



Załącznik nr 5 do SIWZ

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. Gra dydaktyczna - Gąsiennice lub gra równoważna	Zestaw zawiera 4 specjalnie wyprofilowane kolorowe łyżki z naturalnego materiału, o długości nie mniejszej niż 20 cm, do nabierania kulek. Ponad 30 kulek bardzo wyraźnie ponumerowanych od 1 do 9. Manipulowanie kulkami z dobrze widocznymi cyframi pozwala na przeprowadzenie w sposób zabawowy licznych zadań matematycznych. Każda łyżka posiada duży otwór, a w nim zamontowaną na stałe gumkę, umożliwiającą utrzymanie kulki na łyżce i przejście jej przez otwór, 8 wąskich materiałowych tuneli zakończonych pierścieniem z drugiej strony gumką pozwalającą wyciskać kulki. 20 kolorowych drewnianych żetonów z cyframi do tworzenia zadań matematycznych i układania rytmów. Podstawka z minimum 8 otworami na żetony. Całość zapakowana w trwałym opakowaniu.	1
	2. Układanka typu Schattenmemo płytki zadaniowe lub układanka równoważna	Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie toczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	1
	3. Pomoc dydaktyczna - Schattenmemo plansza zadaniowa lub równoważna	Pomoc dydaktyczna typu memory. Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	1
	4. Abecadło - 150 liter	Abecadło kieszonkowe składa się z 25 sześciąt-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 schematu 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
	5. Puzelator karty zadaniowe lub równoważne	Minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm, wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego, odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościeralny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	1



	6. Puzzlelator elementy do działań lub równoważne	Drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i do 30 cm na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	1
	7. Puzzlelator mozaika pojedyncza	12 obustronnie gumowych, miękkich, gładkich płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki obustronnie antypoślizgowe do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościocalny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenie mozaik, oraz lustrzanych wzorów.	1
	8. Puzzlelator mozaika podwójna	14 gumowych obustronnie płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki miękkie, antypoślizgowe, do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościocalny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Na spodniej, ciemnej części płytki, można rysować kredą nowe zadania np. literki w ruchu. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej. Kostka, z pojedynczymi i podwójnymi kolorami.	1
Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych	9. Pomoc edukacyjna typu Quatrata - drewniane plansze lub równoważne	2 drewniane plansze o wymiarach nie mniejszych niż 36 x 16 cm. Na zewnątrz, na najdłuższych krawędziach dwustronne oznaczenia liczbowe od 1 do 13. W środku planszy wnęka z podziałką na kwadratowe pola. 4 drewniane ograniczniki do plansz. W zestawie przynajmniej 4 różnorodne bryły składające się z wielokrotności trzech sześcianów i 10 sześcianów pojedynczych. Jednostką bryły jest sześcian o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi.	1
	10. Pomoc edukacyjna typu Quatrata - kolorowe sześciany lub równoważne	Zestaw 40 drewnianych, różnokolorowych brył geometrycznych, w tym 15 z nich z niepowtarzalnym kształtem powtórzonym przynajmniej dwukrotnie. Jednostką bryły jest sześcian o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. Każda bryła stanowi jego wielokrotność dwu-, trzy-, cztero- i pięciokrotnie. Bryła składająca się z cztero- i pięciokrotności sześcianu jest przedstawiona przynajmniej w czterech różnych konfiguracjach. Segregowanie brył wg określonych cech, wyobraźnia przestrzenna.	1
	11. Pomoc edukacyjna typu Quatrata - karty zadaniowe lub równoważne	60 kwadratowych kart zadaniowych (gruba tektura) o wymiarach boku nie mniejszym niż 10 cm, ze wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. Całość zapakowana w duże, drewniane lakierowane pudełko.	1
Zajęcia socjoterapeutyczne i psychoedukacyjne dla dzieci z zaburzeniami komunikacji społecznej	12. Gra Ślimak lub równoważna	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 brązowe kółeczki (w zestawie przynajmniej 70 szt.). Uczy komunikacji i prawidłowych relacji z rówieśnikami.	2
	13. Kanion z białem - konstrukcja do działań lub	Masywna konstrukcja wykonana z trwałego, wysokogatunkowego, tworzywa sztucznego o wymiarach nie mniejszych niż 12 x 120 x 67 cm z wymodelowaną w	1



	równoważne	środku, przestrzenną makietą dróg, torów kolejowych, tuneli i skalistych wzniesień.	
	14. Kanion z blatem – blat lub równoważne	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
	15. Kanion z blatem elementy manipulacyjno-przestrzenne lub równoważne	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
	16. Kółko i krzyżyk	Gra umieszczona w drewnianym pudełku, zawiera 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
	17. Laptop	Ekran 15,6 cala, 1366x768 piksela, procesor Intel Core, 13 3gen, 3110M, 2,4 GHZ, pamięć RAM 4GB, dysk 1000GB, grafika: nVidia, GeForce 710H+Intel HD Graphics 4000	1
Gimnastyka korekcyjna dla dzieci z wadami postawy	18. Sprzęt sportowy - Kroczi 1 komplet lub równoważny	Zestaw 4 „puszek” wykonanych z tworzywa sztucznego z zamykanym dnem, na którym znajduje się gumowy ślad zwierzęcia, do puszek doczepiony podwójny sznurek. Kroczi ćwiczą równowagę, prawidłową postawę rozpoznawanie dźwięków.	1
	19. Kule rehabilitacyjne 6 szt.	Komplet 6 kul rehabilitacyjnych. Trzy kule o różnej wadze od 1 do 2 kg, wielkości i kolorze powtórzone podwójnie z gumowego materiału wypełnione piaskiem kwarcowym. Ćwiczenia mięśni pleców prawidłowej postawy. Dołączona instrukcja i przykłady ćwiczeń	1
	20. Sprzęt sportowy – typu Platforolka – platforma lub równoważne	Okrągła o średnicy nie mniejszej niż 60 cm drewniana platforma. Krawędź zakończona oponą. Przyrząd do terapii zaburzeń sensorycznych	1
	21. Zestaw sprawnościowy – skoczek lub równoważne	Bezpieczny klocek piankowy, o grubości nie mniejszej niż 7 cm. Ze względu na bezpieczeństwo podczas wykonywania ćwiczeń, długość styczna z podłożem nie mniejsza niż 20 cm. Do klocka przymocowana gruba, elastyczna linka z uchwytem, która umożliwia ćwiczenia skłonów, ćwiczenia rozciągające, angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców.	1
Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie	22. Zestaw sprawnościowy - zestaw balansujący lub równoważne	Zestaw ponad 24 elementów wykonanych z pianki z elementami tworzywa sztucznego. Uczy działania w grupie, porozumiewania się, precyzji ruchu i orientacji przestrzennej. Całość zawiera: 2 komplety zajęczków, komplet 10 jajeczek, komplet dysku balansującego. Wszystkie elementy umieszczone są w poręcznym trwałym pojemniku.	1
	23. 101 produktów - nauka słówek lub równoważne	Zestaw pomocny w nauce języka obcego i nauce prawidłowego odżywiania się. Składa się ze 101 produktów imitujących żywność wykonanych z tworzywa sztucznego umożliwiającego łatwe utrzymanie zestawu w czystości	1
	24. Angielskie	Gra typu memo. Rozwija pamięć, uczy koncentracji, umożliwia naukę 35 angielskich słówek. Zestaw zawiera 70 kartoników pogrupowanych w pary oraz mini słowniczek	2



uzdolnionych język obcy - angielski	słówka	z popularnymi angielskimi słówkami z zapisem wymowy.	
	25. Program słówka i zwroty - podstawy języka angielskiego	Program komputerowy – słówka i zwroty język angielski - 30 scenariuszy zajęć lekcyjnych, 10 gier edukacyjnych, 200 kolorowanek do wydruku, 500 interaktywnych ćwiczeń	1
	26. Angielski sklepik – gra lub równoważne	Gra rozwija pamięć, zdolność kojarzenia, uczy języka angielskiego za pomocą skojarzeń: obraz, zapis, wymowa. Zestaw zawiera dwustronną planszę, 70 kolorowych kartoników, słowniczek z nazwami produktów spożywczych wraz z uproszczonym zapisem fonetycznym.	2
	27. Lotto Animals - nauka j. angielskiego lub równoważne	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 23,5 cm x 16 cm, 48 dwustronnych tafelków o wym. 4,8 cm x 4,8 cm, instrukcja gier	1
Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych - artystycznie	28. Rolka papieru	Rolka papieru samoprzylepnego o długości minimum 12 m i minimum szerokości 30 cm	1
	29. Magiczne kredki	Grube, sześciokątne kredki, o średnicy nie mniejszej niż 1 cm, odporne na łamanie przy upadaniu. Pozwalają na swobodne i łatwe trzymanie. Wytrzymują dużą siłę nacisku podczas wykonywania rysunku przez dzieci z dysfunkcjami. Kredki o trzech różnych funkcjach równocześnie: rysują, malują i tworzą makijaż na ciele. Hipoalergiczne i nietoksyczne. Długość kredki nie mniejsza niż 17 cm. Ilość: 18 szt. w zestawie.	3
	30. Pojemnik do farb	Zestaw minimum 15 pojemników 100 ml do farb i 20 szpatulek z tworzywa sztucznego. Całość mieści się w drewnianym pudełku z 18 przegródkami.	1
	31. Farba typu Kri Kra Krea lub równoważna	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,.	1
	32. 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
	33. Farba Kri Kra Krea – biała lub równoważna	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
	34. Farba Kri Kra Krea – żółta lub równoważna	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
	35. Farba Kri Kra Krea – czerwona	Farba nietoksyczna i hipoalergiczna. Koncentrat, który nie łączy się i z innymi kolorami	1



