**Załącznik nr 5 do SIWZ**

**ZMODYFIKOWANY WYKAZ POMOCY DYDAKTYCZNYCH**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Szkoła Podstawowa im. VII Obwodu AK „Obroża” w Brzezinach** | | | |
| **Doposażenie bazy dydaktycznej** | | | |
| **Rodzaj zajęć** | **Nazwa pomocy dydaktycznych** | **Opis** | **Ilość** |
| Zakup zestawów do zajęć dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu | 1. Przyrządy rozwijające koordynację wzrokowo-ruchową | Profilowane kulki z otworami, opatrzone numerami, żetony z cyframi do tworzenia zadań matematycznych i układania rytmów. | 1 |
| 1. Scenki rodzajowe(makieta) w formie puzzli z kolorowych płytek | Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek z kolorowymi obrazkami. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań. | 1 |
| 1. Układanka do segregacji historyjek obrazkowych z kolorowych płytek | Pudełko z głębokimi szufladami.. W zestawie jest co najmniej 30 drewnianych, kwadratowych płytek z kolorowymi obrazkami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory. | 1 |
| 1. Abecadło - 150 liter | Abecadło kieszonkowe składa się z min. 25 sześcianów-klocków o bokach nie większych niż 3 cm. Klocki zawierają 150 liter. Abecadło zawiera znaki polskie: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie. Samogłoski i spółgłoski rozróżnione kolorami czerwonym i niebieskim, co jest niezbędne do opanowania umiejętności czytania przez dzieci z dysfunkcjami przy pomocy obrazowego schematem wyrazu. Samogłoski: a, e, o ,i powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie. Abecadło ze względu na niewielkie elementy umożliwia przeprowadzanie ćwiczeń ortograficznych i logicznych zabaw przy stolikach lekcyjnych. | 1 |
| 1. PUZZLE – karty zadaniowe | Minimum 40 numerowanych kart. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej. | 1 |
| 1. PUZZLE Z WYPOSAŻENIEM | Płytki z dodatkowym wyposażeniem w kostkę i różnokolorowe szarfy. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole. | 1 |
|  | 1. DYWANIK-PUZZLE | Płytki obustronnie antypoślizgowe do bezpiecznych zabaw ruchowych. Ćwiczą zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenia mozaiki oraz lustrzanych wzorów. | 1 |
|  | 1. DYWANIK-PUZZLE | Płytki obustronnie antypoślizgowe z nadrukami liter, cyfr i figur geometrycznych gumowych. Ćwiczą zaburzenia orientacji przestrzennej. | 1 |
| Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych | 1. Plansze liczbowe | Zestaw drewnianych plansz z dwustronnymi oznaczeniami liczbowymi od 1 do 20. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi. | 1 |
| 1. Kolorowe sześciany | Drewniane, różnokolorowe bryły geometryczne, w tym kilka z nich o niepowtarzalnym kształcie. Jednostką bryły jest sześcian. Bryła składa się z cztero- i pięciokrotności sześcianu jest przedstawiona przynajmniej w kilku różnych konfiguracjach. Segregowanie brył wg określonych cech, wyobraźnia przestrzenna. | 1 |
| 1. Karty zadaniowe | Zestaw tekturowych kart zadaniowych z wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. Całość zapakowana w duże, drewniane pudełko. | 1 |
| Zajęcia socjoterapeutyczne i psychoedukacyjne dla dzieci z zaburzeniami komunikacji społecznej | 1. Gra planszowa do nauki komunikacji | Gra wykonana z drewna. Planszę gry stanowi okrągły klocek, o średnicy nie mniejszej niż 14 cm Wypustka na spodzie umożliwia okręcanie planszy. Na wierzchu klocka znajduje się 47 otworów ułożonych spiralnie, do których w czasie gry wkłada się drewniane kołeczki (w zestawie przynajmniej 70 szt.). Uczy komunikacji i prawidłowych relacji z rówieśnikami. | 2 |
| 1. Konstrukcja do działań - makieta | Masywna konstrukcja wykonana z trwałego, wysokogatunkowego, tworzywa sztucznego o wymiarach nie mniejszych niż 12 x 120 x 67 cm z wymodelowaną w środku, przestrzenną makietą dróg, torów kolejowych, tuneli i skalistych wzniesień. | 1 |
| 1. Blat | Pokrywa wykonana z MDF-u o wymiarach nie mniejszych niż 0,6 x 114 x 60 cm, spełniająca rolę blatu do układania klocków, puzzli oraz do rysowania. | 1 |
|  | 1. Elementy manipulacyjno- przestrzenne | Zestaw akcesoriów stanowiących część wyposażenia do kanionu m.in. 6 mostów o różnym wyprofilowaniu wykonanych z trwałego tworzywa sztucznego, kolorowy pociąg złożony z wagoników. | 2 |
|  | 1. Kółko i krzyżyk | Gra umieszczona w drewnianymi pudełku, zawiera minimum 9 drewnianych kwadratowych klocków o boku nie mniejszym niż 3 cm z namalowanymi symbolami O i X. Znaki te posiadają dodatkowe szczegóły, które umożliwiają przeprowadzenie ćwiczeń na spostrzegawczość, układanie z pamięci i wyobraźnię. | 2 |
|  | 1. Laptop | Typ Laptop. W ofercie wymagane jest podanie modelu, symbolu oraz producenta Zastosowanie Laptop będzie wykorzystywany dla potrzeb aplikacji biurowych, aplikacji obliczeniowych, dostępu do Internetu oraz poczty elektronicznej, jako lokalna baza danych Chipset Płyta główna oparta na dedykowanym dla oferowanego procesora chipsecie  Wydajność obliczeniowa Procesor osiągający w teście Passmark CPU Mark wynik min. 3300 punktów  Pamięć operacyjna min. 4GB  Parametry pamięci masowej Min. 1TB  Matryca Z podświetleniem LED o rozdzielczości min.1366x768  Wyposażenie multimedialne Karta dźwiękowa, gniazdo Combo Jack umieszczone z boku obudowy, złącze HDMI  Napęd optyczny DVD±RW Super Multi (+ DVD-RAM) Dual Layer  Klawiatura QWERTY z wydzielonym blokiem numerycznym, typu choco  Łączność Karta sieciowa ethernet, karta wi-fi obsługująca standardy IEEE 802.11b/g/n, bluetooth  Pojemność baterii Min. 2800 mAh  Warunki gwarancji Min. 12-miesięczna, dostawca odbierze i dostarczy uszkodzony sprzęt własnym staraniem  Wsparcie techniczne producenta Dostęp do najnowszych sterowników i uaktualnień realizowany na dedykowanej stronie internetowej producenta laptopa.  Wymagania dodatkowe Złącza:  1x 15-stykowe D-Sub (wyjście na monitor), 1 x HDMI, 1x RJ-45 (LAN), Min. 1x USB 2.0, Min. 2x USB 3.0, System operacyjny ‒ 64 bit.  ‒ Umożliwiający uruchamianie oprogramowania dla szkół produkcji Vulcan sp. z o.o. w natywnym środowisku (bez wykorzystania emulatora)  ‒ dołączony nośnik ze sterownikami  ‒ dołączona płyta umożliwiająca reinstalacje systemu lub partycja na dysku twardym z oprogramowaniem umożliwiającym reinstalacje systemu. | 1 |
| Gimnastyka korekcyjna dla dzieci z wadami postawy  Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych język obcy - angielski | 1. Pomoc do ćwiczenia równowagi – komplet | Gumowane płytki, na których znajduje się ślad zwierzęcia  i doczepiony sznurek. Kroczki ćwiczą równowagę, prawidłową postawę rozpoznawanie dźwięków. | 1 |
| 1. KULE | Komplet kul rehabilitacyjnych. Trzy kule o różnej wadze i kolorze, nie mniejsze niż 1 oraz nie większe niż 2 kg. Pomoc ćwiczy mięśnie pleców, prawidłową postawę. | 1 |
| 1. Platforma ćwiczeniowa | Okrągła drewniana platforma z krawędzią zakończoną oponą. Przyrząd do terapii zaburzeń sensorycznych | 1 |
| 1. ZESTAW do ćwiczeń sprawnościowych | Klocek piankowy z przymocowaną linką, z uchwytem, która umożliwia skłony i ćwiczenia rozciągające. Angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców. | 1 |
| 1. ZESTAW do balansowania | Zestaw piankowych elementów do zabawy zbiorowej. Uczy działania w grupie, porozumiewania się, precyzji ruchu i orientacji przestrzennej | 1 |
| 1. Nauka słówek- zestaw z nazwami żywności | Zestaw pomocny w nauce języka obcego i nauce prawidłowego odżywania się. Składa się ze 101 produktów imitujących żywność wykonanych z tworzywa sztucznego umożliwiającego łatwe utrzymanie zestawu w czystości | 1 |
| 1. Angielskie słówka | Gra typu memo. Rozwija pamięć, uczy koncentracji, umożliwia naukę 35 angielskich słówek. Zestaw zawiera min. 70 kartoników pogrupowanych w pary oraz mini słowniczek z popularnymi angielskimi słówkami z zapisem wymowy. | 2 |
| 1. Program słówka i zwroty - podstawy języka angielskiego | Program komputerowy – słówka i zwroty język angielski – min.30 scenariuszy zajęć lekcyjnych, min.10 gier edukacyjnych, min. 200 kolorowanek do wydruku, min.500 interaktywnych ćwiczeń | 1 |
| 1. Gra do nauki języka angielskiego | Gra rozwija pamięć, zdolność kojarzenia, uczy języka angielskiego za pomocą skojarzeń: obraz, zapis, wymowa. Zestaw zawiera dwustronną planszę, min. 70 kolorowych kartoników, słowniczek z nazwami produktów spożywczych wraz z uproszczonym zapisem fonetycznym. | 2 |
| 1. Loteryjka do- nauki j. angielskiego | Loteryjka z nauką języka angielskiego z czterema wariantami gier. Celem gry jest przyswojenie nazw zwierząt w języku angielskim. Zestaw min.: 4 dwustronne plansze o wymiarach 23,5 cm x 16 cm, 48 dwustronnych tafelków o wym. Min. 4,8 cm x 4,8 cm, instrukcja gier | 1 |
| Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych -artystycznie | 1. ROLKA PAPIERU SAPOMPRZYLEPNEGO | Rolka papieru samoprzylepnego o długości minimum 12 m.  Dzieki specjalnemu klejowi umożliwia przyklejanie całości bądź też kawałków papieru na różnych płaszczyznach np: ściana, z możliwością odklejenia bez ryzyka uszkodzenia płaszczyzny. | 1 |
| 1. KREDKI | Grube kredki, o średnicy nie mniejszej niż 1 cm, odporne na łamanie przy upadaniu. Pozwalają na swobodne i łatwe trzymanie. Hipoalergiczne i nietoksyczne. Długość kredki nie mniejsza niż 17 cm. Ilość co najmniej 18 szt. w zestawie. | 3 |
| 1. POJEMNIK DO FARB | Zestaw minimum 15 pojemników do farb i około 20 szpatułek do nakładania farby. | 1 |
| 1. Farba do textyliów | Nietoksyczny i hipoalergiczny koncentrat farby do tekstyliów o pojemności minimum 0,5 litra. W połączeniu z koncentratem farby o tych samych właściwościach w proporcji 1:3, umożliwia malowanie na koszulkach bawełnianych bez obawy, że malunki spiorą się. | 1 |
| 1. Farba biała | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba żółta | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba czerwona | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba różowa | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba fioletowa | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba zielona | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba niebieska | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba brązowa | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba czarna | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Aparat fotograficzny | Min 12-krotny zoom optyczny, rozdzielczość matrycy min.14 mln pikseli, przekątna ekranu min 3cale, wyjście mini HDMI, nagrywanie filmów HD min 720p nośnik danych: karty pamięci SDXC, SDHC, SD | 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ZESPÓŁ SZKOLNO – PRZEDSZKOLNY W CISIU** | | | |
| Doposażenie bazy dydaktycznej | | | |
| **Rodzaj zajęć** | **Nazwa pomocy dydaktycznych** | **Opis** | **Ilość** |
| **1. Zakup zestawów do zajęć dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji** | 1. Przyrządy rozwijające koordynację wzrokowo-ruchową | Profilowane kulki z otworami, opatrzone numerami, żetony z cyframi do tworzenia zadań matematycznych i układania rytmów. | 1 |
| 1. Gra do tworzenia figur geometrycznych z kostką i kulkami | Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna. Zawiera przynajmniej minimum 10 cienkich listewek , tak aby utworzyć figury geometryczne. | 1 |
| 1. Gra edukacyjna usprawniająca koordynację wzrokowo-ruchową | Pomoc dydaktyczna, która doskonali sprawność manualną ręki. Uczy rozpoznawania kolorów i kształtów. | 1 |
| 1. Puzzle | Zestaw co najmniej30 sztywnych kart z kolorowymi obrazkami przedstawiającymi różne scenki o wymiarach minimum A4. | 1 |
| 1. Scenki rodzajowe(makieta) w formie puzzli z kolorowych płytek | Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek z kolorowymi obrazkami. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań. | 1 |
| 1. Układanka do segregacji historyjek obrazkowych z kolorowych płytek | Pudełko z głębokimi szufladami.. W zestawie jest co najmniej 30 drewnianych, kwadratowych płytek z kolorowymi obrazkami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory. | 1 |
| 1. Plansza zadaniowa | Minimum 28 długich szablonów z elastycznego tworzywa sztucznego. Na każdym szablonie znajduje się razem 8 obrazków, po obu stronach. Cztery szablony ponumerowane tą samą cyfrą tworzą jedną grupę o tej samej tematyce. | 1 |
| 1. Wkłady zadaniowe | Najlepiej drewniane, kwadratowe pudełko o wymiarach nie mniejszych niż 29 cm z okrągłymi otworami i przykrywkami do nich. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Minimum 12 długich szablonów po 4 z każdej grupy wykonanych z tworzywa sztucznego z 96 obrazkami z podstawowymi pojęciami jak warzywa, owoce nad, pod, stary młody… | 1 |
| 1. ABECADŁO | Abecadło kieszonkowe składa się z minimum 25 sześcianów-klocków o bokach nie większych niż 3 cm. Klocki zawierają minimum 150 liter. Abecadło zawiera znaki polskie: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie. Samogłoski i spółgłoski rozróżnione kolorami .Samogłoski: a, e, o ,i powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie. Abecadło ze względu na niewielkie elementy umożliwia przeprowadzanie ćwiczeń ortograficznych i logicznych zabaw. | 1 |
| 1. Tablica z literkami | Podwójna tablica wykonana z tworzywa sztucznego z zestawem magnetycznych literek i cyferek – minimum 70 szt.. Z jednej strony do pisania kredą, z drugiej markerem – ta strona jest również tablicą magnetyczną do przyczepiania magnetycznych liter. | 1 |
| 1. DYWANIK-PUZZLE | Płytki obustronnie antypoślizgowe do bezpiecznych zabaw ruchowych. Ćwiczą zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenia mozaiki oraz lustrzanych wzorów. | 1 |
| 1. DYWANIK-PUZZLE | Płytki obustronnie antypoślizgowe z nadrukami liter, cyfr i figur geometrycznych gumowych. Ćwiczą zaburzenia orientacji przestrzennej. | 1 |
| 1. PUZZLE – karty zadaniowe | Minimum 40 numerowanych kart. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej. | 1 |
| 1. PUZZLE Z WYPOSAŻENIEM | Płytki z dodatkowym wyposażeniem w kostkę i różnokolorowe szarfy. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole. | 1 |
| 1. KREDKI | Grube kredki, o średnicy nie mniejszej niż 1 cm, odporne na łamanie przy upadaniu. Pozwalają na swobodne i łatwe trzymanie. Hipoalergiczne i nietoksyczne. Długość kredki nie mniejsza niż 17 cm. Ilość co najmniej 18 szt. w zestawie. | 2 |
| **2. Zakup zestawów do zajęć dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych** | 1. Plansze liczbowe | Zestaw drewnianych plansz z dwustronnymi oznaczeniami liczbowymi od 1 do 20. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi. | 1 |
| 1. Kolorowe sześciany | Drewniane, różnokolorowe bryły geometryczne, w tym kilka z nich o niepowtarzalnym kształcie. Jednostką bryły jest sześcian. Bryła składa się z cztero- i pięciokrotności sześcianu jest przedstawiona przynajmniej w kilku różnych konfiguracjach. Segregowanie brył wg określonych cech, wyobraźnia przestrzenna. | 1 |
| 1. Karty zadaniowe | Zestaw tekturowych kart zadaniowych z wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. Całość zapakowana w duże, drewniane pudełko. | 1 |
| 1. Pomoc dydaktyczna do rozpoznawania figur | Kształtki wklęsło – wypukłe z otworami i pałeczkami adekwatnymi do koloru kształtek. Bez dodatkowego używania ręki, na pałeczki nabiera się kształtki wyrabiając precyzję rąk i umiejętność szybkiego rozpoznania kolorów, klasyfikując je wg przynależności do właściwego zbioru koloru. Ćwiczenie rozwija wyobraźnię, uczy rozpoznawania figur, odtwarzania ciągów, utrwala pojęcia: wypukłe, wklęsłe. | 1 |
| 1. Diagramy logiczne | Drewniane plansze dla grup z figurami geometrycznymi i szablonami. Nie mniej niż 4 drewniane szablony ( pionowe i poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Figury geometryczne w różnych kolorach. Służy do nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów oraz pracy w grupach i rywalizacji. | 1 |
| 1. Karty matematyczne | Zestaw drewnianych szablonów poziomych i pionowych z podziałem na równe pola. Szablon posiada namalowane zadania określające figurę, kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. Pomoc służy odnajdywaniu figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości. | 1 |
| 1. Karty matematyczne | minimum 60 najlepiej drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm. Na każdej znajduje się namalowana farbami trudnościeralnymi jedna figura geometryczna o różnych cechach (mała, duża, w różnym kolorze różny obrys). Figury występują w 5-ciu rodzajach. Rozpoznawanie figur, tworzenie zbiorów, umiejętność logicznego myślenia. Całość zamknięta w dużej, drewnianej skrzyni z oznakowanymi przegródkami. | 1 |
| 1. Figury zadaniowe | Komplet drewnianych płytek z jedną figurą płaską  w różnej konfiguracji. Pomoc określa cechy figur i umiejętność szukania prawidłowych rozwiązań. | 1 |
| 1. Gra matematyczno-logiczna | Klocki z zakończeniem kulkowym, plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm, podzielona na kolorowe strefy z otworami i kostką do działań matematycznych. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania. | 1 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna dla grupy | Zestaw drewnianych kolorowych skoczków z wyżłobieniami o różnym układzie linii w każdym. Gra trenuje logiczne i strategiczne myślenie z prostymi regułami gry, rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa. | 1 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna dla grupy | Drewniana plansza z wydrążonymi okrągłymi otworami.  Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przestawiając w myślach pionki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu. | 1 |
| 1. PŁYTKI LICZBOWE | Nie mniej niż 10 płytek z wyżłobionymi symbolami cyfr, do których można dopasować kontury cyfr. Płytki służą do nauki tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych, na płytkach znajduje się graficzny symbol cyfry. | 1 |
| 1. LICZYDŁO- klocki liczbowe | Zestaw nie mniej niż 44 klocków umieszczonych w pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i minimum 2 cm szerokości. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki. | 1 |
| 1. LICZYDŁO-z podziałką | Plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm .  W środku planszy znajduje się wnęka pozwalająca ułożyć klocek z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. | 1 |
