kinestezji narządów artykulacyjnych. Składa się z 28 rysunków podzielonych na 3 serie zaznaczone kolorem o wym. 9 x 9 cm przedstawiających różne ćwiczenia - wewnątrz jamy ustnej, na zewnątrz oraz ćwiczenia mięśnia okrężnego warg.		1		

16	Gimnastyka buzi i języka. Karty do ćwiczeń motoryki narządów artykulacyjnych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia motoryki narządów artykulacyjnych oparte są na interpretacji symboli znanych nawet najmłodszym dzieciom. Logopeda / nauczyciel nazywa symbol i podaje słowną interpretację czynności kojarzonej z symbolem oraz demonstruje jej wykonanie (najlepiej przed lustrem). Dziecko stara się naśladować wykonywane ruchy. Kolejne powtórzenia ćwiczeń umożliwiają dziecku zapamiętanie nazwy symbolu, dopowiadanie czynności, która się z nim wiąże oraz samodzielne i coraz sprawniejsze wykonywanie precyzyjnych ruchów w obrębie jamy ustnej. Pomoc rozwija motorykę narządów artykulacyjnych - kinezę tj. ruch narządów, kinestezję tj. czucie ułożenia narządów, rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, stymuluje logiczne myślenie, uczy poprzez demonstrację, naśladownictwo i manipulowanie. Jedna strona karty zawiera jasny, czytelny symbol, druga strona karty jest kolorowa - jeden kolor - lub biała. • IV zestawy po 10 kart • wym. A5 lub 9 x 9 cm		1		
17	Kolorowanka logopedyczna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książeczka składa się z 22 kolorowych postaci, każda służy do utrwalania wymowy głoski: sz, ż, cz, dż, s, z, c, ś, ź, ć, dź, l, r, t, d, p, b, k, g, f, w. Zadaniem dziecka jest dokonanie opisu postaci i poprawne stosowanie utrwalanej głoski. Pomoc łączy naukę z zabawą, utrwala wymowę głosek i znajomość kolorów. Kształtuje umiejętność tworzenia dłuższych wypowiedzi i stosowania poprawnych form gramatycznych, wpływa także na procesy zapamiętywania tekstu.		1		
18	"Zeszyt ćwiczeń. Część I - sz, ż, cz, dż" / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia ortofoniczne, ćwiczenia do pracy indywidualnej i pracy grupowej. Do zeszytu dołączonych jest również 60 kolorowych obrazków do ćwiczeń dla dzieci, które nie czytają. • wym. 16,5 x 24 cm		1		
19	"Zeszyt ćwiczeń. Część II - s, z, c, dz" / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia tradycyjne utrwalające wymowę głosek s, z, c, dz. Do ćwiczeń dodane są 22 wkładki na sztywnym kartonie zawierające ćwiczenia dla dzieci (wym. 16,5 x 24 cm).		1		
20	"Zeszyt ćwiczeń. Część IV - j, l r." / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia tradycyjne utrwalające wymowę głosek j, l, r, dz. Treści wzbogacone są o doskonałą, kolorową szatę graficzną, korelującą z programami komputerowymi.		1		
21	Zeszyt ćwiczeń logopedycznych s, z, c, dz / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zeszyty zawierają ćwiczenia logopedyczne o zróżnicowanej trudności w formie rysunków, tabel, wierszyków, łączenia sylab. Dodatkowo w zeszytach znajdują się opisy i zdjęcia realizacji głosek oraz logopedyczne ćwiczenia ogólne usprawniające artykulację. Forma zeszytu to czarno-białe plansze z poleceniami ćwiczeń oraz obrazkami do kolorowania. • format A4, • 44 str.		1		

22	Zeszyt ćwiczeń logopedycznych ż, sz, cz, dż / lub równoważny	Zeszyty zawierają ćwiczenia logopedyczne o zróżnicowanej trudności w formie rysunków, tabel, wierszyków, łączenia sylab. Dodatkowo w zeszytach znajdują się opisy i zdjęcia realizacji głosek oraz logopedyczne ćwiczenia ogólne usprawniające artykulację. Forma zeszytu to czarno-białe plansze z poleceniami ćwiczeń oraz obrazkami do kolorowania. • format A4, • 44 str.		1		
23	"Wybrane zagadnienia logopedyczne. Część I - sz, ż, cz, dż" / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książkę, w której opisany jest rozwój mowy dziecka, słuch fonemowy i fonetyczny oraz diagnoza i terapia seplenienia (szeregu sz, ż, cz, dż). Ponadto zostały w niej szczegółowo opisane multimedialne programy komputerowe wchodzące w skład MPL.		1		
24	"Wybrane zagadnienia logopedyczne. Cz. IV - j, l, r." / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książkę z opisem m.in. czynników wpływających na nieprawidłową artykulację głosek l i r. oraz metod wywoływania i etapów pracy korekcyjnej w przypadku lambdacyzmu i rotacyzmu. • wym. 17 x 24 cm		1		
25	"Logo Obrazki. Część I - sygmatyzm" / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program do terapii przeznaczony jest dla osób pracujących z dziećmi w wieku od 4 do 8 lat. Służy on nie tylko do kształtowania prawidłowej wymowy u dzieci, ale również do wspomaganie ich harmonijnego rozwoju. Program został opracowany na bazie ponad 500 obrazków i służy wspieraniu rozwoju mowy i myślenia małego dziecka. Program składa się z 4 poziomów trudności i kształci różne formy sprawności umysłowych dziecka: logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętność analizy i syntezy wyrazów i inne.		1		
26	Zabawy logopedyczne na cztery pory roku / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zbiór scenariuszy, który zawiera ćwiczenia oddechowe, usprawniające aparat artykulacyjny, ćwiczenia w naśladowaniu dźwięków otoczenia, sprzyjające prawidłowej realizacji samogłosek i spółgłosek. Scenariusze urozmaicone są ćwiczeniami wspomagającymi rozwój motoryki dużej i małej, świadomości fonologicznej, percepcji wzrokowej, pamięci i uwagi. Celem zajęć jest kształtowanie poprawnej wymowy, wzbogacanie słownictwa i wiedzy o środowisku oraz nauka konstruowania wypowiedzi u dzieci w wieku przedszkolnym.		1		
27	Teksty z ćwiczeniami wspomagającym i rozwój mowy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zeszyt zawierający krótkie teksty narracyjne i ćwiczenia. Treść utworów odpowiada zainteresowaniom młodszych dzieci szkolnych (choć mogą też być wykorzystywane w pracy terapeutycznej z dziećmi starszymi 4-6 kl.).		1		
28	Ćwiczenia w wymowie samogłosek nosowych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia w wymowie samogłosek nosowych, dostosowane do pracy ze starszymi dziećmi i młodzieżą. Można je wykorzystać podczas lekcji w szkole, zajęć z kultury żywego słowa czy podczas kółek teatralnych. • format B5 • 92 str.		1		

29	Słuch fonemowy i fonetyczny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia w wymowie samogłosek nosowych: ćwiczenia w wymowie samogłosek nosowych: zbiór zabaw i rysunków do badania słuchu fonemowego i fonetycznego dla logopedów, glottodydaktyków, nauczycieli przedszkoli i nauczania początkowego.		1		
30	Jarmark logopedyczny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zabawy logopedyczne podzielone na 4 grupy - zgodnie z układem pór roku, w układzie szkolnym, od jesieni do lata oraz według stopnia trudności. Podane zostały cele zabaw, pomoce oraz ich przebieg. Część zabaw wykorzystuje znane i lubiane utwory, np. wiersze Tuwima, popularne i łatwo dostępne. Zabawy można modyfikować, mogą być one początkiem zajęć lub ich podsumowaniem. • format A5, • 176 str.		1		
31	Afa - skala. Jak badać mowę dziecka afatycznego / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pozycja zawierająca konkretną propozycję sposobu zbierania materiału służącego do oceny sprawności językowej i komunikacyjnej dziecka z zaburzonym rozwojem mowy. Została opracowana przez osoby mające wieloletnie doświadczenie w diagnozie i terapii dzieci afatycznych. Część praktyczna poprzedzona jest omówieniem zagadnień oraz przemyśleniami autorek na temat trudności związanych z diagnozowaniem i opisem afazji u dzieci. • Oprawa miękka, • format: A4, • 96 str.		1		
32	Opowiedz o.. Terapia zaburzeń mowy u dzieci z afazją, dysfazją dziecięcą lub opóźnionym rozwojem mowy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pozycja kierowana jest do logopedów, nauczycieli i rodziców dzieci, które mają problemy z mówieniem. Zawiera ilustracje i wiążące się z nimi tematycznie pytania i polecenia. Całość jest tak ułożona, by dziecko rozpoczynało od opanowania umiejętności wypowiedzenia pojedynczego słowa, potem zdania, na końcu opowiedziało o tym, co dzieje się na obrazku. Również pytania zostały zróżnicowane pod względem trudności. Ilustracje, które są podstawą ćwiczeń, dotyczą tematów bliskich dziecku - rodziny, przyrody, otoczenia, codziennych czynności. Ich bohaterami są dwie rodziny - Duchnowskich i Duszków. Rysunki są czarno-białe, by dziecko po skończonych ćwiczeniach mogło je pokolorować. Powtarzalność zadań sprawia, że dziecko z łatwością utrwała opanowane umiejętności. • format A4, • Str. 160		1		
33	Dźwięki mowy lub / równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: część teoretyczna opracowania ma na celu przybliżenie nauczycielom, logopedom, a także rodzicom pojęcia świadomości fonologicznej i jej znaczenia w opanowaniu umiejętności czytania i pisania. Wyjaśnia ona pojęcia słuchu fonematycznego, będącego podstawą opanowania języka mówionego. Materiał słowny podręcznika sprzyja koncentrowaniu uwagi dzieci na formie dźwiękowej słów. Ćwiczenia z rymami koncentrują uwagę dziecka na dźwiękach rymujących się słów, uczą rozpoznawania rymów oraz ich tworzenia. • format A4, • 232 str.		1		

34	Terapia logopedyczna dzieci z zaburzeniami słuchu i mowy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: podręcznik, w którym znajduje się całościowe ujęcie założeń pracy logopedycznej z dziećmi z zaburzeniami słuchu i mowy. Omówione tu zostały teoretyczne podstawy diagnozy logopedycznej, wybrane zagadnienia z anatomii, fizjologii i patologii narządu słuchu, rodzaje zaburzeń mowy spowodowane wadą słuchu oraz zasady i metody terapii logopedycznej.		1		
35	Kocham mówić. Historyjki obrazkowe z tekstami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: plansze przeznaczone dla logopedów, neurologopedów, nauczycieli przedszkoli, szkół powszechnych i specjalnych, lektorów języka polskiego jako obcego, rodziców i opiekunów. Do pięciu serii ilustracji dołączone są teksty obrazujące narastanie słownika i zjawisk gramatycznych. Plansze powstały po to, aby ułatwić pracę wszystkim, którzy pragną, by ich podopieczni budowli zdania poprawne gramatycznie, pomagają również nawiązać kontakt z osobami mającymi trudności w wypowiedaniu się. Ilustracje mogą służyć też do ćwiczeń myślenia przyczynowo-skutkowego. <ul style="list-style-type: none"> • 14,5 x 19,5 cm • 75 kart (15 kart z ilustracjami + 60 z tekstami) 		1		
36	Dźwięczne wiersze / lub równoważny	B. Podolska. Zebrane przez autorkę wiersze poruszają tematykę bliską dziecku. Wykorzystanie rytmu słów, wyrazów dźwiękonaśladowczych (onomatopei), dobór odpowiednich instrumentów perkusyjnych, które podkreślają muzyczny wydźwięk tekstu sprawia, że młody odbiorca słuchając lub deklamując wiersz ma możliwość odebrać jego treść w sposób bardziej atrakcyjny i zrozumiały.		1		
37	Gadające zwierzątka. Zabawy logopedyczne dla najmłodszych / lub równoważny	Książeczka dla dzieci od trzeciego roku życia. Ciekawe zabawy, ćwiczenia i historyjki w niej zebrane mają pomóc w rozwoju mowy maluchów. Dlatego też znalazły się tu ćwiczenia artykulacyjne, oddechowe, słuchowe, rozwijające rozumienie i nadawanie mowy. Kolorowe ilustracje, wycinanki i wierszyki z pewnością zachęcą dziecko do sięgnięcia po książkę. <ul style="list-style-type: none"> • format A4 		1		
38	Radosne R. Ćwiczenia wspomagające wywołanie głoski r i ją utrwalające / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książka kierowana do dzieci, które mają problemy z wymawianiem głoski "r". Zawiera ona wiele ciekawych ćwiczeń, które pomogą wywołać, a następnie utrwalić tę głoskę. Ćwiczenia opierają się na prostych tekstach, a ich bohaterami są sympatyczne dzieci, zwierzątka i znane dzieciom przedmioty. Dodatkowo praca z książką wspiera rozwój grafomotoryczny i językowy dzieci. Do książki dołączone są dwie gry. Jedna z nich to popularne i lubiane przez dzieci memory, druga to gra planszowa (bez ograniczeń wiekowych - wystarczy wziąć kilka guzików i kostkę, by bawić się i ćwiczyć wymowę "r"). Instrukcje do gier znajdują się w książce. <ul style="list-style-type: none"> • Format A4, • Str. 68 		1		

39	Wędrówki po Zwierzątkowie / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zbiór ilustrowanych wierszyków i bajeczek, stanowiących wstęp do zabaw, rozmów i ćwiczeń rozwijających mowę dziecka, w tym utrwalających poprawną artykulację głosek. Integralną częścią niniejszego zbioru są Wędrówki po Zwierzątkowie. Zeszyt ćwiczeń dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Na kartach pracy oprócz zadań wszechstronnie rozwijających mowę znalazły się także ćwiczenia usprawniające grafomotorykę, rozwijające spostrzegawczość, pamięć wzrokową, umiejętność liczenia oraz kształtujące orientację na płaszczyźnie kartki. <ul style="list-style-type: none"> • format B5 • 56 str. (wierszyki), • format: A4, • 52 str. (zeszyt) 		1		
40	Podróże z żabkami po Polsce / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: cykl wierszy logopedycznych o żabkach, przeznaczonych dla dzieci od lat 5. Wiersze dedykowane głównie dla dzieci z problemami wymowy, ale także dla innych - do ćwiczenia dykcji. Uczą korzystania z mapy Polski, zawierają aspekt wychowawczy. Posiadają rymy, rytm, a także elementy humorystyczne. Do każdego wierszyka opracowano ćwiczenia utrwalające wymowę głosek, sprawdzające rozumienie przez dziecko tekstu i skłaniające je do wypowiedzi o sobie. <ul style="list-style-type: none"> • format A4, • 80 str. 		1		
41	Materiał wyrazowo - obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek F, FI, W, WI, Ł, CH (H) / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Książka zawiera materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek F, FI, W, WI, Ł, CH (H) w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Zbiór przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i uczniów klas I - III. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności.		1		
42	Materiał wyrazowo - obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek p, pi, b, bi / lub równoważny	Przeznaczony jest do ćwiczeń prawidłowej wymowy głosek p, pi, b, bi w wyrazach, zwrotach i zdaniach w nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Umieszczone obok tekstu rysunki pozwalają na wykorzystanie w terapii analizatora wzrokowego w celu utrwalenia i zapamiętania konkretnego zwrotu, czy zdania.		1		

43	Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek K; Ki; G; Gi / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia prawidłowej wymowy głosek K, Ki, G, Gi w wyrazach w nagłosie, śródgłosie i wygłosie w wyrażeniach i zdaniach. • format A4 • 67 str.		1		
44	Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek Ś, Ź, Ć, DŹ / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książka zawierająca materiał językowy przeznaczony do ćwiczeń prawidłowej artykulacji głosek Ś, Ź, Ć DŹ w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazu, zwrotach dwuwyrazowych, zdaniach oraz opowiadaniu. Zbiór przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i uczniów klas I - III. Wyrazy ułożono według zasad logopedycznych zachowując zasadę stopniowania trudności.		1		
45	Jąkanie. Diagnostyka - Terapia - Program / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: podręcznik, który jest systematycznym i wnikliwym opracowaniem na temat jąkania dzieci, młodzieży i dorosłych w ujęciu logopedycznym. Zawiera bogatą relację ze studiów nad literaturą przedmiotu, autorskie ujęcie problematyki zaburzeń poszczególnych jednostek mowy u osób jękających się oraz wybrane wyniki badań przeprowadzonych przez autora w tym zakresie.		1		
46	Przód, bok, tył - zdjęcia / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw 30 serii zawierających 90 fotografii. Zdjęcia pokazują przedmiot z przodu, z boku oraz z tyłu. Zadaniem dziecka jest ułożyć sekwencję pokazującą dany obiekt w trzech kolejnych ujęciach. Ćwiczenia rozwijają słownictwo, logiczne myślenie, pamięć sekwencyjną, koordynację wzrokowo - ruchową oraz orientację przestrzenną. Pomoc przeznaczona jest dla dzieci od 3 roku życia. • 10 kart o wym. 7,5 x 22,3 cm • 30 kart o wym. 7,5 x 7,5 cm		1		
47	Co do czego pasuje? / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zadaniem dziecka jest odnalezienie i zaznaczenie ramką odpowiedniego rysunku tworzącego logiczny związek z obrazkiem umieszczonym na początku karty. Uczy logicznego myślenia, kojarzenia i wzbogaca słownictwo. Pomoc posiada system autokontroli na odwrocie każdej karty. • zawartość: 24 karty o wym. 24,5 x 5,6 cm • 24 plastikowe ramki o wym. 6,6 x 7,6 cm		1		
48	Przedmioty - zdjęcia / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 46 zdjęć o wymiarach 15 x 10 cm, przedstawiających przedmioty codziennego użytku. Pomoc pomaga określić zasób słownictwa z tego zakresu, w terapii logopedycznej może być wykorzystywana do poszerzania słownika i ćwiczeń językowych.		1		
49	Żywność - zdjęcia / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 48 kart o wymiarach 15 x 10 cm przedstawiających różne produkty spożywcze, zarówno półprodukty jak i gotowe posiłki. Doskonale do ćwiczeń językowych, poszerzania słownictwa oraz pogadarek na temat sposobu żywienia.		1		

50	Domino obrazkowe / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: domino zachęcające do szukania skojarzeń. Dziecko kładąc kolejny element musi umotywić swój wybór np. "mleko położę obok krowy, bo krowa daje mleko" <ul style="list-style-type: none"> • 70 kostek o wym. 5,4 x 5,4 x 0,5 cm • wym. skrzyneczki 21 x 27 x 5 cm 		1		
51	Dmuchane lotto / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: oryginalna gra, dająca wiele radości, a także wspomagająca w kontrolowaniu oddechu. Gra składa się z piłeczki i z podstawy zawierającej 9 zagłębień, w których umieszczono obrazki. Gracz dmuchając na piłeczkę, przemieszcza ją, a na swojej karcie lotto zakrywa pola odpowiadające tym, na których znajduje się piłeczka. - podstawa z tworzywa sztucznego o wym. 22 x 32 cm, składająca się z dwóch części - 4 karty z obrazkami - piłeczka do tenisa stołowego - 36 żetonów - instrukcja - 2 - 4 graczy - od 3 lat		1		
52	"Logopedyczne zabawy. Część I sz. ż cz. dż" - CD / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw 5 multimedialnych programów komputerowych, które mają na celu usprawnianie wymowy głosek sz. ż cz. dż oraz różnicowanie ich.		1		
53	Dziennik zajęć logopedy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik zajęć logopedy jest pozycją dostosowaną do pracy logopedy w szkole i zawiera takie elementy, jak: krótkie omówienie zadań logopedy, procedur i narzędzi badawczych; zestawienie danych dotyczących diagnozy i terapii logopedycznej; dane ucznia, diagnoza i indywidualny program terapii, ocena postępów dziecka; treść prowadzonych zajęć; wykaz obecności uczniów na zajęciach; kontakty z rodzicami hospitable i wizytacje; miejsce na notatki. W dzienniku przewidziano rubryki dla 80 uczniów. Dziennik zajęć logopedy jest zgodny z Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 24 sierpnia 2010 r. <ul style="list-style-type: none"> • format: A4 • 64 str. 		1		
54	Turbinka / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gra rozwijająca kontrolę nad oddechem, doskonała do ćwiczeń dla dzieci z problemami mowy. Zadaniem gracza jest wprowadzenie w ruch śmigła podmuchem i zatrzymanie go w odpowiednim momencie. W zestawie: dwie plansze o różnym stopniu trudności, plastikowa baza (średnicy 18,5 cm), śmigło, dwa opakowania z gumowymi kórkami w dwóch kolorach (20 szt. o średnicy 1,8 cm). <ul style="list-style-type: none"> • od lat 4, dla 2 graczy. 		1		

3. Zajęcia z gimnastyki korekcyjnej dla dzieci z wadami postawy ciała.

1	Drażki gimnastyczne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: drażki gimnastyczne, • 4 szt., dł. 70 cm		4		
2	Woreczki z grochem - cyfry / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: woreczki z grochem • 10 szt. w 5 kolorach • wym. 10 cm		2		
3	Zestaw gimnastyczny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: wieloelementowy zestaw, który pozwala na tworzenie różnych torów przeszkód i ciekawych układów do ćwiczeń gimnastycznych. Skład zestawu: drażki gimnastyczne o dł. 70 cm - 8 szt., obręcze o śr. 50 cm - 4 szt., cegły łączniki - 4 szt., zaciski - 30 szt., pachołki - 4 szt. (2 żółte, 2 czerwone)		1		
4	Kamienie rzeczne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: różnorodne kolorystycznie i wielkościowo 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		
5	Materac 3-częściowy pomarańczowo-czerwony - kształtki rehabilitacyjne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: materac trzyczęściowy, trzy kolorowy rehabilitacyjny • wym. 180 x 60 x 5 cm		2		
6	Obręcze cyrkowe / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: kolorowe obręcze wykonane z wysokiej jakości giętkiego tworzywa sztucznego. Mogą służyć do żonglowania i rzucania. • śr. 24 cm, 70 g • 2 szt.		5		
7	Woreczki kolory / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: obrecze cyrkowe • 8 kolorów, wym. 10 cm		2		
8	Rzeka / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Ścieżka składająca się z: • 6 el. w 6 różnych kolorach • wym. el. dł. 35,5 cm, szer. 11,5 cm, wys. 4,5 cm • 1 platforma o wym. dł. 15,5 cm i szer. 8,5 cm		1		
9	Poduszka sensoryczna / lub równoważny	Przyrząd wzmacniający wszelkie partie mięśniowe. Służy do poprawy równowagi i utrzymania prawidłowej postawy oraz ćwiczeń stóp. Średnica: 30 cm		2		

10	Platforma na kółkach / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: przyrząd przeznaczony do ćwiczeń rozwijających równowagę, koordynację, zwinność itp. Osoba ćwicząca może wprawić planszę w ruch za pomocą rąk lub nóg, kładąc się na brzuchu. Może być też pchany lub ciągnięty przez innych ćwiczących. Platforma posiada po bokach uchwyty i 4 kółeczka. Wymiary: 41x30,5 cm. Grubość płyty 1,8 cm		5		
11	Stożek utrzymaj równowagę / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: stożek, który zachęca do wykonywania ćwiczeń równowagi. Ćwiczy koncentrację i balansowanie ciałem, rozwija świadomość ciała i dbałość o postawę. Może być używane do ćwiczeń indywidualnych jak i grupowych. Stożek jest tak ukształtowany, aby ułatwić małym dzieciom korzystanie i ćwiczenia. Ich części są na tyle miękkie, że spadający pierścień nie zrobi krzywdy dziecku. Składa się z 5 części wykonanych z syntetycznej gumy i pianki. <ul style="list-style-type: none"> • wys. 18 cm • śr. 14,5 cm • 3-6 lat. 		1		
12	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik jest przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		
13	Skacząca planeta / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc gimnastyczną w kształcie planety, która zapewnia możliwość wykonania treningu równoważnego. Zastosowanie w korekcji wad postawy, poprawie wzorców ruchowych oraz ćwiczeń równowagi. Antypoślizgowa powierzchnia. <ul style="list-style-type: none"> • śr. 37 cm 		2		

PD5 Szkoła Podstawowa w Tuszewie - pakiet V					
1. Zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji.					
1	Edu sensus Dysleksja Pakiet Profesjonalny / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie wspomagające profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną, pozwalające na przeprowadzenie profesjonalnej, efektywnej i atrakcyjnej dla dziecka terapii specyficznych trudności w nauce czytania i pisania, przeznaczone dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi z problemami w nauce czytania i pisania, przede wszystkim z uczniami z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową.</p> <p>Zawartość oprogramowania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikacja terapeuty – program do zarządzania pracą terapeuty - program zarządzający, który pozwala na archiwizowanie i drukowanie przydatnej dokumentacji, np. ćwiczeń usprawniających grafomotorykę, ilustracji czy dyplomów, umożliwia zapisanie wszelkich informacji zebranych podczas obserwacji dziecka i w trakcie analizy dokumentów sporządzonych przez specjalistów (np. psychologa, lekarza, pedagoga) oraz podczas wywiadu z opiekunami. • Ocena ryzyka dysleksji - moduł diagnostyczny dla dzieci po pierwszym roku nauki czytania - zestaw materiałów interaktywnych wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu, profesjonalnie przystosowany do pełnej oceny ryzyka dysleksji u dzieci, służyć ma przede wszystkim jak najwcześniejszemu wychwyceniu dzieci z grupy ryzyka dysleksji oraz udzieleniu im wczesnej pomocy w zakresie nauki liter oraz różnicowania grafemów podobnych. • Litery – moduł terapeutyczny dla dzieci do 7-9 lat, służy do nauki i utrwalania kształtu liter, łączy w sobie ćwiczenia z wielu obszarów takich jak: koordynacja ruchowa, wzrokowo-ruchowa, słuchowo-ruchowa i wzrokowo-słuchowo-ruchowa, grafomotoryka, logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętności klasyfikacji elementów, dzięki funkcjonalności zwanej Kreatorem zajęć terapeuta ma możliwość zmieniania lub modyfikowania struktury zajęć, przede wszystkim z uwagi na specjalne potrzeby edukacyjne, możliwości i ograniczenia swoich uczniów. Program zawiera także obszerny pakiet różnorodnych kart pracy; • Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat; • Ocena przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat, przystosowany do przeprowadzenia kompleksowej oceny dziecka, pomocnej w diagnozowaniu przyczyn niepowodzeń szkolnych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, zawiera zestaw prób diagnostycznych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, ćwiczenia wprowadzające (próby przed wykonaniem zadania), a także profesjonalną dokumentację badania – zarówno tę tworzoną dynamicznie przez program w trakcie diagnozy, jak i dokumenty tradycyjne do wypełnienia (wywiad z rodzicami, dzieckiem itp.). 			1

		<ul style="list-style-type: none"> • Trening słuchania, czytania i pisania cz.1 – moduł terapeutyczny dla dzieci do 9-10 lat, zawiera zestaw wysokiej jakości materiałów multimedialnych wspomagających umiejętność czytania i pisania, doskonalących funkcje percepcyjno-motoryczne oraz kształtujących wrażliwość i świadomość ortograficzną, materiały są przeznaczone dla dzieci w młodszym wieku szkolnym, jest idealnym narzędziem do indywidualnej pracy terapeutycznej, a także przynosi doskonałe efekty podczas zajęć dydaktycznych w grupie, jako alternatywna forma pracy. • Zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych <p>Aplikacja umożliwia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzenie bazy uczestników zajęć i zarządzanie nią, np. grupowanie dzieci pod względem tych samych obszarów terapii, • przeprowadzenie diagnozy pedagogicznej i zapis jej wyników, • śledzenie postępów terapii, • swobodne kreowanie scenariusza zajęć za pomocą Kreatora zajęć. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2005. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: • MS Windows XP/Vista/7 • Internet Explorer 6.0 lub wyższy • zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM • karta dźwiękowa z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami • karta graficzna (minimalna rozdzielczość 1024x768) z tysiącami kolorów • port USB • mysz lub inne urządzenie wskazujące • napęd CD-ROM/DVD ROM 				
2	Bawię się i uczę. Zeszyt A / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zeszyt, który 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. <ul style="list-style-type: none"> • Format: B5, • 52 str. 		8		
3	Klocki logo/ lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: klocki do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii i matematyki. W kasecie znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwia właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Klocki są nieocenioną zabawką dla dzieci od 3 lat <ul style="list-style-type: none"> • wym. 1,5 x 4 x 1,5 cm 		1		
4	Reksio i ortografia/lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program na cd adresowany do uczniów szkół podstawowych, zawiera kompletną wiedzę ortograficzną, wymaganą przez program nauczania. Jest zbiorem zasad pisowni oraz ciekawych, dynamicznych zabaw sprawdzających znajomość ortografii (można wybrać poziom trudności zadań). W programie znajdują się ulubione przez dzieci typy gier i zabaw, m.in.: wyścigi samochodów, motorówek, slalom skuterem śnieżnym, czy gry zręcznościowe: wyspa bobrów, wyścig po nenufarach, wylęgarnia kurczaków i turniej przy studni. Jeśli dziecko woli gry strategiczne, proponujemy zabawę polegającą na zdobywaniu zamków. Gdy jednak pisownia niektórych wyrazów sprawia kłopot, Reksio zaprasza do swojej budy, na krótką lekcję ortografii.		1		