	lub równoważna	farb. 1 l. koncentratu można rozcieńczyć wodą w proporcji 1: 3 tworząc farbę akwarelową.	
	36. Farba Kri Kra Krea – różowa lub równoważna	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
	37. Farba Kri Kra Krea – fioletowa lub równoważna	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
	38. Farba Kri Kra Krea – zielona lub równoważna	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
	39. Farba Kri Kra Krea – niebieska lub równoważna	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
	40. Farba Kri Kra Krea – brązowa lub równoważna	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
	41. Farba Kri Kra Krea – czarna lub równoważna	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
	42. Aparat fotograficzny	22-krotny zoom optyczny, matryca CMOS, technologia BSI, rozdzielczość 18 mln pikseli, 3 cale przekątnej ekranu, nośnik danych: karty pamięci SDXC, SDHC, SD, wewnętrzna pamięć, zasilanie: akumulator LI- Ion	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. GAŚIENICE lub równoważna	4 specjalnie wyprofilowane kolorowe łyżki z naturalnego materiału, o długości nie mniejszej niż 20 cm, do nabierania kulek. Ponad 30 kulek bardzo wyraźnie ponumerowanych od 1 do 9. Manipulowanie kulkami z dobrze widocznymi cyframi pozwala na przeprowadzenie w sposób zabawowy licznych zadań matematycznych. Każda łyżka posiada duży otwór, a w nim zamontowaną na stałe gumkę, umożliwiającą utrzymanie kulki na łyżce i przejście jej przez otwór, 8 wąskich materiałowych tuneli zakończonych pierścieniem z drugiej strony gumką pozwalającą wyciskać kulki. 20 kolorowych drewnianych żetonów z cyframi do tworzenia zadań matematycznych i układania rytmów. Podstawka z minimum 8 otworami na żetony. Całość zapakowana w trwałym opakowaniu.	1
	2. WIEŻE lub równoważna	Pomoc dydaktyczna wykonana z bambusa, drewna. Zawiera przynajmniej 10 cienkich listewek posiadających wcięcia służące do nakładania listewek jedną w drugą, tak aby utworzyć planszę w formie kwadratu. Na łączach listewek umieszcza się drewniane wieże o różnej wielkości, kolorze i z wgłębieniem na górze, które	1



		pozwala na nałożenie drewnianej kulki. W zestawie znajduje się przynajmniej 25 szt. kulek. Kostka KOLOR i kostka ILOŚĆ urozmaicają i podwyższają stopień trudności wykonania zadania. Do całości dołączono specjalny chwytak, który ćwiczy i usprawnia pracę rąk, koncentrację, cierpliwość i współpracę w grupie. Zawartość umieszczona w wysokiej kolorowej tubie.	
	3.RYBKI lub równoważna	Pomoc dydaktyczna, która doskonali sprawność manualną ręki, jej precyzję i szybkość ruchu, koordynację wzrokowo-ruchową. Uczy rozpoznawania kolorów i kształtów. Narzędziem do ćwiczeń są pałeczki bambusowe, które poprzez specjalne połączenia i wyprofilowanie dają możliwość trzymania i operowania nimi na trzy sposoby: klamerkowy, oburącz i w sposób tradycyjny po chińsku. Ponad 25 bambusowych rybek z ogonkami ułatwiającymi chwycenie kształtki występuje w trzech różnych kształtach, a każdy kształt w 3 różnych kolorach. Kostka z oczkami i kostka oznaczająca kształt rybki. Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie.	1
	4.TANGALO lub równoważna	Zestaw 30 sztywnych kart o wymiarach minimum A4 z kolorowymi obrazkami przedstawiającymi różne scenki. Każda karta z kolorowym obrazkiem posiada wycięty fragment, który bez podpowiedzi poprzez logiczne myślenie należy wypełnić klockami z pudełka. Dziecko uczy się dokładności i staranności. Wycięte kontury służą do odrysowania i tworzenia nowych form i obrazów oraz pozwalają na tworzenie opowiadań do obrazka. 2 drewniane pudełka każdy z 7 drewnianymi klockami o różnym kształcie i wielkości. Wielkość pudełka tylko taka, aby pomieściła klocki ułożone koło siebie, tak by nie nachodziły jedno na drugie. To pozwoli na układanie klocków w różnych konfiguracjach.	1
	5.SCHATTENMEMO - płytki zadaniowe lub równoważna	Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościernymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	1
	6.SCHATTENMEMO - plansza zadaniowa lub równoważna	Duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł.17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościernymi i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	1
	7.KREATIVMEMO II - wkłady zadaniowe lub równoważna	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
	8.KREATIVMEMO II - plansza zadaniowa lub równoważna	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
	9. ABECADŁO - 150 liter lub równoważne	Abecadło kieszonkowe składa się z 25 sześciąt-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	1



		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.	
	10.TABLICA DLA DWOJGA Z LITERKAMI PIANKOWYMI lub równoważna	Podwójna tablica wykonana z masywnego tworzywa sztucznego z zestawem magnetycznych literek i cyferek – minimum 70 szt. 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.	1
	11.PUZZELATOR - mozaika pojedyncza lub równoważne	12 obustronnie gumowych, miękkich, gładkich płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki obustronnie antypoślizgowe do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościerny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenie mozaik, oraz lustrzanych wzorów.	1
	12.PUZZELATOR - mozaika podwójna lub równoważne	14 gumowych obustronnie płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki miękkie, antypoślizgowe, do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościerny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Na spodniej, ciemnej części płytki, można rysować kredą nowe zadania np. literki w ruchu. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej. Kostka, z pojedynczymi i podwójnymi kolorami.	1
	13.PUZZELATOR - karty zadaniowe lub równoważne	Minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm, wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego, odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościerny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	1
	14.PUZZELATOR - elementy do działań lub równoważne	Drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i do 30 cm na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	1
	15.MAGICZNE KREDKI lub równoważne	Grube, sześciokątne kredki, o średnicy nie mniejszej niż 1 cm, odporne na łamanie przy upadaniu. Pozwalają na swobodne i łatwe trzymanie. Wytrzymują dużą siłę nacisku podczas wykonywania rysunku przez dzieci z dysfunkcjami. Kredki o trzech różnych funkcjach równocześnie: rysują, malują i tworzą makijaż na ciebie. Hipoalergiczne i nietoksyczne. Długość kredki nie mniejsza niż 17 cm. Ilość: 18 szt. w zestawie.	2
2. Zakup zestawów do zajęć dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych	16.QUATRATA - drewniane plansze lub równoważne	2 drewniane plansze o wymiarach nie mniejszych niż 36 x 16 cm. Na zewnątrz, na najdłuższych krawędziach dwustronne oznaczenia liczbowe od 1 do 13. W środku planszy wnęka z podziałką na kwadratowe pola. 4 drewniane ograniczniki do plansz. W zestawie przynajmniej 4 różnorodne bryły składające się z wielokrotności trzech sześciątów i 10 sześciątów pojedynczych. Jednostką bryły jest sześciąt o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi.	1
	17.QUATRATA - kolorowe sześciąty lub równoważne	Zestaw 40 drewnianych, różnokolorowych brył geometrycznych, w tym 15 z nich z niepowtarzalnym kształtem powtórzonym przynajmniej dwukrotnie. Jednostką bryły jest sześciąt o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. Każda bryła stanowi jego wielokrotność dwu-, trzy-, cztero- i pięciokrotnie. Bryła składająca się z cztero- i pięciokrotności sześciąt jest przedstawiona przynajmniej w czterech różnych konfiguracjach. Segregowanie brył wg określonych cech, wyobraźnia przestrzenna.	1
	18.QUATRATA - karty zadaniowe lub równoważne	60 kwadratowych kart zadaniowych (gruba tektura) o wymiarach boku nie mniejszym niż 10 cm, ze wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. Całość zapakowana w duże, drewniane lakierowane pudełko.	1



19. PIEKSI lub równoważne	Ponad 90 kształtek o formie wkłęsło – wypukłej posiadających otwór, wykonanych z naturalnego materiału. Minimum 8 pojedynczych pałeczek z kolorowymi rączkami, 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, utrwała pojęcia: wypukłe, wkłęsłe.	1
20. LOGIGRAM - Diagramy lub równoważne	3 drewniane, kwadratowe plansze dla trzech grup, każda o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm i nie większym niż 40 cm, tak, aby swobodnie pracować na stole uczniowskim. Każda z plansz podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościeralnymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów, nauka pracy w grupach, rywalizacja.	1
21. LOGIGRAM - Szablony lub równoważne	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm, ale nie większej niż 40 cm, z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościeralnymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	1
22. LOGIGRAM - Karty matematyczne lub równoważne	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.	1
23. LOGIGRAM - Figury zadaniowe lub równoważne	Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	1
24. FELIX lub równoważne	Ponad 120 kołeczków z tworzywa sztucznego w 4 kolorach zakończonych kulką. Duża, okrągła drewniana plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm, podzielona na cztery kolorowe strefy. Na całej planszy znajduje się ponad 100 otworów a pośrodku planszy duży, kwadratowy otwór do przechowywania kołeczków. 2 kości z oczkami i jedna kostka z kolorami do działań matematycznych. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania.	1
25. SZACHOWY SKOCZEK M. – skoczki lub równoważne	Zestaw 22 drewnianych skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Gra rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa.	1
26. SZACHOWY SKOCZEK M. - plansza lub równoważne	Drewniana, kwadratowa plansza o wymiarach boku nie mniejszych niż 30 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 2 cm i głębokości 1,5 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach skoczków. 10 drewnianych pionków z rowkami o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przystawiając w myślach skoczki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu.	1
27. MIASTO LICZB lub równoważne	10 konturowych drewnianych cyfr nie mniejszych niż 12 cm, w nich wyżłobione „oczka” w ilości, jaką przedstawia wartość cyfry. Ponad 10 dwukolorowych płytek z wyżłobionymi symbolami cyfr, do których można dopasować kontury cyfr. Do nauki tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych na płytkach znajduje się graficzne oznaczenie w formie kolorowego, ukośnego paska, który jest tym szerszy na płytce, im wyższa wartość cyfry. 50 guziczków - koralików. Całość umieszczona w drewnianym pudełku.	1
28. LICZYDŁO - kolorowe liczby lub równoważne	Zestaw 44 drewnianych klocków umieszczonych w drewnianym poręcznym pudełku. Każdy	1



		klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i 2 cm szerokość. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych.	
	29.LICZYDŁO - podziałka lub równoważne	Drewniana plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm oparta na dwóch ruchomych wspornikach. 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. 12 drewnianych, różnokolorowych klocków o różnej długości, z oznaczeniem liczbowym i podziałem na jednostki. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokości i 2 cm szerokości.	1
	30.HIP-HOP - płytki liczbowe zestaw I lub równoważne	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 parzystycie. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu.	1
	31.HIP-HOP - płytki liczbowe zestaw II lub równoważne	Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzystycie. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia.	1
	32.HIP-HOP - kamienie lub równoważne	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
	33.HIP-HOP - płytki symbole lub równoważne	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
	34.WIEŻA LICZB - liczby z haczykiem lub równoważne	5 dużych drewnianych klocków o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana trudnoscieralną farbą cyfra od 1 – 5, na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Od spodu klocki posiadają wydrążony głęboki otwór umożliwiający ustawianie klocków jeden na drugim. Rozpoznawanie cyfr, działania matematyczne w ruchu, integracja w grupie.	1
	35.WIEŻA LICZB - chwytak lub równoważne	Drewniane koło o średnicy przynajmniej 15 cm z nadrukowanymi na nim kolorowymi cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi linami zakończonymi drewnianymi kulkami. Od spodu koła zamocowany łańcuch zakończony dużym oczkiem umożliwiającym zahaczanie elementów. Duży drewniany klocek o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Uczestnicy podczas ruchu muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzje ruchu.	1
	36.LAPTOP	Komputer przenośny - laptop z ekranem o przekątnej 15,6 cala wyświetlacz HD LED System operacyjny Windows 8.1 4 GB pamięci DDR3L 1600 MHz w 1 module DIMM (1 x 4 GB) (lub więcej) Klawiatura wewnętrzna QWERTY — wersja amerykańska/międzynarodowa Dysk twardy Serial ATA 320GB (5400 obr./min) (lub większy) Napęd optyczny 8x DVD+/-RW Karta Wi-Fi 802.11b/g/n z modulem Bluetooth 4.0 Złącza USB 2.0, i/lub USB 3.0 pakiet Office dla szkół wersja pełna, oraz program antywirusowy subskrypcja na 1 rok	1
	37.EPSON I 200	Drukarka laserowa Format A4 Druk czarno-biały Wydajność do 20 stron na min. Miesięczna wydajność: do 30 tys. stron	1