| 1. Gra dydaktyczna – płytki liczbowe | Zestaw 10 gumowych, kwadratowych, ciemnych płytek, o wymiarze nie mniejszym niż 25 cm ze specjalną powłoką antypoślizgową pozwalającą na bezpieczne prowadzenie gry na różnej nawierzchni. Płytki ponumerowane wyłącznie parzyście. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu. | 1 |
| 1. Gra dydaktyczna – płytki liczbowe | Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzyście. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia. | 1 |
| 1. Gra dydaktyczna do ćwiczeń matematycznych | Zestaw 20 drewnianych płytek w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym. Płytki pomalowane nietoksyczną farbą. Dwie duże drewniane, kolorowe kostki oznaczone liczbami. Masywna, drewniana skrzynka o wymiarach nie mniejszych niż 20 x 40 x 31 cm, na gumowych kółkach z metalowym mechanizmem. Tworzenie prostych zadań matematycznych, ciągów liczbowych i rytmicznych, nauka prawidłowego odwzorowania w ruchu. | 1 |
| 1. Gra dydaktyczna do kształtowania orientacji przestrzennej | Zestaw 6 gumowych, antypoślizgowych, kwadratowych płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło. 6 drewnianych, kwadratowych płytek w dwóch kolorach, o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z oznaczeniami symboli: piekło, niebo, ziemia. Kształtuje orientację przestrzenną, ćwiczy celność ruchu i zręczność, odwzorowanie rytmu. | 1 |
| 1. KLOCKI-LICZBY | Nie mniej niż 5 dużych klocków o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm oraz hak przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana cyfra na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Klocki służą do rozpoznawania cyfr, działań matematycznych w ruchu i integracji w grupie. | 1 |
| 1. GRA LICZBOWA | Gra dydaktyczna składająca się z koła o średnicy nie mniejszej niż 15 cm z nadrukowanymi na nim cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi linami zakończonymi kulkami. Od spodu koła zamocowany mechanizm umożliwiający zahaczanie elementów. Uczestnicy w czasie gry muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzję ruchu. | 1 |
| 1. LAPTOP | Typ Laptop. W ofercie wymagane jest podanie modelu, symbolu oraz producenta  Zastosowanie Laptop będzie wykorzystywany dla potrzeb aplikacji biurowych, aplikacji obliczeniowych, dostępu do Internetu oraz poczty elektronicznej, jako lokalna baza danych  Chipset Płyta główna oparta na dedykowanym dla oferowanego procesora chipsecie  Wydajność obliczeniowa Procesor osiągający w teście Passmark CPU Mark wynik min. 3300 punktów  Pamięć operacyjna min. 4GB  Parametry pamięci masowej Min. 1TB  Matryca Z podświetleniem LED o rozdzielczości min.1366x768  Wyposażenie multimedialne Karta dźwiękowa, gniazdo Combo Jack umieszczone z boku obudowy, złącze HDMI  Napęd optyczny DVD±RW Super Multi (+ DVD-RAM) Dual Layer  Klawiatura QWERTY z wydzielonym blokiem numerycznym, typu choco  Łączność Karta sieciowa ethernet, karta wi-fi obsługująca standardy IEEE 802.11b/g/n, bluetooth  Pojemność baterii Min. 2800 mAh  Warunki gwarancji Min. 12-miesięczna, dostawca odbierze i dostarczy uszkodzony sprzęt własnym staraniem  Wsparcie techniczne producenta Dostęp do najnowszych sterowników i uaktualnień realizowany na dedykowanej stronie internetowej producenta laptopa.  Wymagania dodatkowe Złącza:  1x 15-stykowe D-Sub (wyjście na monitor), 1 x HDMI, 1x RJ-45 (LAN), Min. 1x USB 2.0, Min. 2x USB 3.0, System operacyjny ‒ 64 bit.  ‒ Umożliwiający uruchamianie oprogramowania dla szkół produkcji Vulcan sp. z o.o. w natywnym środowisku (bez wykorzystania emulatora)  ‒ dołączony nośnik ze sterownikami  ‒ dołączona płyta umożliwiająca reinstalacje systemu lub partycja na dysku twardym z oprogramowaniem umożliwiającym reinstalacje systemu. | 1 |
| 1. Urządzenie wielofunkcyjne | Sieciowe urządzenie wielofunkcyjne drukarka/skaner z modułem druku dwustronnego i podajnikiem dokumentów; Maksymalny rozmiar papieru A4; Pojemność podajnika papieru Min 250 arkuszy; Wydajność Min. 10000 szt./m-c; Moduł druku dwustronnego; Zainstalowany Podajnik dokumentów Zainstalowany, na min 250 arkuszy; Typ skanera: Płaski | 1 |
| **3.Zakup zestawów do zajęć logopedycznych dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy** | 1. Gra dydaktyczna | Pomoc dydaktyczna, która doskonali pamięć, logiczne myślenie, umiejętności komunikacyjne, budowanie plansz do działań i gry. Co najmniej 30 dużych drewnianych żetonów. Każdy żeton na całej powierzchni posiada wyraźnie namalowane trudnościeralnymi farbami warzywo. Każde warzywo jest czterokrotnie powtórzone. Minimum 4 koszyczki o średnicy żetonu, pionki - postaci kupców i kostka. Plansza zrobiona z materiału filcopodobnego lekka, szybka do składania, cała zawartość gry jest umieszczona w zamkniętym pojemniku. | 1 |
| 1. Pomoc edukacyjna - płyta CD z nagranymi różnymi odgłosami | Minimum 2 płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie minimum 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie minimum 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. minimum 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy zwierząt domowych, czynności domowych. | 1 |
| 1. Pomoc edukacyjna do ćwiczeń słuchowych | Zestaw minimum 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z minimum 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. minimum 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego. | 1 |
| 1. Gra logopedyczna | Gra logopedyczna- minimum 9 plansz z obrazkami i podpisami , plastikowa ramka, notes i instrukcja w języku polskim. Ćwiczy różnice głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi. | 1 |
| 1. Gra logopedyczna | W zestawie minimum 48 magnetycznych "rybek" z trudnymi wyrazami zawierającymi głoski dentalizowane: s, z, c, dz, sz, ż, cz, dż, ś(si), d(ci), dź(dzi), wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski | 1 |
| 1. Gra logopedyczna | W zestawie minimum 48 magnetycznych "rybek" z trudnymi wyrazami zawierającymi głoski pr, br, kr, gr, tr, dr , wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski | 1 |
| 1. Gra logopedyczna | W zestawie minimum 48 magnetycznych "rybek" z wyrazami zawierającymi głoski r, l, j, wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski | 1 |
| 1. Gra logopedyczna | W zestawie minimum 60 magnetycznych "rybek" z wyrazami zawierającymi głoski p, b, k, g, t, d, pi, bi, ki, gi , wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski. | 1 |
| 1. Program do diagnozy i terapii logopedycznej | Multimedialny program do diagnozy i terapii logopedycznej dzieci w wieku 5-12 lat. Zestaw zawiera: Aplikację Terapeuty pozwala na zarządzanie diagnozą i terapią, Specjalistyczny moduł logopedyczny (pozwala na kompleksową diagnozę budowy i funkcjonowania narządów artykulacyjnych, słuchu fonematycznego, mowy i artykulacji poszczególnych głosek, a także terapię artykulacji szeregów szumiącego, syczącego i ciszącego oraz głoski r). Program w wersji podstawowej zawiera minimum 515 interaktywnych ćwiczeń oraz minimum 429 kart pracy. Naklejki – nagrody dla uczniów. Słuchawki z mikrofonem. Program do kalibracji nagrań (poprawia jakość nagrań) Ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów. | 1 |
| **4.Zakup zestawów do zajęć rozwijających zainteresowania uczniów wybitnie, szczególnie uzdolnionych – ze szczególnym uwzględnieniem nauk matematycznych** | 1. Plansza z otworami | Plansza z różnymi otworami do których należy dopasować  specjalne płytki z różną ilością wypustek. Pomoc przeznaczona do pracy z dziećmi z dysfunkcją narządu wzroku, rozwija logiczne myślenie, pamięć wzrokową, wyobraźnię przestrzenną oraz zmysł dotyku. | 1 |
| 1. ZEGAR - TARCZA DEMONSTRACYJNA WRAZ Z TARCZAMI ĆWICZENIOWYMI | Zestaw zawierający tarczę demonstracyjną wraz z nie mniej niż 24 tarczami ćwiczeniowymi. | 1 |
| 1. MIKROSKOP | Mikroskop z wyposażeniem. Instrukcja w języku polskim. | 1 |
| 1. ZESTAW PREPARATÓW DO MIKROSKOPU | Zestaw minimum 50 szt. preparatów biologicznych. Zestaw powinien zawierać tkanki roślinne i zwierzęce. | 1 |
| 1. WIATROWSKAZ | Przyrząd do określania kierunku wiatru. Wymiar nie mniejszy niż 22 x 32 cm | 1 |
| 1. DESZCZOMIERZ | Wymiary nie mniejsze niż 16 x 8 cm. Dokładny pomiar opadów. Skala w milimetrach, pokrywka . | 2 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna - mała | Zestaw drewnianych kolorowych skoczków z wyżłobionymi pionkami. Pomoc ćwiczy logiczne i strategiczne myślenie sprawność. | 1 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna -duża | Drewniana plansza z okrągłymi otworami, drewnianymi pionkami i rowkami o różnym układzie linii. Ćwiczy  umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną, zmysł obserwacji, koncentrację. | 1 |
| 1. Diagramy logiczne | Drewniane plansze dla grup z figurami geometrycznymi i szablonami. Nie mniej niż 4 drewniane szablony ( pionowe i poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Figury geometryczne w różnych kolorach. Służy do nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów oraz pracy w grupach i rywalizacji. | 1 |
| 1. Szablony geometryczne | Drewniane szablony z podziałem na równe pola. Każde pole z zadaniem określającym figurę, kolor, wielkość, grubość. Drewniane płytki z wyróżnionymi figurami geometrycznymi. Służą do odnajdywania figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości. | 1 |
| 1. Karty matematyczne | Zestaw drewnianych szablonów poziomych i pionowych z podziałem na równe pola. Szablon posiada namalowane zadania określające figurę, kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. Pomoc służy odnajdywaniu figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości. | 1 |
| 1. Figury zadaniowe | Komplet drewnianych płytek z jedną figurą płaską w różnej konfiguracji. Pomoc określa cechy figur i umiejętność szukania prawidłowych rozwiązań. | 1 |
| 1. KLOCKI- kształtujące pojęcie ułamka | Zestaw nie mniej niż 25 klocków utrwalających pojęcie ułamka. Zapis ułamka znajduje się na każdej ściance klocka w różnych formach, jako: ułamek w formie graficznej, ułamek zwykły, dziesiętny i jako procent. | 1 |
| 1. PLANSZA- kształtująca pojęcie ułamka | Podstawa o długości nie mniejszej niż 54 cm, z zamocowanymi słupkami, każdy nie mniejszy niż 20 cm wysokości umożliwiającymi obrazowe przeprowadzenie prezentacji ułamków, w celu zrozumienia zagadnienia dla dzieci z dysfunkcjami. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka w różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent. | 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Szkoła Podstawowa w Chobocie** | |  | |
| Doposażenie bazy dydaktycznej | |  | |
| Rodzaj zajęć | Nazwa pomocy dydaktycznych | OPIS | Ilość |
| 1. Zakup zestawów do zajęć dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu | 1. Przyrządy rozwijające koordynację wzrokowo-ruchową | Profilowane kulki z otworami, opatrzone numerami, żetony z cyframi do tworzenia zadań matematycznych i układania rytmów. | 1 |
| 1. Gra do tworzenia figur geometrycznych z kostką i kulkami | Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna. Zawiera przynajmniej minimum 10 cienkich listewek , tak aby utworzyć figury geometryczne. | 1 |
| 1. Gra edukacyjna usprawniająca koordynację wzrokowo-ruchową | Pomoc dydaktyczna, która doskonali sprawność manualną ręki. Uczy rozpoznawania kolorów i kształtów. | 1 |
| 1. Puzzle | Zestaw co najmniej30 sztywnych kart z kolorowymi obrazkami przedstawiającymi różne scenki o wymiarach minimum A4. | 1 |
| 1. Scenki rodzajowe(makieta) w formie puzzli z kolorowych płytek | Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek z kolorowymi obrazkami. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań. | 1 |
| 1. Układanka do segregacji historyjek obrazkowych z kolorowych płytek | Pudełko z głębokimi szufladami.. W zestawie jest co najmniej 30 drewnianych, kwadratowych płytek z kolorowymi obrazkami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory. | 1 |
| 1. Wkłady zadaniowe | Maksimum 30 długich szablonów z elastycznego tworzywa sztucznego. Na każdym szablonie znajduje się minimum 8 obrazków, po obu stronach. Cztery szablony ponumerowane tą samą cyfrą tworzą jedną grupę o tej samej tematyce. | 1 |
|  | 1. Plansza zadaniowa | Drewniane, kwadratowe pudełko o wymiarach nie mniejszych niż 20 cm z otworami i przykrywkami. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Minimum 12 długich szablonów po 4 z każdej grupy wykonanych z tworzywa sztucznego z minimum 96 obrazkami z podstawowymi pojęciami jak warzywa, owoce nad, pod, stary młody… | 1 |
| 1. Abecadło | Abecadło kieszonkowe składa się z minimum 25 sześcianów-klocków o bokach nie większych niż 3 cm. Klocki zawierają minimum 150 liter. Abecadło zawiera znaki polskie: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie. Samogłoski i spółgłoski rozróżnione kolorami .Samogłoski: a, e, o ,i powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie. Abecadło ze względu na niewielkie elementy umożliwia przeprowadzanie ćwiczeń ortograficznych i logicznych zabaw. | 1 |
| 1. Tablica z literkami | Grawerowane litery wielkie i małe pisane oraz cyfry umieszczone na płycie HDF, co najmniej 88 sztuk, co najmniej 39 małych liter z dwuznakami, co najmniej 39 wielkich liter z dwuznakami, co najmniej 10 cyfr, z ołówkami. Całość w drewnianej skrzynce z podpisanymi przegródkami | 1 |
| 1. Teatrzyk | Kolorowy teatrzyk wykonany z trwałego tworzywa sztucznego, lekki umożliwia dzieciom łatwe przenoszenie. | 1 |
| 1. Akcesoria do teatrzyku | Zestaw akcesoriów do teatrzyku - kurtyna z oświetleniem i pacynkami. | 1 |
| 1. DYWANIK-PUZZLE | Płytki obustronnie antypoślizgowe do bezpiecznych zabaw ruchowych. Ćwiczą zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenia mozaiki oraz lustrzanych wzorów. | 1 |
| 1. DYWANIK-PUZZLE | Płytki obustronnie antypoślizgowe z nadrukami liter, cyfr i figur geometrycznych gumowych. Ćwiczą zaburzenia orientacji przestrzennej. | 1 |
| 1. PUZZLE – karty zadaniowe | Minimum 40 numerowanych kart. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej. | 1 |
| 1. PUZZLE Z WYPOSAŻENIEM | Płytki z dodatkowym wyposażeniem w kostkę i różnokolorowe szarfy. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole. | 1 |
| 1. Tęczowe liny | Zestaw kolorowych lin z klipsami do zapięcia. Duża kostka wyznaczająca kolor lin. Liny pozwalają na układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, ćwiczą równowagę, chody kombinowane, usprawniają lateralizację. | 1 |
| 1. Tęczowe krążki | Krążki w dwóch kolorach, o średnicy nie mniejszej niż 10 cm, połączone klipsem, lina trójwarstwowa. Krążki umożliwiają odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane, ćwiczą lateralizację, precyzję ruchu i umiejętności zręcznościowe. | 1 |
| 1. Zgadywanki | Pomoc dydaktyczna, która poprzez działania angażuje zmysł dotyku, zapachu, węchu i wzroku, angażując kilka zmysłów jednocześnie. Pozwala na klasyfikowanie wg cech i kryteriów oraz tworzenie zabaw rozwijających pamięć oraz logiczne myślenie. Minimum 10 lakierowanych drewnianych skrzyneczek o boku minimum 7 cm. W każdym zamontowane przezroczyste, wieczko z gumką, która utrudnia dostęp uczniowi do zawartości pudełka. | 1 |
| 1. Zgadywanki rozszerzone | Większa ilość skrzyneczek pozwala na tworzenie ćwiczeń o większym stopniu trudności. Rozwija pamięć i logiczne myślenie. Poprzez działania angażuje zmysły węchu, dotyku, wzroku. Minimum 10 lakierowanych ,drewnianych skrzyneczek o boku minimum 7 cm. W każdym zamontowane przezroczyste wieczko z gumką, która utrudnia dostęp uczniowi do zawartości pudełka. | 1 |
| 1. Elementy zgadywanek | Zestaw różnego rodzaju elementów, parami takich samych lub o podobnych cechach, służących do wypełniania skrzyneczek np. nici, guzik, kłódka, kluczyk, pieprz, cynamon. minimum 20 różnych par. | 1 |
| 2. Zakup zestawów do zajęć dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych | 1. Plansze liczbowe | Zestaw drewnianych plansz z dwustronnymi oznaczeniami liczbowymi od 1 do 20. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi. | 1 |
| 1. Kolorowe sześciany | Drewniane, różnokolorowe bryły geometryczne, w tym kilka z nich o niepowtarzalnym kształcie. Jednostką bryły jest sześcian. Bryła składa się z cztero- i pięciokrotności sześcianu jest przedstawiona przynajmniej w kilku różnych konfiguracjach. Segregowanie brył wg określonych cech, wyobraźnia przestrzenna. | 1 |
| 1. Karty zadaniowe | Zestaw tekturowych kart zadaniowych z wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. Całość zapakowana w duże, drewniane pudełko. | 1 |
| 1. Pomoc dydaktyczna do rozpoznawania figur | Kształtki wklęsło – wypukłe z otworami i pałeczkami adekwatnymi do koloru kształtek. Bez dodatkowego używania ręki, na pałeczki nabiera się kształtki wyrabiając precyzję rąk i umiejętność szybkiego rozpoznania kolorów, klasyfikując je wg przynależności do właściwego zbioru koloru. Ćwiczenie rozwija wyobraźnię, uczy rozpoznawania figur, odtwarzania ciągów, utrwala pojęcia: wypukłe, wklęsłe. | 2 |
| 1. Diagramy logiczne | Drewniane plansze dla grup z figurami geometrycznymi i szablonami. Nie mniej niż 4 drewniane szablony ( pionowe i poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Figury geometryczne w różnych kolorach. Służy do nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów oraz pracy w grupach i rywalizacji. | 1 |
| 1. Szablony geometryczne | Drewniane szablony z podziałem na równe pola. Każde pole z zadaniem określającym figurę, kolor, wielkość, grubość. Drewniane płytki z wyróżnionymi figurami geometrycznymi. Służą do odnajdywania figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości. | 1 |
| 1. Karty matematyczne | Zestaw drewnianych szablonów poziomych i pionowych z podziałem na równe pola. Szablon posiada namalowane zadania określające figurę, kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. Pomoc służy odnajdywaniu figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości. | 1 |
| 1. Figury zadaniowe | Komplet drewnianych płytek z jedną figurą płaską  w różnej konfiguracji. Pomoc określa cechy figur i umiejętność szukania prawidłowych rozwiązań. | 1 |