5	Suwaki terapeutyczne gąsienice / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: suwaki to jedna z metod powszechnie stosowanych w pracy z dziećmi, które mają trudności w czytaniu i pisaniu. Zalecane są dla dzieci czytających wolno z powodu głoskowania, które uniemożliwia syntezę wyrazu. Suwak gąsienica oparty jest na stosowanej przez terapeutów i nauczycieli składance harmonijkowej. Na jej początku lub końcu znajduje się sylaba powtarzająca się we wszystkich wyrazach. Są to wyrazy dwusylabowe z sylabami otwartymi, zamkniętymi oraz grupami spółgłoskowymi. Zadaniem dziecka jest złożenie członu gąsienicy z jej głową poprzez odpowiednie zagięcie, a następnie przeczytanie sylab i próba połączenia ich w wyraz. Drugi etap pracy z suwakiem polega na zapisywaniu przeczytanych sylab na specjalnie przygotowanych do tego arkuszach.</p> <p>Dla suwaka gąsienica jest to arkusz szafa gąsienicy, w której na wieszakach znajdują się koszulki z linijkami do wpisania sylab lub całych wyrazów. W zestawie znajduje się 40 suwaków z powtarzającą się sylabą początkową (nagłosową) oraz 40 z powtarzającą się sylabą końcową (wygłosową). Na głowie gąsienicy zawsze zapisana jest sylaba powtarzająca się i od tego, czy jest to sylaba w wygłosie czy nagłosie, zależy, w którą stronę skierowany jest owad ? w prawo czy w lewo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • format: A4 • 20 kolorowych kart • 28 str. (zeszyt) • teczka 		4		
6	Suwaki terapeutyczne tarcze / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: suwaki to jedna z metod powszechnie stosowanych w pracy z dziećmi, które mają trudności w czytaniu i pisaniu. Zalecane są dla dzieci czytających wolno z powodu głoskowania, które uniemożliwia syntezę wyrazu. Tarcza została oparta na stosowanym przez terapeutów i nauczycieli kole sylabowym (zwanym też suwakiem zegarowym). Na jego obwodzie znajdują się sylaby początkowe i końcowe, natomiast w środku sylaba powtarzająca się we wszystkich wyrazach. Po przeczytaniu sylab i połączeniu ich w wyraz (pomocne tu są: punktacja, strzałki oraz kolor tła) dziecko wpisuje je do arkusza zwanego wynikami strzelania do tarczy. W zestawie znajduje się 30 tarcz oraz pomoce ułatwiające łączenie odpowiednich sylab w wyrazy: strzała oraz tarcza z okienkiem. Suwaki są bardzo kolorowe, co z pewnością zachęci dziecko do ćwiczeń.</p> <ul style="list-style-type: none"> • format: A4 • teczka: 16 kolorowych kart • 40 str. (zeszyt) 		4		

7	Sylaby do zabawy / lub równoważny	<p>Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo - ruchową, koncentrację słuchową - umiejętność bardzo ważna w nauce czytania i pisania. Uczy również przestrzegania ustalonych zasad. Z tej gry mogą korzystać nie tylko logopedzi, pedagodzy i terapeuci, ale także rodzice, którzy chcą czas wspólnie spędzony z dzieckiem przeznaczyć na zabawy w charakterze edukacyjnym. Gra dla 2-5 graczy w wieku od 5 lat. Zawartość: 55 kart biedronek</p> <ul style="list-style-type: none"> • 55 kart instrukcji • plansza • 5 pionków • kostka • instrukcja. 		1		
8	Junior scribe lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: gra słowna w dwóch wariantach. Dzieci w trakcie zabawy poznają alfabet i stopniowo uczą się czytać. Dzieci, rywalizując ze sobą podczas gry, uczą się nowych słów, ich poprawnej pisowni, ćwiczą wyobraźnię i koncentrację, poznają zasady rozwiązywania krzyżówki słownej. Ilość graczy: 2-4. Od 5 lat. Zawartość gry:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 dwustronna plansza o wym. 42,3 x 34,9 cm, • 106 tabliczek z literkami o wym. 1,8 x 1,9 cm, • 2 tabliczki PUSte, • 45 okrągłych żetonów o śr. 1,9 cm, • woreczek z tkaniny, • długopis, • notes do zapisu punktacji, • instrukcja 		1		
9	Kocham czytać. Pakiet 18 zeszytów / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: serię logopedyczną przeznaczoną do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz starszych - zagrożonych dysleksją, z wadami wymowy. Pakiet 18 zeszytów pozwala dziecku: poznać wszystkie litery polskiego alfabetu, wcześniej rozpocząć naukę czytania, zwiększać zasób, słownictwa, opanować sztukę czytania ze zrozumieniem, uczyć się języków obcych, nauczyć się w przyszłości pisowni trudnych wyrazów. W zestawie gratis znajdują się: Poradnik dla rodziców i nauczycieli" oraz "Kocham czytać.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 16 x 20 cm, • zeszyt 20 str., • kolorowanka 40 str., • poradnik 120 str. 		1		

10	Symultaniczne ćwiczenia ortograficzne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: symultaniczne ćwiczenia ortograficzne to pierwszy słowniczek ortograficzny wykorzystujący wzrokowe, prawopółkulowe mechanizmy zapamiętywania ortogramów. Proponowana technika pozwala dzieciom szybko i skutecznie pokonać trudności z prawidłowym zapisem słów. Zawiera rzeczowniki najczęściej czytane i zapisywane przez uczniów w wieku 6-10 lat. Jest odpowiedni także dla młodszych dzieci uczących się czytać oraz uczniów z problemami dysleksyjnymi. • 20,5 x 14,5 cm • 76 str.		8		
11	Koraliki z literkami lub równoważny	Zestaw koralików o różnych kształtach, z literkami, do nawlekania i tworzenia oryginalnych naszyjników np. z własnym imieniem. Całość umieszczona w zasuwanym, drewnianym pudełku • wym. 28 x 24,5 x 2 cm • 170 drewnianych koralików (wym. 1,1 x 0,8 x 1 cm) z literkami do nawlekania • 72 drewniane kolorowe koraliki w kształcie rybki, misia, motylka, kwadratu, koła, serduszka, kwiatka, gwiazdki, owalnym • 8 kolorowych sznurówek o dł. 75 cm		2		
12	Bajki dla dyslektyków / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książkę, która jest niezastąpioną pomocą w zwalczaniu problemu z nauką czytania i pisania, który nie polega na tym, jak wielu sądzi, czy dziecko nauczy się czytać i pisać, lecz na tym, jakim sposobem i w jakim czasie to osiągnie. Prezentowane w niniejszej publikacji bajki pomagają dzieciom zbudować zbiór skojarzeń ułatwiających prawidłowe rozpoznawanie liter, a dzięki zabawie uatrakcyjniają proces nauki czytania i pisania. - format B5, 40 str.		1		
13	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik, który przeznaczony jest dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczania uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		
14	Wskaźnik tekstu / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: doskonała pomoc do nauki czytania. Lewy wskaźnik w kształcie strzałki wskazuje właściwy kierunek czytania tekstu. Dziecko wodzi wzrokiem po odpowiedniej linii tekstu, pozostała część tekstu jest zamaskowana. Wykonane z tworzywa sztucznego. - 10 szt.		1		
15	Zestaw sylab / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw dwuliterowych sylab otwartych. Zadaniem dziecka jest układanie z nich wyrazów. Taka zabawa uświadamia, że te same sylaby mogą tworzyć różne wyrazy. - 24 klocki - wym. 3,5x7cm - od 6 lat		8		

16	Ćwiczenia kształtujące umiejętność czytania tekstu ze zrozumieniem / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia kształtujące umiejętność czytania tekstu ze zrozumieniem są przeznaczone dla dzieci, które mają problemy z czytaniem. Umieszczone w książce teksty są krótkie i opowiadają o konkretnych zjawiskach lub wydarzeniach. Opracowane do nich ćwiczenia kształtują umiejętność pisania zdaniami. Na końcu każdego rozdziału znajdują się zadania z treścią. Polecenia trudne przeplatane są ćwiczeniami relaksującymi, takimi jak: labirynty, krzyżówki, podpisywanie obrazków, kolorowanie, rysowanie. Całość została wzbogacona ciekawymi i oryginalnymi obrazkami Agnieszki Skulskiej.		8		
17	Gąsiennica z kieszonkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do nauki alfabetu - poprzez wprowadzanie po jednym zwierzątku, z towarzyszącą piosenką lub wierszykiem - wspaniałe narzędzie do uświadomienia dzieciom czego się już nauczyły - gotowe narzędzie samooceny. • wym. 183 x 27 cm		1		
18	Skarbczyk gramatyczno-ortograficzny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pozycja dla dzieci z klas nauczania początkowego. Pomaga ona zrozumieć i łatwiej przyswoić sobie trudne zasady polskiej gramatyki i ortografii. Ciekawe ćwiczenia są niezastąpione w powtórzeniu i utrwaleniu materiału. Znajdują się tu podstawy fonetyki (głoski i litery), składni (zdania), morfologii (części mowy) oraz wszystkie najważniejsze zagadnienia z ortografii (pisownia z u, ó, h, ch, ż, rz, pisownia przeczenia nie z częściami mowy). Wielką zaletą książki jest jej kolorowe wnętrze, które zaprasza do nauki przez zabawę. Liczne wierszyki i przykłady pomogą uczniowi uzupełnić wolne miejsca oraz przyczynią się do zapamiętania trudnych reguł. Na koniec uczeń sam wymyśla dyktanda, dzięki czemu może wykazać się swoją wiedzą i umiejętnościami. • format: B5 • 128 str.		8		
19	Alfabetyczne przewlekanki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: kolorowe karty do ćwiczeń usprawniających motorykę rąk i koordynację wzrokowo-ruchową oraz utrwalających znajomość alfabetu. • 3 karty o wym. 25 x 25 cm • 9 sznureczków		8		
20	Królewna Śnieżka 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książeczka, która uczy dziecko czytania ze zrozumieniem, ortografii i gramatyki języka polskiego.		8		
21	Ruchomy alfabet / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: alfabet, na każdej karcie znajduje się rysunek, litery drukowane: wielka i mała oraz schemat wyrazu przedstawiający ilość głosek. Korzystanie z kart pomaga w ćwiczeniach: zapamiętywania i przypominania kształtów i nazw poszczególnych liter, odtwarzania ze wzoru a następnie z pamięci, uświadomienia sobie, że niektóre głoski o tym samym brzmieniu mają różny znak graficzny, rozpoznawania wielkich i małych liter, rozumienia znaczenia przeczytanych wyrazów. Bawiąc się dziecko szybciej i w bardziej przystępny sposób opanuje umiejętności czytania i pisania. - 78 kart - wym. 7,5x7,5cm		1		
22	Warsztaty graficzne 2 lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: karty z bardziej skomplikowanymi wzorami wymagającymi większej precyzji przy ich odtwarzaniu. Ruchy dziecka stają się płynniejsze i bardziej dokładne. - 4 teczki z tworzywa o wym. 21x30cm - 30 kart z wzorami - 10 zmywalnych mazaków - od 5 lat		1		

23	Ortopudełko - Poziom I lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ORTOPUDEŁKO - służy do diagnozy i usprawniania widzenia obuocznego - funkcji wzrokowej niezbędnej w pracy z bliska oraz usprawniania poziomu koncentracji uwagi wzrokowej i fiksacji wzroku. Od istnienia i poziomu funkcji obuocznego widzenia zależy opanowanie techniki czytania i dobra jakość dłuższej pracy do bliży np.: czytanie, precyzyjne ruchy rąk, przepisywanie tekstów, odrabianie lekcji bez większych trudności oraz efektywna praca na komputerze. Szczegółowe informacje, jak korzystać z pomocy, podane są w instrukcji. Przeznaczone jest dla dzieci młodszych (od 6 lat).		1		
----	---------------------------------------	---	--	---	--	--

2. Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych.

1	Matematyka - wersja sieciowa do 10 stanowisk (1 wybrana część) - Afryka CZĘŚĆ II/lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program multimedialny, na który składa się:• Aplikacja nauczycielska • pakiet pomocy tradycyjnych. • działania na liczbach do 100 • orientacja w liczbach do 100 • dodawanie i odejmowanie dziesiątkami • dodawanie i odejmowanie do 100		1		
2	Pierwsze ułamki domino / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: duże elementy z tworzywa sztucznego i żywe kolory domina zachęcają do nauki ułamków. Poszczególne części całości wyrażone są cyfrą oraz obrazkiem, które należy dopasować do siebie. Graficzna prezentacja ułamka pozwala na łatwe wprowadzenie zagadnienia oraz utrwalenie zdobytej wiedzy. • 24 elementy o wym. 6 x 12 cm		1		
3	Magnetyczne kwadraty z tablicą / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: duża tablica z magnetycznymi liczbami, które można różnie układać. Liczby przedstawione są w dwóch kolorach: niebieski - liczby parzyste i czerwony - liczby nieparzyste. Bardzo dobra pomoc do wykorzystania na lekcjach matematyki w klasach I-III • tablica w aluminiowej ramce, wym. 60 x 60 cm • kwadraty magnetyczne od 1 do 100 wym. 10 x 10 cm		1		
4	Liczmany magnetyczne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: liczmany magnetyczne• 100 szt. dwustronnych magnetycznych żetonów • śr. 5 cm		1		
5	Paski magnetyczne do liczmanów / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 6 magnetycznych plansz w tym • 4 plansze o wym. 30 x 8 cm z 5 pustymi polami • 1 z liczbami od 1 do 10 o wym. 60 x 8 cm • 1 z liczbami od 11 do 20 o wym. 60 x 8 cm. Wspomaga pomoc do nauki liczenia w zakresie do 20.		1		
6	Kostki z oczkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 12 kostek do zabaw i gier, wykonanych z tworzywa sztucznego. • wym. 1,6 cm		2		
7	Drewniane sześciiany / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: kostki z oczkami, które służą do przeliczania oraz sortowania. • 100 szt., • wym. 20 mm		1		
8	Duże liczydło na stojaku / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: liczydło koraliki w 2 kolorach. • wym. 85 x 120 cm		1		

9	Karty zadań do klocków / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zbiór kart stanowi doskonałą pomoc w pracy z uczniami szkół podstawowych dając możliwości odkrywania wielu ważnych pojęć matematycznych przy pomocy kolorowych sześciątów (500004 - sprzedawane osobno). Zadania zostały opracowane tak, aby rozwijały wiele umiejętności, takich jak: nazywanie kolorów i rozpoznawanie obrazów, kształtowanie wyobraźni przestrzennej, logicznego rozumowania, geometrii i liczenia. Karty mogą być używane indywidualnie i w grupie. • 34 karty • wym. kart 21,5 x 14 cm		1		
10	Zegar z magnesami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: duży zegar demonstracyjny, wyposażony w magnesy dzięki czemu może być umieszczany na tablicy. Zsynchronizowane wskazówki. • śr. 41 cm		1		
11	Zestaw kontrolny PUS / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw Kontrolny, 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 zapewniają możliwość pracy całej grupie. • 10 zestawów		1		
12	Edu-ROM – gra matematyczna Pierwsze Odkrycia / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Gra edukacyjne Matematyka Pierwsze Odkrycia to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. 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. Produkty edukacyjne Matematyka 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 ce eduROM Pierwsze odkrycia 5-6 lat W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi.		1		

13	Matematyczny twister / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: duża plansza do zabaw dla grupy zarówno w plenerze, jak i w sali. Wielofunkcyjna plansza służy rozwijaniu umiejętności matematycznych w zakresie czterech działań. W połączeniu z kostkami będącymi w zestawie można np. dodawać wyrzucone wartości z kostek i wskakiwać na pola planszy tworzące wynik (np. dodawania). Innym wariantem podstawowym gry jest ćwiczenie umiejętności rozkładu wyrzuconej na kości liczby na mniejsze składniki. Zestaw zabaw opisany w załączonej do planszy instrukcji pozwala na wprowadzenie elementów rywalizacji do gier. W komplecie 4 metalowe szpilki do zamocowania na trawie. Wykonana z łatwo zmywalnej tkaniny. W aktywny sposób rozwija umiejętności matematyczne.		1		
14	Zestaw do działań matematycznych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 216 kart z grubego, solidnego kartonu. W skład zestawu wchodzi 101 kart z cyframi od 0 do 100; 40 kart (po 4 szt. z cyframi od 0 do 9), 11 kart (od 0 do 10), 6 kart (od 10 do 15), 22 karty (po 2 szt. od 10 do 20) oraz 36 kart ze znakami działań matematycznych. Wszystkie kartoniki są obustronne, z czarnym nadrukiem z jednej strony i z czerwonym nadrukiem z drugiej, co pozwala wyróżniać i zwrócić uwagę uczniów na wprowadzane elementy lub podkreślić omawiane zagadnienia. Pomoc pozwala na przeprowadzanie wielu ćwiczeń w zakresie działań matematycznych, wprowadzaniu pojęcia liczby parzystej i nieparzystej, utrwalanie szeregu liczbowego w zakresie 100 itp. <ul style="list-style-type: none"> wym. kartoników 4,8 x 4,8 cm, grubość 2,5 mm walizeczka z tworzywa. 		1		
15	Matematyka na wesoło 1 lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc edukacyjna, która w zabawowy sposób przybliży podstawy techniki rachunkowej. Bogata gama ćwiczeń: działania z przekroczeniem progu dziesiątkowego, z jedną niewiadomą, dopełnianie do pełnych dziesiątek. Ciekawa i barwna szata graficzna. - dodawanie i odejmowanie w zakresie 12.		5		
16	Waga matematyczna lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: waga matematyczna za pomocą, której dzieci uzmysławiają sobie znaczenie wartości liczb poprzez umieszczanie ciężarków na ramionach wagi. Za jej pomocą można w prosty sposób zilustrować dodawanie, odejmowanie lub mnożenie. - samoprzylepne cyfry - waga o wym. 22x66cm - 20 szt. ciężarków 10g		1		
17	Studnia Jakuba / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc edukacyjna wykonana z drążków, które służą do odtwarzania i układania kształtów: liter, cyfr, znaków, figur geometrycznych. Umożliwiają tworzenie wielu własnych gier, poprzez zliczanie, przyporządkowywanie kolorom wartości. - 60 drewnianych drążków o śr. 1cm i dł. 18cm - 1 drewniana kostka z kolorowymi ściankami		1		

18	Mata matematyczna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: matematyczna gra ruchowa w formie maty podłogowej do nauki dodawania i odejmowania w zakresie 12. Należy rzucić jednocześnie dwiema kostkami liczbowymi oraz jedną kostką ze znakami plus i minus. Następnie należy rozwiązać powstałe w ten sposób równanie. Wynik należy zaznaczyć kładąc na odpowiednim polu maty duży krążek. Na dole maty znajdują się dodatkowa oś liczbowa. - mata winylowa o wym. 122 x 152 cm - 2 kostki piankowe z liczbami (dł. boku 12,7 cm) - 1 kostka piankowa ze znakami plus i minus (dł. boku 12,7 cm) - 28 kartonowych żetonów		1		
19	Bingo - Dodawanie i odejmowanie do 100 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc edukacyjna, która w przystępny, zabawowy sposób przyswajana jest zasada czterech działań: dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia. W grze zastosowano działania o różnym stopniu trudności tak, aby wszyscy uczestnicy mieli w miarę równe szanse. Prowadzący rozdaje uczniom po jednej karcie z liczbami. Kto pierwszy zakryje wszystkie wolne pola na swojej karcie zostaje zwycięzcą. Bingo Bingo. Dodawanie i odejmowanie do 100 Dwa zestawy kart i kartoników - jeden dotyczy dodawania, drugi odejmowania. - 10 kart po 6 liczb - 60 dwustronnych kartoników z działaniami w postaci dwóch rodzajów zapisu (poziomego i pionowego)		1		
20	Bingo - Mnożenie i dzielenie do 100 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc edukacyjna, która w przystępny, zabawowy sposób przyswajana jest zasada czterech działań: dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia. W grze zastosowano działania o różnym stopniu trudności tak, aby wszyscy uczestnicy mieli w miarę równe szanse. Prowadzący rozdaje uczniom po jednej karcie z liczbami. Kto pierwszy zakryje wszystkie wolne pola na swojej karcie zostaje zwycięzcą. Bingo. Mnożenie i dzielenie do 100 Dwa zestawy kart i kartoników - jeden dotyczy mnożenia, drugi dzielenia. - 10 kart po 6 liczb - 30 dwustronnych kartoników z działaniami		1		
21	Skoncentruj się 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia na koncentrację dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Znakomity trening oraz pomoc w rozwijaniu aktywności poznawczej, uwrażliwienia spostrzegawczości poprzez wnikliwe obserwowanie kształtu, wielkości i położenia przestrzennego figur oraz różnicowania figury i tła.		5		
22	Szorstkie cyfry pisane / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: szorstkie cyfry pisane na płytkach pokrytych zielonym tłem znajdują się cyfry od 0 do 9. Zaletą pomocy jest nie tylko rozwijanie percepcji dotykowej poprzez wodzenie palcem po szorstkiej powierzchni cyfr przy jednoczesnym kształtowaniu umiejętności graficznych, ale również łatwe ilustrowanie zapisu cyfr w różnych układach pozycyjnych. Całość umieszczona w drewnianym pudełku - 10 płytek (wym.10x15cm) - wym. pudełka 13,5x7,5x8cm		1		
23	Tangram szkolny (elementy) / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Doskonałe do ćwiczeń: układanie mozaiki, obrysowywanie, komponowanie ornamentów z poznanych figur, rozpoznawanie różnych kształtów geometrycznych w zarysach brył czy wielokątów. Ćwiczenia takie dają uczniom możliwość rozbudzania twórczego myślenia, zauważania i badania różnych własności figur geometrycznych, np. równe boki kwadratu. - 15 różnych figur		5		

24	Tangram szkolny (plansze) / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc edukacyjna doskonała do ćwiczeń: układanie mozaiki, obrysowywanie, komponowanie ornamentów z poznanych figur, rozpoznawanie różnych kształtów geometrycznych w zarysach brył czy wielokątów. Ćwiczenia takie dają uczniom możliwość rozbudzania twórczego myślenia, zauważania i badania różnych własności figur geometrycznych, np. równe boki kwadratu. - 20 szt.		1		
25	Zestaw konstrukcyjny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw manipulacyjny do zabaw konstrukcyjnych i do nauki geometrii. Duża liczba otworów w kulkach pozwala trwale łączyć je z sobą za pomocą patyczków pod różnymi kątami, dzięki czemu można tworzyć m.in. graniastosłupy i ostrosłupy. Gotowe modele są doskonałą pomocą na zajęciach dotyczących pojęć geometrycznych, tj. krawędź, przekątna, powierzchnia, objętość itp. Zestaw wyróżnia się wysoką jakością wykonania. - 180 kolorowych kulek o śr. 16 mm - każda kulka posiada 26 otworów - 180 słomek o dł. 16–75 mm		1		
26	Zestaw matematyczny z kartami zadań / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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 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 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		
27	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik jest przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		
28	Zestaw trygonometryczny do tablic / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: przybory do odmierzania wartości liczbowych. Posiadają uchwyty do trzymania. <ul style="list-style-type: none"> • linijka o dł. 100 cm • 2 ekierki • cyrkiel • kątomierz • magnesy pomocnicze umożliwiające przytwierdzenie przyborów do tablicy. 		1		

3 .Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy.