		Rozdzielczość drukowania: do 1200 x 1200 dpi 64 MB pamięci Możliwość ekonomicznego trybu wydruku (- draft) Energooszczędna: zgodna z ENERGY STAR® Niski koszt wydruku (< 0.1 zł/str.) Gwarancja i serwis 24 miesiące lub więcej	
3. Zakup zestawów do zajęć logopedycznych dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy	38. GOTUJEMY ZUPĘ lub równoważne	Pomoc dydaktyczna, która doskonali pamięć, logiczne myślenie, umiejętności komunikacyjne, budowanie plansz do działań i gry. Ponad 30 dużych drewnianych żetonów. Każdy żeton na całej wierzchniej powierzchni posiada wyraźnie namalowane trudności naturalnymi farbami warzywo. Każde warzywo jest czterokrotnie powtórzone. 4 koszyczki o średnicy żetonu, tak, aby nie mógł się przekreślić, pionki - postaci kupców i kostka. Plansza zrobiona z materiału filcopodobnego lekka, szybka do składania, dzięki czemu cała zawartość gry jest umieszczona w zamkniętym poręcznym pojemniku dla utrzymania porządku.	1
	39. Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 1 lub równoważne	Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy zwierząt domowych, czynności domowych.	1
	40. Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 1 lub równoważne	Zestaw 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 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1
	41. TRUDNE SŁOWA 1 lub równoważne	Gra logopedyczna- 9 plansz z obrazkami i podpisami, plastikowa ramka, notes i instrukcja w języku polskim. Ćwiczy różnice głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi.	1
	42. LOGOPEDYCZNE RYBKI 3 lub równoważne	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" z trudnymi wyrazami zawierającymi głoski dentalizowane: s, z, c, dz, sz, ż, cz, dź, 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
	43. LOGOPEDYCZNE RYBKI 4 lub równoważne	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" 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
	44. LOGOPEDYCZNE RYBKI 5 lub równoważne	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" 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
	45. LOGOPEDYCZNE RYBKI 6 lub równoważne	W zestawie 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
46. EDUTERAPEUTICA LOGOPEDIA ZESTAW PODSTAWOWY EDYCJA 2012 lub równoważne	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 515 interaktywnych ćwiczeń oraz 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	47. SEREK lub równoważne	Plansza wykonana z drewna posiadająca ponad 50 otworów, 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
	48. TARCZA ZEGAROWA Z SYSTEMEM KÓŁ	Tarcze zegarowe zbudowane z systemem kół zębatach, dzięki czemu automatycznie zachowuje relacje minut i godzin w trakcie ćwiczeń. Zestaw zawiera: 1 tarczę	1



uwzględnieniem nauk matematycznych	ZĘBATYCH lub równoważne	demonstracyjna oraz 24 tarcze ćwiczeniowe.	
	49.MIKROSKOP lub równoważne	Mikroskop głowica binokularowa płynna regulacja rozstawu źrenic, zakres powiększeń 40x-400x obiektywy 4x,10x,40x ,stolik krzyżowy XY, obrotowa diafragma pięcio-zakresowa, okulary: szerokokątne H10x, miska rewolwerowa trójobiektywowa, płynne oświetlenie preparatu przy użyciu diody LED, stolik przedmiotowy płaski z łapkami do mocowania preparatu, całość w steropianowym opakowaniu i kartonie, waga 1,5 kg, instrukcja w j. polskim.	1
	50.ZESTAW PREPARATÓW DO MIKROSKOPU 50 SZT. lub równoważne	Zestaw 50 szt. wysokiej jakości preparatów biologicznych zapakowanych w plastikowe pudełko. Zestaw zawiera zarówno tkanki roślinne jak i zwierzęce m.in. Tylne odnóże pszczoły miodnej, Korzeń młodej wyki, Pędzlak (rodzaj grzybów), Sklereidy, Liść bobu.	1
	51.WIATROWSKAZ lub równoważne	Prosty, wytrzymały przyrząd do określania kierunku wiatru. Wymiar nie mniejszy i nie większy niż 32 x 22 cm.	1
	52.DESZCZOMIERZ lub równoważne	Wymiary nie mniejsze niż 16 x 8 cm. Dokładny pomiar opadów. Skala w milimetrach, pokrywka .	2
	53.SZACHOWY SKOCZEK D. - skoczki lub równoważne	Zestaw 28 drewnianych skoczków, o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm, w dwóch kolorach minimum po 14 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 10 skrzyżnych, 6 prostych, 12 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry.	1
	54.SZACHOWY SKOCZEK D. - plansza lub równoważne	Drewniana, kwadratowa plansza o boku nie mniejszym niż 50 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 4 cm i głębokości 2 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków. 12 drewnianych pionków o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm z rowkami o różnym układzie linii. Umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną, zmysł obserwacji, koncentrację.	1
	55.LOGIGRAM - Diagramy lub równoważne	3 drewniane, kwadratowe plansze dla trzech grup, każda o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm i nie większych niż 40 cm, tak, aby swobodnie pracować na stole uczniowskim. Każda z plansz podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościeralnymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów, nauka pracy w grupach, rywalizacja.	1
	56.LOGIGRAM - Szablony lub równoważne	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm, ale nie większej niż 40 cm, z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościeralnymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	1
	57.LOGIGRAM - Karty matematyczne lub równoważne	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.	1
58.LOGIGRAM - Figury zadaniowe lub równoważne	Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	1	
59.Miasto ułameków- klocki z podziałką lub równoważne	Zestaw 25 dużych, drewnianych klocków. Każdy klocek posiada otwór pozwalający na nawlekanie go na trzpień i prezentację działań dla wieloosobowej grupy. Zapis ułamka znajduje się na każdej ścianie klocka w 4 różnych formach, jako: ułamek w formie graficznej, ułamek zwykły, dziesiętny i jako procent.	1	
60.Miasto ułameków-	Drewniana podstawa o długości nie mniejszej niż 54 cm, z zamocowanymi na stałe 8	1	



	plansza lub równoważne	długimi drewnianymi słupkami, każdy minimum 20 cm wysokości. Umożliwia obrazowe przeprowadzenie prezentacji ułamków, w celu zrozumienia zagadnienia dla dzieci z dysfunkcjami, mających problem z kojarzeniem i prawidłowym widzeniem. Każdy słupek jest równy wysokości klocka o wartości 1, pomaga to wizualnie rozwiązać zadania. 10 klocków z otworem. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent.	
--	------------------------	--	--

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. Gąsienice lub równoważne	4 specjalnie wyprofilowane kolorowe łyżki z naturalnego materiału, o długości nie mniejszej niż 20 cm, do nabierania kulek. Ponad 30 kulek bardzo wyraźnie ponumerowanych od 1 do 9. Manipulowanie kulkami z dobrze widocznymi cyframi pozwala na przeprowadzenie w sposób zabawowy licznych zadań matematycznych. Każda łyżka posiada duży otwór, a w nim zamontowaną na stałe gumkę, umożliwiającą utrzymanie kulki na łyżce i przejście jej przez otwór, 8 wąskich materiałowych tuneli zakończonych pierścieniem z drugiej strony gumką pozwalającą wyciskać kulki. 20 kolorowych drewnianych żetonów z cyframi do tworzenia zadań matematycznych i układania rytmów. Podstawa z minimum 8 otworami na żetony. Całość zapakowana w trwałym opakowaniu.	1
	2. Wieże lub równoważne	Pomoc dydaktyczna wykonana z bambusa, drewna. Zawiera przynajmniej 10 cienkich listewek posiadających wcięcia służące do nakładania listewek jedną w drugą, tak aby utworzyć planszę w formie kwadratu. Na łączach listewek umieszcza się drewniane wieże o różnej wielkości, kolorze i z wgłębieniem na górze, które pozwala na nałożenie drewnianej kulki. W zestawie znajduje się przynajmniej 25 szt. kulek. Kostka KOLOR i kostka ILOŚĆ urozmaicają i podwyższają stopień trudności wykonania zadania. Do całości dołączono specjalny chwytak, który ćwiczy i usprawnia pracę rąk, koncentrację, cierpliwość i współpracę w grupie. Zawartość umieszczona w wysokiej kolorowej tubie.	1
	3. Rybki lub równoważne	Pomoc dydaktyczna, która doskonali sprawność manualną ręki, jej precyzję i szybkość ruchu, koordynację wzrokowo-ruchową. Uczy rozpoznawania kolorów i kształtów. Narzędziem do ćwiczeń są pałeczki bambusowe, które poprzez specjalne połączenia i wyprofilowanie dają możliwość trzymania i operowania nimi na trzy sposoby: klamerkowy, oburącz i w sposób tradycyjny po chińsku. Ponad 25 bambusowych rybek z ogonkami ułatwiającymi chwycenie kształtki występuje w trzech różnych kształtach, a każdy kształt w 3 różnych kolorach. Kostka z oczkami i kostka oznaczająca kształt rybki. Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie.	1
	4. Tangalo lub równoważne	Zestaw 30 sztywnych kart o wymiarach minimum A4 z kolorowymi obrazkami przedstawiającymi różne scenki. Każda karta z kolorowym obrazkiem posiada wycięty fragment, który bez podpowiedzi poprzez logiczne myślenie należy wypełnić klockami z pudełka. Dziecko uczy się dokładności i staranności. Wycięte kontury służą do odrysowania i tworzenia nowych form i obrazów oraz pozwalają na tworzenie opowiadań do obrazka. 2 drewniane pudełka każdy z 7 drewnianymi klockami o różnym kształcie i wielkości. Wielkość pudełka tylko taka, aby pomieściła klocki ułożone koło siebie, tak by nie nachodziły jedno na drugie. To pozwoli na układanie klocków w różnych konfiguracjach.	1
	5. Schattenmemo płytke zadaniowe lub równoważne	Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	1