| 1. Gra matematyczno-logiczna | Klocki z zakończeniem kulkowym, plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm, podzielona na kolorowe strefy z otworami i kostką do działań matematycznych. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania. | 2 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna - mała | Zestaw drewnianych kolorowych skoczków z wyżłobionymi pionkami. Pomoc ćwiczy logiczne i strategiczne myślenie sprawność. | 1 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna -duża | Drewniana plansza z okrągłymi otworami, drewnianymi pionkami i rowkami o różnym układzie linii. Ćwiczy  umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną, zmysł obserwacji, koncentrację. | 1 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna dla grupy | Zestaw drewnianych kolorowych skoczków z wyżłobieniami o różnym układzie linii w każdym. Gra trenuje logiczne i strategiczne myślenie z prostymi regułami gry, rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa. | 1 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna dla grupy | Drewniana plansza z wydrążonymi okrągłymi otworami.  Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przestawiając w myślach pionki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu. | 1 |
| 1. PŁYTKI LICZBOWE | Nie mniej niż 10 płytek z wyżłobionymi symbolami cyfr, do których można dopasować kontury cyfr. Płytki służą do nauki tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych, na płytkach znajduje się graficzny symbol cyfry. | 1 |
| 1. LICZYDŁO- klocki liczbowe | Zestaw nie mniej niż 44 klocków umieszczonych w pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i minimum 2 cm szerokości. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki. | 1 |
| 1. LICZYDŁO-z podziałką | Plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm .  W środku planszy znajduje się wnęka pozwalająca ułożyć klocek z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. | 1 |
| 1. Płytki liczbowe parzyste | Zestaw co najmniej 10 gumowych, kwadratowych, ciemnych płytek, o wymiarze nie mniejszym niż 25 cm ze specjalną powłoką antypoślizgową. Płytki ponumerowane wyłącznie parzyście. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia. | 1 |
| 1. Płytki liczbowe nieparzyste | Zestaw co najmniej 10 gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25cm: ze specjalną powłoką antypoślizgową Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzyście. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych i naukę logicznego myślenia. | 1 |
| 1. Płytki liczbowe | Zestaw co najmniej 20 drewnianych płytek w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym. Płytki pomalowane nietoksyczną farbą. Dwie duże drewniane, kolorowe kostki oznaczone liczbami. Drewniana skrzynka o wymiarach nie mniejszych niż 800 cm ², na gumowych kółkach z metalowym mechanizmem. Tworzenie prostych zadań matematycznych, ciągów liczbowych, nauka prawidłowego odwzorowania w ruchu. | 1 |
| 1. Płytki symbole | Zestaw co najmniej 6 gumowych, antypoślizgowych, kwadratowych płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło. Co najmniej 6 drewnianych, kwadratowych płytek w dwóch kolorach, o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z oznaczeniami symboli: piekło, niebo, ziemia. Kształtuje orientację przestrzenną, ćwiczy celność ruchu i zręczność, odwzorowanie . | 1 |
| 1. KLOCKI-LICZBY | Nie mniej niż 5 dużych klocków o podstawie kwadratu  i wysokości nie mniejszej niż 10 cm oraz hak przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana cyfra na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Klocki służą do rozpoznawania cyfr, działań matematycznych w ruchu i integracji w grupie. | 1 |
| 1. GRA LICZBOWA | Gra dydaktyczna składająca się z koła o średnicy nie mniejszej niż 15 cm z nadrukowanymi na nim cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi linami zakończonymi kulkami. Od spodu koła zamocowany mechanizm umożliwiający zahaczanie elementów. Uczestnicy w czasie gry muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzję ruchu. | 1 |
| 3. Zajęcia logopedyczne dla dzieci zaburzeniami rozwoju mowy. | 1. Gra dydaktyczna | Pomoc dydaktyczna, która doskonali pamięć, logiczne myślenie, umiejętności komunikacyjne, budowanie plansz do działań i gry. Co najmniej 30 dużych drewnianych żetonów. Każdy żeton na całej powierzchni posiada wyraźnie namalowane trudnościeralnymi farbami warzywo. Każde warzywo jest czterokrotnie powtórzone. minimum 4 koszyczki o średnicy żetonu, pionki - postaci kupców i kostka. Plansza zrobiona z materiału filcopodobnego lekka, szybka do składania, cała zawartość gry jest umieszczona w zamkniętym pojemniku | 1 |
| 1. Pomoc edukacyjna - płyta CD z nagranymi różnymi odgłosami | Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie co najmniej 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy zwierząt, odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie co najmniej 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. Co najmniej 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy . | 1 |
| 1. Pomoc edukacyjna do ćwiczeń słuchowych | Zestaw co najmniej 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z co najmniej 20 nagraniami w oddzielnych blokach, każdy składa się z co najmniej 3 odgłosów.. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego. | 1 |
| 1. Pomoc edukacyjna - płyta CD z nagranymi różnymi odgłosami | Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. pojazdów, płyta II zawiera nagranie co najmniej 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. Co najmniej 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy. | 1 |
| 1. Pomoc edukacyjna do ćwiczeń słuchowych | Zestaw co najmniej 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z co najmniej 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z co najmniej 3 odgłosów. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego. | 1 |
| 1. Gra logopedyczna | Gra logopedyczna- 9 plansz z obrazkami i podpisami , plastikowa ramka, notes, instrukcja w języku polskim. Ćwiczy różnice głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi. | 1 |
| 1. Gra logopedyczna | Gra logopedyczna- 9 plansz z obrazkami i podpisami , plastikowa ramka, notes, instrukcja w języku polskim. Ćwiczy różnice głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi | 1 |
| 1. Gra logopedyczna   Głoski do zabawy | Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo- ruchową, koncentrację słuchową - umiejętności czytania i pisania. Zawiera: co najmniej 55 kart zwierzątka , 55 kart ilustracji, planszę, 5 pionków, kostkę, instrukcję. | 1 |
| 1. Gra logopedyczna   Sylaby do zabawy | Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo- ruchową, koncentrację słuchową - umiejętności czytania i pisania. Zawiera: co najmniej 55 kart zwierzątka, 55 kart ilustracji, planszę, 5 pionków, kostkę, instrukcję. | 1 |
| 1. Pomoc logopedyczna   Literka do literki | Zbiór kolorowych, małych i dużych literek, z których każda posiada element umożliwiający wpinanie ich w otwory ażurowej tablicy (tablica w zestawie). Zabawa w układanie literek zachęca dziecko do poznania alfabetu, a później do układania wyrazów i zdań. Uczy dziecko cierpliwości i rozwija jego sprawność manualną. | 1 |
| 1. Gra logopedyczna | W zestawie co najmniej 60 magnetycznych "zwierzątek” z wyrazami zawierającymi głoski p, b, k, g, t, d, pi, bi, ki, gi , wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają głoski. | 1 |
| 1. Lustro logopedyczne | Lustro w drewnianej ramie z podpórką. Służy do ćwiczeń logopedycznych. Idealne do indywidualnej pracy o wymiarach bez ramy co najmniej 25 x 25 cm. | 4 |
| 1. Projektor krótkoogniskowy | korekcja efektu trapezowego w pionie min. +/-20°;  Proporcje obrazu 4:3;  Rozdzielczość optyczna 1024 x 768;  Jasność min. 2600 ANSI lumenów;  Kontrast min. 2000:1;  Odległość projekcji min. 0,6 m;  Odległość projekcji max. 1,1 m;  Żywotność lampy min 5000h;  Gwarancja na projektor min.36 miesięcy; | 1 |
| 4.Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych artystycznie | 1. POJEMNIK NA ZABAWKI | Pojemnik do przechowywania zabawek o pojemności nie mniejszej niż 60 l. Trwała i bardzo mocna konstrukcja z tworzywa sztucznego z wypukłą pokrywą. | 1 |
| 1. POJEMNIK NA ZABAWKI | Duży pojemnik do przechowywania zabawek o pojemności nie mniejszej niż 120 l. Trwała i bardzo mocna konstrukcja z tworzywa sztucznego z wypukłą pokrywą. | 1 |
| 1. KREDKI | Grube kredki, o średnicy nie mniejszej niż 1 cm, odporne na łamanie przy upadaniu. Pozwalają na swobodne i łatwe trzymanie. Hipoalergiczne i nietoksyczne. Długość kredki nie mniejsza niż 17 cm. Ilość co najmniej 18 szt. w zestawie. | 6 |
| 1. POJEMNIK DO FARB | Zestaw minimum 15 pojemników do farb i około 20 szpatułek do nakładania farby. | 1 |
| 1. KOŁO DO MALOWANIA | Zespół co najmniej dwóch drewnianych kół pasowych obracających się na osiach. Koła wprowadzane są w ruch. Można tworzyć formy plastyczne, gdzie materiał tworzenia jest w ruchu. | 1 |
| 1. PLATFORMA Z OSŁONĄ DO FARB | Drewniana platforma do tworzenia abstrakcyjnych form plastycznych o długości nie mniejszej niż 67 cm. Do niej dołączona osłona, która uniemożliwia rozpryskiwanie farby. | 1 |
| 1. Farba - biała | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. Minimum 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba – żółta | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. Minimum 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba– pomarańczowa | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. Minimum 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba– jasnoczerwona | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. Minimum 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba– czerwona | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. Minimum 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba – różowa | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. Minimum 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba – fioletowa | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. Minimum 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba– jasnozielona | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. Minimum 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba – zielona | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. Minimum 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba– jasnoniebieska | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. Minimum 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową | 1 |
| 1. Farba– niebieska | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. Minimum 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba– brązowa | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. Minimum 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba– czarna | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. Minimum 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. Farba– złota | Koncentrat farby złotej nietoksycznej i hipoalergicznej. Nie miesza się z koncentratem farby o podobnych właściwościach, ale przy połączeniu z farbami daje obrazowi charakterystyczny połysk. Umożliwia malowanie palcami Minimum 1 l koncentratu można rozcieńczyć z wodą w proporcji 1: 3 uzyskując minimum 4 l farby akwareli. | 1 |
| 1. Farba– srebrna | Koncentrat farby srebrnej nietoksycznej i hipoalergicznej. Nie miesza się z koncentratem farby o podobnych właściwościach, ale przy połączeniu z farbami daje obrazowi charakterystyczny połysk. Umożliwia malowanie palcami Minimum 1 l koncentratu można rozcieńczyć z wodą w proporcji 1: 3 uzyskując minimum 4 l farby akwareli. | 1 |
| 1. Farba– perłowa | Koncentrat farby perłowej nietoksycznej i hipoalergicznej o pojemności 500 ml. Przy połączeniu z farbami z tej samej serii w proporcji 1:3 można uzyskać nowe i niepowtarzalne kolory o perłowym odcieniu. | 1 |
| 1. Farba do tekstyliów | Nietoksyczny i hipoalergiczny koncentrat farby do tekstyliów o pojemności 0,5 litra. W połączeniu z koncentratem farby o tych samych właściwościach w proporcji 1:3, umożliwia malowanie na koszulkach bawełnianych bez obawy, że malunki spiorą się. | 1 |
| 1. ROLKA PAPIERU SAPOMPRZYLEPNEGO | Rolka papieru samoprzylepnego o długości minimum 12 m.  Dzięki specjalnemu klejowi umożliwia przyklejanie całości bądź też kawałków papieru na różnych płaszczyznach np: ściana, z możliwością odklejenia bez ryzyka uszkodzenia płaszczyzny. |  |
| 1. ARKUSZ DO MALOWANIA | Komplet co najmniej 50 kół wykonanych z grubego bloku technicznego, o średnicy minimum 36 cm, pasujących do maszyny do malowania. | 1 |
| 1. KOSZULKA DO MALOWANIA (1SZT.) | Biały, bawełniany t-shirt, Rozmiar: 7-10 lat, Skład: 100% bawełny | 4 |
| 1. Zestaw materiałów plastycznych część 1 | Papier rysunkowy biały A4 - minimum 500 szt., papier rysunkowy kolorowy A4 - minimum 400 szt., papier kolorowy wycinankowy nabłyszczany A3 - minimum 100 szt., brystol biały A3 - minimum 100 szt., brystol kolorowy A4 - minimum 100 szt. | 1 |
|  | 1. Zestaw materiałów plastycznych część 2 | Klej czarodziejski minimum 1 litr, Kredki Bambino minimum 25 szt., Kredki ołówkowe minimum 25 szt., Plastelina mix minimum 2 kg, Tempery 6 kolorów minimum po 500 ml, Teczka prac przedszkolnych minimum 25 szt., Cienkie druciki kreatywne minimum 1 opak., Klej w sztyfcie minimum 25 szt., Chusteczki higieniczne minimum 10 kpl, Ołówki trójkątne minimum 25 szt. | 1 |
| 1. Zestaw materiałów plastycznych część 3 | Tektura falista kolorowa B4 minimum 10 ark, Zestaw papierów podstawowych minimum 1 kpl., Folie piankowe minimum 15 ark., Beżowa tektura falista minimum 100 ark., Krepina mix minimum 15 kolor., Papier pakowy beżowy minimum 10 ark, Kulki styropianowe śr. minimum 10 szt., Masa papierowa minimum 1 szt., Papier rysunkowy biały A3 minimum 250 ark., Kolorowy papier rysunkowy A3 - minimum 160 ark., Kolorowy brystol A3 - minimum 100 ark., Zeszyty 16 kartkowe minimum 25 szt. | 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Szkoła Podstawowa im K. Makuszyńskiego w Halinowie** | | | |
| **Doposażenie bazy dydaktycznej** | | | |
| **Rodzaj zajęć** | **Nazwa pomocy dydaktycznych** | **Opis** | **Ilość** |
| Zakup zestawów do zajęć dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu | 1. Przyrządy rozwijające koordynację wzrokowo-ruchową | Profilowane kulki z otworami, opatrzone numerami, żetony z cyframi do tworzenia zadań matematycznych i układania rytmów. | 2 |
| 1. Gra do tworzenia figur geometrycznych z kostką i kulkami | Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna. Zawiera przynajmniej minimum 10 cienkich listewek , tak aby utworzyć figury geometryczne. | 2 |
| 1. Gra edukacyjna usprawniająca koordynację wzrokowo-ruchową | Pomoc dydaktyczna, która doskonali sprawność manualną ręki. Uczy rozpoznawania kolorów i kształtów. | 2 |
| 1. Puzzle | Zestaw co najmniej30 sztywnych kart z kolorowymi obrazkami przedstawiającymi różne scenki o wymiarach minimum A4. | 2 |
| 1. Scenki rodzajowe(makieta) w formie puzzli z kolorowych płytek | Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek z kolorowymi obrazkami. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań. | 2 |
| 1. Układanka do segregacji historyjek obrazkowych z kolorowych płytek | Pudełko z głębokimi szufladami.. W zestawie jest co najmniej 30 drewnianych, kwadratowych płytek z kolorowymi obrazkami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory. | 2 |
| 1. Abecadło - 150 liter | Abecadło kieszonkowe składa się z co najmniej 25 sześcianów-klocków o bokach nie większych niż 3 cm. Klocki zawierają 150 liter. Abecadło zawiera znaki polskie: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie. Samogłoski i spółgłoski rozróżnione kolorami czerwonym i niebieskim, co jest niezbędne do opanowania umiejętności czytania przez dzieci z dysfunkcjami przy pomocy obrazowego schematem wyrazu. Samogłoski: a, e, o ,i powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie. Abecadło ze względu na niewielkie elementy umożliwia przeprowadzanie ćwiczeń ortograficznych i logicznych zabaw przy stolikach lekcyjnych. | 8 |
| 1. Tablica z literkami | Podwójna tablica wykonana z tworzywa sztucznego z zestawem magnetycznych literek i cyferek – minimum 70 szt.. Z jednej strony do pisania kredą, z drugiej markerem – ta strona jest również tablicą magnetyczną do przyczepiania magnetycznych liter. | 2 |
| 1. Gra edukacyjna ćwicząca pamięć | Gra składa się z co najmniej 28 długich szablonów wykonanych z elastycznego tworzywa sztucznego. Na każdym szablonie znajduje się razem 8 obrazków, po obu stronach. Cztery szablony ponumerowane tą samą cyfrą tworzą jedną grupę o tej samej tematyce. Dziecko uczy się porównywania elementów lub całych układów, dostrzegania różnic między nimi. Każda kolejna numeracja szablonów doskonali inne pojęcia np: rozpoznawanie owoców, warzyw, nazewnictwo pojęć: nad, pod, pełny, pusty, stary, młody. Gra przechowywana jest w drewnianym pudełku | 2 |
| 1. Gra edukacyjna ćwicząca pamięć | Gra składa się z drewnianego kwadratowego pudełka o powierzchni nie mniejszej niż 80 cm2 z okrągłymi otworami i przykrywkami do nich. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Ponadto w skład gry wchodzi co najmniej 12 długich szablonów po 4 z każdej grupy wykonanych z tworzywa sztucznego z minimum z 96 obrazkami z podstawowymi pojęciami jak warzywa, owoce nad, pod, stary młody… | 2 |
| 1. DYWANIK-PUZZLE | Płytki obustronnie antypoślizgowe do bezpiecznych zabaw ruchowych. Ćwiczą zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenia mozaiki oraz lustrzanych wzorów. | 1 |
| 1. DYWANIK-PUZZLE | Płytki obustronnie antypoślizgowe z nadrukami liter, cyfr i figur geometrycznych gumowych. Ćwiczą zaburzenia orientacji przestrzennej. | 1 |
| 1. PUZZLE – karty zadaniowe | Minimum 40 numerowanych kart. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej. | 1 |
| 1. PUZZLE Z WYPOSAŻENIEM | Płytki z dodatkowym wyposażeniem w kostkę i różnokolorowe szarfy. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole. | 1 |
| 1. Tęczowe liny | Zestaw kolorowych lin z klipsami do zapięcia. Duża kostka wyznaczająca kolor lin. Liny pozwalają na układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, ćwiczą równowagę, chody kombinowane, usprawniają lateralizację. | 2 |