1	Domino logopedyczne J-R / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: domino logopedyczne przeznaczone jest do zabaw edukacyjnych oraz ćwiczeń logopedycznych z dziećmi rozpoczynającymi naukę czytania lub mającymi z nim problemy. Uczy rozróżniania głosek oraz ich prawidłowej wymowy. Może być wykorzystywane zarówno przez logopedów, jak i rodziców. Domino przydatne jest w ćwiczeniach słuchu fonemowego, doskonaleniu analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej. Układ obrazków oraz wyrazów może być wykorzystywany podczas zajęć logopedycznych lub kompensacyjno-korekcyjnych. W zestawie: 27 par obrazków (8 x 5 cm) ilustrujących przedmioty, zwierzęta i osoby, których nazwy rozpoczynają się wskazanymi na pudełku głoskami opozycyjnymi.		1		
2	Domino logopedyczne L-J / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: domino logopedyczne przeznaczone jest do zabaw edukacyjnych oraz ćwiczeń logopedycznych z dziećmi rozpoczynającymi naukę czytania lub mającymi z nim problemy. Uczy rozróżniania głosek oraz ich prawidłowej wymowy. Może być wykorzystywane zarówno przez logopedów, jak i rodziców. Domino przydatne jest w ćwiczeniach słuchu fonemowego, doskonaleniu analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej. Układ obrazków oraz wyrazów może być wykorzystywany podczas zajęć logopedycznych lub kompensacyjno-korekcyjnych. W zestawie: 27 par obrazków (8 x 5 cm) ilustrujących przedmioty, zwierzęta i osoby, których nazwy rozpoczynają się wskazanymi na pudełku głoskami opozycyjnymi.		1		
3	Domino logopedyczne L-R / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: domino logopedyczne przeznaczone jest do zabaw edukacyjnych oraz ćwiczeń logopedycznych z dziećmi rozpoczynającymi naukę czytania lub mającymi z nim problemy. Uczy rozróżniania głosek oraz ich prawidłowej wymowy. Może być wykorzystywane zarówno przez logopedów, jak i rodziców. Domino przydatne jest w ćwiczeniach słuchu fonemowego, doskonaleniu analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej. Układ obrazków oraz wyrazów może być wykorzystywany podczas zajęć logopedycznych lub kompensacyjno-korekcyjnych. W zestawie: 27 par obrazków (8 x 5 cm) ilustrujących przedmioty, zwierzęta i osoby, których nazwy rozpoczynają się wskazanymi na pudełku głoskami opozycyjnymi.		1		
4	Domino logopedyczne Ź(RZ)-Z / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: domino logopedyczne przeznaczone jest do zabaw edukacyjnych oraz ćwiczeń logopedycznych z dziećmi rozpoczynającymi naukę czytania lub mającymi z nim problemy. Uczy rozróżniania głosek oraz ich prawidłowej wymowy. Może być wykorzystywane zarówno przez logopedów, jak i rodziców. Domino przydatne jest w ćwiczeniach słuchu fonemowego, doskonaleniu analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej. Układ obrazków oraz wyrazów może być wykorzystywany podczas zajęć logopedycznych lub kompensacyjno-korekcyjnych. W zestawie: 27 par obrazków (8 x 5 cm) ilustrujących przedmioty, zwierzęta i osoby, których nazwy rozpoczynają się wskazanymi na pudełku głoskami opozycyjnymi.		1		
5	Ładnie mówię głoskę k, g, h / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczna seria gier logopedycznych opracowanych z myślą o dzieciach, u których stwierdzono wady wymowy. W każdym z zestawów znajduje się 70 odpowiednio dobranych obrazków przedstawiających przedmiot. W ich nazwach występują określone głoski. Dzieci rozpoznają znajome przedmioty, wymawiają ich nazwy, układają obrazki w pary. W ten sposób ćwiczą właściwą wymowę trudnych dla siebie głosek.		1		

6	Ładnie mówię głoski sz, c, dz / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczna seria gier logopedycznych opracowanych z myślą o dzieciach, u których stwierdzono wady wymowy. W każdym z zestawów znajduje się 70 odpowiednio dobranych obrazków przedstawiających przedmioty. W ich nazwach występują określone głoski. Dzieci rozpoznają znajome przedmioty, wymawiają ich nazwy, układają obrazki w pary. W ten sposób ćwiczą właściwą wymowę trudnych dla siebie głosek.		1		
7	Ładnie mówię głoskę r / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczna seria gier logopedycznych opracowanych z myślą o dzieciach, u których stwierdzono wady wymowy. W każdym z zestawów znajduje się 70 odpowiednio dobranych obrazków przedstawiających przedmioty. W ich nazwach występują określone głoski. Dzieci rozpoznają znajome przedmioty, wymawiają ich nazwy, układają obrazki w pary. W ten sposób ćwiczą właściwą wymowę trudnych dla siebie głosek.		1		
8	Ładnie mówię głoski ś, ź, ć, dź / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczna seria gier logopedycznych opracowanych z myślą o dzieciach, u których stwierdzono wady wymowy. W każdym z zestawów znajduje się 70 odpowiednio dobranych obrazków przedstawiających przedmioty. W ich nazwach występują określone głoski. Dzieci rozpoznają znajome przedmioty, wymawiają ich nazwy, układają obrazki w pary. W ten sposób ćwiczą właściwą wymowę trudnych dla siebie głosek.		1		
9	Ładnie mówię głoski sz, ż, cz, dż / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczna seria gier logopedycznych opracowanych z myślą o dzieciach, u których stwierdzono wady wymowy. W każdym z zestawów znajduje się 70 odpowiednio dobranych obrazków przedstawiających przedmioty. W ich nazwach występują określone głoski. Dzieci rozpoznają znajome przedmioty, wymawiają ich nazwy, układają obrazki w pary. W ten sposób ćwiczą właściwą wymowę trudnych dla siebie głosek.		1		
10	EduSensus Logopedia - pakiet podstawowy/ lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 5 programów do diagnozy i terapii logopedycznej: <ul style="list-style-type: none"> • Szereg ciszący • Szereg syczący • Szereg szumiący • Różnicowanie szeregów Głoska r • Aplikacja logopedy GRATIS! MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: • MS Windows XP/Vista/Windows 7 • Internet Explorer 6.0 lub wyższy • zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM • karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) • karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów • mikrofon dołączony do zestawu Logopedia • port USB • mysz lub inne urządzenie wskazujące • napęd DVD-ROM • ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft Loopback.		1		
11	Memo szumki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw MEMO szumki to 72 kartoniki (36 par) z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoskami: sz, ż, cz, dż.		1		

12	Ciszki – zabawa z głoskami ś, ź, ć, dź / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw książeczek przeznaczonych dla dzieci, które mają wadę wymowy: seplenienie. Zwiększa motywację dzieci do ćwiczeń logopedycznych poprzez samodzielne działania: rysunki, wycinanki, zaznaczanie ilości powtórzeń. Słowa, zdania, wierszyki oraz ilustracje zostały dobrane tak, aby bawić i zaskakiwać dziecko. Zadania ułożone są według zasad terapii logopedycznej: ćwiczenie wywołanej głoski następuje w sylabach, grupach spółgłoskowych, wyrazach i zdaniach, na końcu zaś w mowie spontanicznej dziecka. Każda z książeczek ma format A4, 40 stron.		3		
13	Kapki i wafki – zabawa z głoskami k, g, f, w / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książeczka przeznaczona jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Zestaw ćwiczeń i różnych aktywności wykonywanych przez dziecko ma utrwalić wymowę głosek: k, g, f, w, korekty mowy. Format A4, 40 stron.		3		
14	Szumki - zabawa z głoskami sz, ź, cz, dź / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: szumki - zabawa z głoskami sz, ź, cz, dź. Oprawa szyta, format A4, 40 stron.		3		
15	Syczki – zabawa z głoskami s, z, c, dz / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw książeczek przeznaczonych dla dzieci, które mają wadę wymowy: seplenienie. Zwiększa motywację dzieci do ćwiczeń logopedycznych poprzez samodzielne działania: rysunki, wycinanki, zaznaczanie ilości powtórzeń. Słowa, zdania, wierszyki oraz ilustracje zostały dobrane tak, aby bawić i zaskakiwać dziecko. Zadania ułożone są według zasad terapii logopedycznej: ćwiczenie wywołanej głoski następuje w sylabach, grupach spółgłoskowych, wyrazach i zdaniach, na końcu zaś w mowie spontanicznej dziecka. Każda z książeczek ma format A4, 40 stron.		3		
16	Rerki zabawa z głoskami r, l / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książeczka przeznaczona jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, które mają problemy z prawidłową realizacją głosek: r oraz l. Właściwie dobrany zasób słów, zestawień, zdań, opowiadań, atrakcyjne ilustracje, zagadki i wierszyki stanowią bogaty materiał do ćwiczeń logopedycznych. Zróżnicowany stopień trudności pozwoli logopedom i nauczycielom na swobodny dobór ćwiczeń odpowiednich do wieku dziecka, a ich zabawowy charakter zachęci do pracy i uatrakcyjni żmudny proces korekty mowy. Format A4, 40 stron.		3		
17	Zeszyt ćwiczeń logopedycznych ź, sz, cz, dź / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia zawarte w zeszytach pomagają w utrwalaniu prawidłowej wymowy głosek szeregu syczącego: s, c, z, dz oraz głosek szeregu szumiącego: ź, sz, cz, dź. Format A4.		12		

18	Zeszyt ćwiczeń logopedycznych s, c, z, dz / lub równoważny	Ćwiczenia zawarte w zeszytach pomagają w utrwalaniu prawidłowej wymowy głosek szeregu syczącego: s, c, z, dz oraz głosek szeregu szumiącego: ż, sz, cz, dż. Format A4.		12		
19	Gra Karciana Logopedyczny Piotruś. Pak III - głoski P-B, K-G, T-D, F-W Komlogo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do terapii logopedycznej. Karty można wykorzystać jako tradycyjną grę w "Piotrusia" lub w "Memory". Każda talia kart zawiera obrazki oraz wyrazy do czytania z ćwiczoną głoską, która występuje w trzech pozycjach: nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Dostępnych jest 24 zestawów kart. Każda talia zawiera 26 kart. - głoski K, G, P, B, T, D, F, W. Pakiet 8 talii.		1		
20	Gra karciana Logopedyczny Piotruś. Pak II - głoski Ś/SI, Ż/ZI, Ć/CI, DŻ/DZI, L, TR-DR (PR-BR, KR-GR), R, L-R Komlogo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pakiet 8 talii - głoski ś/si, ż/zi, ć/ci, dż/dzi, l, tr-dr (pr-br, kr-gr), r, l-r. Pomoc do terapii logopedycznej. Karty można wykorzystać jako tradycyjną grę w "Piotrusia" lub w "Memory". Każda talia kart zawiera obrazki oraz wyrazy do czytania z ćwiczoną głoską, która występuje w trzech pozycjach: nagłosie, śródgłosie i wygłosie. Każda talia zawiera 26 kart.		1		
21	Syczące wierszyki. Materiał językowy do utrwalania wymowy głosek syczących / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książeczkę, która zawiera krótkie teksty rymowane do automatyzacji głosek szeregu syczących. W publikacji jest około dziewięćdziesięciu wierszyków, częściowo zilustrowanych. Ich podział zgodny jest z porządkiem prowadzenia terapii poszczególnych dźwięków. Trening rozpoczyna się od izolacji głoski [s], poprzez logotomy, nagłos wyrazowy pierwszej z szeregu ćwiczonych głosek, następnie śródgłos, ewentualnie wygłos. Stopniowo wprowadzane są kolejne z głosek w szeregu. Zaprezentowane teksty w większości pochodzą z literatury pięknej, czasopism dla dzieci lub podręczników dla klas nauczania zintegrowanego. Niektóre z nich to modyfikacje wierszy popularnych poetów lub autorskie wytwory, co wynikało z potrzeby wielokrotnego użycia wybranego dźwięku. Zastosowanie krótkich rymowanek w automatyzacji poszczególnych głosek spowodowane było przyjemnością, z jaką dzieci słuchają łatwo wpadających w ucho wierszyków. Częstość ich powtórzeń wywołuje wrażenie zabawy, a nie żmudnych ćwiczeń. Wierszyki w obydwu książkach stanowią wyłącznie matrycę, którą można kserować, powiększać do formatu A4 i wklejać do zeszytów w trakcie prowadzenia terapii dyslalicznej.		1		
22	Loteryjka z podmucha / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę rozwijającą kontrolę nad oddechem. Należy przemieszczać piłeczkę podmucha kontrolując kierunek i prędkość piłeczki. Wygrywa gracz, którego piłka przejdzie wszystkie obrazki. <ul style="list-style-type: none"> • Zestaw zawiera planszę z wymiennymi kartami (wym. 20 x 20 x 4,5 cm), • 4 dwustronne plansze lotto z obrazkami zwierząt (wym. 16 x 16 cm) oraz 36 żetonów (o średnicy 3,5 cm), piłka. • od lat 3, dla 2-4 graczy. 		1		

23	Gimnastyka buzi i języka. Karty do ćwiczeń motoryki narządów artykulacyjnych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia motoryki narządów artykulacyjnych oparte są na interpretacji symboli znanych nawet najmłodszym dzieciom. Logopeda / nauczyciel nazywa symbol i podaje słowną interpretację czynności kojarzonej z symbolem oraz demonstruje jej wykonanie (najlepiej przed lustrem). Dziecko stara się naśladować wykonywane ruchy. Kolejne powtórzenia ćwiczeń umożliwiają dziecku zapamiętanie nazwy symbolu, dopowiadanie czynności, która się z nim wiąże oraz samodzielne i coraz sprawniejsze wykonywanie precyzyjnych ruchów w obrębie jamy ustnej. Pomoc rozwija motorykę narządów artykulacyjnych - kinezę tj. ruch narządów, kinestezję tj. czucie ułożenia narządów, rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, stymuluje logiczne myślenie, uczy poprzez demonstrację, naśladownictwo i manipulowanie. Jedna strona karty zawiera jasny, czytelny symbol, druga strona karty jest kolorowa - jeden kolor - lub biała. <ul style="list-style-type: none"> • IV zestawy po 10 kart • wym. A5 lub 9 x 9 cm 		1		
24	"Logopedyczne zabawy. Część I sz. ż cz. dż" - CD / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw 5 multimedialnych programów komputerowych, które mają na celu usprawnianie wymowy głosek sz. ż cz. dż oraz różnicowanie ich.		1		
25	Od obrazka do słowa. Gry rozwijające mowę dziecka / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw "Od obrazka do słowa" składa się z poradnika, materiałów obrazkowych, zawierających gry językowe i kombinacje ćwiczeń językowych, oraz etykietek z podpisami do poszczególnych obrazków (627 obrazków wraz z etykietami w języku polskim) - całość zapakowana w pudełku.		1		
26	Dźwięki mowy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program kształtowania świadomości fonologicznej dla dzieci przedszkolnych i szkolnych. Zestaw ciekawych ćwiczeń na bazie zabawy rytmami ujętych w aspekcie teoretycznym poruszającym znaczenie świadomości fonologicznej w początkowej nauce czytania i pisania. - A4, 236 str.		1		
27	Dziennik zajęć logopedy lub równoważne	Dziennik zajęć logopedy jest pozycją dostosowaną do pracy logopedy w szkole i zawiera takie elementy, jak: krótkie omówienie zadań logopedy, procedur i narzędzi badawczych; zestawienie danych dotyczących diagnozy i terapii logopedycznej; dane ucznia, diagnoza i indywidualny program terapii, ocena postępów dziecka; treść prowadzonych zajęć; wykaz obecności uczniów na zajęciach; kontakty z rodzicami hospitacje i wizytacje; miejsce na notatki. W dzienniku przewidziano rubryki dla 80 uczniów. Dziennik zajęć logopedy jest zgodny z Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 24 sierpnia 2010 r. <ul style="list-style-type: none"> • format: A4 • 64 str. 		1		

28	Dmuchane lotto / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gra, dająca wiele radości, a także wspomagająca w kontrolowaniu oddechu. Gra składa się z piłeczki i z podstawy zawierającej 9 zagłębień, w których umieszczono obrazki. Gracz dmuchając na piłeczkę, przemieszcza ją, a na swojej karcie lotta zakrywa pola odpowiadające tym, na których znajduje się piłeczka. - podstawa z tworzywa sztucznego o wym. 22 x 32 cm, składająca się z dwóch części - 4 karty z obrazkami - piłeczka do tenisa stołowego - 36 żetonów - instrukcja - 2 - 4 graczy - od 3 lat		1		
29	Gimnastyka buzi / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: gra, która pomaga w ćwiczeniu motoryki i kinestezji narządów artykulacyjnych. Składa się z 28 rysunków podzielonych na 3 serie zaznaczone kolorem o wym. 9 x 9 cm przedstawiających różne ćwiczenia - wewnątrz jamy ustnej, na zewnątrz oraz ćwiczenia mięśnia okrężnego warg.		1		
4. Zajęcia z gimnastyki korekcyjnej dla dzieci z wadami postawy ciała.						
1	Poduszka sensoryczna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: przyrząd wzmacniający wszelkie partie mięśniowe. Służy do poprawy równowagi i utrzymania prawidłowej postawy oraz ćwiczeń stóp. Średnica: 30 cm		10		
2	Materac szkolny kształtki rehabilitacyjne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: materac szkolny kształtki rehabilitacyjne, którego narożniki wzmocniono trwałą tkaniną PCV. • wym. 200 x 120 x 6 cm		3		
3	Piłka do masażu z kolcami - duża / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: piłka do masażu z kolcami dużą z tworzywa sztucznego, wzmacnia mięśnie wysklepiające stopy, ćwiczy równowagę.		4		
4	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik jest przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		
5	Ławka gimnastyczna 2m / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ławkę gimnastyczną drewnianą, wym.: długość 2 m wysokość 30 cm		1		
5. Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych w zakresie nauk matematyczno-przyrodniczych.						

1	Model ziemii lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: miękki model Ziemi z wykonany z pianki pomoże małym odkrywcom doświadczyć i poznać wnętrze naszej planety. • śr 13 cm		1		
2	Mapa Europy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: drewniane puzzle pozwalające dziecku na poznanie, poprzez manipulację, wszystkich państw Europy. Jednocześnie dzieci ćwiczą koordynację, małą motorykę oraz pamięć.		1		
3	Eksperymenty z botaniki - zestaw / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc dydaktyczną, która umożliwi stworzenie prawdziwego ogrodu, używając nasion i materiałów, które znajdują się w pudełku. Odkryj jak rozwijają się rośliny, przy pomocy szkła powiększającego obserwuj różne fazy wzrostu roślin i naucz się o nie dbać. W zestawie znajdziesz szklarnię, doniczki, nasiona, żeby w zabawie bliżej zapoznać się z przyrodą. Ilustrowany przewodnik poprowadzi małego botanika przez pasjonujące doświadczenia i zabawy. Pomoc zawiera kolorową talię kart do gry, które pomogą w nauce rozpoznawania niektórych bardzo popularnych europejskich drzew. Dla dzieci od 7 lat. Zawartość: • szklarnia z filtrami i wywietrznikami, • nasiona kwiatu nasturcji, • nasiona kukurydzy, fasoli, groszku i dyni • kapsułki ziemi i torfu, • doniczki do przesadzania, • szkło powiększające, • pipeta do podlewania, • gąbka do kielkowania, • karty do gry i nauki nazw drzew, • instrukcja.		1		
4	Korpus człowieka - model anatomiczny lub równoważny	Model anatomiczny przedstawiający korpus i najważniejsze organy wewnętrzne człowieka. Wykonany z solidnego tworzywa. Zawartość: model o wysokości 50 cm, 11 elementów, głowę można otworzyć.		1		
5	Szkielet człowieka na podstawie lub równoważny	Poznanie budowy własnego układu kostego ciekawi dzieci. Proponowana pomoc dydaktyczna pozwala zobaczyć i dotknąć tego, co na co dzień pozostaje niewidoczne choć tak ważne dla naszego funkcjonowania. Układanie szkieletu ćwiczy również orientację w prawej i lewej stronie ciała. Zawartość: wysokość szkieletu 80 cm.		1		
6	Ekologiczna farma / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: rzeczywisty eko - słoneczny eksperyment naukowy. Farma zasilana baterią słoneczną. Trójwymiarowa konstrukcja z 108 elementami do rozbudowy farmy. Dla dzieci od 6 lat. Zestaw jest idealną pomocą do doświadczeń i zrozumienia jak działa energia słoneczna. Pomoc zawiera: • koło młyńskie, • wiatrak, • lampa, • bateria słoneczna. Dla dzieci od 6 lat.		1		

7	Sortowanie odpadów / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę planszową mającą na celu przybliżenie dzieciom problematyki ochrony środowiska - sortowania odpadów. Przeznaczona dla dzieci powyżej 4 lat. <ul style="list-style-type: none"> • plansza 39 x 39 cm • 4 "ciężarówki", • 20 pojemników do sortowania 		1		
8	Kompas magnetyczny w misce / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: kompas magnetyczny-komplet zawiera magnes i przezroczystą miskę z wydrukowaną skalą kompasu na dnie. Wystarczy napełnić miseczkę wodą, umieścić w niej magnes i obserwować, jak się ustawi w kierunku północy. Zawartość: magnes o wymiarze 8 x 3 cm		1		
9	Plansza mono - Drzewa cz. I / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: barwna plansza edukacyjna wyróżnia się estetyczną kolorystyką i czytelnie rozłożoną treścią. Plansza wykonana jest z laminowanego papieru, a dla wygody użycia zakończona jest górną i dolną listwą. Plansza może wspierać nauczyciela w wykładzie lub być mądrą dekoracją sali. Zawartość: jednostronna plansza wymiar: 100 x 140 cm		1		
10	Plansza mono - Drzewa cz. II / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: barwna plansza edukacyjna wyróżnia się estetyczną kolorystyką i czytelnie rozłożoną treścią. Plansza wykonana jest z laminowanego papieru, a dla wygody użycia zakończona jest górną i dolną listwą. Plansza może wspierać nauczyciela w wykładzie lub być mądrą dekoracją sali. Zawartość: plansza jednostronna wymiar: 10 x 140 cm		1		
11	Środowisko - karty pracy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw pięćdziesięciu kart pracy do kopiowania przeznaczony dla uczniów klas 1-3 szkół podstawowych. Opracowanie zostało uporządkowane tematycznie, kryterium podziału stanowią pory roku: wiosna, lato, jesień i zima. Każdej z nich przyporządkowano, charakterystyczne dla danego sezonu, procesy i zjawiska przyrodnicze Ćwiczenia oparto o zagadnienia z zakresu fauny i flory, ekologii oraz higieny. Karty z powodzeniem pełnią rolę dodatkowego materiału, który urozmaici uczniom zajęcia.		1		
12	Abaco - tabliczka mnożenia / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: liczydło kulkowe zawiera wszystkie działania na mnożenie liczb w zakresie 100. Uczniowie mogą samodzielnie utrwalać tabliczkę mnożenia. Najpierw kuleczka jest odwrócona (granatowa), dziecko rozwiązuje w myśli lub na kartce działanie, a po przekręceniu kuleczki może sprawdzić wyniki. Dodatkowo wszystkie kwadraty liczb otoczone są kółkiem. Trwała tabliczka wykonana jest z mocnego tworzywa. Zawartość: wymiar: 22 x 22 x 2 cm		1		

13	Makotka z ułamkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dużą przejrzystą makatkę z kieszonkami z przezroczystego tworzywa. Łatwa do przymocowania do ściany. Zestaw zawiera kolorowe kartoniki z zapisem ułamków zwykłych, dziesiętnych i procentów. Dzięki pomocy w obrazowy sposób można wykonać działania na ułamkach oraz utrwalić sposób zapisywania ułamków i procentów. • wym. makatki 68,5 x 50 cm • 9 kieszonek na kartonowe paski.		1		
14	Globus podświetlany / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: globus podświetlany • śr. 32 cm, • wys. 40 cm		1		
15	Mikroskop jajo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: mikroskop i kamera w jednym, z możliwością podłączenia do komputera, powiększenie od 34 do 53 razy. Dzięki małym rozmiarom i swobodzie poruszania mikroskopem dzieci mogą oglądać poruszające się owady, fragmenty powierzchni dużych przedmiotów itp. Mikroskop pozwala również robić zdjęcia oglądanym obiektom i zachować je na dysku dzięki czemu praca może być kontynuowana na zgromadzonym materiale		1		
16	Mapa Polski / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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 (199009) . • wym. 40 x 40 cm		1		
17	Stacja meteorologiczna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: stację meteorologiczną, przeznaczoną do kontroli i obserwacji podstawowych parametrów klimatycznych takich jak: temperatura powietrza, prędkość wiatru, kierunek wiatru, promieniowanie słońca, opad atmosferyczny. - dł. 116cm		1		
18	Kolekcje skamieniałości / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiające wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 9 autentycznych wiekowanych na 70 milionów lat skamieniało		1		
19	Kolekcja skał magmowych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiające wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: zestaw 12 sztuk skał		1		

20	Kolekcja skał metamorficznych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiające wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 12 okazów skał metamorficznych		1		
21	Kolekcja skał osadowych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiające wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 12 okazów skał osadowych		1		
22	Kolekcja minerałów / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiające wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 12 sztuk minerałów		1		
23	Kolekcja kryształów / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: kolekcję kryształów, która doskonale uzupełnia zajęcia lekcyjne, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw.		1		
24	Mały elektryk / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw doskonały do prezentacji obwodu elektrycznego zawierający niezbędne części: przewody, 2 żarówki, skrzyneczkę na baterie. Wszystkie elementy są łatwe w łączeniu i bezpieczne dla małych użytkowników. <ul style="list-style-type: none"> • 31 el. • wym. od 2 x 2 cm do 12 x 8 cm 		1		
25	Burza mózgow / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do budowania obwodów elektrycznych i zapoznania się z zagadnieniami dotyczącymi elektroniki. Łatwe do połączenia ze sobą elementy pozwalają na zbudowanie 350 projektów. 4 baterie AA (nie dołączono). <ul style="list-style-type: none"> • 42 el. • wym. 38,5 x 25 x 3 cm 		1		

PD6 Szkoła Podstawowa w Rożentalu - pakiet VI					
1. Zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji.					
1	Edu sensus Dysleksja Pakiet Profesjonalny / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie wspomagające profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną, pozwalające na przeprowadzenie profesjonalnej, efektywnej i atrakcyjnej dla dziecka terapii specyficznych trudności w nauce czytania i pisania, przeznaczone dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi z problemami w nauce czytania i pisania, przede wszystkim z uczniami z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową.</p> <p>Zawartość oprogramowania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikacja terapeuty – program do zarządzania pracą terapeuty - program zarządzający, który pozwala na archiwizowanie i drukowanie przydatnej dokumentacji, np. ćwiczeń usprawniających grafomotorykę, ilustracji czy dyplomów, umożliwia zapisanie wszelkich informacji zebranych podczas obserwacji dziecka i w trakcie analizy dokumentów sporządzonych przez specjalistów (np. psychologa, lekarza, pedagoga) oraz podczas wywiadu • Ocena ryzyka dysleksji - moduł diagnostyczny dla dzieci po pierwszym roku nauki czytania - zestaw materiałów interaktywnych wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu, profesjonalnie przystosowany do pełnej oceny ryzyka dysleksji u dzieci, służyć ma przede wszystkim jak najwcześniejszemu wychyceniu dzieci z grupy ryzyka dysleksji oraz udzieleniu im wczesnej pomocy w zakresie nauki liter oraz różnicowania grafemów podobnych. • Litery – moduł terapeutyczny dla dzieci do 7-9 lat, służy do nauki i utrwalania kształtu liter, łączy w sobie ćwiczenia z wielu obszarów takich jak: koordynacja ruchowa, wzrokowo-ruchowa, słuchowo-ruchowa i wzrokowo-słuchowo-ruchowa, grafomotoryka, logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętności klasyfikacji elementów, dzięki funkcjonalności zwanej Kreatorem zajęć terapeuta ma możliwość zmieniania lub modyfikowania struktury zajęć, przede wszystkim z uwagi na specjalne potrzeby edukacyjne, możliwości i ograniczenia swoich uczniów. Program zawiera także obszerny pakiet różnorodnych kart pracy; • Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat; • Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat, przystosowany do przeprowadzenia kompleksowej oceny dziecka, pomocnej w diagnozowaniu przyczyn niepowodzeń szkolnych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, zawiera zestaw prób diagnostycznych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, ćwiczenia wprowadzające (próby przed wykonaniem zadania), a także profesjonalną dokumentację badania – zarówno tę tworzoną dynamicznie przez program w trakcie diagnozy, jak i dokumenty tradycyjne do wypełnienia (wywiad z rodzicami, dzieckiem itp.). 			