	6. Schattenmemo plansza zadaniowa lub równoważne	Duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł.17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	1
	7.kreativmemo II – wkłady zadaniowe lub równoważne	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
	8. kreativmemo II - plansza zadaniowa lub równoważne	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
	9.Abecadło – 150 liter lub równoważne	Abecadło kieszonkowe składa się z 25 sześciątów-klocków o bokach nie większych niż 3 cm. Klocki zawierają 150 liter. Abecadło zawiera znaki polskie: ó, ź, 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
	10.Tablica z literkami lub równoważne	Grawerowane litery wielkie i małe pisane oraz cyfry umieszczone na płycie HDF, alfabet i cyfry polisensoryczne 88 sztuk, 39 małych liter z dwuznakami, 39 wielkich liter z dwuznakami, 10 cyfr, 2 ołówki całość w drewnianej skrzyneczce z podpisanymi przegródkami	1
	11.Teatrzyk	Kolorowy teatrzyk o wymiarach nie mniejszy niż 94 x 78 x 22 cm, wykonany z trwałego tworzywa sztucznego o podwójnych ściankach wypełniony w środku powietrzem, lekki umożliwia dzieciom łatwe przenoszenie. Z tyłu teatrzyku para ruchomych drzwiczek stanowi podpórkę konstrukcji a zarazem imitujące kasę biletową.	1
	12.Kurtyna, oświetlenie, 2 pajacyki lub równoważne	Zestaw akcesoriów do teatrzyku: oświetlenie typu LED z wyłącznikiem zasilane 3 bateriami AAA – niezłączone w zestawie, ruchoma czerwona dwuczęściowa kurtyna, 2 welurowe pacynki: chłopiec i dziewczynka o wysokości nie mniejszej niż 20 cm.	1
	13.Puzelator mozaika pojedyncza lub równoważne	12 obustronnie gumowych, miękkich, gładkich płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki obustronnie antypoślizgowe do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościeralny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenie mozaik, oraz lustrzanych wzorów.	1
	14. Puzelator mozaika podwójna lub równoważne	14 gumowych obustronnie płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki miękkie, antypoślizgowe, do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościeralny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Na spodniej, ciemnej części płytki, można rysować kredą nowe zadania np. literki w ruchu. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej. Kostka, z pojedynczymi i podwójnymi kolorami..	1
	15. Puzelator karty zadaniowe lub równoważne	Minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm, wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego, odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościeralny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	1



	16. Puzelator elementy do działań lub równoważne	Drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i do 30 cm na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	1
	17. Tęczowe liny z zapięciem lub równoważne	Zestaw 7 kolorowych trójwarstwowych lin, miękkich w dotyku dla rąk i nóg. Grubość lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalającym na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Liny pozwalają na układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, ćwiczą równowagę, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	1
	18. Tęczowe liny krążki lub równoważne	24 linowe miękkie krążki w dwóch kolorach, o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozzerwalnym klipsem. Lina przyjemna w dotyku, trójwarstwowa. Krążki umożliwiają odzworowywanie rytmów, chody kombinowane. Lateralizację, precyzję ruchu i umiejętności zręcznościowe.	1
	19. Fleximemo – zgadywanki podstawowe lub równoważne	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. 10 lakierowanych (bez drzazg), drewnianych skrzyneczek o boku przynajmniej 7 cm. W każdym zamontowane przezroczyste, szczelne wieczko z doczepioną na stałe, specjalną gumką, która utrudnia dostęp uczniowi do zawartości pudełka.	1
	20. Fleximemo – zgadywanki rozszerzone lub równoważne	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. Minimum 10 lakierowanych (bez drzazg), drewnianych skrzyneczek o boku przynajmniej 7 cm. W każdym zamontowane przezroczyste, szczelne wieczko z doczepioną na stałe, specjalną gumką, która utrudnia dostęp uczniowi do zawartości pudełka.	1
	21. Fleximemo – elementy zgadywanek lub równoważne	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.	1
2. Zakup zestawów do zajęć dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych	22. Quatrata – drewniane plansze lub równoważne	2 drewniane plansze o wymiarach nie mniejszych niż 36 x 16 cm. Na zewnątrz, na najdłuższych krawędziach dwustronne oznaczenia liczbowe od 1 do 13. W środku planszy wnęka z podziałką na kwadratowe pola. 4 drewniane ograniczniki do plansz. W zestawie przynajmniej 4 różnorodne bryły składające się z wielokrotności trzech sześciątów i 10 sześciątów pojedynczych. Jednostką bryły jest sześciąt o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi.	1
	23. Quatrata – kolorowe sześciiany lub równoważne	Zestaw 40 drewnianych, różnokolorowych brył geometrycznych, w tym 15 z nich z niepowtarzalnym kształtem powtórzonym przynajmniej dwukrotnie. Jednostką bryły jest sześciąt o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. Każda bryła stanowi jego wielokrotność dwu-, trzy-, cztero- i pięciokrotnie. Bryła składająca się z cztero- i pięciokrotności sześciąt jest przedstawiona przynajmniej w czterech różnych konfiguracjach. Segregowanie brył wg określonych cech, wyobraźnia przestrzenna.	1
	24. Quatrata – karty zadaniowe lub równoważne	Zestaw 40 drewnianych, różnokolorowych brył geometrycznych, w tym 15 z nich z niepowtarzalnym kształtem powtórzonym przynajmniej dwukrotnie. Jednostką bryły jest sześciąt o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. Każda bryła stanowi jego wielokrotność dwu-, trzy-, cztero- i pięciokrotnie. Bryła składająca się z cztero- i pięciokrotności sześciąt jest przedstawiona przynajmniej w czterech różnych konfiguracjach. Segregowanie brył wg określonych cech, wyobraźnia przestrzenna.	1
	25. Pieksi lub równoważne	Ponad 90 kształtek o formie wklęsło – wypukłej posiadających otwór, wykonanych z naturalnego materiału. Minimum 8 pojedynczych pałeczek z kolorowymi rączkami, 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, utrwała pojęcia: wypukłe, wklęsłe.	2
	26. Logigram diagramy lub równoważne	3 drewniane, kwadratowe plansze dla trzech grup, każda o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm i nie większym niż 40 cm, tak, aby swobodnie pracować na stole uczniowskim. Każda z plansz podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym	1



		polu płytki namalowana farbami trudnościeralnymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów, nauka pracy w grupach, rywalizacja.	
27.	Logigram szablonów lub równoważne	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm, ale nie większej niż 40 cm, z podziałem na 5 równych pól. Każda płytki posiada namalowane farbami trudnościeralnymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	1
28.	Logigram karty matematyczne lub równoważne	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.	1
29.	Logigram figury zadaniowe lub równoważne	Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablon, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	1
30.	Felix lub równoważne	Ponad 120 kołeczków z tworzywa sztucznego w 4 kolorach zakończonych kulką. Duża, okrągła drewniana plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm, podzielona na cztery kolorowe strefy. Na całej planszy znajduje się ponad 100 otworów a pośrodku planszy duży, kwadratowy otwór do przechowywania kołeczków. 2 kości z oczkami i jedna kostka z kolorami do działań matematycznych. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania.	2
31.	Duży szachowy skoczek – skoczki lub równoważne	Zestaw 28 drewnianych skoczków, o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm, w dwóch kolorach minimum po 14 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia-rowki o różnym układzie linii: 10 skrzyżnych, 6 prostych, 12 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry.	1
32.	Duży szachowy skoczek – plansza lub równoważne	Drewniana, kwadratowa plansza o boku nie mniejszym niż 50 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 4 cm i głębokości 2 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków. 12 drewnianych pionków o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm z rowkami o różnym układzie linii. Umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną zmysł obserwacji, koncentrację.	1
33.	Szachowy skoczek – skoczki lub równoważne	Zestaw 22 drewnianych skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia-rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Gra rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa.	1
34.	Szachowe skoczki plansza lub równoważne	Drewniana, kwadratowa plansza o wymiarach boku nie mniejszych niż 30 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 2 cm i głębokości 1,5 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach skoczków. 10 drewnianych pionków z rowkami o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przystawiając w myślach skoczki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu.	1
35.	Miaso liczb lub równoważne	10 konturowych drewnianych cyfr nie mniejszych niż 12 cm, w nich wyżłobione „oczka” w ilości, jaką przedstawia wartość cyfry. Ponad 10 dwukolorowych płytek z wyżłobionymi symbolami cyfr, do których można dopasować kontury cyfr. Do nauki tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych na płytkach znajduje się graficzne oznaczenie w formie kolorowego, ukośnego paska, który jest tym szerszy na płytce, im wyższa wartość cyfry. 50 guziczków - koralików. Całość umieszczona w drewnianym pudełku.	1
36.	Liczydło liczby w kolorach lub równoważne	Zestaw 44 drewnianych klocków umieszczonych w drewnianym poręcznym pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i 2 cm	1



		szerokość. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwi naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych.	
	37. Liczydło z podziałką lub równoważne	Drewniana plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm oparta na dwóch ruchomych wspornikach. W środku planszy znajduje się wnęką pozwalająca ułożyć klocek z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. 12 drewnianych, różnokolorowych klocków o różnej długości, z oznaczeniem liczbowym i podziałem na jednostki. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokości i 2 cm szerokości.	1
	38. Hip hop płytki liczbowe zest. I lub równoważne	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 parzyste. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu.	1
	39. Hip hop płytki liczbowe zest. II lub równoważne	Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25 cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzyste. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia.	1
	40. Hip hop kamienie lub równoważne	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
	41. Hip hop płytki symbole lub równoważne	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
	42. Wieża liczb liczb z haczykiem lub równoważne	5 dużych drewnianych klocków o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana trudnościerną farbą cyfra od 1 – 5, na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Od spodu klocki posiadają wydrążony głęboki otwór umożliwiający ustawianie klocków jeden na drugim. Rozpoznawanie cyfr, działania matematyczne w ruchu, integracja w grupie.	1
	43. Wieża liczb Chwytek lub równoważne	Drewniane koło o średnicy przynajmniej 15 cm z nadrukowanymi na nim kolorowymi cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi linami zakończonymi drewnianymi kulkami. Od spodu koła zamocowany łańcuch zakończony dużym oczkiem umożliwiającym zahaczanie elementów. Duży drewniany klocek o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Uczestnicy podczas ruchu muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzje ruchu.	1
3. Zajęcia logopedyczne dla dzieci zaburzeniami rozwoju mowy.	44. Gotujemy zupę lub równoważne	Pomoc dydaktyczna, która doskonali pamięć, logiczne myślenie, umiejętności komunikacyjne, budowanie plansz do działań i gry. Ponad 30 dużych drewnianych żetonów. Każdy żeton na całej wierzchniej powierzchni posiada wyraźnie namalowane trudnościernymi farbami warzywo. Każde warzywo jest czterokrotnie powtórzone. 4 koszyczki o średnicy żetonu, tak, aby nie mógł się przekreślić, pionki - postaci kupców i kostka. Plansza zrobiona z materiału filcopodobnego lekka, szybka do składania, dzięki czemu cała zawartość gry jest umieszczona w zamkniętym poręcznym pojemniku dla utrzymania porządku.	1
	45. Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 1 lub równoważne	Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy zwierząt domowych, czynności domowych.	1
	46. Słucham, wiem, odczytuję plansze cz. 1	Zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom	1