| 1. Tęczowe krążki | Krążki w dwóch kolorach, o średnicy nie mniejszej niż 10 cm, połączone klipsem, lina trójwarstwowa. Krążki umożliwiają odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane, ćwiczą lateralizację, precyzję ruchu i umiejętności zręcznościowe. | 2 |
| 1. Alfabet polski - litery pisane i cyfry z ołówkiem | Grawerowane litery wielkie i małe pisane oraz cyfry umieszczone na płycie HDF, alfabet i cyfry polisensoryczne co najmniej 88 sztuk, 39 małych liter z dwuznakami, 39 wielkich liter z dwuznakami, 10 cyfr, 2 ołówki. Całość schowana w drewnianej skrzyneczce z podpisanymi przegródkami. | 1 |
| 1. Układanka - Sylaby | Układanka składa się z co najmniej 72 dwustronnych kartoników- 144 sylaby. Układanka służy jako pomoc do nauki czytania tzw. metodą sylabową. | 1 |
| 1. Gra - Literki małe i duże | Gra służąca poznaniu liter oraz do nauki czytania i pisania. Umieszczona w kartonowym pudełku zawiera minimum 35 obrazki, 96 liter, 30 żetonów oraz instrukcję | 1 |
| 1. Gra edukacyjna do ćwiczeń w czytaniu - | Gra składa się z minimum 42 par obrazków umieszczonych na dużym i małym kartoniku. Zadaniem graczy jest pogrupowanie w pary wyrazy, tak, aby nazwa jednego była częścią nazwy drugiego obrazka. Ćwiczenie to kształci słuch fonematyczny. | 1 |
| 1. Płyta CD z piosenkami | Płyta CD zawiera 30 piosenek w dwóch wersjach: wokalno-instrumentalnej (służy poznaniu całej piosenki oraz pomaga w jej nauce) i instrumentalnej (ułatwia naukę melodii; przygotowana z myślą o końcowej części zajęć, w której dzieci odpoczywają). Ze względu na różnice, jakie występują w budowie małych i wielkich liter, dla każdej litery i każdego dwuznaku napisano po dwie piosenki. Tematyka piosenek jest bliska dzieciom, ich poczuciu humoru (utwory te powstały specjalnie na potrzeby tej publikacji). Teksty zostały napisane w taki sposób, aby wielokrotnie występowała w nich głoska odpowiadająca opracowywanej literze/dwuznakowi. Stanowią one punkt wyjścia i materiał do ćwiczeń językowych. | 1 |
| 1. Pomoc dydaktyczna – karty z literkami | Teczka dla dziecka zawiera co najmniej 47 kart z literami małymi i wielkimi (których dotyczą scenariusze zajęć umieszczone w podręczniku), 48 kart ćwiczeń oraz obrazki z literami (symbole nawiązujące do treści piosenek). Dodatkowo znajduje się w niej broszura, w której opisano zestaw. Karty z literami służą do analizowania budowy liter (kształtu elementów tworzących literę, ich liczby, położenia na płaszczyźnie, ułożenia elementów względem siebie) oraz do prezentacji sposobu pisania (kierunek i kolejność ruchów). Każda karta ćwiczeń dotyczy jednej litery pisanej – małej lub wielkiej. Karty te opracowano tak, aby kolejne zadania sprzyjały rozwojowi określonej funkcji. | 1 |
| 1. Tablica sucho ścieralna mała | Tablica wykonana z masywnego tworzywa sztucznego. Wysokość nie mniejsza niż 110 cm.  Z jednej strony do pisania kredą, z drugiej markerem – ta strona jest również tablicą magnetyczną do przyczepiania magnetycznych liter. Między tablicami znajduje się miejsce do przechowywania akcesoriów. Złożona nie zajmuje dużo miejsca. | 8 |
| 1. Bajki muzyczne | Zestaw z co najmniej 10 różnorodnymi bajkami muzycznymi. Każdy zestaw z innymi bajkami. Głosu postaciom użyczyli znakomici polscy aktorzy, którzy dzięki swojemu mistrzostwu interpretacji pobudzają słuchacza do wnikliwego słuchania | 1 |
| 1. Gra edukacyjna -Literka do literki | Gra edukacyjna służąca poznaniu literek, nauce czytania zawartość minimum 35 obrazków, 96 liter, 30 żetonów. Całość umieszczona w kartonowym pudełku | 1 |
| 1. Program terapeutyczny, multimedialny dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w nauce czytania i pisania | Komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi w wieku od 5 do 9 lat wykazującymi specyficzne trudności w czytaniu, pisaniu. Program zawiera co najmniej 300 ćwiczeń interaktywnych i minimum 130 kart pracy do wydruku, | 1 |
| 1. Pomoc edukacyjna - Zgadywanki podstawowe | Pomoc dydaktyczna składa się z co najmniej 10 lakierowanych drewnianych skrzyneczek o boku przynajmniej 7 cm. W każdym pudełku jest zamontowane przezroczyste, szczelne wieczko z doczepioną na stałe, specjalną gumką, która utrudnia dostęp uczniowi do zawartości pudełka. Pomoc poprzez działania angażuje zmysł dotyku, zapachu, węchu i wzroku, angażując kilka zmysłów jednocześnie. Pozwala na klasyfikowanie wg cech i kryteriów oraz tworzenie zabaw rozwijających pamięć oraz logiczne myślenie. | 2 |
| 1. Pomoc edukacyjna - Zgadywanki rozszerzone | Pomoc dydaktyczna składa się z ponad 10 lakierowanych drewnianych skrzyneczek o boku przynajmniej 7 cm Większa ilość skrzyneczek pozwala na tworzenie ćwiczeń o większym stopniu trudności. Rozwija pamięć i logiczne myślenie. Poprzez działania angażuje m.in. zmysły węchu, dotyku, wzroku. W każdym zamontowane przezroczyste, szczelne wieczko z doczepioną na stałe, specjalną gumką, która utrudnia dostęp uczniowi do zawartości pudełka. | 2 |
| 1. Elementy do zgadywanek | Zestaw różnego rodzaju elementów, parami takich samych lub o podobnych cechach, służących do wypełniania skrzyneczek typu: groch, fasola, nici, guzik, kłódka, kluczyk, pieprz, cynamon. Przynajmniej 20 różnych par. | 2 |
| Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych | 1. Plansze liczbowe | Zestaw drewnianych plansz z dwustronnymi oznaczeniami liczbowymi od 1 do 20. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi. | 2 |
| 1. Kolorowe sześciany | Drewniane, różnokolorowe bryły geometryczne, w tym kilka z nich o niepowtarzalnym kształcie. Jednostką bryły jest sześcian. Bryła składa się z cztero- i pięciokrotności sześcianu jest przedstawiona przynajmniej w kilku różnych konfiguracjach. Segregowanie brył wg określonych cech, wyobraźnia przestrzenna. | 2 |
| 1. Karty zadaniowe | Zestaw tekturowych kart zadaniowych z wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. Całość zapakowana w duże, drewniane pudełko. | 2 |
| 1. Plansza z otworami | Plansza z różnymi otworami do których należy dopasować  specjalne płytki z różną ilością wypustek. Pomoc przeznaczona do pracy z dziećmi z dysfunkcją narządu wzroku, rozwija logiczne myślenie, pamięć wzrokową, wyobraźnię przestrzenną oraz zmysł dotyku. | 2 |
| 1. Pomoc dydaktyczna do rozpoznawania figur | Kształtki wklęsło – wypukłe z otworami i pałeczkami adekwatnymi do koloru kształtek. Bez dodatkowego używania ręki, na pałeczki nabiera się kształtki wyrabiając precyzję rąk i umiejętność szybkiego rozpoznania kolorów, klasyfikując je wg przynależności do właściwego zbioru koloru. Ćwiczenie rozwija wyobraźnię, uczy rozpoznawania figur, odtwarzania ciągów, utrwala pojęcia: wypukłe, wklęsłe. | 2 |
| 1. Diagramy logiczne | Drewniane plansze dla grup z figurami geometrycznymi i szablonami. Nie mniej niż 4 drewniane szablony ( pionowe i poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Figury geometryczne w różnych kolorach. Służy do nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów oraz pracy w grupach i rywalizacji. | 2 |
| 1. Szablony geometryczne | Drewniane szablony z podziałem na równe pola. Każde pole z zadaniem określającym figurę, kolor, wielkość, grubość. Drewniane płytki z wyróżnionymi figurami geometrycznymi. Służą do odnajdywania figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości. | 2 |
| 1. Pomoc edukacyjna karty matematyczne | W zestawie jest 60 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm. Na każdej znajduje się namalowana farbami trudnościeralnymi jedna figura geometryczna o różnych cechach (mała, duża, w różnym kolorze różny obrys). Figury występują w 5-ciu rodzajach. Rozpoznawanie figur, tworzenie zbiorów, umiejętność logicznego myślenia. Całość zamknięta w dużej, drewnianej skrzyni z oznakowanymi przegródkami. | 2 |
| 1. Figury zadaniowe | Komplet drewnianych płytek z jedną figurą płaską  w różnej konfiguracji. Pomoc określa cechy figur i umiejętność szukania prawidłowych rozwiązań. | 2 |
| 1. Gra matematyczno-logiczna | Klocki z zakończeniem kulkowym, plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm, podzielona na kolorowe strefy z otworami i kostką do działań matematycznych. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania. | 2 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna - mała | Zestaw drewnianych kolorowych skoczków z wyżłobionymi pionkami. Pomoc ćwiczy logiczne i strategiczne myślenie sprawność. | 2 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna -duża | Drewniana plansza z okrągłymi otworami, drewnianymi pionkami i rowkami o różnym układzie linii. Ćwiczy  umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną, zmysł obserwacji, koncentrację. | 2 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna dla grupy | Zestaw drewnianych kolorowych skoczków z wyżłobieniami o różnym układzie linii w każdym. Gra trenuje logiczne i strategiczne myślenie z prostymi regułami gry, rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa. | 2 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna dla grupy | Drewniana plansza z wydrążonymi okrągłymi otworami.  Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przestawiając w myślach pionki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu. | 2 |
| 1. Płytki matematyczne | Drewniane płytki lub kości, na których znajdują się duże, czytelne cyfry i różnokolorowe, wyżłobione otwory. Pomoc usprawnia rozumienie i tworzenie prostych działań matematycznych, szukanie własnych rozwiązań przy zastosowaniu metody prób i błędów. | 2 |
| 1. Plansza matematyczna | Drewniana plansza w której umieszczone są kołeczki. Pomoc służy do rozpoznawania kolorów, wykonywania prostych działań, rozróżniania kolorów oraz stopniowania wartości (większe-mniejsze). | 2 |
| 1. Puzzle matematyczne | 10 puzzli- liczb od 1 do 10 składających się z ilości elementów/puzzli, jaką jest wartość danej cyfry. Na każdym elemencie danej liczby jest namalowany identyczny obrazek, mający cechy wspólne do wartości tej cyfry. Puzzle utrwalają znajomość liczb, szukanie cech wspólnych i tworzenie zbiorów. | 2 |
| 1. PŁYTKI LICZBOWE | Nie mniej niż 10 płytek z wyżłobionymi symbolami cyfr, do których można dopasować kontury cyfr. Płytki służą do nauki tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych, na płytkach znajduje się graficzny symbol cyfry. | 2 |
| 1. LICZYDŁO- klocki liczbowe | Zestaw nie mniej niż 44 klocków umieszczonych w pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i minimum 2 cm szerokości. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki. | 8 |
| 1. LICZYDŁO-z podziałką | Plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm .  W środku planszy znajduje się wnęka pozwalająca ułożyć klocek z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. | 8 |
| 1. Plansza zadaniowa | Plansza nie krótsza niż 120 cm z pofalowaną wewnątrz powierzchnią, z nie mniej niż sześcioma dołkami, wykonaną ze śliskiego tworzywa. Na bokach planszy naniesiona numeracja dołków, z jednej strony cyfry arabskie, z drugiej strony planszy ich odpowiedniki w postaci graficznej. Plansza umożliwia rozpoznawanie cyfr, wykonywanie zadań matematycznych w ruchu i działań w pamięci. Ćwiczenie szacowania sił oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej. | 2 |
| 1. Kule do logopedii | Nie mniej niż 2 kule o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, służące do przeprowadzanie ćwiczeń wydłużenia fazy wydechowej, precyzję ruchu i szacowanie sił. | 2 |
| 1. Waga ze zbiornikami 1 litrowymi i 25 odważnikami | Waga wyposażona w dwa przezroczyste zbiorniczki, o pojemności 1 l z podziałką i komplet 25 odważników: 11 odważników metalowych oraz 14 odważników z tworzywa. Zestaw umożliwia ważenie materiałów sypkich, płynnych lub stałych do 1 litra. Wykonana z trwałego i estetycznego tworzywa. | 1 |
| 1. 8 brył geometrycznych i ich siatki | 8 brył przeźroczystych z ruchomą podstawą, 8 kolorowych siatek do składania, wysokości brył: 7,6 cm, umieszczone w kartonie, instrukcja metodyczna. | 1 |
| 1. Program multimedialny do dzieci z dyskalkulią | Program komputerowy zawiera 128 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z wieloma poziomami oraz 36 kart pracy. Program posiada: Aplikację Terapeuty, Diagnozę, Wyniki ćwiczeń diagnostycznych, Terapię. Wykonanie sesji komputerowych jest automatycznie rejestrowane w programie, natomiast pozostałe rodzaje sesji terapeutycznych są rejestrowane ręcznie. | 1 |
| 1. KLOCKI- kształtujące pojęcie ułamka | Zestaw nie mniej niż 25 klocków utrwalających pojęcie ułamka. Zapis ułamka znajduje się na każdej ściance klocka w różnych formach, jako: ułamek w formie graficznej, ułamek zwykły, dziesiętny i jako procent. | 2 |
| 1. PLANSZA- kształtująca pojęcie ułamka | Podstawa o długości nie mniejszej niż 54 cm, z zamocowanymi słupkami, każdy nie mniejszy niż 20 cm wysokości umożliwiającymi obrazowe przeprowadzenie prezentacji ułamków, w celu zrozumienia zagadnienia dla dzieci z dysfunkcjami. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka w różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent. | 2 |
| 1. Gra dydaktyczna płytki liczbowe | Zestaw minimum 10 gumowych, kwadratowych, ciemnych płytek, o powierzchni nie mniejszej niż 600 cm ze specjalną powłoką antypoślizgową pozwalającą na bezpieczne prowadzenie gry na różnej nawierzchni. Płytki ponumerowane wyłącznie parzyście. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu. | 1 |
| 1. Gra dydaktyczna do ćwiczeń matematyczno-ruchowych | Zestaw co najmniej 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzyście. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia. | 1 |
| 1. Gra dydaktyczna do ćwiczeń matematycznych | Zestaw co najmniej 20 drewnianych płytek w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym. Płytki pomalowane nietoksyczną farbą. Dwie duże drewniane, kolorowe kostki oznaczone liczbami. Elementy gry umieszczone w masywnej , drewnianej skrzynce o wymiarach nie mniejszych niż 20 x 40 x 30 cm, na gumowych kółkach z metalowym mechanizmem. Tworzenie prostych zadań matematycznych, ciągów liczbowych i rytmicznych, nauka prawidłowego odwzorowania w ruchu. | 1 |
| 1. Gra dydaktyczna do kształtowania orientacji przestrzennej | Zestaw zawiera co najmniej 6 gumowych, antypoślizgowych, kwadratowych płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło. 6 drewnianych, kwadratowych płytek w dwóch kolorach, o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z oznaczeniami symboli: piekło, niebo, ziemia. Kształtuje orientację przestrzenną, ćwiczy celność ruchu i zręczność, odwzorowanie rytmu. | 1 |
| 1. ZEGAR - TARCZA DEMONSTRACYJNA WRAZ Z TARCZAMI ĆWICZENIOWYMI | Zestaw zawierający tarczę demonstracyjną wraz z nie mniej niż 24 tarczami ćwiczeniowymi. | 1 |
| Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy | 1. Gra planszowa - | Gra składa się z planszy, na której układa się co najmniej 32 żetonów z nadrukowanymi minimum 8 rodzajami warzyw, powtarzającymi się czterokrotnie. Zadaniem gracza jest zebranie do koszyka warzyw tak, aby nie powtórzyć żadnego. Dziecko musi zapamiętać, jakie wcześniej wrzuciło warzywo oraz zapamiętać, jakie warzywa włożył przeciwnik, ponieważ można go sprawdzić. Jeżeli gracz udowodni, iż w koszyczku przeciwnika jest powtórzone warzywo, wówczas zawodnik musi je odłożyć. Po zebraniu warzyw do koszyczków, dzieci nazywają zupę, którą będą gotować. Przy wypowiedzi dzieci muszą pamiętać o prawidłowej odmianie wyrazów, np.: "zupa pieczarkowo-marchewkowo-cebulowa". Gra planszowa doskonaląca pamięć, logiczne myślenie i umiejętności komunikacyjne podczas gry z rówieśnikami. | 1 |
| 1. Płyta CD z nagranymi różnymi odgłosami | Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie minimum 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. Ponadto w zestawie jest co najmniej 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy zwierząt domowych, czynności domowych. | 1 |
| 1. Pomoc edukacyjna do ćwiczeń słuchowych | Zestaw zawiera co najmniej 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 5 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z minimum 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. Co najmniej 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego. | 1 |
| 1. Dźwiękowe sześciany | Zestaw co najmniej 16 dźwiękowych kostek wykonanych z wysokiej jakości tworzywa. Jedna ścianka zrobiona jest z przezroczystego pleksi. 7 par sześcianów ( w dwóch kolorach ) jest dźwiękowych (każda para wypełniona jest tym samym materiałem), a 1 para - pustych, co ma pomóc dziecku zrozumieć różnicę pomiędzy ciszą a dźwiękiem. Zadaniem dzieci jest odnalezienie jednakowo brzmiących kostek, bez zaglądania przez szybkę do wnętrza. Sześciany dźwiękowe często wykorzystywane są w terapii integracji sensorycznej oraz przez logopedów. Wzbogacają doświadczenia słuchowe, poprawiają zdolność odbierania różnych dźwięków, rozróżniania ich, a także zapamiętywania. Wym. kostek: minimum 5 x 5 cm. | 1 |
| 1. Pudełeczka dźwięku | Zestaw co najmniej 8 drewnianych skrzyneczek z uchwytem, wypełnionych różnymi materiałami (4 rodzaje). Po poruszeniu wydają dźwięki. Zadaniem dziecka jest odnalezienie 2 skrzyneczek, które wydają taki sam dźwięk i określenie stopnia jego natężenia (głośno-cicho). Naklejki na spodzie każdego pudełeczka ułatwiają sprawdzenie poprawności wykonania ćwiczenia. Wym. Pudełeczek nie mniejsze niż 65x 6x 4 cm podstawka: nie mniejsza n iż 2 x 14 28 cm Pudełeczka są wykonane bez użycia gwoździków, co gwarantuje bezpieczną zabawę. | 1 |
| 1. Plansze tematyczne Wdech i wydech | Pakiet zawiera co najmniej 8 plansz tematycznych formatu A4 oraz drobne kolorowe elementy do przenoszenia za pomocą słomki (m.in. rybki do morza, kwiatki na łąkę, krople deszczu nad parasolkę). Zestaw do ćwiczeń na wdech i wydech pomagających doskonalić aparat oddechowy. | 1 |
| 1. Magnetyczna gra do ćwiczeń logopedycznych | W zestawie co najmniej 50 magnetycznych „rybek” z wyrazami zawierającymi głoski sz, ż(rz), cz, s, z, wędka z magnesem oraz plansze . Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają głoski szumiące i syczące. | 1 |
| 1. Magnetyczna gra do ćwiczeń logopedycznych | W zestawie co najmniej 40 magnetycznych „rybek” z wyrazami zawierającymi głoski ś(si), ź(zi), d(ci), dź(dzi) , wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski | 1 |