		<ul style="list-style-type: none"> • Trening słuchania, czytania i pisanie cz.1 – moduł terapeutyczny dla dzieci do 9-10 lat, zawiera zestaw wysokiej jakości materiałów multimedialnych wspomagających umiejętność czytania i pisanie, doskonalących funkcje percepcyjno-motoryczne oraz kształtujących wrażliwość i świadomość ortograficzną, materiały są przeznaczone dla dzieci w młodszym wieku szkolnym, jest idealnym narzędziem do indywidualnej pracy terapeutycznej, a także przynosi doskonałe efekty podczas zajęć dydaktycznych w grupie, jako alternatywna forma pracy. • Zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych <p>Aplikacja umożliwia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzenie bazy uczestników zajęć i zarządzanie nią, np. grupowanie dzieci pod względem tych samych obszarów terapii, • przeprowadzenie diagnozy pedagogicznej i zapis jej wyników, • śledzenie postępów terapii, • swobodne kreowanie scenariusza zajęć za pomocą Kreatora zajęć. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2005. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: • MS Windows XP/Vista/7 • Internet Explorer 6.0 lub wyższy • zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM • karta dźwiękowa z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami • karta graficzna (minimalna rozdzielczość 1024x768) z tysiącami kolorów • port USB • mysz lub inne urządzenie wskazujące • napęd CD-ROM/DVD ROM 			
2	Język Polski czytam i piszę / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pasjonującą interaktywną grę edukacyjną dla dzieci w wieku 6-10 lat, kształtującą umiejętność czytania i pisanie. Program wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswajając sobie reguły poprawnego pisania. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i ciekawe narracje swobodnie wprowadzają dziecko w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: • MS Windows XP/Vista/Windows 7 • Internet Explorer 6.0 lub wyższy • zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM • karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) • karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów • mikrofon dołączony do zestawu Logopedia • port USB • mysz lub inne urządzenie wskazujące • napęd DVD-ROM • ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego		1	
3	Ryzyko dysleksji. Problem i diagnozowanie / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: narzędzie badawcze stosowane w celu wczesnego wykrycia ryzyka dysleksji. Książka jest pomocą dla osób pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym bądź wczesnoszkolnym tzn.: nauczycieli, logopedów oraz rodziców rozpoznających symptomy ryzyka dysleksji. - B5, 144 str.		1	

4	Kwestionariusz diagnozy i narzędzia badawcze w terapii pedagogicznej / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: kwestionariusz diagnozy podzielony na 9 części. Każda część kwestionariusza dotyczy innego istotnego zagadnienia koniecznego do właściwego zdiagnozowania zaburzenia przed rozpoczęciem pracy terapeutyczno-reedukacyjnej. Wszystkie części zawierają szczegółowy instruktaż i odpowiednie narzędzia badawcze. Działy kwestionariusza dotyczą: charakterystyki ucznia (zachowanie, koncentracja uwagi, uczciwość, stosunek do pracy i grupy), charakterystyka czynności komunikowania się (aktywność, sposób porozumiewania się, poprawność stylistyczno-gramatyczna, wady wymowy, rozumienie), słuch fonematyczny (analiza i synteza słuchowa + testy fonetyczne), czytanie (znajomość liter, analiza i synteza wzrokowa, technika i tempo czytania, rozumienie czytanego tekstu, błędy), pisanie (znajomość liter, technika, grafia, błędy i sposób pisania), sfera ruchowa (sprawność manualna, lateralizacja), percepcja wzrokowa (analiza rysunków, różnicowanie figur geometrycznych i kolorów, układanie obrazka z części, spostrzeganie podobieństw i różnic na podstawie dwóch obrazków), orientacja (schemat ciała, nazywanie kierunków i stosunków przestrzennych, ciągi zautomatyzowane), procesy myślowe (kojarzenie i pamięć). - format A4, 72 str.		1		
5	Dyslektyczne ucho - Zbiór ćwiczeń stymulujących rozwój percepcji słuchu / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: publikację, która składa się z zeszytu ćwiczeń przeznaczonego dla ucznia oraz książki dla nauczyciela. Zawiera ćwiczenia stymulujące rozwój percepcji słuchowej i funkcji językowych. Wykonując zadania, uczeń pracuje na słowach lub pseudosłowach oraz ćwiczy pamięć słuchową. Wiele ćwiczeń wykonuje tylko ustnie. Część poleceń kojarzy się ze znanymi zabawami, np. gra memory, łączenie kropek tworzących rysunek. W ostatnim rozdziale znajdują się opisy zabaw grupowych. Zadaniem dziecka jest wykonywać podane ćwiczenia, angażując przede wszystkim percepcję słuchową. Z tego też powodu w poleceniach do ćwiczeń prosi się ucznia, by najpierw posłuchał, a dopiero potem powiedział. Jeśli ćwiczenie jest zbyt trudne, powinien je najpierw zapisać. - format A4, książka 76 str., zeszyt 44 str.		16		
6	Warsztaty graficzne 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: karty z wzorami o różnej skali trudności, ćwiczące umiejętność prowadzenia linii po wyznaczonym torze. - od 4 lat - 4 teczki z tworzywa o wym. 21 x 30 cm - 30 kart z wzorami - 10 zmywalnych mazaków		1		
7	Warsztaty graficzne 2 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: karty z bardziej skomplikowanymi wzorami wymagającymi większej precyzji przy ich odtwarzaniu. Ruchy dziecka stają się płynniejsze i bardziej dokładne. - 4 teczki z tworzywa o wym. 21x30cm - 30 kart z wzorami - 10 zmywalnych mazaków - od 5 lat		1		
8	Szlaczki magnetyczne 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: magnetyczne szlaczki to pomoc edukacyjna dla dzieci doskonaląca umiejętności grafomotoryczne lub dzieci o obniżonej sprawności manualnej. Wodzenie metalowej kuleczki po śladzie (przy pomocy magnetycznego pisaka) rozwija koordynację wzrokowo-ruchową, ćwiczy prawidłowe kreślenie wzorów ;iteropodobnych i utrwala prawidłowy sposób trzymania narzędzia do pisania. wym. 35x15xcm 3 wzory		1		

9	Szlaczki magnetyczne 2 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: magnetyczne szlaczki to pomoc edukacyjna dla dzieci doskonaląca umiejętności grafomotoryczne lub dzieci o obniżonej sprawności manualnej. Wodzenie metalowej kuleczki po śladzie (przy pomocy magnetycznego pisaka) rozwija koordynację wzrokowo-ruchową, ćwiczy prawidłowe kreślenie wzorów ;iteropodobnych i utrwała prawidłowy sposób trzymania narzędzia do pisania. wym. 35x15xcm 3 wzory		1		
10	Plansza manipulacyjna magnetyczna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc edukacyjną przy pomocy, której zabawa z magnetycznym labiryntem to prawdziwe łączenie przyjemnego z pożytecznym. Przemieszczenie metalowych kuleczek przy pomocy magnetycznych pisaków sprzyja doskonaleniu koordynacji wzrokowo – ruchowej i stanowi ciekawe ćwiczenie grafomotoryczne usprawniające pracę rąk. Pokonywanie labiryntu rozwija orientację przestrzenną i kształci umiejętność rozróżniania kierunków. Możliwość pracy dwoma pisakami jednocześnie przekłada się natomiast na lepsze utrwalanie świadomości ciała (jego prawej i lewej strony) oraz doskonale stymuluje widzenie peryferyjne. Magnetyczny labirynt, poprzez ciekawą zabawę, idealnie przygotowuje do rozpoczęcia trudnej sztuki pisania. Obecność plastikowej szybki i stałego mocowania pisaków zapobiega gubieniu się elementów zestawu. - wym. 40 x 40 cm		1		
11	Bawię się i uczę. Zeszyt A / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zeszyt zawierający 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.		16		
12	Klocki logo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc edukacyjną do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii i matematyki. W kasecie znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwia właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Klocki są nieocenioną zabawką dla dzieci od 3 lat • wym. 1,5 x 4 x 1,5 cm		1		
13	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		

14	Alfabet / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 340 kartoników z literami i znakami interpunkcyjnymi. Do zabaw swobodnych i kierowanych. Każdy kartonik zaopatrzone jest w otworek do zawieszania. • wym. od 10 x 12 cm		1		
15	Wskaźnik tekstu / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do nauki czytania. Lewy wskaźnik w kształcie strzałki wskazuje właściwy kierunek czytania tekstu. Dziecko wodzi wzrokiem po odpowiedniej linii tekstu, pozostała część tekstu jest zamaskowana. Wykonane z tworzywa sztucznego. - 10 szt.		2		
16	Szlaczki graficzne - Zestaw I - zielony / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw szlaczek graficznych wspomagających ćwiczenia rozmachowe. Do pakietu dołączone są magnesy. Szlaczki podzielone są na trzy stopnie trudności zaznaczone kolorem oraz odległościami linii w szlaczku. Zgodnie z zasadą stopniowania trudności, każdy z poziomów prezentuje ćwiczenia, które nawiązują zarówno do poziomu niższego jak i wyższego. W każdym z zestawów występują 4 plansze wykonane z tworzywa, po których można pisać suchościeralnymi mazakami. - 4 plansze 98x17cm Zestaw dostosowany dla dzieci od 6 roku życia (1cm - 0,3cm). W zestawie występują: podwójny szlaczek do kreślenia łamanych ciągłych z 1cm odstępem, dwa razy podwójny szlaczek do kreślenia literopodobnych wzorów po śladzie kropkowym.		1		
17	Szlaczki graficzne - Zestaw II - niebieski / lub równoważny	Prezentujemy zestaw szlaczek graficznych wspomagających ćwiczenia rozmachowe. Do pakietu dołączone są magnesy. Szlaczki podzielone są na trzy stopnie trudności zaznaczone kolorem oraz odległościami linii w szlaczku. Zgodnie z zasadą stopniowania trudności, każdy z poziomów prezentuje ćwiczenia, które nawiązują zarówno do poziomu niższego jak i wyższego. W każdym z zestawów występują 4 plansze wykonane z tworzywa, po których można pisać suchościeralnymi mazakami. - 4 plansze 98x17cm Grafiką oraz szerokością linii (1cm) przeznaczony jest dla małych dzieci od 4 roku życia. W zestawie występują: drzewa do ćwiczeń w płynnym rysowaniu pętli z zaznaczeniem kierunków kreślenia linii, parasolki do ćwiczeń w kreśleniu linii literopodobnych i krótkich prostych, podwójny szlaczek do kreślenia ciągłych półkoli i pojedynczych pętelek, podwójny szlaczek do kreślenia ciągłych półkoli o różnej wielkości i ciągłych literopodobnych pętelek.		1		
18	Ćwiczenia kształtujące umiejętność czytania tekstu ze zrozumieniem / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia kształtujące umiejętność czytania tekstu ze zrozumieniem są przeznaczone dla dzieci, które mają problemy z czytaniem. Umieszczone w książce teksty są krótkie i opowiadają o konkretnych zjawiskach lub wydarzeniach. Opracowane do nich ćwiczenia kształtują umiejętność pisania zdaniami. Na końcu każdego rozdziału znajdują się zadania z treścią. Polecenia trudne przeplatane są ćwiczeniami relaksującymi, takimi jak: labirynty, krzyżówki, podpisywanie obrazków, kolorowanie, rysowanie. Całość została wzbogacona ciekawymi i oryginalnymi obrazkami.		16		
19	Alfabet zgadywanka / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zbiór 24 zagadek wraz z rozwiązaniami w formie obrazków na kartonikach. Dopasowanie znaczenia i kształtu kartonika to zabawa, która ćwiczy czytanie ze zrozumieniem, rozwija koncentrację oraz umiejętność logicznego myślenia. Tym razem w wersji dla dzieci czytających i nieczytających. • 24 dwudzielne kartoniki o wym. 8,2 x 5,2 cm • instrukcja gry.		1		

20	Bajki dla dyslektyków / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książkę, która jest niezastąpioną pomocą w zwalczaniu problemu z nauką czytania i pisania, który nie polega na tym, jak wielu sądzi, czy dziecko nauczy się czytać i pisać, lecz na tym, jakim sposobem i w jakim czasie to osiągnie. Prezentowane w niniejszej publikacji bajki pomagają dzieciom zbudować zbiór skojarzeń ułatwiających prawidłowe rozpoznawanie liter, a dzięki zabawie uatrakcyjniają proces nauki czytania i pisania. - format B5, 40 str.		16		
21	Rebusy obrazkowo-literowe / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: komplet obrazków, liter i symboli pozwala tworzyć dowolne rebusy o zróżnicowanym stopniu trudności. Rozwiązanie jednego rebusu umożliwia przejście do kolejnego. Kartoniki mają bardzo czytelną dla dziecka formę: obrazki, zielone litery (dodajemy w słowie), czerwone litery (zabieramy ze słowa), dodatkowe symbole +, - oraz = ułatwiają zrozumienie działania. Na załączonych planszach przedstawiono 84 przykładowych rebusów i ich rozwiązania. Rebuses może układać nauczyciel, mogą je układać i rozwiązywać dzieci samodzielnie lub w grupie. awartość: 100 kolorowych obrazków (4 x 6,5 cm) - 3 komplety liter zielonych (4 x 4 cm) - 2 komplety liter czerwonych (4 x 4 cm) - znaki (=, -, =) - 4 plansze z 84 rebusami (17 x 28 cm) - wszystkie elementy wykonane z grubej, lakierowanej tektury		1		
22	Piaskownica / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do zabaw z piaskiem, wpływająca korzystnie na rozwój motoryki rąk. Zachęca do pisania, rysowania, zabawy wałeczkami, przyozdabiania wykonanych wzorów. Piaskownica ma przezroczyste dno, co umożliwi podkładanie kolorowego tła dla uatrakcyjnienia efektów pracy. Do rysowania wzorów dołączone są narzędzia: grabie, grabki i listwa wyrównująca. Po ustawieniu piaskownicy na podświetlanym stole efekty kolorystyczne są jeszcze lepiej wyeksponowane i kreślenie staje się ciekawsze. W zestawie znajduje się: • 1 kg białego piasku. - wym. piaskownicy 65 x 60 x 4 cm		1		
23	Domino sylabowe / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc edukacyjną - na każdej kostce znajdują się dwie sylaby otwarte. Zadaniem dziecka jest łączenie kostek z takimi samymi sylabami. - wym. kostki 3,5x7cm - od 6 lat - 24 kostki		2		
24	Gąsiennica z kieszonkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do nauki alfabetu - poprzez wprowadzanie po jednym zwierzątku, z towarzyszącą piosenką lub wierszykiem - wspaniałe narzędzie do uświadomienia dzieciom czego się już nauczyły - gotowe narzędzie samooceny. • wym. 183 x 27 cm		1		
25	Koraliki z literkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw koralików o różnych kształtach, z literkami, do nawlekania i tworzenia oryginalnych naszyjników np. z własnym imieniem. Całość umieszczona w zasuwanym, drewnianym pudełku • wym. 28 x 24,5 x 2 cm • 170 drewnianych koralików (wym. 1,1 x 0,8 x 1 cm) z literkami do nawlekania • 72 drewniane kolorowe koraliki w kształcie rybki, misia, motylka, kwadratu, koła, serduszka, kwiatka, gwiazdki, owalnym • 8 kolorowych sznurówek o dł. 75 cm		2		

26	Alfabetyczne przewlekanki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: kolorowe karty do ćwiczeń usprawniających motorykę rąk i koordynację wzrokowo-ruchową oraz utrwalających znajomość alfabetu. <ul style="list-style-type: none"> • 3 karty o wym. 25 x 25 cm • 9 sznureczków 		6		
27	Suwaki terapeutyczne tarcze / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: suwaki będące jedną z metod powszechnie stosowanych w pracy z dziećmi, które mają trudności w czytaniu i pisaniu. Zalecane są dla dzieci czytających wolno z powodu głoskowania, które uniemożliwia syntezę wyrazu. Tarcza została oparta na stosowanym przez terapeutów i nauczycieli kole sylabowym (zwanym też suwakiem zegarowym). Na jego obwodzie znajdują się sylaby początkowe i końcowe, natomiast w środku sylaba powtarzająca się we wszystkich wyrazach. Po przeczytaniu sylab i połączeniu ich w wyraz (pomocne tu są: punktacja, strzałki oraz kolor tła) dziecko wpisuje je do arkusza zwanego wynikami strzelania do tarczy. W zestawie znajduje się 30 tarcz oraz pomoce ułatwiające łączenie odpowiednich sylab w wyrazy: strzała oraz tarcza z okienkiem. Suwaki są bardzo kolorowe, co z pewnością zachęci dziecko do ćwiczeń. <ul style="list-style-type: none"> • format: A4 • teczka: 16 kolorowych kart • 40 str. (zeszyt) 		3		
28	Suwaki terapeutyczne pociągi / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: suwaki będące jedną z metod powszechnie stosowanych w pracy z dziećmi, które mają trudności w czytaniu i pisaniu. Zalecane są dla dzieci czytających wolno z powodu głoskowania, które uniemożliwia syntezę wyrazu. Pociągi służą do ćwiczenia czytania wyrazów jednosylabowych o różnej ilości spółgłosek występujących obok siebie. Suwak "pociąg" składa się z dwóch części: pociągu, w którego wagonie znajdują się dwa okna (jedno ma wpisana stałą część, w drugim ukazuje się pozostała część wyrazu), oraz ruchomego paska, który wsuwa się w okno pociągu i przesuwa tak, aby ukazywał poszczególne części wyrazów. Po połączeniu liter w wyrazy, dziecko wpisuje je do specjalnego arkusza. W zestawie znajdują się 24 pociągi. Są bardzo kolorowe, co z pewnością zachęci dzieci do ćwiczeń. <ul style="list-style-type: none"> • format: A4 • teczka: 17 kolorowych kart • 32 str. (zeszyt) 		3		
29	Ortopudełko - Poziom I/lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ORTOPUDEŁKO, które służy do diagnozy i usprawniania widzenia obuocznego - funkcji wzrokowej niezbędnej w pracy z bliska oraz usprawniania poziomu koncentracji uwagi wzrokowej i fiksacji wzroku. Od istnienia i poziomu funkcji obuocznego widzenia zależy opanowanie techniki czytania i dobra jakość dłuższej pracy do blizy np.: czytanie, precyzyjne ruchy rąk, przepisywanie tekstów, odrabianie lekcji bez większych trudności oraz efektywna praca na komputerze. Szczegółowe informacje, jak korzystać z pomocy, podane są w instrukcji. Przeznaczone jest dla dzieci młodszych (od 6 lat).		1		

30	Bolek i Lolek. Alfabet i nauka czytania / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program skonstruowany jest tak, by dziecko nigdy się nie nudziło. Nauka liter i podstaw czytania jest tu pretekstem do przeżycia przygody w bajkowym świecie, w który albo można zagłębiać się coraz bardziej, albo przystanąć i pobawić się. Program składa się z 13 dużych, interaktywnych plansz oraz 50 zróżnicowanych gier i zabaw. Wyposażony jest w oryginalny system sylabizowania i czytania słówek przy pomocy myszki. Obsługa i poziom trudności dostosowane są do percepcji najmłodszych dzieci. Naturalnie, oprócz nauki, mały odkrywca znajdzie tu tradycyjnie dużo kolorowych animacji, wesołych dźwięków i ukrytych niespodzianek!		1		
31	Kocham czytać. Pakiet 18 zeszytów/lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: seria logopedyczna przeznaczona jest do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz starszych - zagrożonych dysleksją, z wadami wymowy. Pakiet 18 zeszytów pozwala dziecku: poznać wszystkie litery polskiego alfabetu, wcześniej rozpocząć naukę czytania, zwiększać zasób, słownictwa, opanować sztukę czytania ze zrozumieniem, uczyć się języków obcych, nauczyć się w przyszłości pisowni trudnych wyrazów. W zestawie gratis znajdują się: "Poradnik dla rodziców i nauczycieli" oraz "Kolorowanka". <ul style="list-style-type: none"> • 16 x 20 cm, • zeszyt 20 str., • kolorowanka 40 str., • poradnik 120 str. 		1		
32	Kreślę i łączę litery, wersja bezpętelkowa/lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książkę, która na poszczególnych stronach książki ukazuje wzory wszystkich liter i cyfr wraz z wyraźnie przedstawionymi punktami wejścia i kierunkiem kreślenia. <ul style="list-style-type: none"> • Format: A5 • 151 str. 		16		
2. Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy.						
1	Eduterapeutica logopedia - wersja	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie do pracy z dziećmi wykazującymi zaburzenia rozwoju mowy. Każdy nauczyciel wie, jak ważne w rozwoju dziecka jest właściwe rozumienie mowy i posługiwanie się nią. Stanowi ona podstawowe narzędzie poznania i wyrażania uczuć przez najmłodszych. Tymczasem według danych Światowej Organizacji Zdrowia nawet 40 % dzieci ma z nią problemy. Można jednak określić typowy przebieg procesu rozwoju mowy i wyróżnić jego uniwersalne etapy, co umożliwi wychwycenie odchyleń od normy językowej. Na tej podstawie została przygotowana właściwa dla poszczególnych etapów rozwoju dziecka standardy diagnostyczne oraz typowe metody profilaktyczne i terapeutyczne. Diagnoza ma formę "elektronicznej karty mowy małego pacjenta", zawierającej teksty wraz z opisem wyników. Testy diagnostyczne to proste multimedialne ćwiczenia bądź zabawy, polegające na wykonywaniu przez najmłodszych takich zadań jak łączenie w pary, szeregowanie, kategoryzowanie, naśladowanie określonych "min" i wiele innych zachęcających do wypowiedziania określonych słów.		1		

	rozszerzona / lub równoważny	Przechowywanie w systemie nagrania dziecka z ćwiczeń diagnostycznych ułatwiających analizę postępów. Logopedia wersja rozszerzona - terapia koncentruje się na zaburzeniach mowy i słuchu oraz wadach związanych z artykulacją i różnicowaniem głosek: szeregu szumiącego, szeregu syczącego, szeregu ciszącego, typu "r". W wersji rozszerzonej dołączono moduły terapeutyczne z zakresu: artykulacji głoski k, artykulacji głoski g, mowy bezdźwięcznej, słuchu fonetycznego, jąkania. Zestaw zawiera słuchawki z mikrofonem, program do kalibracji nagrań oraz drukarkę laserową. Z programem: naklejki - nagrody dla uczniów oraz ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2007.				
2	Harmonijka ustna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw wygodnych harmonijek do terapii logopedycznej. Proponowane do ćwiczeń narządu artykulacyjnego (zwiększających napięcie mięśniowe policzków, warg i języka). - 1szt. - 13x2,5cm		4		
3	Ładnie mówię głoski s z c dz / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc powstała przede wszystkim 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. - 3 zestawy zdjęć - 70 obrazków		1		
4	Memo rerki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw memo rerki to 72 kartoniki (36 par) z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoską r.		1		
5	Dziennik zajęć logopedy lub równoważne	Dziennik zajęć logopedy jest pozycją dostosowaną do pracy logopedy w szkole i zawiera takie elementy, jak: krótkie omówienie zadań logopedy, procedur i narzędzi badawczych; zestawienie danych dotyczących diagnozy i terapii logopedycznej; dane ucznia, diagnoza i indywidualny program terapii, ocena postępów dziecka; treść prowadzonych zajęć; wykaz obecności uczniów na zajęciach; kontakty z rodzicami hospitable i wizytacje; miejsce na notatki. W dzienniku przewidziano rubryki dla 80 uczniów. Dziennik zajęć logopedy jest zgodny z Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 24 sierpnia 2010 r. • format: A4 • 64 str.		1		
6	Dmuchane lotto / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: oryginalną grę, dającą wiele radości, a także wspomagającą w kontrolowaniu oddechu. Gra składa się z piłeczki i z podstawy zawierającej 9 zagłębień, w których umieszczono obrazki. Gracz dmuchając na piłeczkę, przemieszcza ją, a na swojej karcie lotto zakrywa pola odpowiadające tym, na których znajduje się piłeczka. - podstawa z tworzywa sztucznego o wym. 22 x 32 cm, składająca się z dwóch części - 4 karty z obrazkami - piłeczka do tenisa stołowego - 36 żetonów - instrukcja - 2 - 4 graczy - od 3 lat		1		

3. Zajęcia z gimnastyki korekcyjnej dla dzieci z wadami postawy ciała.						
1	Materac rehabilitacyjny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: materac wykonany z pianki o podwyższonej gęstości. - wym. 180x80x10cm		5		
2	Dysk sensoryczny/ lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dysk, którego objętość może być regulowana ilością powietrza. Do zabaw ruchowych jak i podkładania do siedzenia i leżenia. Specjalne wypustki pobudzają zmysł dotyku, wspomagają ćwiczenia rehabilitacyjne. śr. 32 cm		5		
3	Plansza na walcu / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: drewnianą planszę ze sklejki osadzoną na połowie walca, z wyżłobionym wzorem i kulą o średnicy 4cm poruszającej się po rowku; pozwala na ćwiczenie równowagi w kierunku prawo - lewo. - wym. 70x20x9cm		5		
4	Tor z fakturą / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: kolorowe elementy z tworzywa sztucznego, z których można tworzyć tory koliste, faliste i proste. Dzięki chropowatej powierzchni pobudzają zmysł dotyku. - 24 szt. (12 prostych i 12 zaokrąglonych) - wym. jednego elem. 31x12x6cm		1		
5	Równoważnia 4-zaczepowa / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 5 desek o wym. 100x9x2cm - 6 cegieł o 4 sworzniach łączących 2 deski o wym. 18x14x5cm C55		1		
6	Miękki spodek / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: miękki spode, rozmiar 21cm - 95g		1		
7	Skacząca planeta / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: przyrząd w kształcie planety zapewniający możliwość wykonania treningu równoważnego. Zastosowanie w korekcji wad postawy, poprawie wzorców ruchowych oraz ćwiczeń równowagi. Antypoślizgowa powierzchnia. • śr. 37 cm		5		
8	Kamienie rzeczne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: różnorodne kolorystycznie i wielkościowo 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		
9	Woreczki kolory / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: woreczki • 8 kolorów, wym. 10 cm		2		
	Piłka gimnastyczna 65 cm / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: miękką, wyjątkowo sprężystą kulę, na której można siedzieć, leżeć przodem lub tyłem czy też opierać się bokiem. Świetnie się również na niej skacze oraz wykonuje inne ruchy z podparciem przy pomocy rąk lub nóg. Istotą zabaw z piłką, jest to, że wszystkie te formy aktywności wymagają poszukiwania właściwej równowagi, co jednocześnie wiąże się z nieświadomym, ale wyjątkowo skutecznym angażowaniem mięśni stabilizujących ciała. Szukanie odpowiedniego balansu aktywizuje bowiem i wzmacnia mięśnie posturalne, odpowiadające za utrzymanie prawidłowej postawy ciała.				

10		<p>Konieczność nieustannego dbania o utrzymanie równowagi w czasie zabaw z piłką, bardzo pozytywnie wpływa również na propriocepcję, czyli umiejętność odczuwania własnego ciała w przestrzeni. Prawidłowa integracja w obrębie tego obszaru jest niezbędna do właściwego rozwoju odruchów planowania i prowadzenia ruchu, regulacji napięcia mięśniowego i koordynacji pracy mięśni, a także znajduje przełożenie na orientację z schemacie własnego ciała. Dzieci z właściwą propriocepcją nie wykazują więc zbyt dużego napięcia mięśniowego np. w czasie pisania, a ich ruchy cechuje lepsza celowość, precyzja i płynność.</p> <p>Ćwiczenia z piłkami nie pozwalają się nudzić. Kulisty kształt i duża elastyczność piłek aktywizuje ciało do wielopłaszczyznowego ruchu, którego forma – pozbawiona nużących powtórzeń – przynosi dużo radości i sprawia, że zwykłe ćwiczenia ogólnorozwojowe stają się świetną zabawą dla każdego dziecka.</p> <p>śr. 65 cm</p>		2		
11	Kule rehabilitacyjne / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: miękkie o różnych wielkościach i wagach kule dają wiele możliwości.</p> <p>Wykonane są z mocnej gumy, wypełnione piaskiem kwarcowym, co umożliwia wykorzystanie ich m.in. jako półkul sensorycznych i kamieni rzecznych (można po nich stąpać).</p> <p>Wysoka jakość produktu pozwala na wielofunkcyjność i wykorzystanie ich podczas zajęć wychowania fizycznego, zajęć korekcyjnych i rehabilitacyjnych jako elementy do ćwiczeń równowagi, korekcyjnych wad kręgosłupa, celności i precyzji ruchu, zręczności oraz szacowania odległości.</p> <p>W komplecie 6 szt:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 x 1 kg (kule niebieskie), 2 x 1,2 kg (kule zielone), 2 x 2 kg (kule fioletowe). <p>Wiek: 3+</p> <p>Waga: 9.40 kg</p>		1		
12	Ringo / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: przyrząd do urozmaicania ćwiczeń, zaznaczania linii środkowej ciała, do ćwiczeń antygravitacyjnych przy korekcji postawy.</p> <p>Dostępne kolory: żółty, różowy, zielony, niebieski.</p> <p>Wymiary: śr. zewn.17 cm</p>		5		
13	Duże piłki - woreczki rehabilitacyjne 2kg / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: kolorowe piłki o różnej wadze wypełnione są kuleczkami zanurzonymi w nietoksycznym żelu. Podczas ćwiczeń dopasowują się do kształtu ciała, a kulki przemieszczając się, dodatkowo masują skórę i pobudzają krążenie krwi. Piłki rehabilitacyjne zalecane są do gimnastyki korekcyjnej i wyrabiania nawyku trzymania właściwej postawy ciała.</p>		5		
14	Szczudła z antypoślizgową podstawą / lub równoważne	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: nowy sposób nauki utrzymania równowagi. Szczudła rozwijają koordynację ruchów dłoni z napięciem nóg. Wykonane z materiału odpornego na różnego rodzaju uderzenia, natomiast gumowe podstawki zapobiegają ślizganiu się szczudeł po gładkich powierzchniach. W zestawie sznureczki.</p>		5		

15	Tropy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw, w którym znajdują się 22 tropy-dłonie i 22 tropystopy wykonane z miękkiego tworzywa. Polecane do zajęć ruchowych, zawodów sportowych oraz gimnastyki korekcyjnej.		1		
16	Ławka gimnastyczna 2m lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ławeczka o wym.: długość 2 m wysokość 30 cm		1		
17	Drabinka półokrągła / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc gimnastyczną stanowiącą jeden z elementów toru przeszkód. Pomoc ma również zastosowanie w rehabilitacji neurologicznej u dzieci z zaburzeniami równowagi, zmianami napięciowymi w obrębie kończyn dolnych, problemami z przenoszeniem środka ciężkości ciała, poczuciem ciała w przestrzeni, koordynacją ruchową. dł. 98 cm, szer. 44 cm, wys. 50 cm		1		
18	Drażki gimnastyczne 100cm 10szt / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: drażki gimnastyczne 10 szt.; śr. 2,5 cm		1		
19	Gruszka rehabilitacyjna - duża / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: gruszkę o powiększonych wymiarach pokryta trwałą tkaniną, łatwą do utrzymania w czystości. Granulat, który wypełnia gruszkę dopasowuje się do ciała siedzącego, stanowi wygodne siedzisko i przyrząd do ćwiczenia koordynacji ruchowej. - wym. 150x60cm - waga 6kg		1		
20	Gra w klasy z pianki / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: elementy wykonane z pianki, z których po złożeniu otrzymamy chodniczek w formie znanej i lubianej gry w klasy. Nieograniczone brzegi elementów pozwalają na dowolne łączenie ich ze sobą, po to by stworzyć własne gry. Zestaw pozwala na ułożenie maty do zabaw i ćwiczeń. Wielkość i forma gry umożliwiają wykorzystanie jej w pokoju, sali zabaw i w ogrodzie. - 12 szt. o wym. 30cm - 4 krążki		1		
21	Obręcze gimnastyczne 70 cm / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: obręcze gimnastyczne, 4 szt. o średnicy 70 cm.		1		
22	Obręcze gimnastyczne 60 cm / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: obręcze gimnastyczne, 4 szt. o średnicy 60 cm.		1		
23	Piankowy tor przeszkód / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: figury wytworzone są z lekkich, grubych piankowych rur. W skład kompletu wchodzi 5 podstawowych kształtów i 5 par podstawek. Zestaw służy do zabaw ruchowych w sali lub na boisku. Umożliwia tworzenia nowych torów z przeszkodami.		1		

24	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik, który przeznaczony jest dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		
25	Platforma na kółkach / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: przyrząd przeznaczony do ćwiczeń rozwijających równowagę, koordynację, zwinność itp. Osoba ćwicząca może wprawić planszę w ruch za pomocą rąk lub nóg, kładąc się na brzuchu. Może być też pchany lub ciągnięty przez innych ćwiczących. Platforma posiada po bokach uchwyty i 4 kółeczka. Wymiary: 41x30,5 cm. Grubość płyty 1,8 cm		5		
PD7 Szkoła Podstawowa w Prątnicy - pakiet VII						
1. Zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji.						
	Edu sensus Dysleksja Pakiet Profesjonalny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie wspomagające profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną, pozwalające na przeprowadzenie profesjonalnej, efektywnej i atrakcyjnej dla dziecka terapii specyficznych trudności w nauce czytania i pisania, przeznaczone dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi z problemami w nauce czytania i pisania, przede wszystkim z uczniami z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową. Zawartość oprogramowania: • Aplikacja terapeuty – program do zarządzania pracą terapeuty - program zarządzający, który pozwala na archiwizowanie i drukowanie przydatnej dokumentacji, np. ćwiczeń usprawniających grafomotorykę, ilustracji czy dyplomów, umożliwia zapisanie wszelkich informacji zebranych podczas obserwacji dziecka i w trakcie analizy dokumentów sporządzonych przez specjalistów (np. psychologa, lekarza, pedagoga) oraz podczas wywiadu • Ocena ryzyka dysleksji - moduł diagnostyczny dla dzieci po pierwszym roku nauki czytania - zestaw materiałów interaktywnych wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu, profesjonalnie przystosowany do pełnej oceny ryzyka dysleksji u dzieci, służyć ma przede wszystkim jak najwcześniejszemu wychwyceniu dzieci z grupy ryzyka dysleksji oraz udzieleniu im wczesnej pomocy w zakresie nauki liter oraz różnicowania grafemów podobnych.				