	lub równoważne	dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	
	47. Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 2 lub równoważne	Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. pojazdów, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy pojazdów i urządzeń.	1
	48. Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 2 lub równoważne	Zestaw 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 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1
	49. Trudne słowa 1 lub równoważne	Gra logopedyczna- 9 plansz z obrazkami i podpisami , plastikowa ramka, notes, instrukcja w języku polskim. Ćwiczy różnice głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi.	1
	50. Trudne słowa 2 lub równoważne	Gra logopedyczna- 9 plansz z obrazkami i podpisami , plastikowa ramka, notes, instrukcja w języku polskim. Ćwiczy różnice głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi	1
	51. Głoski do zabawy lub równoważne	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo- ruchową, koncentrację słuchową - umiejętności czytania i pisanie. Zawiera: 55 kart żabek, 55 kart ilustracji, planszę, 5 pionków, kostkę, instrukcję.	1
	52. Sylaby do zabawy lub równoważne	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo- ruchową, koncentrację słuchową - umiejętności czytania i pisanie. Zawiera: 55 kart biedronek, 55 kart ilustracji, planszę, 5 pionków, kostkę, instrukcję.	1
	53. 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
	54. Logopedyczne rybki cz. 6 lub równoważne	W zestawie 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
	55. Lustro logopedyczne lub równoważne	Lustro w drewnianej ramie z podpórką. Służy do ćwiczeń logopedycznych. Idealne do indywidualnej pracy o wymiarach nie mniej i nie więcej niż bez ramy 25 x 25 cm.	4
	56. Projektor krótkoogniskowy	Jasność: 2700 ANSI – Lumen Kontrast: 1500:1 Rozdzielczość: 1024x768 pixeli	1
4. Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych artystycznie	57. Uśmiechnięta buźka 16 gal. lub równoważne	Pojemny (60 litrowy) plastikowy Uśmiechnięty Pojemnik z pokrywą może służyć jako skrzynia na zabawki, książki lub pościel. Jego sympatyczna buźka zachęci dzieci do prac porządkowych w pokoju zabaw. Mocna konstrukcja z tworzywa zapewnia trwałe użytkowanie z możliwością magazynowania w nim cięższych przedmiotów. Wypukła pokrywa powiększa wewnętrzną przestrzeń schowka. Poręczne uchwyty po bokach pojemnika ułatwiają przenoszenie go. Pojemnik jest zaprojektowany w sposób, który umożliwia ustawianie na nim kolejnych pojemników, co pozwala ekonomicznie wykorzystywać przestrzeń w pokoju. Wymiary: 42cm x64cm x48cm Waga: 2.50 kg Pojemność: 60,8 l	1
	58. Uśmiechnięta buźka 32 gal. lub równoważne	Duży (130 litrowy) plastikowy Uśmiechnięty Pojemnik na zabawki z pokrywą może służyć jako skrzynia na zabawki, książki lub pościel. Jego sympatyczna buźka zachęci dzieci do prac porządkowych w pokoju zabaw. Mocna konstrukcja z tworzywa zapewnia trwałe użytkowanie z możliwością magazynowania w nim cięższych przedmiotów. Wypukła pokrywa powiększa wewnętrzną przestrzeń schowka. Poręczne uchwyty po bokach pojemnika ułatwiają przenoszenie go. Pojemnik jest zaprojektowany w sposób, który umożliwia ustawianie na nim kolejnych	1



		pojemników, co pozwala ekonomicznie wykorzystywać przestrzeń w pokoju. Wymiary: 61cm x 86cm x 52cm Waga: 4.00 kg Pojemność: 129,2 l.	
59.Magiczne kredki lub równoważne		Grube, sześciokątne kredki, o średnicy nie mniejszej niż 1 cm, odporne na łamanie przy upadaniu. Pozwalają na swobodne i łatwe trzymanie. Wytrzymują dużą siłę nacisku podczas wykonywania rysunku przez dzieci z dysfunkcjami. Kredki o trzech różnych funkcjach równocześnie: rysują, malują i tworzą makijaż na ciele. Hipoalergiczne i nietoksyczne. Długość kredki nie mniejsza niż 17 cm. Ilość: 18 szt. w zestawie.	6
60.Pojemnik do farb. lub równoważne		Zestaw minimum 15 pojemników 100 ml do farb i 20 szpatulek z tworzywa sztucznego. Całość mieści się w drewnianym pudełku z 18 przegródkami.	1
61.Maszyna do malowania - koło do malowania.		Zespół dwóch drewnianych kół pasowych, o średnicy jednego koła nie mniejszej niż 21 cm, i średnicy drugiego koła nie mniejszej niż 8 cm, obracających się na stalowych osiach. Koła posiadają na rancie wyżłobienie, po którym przesuwają się gumowe paski. Koła wprowadzane są w ruch. Można tworzyć formy plastyczne, gdzie materiał tworzenia jest w ruchu.	1
62.Maszyna do malowania - platforma z osłoną do farb.		Drewniana, kolorowa platforma do tworzenia abstrakcyjnych form plastycznych w kształcie łyż, o długości minimum 67 cm. Do niej dołączona osłona z tworzywa sztucznego, o długości nie mniejszej niż 140 cm, która uniemożliwia rozpryskiwanie farby.	1
63.Farba Kri Kra Krea - 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
64. Farba Kri Kra Krea – żółta lub równoważne		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
65. Farba Kri Kra Krea – pomarańczowa lub równoważne		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
66. Farba Kri Kra Krea – jasnoczerwona lub równoważne		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
67. Farba Kri Kra Krea – czerwona lub równoważne		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
68. Farba Kri Kra Krea – różowa lub równoważne		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
69. Farba Kri Kra Krea – fioletowa lub równoważne		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
70. Farba Kri Kra Krea – jasnozielona lub równoważne		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
71. Farba Kri Kra Krea – zielona lub równoważne		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
72. Farba Kri Kra Krea – jasnoniebieska lub równoważne		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
73. Farba Kri Kra Krea – niebieska lub równoważne		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
74. Farba Kri Kra Krea – brązowa lub równoważne		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
75. Farba Kri Kra Krea – czarna lub równoważne		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



	76. Farba Kri Kra Krea – złota lub równoważne	Koncentrat farby złotej nietoksycznej i hipoalergiczej. Nie miesza się z koncentratem farby o podobnych właściwościach, ale przy połączeniu z farbami daje obrazowi charakterystyczny połysk. Umożliwia malowanie palcami 1 l koncentratu można rozcieńczyć z wodą w proporcji 1: 3 uzyskując 4 l farby akwareli.	1
	77. Farba Kri Kra Krea – srebrna lub równoważne	Koncentrat farby srebrnej nietoksycznej i hipoalergiczej. Nie miesza się z koncentratem farby o podobnych właściwościach, ale przy połączeniu z farbami daje obrazowi charakterystyczny połysk. Umożliwia malowanie palcami 1 l koncentratu można rozcieńczyć z wodą w proporcji 1: 3 uzyskując 4 l farby akwareli.	1
	78. Farba Kri Kra Krea – perłowa lub równoważne	Koncentrat farby perłowej nietoksycznej i hipoalergiczej 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
	79. 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
	80. Rolka papieru	Rolka papieru samoprzylepnego o długości minimum 12 m i minimum szerokości 30 cm	
	81. Arkusz do malowania	Komplet 50 kół wykonanych z grubego bloku technicznego, o średnicy 36 cm, pasującej do Maszyny do malowania.	1
	82. Koszulka do malowania (1 szt.)	Biały, bawełniany t-shirt	4
	83. Zestaw materiałów plastycznych część 1	Papier rysunkowy biały A4 - 500 szt., papier rysunkowy kolorowy A4 - 400 szt., papier kolorowy wycinankowy nablyszczany A3 - 100 szt., brystol biały A3 - 100 szt., brystol kolorowy A4 - 100 szt.	1
	84. Zestaw materiałów plastycznych część 2	Klej czarodziejski 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
	85. Zestaw materiałów plastycznych część 3	Tektura falista kolorowa B4 10 ark, Zestaw papierów podstawowych 1 kpl., 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

Szkoła Podstawowa im K. Makuszyńskiego w Halinowie

Doposażenie bazy dydaktycznej

zajęc	Rodzaj	Nazwa pomocy dydaktycznych	Opis	Ilość
		1. Gra dydaktyczna - Gąsiennice lub gra równoważna	Zestaw zawiera 4 specjalnie wyprofilowane kolorowe łyżki z naturalnego materiału, o długości nie mniejszej niż 20 cm, do nabierania kulek. Ponad 30 kulek bardzo wyraźnie ponumerowanych od 1 do 9. Manipulowanie kulkami z dobrze widocznymi cyframi pozwala na przeprowadzenie w sposób zabawowy licznych zadań matematycznych. Każda łyżka posiada duży otwór, a w nim zamontowaną na stałe gumkę, umożliwiającą utrzymanie kulki na łyżce i przejście jej przez otwór, 8 wąskich materiałowych tuneli zakończonych pierścieniem z drugiej strony gumką pozwalającą wyciskać kulki. 20 kolorowych drewnianych żetonów z cyframi do tworzenia zadań matematycznych i układania rytmów. Podstawa z minimum 8 otworami na żetony. Całość zapakowana w trwałym opakowaniu.	2
		2. Pomoc dydaktyczna -	Pomoc dydaktyczna wykonana z bambusa, drewna. Zawiera przynajmniej 10 cienkich listewek posiadających wcięcia służące do nakładania listewek jedną w	2