| 1. Magnetyczna gra do ćwiczeń logopedycznych | W zestawie co najmniej 40 magnetycznych „rybek” z trudnymi wyrazami zawierającymi głoski dentalizowane: s, z, c, dz, sz, ż, cz, dż, ś(si), d(ci), dź(dzi), wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski | 1 |
| 1. Magnetyczna gra do ćwiczeń logopedycznych | W zestawie co najmniej 40 magnetycznych „rybek” z trudnymi wyrazami zawierającymi głoski pr, br, kr, gr, tr, dr , wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski | 1 |
| 1. Magnetyczna gra do ćwiczeń logopedycznych | W zestawie co najmniej 40 magnetycznych „rybek” z wyrazami zawierającymi głoski r, l, j, wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają ww. głoski | 1 |
| 1. Magnetyczna gra do ćwiczeń logopedycznych | W zestawie co najmniej 60 magnetycznych "rybek" z wyrazami zawierającymi głoski p, b, k, g, t, d, pi, bi, ki, gi , wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w/w. głoski. | 1 |
| 1. Wibrator + dwie łopatki do ćw. logopedycznych | Wibrator aktywizuje, pionizuje i usprawnia motorykę przedniej części języka, co jest pomocne nie tylko w korekcji rotacyzmu, ale też w przezwyciężaniu palatalizacji (zmiękczania głosek), gdy środkowa część języka jest najbardziej aktywna. Praca z aparatem przyspiesza pojawianie się głosek szumiących (ułatwia ich wywoływanie). Skuteczne narzędzie wywoływania i utrwalania głoski „r“.  • 2 łopatki (miękka i twarda)  • wibrator  • wymagana jest bateria AA (brak w zestawie) | 1 |
| 1. Kocham czytać seria logopedyczna pakiet 18 szt. | autor :Jagoda Cieszyńska, Pakiet 18 zeszytów oraz „Kocham czytać. Poradnik dla rodziców i nauczycieli”, „Kocham czytać. Kolorowanka”. Seria logopedyczna pozwala poznawać wszystkie litery polskiego alfabetu lub równoważne w zakresie: ilość sztuk książeczek nie mniejsza niż 18 szt., każda książka wprowadza ucznia w poznanie innej litery/dwuznaku z polskiego alfabetu. Dodatkowo: zestaw powinien zawierać poradnik dla rodziców i nauczyciela oraz kolorowankę tematycznie dotyczącą wprowadzanych znaków z polskiego alfabetu | 1 |
| 1. Scenki rodzajowe(makieta) w formie puzzli z kolorowych płytek | Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek z kolorowymi obrazkami. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań. | 1 |
| 1. Układanka do segregacji historyjek obrazkowych z kolorowych płytek | Pudełko z głębokimi szufladami.. W zestawie jest co najmniej 30 drewnianych, kwadratowych płytek z kolorowymi obrazkami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory. | 1 |
| 1. Ekran | Ekran ścienno-sufitowy, elektrycznie rozwijany, powierzchnia robocza min. 236 x min 175 cm, Kaseta wykonana z profilu aluminiowego malowanego na kolor biały. | 1 |
| 1. Projektor krótkoogniskowy | korekcja efektu trapezowego w pionie min. +/-20°; Proporcje obrazu 4:3; Rozdzielczość optyczna 1024 x 768; Jasność min. 2600 ANSI lumenów; Kontrast min. 2000:1; Odległość projekcji min. 0,6 m; Odległość projekcji max. 1,1 m; Żywotność lampy min 5000h; Gwarancja na projektor min.36 miesięcy; | 1 |
| 1. Laptop | Typ Laptop. W ofercie wymagane jest podanie modelu, symbolu oraz producenta  Zastosowanie Laptop będzie wykorzystywany dla potrzeb aplikacji biurowych, aplikacji obliczeniowych, dostępu do Internetu oraz poczty elektronicznej, jako lokalna baza danych  Chipset Płyta główna oparta na dedykowanym dla oferowanego procesora chipsecie  Wydajność obliczeniowa Procesor osiągający w teście Passmark CPU Mark wynik min. 3300 punktów  Pamięć operacyjna min. 4GB  Parametry pamięci masowej Min. 1TB  Matryca Z podświetleniem LED o rozdzielczości min.1366x768  Wyposażenie multimedialne Karta dźwiękowa, gniazdo Combo Jack umieszczone z boku obudowy, złącze HDMI  Napęd optyczny DVD±RW Super Multi (+ DVD-RAM) Dual Layer  Klawiatura QWERTY z wydzielonym blokiem numerycznym, typu choco  Łączność Karta sieciowa ethernet, karta wi-fi obsługująca standardy IEEE 802.11b/g/n, bluetooth  Pojemność baterii Min. 2800 mAh  Warunki gwarancji Min. 12-miesięczna, dostawca odbierze i dostarczy uszkodzony sprzęt własnym staraniem  Wsparcie techniczne producenta Dostęp do najnowszych sterowników i uaktualnień realizowany na dedykowanej stronie internetowej producenta laptopa.  Wymagania dodatkowe Złącza:  1x 15-stykowe D-Sub (wyjście na monitor), 1 x HDMI, 1x RJ-45 (LAN), Min. 1x USB 2.0, Min. 2x USB 3.0, System operacyjny ‒ 64 bit.  ‒ Umożliwiający uruchamianie oprogramowania dla szkół produkcji Vulcan sp. z o.o. w natywnym środowisku (bez wykorzystania emulatora)  ‒ dołączony nośnik ze sterownikami  ‒ dołączona płyta umożliwiająca reinstalacje systemu lub partycja na dysku twardym z oprogramowaniem umożliwiającym reinstalacje systemu. | 1 |
| Zajęcia socjoterapeutyczne i psychoedukacyjne dla dzieci z zaburzeniami komunikacji społecznej | 1. Gra planszowa | Gra wykonana z drewna. Planszę gry stanowi okrągły klocek, o średnicy nie mniejszej niż 14 cm Wypustka na spodzie umożliwia okręcanie planszy. Na wierzchu klocka znajduje się co najmniej 45 otworów ułożonych spiralnie, do których w czasie gry wkłada się drewniane brązowe kołeczki (w zestawie przynajmniej 70 szt.). Uczy komunikacji i prawidłowych relacji z rówieśnikami. | 2 |
| 1. Gra edukacyjna - Kółko i krzyżyk | Gra umieszczona w drewnianymi pudełku, zawiera minimum 9 drewnianych kwadratowych klocków o boku nie mniejszym niż 3 cm z namalowanymi symbolami O i X. Znaki te posiadają dodatkowe szczegóły, które umożliwiają przeprowadzenie ćwiczeń na spostrzegawczość, układanie z pamięci i wyobraźnię. | 2 |
| 1. Plansza stadionu piłkarskiego | Plansza pola stadionu piłkarskiego wykonana z płyty pilśniowej o wymiarach nie mniejszych niż dł. 65cm, szer. 35cm Wzdłuż dwóch linii pola umieszczone cztery uchwyty umożliwiające wykonanie ruchu obracania o 360 stopni we wszystkich kierunkach dół, góra, bok. Do pracy indywidualnej- ćwiczenia kierunków i wykonywania zadań wg poleceń nauczyciela. | 2 |
| 1. Zestaw dużych klocków z polietylenu | Zestaw 3 klocków wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek płaski z 21 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 12 x 70 x 30 cm, 2 klocki typu łuk z 6 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 30 x 20 cm. | 2 |
| 1. Zestaw dużych klocków z polietylenu | Zestaw 3 klocków, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek płaski z 21 wypustkami, o wymiarach nie mniejszych niż 12 x 70 x 30 cm, 1 klocek z 8 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 40 x 20 cm, 1 klocek z 2 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 21 x 20 x 10 cm. | 2 |
| 1. Zestaw dużych klocków z polietylenu | Zestaw 2 klocków, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek z 12 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 60 x 20 cm, 1 klocek z 8 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 40 x 20 cm. | 2 |
| 1. Zestaw dużych klocków z polietylenu | Zestaw 3 klocków, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek z 12 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 60 x 20 cm, 2 klocki z 2 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 21 x 20 x 10 cm. | 2 |
| 1. Zestaw dużych klocków z polietylenu | Zestaw 4 klocków, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek typu łuk z 6 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 30 x 20 cm, 2 klocki z 4 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 20 x 20 cm, 1 klocek z 2 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 21 x 20 x 10 cm. | 2 |
| 1. Zestaw dużych klocków z polietylenu | Zestaw 2 klocków, wykonanych z polietylenu o bardzo dużych rozmiarach. 1 klocek płaski z 21 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 12 x 70 x 30 cm, 1 klocek typu łuk z 6 wypustkami o wymiarach nie mniejszych niż 30 x 30 x 20 cm. | 2 |
| 1. Duże podłogowe domino | Zestaw co najmniej 28 dużych, podłogowych dywaników – kostek domina do gier i zabaw edukacyjnych. Każda kostka jest podgumowana , wym. nie mniejszych niż 10x 20 cm. Całość zapakowana w plastikowy pojemnik o wym. minimum 35 x 25 x 6 cm | 2 |
| 1. Układanka do opisu emocji | W zestawie układanki jest co najmniej 20 elementów o wym. minimum 20 x 20 x 4 cm Zabawa polega na układaniu dziecięcych twarzy z elementów, które dziecko wybierze po wyrzuceniu trzech kostek. Po złożeniu obrazka w całość dziecko opisuje emocje. | 2 |
| 1. Rozciągliwa ściana z tkaniny | Elastyczna ściana wykonana z rozciągliwej tkaniny przeznaczona jest do zajęć grupowych. Służy do nauki synchronizacji ruchów i współdziałania w zespole. Wym. co najmniej 140 x śr. 200 cm | 2 |
| 1. Makieta kanionu – konstrukcja do działań | Masywna konstrukcja wykonana z trwałego, wysokogatunkowego, tworzywa sztucznego o wymiarach nie mniejszych niż 10 x 120 x 65 cm z wymodelowaną w środku, przestrzenną makietą dróg, torów kolejowych, tuneli i skalistych wzniesień. | 1 |
| 1. Pokrywa do makiety kanionu | Pokrywa wykonana z MDF-u o wymiarach nie mniejszych niż 0,5 x110 x 60 spełniająca rolę blatu do układania klocków, puzzli oraz do rysowania. | 1 |
| 1. Elementy manipulacyjno – przestrzenne do makiety kanionu | Zestaw akcesoriów stanowiących część wyposażenia do makiety kanionu m.in. 6 mostów o różnym wyprofilowaniu wykonanych z trwałego tworzywa sztucznego, kolorowy pociąg złożony z wagoników. | 1 |
| 1. Gra edukacyjna | Gra składa się z co najmniej 28 długich szablonów wykonanych z elastycznego tworzywa sztucznego. Na każdym szablonie znajduje się razem 8 obrazków, po obu stronach. Cztery szablony ponumerowane tą samą cyfrą tworzą jedną grupę o tej samej tematyce. . Dziecko uczy się porównywania elementów lub całych układów, dostrzegania różnic między nimi. Każda kolejna numeracja szablonów doskonali inne pojęcia np: rozpoznawanie owoców, warzyw, nazewnictwo pojęć: nad, pod, pełny, pusty, stary, młody. Gra przechowywana jest w drewnianym pudełku | 2 |
| 1. Gra edukacyjna ćwicząca pamięć | Gra składa się z drewnianego kwadratowego pudełka o powierzchni nie mniejszej niż 800 cm z okrągłymi otworami i przykrywkami do nich. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Ponadto w skład gry wchodzi co najmniej 12 długich szablonów po 4 z każdej grupy wykonanych z tworzywa sztucznego z minimum 96 obrazkami z podstawowymi pojęciami jak warzywa, owoce nad, pod, stary młody… | 2 |
| 1. DYWANIK-PUZZLE | Płytki obustronnie antypoślizgowe do bezpiecznych zabaw ruchowych. Ćwiczą zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenia mozaiki oraz lustrzanych wzorów. | 1 |
| 1. DYWANIK-PUZZLE | Płytki obustronnie antypoślizgowe z nadrukami liter, cyfr i figur geometrycznych gumowych. Ćwiczą zaburzenia orientacji przestrzennej. | 1 |
| 1. PUZZLE – karty zadaniowe | Minimum 40 numerowanych kart. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej. | 1 |
| 1. PUZZLE Z WYPOSAŻENIEM | Płytki z dodatkowym wyposażeniem w kostkę i różnokolorowe szarfy. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole. | 1 |
| 1. Teatrzyk | Kolorowy teatrzyk wykonany z trwałego tworzywa sztucznego, lekki umożliwia dzieciom łatwe przenoszenie. | 1 |
| 1. Akcesoria do teatrzyku | Zestaw akcesoriów do teatrzyku - kurtyna z oświetleniem i pacynkami. | 1 |
| 1. Pacynka | Pacynki wykonane z materiału przeznaczone do zakładania na całą dłoń lub tylko na jeden palec tematycznie nawiązują o znanych dzieciom postaci z bajek. Wielkość nie mniejsza niż 30 cm | 5 |
| 1. Gruszka rehabilitacyjna duża | wymiary 150x60 cm produkt został wykonany z wytrzymałego, mocnego materiału typu skaj, dlatego przez długi okres czasu zachowuje swój pierwotny wygląd i jest niezwykle łatwy do utrzymania w czystości. Jako wypełnienie gruszki rehabilitacyjne producent stosuje miękki granulat piankowo - styropianowy lub piankę, dzięki czemu możemy być pewni bezpieczeństwa każdego malucha. | 5 |
| 1. Gra edukacyjna oparta na zasadach domina | Gra oparta jest na zasadach domina. Zestaw składa się z co najmniej 24 barwnych trójkątów wykonanych ze stabilnego kartonu. Uczniowie układają karty w taki sposób, aby działania i wyniki pasowały do siebie. Po rozwiązaniu wszystkich działań, powstaje figura, dzięki której można szybko skontrolować, czy zostały one wykonane poprawnie. Zawartość: Każde pudełko zawiera minimum 2 gry z różnymi poziomami trudności. | 1 |
| 1. Chusta w kształcie okręgu z zestawem zabaw | Kolorowa chusta o średnicy co najmniej 2 m, wykonana z mocnego materiału, ilość uchwytów – minimum 24. Na chustę składa się 12 pól o kształcie zbliżonym do trójkąta, w sześciu kolorach. W zestawie znajduje się książka „Zabawy z chustą” prezentująca zbiór różnorodnych pomysłów do wykorzystywania w sali lub w plenerze, podczas pracy z każdą grupą wiekową. | 1 |
| 1. Spadochron | Lekka i kolorowa chusta animacyjna / spadochron o średnicy minimum 3,5 m, z ośmioma uchwytami ułatwiającymi trzymanie. Umożliwia organizowanie wielu zabaw grupowych dla dzieci zarówno w sali, na korytarzu, jak i na świeżym powietrzu. | 1 |
| 1. Gra edukacyjna z buźkami | Gra edukacyjna rozwijająca pamięć, spostrzegawczość, zdolność kojarzenia. W skład gry wchodzi co najmniej 18 buziek podzielonych na trzy części każda, co daje ponad 100 kombinacji ułożenia różnych, najdziwniejszych smutasków i śmieszaków. Całość zapakowana w kolorowe kartonowe pudełko. | 1 |
| 1. Historyjki obrazkowe - Rozwiązujemy konflikty - szkoła | Kolorowe ilustracje opisujące sytuacje konfliktowe. Ilustracje do dwóch zagadnień/kompletów. Każdy komplet zawiera (minimum 30 kolorowych kart tworzących 7 historyjek, płytę CD z nagraniem tekstu opisującego sytuację w języku polskim, instrukcja. Dla każdej historyjki przewidziane są dwa zakończenia - pozytywne (pożądane) i negatywne (prowadzące do konfliktu).Rozwijanie kompetencji społecznych wyciąganie pozytywnych wniosków i rozwiązań. | 1 |
| 1. Historyjki obrazkowe - Rozwiązujemy konflikty - dom | Kolorowe ilustracje opisujące sytuacje konfliktowe. Ilustracje do dwóch zagadnień/kompletów. Każdy komplet zawiera (minimum 30 kolorowych kart tworzących 7 historyjek, płytę CD z nagraniem tekstu opisującego sytuację w języku polskim, instrukcja. Dla każdej historyjki przewidziane są dwa zakończenia - pozytywne (pożądane) i negatywne (prowadzące do konfliktu).Rozwijanie kompetencji społecznych wyciąganie pozytywnych wniosków i rozwiązań. | 1 |
| 1. Historyjki obrazkowe - Rozwiązujemy konflikty - kłamstwa | Kolorowe ilustracje opisujące sytuacje konfliktowe. Ilustracje do dwóch zagadnień/kompletów. Każdy komplet zawiera (minimum 30 kolorowych kart tworzących 7 historyjek, płytę CD z nagraniem tekstu opisującego sytuację w języku polskim, instrukcja. Dla każdej historyjki przewidziane są dwa zakończenia - pozytywne (pożądane) i negatywne (prowadzące do konfliktu).Rozwijanie kompetencji społecznych wyciąganie pozytywnych wniosków i rozwiązań. | 1 |
| 1. Tablica interaktywna | Przekątna tablicy min. 77 cale,  Obszar roboczy min. 1450x1000, proporcje obrazu 4:3  Technologia elektromagnetyczna pasywna  Podłączenie do komputera/zasilanie: port USB  Prędkość odczytu współrzędnych: min 260 współrzędnych na sekundę  Gwarancja min. 4 lata  Gwarancja na pisaki elektroniczne min. 3 lata  W przypadku uszkodzenia pisaka wymiana w ciągu 48 godzin na koszt producenta  Wyposażenie: min. 2 pisaki elektroniczne, kabel USB, uchwyt na pisaki, oprogramowanie, instrukcja obsługi w języku polskim | 1 |
| 1. Projektor krótkoogniskowy | korekcja efektu trapezowego w pionie min. +/-20°; Proporcje obrazu 4:3; Rozdzielczość optyczna 1024 x 768; Jasność min. 2600 ANSI lumenów; Kontrast min. 2000:1; Odległość projekcji min. 0,6 m; Odległość projekcji max. 1,1 m; Żywotność lampy min 5000h; Gwarancja na projektor min.36 miesięcy; | 1 |
| 1. Laptop | Typ Laptop. W ofercie wymagane jest podanie modelu, symbolu oraz producenta  Zastosowanie Laptop będzie wykorzystywany dla potrzeb aplikacji biurowych, aplikacji obliczeniowych, dostępu do Internetu oraz poczty elektronicznej, jako lokalna baza danych  Chipset Płyta główna oparta na dedykowanym dla oferowanego procesora chipsecie  Wydajność obliczeniowa Procesor osiągający w teście Passmark CPU Mark wynik min. 3300 punktów  Pamięć operacyjna min. 4GB  Parametry pamięci masowej Min. 1TB  Matryca Z podświetleniem LED o rozdzielczości min.1366x768  Wyposażenie multimedialne Karta dźwiękowa, gniazdo Combo Jack umieszczone z boku obudowy, złącze HDMI  Napęd optyczny DVD±RW Super Multi (+ DVD-RAM) Dual Layer  Klawiatura QWERTY z wydzielonym blokiem numerycznym, typu choco  Łączność Karta sieciowa ethernet, karta wi-fi obsługująca standardy IEEE 802.11b/g/n, bluetooth  Pojemność baterii Min. 2800 mAh  Warunki gwarancji Min. 12-miesięczna, dostawca odbierze i dostarczy uszkodzony sprzęt własnym staraniem  Wsparcie techniczne producenta Dostęp do najnowszych sterowników i uaktualnień realizowany na dedykowanej stronie internetowej producenta laptopa.  Wymagania dodatkowe Złącza:  1x 15-stykowe D-Sub (wyjście na monitor), 1 x HDMI, 1x RJ-45 (LAN), Min. 1x USB 2.0, Min. 2x USB 3.0, System operacyjny ‒ 64 bit.  ‒ Umożliwiający uruchamianie oprogramowania dla szkół produkcji Vulcan sp. z o.o. w natywnym środowisku (bez wykorzystania emulatora)  ‒ dołączony nośnik ze sterownikami  ‒ dołączona płyta umożliwiająca reinstalacje systemu lub partycja na dysku twardym z oprogramowaniem umożliwiającym reinstalacje systemu. | 1 |
| Gimnastyka korekcyjna dla dzieci z wadami postawy | 1. Pomoc do ćwiczenia równowagi – komplet | Gumowane płytki, na których znajduje się ślad zwierzęcia  i doczepiony sznurek. Kroczki ćwiczą równowagę, prawidłową postawę rozpoznawanie dźwięków. | 4 |
| 1. 22. Tarcza obrotowa | Drewniana tarcza obrotowa, o średnicy nie mniejszej niż 51 cm z uchwytami z antypoślizgową powierzchnią. Zadaniem przyrządu jest nauka utrzymania prawidłowej postawy, napinanie różnych partii mięśni i ćwiczenia równowagi. | 4 |
| 1. Talerz ruchomy | Metalowa podstawa do tarczy, na czterech ramionach z poręczami, zakończone gumowymi, antypoślizgowymi nakładkami. W środku konstrukcji znajduje się trzon z łożyskiem kulkowym wprawiający podstawę talerza w ruch obrotowy. | 4 |