1		<ul style="list-style-type: none"> • Litery – moduł terapeutyczny dla dzieci do 7-9 lat, służy do nauki i utrwalania kształtu liter, łączy w sobie ćwiczenia z wielu obszarów takich jak: koordynacja ruchowa, wzrokowo-ruchowa, słuchowo-ruchowa i wzrokowo-słuchowo-ruchowa, grafomotoryka, logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętności klasyfikacji elementów, dzięki funkcjonalności zwanej Kreatorem zajęć terapeuta ma możliwość zmieniania lub modyfikowania struktury zajęć, przede wszystkim z uwagi na specjalne potrzeby edukacyjne, możliwości i ograniczenia swoich uczniów. Program zawiera także obszerny pakiet różnorodnych kart pracy; • Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisanie – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat; • Ocena przyczyn trudności w nauce czytania i pisanie – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat, przystosowany do przeprowadzenia kompleksowej oceny dziecka, pomocnej w diagnozowaniu przyczyn niepowodzeń szkolnych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, zawiera zestaw prób diagnostycznych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, ćwiczenia wprowadzające (próby przed wykonaniem zadania), a także profesjonalną dokumentację badania – zarówno tę tworzoną dynamicznie przez program w trakcie diagnozy, jak i dokumenty tradycyjne do wypełnienia (wywiad z rodzicami, dzieckiem itp.). • Trening słuchania, czytania i pisanie cz.1 – moduł terapeutyczny dla dzieci do 9-10 lat, zawiera zestaw wysokiej jakości materiałów multimedialnych wspomagających umiejętność czytania i pisanie, doskonalących funkcje percepcyjno-motoryczne oraz kształtujących wrażliwość i świadomość ortograficzną, materiały są przeznaczone dla dzieci w młodszym wieku szkolnym, jest idealnym narzędziem do indywidualnej pracy terapeutycznej, a także przynosi doskonałe efekty podczas zajęć dydaktycznych w grupie, jako alternatywna forma pracy. • Zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych <p>Aplikacja umożliwia:</p> <ul style="list-style-type: none"> •tworzenie bazy uczestników zajęć i zarządzanie nią, np. grupowanie dzieci pod względem tych samych obszarów terapii, •przeprowadzenie diagnozy pedagogicznej i zapis jej wyników, •śledzenie postępów terapii, •swobodne kreowanie scenariusza zajęć za pomocą Kreatora zajęć. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2005. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:• MS Windows XP/Vista/7• Internet Explorer 6.0 lub wyższy• zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM• karta dźwiękowa z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami• karta graficzna (minimalna rozdzielczość 1024x768) z tysiącami kolorów• port USB• mysz lub inne urządzenie wskazujące• napęd CD-ROM/DVD ROM 		1		
2	Klocki logo / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: klocki do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisanie, ortografii i matematyki. W kasecie znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwia właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Klocki są nieocenioną zabawką dla dzieci od 3 lat</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. 1,5 x 4 x 1,5 cm 		1		

3	Instrukcja do klocków Logo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: instrukcję do klocków służących do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii i matematyki. W kasecie znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwia właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Klocki są nieocenioną zabawką dla dzieci od 3 lat • wym. 1,5 x 4 x 1,5 cm		1		
4	Bajki - Grajki - zestaw 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestawy bajek -grajek to "odkurzone" i "uuspółcześnione" bajki muzyczne - tytuły klasyki bajek dziecięcych mówią same za siebie. Wydawane były w latach 70- tych i 80- tych na płytach winylowych i kasetach. Bajki nie zestarzały się między innymi dlatego, że głosu bohaterom użyczyli najlepsi polscy aktorzy: Irena Kwiatkowska, Barbara Kraftówna, Magdalena Zawadzka, Iga Cembrzyńska, Władysław Hańcza, Jan Kobuszewski, Piotr Fronczewski, Wiesław Michnikowski, Marian Kociniak, artyści z nienaganną dykcją, którzy wyśmienitą techniką interpretacji zaciekawiają i bawią dzieci i dorosłych. Atutem bajek- grajek jest ich wartość edukacyjna. "Bajka muzyczna to materiał odbierany za pomocą słuchu, który pobudza do rozwoju funkcje słuchowo-językowe. Słuchanie tego typu bajek przede wszystkim usprawnia uwagę, spostrzeganie dźwięków i pamięć słuchową, a więc uczy skupiać uwagę na informacjach dźwiękowych, zapamiętywać je i Pozwala to na odbieranie mowy ze zrozumieniem, służy wzbogaceniu słownika. Słuchanie (a nie oglądanie) bajek ma też wielkie znaczenie dla pobudzania wyobraźni. Śledzenie przebiegu wydarzeń, dokonywanie porównań, skojarzeń, przewidywanie, wyciąganie wniosków i wykonywanie podobnej pracy umysłowej kształtuje myślenie pojęciowo - słowne" - fragment opinii prof. dr hab. Marty Bogdanowicz 1. "O dwóch takich co ukradli księżyc" 2. "Plastusiowy pamiętnik" 3. "Calineczka" 4. "Legendy: O złotej kacze." 5. "Legendy : O Bazyliśzku." 6. "Legendy: Wars i Sawa." 7. "Dzieci Pana Astronoma" 8. "Pan Twardowski na kogucie" 9. "Szelmstwa Lisa Witalisa" 10		1		
5	Bajki - Grajki - zestaw 2 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie bajki: 1. "Pimpusia Sadełko" 2. "Muchy króla Apsika" 3. "Wielka niedźwiedzica" 4. "Konik Garbusek" 5. "Zabawa w podróż" 6. "Knypś z czubkiem" 7. "Czarodziejski młyn" 8. "Guliwer" 9. "Pan Ropuch" 10. "Wielki Czarodziej Oz"		1		
6	Bajki - Grajki - zestaw 3 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie bajki: 1. "Poszukiwacze złota" 2. "Doktor Nieboli" 3. "Dziadek do orzechów" 4. "Wyprawa na szklaną górę" 5. "Miki Mol i zaczarowany kuferek czasu" 6. "Baśń o złotym ptaku" 7. Bajka o lwiej grzywie" 8. "Noc u Wedła" 9. "O królu Bocianie" Bocian Król 10. "Drzewko Aby-Baby"		1		
7	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pierwszą z serii 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.		6		
8	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 2 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: drugą z serii 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.		6		

9	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 3 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: trzecią z serii 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.		6		
10	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 4 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: czwartą z serii 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.		6		
11	Rzeczowniki 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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.		4		
12	Rzeczowniki 2 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zbiór ćwiczeń i zabaw językowych kształtujących i utrwalających pojęcie rzeczownika. Przeznaczony jest dla dzieci, które poznały tę część mowy w podstawowym zakresie i potrafią odnaleźć rzeczownik w grupie innych wyrazów, określić pytanie, na które odpowiada, i liczbę, w której występuje. Zawarte w nim ćwiczenia poszerzają i utrwalają wiadomości na temat rzeczownika i jego roli w języku polskim. Pokazują tożsamość wyrazu pomimo jego różnych form deklinacyjnych, bogactwo języka wynikające z m. ożliwości tworzenia wyrazów pochodnych, a także przybliżają podstawowe zasady ortograficzne związane z pisownią rzeczowników. Wskazują związki i zależności zachodzące pomiędzy rzeczownikiem a innymi częściami mowy. Wszystkie ćwiczenia mają formę zabaw językowych, łamigłówek i komiksów, są barwnie i humorystycznie ilustrowane.		4		
13	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik jest przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		

14	Co robi? Co robią? / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książkę przeznaczoną 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.		16		
2. Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych.						
1	Matematyka - terapia pedagogiczna wersja sieciowa do 10 stanowisk (pakiet 5 części) / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program wspomagający naukę, diagnozę i terapię zaburzeń umiejętności matematycznych. Zrozumienie matematyki pomaga w zrozumieniu świata, a dodatkowo kształtuje i rozwija logiczne myślenie. Zawartość zestawu • 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. • pakiet pomocy tradycyjnych. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2005.		1		
2	Kostki z oczkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 12 kostek do zabaw i gier, wykonanych z tworzywa sztucznego. • wym. 1,6 cm		10		
3	Duża miara - 1 m / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dużą linijkę z wyraźnie oznaczonymi pomiarami od 1 do 10 cm. Zaokrąglone końcówki, bezpieczne dla dzieci. Wykonana z tworzywa sztucznego. Pomoc edukacyjna do wykorzystania w nauce pomiarów długości. • wym. 100 x 5 x 1,5 cm		1		
4	Magnetyczne kwadraty z tablicą / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dużą tablicę z magnetycznymi liczbami, które można różnie układać. Liczby przedstawione są w dwóch kolorach: niebieski - liczby parzyste i czerwony - liczby nieparzyste. Bardzo dobra pomoc do wykorzystania na lekcjach matematyki w klasach I-III • tablica w aluminiowej ramce, wym. 60 x 60 cm • kwadraty magnetyczne od 1 do 100 wym. 10 x 10 cm		1		
5	Duże liczydło na stojaku / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: liczydło z koralikami w 2 kolorach. • wym. 85 x 120 cm		1		
6	Waga szkolna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: metalową wagę z płaskimi szalkami. Doskonała do ważenia różnorodnych zabawek, materiałów, jedzenia itp.		1		

7	Zestaw dużych odważników / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw 4 dużych odważników: <ul style="list-style-type: none"> • 1 x 500g, • 2 x 200g, • 1 x 100g 		1		
8	Zestaw odważników w pudełku / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw 10 odważników: <ul style="list-style-type: none"> • 2 x 1g, • 2 x 2g, • 2 x 5g, • 2 x 10g, • 1 x 20g, • 1 x 50g. 		1		
9	Mnożenie - domino / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: domino, które w przyjazny sposób przybliża i utrwała tabliczkę mnożenia. Pomoc zawiera 4 zestawy po 24 tabliczki. Zestaw 1: żółte tabliczki to mnożenie przez 2 i 3. Zestaw 2: czerwone tabliczki to mnożenie przez 4 i 5. Zestaw 3: zielone tabliczki to mnożenie przez 6 i 7. Zestaw 4: niebieski tabliczki to mnożenie przez 8 i 9. Zestawy można wykorzystywać jako osobne gry lub łączyć je, by zwiększyć poziom trudności. Każdy zestaw posiada inny kolor dla łatwej identyfikacji. Trwałe i łatwe do czyszczenia domino umieszczone jest w solidnych pudełeczkach. <ul style="list-style-type: none"> • 24 elementy o wym. 4 x 8 cm. 		1		
10	Zbiory i liczby / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 10 kart ze zbiorem obrazków, do których przyporządkujemy jego liczbę. Karty wykonane są z tworzywa sztucznego, co zapewnia ich trwałość w czasie użytkowania. <ul style="list-style-type: none"> • 20 kart, • wym. 13 x 13 cm 		3		
11	Klocki matematyczne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: <ul style="list-style-type: none"> • 100 kostek (2 x 2 cm) w 10 kolorach, dających dużo możliwości łączenia ich ze sobą. Do budowania oraz zabaw matematycznych. 		8		
12	Idziemy na zakupy / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę, która w prosty i zabawny sposób ćwiczy umiejętność dodawania. W zabawie może uczestniczyć nawet 12 graczy. Każde dziecko otrzymuje kartę z ilustracją wózka na zakupy wraz ze wskazaną ilością monet (prawy górny róg karty). Dziecko dobiera właściwą ilość monet zgodnie ze wskazaniem na karcie. Zadaniem dzieci jest zakup zabawek czyli wypełnienie koszyka zabawkami o określonej cenie i wydanie wszystkich monet. Dzięki grze, dzieci uświadamiają sobie z jakich części mogą składać się liczby, przygotowują się również do operowania pieniędzmi. <ul style="list-style-type: none"> • 12 kart - wózków, • 55 kart z zabawkami, • 75 monet, • instrukcja. 		1		

13	Zestaw matematyczny z kartami zadań lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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 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.		1		
14	Eduterapeutica Dyskalkulia / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program dający możliwość wczesnej diagnozy i skutecznej terapii problemów w nauce umiejętności matematycznych. Diagnoza obejmuje ćwiczenia, które badają: kodowanie, stałość liczby, stałość tworzywa, orientację przestrzenną (ćwiczenia łatwiejsze) oraz (ćwiczenia trudniejsze), rytmy, ciągi konsekwentne (ćwiczenia łatwiejsze) oraz (ćwiczenia trudniejsze), operacje na liczbach (ćwiczenia łatwiejsze) oraz (ćwiczenia trudniejsze). Wyniki ćwiczeń diagnostycznych interpretowane są w pięciu kluczowych dla rozwoju umiejętności matematycznych obszarach, stanowiących również oś samej terapii: (MO) myślenie przedoperacyjne i operacyjne, (P) percepcja, (S) samokontrola, (PO) pamięć operacyjna - proceduralna, (MPS) myślenie przyczynowo skutkowe oraz orientacji w czasie przestrzeni. Ostatnim elementem diagnozy jest część opisowa wypełniana przez terapeutę. Uwzględnia ona wyniki wcześniejszej ogólnej diagnozy pedagogicznej, uzyskanej automatycznie z wyników ćwiczeń oraz własnej obserwacji i wniosków. Terapia jest planowana, rejestrowana i analizowana na podstawie następujących rodzajów ćwiczeń: Ćwiczenia komputerowe wykonane przez dziecko, ćwiczenia wykonywane na wydrukowanych dla dziecka arkuszach (karty pracy), ćwiczenia wykonywane pod nadzorem rodziców w oparciu o wydrukowane poradniki (instrukcje).		1		
15	Matematyczny twister / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dużą planszę do zabaw dla grupy zarówno w plenerze, jak i w sali. Wielofunkcyjna plansza służy rozwijaniu umiejętności matematycznych w zakresie czterech działań. W połączeniu z kostkami będącymi w zestawie można np. dodawać wyrzucone wartości z kostek i wskakiwać na pola planszy tworzące wynik (np. dodawania). Innym wariantem podstawowym gry jest ćwiczenie umiejętności rozkładu wyrzuconej na kości liczby na mniejsze składniki. Zestaw zabaw opisany w załączonej do planszy instrukcji pozwala na wprowadzenie elementów rywalizacji do gier. W komplecie 4 metalowe szpilki do zamocowania na trawie. Wykonana z łatwo zmywalnej tkaniny. W aktywny sposób rozwija umiejętności matematyczne.		1		
16	Zestaw konstrukcyjny/lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw manipulacyjny do zabaw konstrukcyjnych i do nauki geometrii. Duża liczba otworów w kulkach pozwala trwale łączyć je z sobą za pomocą patyczków pod różnymi kątami, dzięki czemu można tworzyć m.in. graniastosłupy i ostrosłupy. Gotowe modele są doskonałą pomocą na zajęciach dotyczących pojęć geometrycznych, tj. krawędź, przekątna, powierzchnia, objętość itp. Zestaw wyróżnia się wysoką jakością wykonania. - 180 kolorowych kulek o śr. 16 mm - każda kulka posiada 26 otworów - 180 słomek o dł. 16–75 mm		1		

17	Zestaw trygonometryczny do tablic / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: wysokiej jakości przybory do odmierzania wartości liczbowych. Posiadają uchwyty do trzymania. <ul style="list-style-type: none"> • linijka o dł. 100 cm • 2 ekierki • cyrkiel • kątomierz • magnesy pomocnicze umożliwiające przytwierdzenie przyborów do tablicy. 		1		
18	Zestaw kontrolny PUS / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw kontrolny, 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, zamkniętym 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 zapewniają możliwość pracy całej grupie. <ul style="list-style-type: none"> • 10 zestawów 		1		
19	Zestaw 12 książek PUS / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw 12 książeczek • 116017 Liczę w pamięci 1 • 116018 Liczę w pamięci 2 • 116019 Liczę w pamięci 3 • 116020 Liczę w pamięci 4 • 116021 Liczę w pamięci 5 • 116022 Od gwiazdki do bajki 1 • 116023 Od gwiazdki do bajki 2 • 116024 Od gwiazdki do bajki 3 • 116025 Od gwiazdki do bajki 4 • 116135 Matematyka konkretna. Symetria, miary, waga i pieniądze • 116136 Matematyka na wesoło: Zadania tekstowe 1 • 116137 Matematyka na wesoło: Zadania tekstowe		1		
20	Tangram szkolny (plansze) / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: plansze doskonale do ćwiczeń: układanie mozaiki, obrysowywanie, komponowanie ornamentów z poznanych figur, rozpoznawanie różnych kształtów geometrycznych w zarysach brył czy wielokątów. Ćwiczenia takie dają uczniom możliwość rozbudzania twórczego myślenia, zauważania i badania różnych własności figur geometrycznych, np. równe boki kwadratu. - 20 szt.		1		
21	Zegar z magnesami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: duży zegar demonstracyjny, wyposażony w magnesy dzięki czemu może być umieszczany na tablicy. Zsynchronizowane wskazówki. <ul style="list-style-type: none"> • śr. 41 cm 		1		

22	Edu-ROM – gra matematyczna Pierwsze Odkrycia/lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: eduROM Gry edukacyjne Matematyka to seria multimedialnych programów edukacyjnych, rozwijających umiejętności matematyczne dzieci w wieku szkolnym. Dziecko, wcielając się w różne postacie i przeżywając pasjonujące przygody, rozwiązuje zadania matematyczne. 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. Produkty z serii eduROM gry edukacyjne Matematyka 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 ce eduROM Pierwsze odkrycia 5-6 lat W trakcie gry, rozwiązując ćwiczenia, dziecko będzie mogło przeżyć 15 wesołych przygód. Nagrodą za rozwiązanie każdego ćwiczenia jest naklejka. Aby zdobyć główną nagrodę, dziecko musi zebrać wszystkie naklejki. Rozwiązując zadania, ćwiczy dodawanie i odejmowanie liczb, grupowanie różnych przedmiotów według ich kształtu i koloru, porównywanie liczebności zbiorów i odczytywanie czasu, a przy okazji świetnie się bawi.		1		
23	Geometryczne kształty z tworzywa / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 250 kolorowych figur z tworzywa sztucznego. Mogą być układane wg kart zadań (500020) • grubość el. 5 mm		1		
24	Karty zadań / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Zestaw 20 dwustronnych kart z wzorami o dwóch stopniach trudności. • format A4 • gruby, lakierowany karton		1		
25	Magnetyczne ułamki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do poznania najważniejszych właściwości ułamków. Duże listwy o jednakowej długości podzielono na części, aby zobrazować całość oraz ułamki $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$, $1/6$, $1/8$, $1/10$ i $1/12$. Listwy wykonane są z estetycznego, wytrzymałego tworzywa w atrakcyjnych kolorach, wystarczą na długie lata interesującej nauki. Zestaw ten znacznie ułatwia dzieciom opanowanie tego trudnego działu matematyki, zrozumienie abstrakcyjnych pojęć i działań związanych z ułamkami. • 9 różnych kolorów • od $1/1$ do $1/12$ • wym. $1/1$ 100 x 10 cm		1		
26	Liczmany magnetyczne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: • 100 szt. dwustronnych magnetycznych żetonów • śr. 5 cm		1		

27	Paski magnetyczne do liczmanów / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 6 magnetycznych plansz w tym <ul style="list-style-type: none"> • 4 plansze o wym. 30 x 8 cm z 5 pustymi polami • 1 z liczbami od 1 do 10 o wym. 60 x 8 cm • 1 z liczbami od 11 do 20 o wym. 60 x 8 cm. Wspierała pomoc do nauki liczenia w zakresie do 20. 		1		
28	Zestaw Kontrolny PALETA / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc edukacyjną przeznaczoną dla dzieci w wieku szkolnym. Składa się z okrągłej podstawy o średnicy 27 cm wykonanej z drewna i 12 drewnianych klocków w sześciu kolorach. Dziecko rozwiązuje zadania poprzez umieszczenie drewnianych klocków w odpowiednich nacięciach na palecie. Strony kontrolne tarcz pozwalają dziecku sprawdzić poprawność wykonanych zadań. Do malowania i lakierowania zastosowano farby ekologiczne, nieszkodliwe dla zdrowia.		1		
29	Tarcze ćwiczeń M1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Komplet 12 tarcz ćwiczeń do "Palety" przeznaczonych dla dzieci w klasach od 0 do III. Obejmują podstawowe działania arytmetyczne. Wykonywanie kolejnych zadań doskonali nie tylko pamięciowe opanowanie umiejętności liczenia, ale przede wszystkim zdolność formułowania wniosków i dochodzenia do wyniku samodzielnie, tak żeby abstrakcyjna dla dzieci wiedza była łatwiej przyswajalna. Wszystkie tarcze zostały opracowane zgodnie z zasadą stopniowania trudności.		1		
30	Tarcze ćwiczeń M2 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: komplet 12 tarcz ćwiczeń do "Palety" przeznaczonych dla dzieci w nauczaniu początkowym. Obejmują podstawowe działania arytmetyczne tj. dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 bez przekraczania i z przekroczeniem progu dziesiętkowego, dodawanie i odejmowanie trzech liczb. Wykonywanie kolejnych zadań doskonali, nie tylko pamięciowe opanowanie umiejętności liczenia, ale przede wszystkim zdolność formułowania wniosków i dochodzenia do wyniku samodzielnie, tak żeby abstrakcyjna dla dzieci wiedza była łatwiej przyswajalna. Wszystkie tarcze zostały opracowane zgodnie z zasadą stopniowania trudności, po to, żeby dziecko zachęczone sukcesem przy rozwiązywaniu pierwszych zadań, chętnie podejmowało próby rozwiązywania kolejnych.		1		
31	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik, który przeznaczony jest dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		
32	Tarcze ćwiczeń M5 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tarcze ćwiczeń M5 to komplet 12 tarcz ćwiczeń do "Palety" przeznaczonych dla dzieci w nauczaniu początkowym. Obejmują mnożenie i dzielenie w zakresie 100. Dzieci ćwiczą na nich również znajdowanie brakującego czynnika, iloczyn trzech czynników oraz kolejność wykonywanych działań.		1		

3. Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych - zajęcia ruchowe.						
1	Obręcze cyrkowe/lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: kolorowe obręcze wykonane z wysokiej jakości giętkiego tworzywa sztucznego. Mogą służyć do żonglowania i rzucania. • śr. 24 cm, 70 g • 2 szt.			8	
2	Zestaw gimnastyczny/lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: wieloelementowy zestaw, który pozwala na tworzenie różnych torów przeszkód i ciekawych układów do ćwiczeń gimnastycznych. Skład zestawu: drążki gimnastyczne o dł. 70 cm - 8 szt., obręcze o śr. 50 cm - 4 szt., cegły łączniki - 4 szt., zaciski - 30 szt., pachołki - 4 szt. (2 żółte, 2 czerwone)			1	
3	Obręcze cyrkowe/lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: kolorowe obręcze wykonane z wysokiej jakości giętkiego tworzywa sztucznego. Mogą służyć do żonglowania i rzucania. • śr. 24 cm, 70 g • 2 szt.			8	
4	Drążki gimnastyczne/lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: drążki gimnastyczne 4 szt., dł. 70 cm			2	
5	Mata gimnastyczna zielona - kształtki rehabilitacyjne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: lekką matę do ćwiczeń oraz zabawy. Złożona z 3 części. • wym. po rozłożeniu 155 x 62 x 2 cm			4	
6	Maxi - roller / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: maxi roller 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.			4	
7	Piłka skacząca Hop 65 cm / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: piłkę skaczącą, która wytrzymuje 150 kg nacisku przy skakaniu, zabawa z piłką ćwiczy mięśnie całego ciała, chwytność i ogólną kondycję fizyczną. Posiada stabilny uchwyt do trzymania.			3	
8	Półkule / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: wyprofilowane, antypoślizgowe elementy wypełnione piaskiem. Służą do chodzenia z zachowaniem równowagi. Ćwiczą koordynację ruchową i sprawność. • 6 szt., • śr. 15 cm, • wys. 7 cm			1	
9	Plansza bujaczek / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: przyrząd. Który służy do bujania na boki. Ćwiczy u dzieci koordynację ruchową. • wym. 52 x 13 x 9,5 cm • maks. obciążenie 120 kg			1	

4. Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych - zajęcia polonistyczno - matematyczno - przyrodnicze "Super głowa".