Zakup zestawów do zajęć dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu	Wieża lub równoważna	drugą, tak aby utworzyć planszę w formie kwadratu. Na łączach listewek umieszcza się drewniane wieże o różnej wielkości, kolorze i z wgłębieniem na górze, które pozwala na nałożenie drewnianej kulki. W zestawie znajduje się przynajmniej 25 szt. kulek. Kostka KOLOR i kostka ILOŚĆ urozmaicają i podwyższają stopień trudności wykonania zadania. Do całości dołączono specjalny chwytak, który ćwiczy i usprawnia pracę rąk, koncentrację, cierpliwość i współpracę w grupie. Zawartość umieszcza w wysokiej kolorowej tubie.	
	3. Pomoc dydaktyczna - Rybki lub równoważna	Pomoc dydaktyczna, która składa się z 25 bambusowych rybek z ogonkami ułatwiającymi chwycenie kształtki, występuje w trzech różnych kształtach, a każdy kształt w 3 różnych kolorach. Ponadto kostka z oczkami i kostka oznaczająca kształt rybki. Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie, która doskonali sprawność manualną ręki, jej precyzję i szybkość ruchu, koordynację wzrokowo-ruchową. Uczy rozpoznawania kolorów i kształtów. Narzędziem do ćwiczeń są pałeczki bambusowe, które poprzez specjalne połączenia i wyprofilowanie dają możliwość trzymania i operowania nimi na trzy sposoby: klamerkowy, oburącz i w sposób tradycyjny po chińsku.	2
	4. Gra dydaktyczna - Tangala lub gra równoważna	Zestaw składa się z 30 sztywnych kart o wymiarach minimum A4 z kolorowymi obrazkami przedstawiającymi różne scenki. Każda karta z kolorowym obrazkiem posiada wycięty fragment, który bez podpowiedzi poprzez logiczne myślenie należy wypełnić klockami z pudełka. Dziecko uczy się dokładności i staranności. Wycięte kontury służą do odrysowania i tworzenia nowych form i obrazów oraz pozwalają na tworzenie opowiadań do obrazka. 2 drewniane pudełka każdy z 7 drewnianymi klockami o różnym kształcie i wielkości. Wielkość pudełka tylko taka, aby pomieściła klocki ułożone koło siebie, tak by nie nachodziły jedno na drugie. Klocków można układać w różnych konfiguracjach.	2
	5. Układanka typu Schattenmemo płytki zadaniowe lub układanka równoważna	Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie toczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	2
	6. Pomoc dydaktyczna - Schattenmemo plansza zadaniowa lub równoważna	Pomoc dydaktyczna typu memory. Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	2
	7. Abecadło - 150 liter	Abecadło kieszonkowe składa się z 25 sześciąt-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 schematu 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



	8. Tablica z literkami	Podwójna tablica wykonana z masywnego tworzywa sztucznego z zestawem magnetycznych literek i cyferek – minimum 70 szt. 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.	2
	9. Pomoc dydaktyczna typu kreativmemo II (wkłady zadaniowe) lub równoważna	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. 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. Pudełko drewniane, szablony z masywnego, ale elastycznego tworzywa dają możliwość długiej i bezpiecznej eksploatacji.	2
	10. Gra edukacyjna - kreativmemo II - lub równoważna (plansza zadaniowa)	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...	2
	11. Mozaika pojedyncza typu Puzzelator lub równoważna	12 obustronnie gumowych, miękkich, gładkich płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki obustronnie antypoślizgowe do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościerny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenie mozaik, oraz lustrzanych wzorów.	1
	12. Mozaika podwójna – typu Puzzelator lub równoważna	14 gumowych obustronnie płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki miękkie, antypoślizgowe, do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościerny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Na spodniej, ciemnej części płytki, można rysować kredą nowe zadania np. literki w ruchu. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej. Kostka, z pojedynczymi i podwójnymi kolorami..	1
	13. Puzzelator karty zadaniowe lub równoważne	Minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm, wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego, odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościerny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	1
	14. Puzzelator elementy do działań lub równoważne	Drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i do 30 cm na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	1



15. Pomoc dydaktyczna - Tęczowe liny z zapięciem	Zestaw 7 kolorowych trójwarstwowych lin, miękkich w dotyku dla rąk i nóg. Grubość lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalającym na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Liny pozwalają na układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, ćwiczą równowagę, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	2
16. Pomoc dydaktyczna - Tęczowe liny krążki	24 linowe miękkie krążki w dwóch kolorach, o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozzerwalnym klipsem. Lina przyjemna w dotyku, trójwarstwowa. Krążki umożliwiają odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane. lateralizację, precyzję ruchu i umiejętności zręcznościowe.	2
17. Alfabet polski - litery pisane i cyfry z ołówkiem	Grawerowane litery wielkie i małe pisane oraz cyfry umieszczone na płycie HDF, alfabet i cyfry polisensoryczne 88 sztuk, 39 małych liter z dwuznakami, 39 wielkich liter z dwuznakami, 10 cyfr, 2 ołówki całość w drewnianej skrzyneczce z podpisanymi przegródkami	1
18. Sylaby	72 dwustronne kartoniki - 144 sylaby. Układanka służy jako pomoc do nauki czytania tzw. metodą sylabową.	1
19. 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, instrukcja	1
20. Gra edukacyjna - Słowa ukryte w słowach lub równoważna	Gra składa się z 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
21. Płyta CD – Metoda dobrego startu – od piosenki do literki	Płyta CD zawiera 30 piosenek w dwóch wersjach: wokalnoinstrumentalnej (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 – autorstwa Małgorzaty Barańskiej – 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
22. Pomoc dydaktyczna - Metoda dobrego startu – od piosenki do literki	Teczka dla dziecka zawiera 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
23. Tablica suchościeralna 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	8



		dużo miejsca.	
	24. Bajki grajki - zestaw 10 szt.	Zestaw różnorodnych bajek muzycznych. Każdy zestaw z innymi bajkami. Głosu postaciom użyczyli znakomici polscy aktorzy, którzy dzięki swojemu mistrzostwu interpretacji pobudzają słuchacza do wnikliwego słuchania	1
	25. Gra edukacyjna - Literka do literki	Gra edukacyjna, zawartość minimum 35 obrazków, 96 liter, 30 żetonów,	1
	26. Program terapeutyczny, multimedialny Eduterapeutica - Dysleksja lub program równoważny	Komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi w wieku od 5 do 9 lat wykazującymi specyficzne trudności w czytaniu, pisaniu. Program zawiera 328 ćwiczeń interaktywnych i 135 kart pracy do wydruku, posiada również: Aplikację Terapeuty, Diagnozę, Terapię.	1
	27. Zgadywanki podstawowe – typu Fleximemo lub równoważne	Pomoc dydaktyczna składa się z 10 lakierowanych (bez drzazg), drewnianych skrzyneczek o boku przynajmniej 7 cm. W każdym 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
	28. Zgadywanki rozszerzone – typu Fleximemo lub równoważne	Pomoc dydaktyczna składa się z ponad 10 lakierowanych (bez drzazg), 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
	29. Elementy 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	30. Pomoc edukacyjna typu Kwadrata - drewniane plansze lub równoważne	2 drewniane plansze o wymiarach nie mniejszych niż 36 x 16 cm. Na zewnątrz, na najdłuższych krawędziach dwustronne oznaczenia liczbowe od 1 do 13. W środku planszy wnęka z podziałką na kwadratowe pola. 4 drewniane ograniczniki do plansz. W zestawie przynajmniej 4 różnorodne bryły składające się z wielokrotności trzech sześciątów i 10 sześciątów pojedynczych. Jednostką bryły jest sześciąt o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi.	2
	31. Pomoc edukacyjna typu Kwadrata - kolorowe sześciąty lub równoważne	Zestaw 40 drewnianych, różnokolorowych brył geometrycznych, w tym 15 z nich z niepowtarzalnym kształtem powtórzonym przynajmniej dwukrotnie. Jednostką bryły jest sześciąt o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. Każda bryła stanowi jego wielokrotność dwu-, trzy-, cztero- i pięciokrotnie. Bryła składająca się z cztero- i pięciokrotności sześciąt jest przedstawiona przynajmniej w czterech różnych konfiguracjach. Segregowanie brył wg określonych cech, wyobraźnia przestrzenna.	2
	32. Pomoc edukacyjna typu Kwadrata - karty zadaniowe	60 kwadratowych kart zadaniowych (gruba tektura) o wymiarach boku nie mniejszym niż 10 cm, ze wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym	2



	lub równoważne	stopniu trudności. Całość zapakowana w duże, drewniane lakierowane pudełko.	
	33. Gra edukacyjna - Serek lub równoważna	Plansza wykonana z drewna posiadająca ponad 50 otworów, 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
	34. Gra edukacyjna typu Pieksi lub równoważna	Ponad 90 kształtek o formie wklęsło – wypukłej posiadających otwór, wykonanych z naturalnego materiału. Minimum 8 pojedynczych pałeczek z kolorowymi rączkami, 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
	35. Logigram diagramy	3 drewniane, kwadratowe plansze dla trzech grup, każda o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm i nie większych niż 40 cm, tak, aby swobodnie pracować na stole uczniowskim. Każda z plansz podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościeralnymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów, nauka pracy w grupach, rywalizacja.	2
	36. Logigram szablony	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm, ale nie większej niż 40 cm, z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościeralnymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	2
	37. Logigram karty matematyczne	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
	38. Logigram figury zadaniowe	Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukaniaprawidłowych rozwiązań.	2
	39. Gra edukacyjna - typu Felix lub równoważna	Ponad 120 kołeczków z tworzywa sztucznego w 4 kolorach zakończonych kulką. Duża, okrągła drewniana plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm, podzielona na cztery kolorowe strefy. Na całej planszy znajduje się ponad 100 otworów a pośrodku planszy duży, kwadratowy otwór do przechowywania kołeczków. 2 kości z oczkami i jedna kostka z kolorami do działań matematycznych. Gra usprawnia szybkość ruchu	2



		ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania.	
40. Gra edukacyjna - Duży szachowy skoczek - skoczki lub równoważne		Zestaw 28 drewnianych skoczków, o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm, w dwóch kolorach minimum po 14 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia-rowki o różnym układzie linii: 10 skrzyżnych, 6 prostych, 12 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry.	2
41. Gra edukacyjna - Duży szachowy skoczek - plansza lub równoważna		Drewniana, kwadratowa plansza o boku nie mniejszym niż 50 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 4 cm i głębokości 2 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków. 12 drewnianych pionków o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm z rowkami o różnym układzie linii. Umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną zmysł obserwacji, koncentrację.	2
42. Gra edukacyjna - Szachowy skoczek - skoczki lub równoważna		Zestaw 22 drewnianych skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Gra rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa.	2
43. Gra edukacyjna - Szachowe skoczki plansza lub równoważna		Drewniana, kwadratowa plansza o wymiarach boku nie mniejszych niż 30 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 2 cm i głębokości 1,5 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach skoczków. 10 drewnianych pionków z rowkami o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przystawiając w myślach skoczki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu.	2
44. Gra edukacyjna - Schody liczby - zestaw liczb		20 drewnianych, prostokątnych płytek o wysokości nie mniejszej niż 7 cm. Na dziesięciu płytkach znajdują się duże, czytelne cyfry od 1 do 10. Pozostałe 10 płytek posiada różnokolorowe, wyżłobione otwory, których ilość odpowiada wartościom cyfr od 1 do 10, dzięki czemu nawet dziecko słabo widzące, może sprawdzić poprzez dotyk, jaka to wartość. 45 kolorowych, kwadratowych, drewnianych płytek z otworem. Całość zamknięta w dużym drewnianym pudełku. Tworzenie prostych działań matematycznych, szukanie własnych rozwiązań przy zastosowaniu metody prób i błędów.	2
45. Gra edukacyjna - Schody liczby- plansza z kołeczkami		Duża lakierowana, drewniana plansza o długości nie mniejszej niż 50 cm. W górnej części planszy umieszczone kołeczki: trzy najniższe zamocowane na stałe, pozostałe siedem ruchomych, zamocowanych za pomocą gumki. 10 drewnianych, kwadratowych, różnokolorowych płytek o boku nie mniejszym niż 3,5 cm z dziurką w środku. Rozpoznawanie kolorów, wykonywanie działań matematycznych, stopniowanie wartości większe-mniejsze.	2
46. Liczby puzzle		10 drewnianych kolorowych liczb od 1 do 10 składających się z ilości elementów/puzzli, jaką jest wartość danej cyfry. Każdej cyfrze odpowiada tylko jeden kolor. Na każdym elemencie danej liczby jest namalowany identyczny obrazek, mający cechy wspólne do wartości tej cyfry. Utrwała znajomość liczb, szukanie cech wspólnych i tworzenie zbiorów. Dodatkowe drewniane małe patyczki jako liczniki wyznaczają funkcje liczenia.	2
47. Gra edukacyjna – typu Miasto liczb lub		10 konturowych drewnianych cyfr nie mniejszych niż 12 cm, w nich wyżłobione „oczka” w ilości, jaką przedstawia wartość cyfry. Ponad 10 dwukolorowych płytek z	2



	gra równoważna	wyżłobionymi symbolami cyfr, do których można dopasować kontury cyfr. Do nauki tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych na płytkach znajduje się graficzne oznaczenie w formie kolorowego, ukośnego paska, który jest tym szerszy na płytce, im wyższa wartość cyfry. 50 guziczków - koralików. Całość umieszczona w drewnianym pudełku.	
	48. Liczydło liczby w kolorach	Zestaw 44 drewnianych klocków umieszczonych w drewnianym poręcznym pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i 2 cm szerokość. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwi naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych.	8
	49. Liczydło z podziałką	Drewniana plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm oparta na dwóch ruchomych wspornikach. W środku planszy znajduje się wnęką pozwalająca ułożyć klocek z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. 12 drewnianych, różnokolorowych klocków o różnej długości, z oznaczeniem liczbowym i podziałem na jednostki. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokości i 2 cm szerokości.	8
	50. Gra edukacyjna - Fala matematyczna plansza zadaniowa lub równoważna	Drewniana plansza nie krótsza niż 120 cm z pofalowaną wewnątrz powierzchnią, z sześcioma dołkami, wykonaną ze śliskiego tworzywa sztucznego. Na bokach planszy naniesiona numeracja dołków od 1 do 6: z jednej strony cyfry arabskie, z drugiej strony planszy ich odpowiedniki w postaci graficznej - kolorowe wartości oczek. 1 drewniana, lakierowana kula o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 1 kula z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Rozpoznawanie cyfr, wykonywanie zadań matematycznych w ruchu i działań w pamięci. Ćwiczenie szacowania sił oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej.	2
	51. Gra edukacyjna - Fala matematyczna kule do logopedii	2 drewniane, specjalnie frezowane, lakierowane kule o średnicy nie mniejszej niż 5 cm. 2 lekkie, różnokolorowe kule z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm, służące do przeprowadzanie ćwiczeń wydłużenia fazy wydechowej, precyzję ruchu i szacowanie sił.	2
	52. 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 umożliwi ważenie materiałów sypkich, płynnych lub stałych do 1 litra. Wykonana z trwałego i estetycznego tworzywa.	1
	53. 8 brył geometrycznych i ich siatki	8 brył przezroczystych z ruchomą podstawą, 8 kolorowych siatek do składania, wysokości brył: 7,6 cm, umieszczone w kartonie, instrukcja metodyczna	1
	54. Duskalkulia - program multimedialny	Program komputerowy Dyskalkulia 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
	55. Gra edukacyjna - Ułamki klocki z podziałką	Zestaw 25 dużych, drewnianych klocków. Każdy klocek posiada otwór pozwalający na nawlekanie go na trzpień i prezentację działań dla wieloosobowej grupy. Zapis ułamka znajduje się na każdej ścianie klocka w 4 różnych formach, jako: ułamek w formie graficznej, ułamek zwykły, dziesiętny i jako procent.	2



	56. Ułamki plansza	Drewniana podstawa o długości nie mniejszej niż 54 cm, z zamocowanymi na stałe 8 długimi drewnianymi słupkami, każdy minimum 20 cm wysokości. Umożliwia obrazowe przeprowadzenie prezentacji ułamków, w celu zrozumienia zagadnienia dla dzieci z dysfunkcjami, mających problem z kojarzeniem i prawidłowym widzeniem. Każdy słupek jest równy wysokości klocka o wartości 1, pomaga to wizualnie rozwiązać zadania. 10 klocków z otworem. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent.	2
	57. Gra dydaktyczna – typu Hip hop płytki liczbowe lub gra równoważna	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 parzystości. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu.	1
	58. Gra dydaktyczna – typu Hip hop płytki liczbowe lub gra równoważna	Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzystości. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia.	1
	59. Gra dydaktyczna – typu Hip hop kamienie lub równoważna	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
	60. Gra dydaktyczna – typu Hip hop płytki symbole lub gra równoważna	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
	61. Zegar tarcza demonstracyjna + 24 zegary małe	Tarcze zegarowe zbudowane z systemem kół zębatach, dzięki czemu automatycznie zachowuje relacje minut i godzin w trakcie ćwiczeń. Zestaw zawiera: 1 tarczę demonstracyjną oraz 24 tarcze ćwiczeniowe	1
Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy	62. Gra edukacyjna - Gotujemy zupę	Gra planszowa doskonaląca pamięć, logiczne myślenie i umiejętności komunikacyjne podczas gry z rówieśnikami. Na planszy układamy 32 żetony z nadrukowanymi 8 rodzajami warzyw, powtarzającymi się czterokrotnie. Zadaniem gracza jest zebranie do koszyka warzyw tak, aby nie powtórzył 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".	1
	63. Słucham, wiem, odczytuję - płyty CD	Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy	1



		np. odgłosy zwierząt domowych, czynności domowych.	
64.	Słucham , wiem, odczytuję - plansze	Zestaw 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 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1
65.	Dźwiękowe sześciiany –	Zestaw 16 dźwiękowych kostek wykonanych z wysokiej jakości tworzywa. Jedna ścianka zrobiona jest z przezroczystego pleksi. 7 par sześcianów (niebieskie i żółte) 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 zaglądnania przez szybkę do wnętrza. Sześciiany 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: 5 x 5 cm.	1
66.	Pudełeczka dźwięku	Zestaw 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: 67 x 6,7 x 4,7 cm, podstawka: 2,3 x 14,8 x 28,5 cm. Pudełeczka są wykonane bez użycia gwoździków, co gwarantuje bezpieczną zabawę.	1
67.	Wdech i wydech	Pakiet zawiera 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
68.	Pomoc logopedyczna – typu Logopedyczne rybki lub równoważna	W zestawie 54 magnetyczne "rybki" 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
69.	Pomoc logopedyczna – typu Logopedyczne rybki lub równoważna	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" 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
70.	Pomoc logopedyczna – typu Logopedyczne rybki lub równoważna	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" z trudnymi wyrazami zawierającymi głoski dentalizowane: s, z, c, dz, sz, ż, cz, dź, 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
71.	Pomoc logopedyczna – typu Logopedyczne rybki lub równoważna	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" 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



72.	Pomoc logopedyczna – typu Logopedyczne rybki lub równoważna	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" 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
73.	Pomoc logopedyczna – typu Logopedyczne rybki lub równoważna	W zestawie 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
74.	Wibrator + dwie łopatki do ćw. logopedycznych	Wibrator logopedyczny SQ pen REREK. Amplituda 0,6 cm, zasilany baterią 1,5 Volt jest skutecznym źródłem rezonansu mechanicznego, dzięki któremu można wywoływać głoskę r. W zestawie dwie łopatki: miękka i twarda.	1
75.	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.	1
76.	Gra edukacyjna – typu Schattenmemo płytki zadaniowe lub równoważna	Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościernymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	1
77.	Gra edukacyjna – typu Schattenmemo plansza zadaniowa lub równoważna	Duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł.17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościernymi i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	1
78.	Ekran	Ekran ścienna-sufitowy, elektrycznie rozwijany 2x3 m, powierzchnia robocza 236 x 175 cm, ekran biały matowy z czarnym obramowaniem,. Kaseta o przekroju kwadratowym wykonana z profilu aluminiowego malowanego na kolor biały.	1
79.	Projektor krótkoogniskowy (NEC M260XS)	Charakterystyka projektora: automatyczna i ręczna korekcja efektu trapezowego (V=+/-20°); Automatyczny start i automatyczne wyłączenie; Automatyczny tryb ECO; Blokada klawiszy OSD; Funkcja Direct Power-Off; Funkcja lupy; Funkcja wirtualnego pilota; Gniazdo zabezpieczające typu K-Slot; Korekcja koloru ściany; Licznik Carbon savings; Menu OSD w 27 językach; Opcjonalne logo użytkownika; Opcjonalne złącze WLAN; przeglądarka na USB dla plików JPEG; Symulacja standardu DICOM ; Szybki start i szybkie wyłączenie; Timer czasu wyłączenia; Transmisja kontentu przez sieć; Tryb High-altitude; Zabezpieczenie hasłem; Zabezpieczenie przed nieautoryzowanym użyciem; Zarządzanie kolorem; Zdalne sterowanie i zarządzanie przez LAN i interfejs RS232.	1
80.	Laptop	Parametry : ekran 15,6 cala, rozdzielczość 1600 x 900 pikseli, pamięć RAM 4 GB, pojemność dysku 500 GB, ekran dotykowy - nie, system operacyjny WINDOWS 7	1