| 1. KULE | Komplet kul rehabilitacyjnych. Trzy kule o różnej wadze i kolorze, nie mniejsze niż 1 oraz nie większe niż 2 kg. Pomoc ćwiczy mięśnie pleców, prawidłową postawę. | 3 |
| 1. MATY DO ĆWICZEŃ | Bezpiecznej grubości nie mniej niż 2 cm maty do wykorzystania w ćwiczeniach ruchowych i gimnastycznych. | 4 |
| 1. Platforma ćwiczeniowa | Okrągła drewniana platforma z krawędzią zakończoną oponą. Przyrząd do terapii zaburzeń sensorycznych | 4 |
| 1. Platforma z rolkami | Kółka na metalowej podstawie, skrętne we wszystkie strony. Integralna część do drewnianej platformy. | 4 |
| 1. Sprzęt sportowy - Kamienie rzeczne | Sprzęt wykonany jest z kolorowego tworzywa sztucznego imitującego 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. W skład wchodzą:  • 3 duże kamienie (wym. minimum 3 x 36 x 36 cm, wys co najmniej 8 cm cm) • 3 małe kamienie (wym. minimum 25 x 25 x 25 cm, wys. co najmniej 4 cm 4,5 cm) | 2 |
| 1. Sprzęt sportowy - Tunel | Długość tunelu nie mniejsza niż 280 cm, średnica minimum 50 cm posiada specjalne obręcze umożliwiające tworzenie zakrętów. | 1 |
| 1. Tęczowe liny | Zestaw kolorowych lin z klipsami do zapięcia. Duża kostka wyznaczająca kolor lin. Liny pozwalają na układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, ćwiczą równowagę, chody kombinowane, usprawniają lateralizację. | 2 |
| 1. Teczowe krążki | Krążki w dwóch kolorach, o średnicy nie mniejszej niż 10 cm, połączone klipsem, lina trójwarstwowa. Krążki umożliwiają odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane, ćwiczą lateralizację, precyzję ruchu i umiejętności zręcznościowe. | 2 |
| 1. ZESTAW do ćwiczeń sprawnościowych | Klocek piankowy z przymocowaną linką, z uchwytem, która umożliwia skłony i ćwiczenia rozciągające. Angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców. | 3 |
| 1. ZESTAW do balansowania | Zestaw piankowych elementów do zabawy zbiorowej. Uczy działania w grupie, porozumiewania się, precyzji ruchu i orientacji przestrzennej | 3 |
| 1. Klocki kształtki - prostopadłościany | Zestaw klocków o wymiarach nie mniejszych niż : 60x30x30 cm - 2 szt., 30x30x15 cm - 1 szt., 60x30x15 cm - 1 szt., 90x30x15 cm - 1 .Każdy klocek wykonany ze sprężystej pianki poliuretanowej o dużej gęstości i lekkości. Pianka naciągnięta kolorowym materiałem skają , łatwo zmywalnym i gładko przylegającym do pianki zamykany na zamek. całość obszyta mocnymi i gęstymi szwami | 1 |
| 1. Klocki kształtki - trójkąty | Zestaw klocków o wymiarach nie mniejszych niż:30x15x30 cm- 2 szt. Każdy klocek wykonany ze sprężystej pianki poliuretanowej o dużej gęstości i lekkości, Pianka naciągnięta kolorowym materiałem skają łatwo zmywalnym i gładko przylegającym do pianki zamykany jest na zamek. Całość obszyta mocnymi i gęstymi szwami. | 1 |
| 1. Klocki kształty - sześciany | Zestaw klocków o wymiarach nie mniejszych niż : 30x30x30 cm - 2 szt. Każdy klocek wykonany ze sprężystej pianki poliuretanowej o wysokiej i dużej lekkości, Pianka naciągnięta kolorowym materiałem skają łatwo zmywalnym i gładko przylegającym do pianki zamykany jest na zamek. Całość obszyta mocnymi i gęstymi szwami. | 1 |
| 1. Klocki kształty - walce | Zestaw klocków o wymiarach nie mniejszych niż: 60x30x15 cm - 2 szt., 30x30 cm - 2 szt., 30x60 cm - 2 szt., 100x25 cm - 1 szt.. Każdy klocek wykonany ze sprężystej pianki poliuretanowej o wysokiej gęstości i dużej lekkości, Pianka naciągnięta kolorowym materiałem skają, łatwo zmywalnym i gładko przylegającym do pianki zamykany jest na zamek. Całość obszyta mocnymi i gęstymi szwami. | 1 |
| 1. Materac 2 - częściowy | Materac o wymiarach nie mniejszych niż 170 x 65 x 5 cm składany - dwuczęściowy., po złożeniu możliwość spięcia materaca rzepami. Wykonany z wysokiej jakości pianki poliuretanowej, która nie ulega deformacji, obszyty kolorowym, mocnym skajem. Całość obszyta mocnymi i gęstymi szwami | 6 |
| 1. Piłka z kolcami | Piłka z kolcami o śr. co najmniej 65cm wykonana z materiału PVC - specjalna guma antywybuchowa wytrzymująca obciążenie do 300 kg. do zastosowania w treningu sprawnościowym, fizjoterapii i rehabilitacji do ćwiczeń w salach gimnastycznych. | 2 |
| 1. Piłka gimnastyczna | Piłka gimnastyczna o śr. Co najmniej 45 cm. - odpowiednia dla wzrostu 140 – 150 cm, wytrzymała na obciążenia dynamiczne do 450 kg Służy do wzmocnienia mięśni grzbietu, zwiększania zakresu ruchomości w stawach, ćwiczeń korekcji wad postawy | 2 |
| 1. Piłka gimnastyczna | Piłka o śr. co najmniej 55 cm wzmacnia mięśnie grzbietu, zwiększa ruchomość w stawach, poprawia koordynacje, pomaga w korekcji wad postawy. Doskonałe do wykorzystania w zajęciach gimnastycznych oraz korekcyjnych. | 2 |
| 1. Piłka kangurek | Piłki gimnastyczne wyposażone w uchwyty wykorzystywane w terapii dziecięcej oraz w treningu ogólnorozwojowym, wymiary co najmniej 45 cm | 2 |
| 1. Ringo | Ringo o śr. zew..nie mniejszej niż 15 cm Przyrząd do urozmaicania ćwiczeń, zaznaczania linii środkowej ciała, do ćwiczeń antygrawitacyjnych przy korekcji postawy. | 2 |
| Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie zdolnych - języki obce | 1. Plansze dydaktyczne - język angielski | Komplet minimum 6 plansz dydaktycznych o wymiarach nie mniejszych niż 70 x 100 cm. W skład kompletu wchodzą tablice o tytule: The alphabet, Proffesions, Home, Fruits and vegetables, Animals, Numbers). | 1 |
| 1. Program Podstawy 6 europejskich języków | Moje pierwsze słówka – 6 języków Program do nauki 100 słówek w 6 europejskich językach: hiszpańskim, niemieckim, francuskim, rosyjskim, angielskim oraz polskim (poziom pierwszy). Moje słówka i zwroty – 6 języków Program do nauki kolejnych 100 słówek i zwrotów w 6 europejskich językach (poziom drugi) o tematyce: W lesie, Zawody, W szkole, Mój dom, Nad jeziorem, Wyspa skarbów, Zima, Jedzenie i picie, Części ciała, Podstawowe zwroty. | 2 |
| 1. Produkty żywnościowe - nauka słówek | Zestaw pomocny w nauce języka obcego i nauce prawidłowego odżywania się. Składa się ze z najmniej 100 produktów imitujących żywność wykonanych z tworzywa sztucznego umożliwiającego łatwe utrzymanie zestawu w czystości | 2 |
| 1. Gra edukacyjna ćwicząca pamięć Angielskie słówka | Gra. rozwija pamięć, uczy koncentracji, umożliwia naukę minimum 35 angielskich słówek. Zestaw zawiera 70 kartoników pogrupowanych w pary oraz mini słowniczek z popularnymi angielskimi słówkami z zapisem wymowy. | 1 |
| 1. Program komputerowy słówka i zwroty - podstawy języka angielskiego | Program komputerowy – słówka i zwroty język angielski – minimum 30 scenariuszy zajęć lekcyjnych, co najmniej 10 gier edukacyjnych, 200 kolorowanek do wydruku, minimum 500 interaktywnych ćwiczeń | 1 |
| 1. Gra edukacyjna Angielski sklepik | Gra rozwija pamięć, zdolność kojarzenia, uczy języka angielskiego za pomocą skojarzeń: obraz, zapis, wymowa. Zestaw zawiera dwustronną planszę, co najmniej 70 kolorowych kartoników, słowniczek z nazwami produktów spożywczych wraz z uproszczonym zapisem fonetycznym. | 1 |
| 1. Loteryjka edukacyjna –do nauki j. angielskiego | Loteryjka z nauką języka angielskiego z czterema wariantami gier. Celem gry jest przyswojenie nazw zwierząt w języku angielskim. Zestaw zawiera: 4 dwustronne plansze o wymiarach co najmniej 23 cm cm x 16 cm, oraz minimum 48 dwustronnych kafelków o wym. minimum 4 cm x 4 cm, instrukcja gier | 1 |
| Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów wybitnie, szczególnie uzdolnionych - matematyczno - przyrodniczych | 1. ZEGAR - TARCZA DEMONSTRACYJNA WRAZ Z TARCZAMI ĆWICZENIOWYMI | Zestaw zawierający tarczę demonstracyjną wraz z nie mniej niż 24 tarczami ćwiczeniowymi. | 1 |
| 1. PLANSZE EDUKACYJNE | Plansze o różnorodnej tematyce związanej ze środowiskiem. | 1 |
| 1. MIKROSKOP | Mikroskop z wyposażeniem. Instrukcja w języku polskim. | 1 |
| 1. ZESTAW PREPARATÓW DO MIKROSKOPU | Zestaw minimum 50 szt. preparatów biologicznych. Zestaw powinien zawierać tkanki roślinne i zwierzęce. | 1 |
| 1. Gra edukacyjna - Mózg elektronowy | W skład gry wchodzi 12 plansz z rysunkami dotyczącymi różnych dziedzin. Rysunki z każdej planszy należy odpowiednio skojarzyć ze sobą parami. Po naciśnięciu właściwej pary punktów znajdujących się przy rysunkach zapali się dioda w górnym rogu pudełka. Ta zabawa daje dzieciom wiele satysfakcji, jednocześnie uczy, rozwija spostrzegawczość i koncentrację. Wym. co najmniej 33 x 27 x 5cm | 1 |
| 1. GLOBUS POLITYCZNY | Duży globus z mapą polityczną o średnicy nie mniejszej niż 22 cm. | 1 |
| 1. MODEL ANATOMICZNY- KORPUS CZŁOWIEKA | Model o wysokości nie mniejszej niż 42 cm. Model  anatomiczny przedstawiający korpus i najważniejsze organy wewnętrzne człowieka. | 1 |
| 1. ANEMOMETR | Wymiar nie mniejszy niż 28 x 19 cm. Urządzenie wskazuje prędkość wiatru (odczyt w m/s skali Beauforta). | 1 |
| 1. Gra edukacyjna- flagi narodowe | Gracze uczą się rozróżniać flagi państw całego świata, poznają nazwy tych państw i miejsce ich położenia. Poznają też nazwy ich stolic, a także jaka jest wielkość ich powierzchni i jaki obowiązuje w nich język. Gra doskonale łączy w sobie zabawę z nauką i treningiem pamięci. | 1 |
| 1. Gra edukacyjna - Dookoła świata | Gra podczas której zawodnicy przemierzając świat wspólnie z podróżniczką, zdobywają bogatą wiedzę geograficzną i przyrodniczą. Gra zawiera: planszę, 90 kart pytań i odpowiedzi, 6 kart liter,  4 karty pocztówki z podróży, 10 kart opowieści podróżniczki , 3 pionki, kostkę z oczkami, kostkę z cyframi, 40 żetonów, klepsydrę, notes, książeczkę "Notatki z podróży". | 1 |
| 1. 8 brył geometrycznych i ich siatki | 8 brył przeźroczystych z ruchomą podstawą, 8 kolorowych siatek do składania, wysokości brył nie mniejsze niż 7 cm : umieszczone w kartonie, instrukcja metodyczna | 1 |
| 1. Gra edukacyjna - Przyrodnicze wędrówki | Gra obejmująca tematykę środowiska przyrodniczego Polski - roślin, zwierząt, życia na wsi oraz krajobrazów z informacją o poprawnej pisowni. 224 karty z obrazkami z dołączonymi do nich pytaniami. | 1 |
| 1. Doświadczenia z Botaniki | Produkt zawiera komplet podstawowych materiałów, umożliwiające rozpoczęcie pierwszej hodowli roślin i przeprowadzenie eksperymentów z botaniki. Pudełko zawiera m.in. szklarnię z filtrami i wywietrznikami, nasiona kukurydzy, fasoli, groszku, dyni Halloween i nasturcji, minimum 5 szt. kapsułek ziemi i torfu , 5 doniczek, szkło powiększające, pipetę do podlewania, gąbkę do kiełkowania, karty do gry i nauki rozpoznawania drzew. | 3 |
| 1. Interaktywny układ słoneczny | Interaktywny układ słoneczny z podświetlanym słońcem, przedstawiający ciekawe fakty o planetach i słońcu w formie pytań i odpowiedzi. Model 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 spektakuralny efekt. Model jest uproszczeniem Układu Słonecznego, gdyż planety tu krążą wokół słońca z tą samą prędkością. Zaletą pomocy jest fakt, iż kopułe Słońca można wymienić na przezroczystą półkul wyświetlającą najważniejsze gwiazdozbiory. Wymiary minimum : 34 x 26 x 17 cm | 1 |
| 1. Pomoc edukacyjna 180 kombinacji z elektroniki | Ponad 180 eksperymentów. Wszystkie elementy wchodzące w skład zestawu są zaprojektowane w sposób umożliwiający ich bezproblemowe i bezpieczne łączenie za pomocą zaciskanych złączek. | 5 |
| 1. Waga ze zbiornikami 1 litrowymi i 25 odważnikami | Waga wyposażona w dwa przezroczyste zbiorniczki, o pojemności 1 l z podziałką i komplet 25 odważników: 11 odważników metalowych oraz 14 odważników z tworzywa. Zestaw umożliwia ważenie materiałów sypkich, płynnych lub stałych do 1 litra. Wykonana z trwałego i estetycznego tworzywa. | 1 |
| 1. DESZCZOMIERZ | Wymiary nie mniejsze niż 16 x 8 cm. Dokładny pomiar opadów. Skala w milimetrach, pokrywka . | 1 |
| 1. Plansze liczbowe | Zestaw drewnianych plansz z dwustronnymi oznaczeniami liczbowymi od 1 do 20. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi. | 2 |
| 1. Kolorowe sześciany | Drewniane, różnokolorowe bryły geometryczne, w tym kilka z nich o niepowtarzalnym kształcie. Jednostką bryły jest sześcian. Bryła składa się z cztero- i pięciokrotności sześcianu jest przedstawiona przynajmniej w kilku różnych konfiguracjach. Segregowanie brył wg określonych cech, wyobraźnia przestrzenna. | 2 |
| 1. Karty zadaniowe | Zestaw tekturowych kart zadaniowych z wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. Całość zapakowana w duże, drewniane pudełko. | 2 |
| 1. Program Multimedialny | Program Multimedialny zawiera minimum 5 bloków tematycznych. Każdy z nich oferuje różne treści, które mogą być wykorzystane w realizacji następujących projektów edukacyjnych takie jak np. 1. Świat wokół nas, 2. Kompas, Mapa, GPS, 3.Wynalazki, 4. Sami też to potrafimy, 5. Co w trawie piszczy: Dodatkowo program posiada wbudowane narzędzie edytorskie, które pozwoli dzieciom na przedstawienie wyników swojej pracy w formie komiksu lub krótkiego filmu z dźwiękiem. Dzieci będą mogły przedstawić zarówno postępy jak i przebieg realizacji. | 1 |
| 1. Pomoc dydaktyczna do rozpoznawania figur | Kształtki wklęsło – wypukłe z otworami i pałeczkami adekwatnymi do koloru kształtek. Bez dodatkowego używania ręki, na pałeczki nabiera się kształtki wyrabiając precyzję rąk i umiejętność szybkiego rozpoznania kolorów, klasyfikując je wg przynależności do właściwego zbioru koloru. Ćwiczenie rozwija wyobraźnię, uczy rozpoznawania figur, odtwarzania ciągów, utrwala pojęcia: wypukłe, wklęsłe. | 2 |
| 1. Diagramy logiczne | Drewniane plansze dla grup z figurami geometrycznymi i szablonami. Nie mniej niż 4 drewniane szablony ( pionowe i poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Figury geometryczne w różnych kolorach. Służy do nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów oraz pracy w grupach i rywalizacji. | 2 |
| 1. Szablony geometryczne | Drewniane szablony z podziałem na równe pola. Każde pole z zadaniem określającym figurę, kolor, wielkość, grubość. Drewniane płytki z wyróżnionymi figurami geometrycznymi. Służą do odnajdywania figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości. | 2 |
| 1. Pomoc edukacyjna - karty matematyczne | W zestawie jest co najmniej 60 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm. Na każdej znajduje się namalowana farbami trudnościeralnymi jedna figura geometryczna o różnych cechach (mała, duża, w różnym kolorze różny obrys). Figury występują w 5-ciu rodzajach. Rozpoznawanie figur, tworzenie zbiorów, umiejętność logicznego myślenia. Całość zamknięta w dużej, drewnianej skrzyni z oznakowanymi przegródkami. | 2 |
| 1. Figury zadaniowe | Komplet drewnianych płytek z jedną figurą płaską  w różnej konfiguracji. Pomoc określa cechy figur i umiejętność szukania prawidłowych rozwiązań. | 2 |
| 1. Gra matematyczno-logiczna | Klocki z zakończeniem kulkowym, plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm, podzielona na kolorowe strefy z otworami i kostką do działań matematycznych. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania. | 2 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna - mała | Zestaw drewnianych kolorowych skoczków z wyżłobionymi pionkami. Pomoc ćwiczy logiczne i strategiczne myślenie sprawność. | 1 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna -duża | Drewniana plansza z okrągłymi otworami, drewnianymi pionkami i rowkami o różnym układzie linii. Ćwiczy  umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną, zmysł obserwacji, koncentrację. | 1 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna dla grupy | Zestaw drewnianych kolorowych skoczków z wyżłobieniami o różnym układzie linii w każdym. Gra trenuje logiczne i strategiczne myślenie z prostymi regułami gry, rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa. | 1 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna dla grupy | Drewniana plansza z wydrążonymi okrągłymi otworami.  Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przestawiając w myślach pionki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu. | 1 |
| 1. Konstruktor brył – zestaw | Zestaw demonstracyjny do konstruowania dużych brył geometrycznych. W zestawie: 30 czerwonych kulek łączących (śr. 30 mm), 30 żółtych kulek łączących (śr. 30 mm), 12 fioletowych patyczków (dł. 12 cm), 60 zielonych patyczków (dł. 15 cm), 10 żółtych patyczków (dł. 18 cm), 20 niebieskich patyczków (dł. 22 cm). | 5 |
| 1. Płytki matematyczne | Drewniane płytki lub kości, na których znajdują się duże, czytelne cyfry i różnokolorowe, wyżłobione otwory. Pomoc usprawnia rozumienie i tworzenie prostych działań matematycznych, szukanie własnych rozwiązań przy zastosowaniu metody prób i błędów. | 1 |
| 1. Plansza matematyczna | Drewniana plansza w której umieszczone są kołeczki. Pomoc służy do rozpoznawania kolorów, wykonywania prostych działań, rozróżniania kolorów oraz stopniowania  wartości (większe-mniejsze). | 1 |
| 1. Puzzle matematyczne | 10 puzlli- liczb od 1 do 10 składających się z ilości elementów/puzzli, jaką jest wartość danej cyfry. Na każdym elemencie danej liczby jest namalowany identyczny obrazek, mający cechy wspólne do wartości tej cyfry. Puzzle utrwalają znajomość liczb, szukanie cech wspólnych i tworzenie zbiorów. | 2 |
| 1. PŁYTKI LICZBOWE | Nie mniej niż 10 płytek z wyżłobionymi symbolami cyfr, do których można dopasować kontury cyfr. Płytki służą do nauki tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych, na płytkach znajduje się graficzny symbol cyfry. | 2 |
| 1. LICZYDŁO- klocki liczbowe | Zestaw nie mniej niż 44 klocków umieszczonych w pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i minimum 2 cm szerokości. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki. | 2 |
| 1. LICZYDŁO-z podziałką | Plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm .  W środku planszy znajduje się wnęka pozwalająca ułożyć klocek z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. | 2 |
| 1. Plansza zadaniowa | Plansza nie krótsza niż 120 cm z pofalowaną wewnątrz powierzchnią, z nie mniej niż sześcioma dołkami, wykonaną ze śliskiego tworzywa. Na bokach planszy naniesiona numeracja dołków, z jednej strony cyfry arabskie, z drugiej strony planszy ich odpowiedniki w postaci graficznej. Plansza umożliwia rozpoznawanie cyfr, wykonywanie zadań matematycznych w ruchu i działań w pamięci. Ćwiczenie szacowania sił oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej. | 2 |