1	Matematyka konkretna. Symetria, miary, waga i pieniądze / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zbiór tematycznych ćwiczeń zawartych w książeczce. 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. Celem poszcz. ćwiczeń jest pogłębianie umiej. 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. Przez ćwiczenia zawarte w tej książeczce dziecko utrwali znajomość poznanych znaków rzymskich od I do XII.		4		
2	Matematyka na wesoło: Zadania tekstowe 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zbiór zadań tekstowych z matematyki, które: 1. ułatwiają wprowadzanie i kształtowanie nowych pojęć matematycznych; 2. wiążą matematykę z życiem i przygotowują do rozwiązywania praktycznych problemów; uczą wytrwałości przy pokonywaniu trudności; 3. uczą analizy i rozumienia tekstów matematycznych; 4. sprzyjają wielostronnej aktywności, rozbudzają zainteresowanie, zaciekawiają; 5. rozwijają myślenie i ćwiczą procesy myślowe np. takie jak: <ul style="list-style-type: none"> • analizę i syntezę, • uogólnianie i abstrahowanie, • myślenie przez analogię, • myślenie twórcze i krytyczno - logiczne; 6. informują, czy uczniowie potrafią prawidłowo zastosować przyswojone pojęcia w nowej sytuacji; 7. integrują różne obszary edukacyjne; 8. stwarzają możliwości i warunki do pracy samodzielnej oraz do poszukiwania rozmaitych strategii rozwiązań na miarę możliwości uczniów; 9. rozwijają zdolność do długotrwałego intensywnego wysiłku intelektualnego.		4		

3	Matematyka na wesolo: Zadania tekstowe 2 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zbiór zadań tekstowych z matematyki, które: 1. ułatwiają wprowadzanie i kształtowanie nowych pojęć matematycznych; 2. wiążą matematykę z życiem i przygotowują do rozwiązywania praktycznych problemów; uczą wytrwałości przy pokonywaniu trudności; 3. uczą analizy i rozumienia tekstów matematycznych; 4. sprzyjają wielostronnej aktywności, rozbudzają zainteresowanie, zaciekawiają; 5. rozwijają myślenie i ćwiczą procesy myślowe np. takie jak: <ul style="list-style-type: none"> • analizę i syntezę, • uogólnianie i abstrahowanie, • myślenie przez analogię, • myślenie twórcze i krytyczno - logiczne; 6. informują, czy uczniowie potrafią prawidłowo zastosować przyswojone pojęcia w nowej sytuacji; 7. integrują różne obszary edukacyjne; 8. stwarzają możliwości i warunki do pracy samodzielnej oraz do poszukiwania rozmaitych strategii rozwiązań na miarę możliwości uczniów; 9. rozwijają zdolność do długotrwałego intensywnego wysiłku intelektualnego.		4		
4	Zestaw trygonometryczny do tablic / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: wysokiej jakości przybory do odmierzania wartości liczbowych. Posiadają uchwyty do trzymania. <ul style="list-style-type: none"> • linijka o dł. 100 cm • 2 ekierki • cyrkiel • kątomierz • magnesy pomocnicze umożliwiające przytwierdzenie przyborów do tablicy. 		1		
5	Liczę w pamięci 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.		8		
6	Liczę w pamięci 2 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: to zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.		8		
7	Liczę w pamięci 3 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.		8		
8	Liczę w pamięci 4 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zbiór zadań dotyczących 4 podstawowych działań arytmetycznych. Służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.		8		
9	Przymiotniki 1 / lub równoważny	Jaki? Jaka? Jakie? Książeczka przeznaczona jest dla dzieci w nauczaniu zintegrowanym i służy kształtowaniu pojęcia przymiotnika. Znakomicie nadaje się do zajęć wyrównawczych i ukierunkowanej pracy z dziećmi z dysleksją i dysortografią oraz w terapii logopedycznej.		4		

10	Poznajemy miasta Polski / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc składającą 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 wzbudzenie zainteresowań tekstem mówionym i poznanie legend, z doskonaleniem zdolności kojarzenia, budzenie świadomości narodowej, poznawanie wybranych miast Polski charakterystycznych dla naszego kraju, rozwijanie zainteresowania pięknem i historią naszej ojczyzny.		1		
11	Mikroskop / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: mikroskop z 57 elementami do poznawania mikro świata, z powiększeniem od 100 do 1200 razy. Dla dzieci od 6 lat. Zestaw zawiera: <ul style="list-style-type: none"> • szkło powiększające 3 i 7 razy, • identyfikator naukowca, • 2 gotowe preparaty, • 10 czystych preparatów, • 12 etykiet, • 12 błon zabezpieczających slajdy, • 12 szkiełek nakładkowych, • 2 fiołki, • wkrętak, • igła preparacyjna, • pęseta, • skalpel, • szpatułka, • instrukcję. 		1		
12	Globus fizyczny podświetlany / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: globus podświetlany• śr. 32 cm, <ul style="list-style-type: none"> • wys. 48 cm 		1		
13	Cylindry menzurki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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.		1		
14	Wskaźnik wagowy od 0 do 1000 g / lub równoważny	Przydatne na zajęciach matematycznych do ważenia różnych rzeczy.		1		
15	Nauka czasu / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 52 karty z prezentacją godzin do zabaw o różnym stopniu trudności. Zadaniem dzieci jest dobieranie do siebie tych samych godzin, (wskazanych na zegarze analogowym lub cyfrowym a w przypadku nauki angielskiego odpowiedniego zapisu literowego danej godziny)		1		

16	Uczymy się słówek - książka z ćwiczeniami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 400 kart ze zdjęciami do kserowania i wycięcia. Tematyka ćwiczeń: kolory, ubrania, żywność, meble, przedmioty codziennego użytku, przeciwieństwa, ludzie, zabawki, rodzina, uczucia, artykuły szkolne, zawody i inne. Do nauki słówek i budowania zdań w każdym języku. <ul style="list-style-type: none"> • Wymiar zeszytu: 28 x 21,5 cm • 3 gry planszowe • puzzle z numerami od 1 do 20 • gra lotto i bingo 		1		
17	Multimedialny program edukacyjny "Przygoda z pogodą" pakiet 3 programów (nieograniczona ilość stanowisk) / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: multimedialny program edukacyjny rozwijający zainteresowania dzieci w zakresie zjawisk przyrodniczych. Interaktywna gra pozwalająca na zdobycia przez dzieci w wieku 5-10 lat podstawowej wiedzy dotyczącej zjawisk i praw przyrody. To doskonałe narzędzia, które można wykorzystać zarówno w pracy z uczniem w szkole, jak i w domu – jako uzupełnienie nauki i dobrą zabawę. Dostosowana forma przekazu do potrzeb i wieku dziecka umożliwia rozwijanie jego zainteresowań i zdolności oraz odnalezienie odpowiedzi na wiele pytań, które nurtują najmłodszych w tym okresie życia. Dziecko, wspólnie z głównym bohaterem ptaszkiem Mango, wkracza do kolorowej krainy. Idąc po śladach i wskazówkach rozwiązuje kolejne zagadki, przeprowadza eksperymenty, odwiedza ciekawe miejsca, odkrywa świat. „Przygoda z przyrodą” Dziecko odkrywam m.in. skąd biorą się chmury, jak powstaje tęcza, dlaczego pada deszcz. Bawiąc się odwiedza stację meteorologiczną i przeprowadza samodzielne eksperymenty naukowe. W odkrywaniu mechanizmów zjawisk pogodowych „Przygoda na Ziemi” Dzieci w atrakcyjny sposób zdobywają podstawową wiedzę z zakresu budowy Ziemi i zachodzących w niej procesów geologicznych. Dowiadują się m.in.: w jaki sposób powstają góry, skąd biorą się kamienie szlachetne, dlaczego dochodzi do erupcji wulkanów. Program umożliwia też maluchom przeprowadzenie eksperymentów naukowych. „Przygoda w kosmosie” Dziecko odnajduje odpowiedzi na takie pytania jak np.: Dlaczego gwiazdy świecą? Dlaczego księżyc zmienia kształty? Czym jest spadająca gwiazda? Bawiąc się, zdobywa wiedzę o najważniejszych zjawiskach astronomicznych oraz odwiedzą stację kosmiczną.		1		
18	Kolekcja minerałów / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw 12 różnych minerałów, które będą bardzo dobrą pomocą na lekcjach geografii lub środowiska. <ul style="list-style-type: none"> • wym. opakowania 20 x 13 cm 		1		
19	Kolekcja skamieniałości / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw 9 różnych starannie dobranych okazów skamieniałości, które będą bardzo dobrą pomocą na lekcji geografii lub środowiska w szkole. <ul style="list-style-type: none"> • wym. opakowania 20 x 13 cm 		1		

20	Eksperymenty z botaniki - zestaw / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc dydaktyczną, która umożliwi stworzenie prawdziwego ogrodu, używając nasion i materiałów, które znajdują się w pudełku. Odkryj jak rozwijają się rośliny, przy pomocy szkła powiększającego obserwuj różne fazy wzrostu roślin i naucz się o nie dbać. W zestawie znajdziesz szklarnię, doniczki, nasiona, żeby w zabawie bliżej zapoznać się z przyrodą. Ilustrowany przewodnik poprowadzi małego botanika przez pasjonujące doświadczenia i zabawy. Pomoc zawiera kolorową talię kart do gry, które pomogą w nauce rozpoznawania niektórych bardzo popularnych europejskich drzew. Dla dzieci od 7 lat. Zawartość: <ul style="list-style-type: none"> • szklarnia z filtrami i wywietrznikami, • nasiona kwiatu nasturcji, • nasiona kukurydzy, fasoli, groszku i dyni • kapsułki ziemi i torfu, • doniczki do przesadzania, • szkło powiększające, • pipeta do podlewania, • gąbka do kielkowania, • karty do gry i nauki nazw drzew, • instrukcja. 		1		
21	Cykl życia - karty / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 3 serie kart po 5 elementów pozwalają dzieciom zapoznać się z kolejnymi etapami rozwoju motyla, żaby i ptaka. Karty wykonane są z tworzywa sztucznego, co zapewnia ich trwałość w czasie użytkowania. <ul style="list-style-type: none"> • 15 kart o wym. 16 x 16 cm 		1		

PD8 Szkoła Podstawowa w Złotowie - pakiet VIII					
1. Zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji.					
1	Edu sensus Dysleksja Pakiet Profesjonalny / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie wspomagające profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną, pozwalające na przeprowadzenie profesjonalnej, efektywnej i atrakcyjnej dla dziecka terapii specyficznych trudności w nauce czytania i pisania, przeznaczone dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi z problemami w nauce czytania i pisania, przede wszystkim z uczniami z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową.</p> <p>Zawartość oprogramowania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikacja terapeuty – program do zarządzania pracą terapeuty - program zarządzający, który pozwala na archiwizowanie i drukowanie przydatnej dokumentacji, np. ćwiczeń usprawniających grafomotorykę, ilustracji czy dyplomów, umożliwia zapisanie wszelkich informacji zebranych podczas obserwacji dziecka i w trakcie analizy dokumentów sporządzonych przez specjalistów (np. psychologa, lekarza, pedagoga) oraz podczas wywiadu • Ocena ryzyka dysleksji - moduł diagnostyczny dla dzieci po pierwszym roku nauki czytania - zestaw materiałów interaktywnych wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu, profesjonalnie przystosowany do pełnej oceny ryzyka dysleksji u dzieci, służyć ma przede wszystkim jak najwcześniejszemu wychwyceniu dzieci z grupy ryzyka dysleksji oraz udzieleniu im wczesnej pomocy w zakresie nauki liter oraz różnicowania grafemów podobnych. • Litery – moduł terapeutyczny dla dzieci do 7-9 lat, służy do nauki i utrwalania kształtu liter, łączy w sobie ćwiczenia z wielu obszarów takich jak: koordynacja ruchowa, wzrokowo-ruchowa, słuchowo-ruchowa i wzrokowo-słuchowo-ruchowa, grafomotoryka, logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętności klasyfikacji elementów, dzięki funkcjonalności zwanej Kreatorem zajęć terapeuty ma możliwość zmieniania lub modyfikowania struktury zajęć, przede wszystkim z uwagi na specjalne potrzeby edukacyjne, możliwości i ograniczenia swoich uczniów. Program zawiera także obszerny pakiet różnorodnych kart pracy; • Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat; • Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat, przystosowany do przeprowadzenia kompleksowej oceny dziecka, pomocnej w diagnozowaniu przyczyn niepowodzeń szkolnych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, zawiera zestaw prób diagnostycznych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, ćwiczenia wprowadzające (próby przed wykonaniem zadania), a także profesjonalną dokumentację badania – zarówno tę tworzoną dynamicznie przez program w trakcie diagnozy, jak i dokumenty tradycyjne do wypełnienia (wywiad z rodzicami, dzieckiem) • Trening słuchania, czytania i pisania cz.1 – moduł terapeutyczny dla dzieci do 9-10 lat, zawiera zestaw wysokiej jakości materiałów multimedialnych wspomagających umiejętność czytania i pisania, doskonalących funkcje percepcyjno-motoryczne oraz kształtujących wrażliwość i świadomość ortograficzną, materiały są przeznaczone dla dzieci w młodszym wieku szkolnym, jest idealnym narzędziem do indywidualnej pracy terapeutycznej, a także przynosi doskonałe efekty podczas zajęć dydaktycznych w grupie, jako alternatywna forma 			
				1	

		<ul style="list-style-type: none"> • Zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych Aplikacja umożliwia: •tworzenie bazy uczestników zajęć i zarządzanie nią, np. grupowanie dzieci pod względem tych samych obszarów terapii, •przeprowadzenie diagnozy pedagogicznej i zapis jej wyników, •śledzenie postępów terapii, •swobodne kreowanie scenariusza zajęć za pomocą Kreatora zajęć. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2005. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:• MS Windows XP/Vista/7• Internet Explorer 6.0 lub wyższy• zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM• karta dźwiękowa z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami• karta graficzna (minimalna rozdzielczość 1024x768) z tysiącami kolorów• port USB• mysz lub inne urządzenie wskazujące• napęd CD-ROM/DVD ROM 				
2	Zestaw sylab / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw dwuliterowych sylab otwartych. Zadaniem dziecka jest układanie z nich wyrazów. Taka zabawa uświadamia, że te same sylaby mogą tworzyć różne wyrazy. - 24 klocki - wym. 3,5x7cm - od 6 lat		3		
3	Rebusy obrazkowe / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: rebus, które rozwijają wyobraźnię, kształcą umiejętność kojarzenia, zachęcają do uważnej obserwacji. Utrwalają znajomość liter, uświadamiają różnicę między głoską a literą, rozwijają koordynację wzrokowo - ruchową. - 24 kostki - wym. 7x3,5cm		3		
4	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik, który przeznaczony jest dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczania uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		

5	Język polski. Czytam i piszę - Klasa 0-3 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: interaktywną grę edukacyjną dla dzieci w wieku 6-10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisania. Program powinien wprowadzać dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswajając sobie reguły poprawnego pisania. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i ciekawe narracje swobodnie wprowadzają dziecko w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: • MS Windows XP/Vista/Windows 7 • Internet Explorer 6.0 lub wyższy • zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM • karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) • karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów • mikrofon dołączony do zestawu Logopedia • port USB • mysz lub inne urządzenie wskazujące • napęd DVD-ROM • ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego		1		
6	Dyslektyczne ucho - Zbiór ćwiczeń stymulujących rozwój percepcji słuchu / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: publikację, która składa się z zeszytu ćwiczeń przeznaczonych dla ucznia oraz książki dla nauczyciela. Zawiera ćwiczenia stymulujące rozwój percepcji słuchowej i funkcji językowych. Wykonując zadania, uczeń pracuje na słowach lub pseudosłowach oraz ćwiczy pamięć słuchową. Wiele ćwiczeń wykonuje tylko ustnie. Część poleceń kojarzy się ze znanymi zabawami, np. gra memory, łączenie kropek tworzących rysunek. W ostatnim rozdziale znajdują się opisy zabaw grupowych. Zadaniem dziecka jest wykonywać podane ćwiczenia, angażując przede wszystkim percepcję słuchową. Z tego też powodu w poleceniach do ćwiczeń prosi się ucznia, by najpierw posłuchał, a dopiero potem powiedział. Jeśli ćwiczenie jest zbyt trudne, powinien je najpierw zapisać. - format A4, książka 76 str., zeszyt 44 str.		7		
7	Ćwiczenia rozwijające sprawność ruchową ręki i koordynację wzrokowo ruchową / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia rozwijające sprawność ruchową ręki i koordynację wzrokowo-ruchową. Zbiór ciekawych, przykładowych ilustracji do obrysowywania jednym ciągłym ruchem wraz z komentarzem metodycznym. Opracowany zgodnie z zamysłem Hany Tymichovej. - format 17 x 24, 68 str.		7		
8	Bolek i Lolek. Alfabet i nauka czytania / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: program skonstruowany tak, by dziecko nigdy się nie nudziło. Nauka liter i podstaw czytania jest tu pretekstem do przeżycia przygody w bajkowym świecie, w który albo można zagłębiać się coraz bardziej, albo przystanąć i pobawić się. Program składa się z 13 dużych, interaktywnych plansz oraz 50 zróżnicowanych gier i zabaw. Wyposażony jest w oryginalny system sylabizowania i czytania słówek przy pomocy myszki. Obsługa i poziom trudności dostosowane są do percepcji najmłodszych dzieci. Naturalnie, oprócz nauki, mały odkrywca znajdzie tu tradycyjnie dużo kolorowych animacji, wesołych dźwięków i ukrytych niespodzianek!		1		

9	Junior scribe lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę słowną w dwóch wariantach. Dzieci w trakcie zabawy poznają alfabet i stopniowo uczą się czytać. Dzieci, rywalizując ze sobą podczas gry, uczą się nowych słów, ich poprawnej pisowni, ćwiczą wyobraźnię i koncentrację, poznają zasady rozwiązywania krzyżówki słownej. Ilość graczy: 2-4. Od 5 lat. Zawartość gry: <ul style="list-style-type: none"> • 1 dwustronna plansza o wym. 42,3 x 34,9 cm, • 106 tabliczek z literkami o wym. 1,8 x 1,9 cm, • 2 tabliczki PUSte, • 45 okrągłych żetonów o śr. 1,9 cm, • woreczek z tkaniny, • długopis, • notes do zapisu punktacji, • instrukcja 		1		
2. Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych.						
1	Matematyka - terapia pedagogiczna wersja sieciowa do 10 stanowisk (pakiet 5 części) / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program wspomagający naukę, diagnozę i terapię zaburzeń umiejętności matematycznych. Zrozumienie matematyki pomaga w zrozumieniu świata, a dodatkowo kształtuje i rozwija logiczne myślenie. Zawartość zestawu • Aplikacja nauczycielska, <ul style="list-style-type: none"> • 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. • pakiet pomocy tradycyjnych. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2005. 		1		
2	Duże liczydło na stojaku / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: liczydło z koralikami w 2 kolorach. <ul style="list-style-type: none"> • wym. 85 x 120 cm 		1		
3	Mata z zegarem / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dużą matę z dwoma ruchomymi wskazówkami: godzinową i minutową, dzięki którym dziecko poprzez ruch utrwała sobie sposób odczytywania i zapisywania czasu oraz obserwuje jego upływ. <ul style="list-style-type: none"> - mata winylowa o boku 137 cm - 2 nadmuchiwane kostki o boku 12 cm 		1		

4	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik, który przeznaczony jest dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczania uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		
5	Waga wielofunkcyjna / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: wagę posiadającą plastikowe pojemniki z uchwytem i wygodnym odpływem na wodę. Służy do pomiaru stałych, sypkich i płynnych produktów. Odmierza z dokładnością, co do jednego grama. - wym. 13x37x14cm - poj. 1 pojemnika = 0,5 l (z podziałem od 100 do 500 ml)		1		
3. Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy.						
1	Eduterapeutica logopedia - wersja rozszerzona / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie do pracy z dziećmi wykazującymi zaburzenia rozwoju mowy. Każdy nauczyciel wie, jak ważne w rozwoju dziecka jest właściwe rozumienie mowy i posługiwanie się nią. Stanowi ona podstawowe narzędzie poznania i wyrażania uczuć przez najmłodszych. Tymczasem według danych Światowej Organizacji Zdrowia nawet 40 % dzieci ma z nią problemy. Można jednak określić typowy przebieg procesu rozwoju mowy i wyróżnić jego uniwersalne etapy, co umożliwi wychwycenie odchyleń od normy językowej. Na tej podstawie została przygotowana właściwa dla poszczególnych etapów rozwoju dziecka standardy diagnostyczne oraz typowe metody profilaktyczne i terapeutyczne. Diagnoza ma formę "elektronicznej karty mowy małego pacjenta", zawierającej teksty wraz z opisem wyników. Testy diagnostyczne to proste multimedialne ćwiczenia bądź zabawy, polegające na wykonywaniu przez najmłodszych takich zadań jak łączenie w pary, szeregowanie, kategoryzowanie, naśladowanie określonych "min" i wiele innych zachęcających do wypowiedziania określonych słów. Przechowywanie w systemie nagrania dziecka z ćwiczeń diagnostycznych ułatwiających analizę postępów. Logopedia wersja rozszerzona - terapia koncentruje się na zaburzeniach mowy i słuchu oraz wadach związanych z artykulacją i różnicowaniem głosek: szeregu szumiącego, szeregu syczącego, szeregu ciszącego, typu "r". W wersji rozszerzonej dołączono moduły terapeutyczne z zakresu: artykulacji głoski k, artykulacji głoski g, mowy bezdźwięcznej, słuchu fonetycznego, jąkania. Zestaw zawiera słuchawki z mikrofonem, program do kalibracji nagrań oraz drukarkę laserową. Z programem: naklejki - nagrody dla uczniów oraz ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2007.		1		

4. Zajęcia z gimnastyki korekcyjnej dla dzieci z wadami postawy ciała.						
1	Platforma na kółkach / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: przyrząd przeznaczony do ćwiczeń rozwijających równowagę, koordynację, zwinność itp. Osoba ćwicząca może wprawić planszę w ruch za pomocą rąk lub nóg, kładąc się na brzuchu. Może być też pchany lub ciągnięty przez innych ćwiczących. Platforma posiada po bokach uchwyty i 4 kółeczka. Wymiary: 41x30,5 cm. Grubość płyty 1,8 cm.		3		
2	Twister / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: popularną grę Twister, która wzmacnia mięśnie nóg i obręczy barkowej, rozwija zmysł równowagi, stymuluje koordynację słuchowo - wzrokowo - ruchową oraz doskonali wiedzę o schemacie własnego ciała. Zawartość: mata o wym. 161 x 118 cm, ruletka.		1		
3	Walek średni / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: walek z pianki o podwyższonej gęstości, przystosowany do rehabilitacji dzieci młodszych. o dł. 90cm; śr. 30cm		3		
4	Mata Jeżyk / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: matę do korekcji wad postawy i akupresury stóp. Jeżyk koryguje płaskostopie, zapobiega deformacjom stóp, masuje stopy. Jeżyk używany jest do masażu punktów reflektorycznych (motorycznych) na stopie wzmacniając mięśnie stóp oraz uaktywniając siły vitalne organizmu i poprawiając krążenie krwi we wszystkich narządach. Zaleca się, aby ćwiczenia trwały jednorazowo 5-7 minut. - dł. 100 cm - szer. od 20 do 34 cm		2		
5	Półkule sensoryczne / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Wykonane z tworzywa sztucznego półkule mogą być napełniane powietrzem do odpowiedniej twardości. Doskonałe do ćwiczeń równowagi, koordynacji. Dodatkowym atutem są wypustki sensoryczne pobudzające dotyk i wspomagające ćwiczenia korekcji stóp. - średnica 16cm, wys. 8cm - 6 szt. w różnych kolorach		2		
6	Dysk sensoryczny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Dysk, którego objętość może być regulowana ilością powietrza. Do zabaw ruchowych jak i podkładania do siedzenia i leżenia. Specjalne wypustki pobudzają zmysł dotyku, wspomagają ćwiczenia rehabilitacyjne. śr. 32 cm		5		
7	Wyspy kolorowe / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Wyspy" wykonane z tworzywa wyposażone są w antypoślizgowe stopki zabezpieczające przed przesuwaniem elementów podczas zabawy i chroniące podłoże. - 6 wysepek (żółta, niebieska, czerwona, zielona, pomarańczowa, fioletowa) - 3 małe (25x25x25cm), wys. 4,5cm - 3 duże (36x36x36cm), wys. 8cm		2		
8	Spodek / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Przyrząd do balansowania ciałem. - śr. 40cm - wys. 9cm		2		
9	Rzeka / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Łatwe w łączeniu elementy do tworzenia ścieżek do ćwiczeń na równowagę. W połączeniu z wyspami (JG 2124), tworzą ciekawe tory. Wymiar małych elementów rzeki pozwala układać je nawet najmłodszym dzieciom. Elementy w czasie przechowywania można nakładać na siebie. - 6 elementów w 6 kolorach - wym. 35,5x11,5x4,5cm		1		

10	Piłka gimnastyczna 65 cm / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: miękką, wyjątkowo sprężystą kulę, na której można siedzieć, leżeć przodem lub tyłem czy też opierać się bokiem. Świetnie się również na niej skacze oraz wykonuje inne ruchy z podparciem przy pomocy rąk lub nóg. Istotą zabaw z piłką, jest to, że wszystkie te formy aktywności wymagają poszukiwania właściwej równowagi, co jednocześnie wiąże się z nieświadomym, ale wyjątkowo skutecznym angażowaniem mięśni stabilizujących ciała. Szukanie odpowiedniego balansu aktywizuje bowiem i wzmacnia mięśnie posturalne, odpowiadające za utrzymanie prawidłowej postawy ciała.</p> <p>Konieczność nieustannego dbania o utrzymanie równowagi w czasie zabaw z piłką, bardzo pozytywnie wpływa również na propriocepcję, czyli umiejętność odczuwania własnego ciała w przestrzeni. Prawidłowa integracja w obrębie tego obszaru jest niezbędna do właściwego rozwoju odruchów planowania i prowadzenia ruchu, regulacji napięcia mięśniowego i koordynacji pracy mięśni, a także znajduje przełożenie na orientację z schemacie własnego ciała. Dzieci z właściwą propriocepcją nie wykazują więc zbytniego napięcia mięśniowego np. w czasie pisania, a ich ruchy cechuje lepsza celowość, precyzja i płynność.</p> <p>Ćwiczenia z piłkami nie pozwalają się nudzić. Kulisty kształt i duża elastyczność piłek aktywizuje ciało do wielopłaszczyznowego ruchu, którego forma – pozbawiona nużących powtórzeń – przynosi dużo radości i sprawia, że zwykłe ćwiczenia ogólnorozwojowe stają się świetną zabawą dla każdego dziecka.</p> <p>śr. 65 cm</p>		2		
11	Materac rehabilitacyjny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: materac wykonany z pianki o podwyższonej gęstości. - wym. 180x80x10cm		3		
12	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik, który przeznaczony jest dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.		1		
13	Piłka z orbitą lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: jajowatą piłkę dmuchaną z nałożoną na środku tarczą. Do ćwiczeń na równowagę, skakania. Dla 1 lub 2 dzieci. śr. 40 cm		4		

5. Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych w zakresie nauk matematyczno-przyrodniczych.						
1	Mikroskop / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: estetyczny i solidnie wykonany mikroskop dający powiększenie do 900 razy. Do zestawu dołączone podstawowe akcesoria (pęseta, pojemniczki, plastikowe szkiełka) umożliwiające stworzenie własnych preparatów mikroskopowych. - wys. 30 cm, powiększenie 300x, 600x, 900x		1		
2	Ssaki I / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Zestaw plansz edukacyjnych o ssakach przedstawia 40 najważniejszych krajowych gatunków tych zwierząt. Na każdej planszy zamieszczono krótki opis jednego gatunku ssaka i duży, atrakcyjny rysunek z wyraźnie wskazanymi cechami rozpoznawczymi.		1		
3	Ssaki II / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Zestaw plansz edukacyjnych o ssakach przedstawia 40 najważniejszych krajowych gatunków tych zwierząt. Na każdej planszy zamieszczono krótki opis jednego gatunku ssaka i duży, atrakcyjny rysunek z wyraźnie wskazanymi cechami rozpoznawczymi.		1		
4	Ssaki III / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Zestaw plansz edukacyjnych o ssakach przedstawia 40 najważniejszych krajowych gatunków tych zwierząt. Na każdej planszy zamieszczono krótki opis jednego gatunku ssaka i duży, atrakcyjny rysunek z wyraźnie wskazanymi cechami rozpoznawczymi.		1		
5	Ssaki IV / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Zestaw plansz edukacyjnych o ssakach przedstawia 40 najważniejszych krajowych gatunków tych zwierząt. Na każdej planszy zamieszczono krótki opis jednego gatunku ssaka i duży, atrakcyjny rysunek z wyraźnie wskazanymi cechami rozpoznawczymi.		1		
6	Płazy i gady/ lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Plansze edukacyjne przedstawiają płazy i gady żyjące w Polsce: piękne zdjęcia i rysunki, ciekawe fakty z życia zwierząt, informacje o środowiskach występowania. Zestaw zawiera 13 barwnych plansz, wym. plansz: 32,5 x 48 cm		1		
7	Podziemny odkrywca / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: małe laboratorium do obserwacji rozwoju podziemnej części rośliny. Umożliwia porównywanie rozwoju korzeni w stosunku do wzrostu części zielonej oraz obserwację zachowań mieszkańców ziemi np. dżdżownic. - wym. 40x18x6cm		1		
8	Model Ziemi dmuchany / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: dużą, lekką dmuchaną piłkę - model Ziemi, na którym zaznaczone są kolorowe kontynenty. Za pomocą zmywalnych flamastrów można po niej pisać i rysować, a po skończonej zabawie wyczyścić. - śr. 68 cm		1		
9	Układ Słoneczny i gwiazdozbiory - model ruchomy lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: model ukazujący Słońce i 9 planet w ruchu. Słońce jest podświetlane od środka żarówką i oświetla krążące wokół planety. Kolumna jest czarna i znika w ciemności, dając spektakularny efekt. Model jest oproszczeniem Układu Słonecznego, gdyż planety tu krążą wokół słońca z tą samą prędkością. Zaletą pomocy jest fakt, iż kopułę Słońca można wymienić na przezroczystą półkulę wyświetlającą najważniejsze gwiazdozbiory.		1		

10	Dystansomierz / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: łatwy w obsłudze przyrząd do odmierzania dużych odległości. Dziecko prowadzi przed sobą koło po mierzonym odcinku drogi. Po przejechaniu odległości 1 metra pojawia się charakterystyczne kliknięcie. Odczytu dokonujemy na liczniku zamontowanym na odwrocie tarczy. Dystansomierz posiada wygodny uchwyt z regulacją długości. śr. tarczy 32 cm max. długość uchwytu 78 cm		1		
11	Poznajemy elektryczność / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Zestaw 30 elementów umożliwiający odkrywanie i doświadczanie związku pomiędzy elektrycznością a magnetyzmem. Pozwala przeprowadzić co najmniej 36 bezpiecznych doświadczeń.		1		
12	Menzurki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: przezroczyste pojemniki służące do pomiaru. Wykonane z tworzywa sztucznego. - 7 szt. o poj. od 10 ml (10:5ml) do 1000 ml (1000:10ml).		1		

PD9 Szkoła Podstawowa w Samplawie - pakiet IX

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

	Edu sensus Dysleksja Pakiet Profesjonalny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie wspomagające profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną, pozwalające na przeprowadzenie profesjonalnej, efektywnej i atrakcyjnej dla dziecka terapii specyficznych trudności w nauce czytania i pisania, przeznaczone dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi z problemami w nauce czytania i pisania, przede wszystkim z uczniami z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową. Zawartość oprogramowania: • Aplikacja terapeuty – program do zarządzania pracą terapeuty - program zarządzający, który pozwala na archiwizowanie i drukowanie przydatnej dokumentacji, np. ćwiczeń usprawniających grafomotorykę, ilustracji czy dyplomów, umożliwia zapisanie wszelkich informacji zebranych podczas obserwacji dziecka i w trakcie analizy dokumentów sporządzonych przez specjalistów (np. psychologa, lekarza, pedagoga) oraz podczas wywiadu • Ocena ryzyka dysleksji - moduł diagnostyczny dla dzieci po pierwszym roku nauki czytania - zestaw materiałów interaktywnych wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu, profesjonalnie przystosowany do pełnej oceny ryzyka dysleksji u dzieci, służyć ma przede wszystkim jak najwcześniejszemu wychwyceniu dzieci z grupy ryzyka dysleksji oraz udzieleniu im wczesnej pomocy w zakresie nauki liter oraz różnicowania grafemów podobnych. • Litery – moduł terapeutyczny dla dzieci do 7-9 lat, służy do nauki i utrwalania kształtu liter, łączy w sobie ćwiczenia z wielu obszarów takich jak: koordynacja ruchowa, wzrokowo-ruchowa, słuchowo-ruchowa i wzrokowo-słuchowo-ruchowa, grafomotoryka, logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętności klasyfikacji elementów, dzięki funkcjonalności zwanej Kreatorem zajęć terapeuta ma możliwość zmieniania lub modyfikowania struktury zajęć, przede wszystkim z uwagi na specjalne potrzeby edukacyjne, możliwości i ograniczenia swoich uczniów. Program zawiera także obszerny pakiet różnorodnych kart pracy; • Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat;	110048 / www.mojebam bino.pl			
--	---	--	--	--	--	--

1		<ul style="list-style-type: none"> • Ocena przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat, przystosowany do przeprowadzenia kompleksowej oceny dziecka, pomocnej w diagnozowaniu przyczyn niepowodzeń szkolnych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, zawiera zestaw prób diagnostycznych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji, ćwiczenia wprowadzające (próby przed wykonaniem zadania), a także profesjonalną dokumentację badania – zarówno tę tworzoną dynamicznie przez program w trakcie diagnozy, jak i dokumenty tradycyjne do wypełnienia (wywiad z rodzicami, dzieckiem itp.). • Trening słuchania, czytania i pisania cz.1 – moduł terapeutyczny dla dzieci do 9-10 lat, zawiera zestaw wysokiej jakości materiałów multimedialnych wspomagających umiejętność czytania i pisania, doskonalących funkcje percepcyjno-motoryczne oraz kształtujących wrażliwość i świadomość ortograficzną, materiały są przeznaczone dla dzieci w młodszym wieku szkolnym, jest idealnym narzędziem do indywidualnej pracy terapeutycznej, a także przynosi doskonałe efekty podczas zajęć dydaktycznych w grupie, jako alternatywna forma pracy. • Zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych <p>Aplikacja umożliwia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzenie bazy uczestników zajęć i zarządzanie nią, np. grupowanie dzieci pod względem tych samych obszarów terapii, • przeprowadzenie diagnozy pedagogicznej i zapis jej wyników, • śledzenie postępów terapii, • swobodne kreowanie scenariusza zajęć za pomocą Kreatora zajęć. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2005. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE:• MS Windows XP/Vista/7• Internet Explorer 6.0 lub wyższy• zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM• karta dźwiękowa z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami• karta graficzna (minimalna rozdzielczość 1024x768) z tysiącami kolorów• port USB• mysz lub inne urządzenie wskazujące• napęd CD-ROM/DVD ROM 		1		
2	Analiza i synteza wzrokowa / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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 wymaga wcześniejszego przygotowania (rozcięcia). Kolejne zdania ułożone są zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Różnorodny materiał: kolorowe, czarno - białe i konturowe rysunki umożliwiają dzieciom stymulację i rozwój w zakresie analizatora wzrokowego.	037027 / www.mojebam.bino.pl	1		
3	Zwierzęta i natura. Lotto dźwiękowe / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę polegającą 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.	451037 / www.mojebam.bino.pl	1		

4	Labirynty dla dzieci - książka / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książkę pomocną w ćwiczeniach grafomotorycznych oraz stymulującą rozwój koordynacji wzrokowo-ruchowej i spostrzegawczości. Komentarze dołączone do każdego labiryntu tworzą opowieść o chłopcu, co dodatkowo wzmacnia motywację dziecka do wykonywania kolejnych zadań. • format A4 • 64 labirynty	142048 / www.mojebam bino.pl	1		
5	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.	800-1990/ www.sklep.educarium.pl	1		
6	Język polski. Czytam i piszę - Klasa 0-3 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: interaktywną grę edukacyjną dla dzieci w wieku 6-10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisania. Program powinien wprowadzać dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswajać sobie reguły poprawnego pisania. Różnorodne ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i ciekawe narracje swobodnie wprowadzają dziecko w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów. MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: • MS Windows XP/Vista/Windows 7 • Internet Explorer 6.0 lub wyższy • zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM • karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) • karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów • mikrofon dołączony do zestawu Logopedia • port USB • mysz lub inne urządzenie wskazujące • napęd DVD-ROM • ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego	110018, www.mojebam bino.pl	1		
7	Ćwiczenia rozwijające sprawność ruchową ręki i koordynację wzrokowo-ruchową / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: ćwiczenia rozwijające sprawność ruchową ręki i koordynację wzrokowo-ruchową. Zbiór ciekawych, przykładowych ilustracji do obrysowywania jednym ciągłym ruchem wraz z komentarzem metodycznym. Opracowany zgodnie z zamysłem Hany Tymichovej. - format 17 x 24, 68 str.	RB0017, www.sklep.nowaszkola.com.pl	8		

8	Dyslektyczne ucho - Zbiór ćwiczeń stymulujących rozwój percepcji słuchu / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: publikację, która składa się z zeszytu ćwiczeń przeznaczonego dla ucznia oraz książki dla nauczyciela. Zawiera ćwiczenia stymulujące rozwój percepcji słuchowej i funkcji językowych. Wykonując zadania, uczeń pracuje na słowach lub pseudosłowach oraz ćwiczy pamięć słuchową. Wiele ćwiczeń wykonuje tylko ustnie. Część poleceń kojarzy się ze znanymi zabawami, np. gra memory, łączenie kropek tworzących rysunek. W ostatnim rozdziale znajdują się opisy zabaw grupowych. Zadaniem dziecka jest wykonywać podane ćwiczenia, angażując przede wszystkim percepcję słuchową. Z tego też powodu w poleceniach do ćwiczeń prosi się ucznia, by najpierw posłuchał, a dopiero potem powiedział. Jeśli ćwiczenie jest zbyt trudne, powinien je najpierw zapisać. - format A4, książka 76 str., zeszyt 44 str.	HR0074 / www.sklep.nowaszkola.com.pl	8		
9	Junior scriba lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę słowną w dwóch wariantach. Dzieci w trakcie zabawy poznają alfabet i stopniowo uczą się czytać. Dzieci, rywalizując ze sobą podczas gry, uczą się nowych słów, ich poprawnej pisowni, ćwiczą wyobraźnię i koncentrację, poznają zasady rozwiązywania krzyżówki słownej. Ilość graczy: 2-4. Od 5 lat. Zawartość gry: <ul style="list-style-type: none"> • 1 dwustronna plansza o wym. 42,3 x 34,9 cm, • 106 tabliczek z literkami o wym. 1,8 x 1,9 cm, • 2 tabliczki PUSte, • 45 okrągłych żetonów o śr. 1,9 cm, • woreczek z tkaniny, • długopis, • notes do zapisu punktacji, • instrukcja 	041002, www.mojebam.bino.pl	1		
10	Bolek i Lolek. Alfabet i nauka czytania / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: program skonstruowany tak, by dziecko nigdy się nie nudziło. Nauka liter i podstaw czytania jest tu pretekstem do przeżycia przygody w bajkowym świecie, w który albo można zagłębiać się coraz bardziej, albo przystanąć i pobawić się. Program składa się z 13 dużych, interaktywnych plansz oraz 50 zróżnicowanych gier i zabaw. Wyposażony jest w oryginalny system sylabizowania i czytania słówek przy pomocy myszki. Obsługa i poziom trudności dostosowane są do percepcji najmłodszych dzieci. Naturalnie, oprócz nauki, mały odkrywca znajdzie tu tradycyjnie dużo kolorowych animacji, wesołych dźwięków i ukrytych niespodzianek!	017005/ www.mojebam.bino.pl	1		
11	Zestaw sylab / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw dwuliterowych sylab otwartych. Zadaniem dziecka jest układanie z nich wyrazów. Taka zabawa uświadamia, że te same sylaby mogą tworzyć różne wyrazy. - 24 klocki - wym. 3,5x7cm - od 6 lat	ZS0002, www.sklep.nowaszkola.com.pl	4		
12	Klocki logo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: klocki do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii i matematyki. W kasecie znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwia właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Klocki są nieocenioną zabawką dla dzieci od 3 lat <ul style="list-style-type: none"> • wym. 1,5 x 4 x 1,5 cm 	150001/ www.mojebam.bino.pl	1		

13	Instrukcja do klocków Logo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: instrukcję do klocków służących do zabawy i nauki wymowy, czytania, pisania, ortografii i matematyki. W kasecie znajduje się 150 klocków z umieszczonym na nich pełnym zestawem 44 liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i matematycznych. Zielony szlaczek u dołu każdego z czterech wariantów liter umożliwia właściwe umieszczanie oraz postrzeganie liter. Klocki są nieocenioną zabawką dla dzieci od 3 lat • wym. 1,5 x 4 x 1,5 cm	150002 / www.mojebam.bino.pl	1		
14	Koraliki z literkami / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw koralików o różnych kształtach, z literkami, do nawlekania i tworzenia oryginalnych naszyjników np. z własnym imieniem. Całość umieszczona w zasuwanym, drewnianym pudełku • wym. 28 x 24,5 x 2 cm • 170 drewnianych koralików (wym. 1,1 x 0,8 x 1 cm) z literkami do nawlekania • 72 drewniane kolorowe koraliki w kształcie rybki, misia, motylka, kwadratu, koła, serduszka, kwiatka, gwiazdki, owalnym • 8 kolorowych sznurówek o dł. 75 cm	400062, www.mojebam.bino.pl	2		
15	Wskaźnik tekstu / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do nauki czytania. Lewy wskaźnik w kształcie strzałki wskazuje właściwy kierunek czytania tekstu. Dziecko wodzi wzrokiem po odpowiedniej linii tekstu, pozostała część tekstu jest zamaskowana. Wykonane z tworzywa sztucznego. - 10 szt.	TR0732/http://sklep.nowaszkola.com.pl	1		
16	Piaskownica / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do zabaw z piaskiem, wpływa korzystnie na rozwój motoryki rąk. Zachęca do pisania, rysowania, zabawy wałeczkami, przyozdabiania wykonanych wzorów. Piaskownica ma przezroczyste dno, co umożliwia podkładanie kolorowego tła dla uatrakcyjnienia efektów pracy. Do rysowania wzorów dołączone są narzędzia: grabie, grabki i listwa wyrównująca. Po ustawieniu piaskownicy na podświetlanym stole efekty kolorystyczne są jeszcze lepiej wyeksponowane i kreślenie staje się ciekawsze. W zestawie znajduje się: • 1 kg białego piasku. - wym. piaskownicy 65 x 60 x 4 cm	401010, www.mojebam.bino.pl	1		
17	Łamigłówki szkolne lub równoważne / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: 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	309004, www.mojebam.bino.pl	8		
18	Miękkie literki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: miękkie literki • 26 szt. • wysokość el.: od 10 do 15 cm	356004 / www.mojebam.bino.pl	1		
19	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pierwszą z serii 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.	116077 / www.mojebam.bino.pl	8		

20	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 2 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: drugą z serii 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.	116078 / www.mojebam bino.pl	8		
21	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 3 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: trzecią z serii 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.	116079 / www.mojebam bino.pl	8		
22	Łatwe ćwiczenia do nauki czytania cz. 4 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: czwartą z serii 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.	116080 / www.mojebam bino.pl	8		
23	Alfabetyczne przewlekanki / lub równoważny	Kolorowe karty do ćwiczeń usprawniających motorykę rąk i koordynację wzrokowo-ruchową oraz utrwalających znajomość alfabetu. • 3 karty o wym. 25 x 25 cm • 9 sznureczków	500040 / www.mojebam bino.pl	8		
24	Suwaki terapeutyczne pociągi / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Suwaki będące jedną z metod powszechnie stosowanych w pracy z dziećmi, które mają trudności w czytaniu i pisaniu. Zalecane są dla dzieci czytających wolno z powodu głoskowania, które uniemożliwia syntezę wyrazu. Pociągi służą do ćwiczenia czytania wyrazów jednosylabowych o różnej ilości spółgłosek występujących obok siebie. Suwak "pociąg" składa się z dwóch części: pociągu, w którego wagonie znajdują się dwa okna (jedno ma wpisaną stałą cząstkę, w drugim ukazuje się pozostała część wyrazu), oraz ruchomego paska, który wsuwa się w okno pociągu i przesuwając tak, aby ukazywał poszczególne części wyrazów. Po połączeniu liter w wyrazy, dziecko wpisuje je do specjalnego arkusza. W zestawie znajdują się 24 pociągi. Są bardzo kolorowe, co z pewnością zachęci dzieci do ćwiczeń. • format: A4 • teczka: 17 kolorowych kart • 32 str. (zeszyt)	149121, www.mojebam bino.pl	8		
25	Ortopudełko - Poziom I / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: ORTOPUDEŁKO, które służy do diagnozy i usprawniania widzenia obuocznego - funkcji wzrokowej niezbędnej w pracy z bliska oraz usprawniania poziomu koncentracji uwagi wzrokowej i fiksacji wzroku. Od istnienia i poziomu funkcji obuocznego widzenia zależy opanowanie techniki czytania i dobra jakość dłuższej pracy do bliży np.: czytanie, precyzyjne ruchy rąk, przepisywanie tekstów, odrabianie lekcji bez większych trudności oraz efektywna praca na komputerze. Szczegółowe informacje, jak korzystać z pomocy, podane są w instrukcji. Przeznaczone jest dla dzieci młodszych (od 6 lat).	W10001, www.sklep.now aszkola.com.pl	1		

26	Kreślę i łączę litery, wersja bezpieczkowa / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: książkę, która na poszczególnych stronach książki ukazuje wzory wszystkich liter i cyfr wraz z wyraźnie przedstawionymi punktami wejścia i kierunkiem kreślenia. • Format: A5 • 151 str.	150005, www.mojebam.bino.pl	8		
27	Warsztaty graficzne 1 / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: karty z wzorami o różnej skali trudności, ćwiczące umiejętność prowadzenia linii po wyznaczonym torze. - od 4 lat - 4 teczki z tworzywa o wym. 21 x 30 cm - 30 kart z wzorami - 10 zmywalnych mazaków	NS0005/ http://sklep.no.waszkola.com.pl	1		
28	7 walizek. Inteligencje wielorakie w nauczaniu ortografii - komplet (książka + 2 teczki) / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pozycję adresowaną do terapeutów oraz nauczycieli języka polskiego w szkole podstawowej i gimnazjum. Przedstawiona w niej metoda zakłada, że każdy z nas posiada nie jedną, a siedem różnych inteligencji (teoria H. Gardnera): inteligencję słowną, wizualno-przestrzenną, logiczno-matematyczną, muzyczną, fizyczno-kinestetyczną, interpersonalną i intrapersonalną. To, które z nich są dominujące, decyduje o tym, jakie metody są najskuteczniejsze do przyswajania wiedzy, także ortografii. Autorki proponują ćwiczenia i scenariusze zajęć, w których angażowane będą wszystkie sfery. Do książki dołączono teczki, w których znajdują się wszystkie potrzebne teksty i inne materiały (m. in. karty pracy do kserowania). W teczce znajduje się także zbiór ponad 700 wyrazów z rz, ż, ó, u, h i ch do wycięcia i wykorzystania w trakcie zabaw (ortobanki). • Format A4 • 118 kolorowych i czarno - białych kart • 2 teczki	149104, www.mojebam.bino.pl	1		
2. Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych.						
1	Duże liczydło na stojaku / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: liczydło z koralikami w 2 kolorach. • wym. 85 x 120 cm	030002 www.mojebam.bino.pl	1		
2	Zestaw Kontrolny PALETA / lub równoważny	Pomoc edukacyjna przeznaczona dla dzieci w wieku szkolnym. Składa się z okrągłej podstawy o średnicy 27 cm wykonanej z drewna i 12 drewnianych klocków w sześciu kolorach. Dziecko rozwiązuje zadania poprzez umieszczenie drewnianych klocków w odpowiednich nacięciach na palecie. Strony kontrolne tarcz pozwalają dziecku sprawdzić poprawność wykonanych zadań. Do malowania i lakierowania zastosowano farby ekologiczne, nieszkodliwe dla zdrowia.	116086 / www.mojebam.bino.pl	1		
3	Tarcze ćwiczeń M1 / lub równoważny	Komplet 12 tarcz ćwiczeń do "Palety" przeznaczonych dla dzieci w klasach od 0 do III. Obejmują podstawowe działania arytmetyczne. Wykonywanie kolejnych zadań doskonali nie tylko pamięciowe opanowanie umiejętności liczenia, ale przede wszystkim zdolność formułowania wniosków i dochodzenia do wyniku samodzielnie, tak żeby abstrakcyjna dla dzieci wiedza była łatwiej przyswajalna. Wszystkie tarcze zostały opracowane zgodnie z zasadą stopniowania trudności.	116091 / www.mojebam.bino.pl	1		

4	Dziennik zajęć terapeutyczno-wyrównawczych lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.	800-1990/ www.sklep.educarium.pl	1		
5	Miara na podłogę od 0-30 lub równoważne	Mata z wytrzymałego winylu za pomocą, której można ćwiczyć dodawanie oraz odejmowanie. Uczy pracy w zespole, ćwiczy pamięć, logiczne myślenie oraz działania na liczbach. Liczby parzyste i nieparzyste oznaczone są różnymi kolorami (czerwony, niebieski). Mata pomaga również w ćwiczeniach koordynacji wzrokowo - ruchowej dzieci. • wym. 660 x 30 cm	358004. www.mojebam.bino.pl	1		
6	Alik wesoła matematyka lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: CD-ROM przeznaczony dla wszystkich dzieci klas niższych, które chcą przećwiczyć i utrwalić działania z matematyki. Główną postacią CD-ROM-u jest sympatyczny piesek Alik, przyjaciel i przewodnik w jednej osobie. W ośmiu różnych grach dzieci ćwiczą dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie i porównywanie liczb według wielkości. Tytuł zawiera także „zeszyt roboczy“ pełen przykładów, w którym można wybrać konkretny typ materiału do ćwiczeń i obliczać tylko ten typ zadań. Gry rozdzielone są do trzech poziomów trudności; przy wyborze nowego zawodnika można określić, do ilu już gracz potrafi liczyć – do 10, do 20 lub do 100. Za poprawnie rozwiązane zadania gracz otrzymuje dukaciki, które zbiera sobie w skarbonce – w śwince. Zdobyte dukaciki może wymienić w wielkim sklepie Alika z zabawkami na zabawki do swojego pokoiku. Dzieci znajdują się w różnych środowiskach i sytuacjach. Na przykład: pomogą Alikowi wygrać w przeciąganiu liną; wejdą na strzelnicę, gdzie będą zliczać trafienia do tarczy; wezmą udział w wyścigach „super-szybkich“ ślimaków; będą porównywać ciężarki na wagach, itp. Tytuł zawiera także „zeszyt roboczy“ pełen przykładów, w którym można wybrać konkretny typ materiału do ćwiczeń i obliczać tylko ten typ zadań. Gry rozdzielone są do trzech poziomów trudności; przy wyborze nowego zawodnika można określić, do ilu już gracz potrafi liczyć – do 10, do 20 lub do 100. Za poprawnie rozwiązane zadania gracz otrzymuje dukaciki, które zbiera sobie w skarbonce – w śwince. Zdobyte dukaciki może wymienić w wielkim sklepie Alika z zabawkami na zabawki do swojego pokoiku. Każda scena tego CD-ROMu zawiera wiele wesołych animacji i efektów dźwiękowych. Tytuł przeznaczony jest szczególnie dla uczniów 1 – 3 klasy szkół podstawowych, rozwija matematyczne zdolności i myślenie logiczne.	www.szkolne.eu	1		

3. Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy.

1	Loteryjka z podmuchem / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę rozwijającą kontrolę nad oddechem. Należy przemieszczać piłeczkę podmuchem kontrolując kierunek i prędkość piłeczki. Wygrywa gracz, którego piłka przejdzie wszystkie obrazki. <ul style="list-style-type: none"> • Zestaw zawiera planszę z wymiennymi kartami (wym. 20 x 20 x 4,5 cm), • 4 dwustronne plansze lotto z obrazkami zwierząt (wym. 16 x16 cm) oraz 36 żetonów (o średnicy 3,5 cm), piłka. • od lat 3, dla 2-4 graczy. 	601002 www.mojebam bino.pl	1		
2	Karty logopedyczne Piotruś. Pakiet I / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: •karty logopedyczne z głoskami sz, ż/rz, cz, dż, s, z, c, dz. <ul style="list-style-type: none"> • Pakiet 8 talii kart o wym. 5,3 x 8,5 cm 	108013/ www.mojebam bino.pl	1		
3	Karty logopedyczne Piotruś. Pakiet II / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: •karty logopedyczne z głoskami ś, ź, ć, dź, l, l-r, r, t-r. <ul style="list-style-type: none"> • Pakiet 8 talii kart o wym. 5,3 x 8,5 cm 	108014 www.mojebam bino.pl	1		
4	Przygoda z głoskami...syczącymi i szumiącymi / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Logopedyczno - glottodydaktyczną grę planszową, która służy ćwiczeniu w zabawie słuchu fonemowego (odróżnianiu głosek), wymowy wyrazów, uczy także wyróżniania głosek w wyrazach (analizowania wyrazów na głoski), doskonali liczenie. Gra ma walory wychowawcze uczy działania zespołowego. W wyrazach zaznaczono litery podstawowe i niepodstawowe, co powinno ułatwić podział wyrazów na głoski. Wieloznaki są również podane w takiej postaci, że z podziałem na głoski nie powinno być większych problemów. Głoski s, z, c, dz oraz sz, ż, cz, dż.	150004 / www.mojebam bino.pl	1		
5	Logopedyczna gra planszowa dźwięcznymi i bezdźwięcznymi / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Logopedyczno - glottodydaktyczną grę planszową, która służy ćwiczeniu w zabawie słuchu fonemowego (odróżnianiu głosek), wymowy wyrazów, uczy także wyróżniania głosek w wyrazach (analizowania wyrazów na głoski), doskonali liczenie. Gra ma walory wychowawcze uczy działania zespołowego. W wyrazach zaznaczono litery podstawowe i niepodstawowe, co powinno ułatwić podział wyrazów na głoski. Wieloznaki są również podane w takiej postaci, że z podziałem na głoski nie powinno być większych problemów. Głoski: b, d, dzi, g, w, z, zi, ż oraz p, t, ci, k, f, s, si, sz.	030002 www.mojebam bino.pl	1		
6	Logopedyczna gra planszowa-przygoda z gł. r,l,j / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Logopedyczno - glottodydaktyczną grę planszową, która służy ćwiczeniu w zabawie słuchu fonemowego (odróżnianiu głosek), wymowy wyrazów, uczy także wyróżniania głosek w wyrazach (analizowania wyrazów na głoski), doskonali liczenie. Gra ma walory wychowawcze uczy działania zespołowego. W wyrazach zaznaczono litery podstawowe i niepodstawowe, co powinno ułatwić podział wyrazów na głoski. Wieloznaki są również podane w takiej postaci, że z podziałem na głoski nie powinno być większych problemów. Głoski r, l, j.	150003www.m ojebambino.pl	1		

7	Test artykulacyjny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: standaryzowany test do badania wymowy dzieci w wieku przedszkolnym, dysponujący tabelami liczbowo wyrażonych norm porównawczych. Test został opracowany dla logopedów. <ul style="list-style-type: none"> • Zawiera 84 kolorowe ilustracje drukowane na kartonie formatu A5 laminowane. • materiał obrazkowy, podręcznik, karty badań, program komputerowy, omówienie założeń teoretycznych. 	030002 www.mojebam bino.pl	1		
8	Eduterapeutica logopedia - wersja rozszerzona / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: specjalistyczne oprogramowanie do pracy z dziećmi wykazującymi zaburzenia rozwoju mowy. Każdy nauczyciel wie, jak ważne w rozwoju dziecka jest właściwe rozumienie mowy i posługiwanie się nią. Stanowi ona podstawowe narzędzie poznania i wyrażania uczuć przez najmłodszych. Tymczasem według danych Światowej Organizacji Zdrowia nawet 40 % dzieci ma z nią problemy. Można jednak określić typowy przebieg procesu rozwoju mowy i wyróżnić jego uniwersalne etapy, co umożliwi wychwycenie odchyleń od normy językowej. Na tej podstawie została przygotowana właściwa dla poszczególnych etapów rozwoju dziecka standardy diagnostyczne oraz typowe metody profilaktyczne i terapeutyczne. Diagnoza ma formę "elektronicznej karty mowy małego pacjenta", zawierającej teksty wraz z opisem wyników. Testy diagnostyczne to proste multimedialne ćwiczenia bądź zabawy, polegające na wykonywaniu przez najmłodszych takich zadań jak łączenie w pary, szeregowanie, kategoryzowanie, naśladowanie określonych "min" i wiele innych zachęcających do wypowiedzania określonych słów. Przechowywanie w systemie nagrania dziecka z ćwiczeń diagnostycznych ułatwiających analizę postępów. Logopedia wersja rozszerzona - terapia koncentruje się na zaburzeniach mowy i słuchu oraz wadach związanych z artykulacją i różnicowaniem głosek: szeregu szumiącego, szeregu syczącego, szeregu ciszącego, typu "r". W wersji rozszerzonej dołączono moduły terapeutyczne z zakresu: artykulacji głoski k, artykulacji głoski g, mowy bezdźwięcznej, słuchu fonetycznego, jąkania. Zestaw zawiera słuchawki z mikrofonem, program do kalibracji nagrań oraz drukarkę laserową. Z programem: naklejki - nagrody dla uczniów oraz ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2007.	LR2981/ www.sklep.now aszkola.com.pl	1		
9	LOGO-Gry / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Zestaw programów wspomagających terapię logopedyczną dzieci z wadami słuchu lub innego rodzaju zaburzeniami mowy. Atrakcyjna forma graficzna i ciekawa fabuła gier uprzyjemniają terapię oraz motywują dziecko do dalszych ćwiczeń. Istotną cechą LOGO-Gier jest możliwość "ujrzenia" swego głosu na ekranie monitora. Oglądanie "obrazu" własnej wypowiedzi pozwala dziecku z wadą słuchu lub mowy porównać go ze wzorcem wypowiedzi prawidłowej, a następnie dążyć do zbliżenia zapisu graficznego własnej wypowiedzi do tegoż wzorca. LOGO-Gry zachęcają dziecko do wydawania dźwięków i pobudzają je do mówienia, służą ćwiczeniom modulacji głośności mowy, wydłużaniu fazy wydechowej oraz odróżnianiu mowy dźwięcznej od bezdźwięcznej. Pomagają także w treningu modulacji wysokości głosu, rytmiki mowy oraz intonacji wypowiedzi i są niezwykle przydatne w terapii sygnatury. W skład LOGO-Gier wchodzi 10 gier (dostępnych w większości w trzech wariantach): Logo-Malarz, Logo-Kręcik, Logo-Papuga, Logo-Locik, Logo-Cel, Logo-Szum, Logo-Łapka, Logo-Tenis, Logo-Poziom, Logo-Muzyk.	110001/ www.mojebam bino.pl	1		