| 1. Kule do logopedii | Nie mniej niż 2 kule o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, służące do przeprowadzanie ćwiczeń wydłużenia fazy wydechowej, precyzję ruchu i szacowanie sił. | 2 |
| 1. KLOCKI- kształtujące pojęcie ułamka | Zestaw nie mniej niż 25 klocków utrwalających pojęcie ułamka. Zapis ułamka znajduje się na każdej ściance klocka w różnych formach, jako: ułamek w formie graficznej, ułamek zwykły, dziesiętny i jako procent. | 2 |
| 1. PLANSZA- kształtująca pojęcie ułamka | Podstawa o długości nie mniejszej niż 54 cm, z zamocowanymi słupkami, każdy nie mniejszy niż 20 cm wysokości umożliwiającymi obrazowe przeprowadzenie prezentacji ułamków, w celu zrozumienia zagadnienia dla dzieci z dysfunkcjami. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka w różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent. | 2 |
| 1. Pomoc dydaktyczna płytki liczbowe | Zestaw 10 gumowych, kwadratowych, ciemnych płytek, o powierzchni nie mniejszej niż 600 cm ze specjalną powłoką antypoślizgową pozwalającą na bezpieczne prowadzenie gry na różnej nawierzchni. Płytki ponumerowane wyłącznie parzyście. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu. | 1 |
| 1. Pomoc dydaktyczna płytki liczbowe | Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o powierzchni nie mniejszej niż 600 cm Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzyście. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia. | 1 |
| 1. Gra dydaktyczna kamienie | Zestaw co najmniej 20 drewnianych płytek w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym. Płytki pomalowane nietoksyczną farbą. Dwie duże drewniane, kolorowe kostki oznaczone liczbami. Elementy gry umieszczone w masywnej , drewnianej skrzynce o wymiarach nie mniejszych niż 20 x 40 x 30 cm, na gumowych kółkach z metalowym mechanizmem. Tworzenie prostych zadań matematycznych, ciągów liczbowych i rytmicznych, nauka prawidłowego odwzorowania w ruchu. | 1 |
| 1. Pomoc dydaktyczna do kształtowania orientacji przestrzennej | Zestaw co najmniej 6 gumowych, antypoślizgowych, kwadratowych płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło. 6 drewnianych, kwadratowych płytek w dwóch kolorach, o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z oznaczeniami symboli: piekło, niebo, ziemia. Kształtuje orientację przestrzenną, ćwiczy celność ruchu i zręczność, odwzorowanie rytmu. | 1 |
| 1. KLOCKI-LICZBY | Nie mniej niż 5 dużych klocków o podstawie kwadratu  i wysokości nie mniejszej niż 10 cm oraz hak przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana cyfra na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Klocki służą do rozpoznawania cyfr, działań matematycznych w ruchu i integracji w grupie. | 2 |
| 1. GRA LICZBOWA | Gra dydaktyczna składająca się z koła o średnicy nie mniejszej niż 15 cm z nadrukowanymi na nim cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi linami zakończonymi kulkami. Od spodu koła zamocowany mechanizm umożliwiający zahaczanie elementów. Uczestnicy w czasie gry muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzję ruchu. | 2 |
| 1. KOŚCI DO GRY | Zestaw nie mniej niż 50 dużych kości z trwałym oznaczeniem cyfr arabskich . | 2 |
| 1. KOŚCI DO GRY | Kości o boku nie mniejszym niż 3 cm i o opływowych kształtach. Służą do przeprowadzania działań matematycznych, ćwiczą logiczne myślenie, segregowanie wg cech. W zestawie nie mniej niż 50 szt. kości w różnych kolorach. | 2 |
| 1. PLANSZA DO KOŚCI | Plansze o różnej wielkości i ilości otworów. 1 plansza z nie mniej niż 70 otworami. Służy do ćwiczenia logicznego myślenia, wyobraźni przestrzennej, precyzji ruchu, segregowania wg cech. Produkt powinien być kompatybilny z kośćmi do gry. | 2 |
| 1. PLANSZE DO KOŚCI | Plansze o dowolnym formacie z dużymi otworami. Otwory umożliwiają ułożenie na nich dużych kości tworząc wzory i konstrukcje przestrzenne. Dziecko ćwiczy logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną, precyzję ruchu, segregowanie wg cech. Plansze o różnej wielkości i ilości otworów. Produkt powinien być kompatybilny z kośćmi do gry. | 2 |
| 1. Przyroda - program multimedialny | Pakiet trzech programów multimedialnych, które rozwijają zainteresowania uczniów zjawiskami przyrodniczymi. Jest to licencja otwarta dla szkoły - na nieograniczoną ilość stanowisk. Mango - przygoda na Ziemi Dziecko odnajduje odpowiedzi na pytania, np.: Dlaczego gwiazdy świecą? Dlaczego księżyc zmienia kształt? Czym jest spadająca gwiazda? Bawiąc się, zdobywa wiedzę o najważniejszych zjawiskach astronomicznych, przeprowadza eksperymenty naukowe oraz odwiedza stację kosmiczną. Mango - przygoda z pogodą Program przynosi odpowiedzi na najczęściej zadawane przez dzieci pytania ? skąd biorą się chmury, jak powstaje tęcza, dlaczego pada deszcz? Uczestnik zabawy odwiedza stację meteorologiczną i przeprowadza wg instrukcji samodzielne eksperymenty naukowe. Dziecku towarzyszy przyjaciel ? Profesor, który udziela mu wskazów i instrukcji. Mango - przygoda w kosmosie 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. Uczestnik zabawy przeprowadza samodzielnie eksperymenty naukowe | 1 |
| Zajęcia dla dzieci z trudnościami z nauka języka angielskiego | 1. Produkty żywnościowe - nauka słówek | Zestaw pomocny w nauce języka obcego i nauce prawidłowego odżywania się. Składa się z minimum 100 produktów imitujących żywność wykonanych z tworzywa sztucznego umożliwiającego łatwe utrzymanie zestawu w czystości | 2 |
| 1. Gra edukacyjna ćwicząca pamięć Angielskie słówka | Gra rozwija pamięć, uczy koncentracji, umożliwia naukę 35 angielskich słówek. Zestaw zawiera minimum 70 kartoników pogrupowanych w pary oraz mini słowniczek z popularnymi angielskimi słówkami z zapisem wymowy. | 1 |
| 1. Program komputerowy słówka i zwroty - podstawy języka angielskiego | Program komputerowy – słówka i zwroty język angielski – minimum 30 scenariuszy zajęć lekcyjnych, co najmniej 10 gier edukacyjnych, 200 kolorowanek do wydruku, minimum 500 interaktywnych ćwiczeń | 2 |
| 1. Gra dydaktyczna Angielski sklepik - | Gra rozwija pamięć, zdolność kojarzenia, uczy języka angielskiego za pomocą skojarzeń: obraz, zapis, wymowa. Zestaw zawiera dwustronną planszę, co najmniej 70 kolorowych kartoników, słowniczek z nazwami produktów spożywczych wraz z uproszczonym zapisem fonetycznym. | 1 |
| 1. Loteryjka - nauka j. angielskiego | Loteryjka z nauką języka angielskiego z czterema wariantami gier. Celem gry jest przyswojenie nazw zwierząt w języku angielskim. Zestaw zawiera: 4 dwustronne plansze o wymiarach co najmniej 23 x 15 cm minimum 48 dwustronnych kafelków o wym. minimum 4 x 4 cm, instrukcja gier | 1 |
| 1. Plansze dydaktyczne - język angielski | Komplet co najmniej 6 plansz dydaktycznych o wymiarach nie mniejszych niż 70 x 100 cm. W skład kompletu wchodzą tablice o tytule: The alphabet, Proffesions, Home, Fruits and vegetables, Animals, Numbers). | 1 |
| 1. Pakiet podstawowy języka angielskiego - licencja otwarta | Program do nauki i zabawy dla dzieci w wieku 5-9 lat – poziom pierwszy. Dziecko poznaje i uczy się 100 słów i zwrotów w języku angielskim związanych z następującymi tematami: Wakacje, Egzotyczne zwierzęta, W mieście, Na zakupach, Bajki, W moim pokoju, Na wsi, Rodzina, Kolory, Liczby. Animacjom towarzyszą nagrania wykonywane przez brytyjskich native speakerów. Pakiet umożliwia naukę przez kilku użytkowników. My English Words and Phrases (Moje słówka i zwroty angielskie) Program do nauki kolejnych 100 słów i zwrotów w języku angielskim. Każde dziecko pozna i trwale zapamięta 100 słówek i wyrażeń związanych z następującymi tematami: W lesie, Zawody, W szkole, Mój dom, Nad jeziorem, Wyspa skarbów, Zima, Jedzenie i picie, Części ciała, Podstawowe zwroty. Animacjom towarzyszą nagrania wykonane przez brytyjskich native speakerów. Pakiet umożliwia naukę przez kilku użytkowników. Wersja wielostanowiskowa, licencja otwarta dla szkoły - nieograniczona ilość stanowisk. | 1 |
| Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych -artystycznie | 1. POJEMNIK NA ZABAWKI | Pojemnik do przechowywania zabawek o pojemności nie mniejszej niż 60 l. Trwała i bardzo mocna konstrukcja z tworzywa sztucznego z wypukłą pokrywą. | 2 |
| 1. POJEMNIK NA ZABAWKI | Duży pojemnik do przechowywania zabawek o pojemności nie mniejszej niż 120 l. Trwała i bardzo mocna konstrukcja z tworzywa sztucznego z wypukłą pokrywą. | 2 |
| 1. KREDKI | Grube kredki, o średnicy nie mniejszej niż 1 cm, odporne na łamanie przy upadaniu. Pozwalają na swobodne i łatwe trzymanie. Hipoalergiczne i nietoksyczne. Długość kredki nie mniejsza niż 17 cm. Ilość co najmniej 18 szt. w zestawie. | 10 |
| 1. POJEMNIK DO FARB | Zestaw minimum 15 pojemników do farb i około 20 szpatułek do nakładania farby. | 3 |
| 1. KOŁO DO MALOWANIA | Zespół co najmniej dwóch drewnianych kół pasowych obracających się na osiach. Koła wprowadzane są w ruch. Można tworzyć formy plastyczne, gdzie materiał tworzenia jest w ruchu. | 2 |
| 1. PLATFORMA Z OSŁONĄ DO FARB | Drewniana platforma do tworzenia abstrakcyjnych form plastycznych o długości nie mniejszej niż 67 cm. Do niej dołączona osłona, która uniemożliwia rozpryskiwanie farby. | 2 |
| 1. Koncentrat farby nietoksycznej | Koncentrat farby nietoksycznej, która po połączeniu nie miesza się umożliwiając tworzenie prac z zakresu symetrii i odbicia lustrzanego. Koncentrat umożliwia malowanie na różnych podłożach np. na pleksi, szkle, drewnie.1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową, pojemność w pojemnikach 1 litrowych. Kolory: biały 3l, żółty 3l, pomarańczowy 3l, jasnoczerwony 3l, czerwony 3l. różowy 3l, fioletowy 3l, jasnozielony 3l, zielony 3l, jasnoniebieski 3l, niebieski 3l, brązowy 3l, czarny 3l,. | 39 |
| 1. Koncentrat farby nietoksycznej kolor złoty | Koncentrat farby nietoksycznej, która po połączeniu nie miesza się umożliwiając tworzenie prac z zakresu symetrii i odbicia lustrzanego. Koncentrat umożliwia malowanie na różnych podłożach np. na pleksi, szkle, drewnie.1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową, pojemność 1 litr | 3 |
| 1. Koncentrat farby nietoksycznej –kolor srebrny | Koncentrat farby nietoksycznej, która po połączeniu nie miesza się umożliwiając tworzenie prac z zakresu symetrii i odbicia lustrzanego. Koncentrat umożliwia malowanie na różnych podłożach np. na pleksi, szkle, drewnie.1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową, pojemność 1 litr | 3 |
| 1. Koncentrat farby nietoksycznej kolor perłowy | Koncentrat farby nietoksycznej, która po połączeniu nie miesza się umożliwiając tworzenie prac z zakresu symetrii i odbicia lustrzanego. Koncentrat umożliwia malowanie na różnych podłożach np. na pleksi, szkle, drewnie.1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową, pojemność 1 litr | 3 |
| 1. Farba do textyliów | Nietoksyczny i hipoalergiczny koncentrat farby do tekstyliów o pojemności 0,5 litra. W połączeniu z koncentratem farby o tych samych właściwościach w proporcji 1:3, umożliwia malowanie na koszulkach bawełnianych bez obawy, że malunki spiorą się. | 3 |
| 1. Zestaw materiałów plastycznych część 1 | Papier rysunkowy biały A4 - 500 szt., papier rysunkowy kolorowy A4 - 400 szt., papier kolorowy wycinankowy nabłyszczany A3 - 100 szt., brystol biały A3 - 100 szt., brystol kolorowy A4 - 100 szt. | 1 |
| 1. Zestaw materiałów plastycznych część 2 | Klej do tektury i tworzywa sztucznego 1 litr, Kredki Bambino 25 szt., Kredki ołówkowe 25 szt., Plastelina mix 2,3 kg, Tempery 6 kolorów 6x500 ml, Teczka prac przedszkolnych 25 szt., Cienkie druciki kreatywne 1 opak., Klej w sztyfcie 25 szt., Chusteczki higieniczne 10 kpl, Ołówki trójkątne 25 szt. | 1 |
| 1. Zestaw materiałów plastycznych część 3 | Tektura falista kolorowa B4 10 ark, Folie piankowe 15 ark., Beżowa tektura falista 100 ark., Krepina mix 15 kolor., Papier pakowy beżowy 10 ark, Kulki styropianowe śr. 10 szt., 7cm 3 kpl., Masa papierowa 1 szt., Papier rysunkowy biały A3 250 ark., Kolorowy papier rysunkowy A3 -10 kol. 160 ark., Kolorowy brystol A3 -10 kol. 100 ark., Zeszyty 16 kartkowe 25 szt | 1 |
| 1. Instrumenty muzyczne w torbie | Zestaw składa się z:  agogo drewniane  guiro drewniane - dł. 39 cm  kastaniety na rączce - dł. 21 cm  kastaniety drewniane - śr. 6 cm  klawesy drewniane   marakasy - para - dł. 23 cm, śr. 7 cm  pudełko akustyczne podwójne - dł. 19,5 cm, śr 4,5 cm   pudełko akustyczne podwójne - dł. 19,5 cm, śr 3,5 cm   pudełko akustyczne pojedyncze - dł. 19,5 cm, śr. 4,5 cm  shaker metalowy - dł. 20 cm, śr. 5 cm  tamburyno z membraną - 6 talerzyków - śr. 20 cm  tamburyno bez membrany - 5 talerzyków - śr. 20 cm  5 trójkątów z pałeczkami o wym.: 10 cm, 12,5 cm, 15 cm, 15 cm, 17,5 cm, 20 cm.  Całość zamknięta w poręcznej, mocnej torbie, o wymiarach nie mniejszych niż 41 x 42 x 11 cm (po złożeniu), z regulowanym uchwytem, zapinanej na zamek błyskawiczny. Torba wyposażona jest w liczne kieszonki, co umożliwia przechowywanie instrumentów zawsze w należytym porządku. | 2 |
| 1. Podgrzewacze 100 szt. | Zestaw 100 szt. tradycyjnych podgrzewaczy. | 1 |
| 1. Świeczki białe 45 szt. | Komplet 45 białych świeczek | 1 |
| 1. Przezroczyste tworzywo sztuczne do malowania | Pleksi o wymiarach nie mniejszych niż 15 cm x 20 cm; grubość minimum 2 mm, przezroczysta do wykorzystania podczas prac plastycznych. | 9 |
| 1. Pędzelki - zestaw 10 szt. | Zestaw pędzli w różnych rozmiarach. | 1 |
| 1. ROLKA PAPIERU SAPOMPRZYLEPNEGO | Rolka papieru samoprzylepnego o długości minimum 12 m.  Dzięki specjalnemu klejowi umożliwia przyklejanie całości bądź też kawałków papieru na różnych płaszczyznach np: ściana, z możliwością odklejenia bez ryzyka uszkodzenia płaszczyzny. | 2 |
| 1. ARKUSZ DO MALOWANIA | Komplet co najmniej 50 kół wykonanych z grubego bloku technicznego, o średnicy minimum 36 cm, pasujących do maszyny do malowania. | 2 |
| 1. KOSZULKA DO MALOWANIA (1SZT.) | Biały, bawełniany t-shirt, Rozmiar: 7-10 lat, Skład: 100% bawełny | 10 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Szkoła Podstawowa w Okuniewie** | | | |
| Doposażenie bazy dydaktycznej | | | |
| Rodzaj zajęć | Nazwa pomocy dydaktycznych | OPIS | Ilość |
| 1. Zakup zestawów do zajęć dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu | 1. Przyrządy rozwijające koordynację wzrokowo-ruchową | Profilowane kulki z otworami, opatrzone numerami, żetony z cyframi do tworzenia zadań matematycznych i układania rytmów. | 1 |
| 1. Gra do tworzenia figur geometrycznych z kostką i kulkami | Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna. Zawiera przynajmniej minimum 10 cienkich listewek , tak aby utworzyć figury geometryczne. | 1 |
| 1. Gra edukacyjna usprawniająca koordynację wzrokowo-ruchową | Pomoc dydaktyczna, która doskonali sprawność manualną ręki. Uczy rozpoznawania kolorów i kształtów. | 1 |
| 1. Puzzle | Zestaw co najmniej30 sztywnych kart z kolorowymi obrazkami przedstawiającymi różne scenki o wymiarach minimum A4. | 1 |
| 1. Scenki rodzajowe (makieta) w formie puzzli z kolorowych płytek | Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek z kolorowymi obrazkami. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań. | 1 |
| 1. Układanka do segregacji historyjek obrazkowych z kolorowych płytek | Pudełko z głębokimi szufladami.. W zestawie jest co najmniej 30 drewnianych, kwadratowych płytek z kolorowymi obrazkami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory. | 1 |
| 1. Abecadło | Drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej niż 40 cm i do wysokości minimum30 cm. Duża kostka. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole. | 4 |
| 1. Tablica z literkami | Podwójna tablica wykonana z tworzywa sztucznego z zestawem magnetycznych literek i cyferek – minimum 70 szt.. Z jednej strony do pisania kredą, z drugiej markerem – ta strona jest również tablicą magnetyczną do przyczepiania magnetycznych liter. | 1 |
| 1. Teatrzyk | Kolorowy teatrzyk wykonany z trwałego tworzywa sztucznego, lekki umożliwia dzieciom łatwe przenoszenie. | 1 |
| 1. Akcesoria do teatrzyku | Zestaw akcesoriów do teatrzyku - kurtyna z oświetleniem i pacynkami. | 1 |
| 1. DYWANIK-PUZZLE | Płytki obustronnie antypoślizgowe do bezpiecznych zabaw ruchowych. Ćwiczą zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenia mozaiki oraz lustrzanych wzorów. | 1 |
| 1. DYWANIK-PUZZLE | Płytki obustronnie antypoślizgowe z nadrukami liter, cyfr i figur geometrycznych gumowych. Ćwiczą zaburzenia orientacji przestrzennej. | 1 |
| 1. PUZZLE – karty zadaniowe | Minimum 40 numerowanych kart. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej. | 1 |
| 1. PUZZLE Z WYPOSAŻENIEM | Płytki z dodatkowym wyposażeniem w kostkę i różnokolorowe szarfy. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole. | 1 |
| 1. Tęczowe liny | Zestaw kolorowych lin z klipsami do zapięcia. Duża kostka wyznaczająca kolor lin. Liny pozwalają na układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, ćwiczą równowagę, chody kombinowane, usprawniają lateralizację. | 1 |
| 1. Tęczowe krążki | Krążki w dwóch kolorach, o średnicy nie mniejszej niż 10 cm, połączone klipsem, lina trójwarstwowa. Krążki umożliwiają odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane, ćwiczą lateralizację, precyzję ruchu i umiejętności zręcznościowe. | 1 |
| 1. ZGADYWANKI | Pomoc do stymulacji sensorycznej u dzieci z dysfunkcją narządu wzroku. Drewniane kwadratowe płytki o wymiarach boków nie mniej niż 7cm oraz nie więcej niż 10 cm. Dodatkowo prostokątne plansze do wyznaczania zdań. | 1 |
| 1. ZGADYWANKI | Pomoc w formie kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 10 cm. Drewniane plansze. Pomoc do ćwiczenia wyobraźni, umiejętności rozróżniania szczegółów i współpracy w grupie. | 1 |
| 1. PLANSZE   ZGADYWANKI | Drewniane płytki, o wymiarach boków minimum 7 cm. Ćwiczenia pamięci rozróżniania szczegółów, zdolności współdziałania. | 1 |
| 1. Laptop | Typ Laptop. W ofercie wymagane jest podanie modelu, symbolu oraz producenta  Zastosowanie Laptop będzie wykorzystywany dla potrzeb aplikacji biurowych, aplikacji obliczeniowych, dostępu do Internetu oraz poczty elektronicznej, jako lokalna baza danych  Chipset Płyta główna oparta na dedykowanym dla oferowanego procesora chipsecie  Wydajność obliczeniowa Procesor osiągający w teście Passmark CPU Mark wynik min. 3300 punktów  Pamięć operacyjna min. 4GB  Parametry pamięci masowej Min. 1TB  Matryca Z podświetleniem LED o rozdzielczości min.1366x768  Wyposażenie multimedialne Karta dźwiękowa, gniazdo Combo Jack umieszczone z boku obudowy, złącze HDMI  Napęd optyczny DVD±RW Super Multi (+ DVD-RAM) Dual Layer  Klawiatura QWERTY z wydzielonym blokiem numerycznym, typu choco  Łączność Karta sieciowa ethernet, karta wi-fi obsługująca standardy IEEE 802.11b/g/n, bluetooth  Pojemność baterii Min. 2800 mAh  Warunki gwarancji Min. 12-miesięczna, dostawca odbierze i dostarczy uszkodzony sprzęt własnym staraniem  Wsparcie techniczne producenta Dostęp do najnowszych sterowników i uaktualnień realizowany na dedykowanej stronie internetowej producenta laptopa.  Wymagania dodatkowe Złącza:  1x 15-stykowe D-Sub (wyjście na monitor), 1 x HDMI, 1x RJ-45 (LAN), Min. 1x USB 2.0, Min. 2x USB 3.0, System operacyjny ‒ 64 bit.  ‒ Umożliwiający uruchamianie oprogramowania dla szkół produkcji Vulcan sp. z o.o. w natywnym środowisku (bez wykorzystania emulatora)  ‒ dołączony nośnik ze sterownikami  ‒ dołączona płyta umożliwiająca reinstalacje systemu lub partycja na dysku twardym z oprogramowaniem umożliwiającym reinstalacje systemu. | 1 |
| 2. Zakup zestawów do zajęć z gimnastyki korekcyjnej dla dzieci z wadami postawy. | 1. Pomoc do ćwiczenia równowagi – komplet | Gumowane płytki, na których znajduje się ślad zwierzęcia  i doczepiony sznurek. Kroczki ćwiczą równowagę, prawidłową postawę rozpoznawanie dźwięków. | 1 |
| 1. Tarcza obrotowa | Drewniana tarcza obrotowa, o średnicy nie mniejszej niż 51 cm z uchwytami z antypoślizgową powierzchnią. Zadaniem przyrządu jest nauka utrzymania prawidłowej postawy, napinanie różnych partii mięśni i ćwiczenia równowagi. | 1 |
| 1. Talerz ruchomy | Metalowa podstawa do tarczy, na czterech ramionach z poręczami, zakończone gumowymi, antypoślizgowymi nakładkami. W środku konstrukcji znajduje się trzon z łożyskiem kulkowym wprawiający podstawę talerza w ruch obrotowy. | 1 |
| 1. KULE | Komplet kul rehabilitacyjnych. Trzy kule o różnej wadze i kolorze, nie mniejsze niż 1 oraz nie większe niż 2 kg. Pomoc ćwiczy mięśnie pleców, prawidłową postawę. | 1 |
| 1. MATY DO ĆWICZEŃ | Bezpiecznej grubości nie mniej niż 2 cm maty do wykorzystania w ćwiczeniach ruchowych i gimnastycznych. | 1 |
| 1. Platforma ćwiczeniowa | Okrągła drewniana platforma z krawędzią zakończoną oponą. Przyrząd do terapii zaburzeń sensorycznych | 1 |
| 1. Platforma z rolkami | Kółka na metalowej podstawie, skrętne we wszystkie strony. Integralna część do drewnianej platformy. | 1 |
| 1. Komplet lin z zapięciem | Zestaw kolorowych lin. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem. W zestawie kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w worku. Liny pozwalają na układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, ćwiczą równowagę, chody kombinowane, lateralizację. | 1 |
| 1. Komplet lin i krążków | Komplet lin i krążków umożliwiających odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane, lateralizację, precyzję ruchu i umiejętności zręcznościowe. | 1 |
| 1. ZESTAW do ćwiczeń sprawnościowych | Klocek piankowy z przymocowaną linką, z uchwytem, która umożliwia skłony i ćwiczenia rozciągające. Angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców. | 1 |
| 1. ZESTAW do balansowania | Zestaw piankowych elementów do zabawy zbiorowej. Uczy działania w grupie, porozumiewania się, precyzji ruchu i orientacji przestrzennej | 1 |
| 3. Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów wybitnie, szczególnie uzdolnionych - ze szczególnym uwzględnieniem nauk matematyczno-przyrodniczych | 1. Plansze liczbowe | Zestaw drewnianych plansz z dwustronnymi oznaczeniami liczbowymi od 1 do 20. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi. | 1 |
| 1. Kolorowe sześciany | Drewniane, różnokolorowe bryły geometryczne, w tym kilka z nich o niepowtarzalnym kształcie. Jednostką bryły jest sześcian. Bryła składa się z cztero- i pięciokrotności sześcianu jest przedstawiona przynajmniej w kilku różnych konfiguracjach. Segregowanie brył wg określonych cech, wyobraźnia przestrzenna. | 1 |
| 1. Karty zadaniowe | Zestaw tekturowych kart zadaniowych z wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. Całość zapakowana w duże, drewniane pudełko. | 1 |
| 1. Plansza z otworami | Plansza z różnymi otworami do których należy dopasować  specjalne płytki z różną ilością wypustek. Pomoc przeznaczona do pracy z dziećmi z dysfunkcją narządu wzroku, rozwija logiczne myślenie, pamięć wzrokową, wyobraźnię przestrzenną oraz zmysł dotyku. | 1 |
| 1. Pomoc dydaktyczna do rozpoznawania figur | Kształtki wklęsło – wypukłe z otworami i pałeczkami adekwatnymi do koloru kształtek. Bez dodatkowego używania ręki, na pałeczki nabiera się kształtki wyrabiając precyzję rąk i umiejętność szybkiego rozpoznania kolorów, klasyfikując je wg przynależności do właściwego zbioru koloru. Ćwiczenie rozwija wyobraźnię, uczy rozpoznawania figur, odtwarzania ciągów, utrwala pojęcia: wypukłe, wklęsłe. | 1 |
| 1. Diagramy logiczne | Drewniane plansze dla grup z figurami geometrycznymi i szablonami. Nie mniej niż 4 drewniane szablony ( pionowe i poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Figury geometryczne w różnych kolorach. Służy do nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów oraz pracy w grupach i rywalizacji. | 1 |
| 1. Szablony geometryczne | Drewniane szablony z podziałem na równe pola. Każde pole z zadaniem określającym figurę, kolor, wielkość, grubość. Drewniane płytki z wyróżnionymi figurami geometrycznymi. Służą do odnajdywania figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości. | 1 |
| 1. Karty matematyczne | Zestaw drewnianych szablonów poziomych i pionowych z podziałem na równe pola. Szablon posiada namalowane zadania określające figurę, kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. Pomoc służy odnajdywaniu figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości. | 1 |
| 1. Figury zadaniowe | Komplet drewnianych płytek z jedną figurą płaską  w różnej konfiguracji. Pomoc określa cechy figur i umiejętność szukania prawidłowych rozwiązań. | 1 |
| 1. Gra matematyczno-logiczna | Klocki z zakończeniem kulkowym, plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm, podzielona na kolorowe strefy z otworami i kostką do działań matematycznych. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania. | 1 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna - mała | Zestaw drewnianych kolorowych skoczków z wyżłobionymi pionkami. Pomoc ćwiczy logiczne i strategiczne myślenie sprawność. | 1 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna -duża | Drewniana plansza z okrągłymi otworami, drewnianymi pionkami i rowkami o różnym układzie linii. Ćwiczy  umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną, zmysł obserwacji, koncentrację. | 1 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna dla grupy | Zestaw drewnianych kolorowych skoczków z wyżłobieniami o różnym układzie linii w każdym. Gra trenuje logiczne i strategiczne myślenie z prostymi regułami gry, rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa. | 1 |
| 1. Gra sprawnościowo-logiczna dla grupy | Drewniana plansza z wydrążonymi okrągłymi otworami.  Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przestawiając w myślach pionki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu. | 1 |
| 1. Płytki matematyczne | Drewniane płytki lub kości, na których znajdują się duże, czytelne cyfry i różnokolorowe, wyżłobione otwory. Pomoc usprawnia rozumienie i tworzenie prostych działań matematycznych, szukanie własnych rozwiązań przy zastosowaniu metody prób i błędów. | 1 |
| 1. Plansza matematyczna | Drewniana plansza w której umieszczone są kołeczki. Pomoc służy do rozpoznawania kolorów, wykonywania prostych działań, rozróżniania kolorów oraz stopniowania  wartości (większe-mniejsze). | 1 |
| 1. Puzzle matematyczne | 10 puzlli- liczb od 1 do 10 składających się z ilości elementów/puzzli, jaką jest wartość danej cyfry. Na każdym elemencie danej liczby jest namalowany identyczny obrazek, mający cechy wspólne do wartości tej cyfry. Puzzle utrwalają znajomość liczb, szukanie cech wspólnych i tworzenie zbiorów. | 1 |
| 1. PŁYTKI LICZBOWE | Nie mniej niż 10 płytek z wyżłobionymi symbolami cyfr, do których można dopasować kontury cyfr. Płytki służą do nauki tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych, na płytkach znajduje się graficzny symbol cyfry. | 1 |
| 1. LICZYDŁO- klocki liczbowe | Zestaw nie mniej niż 44 klocków umieszczonych w pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i minimum 2 cm szerokości. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki. | 1 |
| 1. LICZYDŁO-z podziałką | Plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm .  W środku planszy znajduje się wnęka pozwalająca ułożyć klocek z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. | 1 |
| 1. Plansza zadaniowa | Plansza nie krótsza niż 120 cm z pofalowaną wewnątrz powierzchnią, z nie mniej niż sześcioma dołkami, wykonaną ze śliskiego tworzywa. Na bokach planszy naniesiona numeracja dołków, z jednej strony cyfry arabskie, z drugiej strony planszy ich odpowiedniki w postaci graficznej. Plansza umożliwia rozpoznawanie cyfr, wykonywanie zadań matematycznych w ruchu i działań w pamięci. Ćwiczenie szacowania sił oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej. | 1 |
| 1. Kule do logopedii | Nie mniej niż 2 kule o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, służące do przeprowadzanie ćwiczeń wydłużenia fazy wydechowej, precyzję ruchu i szacowanie sił. | 1 |
| 1. KLOCKI- kształtujące pojęcie ułamka | Zestaw nie mniej niż 25 klocków utrwalających pojęcie ułamka. Zapis ułamka znajduje się na każdej ściance klocka w różnych formach, jako: ułamek w formie graficznej, ułamek zwykły, dziesiętny i jako procent. | 1 |
| 1. PLANSZA- kształtująca pojęcie ułamka | Podstawa o długości nie mniejszej niż 54 cm, z zamocowanymi słupkami, każdy nie mniejszy niż 20 cm wysokości umożliwiającymi obrazowe przeprowadzenie prezentacji ułamków, w celu zrozumienia zagadnienia dla dzieci z dysfunkcjami. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka w różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent. | 1 |
| 1. KLOCKI-LICZBY | Nie mniej niż 5 dużych klocków o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm oraz hak przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana cyfra na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Klocki służą do rozpoznawania cyfr, działań matematycznych w ruchu i integracji w grupie. | 1 |
| 1. GRA LICZBOWA | Gra dydaktyczna składająca się z koła o średnicy nie mniejszej niż 15 cm z nadrukowanymi na nim cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi linami zakończonymi kulkami. Od spodu koła zamocowany mechanizm umożliwiający zahaczanie elementów. Uczestnicy w czasie gry muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzję ruchu. | 1 |
| 1. KOŚCI DO GRY | Zestaw nie mniej niż 50 dużych kości z trwałym oznaczeniem cyfr arabskich . | 1 |
| 1. KOSCI DO GRY | Kości o boku nie mniejszym niż 3 cm i o opływowych kształtach. Służą do przeprowadzania działań matematycznych, ćwiczą logiczne myślenie, segregowanie wg cech. W zestawie nie mniej niż 50 szt. kości w różnych kolorach. | 1 |
| 1. PLANSZA DO KOŚCI | Plansze o różnej wielkości i ilości otworów. 1 plansza z nie mniej niż 70 otworami. Służy do ćwiczenia logicznego myślenia, wyobraźni przestrzennej, precyzji ruchu, segregowania wg cech. Produkt powinien być kompatybilny z kośćmi do gry. | 1 |
| 1. PLANSZE DO KOŚCI | Plansze o dowolnym formacie z dużymi otworami. Otwory umożliwiają ułożenie na nich dużych kości tworząc wzory i konstrukcje przestrzenne. Dziecko ćwiczy logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną, precyzję ruchu, segregowanie wg cech. Plansze o różnej wielkości i ilości otworów. Produkt powinien być kompatybilny z kośćmi do gry. | 1 |
| 1. ZEGAR - TARCZA DEMONSTRACYJNA WRAZ Z TARCZAMI ĆWICZENIOWYMI | Zestaw zawierający tarczę demonstracyjną wraz z nie mniej niż 24 tarczami ćwiczeniowymi. | 1 |
| 1. PLANSZE EDUKACYJNE | Plansze o różnorodnej tematyce związanej ze środowiskiem. | 1 |
| 1. MIKROSKOP | Mikroskop z wyposażeniem. Instrukcja w języku polskim. | 1 |
| 1. ZESTAW PREPARATÓW DO MIKROSKOPU | Zestaw minimum 50 szt. preparatów biologicznych. Zestaw powinien zawierać tkanki roślinne i zwierzęce. | 1 |
| 1. GLOBUS FIZYCZNY | Duży globus fizyczny o średnicy nie mniejszej niż 22 cm. Wysokość nie mniejsza niż 30 cm. | 1 |
| 1. GLOBUS POLITYCZNY | Duży globus z mapą polityczną o średnicy nie mniejszej niż 22 cm. | 1 |
| 1. MODEL ANATOMICZNY- KORPUS CZŁOWIEKA | Model o wysokości nie mniejszej niż 42 cm. Model  anatomiczny przedstawiający korpus i najważniejsze organy wewnętrzne człowieka. | 1 |
| 1. ANEMOMETR | Wymiar nie mniejszy niż 28 x 19 cm. Urządzenie wskazuje prędkość wiatru (odczyt w m/s skali Beauforta). | 1 |
| 1. WIATROWSKAZ | Przyrząd do określania kierunku wiatru. Wymiar nie mniejszy i nie większy niż 22 x 32 cm | 1 |
| 1. DESZCZOMIERZ | Wymiary nie mniejsze niż 16 x 8 cm. Dokładny pomiar opadów. Skala w milimetrach, pokrywka . | 1 |
| 1. LAPTOP | Typ Laptop. W ofercie wymagane jest podanie modelu, symbolu oraz producenta  Zastosowanie Laptop będzie wykorzystywany dla potrzeb aplikacji biurowych, aplikacji obliczeniowych, dostępu do Internetu oraz poczty elektronicznej, jako lokalna baza danych Chipset Płyta główna oparta na dedykowanym dla oferowanego procesora chipsecie  Wydajność obliczeniowa Procesor osiągający w teście Passmark CPU Mark wynik min. 3300 punktów Pamięć operacyjna min. 4GB Parametry pamięci masowej Min. 1TB  Matryca Z podświetleniem LED o rozdzielczości min.1366x768 Wyposażenie multimedialne Karta dźwiękowa, gniazdo Combo Jack umieszczone z boku obudowy, złącze HDMI  Napęd optyczny DVD±RW Super Multi (+ DVD-RAM) Dual Layer Klawiatura QWERTY z wydzielonym blokiem numerycznym, typu choco  Łączność Karta sieciowa ethernet, karta wi-fi obsługująca standardy IEEE 802.11b/g/n, bluetooth Pojemność baterii Min. 2800 mAh Warunki gwarancji Min. 12-miesięczna, dostawca odbierze i dostarczy uszkodzony sprzęt własnym staraniem Wsparcie techniczne producenta Dostęp do najnowszych sterowników i uaktualnień realizowany na dedykowanej stronie internetowej producenta laptopa. Wymagania dodatkowe Złącza: 1x 15-stykowe D-Sub (wyjście na monitor), 1 x HDMI, 1x RJ-45 (LAN), Min. 1x USB 2.0, Min. 2x USB 3.0, System operacyjny ‒ 64 bit. ‒ Umożliwiający uruchamianie oprogramowania dla szkół produkcji Vulcan sp. z o.o. w natywnym środowisku (bez wykorzystania emulatora)‒ dołączony nośnik ze sterownikami ‒ dołączona płyta umożliwiająca reinstalacje systemu lub partycja na dysku twardym z oprogramowaniem umożliwiającym reinstalacje systemu. | 1 |
| 4. Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych artystycznie | 1. POJEMNIK NA ZABAWKI | Pojemnik do przechowywania zabawek o pojemności nie mniejszej niż 60 l. Trwała i bardzo mocna konstrukcja z tworzywa sztucznego z wypukłą pokrywą. | 1 |
| 1. POJEMNIK NA ZABAWKI | Duży pojemnik do przechowywania zabawek o pojemności nie mniejszej niż 120 l. Trwała i bardzo mocna konstrukcja z tworzywa sztucznego z wypukłą pokrywą. | 1 |
| 1. KREDKI | Grube kredki, o średnicy nie mniejszej niż 1 cm, odporne na łamanie przy upadaniu. Pozwalają na swobodne i łatwe trzymanie. Hipoalergiczne i nietoksyczne. Długość kredki nie mniejsza niż 17 cm. Ilość co najmniej 18 szt. w zestawie. | 5 |
|  | 1. POJEMNIK DO FARB | Zestaw minimum 15 pojemników do farb i około 20 szpatułek do nakładania farby. | 1 |
| 1. KOŁO DO MALOWANIA | Zespół co najmniej dwóch drewnianych kół pasowych obracających się na osiach. Koła wprowadzane są w ruch. Można tworzyć formy plastyczne, gdzie materiał tworzenia jest w ruchu. | 1 |
| 1. PLATFORMA Z OSŁONĄ DO FARB | Drewniana platforma do tworzenia abstrakcyjnych form plastycznych o długości nie mniejszej niż 67 cm. Do niej dołączona osłona, która uniemożliwia rozpryskiwanie farby. | 1 |
| 1. FARBA– biała 1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu. | 1 |
| 1. FARBA– żółta 1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu. | 1 |
| 1. FARBA – pomarańczowa 1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu. | 1 |
| 1. FARBA– jasnoczerwona 1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu. | 1 |
| 1. FARBA– czerwona1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu. | 1 |
| 1. FARBA– różowa 1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu. | 1 |
| 1. FARBA–fioletowa1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu. | 1 |
| 1. FARBA– jasnozielona 1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu. | 1 |
| 1. FARBA– zielona 1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. FARBA– jasnoniebieska 1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu | 1 |
| 1. FARBA- niebieska1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu. | 1 |
| 1. FARBA– brązowa 1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu. | 1 |
| 1. FARBA– czarna 1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu. | 1 |
| 1. FARBA– złota 1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową. | 1 |
| 1. FARBA srebrna 1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu. | 1 |
| 1. FARBA -perłowa 1l | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l koncentratu. | 1 |
| 1. FARBA DO TEXTYLII | Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami farb. 1 l. koncentratu | 1 |
| 1. ROLKA PAPIERU SAPOMPRZYLEPNEGO | Rolka papieru samoprzylepnego o długości minimum 12 m. Dzięki specjalnemu klejowi umożliwia przyklejanie całości bądź też kawałków papieru na różnych płaszczyznach np: ściana, z możliwością odklejenia bez ryzyka uszkodzenia płaszczyzny. | 1 |
| 1. ARKUSZ DO MALOWANIA | Komplet co najmniej 50 kół wykonanych z grubego bloku technicznego, o średnicy minimum 36 cm, pasujących do maszyny do malowania. | 1 |
| 1. KOSZULKA DO MALOWANIA (1SZT.) | Biały, bawełniany t-shirt, Rozmiar: 7-10 lat, Skład: 100% bawełny | 1 |