		<p>MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: • MS Windows XP/Vista/Windows 7 • Internet Explorer 6.0 lub wyższy • zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM • karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) • karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów • mikrofon dołączony do zestawu Logopedia • port USB • mysz lub inne urządzenie wskazujące • napęd DVD-ROM • ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft Loopback.</p>			
10	Logorytmika / lub równoważny	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: Zbiór interaktywnych ćwiczeń słuchowych, językowych i muzyczno - ruchowych. Program może wspomagać szeroko pojęty proces terapeutyczny dzieci z różnego rodzaju deficytami rozwojowymi, a także wzbogacać tradycyjne zajęcia dydaktyczne prowadzone z młodszymi dziećmi rozwijającymi się harmonijnie. Podzielony jest na dwie części: część do pracy indywidualnej (jednostanowiskowej) oraz część do pracy w grupie (zawiera funkcjonalny panel, dzięki któremu terapeuta może ingerować w treść zasobów prezentowanych na ekranach, modyfikując je według własnych potrzeb). Materiał zawarty w obu częściach programu został podzielony na:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenia ruchowe - zawierające propozycje ćwiczeń całego ciała, wsparte poleceniem słownym lub fragmentem muzycznym; • Ćwiczenia słuchowe - zawierające zestaw z zakresu różnicowania tempa, rytmu, akcentu i metrum, barwy, artykulacji oraz melodyki dźwięków; • Ćwiczenia słowno - muzyczne - zawierające zestaw oparty na tekstach wierszy i piosenek, które utrwalają prawidłowe brzmienie słowa w określonych parametrach muzycznych. Każda część programu zawiera wiele prezentacji i filmów, a także przydatne i inspirujące programy nar <p>Program skierowany również do użytkowników z obniżoną percepcją (np. karty pracy do wydruku, symultaniczna transkrypcja nagrań audio na tekst pisany, możliwość ingerencji w format tekstu na ekranie i inne). MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: • MS Windows XP/Vista/Windows 7 • Internet Explorer 6.0 lub wyższy • zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM • karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) • karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów • mikrofon dołączony do zestawu Logopedia • port USB • mysz lub inne urządzenie wskazujące • napęd DVD-ROM • ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft Loopback.</p>	110030 / www.mojebam bino.pl	1	

11	<p>Obrazkowy słownik tematyczny / lub równoważny</p>	<p>Przez równoważny zamawiający rozumie: multimedialny zbiór słownictwa, który został podzielony na dwie części:</p> <ul style="list-style-type: none"> • część pierwsza zawiera słownictwo pogrupowane w kategorie: Zabawki, Części ciała, Kolory, Zwierzęta - zoo, Zwierzęta - natura, Zwierzęta domowe, Meble, Przybory szkolne, Ubrania, Sprzęt domowy, Instrumenty, Przedmioty codziennego użytku, Dom, Przyimki, Zaimki; • część druga składa się z następujących grup: Rodzina, Warzywa, Owoce, Słodycze, Posiłki i napoje, Pogoda, Środki transportu, Czas, Emocje, Przymiotniki, Przysłowki, Zawody, Sport, Czasowniki oraz Tematyczne zestawy wyrazów. Każda z grup tematycznych zawartych w programie posiada ekrany prezentacyjne (atrakcyjne ilustracje lub animacje prezentujące wyrazy zawarte w słowniku) oraz wiele różnego rodzaju ćwiczeń o zróżnicowanym poziomie trudności, a także zadań z użyciem tekstu, służących jego utrwalaniu. Materiał zawarty w programie podzielony został na część do pracy indywidualnej (jednostanowiskowej) oraz część do pracy w grupie, którą przy wspomaganiu rzutnikiem multimedialnym można zastosować podczas zajęć grupowych. C <p>Ciekawym i innowacyjnym rozwiązaniem, które umożliwia sprawdzenie, czy dziecko używa słownictwa w sposób logiczny i dla niego zrozumiały, jest dołączony do programu kreator filmów i komiksów. Dzięki temu funkcjonalnemu narzędziu dziecko może stworzyć własny ilustrowany scenariusz, wybierając postacie, obiekty, tła, a także wpisując proste formy dialogowe. Gotowy materiał można zaprezentować jako książkę, komiks lub jako film. Na szczególną uwagę zasługują także liczne rozwiązania ułatwiające odbiór programu użytkownikom z obniżoną percepcją (Np. karty pracy do wydruku, symultaniczna transkrypcja nagrań audio na tekst pisany, możliwość ingerencji w format tekstu na ekranie i inne).</p> <p>MINIMALNE WYMAGANIA TECHNICZNE: • MS Windows XP/Vista/Windows 7 • Internet Explorer 6.0 lub wyższy • zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM • karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach - karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym) • karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów • mikrofon dołączony do zestawu Logopedia • port USB • mysz lub inne urządzenie wskazujące • napęd DVD-ROM • ilość zajmowanej przestrzeni na twardym dysku uzależniona jest od wariantu sprzedaży. Program wymaga zainstalowanego protokołu TCP/IP w systemie MS Windows. W komputerach nie wyposażonych w kartę sieciową należy wraz z protokołem TCP/IP zainstalować kartę Microsoft Loopback.</p>	<p>110031/ www.mojebam bino.pl</p>	1		
----	--	---	--	---	--	--

12	Opowiedz o.. Terapia zaburzeń mowy u dzieci z afazją, dysfazją dziecięcą lub opóźnionym rozwojem mowy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: podręcznik skierowany do logopedów, nauczycieli i rodziców dzieci, które mają problemy z mówieniem. Zawiera ilustracje i wiążące się z nimi tematycznie pytania i polecenia. Całość jest tak ułożona, by dziecko rozpoczynało od opanowania umiejętności wypowiedzenia pojedynczego słowa, potem zdania, na końcu opowiedziało o tym, co dzieje się na obrazku. Również pytania zostały zróżnicowane pod względem trudności. Ilustracje, które są podstawą ćwiczeń, dotyczą tematów bliskich dziecku - rodziny, przyrody, otoczenia, codziennych czynności. Ich bohaterami są dwie rodziny - Duchnowskich i Duszków. Rysunki są czarno-białe, by dziecko po skończonych ćwiczeniach mogło je pokolorować. Powtarzalność zadań sprawia, że dziecko z łatwością utrwala opanowane umiejętności. • format A4, • Str. 160	149098 / www.mojebam bino.pl	1		
13	Terapia logopedyczna dzieci z zaburzeniami słuchu i mowy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: podręcznik zawierający całościowe ujęcie założeń pracy logopedycznej z dziećmi z zaburzeniami słuchu i mowy. Omówione tu zostały teoretyczne podstawy diagnozy logopedycznej, wybrane zagadnienia z anatomii, fizjologii i patologii narządu słuchu, rodzaje zaburzeń mowy spowodowane wadą słuchu oraz zasady i metody terapii logopedycznej.	142040 / www.mojebam bino.pl	1		
14	Wesołe gwizdki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Drewniane gwizdki z wiatraczkiem i pszczołką, biedronką oraz ptaszkiem. Doskonałe do ćwiczeń oddechowych, np. kontroli siły wydechu oraz wspomagających terapię logopedyczną. • 3 szt. o wym. 10 x 3 x 8,5 cm	309003 / www.mojebam bino.pl	4		
15	Dziennik zajęć logopedy lub równoważne	Dziennik zajęć logopedy jest pozycją dostosowaną do pracy logopedy w szkole i zawiera takie elementy, jak: krótkie omówienie zadań logopedy, procedur i narzędzi badawczych; zestawienie danych dotyczących diagnozy i terapii logopedycznej; dane ucznia, diagnoza i indywidualny program terapii, ocena postępów dziecka; treść prowadzonych zajęć; wykaz obecności uczniów na zajęciach; kontakty z rodzicami hospitaacje i wizytacje; miejsce na notatki. W dzienniku przewidziano rubryki dla 80 uczniów. Dziennik zajęć logopedy jest zgodny z Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 24 sierpnia 2010 r. • format: A4 • 64 str.	149131 / www.mojebam bino.pl	1		
16	Kocham czytać. Pakiet 18 zeszytów / lub równoważny	Przez równoważne zamawiający rozumie: serię logopedyczną przeznaczoną do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz starszych - zagrożonych dysleksją, z wadami wymowy. Pakiet 18 zeszytów pozwala dziecku: poznać wszystkie litery polskiego alfabetu, wcześniej rozpocząć naukę czytania, zwiększać zasób, słownictwa, opanować sztukę czytania ze zrozumieniem, uczyć się języków obcych, nauczyć się w przyszłości pisowni trudnych wyrazów. W zestawie gratis znajduje się: "Poradnik dla rodziców i nauczycieli" oraz "Kolorowanka". • 16 x 20 cm, • zeszyt 20 str., • kolorowanka 40 str., • poradnik 120 str.	060007 www.mojebam bino.pl	1		

17	"Logopedyczne zabawy. Cz. IV - j, l, r. "- CD lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw 6 multimedialnych programów komputerowych - program ma na celu usprawnianie wymowy głosek j, l, r. oraz różnicowanie ich.	108006 www.mojebam bino.pl	1		
18	Turbinka / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę rozwijającą kontrolę nad oddechem, doskonała do ćwiczeń dla dzieci z problemami mowy. Zadaniem gracza jest wprawienie w ruch śmigła podmuchem i zatrzymanie go w odpowiednim momencie. W zestawie: dwie plansze o różnym stopniu trudności, plastikowa baza (średnicy 18,5 cm), śmigło, dwa opakowania z gumowymi kółkami w dwóch kolorach (20 szt. o średnicy 1,8 cm). • od lat 4, dla 2 graczy.	601001/ www.mojebam bino.pl	1		
19	Mówiące obrazki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: program wspomagający trening słuchowy, umiejętności rozpoznawania dźwięków oraz naukę słownictwa.	DP0002, www.sklep.now aszkola.com.pl	1		
20	Komplet płyt CD / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: materiał na płytach cd do automatyzacji głosek dentalizowanych dźwięcznych, zwartoszczelinowych, głoski "r" oraz relaks dla jąkających się. Płyty znacznie przyspieszają efekt terapeutyczny.	DY0005, www.sklep.now aszkola.com.pl	1		
21	Gimnastyka buzi i języka. Karty do ćwiczeń motoryki narządów artykulacyjnych lub równoważny	Ćwiczenia motoryki narządów artykulacyjnych oparte są na interpretacji symboli znanych nawet najmłodszym dzieciom. Logopeda / nauczyciel nazywa symbol i podaje słowną interpretację czynności kojarzonej z symbolem oraz demonstruje jej wykonanie (najlepiej przed lustrem). Dziecko stara się naśladować wykonywane ruchy. Kolejne powtórzenia ćwiczeń umożliwiają dziecku zapamiętanie nazwy symbolu, dopowiadanie czynności, która się z nim wiąże oraz samodzielne i coraz sprawniejsze wykonywanie precyzyjnych ruchów w obrębie jamy ustnej. Pomoc rozwija motorykę narządów artykulacyjnych - kinezę tj. ruch narządów, kinestezję tj. czucie ułożenia narządów, rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, stymuluje logiczne myślenie, uczy poprzez demonstrację, naśladownictwo i manipulowanie. Jedna strona karty zawiera jasny, czytelny symbol, druga strona karty jest kolorowa - jeden kolor - lub biała. • IV zestawy po 10 kart • wym. A5 lub 9 x 9 cm	199008 www.mojebam bino.pl	1		
4. Zajęcia socjoterapeutyczne i psychoedukacyjne dla dzieci z zaburzeniami komunikacji społecznej.						
1	Emocje / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: obrazki przedstawiające 10 osób (w różnym wieku, różnej płci i rasy), przeżywających różnorodne emocje. Pomoc ułatwia dzieciom naukę rozpoznawania i nazywania własnych oraz cudzych emocji. Przybliży problematykę wyrażania emocji w sposób akceptowany przez otoczenie. • 70 obrazków o wym. 9 x 9 cm	312007 / www.mojebam bino.pl	1		

2	Karty - szkoła / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc wspomagającą nauczycieli i wychowawców w pracy nad właściwymi zachowaniami dzieci w grupie rówieśniczej. Zawiera zestaw zasad "dobrego" zachowania się dziecka w szkole oraz propozycje konsekwencji ich nieprzestrzegania. Każda z zasad i konsekwencji wydrukowana została na oddzielnych tekturowych paskach zaopatrzonych w rzepy, dzięki którym można je łatwo przypinać do welurowej tablicy. Zasady i konsekwencje ich nieprzestrzegania przez dzieci (napisy wykonane drukowanymi literami) zobrazowane zostały prostymi rysunkami (15x15 cm), aby wzmocnić ich odbiór oraz dostosować się do dzieci nie potrafiących jeszcze czytać. • 27 kartoników (wym. 15 x 15 cm) z rysunkami oraz 27 pasków (wym. 8 x 45 cm) z zasadami i konsekwencjami + 3 czyste paski do wykorzystania przez nauczyciela.	049004 / www.mojebam bino.pl	1		
3	Rozwiązywanie konfliktów w szkole / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw zawierający 7 krótkich historyjek z życia w szkole z dwoma zakończeniami do wyboru- pożądanym i prowadzącym do konfliktu. Dzieci podejmując decyzje o zakończeniu danej historyjki poznają jej konsekwencje. Dzięki temu uświadamiają sobie związki przyczynowo-skutkowe własnych zachowań, co daje możliwość zrozumienia i przyswojenia zasad zachowania i współdziałania w społeczeństwie. Dodatkowym atutem jest płyta CD z nagraniem w języku polskim. • 30 kart z ilustracjami o wym. 16,5 x 13,5 cm.	451028 / www.mojebam bino.pl	1		
4	Rozwiązywanie konfliktów w domu / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw zawierający 7 krótkich historyjek z życia domowego z dwoma zakończeniami do wyboru. Dzieci podejmując decyzje o zakończeniu danej historyjki poznają jej konsekwencje. Dzięki temu uświadamiają sobie związki przyczynowo-skutkowe własnych zachowań, co daje możliwość zrozumienia i przyswojenia zasad zachowania i współdziałania w społeczeństwie. Dodatkowym atutem jest płyta CD z nagraniem w języku polskim. • 30 kart z ilustracjami o wym. 16,5 x 13,5 cm.	451027/ www.mojebam bino.pl	1		
5	Rozwiązywanie konfliktów - kłamstwo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw zawierający 7 krótkich historyjek z dwoma zakończeniami do wyboru- pożądanym i prowadzącym do konfliktu. Dzieci podejmując decyzje o zakończeniu danej historyjki poznają jej konsekwencje. Dzięki temu uświadamiają sobie związki przyczynowo-skutkowe własnych zachowań, co daje możliwość zrozumienia i przyswojenia zasad zachowania i współdziałania w społeczeństwie. Dodatkowym atutem jest płyta CD z nagraniem w języku polskim. • 30 kart z ilustracjami o wym. 16,5 x 13,5 cm.	451029 / www.mojebam bino.pl	1		
6	Problemy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: Sześć historyjek prezentujących zdarzenia, przy omawianiu których dziecko musi się wykazać znajomością obowiązujących zasad bezpieczeństwa oraz norm społecznych (zabawa bronią, ucieczka z domu, odrzucenie przez grupę, palenie papierosów, wypadek na drodze, bójka). Omawianie z dzieckiem poszczególnych historyjek skłania do refleksji nad właściwym postępowaniem w przedstawionych sytuacjach, stymuluje prawidłowe myślenie przyczynowo- skutkowe. Do historyjek dołączonych jest 10 kart, które w pomocny sposób obrazują "rozwiązywanie" problemów.	312006 / www.mojebam bino.pl	1		

7	Tak lub inaczej - wybierz sam / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: 12 historyjek dotyczących codziennych wydarzeń z życia dziecka (np.: oglądanie telewizji, robienie zakupów). Każda historyjka ma możliwe dwa zakończenia - do wyboru przez dziecko. Omawianie z dzieckiem dokonanego przez nie wyboru uczy właściwego postępowania w określonych sytuacjach. Pozwala poznać konsekwencje różnych zachowań, podpowiada jak uniknąć niebezpieczeństw. Zabawa rozwija myślenie przyczynowo - skutkowe, umiejętność przewidywania skutków własnego postępowania, ułatwia zrozumienie i zapamiętanie norm społecznych. • 72 obrazki, • wym. 9 x 9 cm	312013 / www.mojebam bino.pl	1		
8	Lista obecności i humoru / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc mającą na celu uczenie dzieci rozpoznawania i nazywania emocji (własnych i kolegów). Wykonana w formie welurowej makatki, na której dzieci mogą każdego dnia przypinać wizytówkę ze swoim imieniem pod jednym z czterech obrazków określających nastroj (radość, smutek, złość, lęk). Zawiera welurową tablicę o wymiarach: 121 x 69 cm oraz 30 sztuk wizytówek.	196010 / www.mojebam bino.pl	1		
9	Odwagi! / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: siedem historyjek obrazkowych (8-14 obrazków w każdej) przedstawiających problem lęku u dzieci (lęk przed: ciemnością, psami, skokami przez kozła, dentystą, rozstaniem z rodzicami, burzą, pajakami). Omawianie z dzieckiem poszczególnych historyjek uczy radzenia sobie ze strachem, pomaga w rozwiązywaniu problemów wywołujących lęk. W każdej serii znajduje się karta z symbolem (!) zachęcająca dziecko do podania własnych pomysłów poradenia sobie w trudnej sytuacji. • 75 obrazków o wymiarach 9 x 9 cm	312008 www.mojebam bino.pl	1		
10	Podręcznik dobrych manier dla dzieci / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: podręcznik dobrych manier dla dzieci przedstawia w zabawny i interesujący sposób podstawowe zasady dobrego wychowania. Składa się na niego kilka bajek i historyjek obrazkowych, z których każda zawiera porady dotyczące zachowania się na co dzień - w różnych sytuacjach i miejscach (min. w domu, w szkole, w kinie, przy stole, podczas rozmowy telefonicznej itd.). Książka udowadnia, że warto być grzecznym i kulturalnym, dbać o własny wygląd i higienę ciała, właściwie dobierać strój do okazji. • Str. 56	106117 / www.mojebam bino.pl	1		
11	Dziennik zajęć terapeutyczno- wyrównawczych lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: dziennik przeznaczony dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia specjalistyczne i dydaktyczno-wyrównawcze. Może być także wykorzystywany do dokumentowania społecznych godzin nauczyciela. Dziennik może być używany w przedszkolach, szkołach podstawowych, gimnazjach, szkołach ponadgimnazjalnych i poradniach psychologiczno-pedagogicznych. Kolejne części dziennika to: tygodniowy plan zajęć, program zajęć, zapisani uczniowie, indywidualne programy terapii, zgoda rodziców, Informacje dotyczące frekwencji i efektów pracy, wykaz uczęszczanie uczniów na zajęcia, realizacja programu zajęć, zestawienie danych dotyczących prowadzonych zajęć, kontakty z rodzicami, nauczycielami, pedagogiem szkolnym i innymi specjalistami, zadania dodatkowe wykonane przez nauczyciela prowadzącego zajęcia, rozliczenie realizacji godzin, hospitalizacje, przeglądy dokumentacji.	800-1990/ www.sklep.edu carium.pl	1		

12	Tablica welurowa / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tablica welurowa o wym. 100 x 69 cm	196014 / www.mojebam bino.pl	2		
5. Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych w zakresie nauk matematyczno-przyrodniczych.						
1	Sześciany Geo / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: • 12 szt. sześciątów w różnych kolorach • 6 szt. zielono - niebieskich • 6 szt. żółto - pomarańczowych • wym. sześcianu 5 x 5 x 5 cm • Dla dzieci od 3 lat	306032 / www.mojebam bino.pl	1		
2	Sześciany Łuki i Koła / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: • 12 el. • wym. 5 x 5 x 5 cm • Dla dzieci od 3 lat	306034 / www.mojebam bino.pl	1		
3	Figury geometryczne w przestrzeni / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc składającą 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.	451044 / www.mojebam bino.pl	1		
4	Magnetyczne ułamki / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do poznania najważniejszych właściwości ułamków. Duże listwy o jednakowej długości podzielono na części, aby zobrazować całość oraz ułamki 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10 i 1/12. Listwy wykonane są z estetycznego, wytrzymałego tworzywa w atrakcyjnych kolorach, wystarczą na długie lata interesującej nauki. Zestaw ten znacznie ułatwia dzieciom opanowanie tego trudnego działu matematyki, zrozumienie abstrakcyjnych pojęć i działań związanych z ułamkami. • 9 różnych kolorów • od 1/1 do 1/12 • wym. 1/1 100 x 10 cm	604116 / www.mojebam bino.pl	1		
5	Sortowanie odpadów / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: grę planszową mającą na celu przybliżenie dzieciom problematyki ochrony środowiska - sortowania odpadów. Przeznaczona dla dzieci powyżej 4 lat. • plansza 39 x 39 cm • 4 "ciężarówka", • 20 pojemników do sortowania	200085 / www.mojebam bino.pl	1		
6	Multimedialny Układ Słoneczny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: model ukazujący Słońce i 9 planet w ruchu. Słońce jest podświetlane od środka żarówką i oświetla krążące wokół planety. Kolumna jest czarna i znika w ciemności. Model jest uproszczeniem Układu Słonecznego, planety tu krążą wokół Słońca z tą samą prędkością. Zaletą pomocy jest fakt, iż kopułę Słońca można wymienić na przezroczystą półkulę wyświetlającą najważniejsze gwiazdozbiory. Zawartość: • model działa na 4 baterie C-R14 1,5 V (nie dołączane) • wym. 34,5 x 26 x 17 cm • instrukcja.	358036 / www.mojebam bino.pl	1		

7	Ekologiczna farma / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: rzeczywisty eko - słoneczny eksperyment naukowy. Farma zasilana baterią słoneczną. Trójwymiarowa konstrukcja z 108 elementami do rozbudowy farmy. Dla dzieci od 6 lat. Zestaw jest idealną pomocą do doświadczeń i zrozumienia jak działa energia słoneczna. Pomoc zawiera: <ul style="list-style-type: none"> • koło młyńskie, • wiatrak, • lampa, • bateria słoneczna. Dla dzieci od 6 lat. 	144195 / www.mojebam bino.pl	1		
8	Stetoskop / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: stetoskop, dzięki niemu dzieci mogą usłyszeć bicie własnego serca lub serca kolegów. Do użytku w szkole i przedszkolu.	514030 / www.mojebam bino.pl	1		
9	Zestaw odkrywcy / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw pozwalający na zwrócenie uwagi dziecka na otaczającą go przyrodę. Zestaw zawiera: <ul style="list-style-type: none"> • pojemnik plastikowy z rączką (wys. 30 cm), • siatkę, • lupę (dł. 23 cm), • pęsetę, • instrukcję. 	514011/ www.mojebam bino.pl	1		
10	Wiatrometr - anemometr / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: przyrząd umożliwiający obserwację i pomiar siły wiatru. Wykonany z kolorowego plastiku, posiada 4 obracające się ramiona, połączone ze wskaźnikiem odwzorowującym siłę wiatru. <ul style="list-style-type: none"> • wys. ok. 33 cm 	507001/ www.mojebam bino.pl	1		
11	Mały elektryk / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: zestaw doskonały do prezentacji obwodu elektrycznego zawierający niezbędne części: przewody, 2 żarówki, skrzyneczkę na baterie. Wszystkie elementy są łatwe w łączeniu i bezpieczne dla małych użytkowników. <ul style="list-style-type: none"> • 31 el. • wym. od 2 x 2 cm do 12 x 8 cm 	604010 / www.mojebam bino.pl	1		
12	Burza mózgow / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: pomoc do budowania obwodów elektrycznych i zapoznania się z zagadnieniami dotyczącymi elektroniki. Łatwe do połączenia ze sobą elementy pozwalają na zbudowanie 350 projektów. 4 baterie AA (nie dołączono). <ul style="list-style-type: none"> • 42 el. • wym. 38,5 x 25 x 3 cm 	604011/ www.mojebam bino.pl	1		
13	Globus podświetlany / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: globus podświetlany <ul style="list-style-type: none"> • śr. 32 cm, • wys. 40 cm 	027004 www.mojebam bino.pl	1		
14	Mikroskop z zestawem do badań optyczny / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: mikroskop optyczny o powiększeniu do 640x <ul style="list-style-type: none"> • wys. 27 cm • wymagane baterie AA (niezałączone). Zestaw zawiera: <ul style="list-style-type: none"> • okular 10x 16x • mikrowylęgarnia, • przyrząd do ciecienia preparatów • 2 szkiełka z 6 preparatami • 4 fiołki • 2 menzurki 10 ml • 12 szkiełek podstawowych • 12 szkiełek nakrywkowych • lupa o powiększeniu 3x 6x • szalka Petriego ze szkłem powiększającym • 12 etykiet do znakowania preparatów, • pęseta • igła • szpatułka, • mieszadełko, • skalpel • nożyczki • pipetka, • pojemnik na akcesoria • instrukcja. 	514004 www.mojebam bino.pl	1		

15	Mapa Polski / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: mapę 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 (199009) . • wym. 40 x 40 cm	036031/ www.mojebam bino.pl	1		
16	Kolekcje skamieniałości / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiają wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 9 autentycznych wiekowych na 70 milionów lat skamieniało	430-3911 / www.sklep.educarium.pl	1		
17	Kolekcja skał magmowych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiają wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: zestaw 12 sztuk skał	430-3912 / www.sklep.educarium.pl	1		
18	Kolekcja skał metamorficznych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiają wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 12 okazów skał metamorficznych	430-3913 / www.sklep.educarium.pl	1		
19	Kolekcja skał osadowych / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiają wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 12 okazów skał osadowych	430-3914 / www.sklep.educarium.pl	1		
20	Kolekcja minerałów / lub równoważny	Przez równoważny zamawiający rozumie: tematyczne kolekcje skał, minerałów i skamieniałości umożliwiają wybór aktualnie potrzebnych zestawów. Doskonałe uzupełnienie lekcji, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw. Zawartość: 12 sztuk minerałów	430-3915 / www.sklep.educarium.pl	1		
21	Kolekcja kryształów / lub równoważne	Przez równoważny zamawiający rozumie: kolekcję kryształów, która doskonale uzupełnia zajęcia lekcyjne, zachęca dzieci do poszukiwania dalszych informacji. Każda kolekcja dostarczana jest w poręcznym pudełeczku z przegródkami, łącznie w tłumaczonym spisie nazw.	430-3916 / www.sklep.educarium.pl	1		