Zajęcia socjoterapeutyczne i psychoedukacyjne dla dzieci z zaburzeniami komunikacji społecznej	81. Gra edukacyjna - Ślimak lub równoważna	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 brązowe kotećki (w zestawie przynajmniej 70 szt.). Uczy komunikacji i prawidłowych relacji z rówieśnikami.	2
	82. Gra edukacyjna - Kółko i krzyżyk	Gra umieszczona w drewnianym pudełku, zawiera 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
	83. Pomoc dydaktyczna - Stadion piłkarski lub równoważna	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
	84. Klocki typu "Koggi" lub równoważne	Zestaw 3 klocków typu Lego, 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
	85. Klocki typu "Koggi" lub równoważne	Zestaw 3 klocków typu Lego, 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
	86. Klocki typu "Koggi" lub równoważne	Zestaw 2 klocków typu Lego, 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
	87. Klocki typu "Koggi" lub równoważne	Zestaw 3 klocków typu Lego, 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
	88. Klocki typu "Koggi" lub równoważne	Zestaw 4 klocków typu Lego, 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
	89. Klocki typu "Koggi" lub równoważne	Zestaw 2 klocków typu Lego, 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
	90. Duże podłogowe domino	Zestaw 28 dużych, podłogowych dywaników – kostek domina do gier i zabaw edukacyjnych. Każda kostka jest podgumowana, wym. 10,5 x 21 cm. Całość zapakowana w plastikowy pojemnik o wym. 37 x 25 x 6,5 cm	2
	91. Układanka emocje	W zestawie układanki jest 21 elementów o wym. 22,5 x 22,5 x 4,5 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



92.	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. 140 x śr. 200 cm	2
93.	Kanion z blatem - konstrukcja do działań	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
94.	Kanion z blatem - 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
95.	Kanion z blatem - 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.	1
96.	Gra edukacyjna typu kreativmemo II - wkłady zadaniowe lub równoważna	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.	2
97.	Gra edukacyjna typu kreativmemo II - plansza zadaniowa lub równoważna	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...	2
98.	Mozaika pojedyncza typu Puzzelator lub równoważna	12 obustronnie gumowych, miękkich, gładkich płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki obustronnie antypoślizgowe do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościeralny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenie mozaik, oraz lustrzanych wzorów.	1
99.	Mozaika podwójna typu Puzzelator lub równoważna	14 gumowych obustronnie płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki miękkie, antypoślizgowe, do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościeralny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Na spodniej, ciemnej części płytki, można rysować kredą nowe zadania np. literki w ruchu. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej. Kostka, z pojedynczymi i podwójnymi kolorami..	1
100.	Gra edukacyjna typu Puzzelator karty zadaniowe lub równoważna	Minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm, wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego, odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościeralny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	1



101. Gra edukacyjna typu Puzzelator elementy do działań lub równoważna	Drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i do 30 cm na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	1
102. Teatrzyk	Kolorowy teatrzyk o wymiarach nie mniejszy niż 94 x 78 x 22 cm, wykonany z trwałego tworzywa sztucznego o podwójnych ściankach wypełniony w środku powietrzem, lekki umożliwia dzieciom łatwe przenoszenie. Z tyłu teatrzyku para ruchomych drzewiczek stanowi podpórkę konstrukcji a zarazem imitujące kasę biletową	1
103. Kurtyna, oświetlenie, 2 pacynki	Zestaw akcesoriów do teatrzyku: oświetlenie typu LED z wyłącznikiem zasilane 3 bateriami AAA – niezłączone w zestawie, ruchoma czerwona dwuczęściowa kurtyna, 2 welurowe pacynki: chłopiec i dziewczynka o wysokości nie mniejszej niż 20 cm.	1
104. 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 30 cm	5
105. 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 rehabilitacyjnej producent stosuje miękkie granulaty piankowo - styropianowy lub piankę, dzięki czemu możemy być pewni bezpieczeństwa każdego malucha.	5
106. Układanki edukacyjne typu Schubitrix lub równoważne	Gra typu Schubitrix oparta jest na zasadach domina. Zestaw składa się z 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 2 gry z różnymi poziomami trudności.	1
107. Chusta klanza 2 m z zestawem zabaw	Kolorowa chusta o średnicy 2 m, wykonana z mocnego materiału, ilość uchwytów – 24. Na chustę składa się 12 pól o kształcie zbliżonym do trójkąta, w sześciu kolorach: żółtym, pomarańczowym, czerwonym, fioletowym, niebieskim i zielonym. 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
108. Spadochron	Lekka i kolorowa chusta animacyjna / spadochron o średnicy 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
109. Gra edukacyjna - Buziaki śmieszaki	Gra edukacyjna rozwijająca pamięć, spostrzegawczość, zdolność kojarzenia. 18 buziek podzielonych na trzy części każda to aż 5832 kombinacji ułożenia różnych, najdziwniejszych smutasków i śmieszaków. Całość zapakowana w kolorowe kartonowe pudełko.	1
110. Rozwiązujemy konflikty -	Kolorowe ilustracje opisujące sytuacje konfliktowe. Ilustracje do dwóch zagadnień/kompletów. Każdy komplet zawiera (30 kolorowych kart tworzących 7	1



	szkoła	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.	
	111. Rozwiązujemy konflikty - dom	Kolorowe ilustracje opisujące sytuacje konfliktowe. Ilustracje do dwóch zagadnień/kompletów. Każdy komplet zawiera (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
	112. Rozwiązujemy konflikty - kłamstwa	Kolorowe ilustracje opisujące sytuacje konfliktowe. Ilustracje do dwóch zagadnień/kompletów. Każdy komplet zawiera (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
	113. Tablica interaktywna typu ip board 77" lub równoważna	Przekątna tablicy 77 cali, obszar roboczy (mm) 1456x1091, proporcje obrazu 4:3 • Technologia elektromagnetyczna pasywna • Zgodność z systemami operacyjnymi: Windows 2000/XP/32 bits Vista/7, Linux, MacOS • Podłączenie do komputera / zasilanie port USB • Rozdzielczość 8192x8192 • Dokładność (+/-) 0,05mm • Prędkość odczytu współrzędnych 260 współrzędnych na sekundę • Powierzchnia tablicy bardzo wytrzymała powierzchnia PVC • Rozdzielczość lpi/dpi 1000 linii na cal / 16 000 dpi • Wymiary tablicy (mm) 1548x1210x55 • Waga tablicy (kg) 16 • Gwarancja 4 lata • Gwarancja na pisaki elektroniczne 3 lata w przypadku uszkodzenia błyskawiczna wymiana w ciągu 48 godzin • Akcesoria standardowe 2 pisaki elektroniczne, kabel USB, uchwyt na pisaki, oprogramowanie, instrukcja obsługi w języku polskim • Akcesoria opcjonalne elektroniczny wskaźnik teleskopowy, podstawa jezdna do tablic	1
	114. Projektor krótkoogniskowy (NEC M260XS)	Charakterystyka: automatyczna i ręczna korekcja efektu trapezowego (V=+/-20°); Automatyczny start i automatyczne wyłączenie; Automatyczny tryb ECO; Blokada klawiszy OSD; Funkcja Direct Power-Off; Funkcja lupy; Funkcja wirtualnego pilota; Gniazdo zabezpieczające typu K-Slot; Korekcja koloru ściany; Licznik Carbon savings; Menu OSD w 27 językach; Opcjonalne logo użytkownika; Opcjonalne złącze WLAN; przeglądarka na USB dla plików JPEG; Symulacja standardu DICOM ; Szybki start i szybkie wyłączenie; Timer czasu wyłączenia; Transmisja kontentu przez sieć; Tryb High-altitude; Zabezpieczenie hasłem; Zabezpieczenie przed nieautoryzowanym użyciem; Zarządzanie kolorem; Zdalne sterowanie i zarządzanie przez LAN i interfejs RS232.	1
	115. Laptop	Parametry: ekran 15,6 cala, rozdzielczość 1600 x 900 pikseli, pamięć RAM 4 GB, pojemność dysku 500 GB, ekran dotykowy - nie, system operacyjny WINDOWS 7	1
Gimnastyka korekcyjna dla dzieci z wadami postawy	116. Sprzęt sportowy - Kroczi 1 komplet lub równoważny	Zestaw 4 „puszek” wykonanych z tworzywa sztucznego z zamykanym dnem, na którym znajduje się gumowy ślad zwierzęcia, do puszek doczepiony podwójny sznurek. Kroczi ćwiczą równowagę, prawidłową postawę rozpoznawanie dźwięków.	4



117.	Talerz równoważny - tarcza obrotowa lub równoważny	Drewniana tarcza obrotowa, o średnicy nie mniejszej niż 51 cm z 4 wydrążonymi uchwytnymi Wierzchnia część posiada antypoślizgową powierzchnię. Integralna część do metalowej tarczy. Zadaniem przyrządu jest nauka utrzymania prawidłowej postawy napinanie różnych partii mięśni.	4
118.	Talerz równoważny - podstawa	Metalowa podstawa do tarczy, na czterech ramionach o długości ramienia nie mniejszej niż 24 cm wsparte na szerokich, podwójnych nóżkach o wysokości nie mniejszej niż 10 cm, zakończone gumowymi, antypoślizgowymi nakładkami. W środku konstrukcji znajduje się trzon z łożyskiem kulkowym wprawiający podstawę talerza w ruch obrotowy	4
119.	Kule rehabilitacyjne 6 szt.	Komplet 6 kul rehabilitacyjnych. Trzy kule o różnej wadze od 1 do 2 kg, wielkości i kolorze powtórzone podwójnie z gumowego materiału wypełnione piaskiem kwarcowym. Ćwiczenia mięśni pleców prawidłowej postawy. Dołączona instrukcja i przykłady ćwiczeń	3
120.	Maty do ćwiczeń	bezpieczne, grubości 2 cm maty doskonale do wykorzystania w ćwiczeniach ruchowych i gimnastycznych. W komplecie 4 szt. kwadratów o wymiarze 1 szt. 60 x 60 cm (z wypustkami 62 cm)	4
121.	Sprzęt sportowy – typu Platforolka - platforma	Okrągła o średnicy nie mniejszej niż 60 cm drewniana platforma. Krawędź zakończona oponą. Przyrząd do terapii zaburzeń sensorycznych	4
122.	Sprzęt sportowy typu Platforolka - rolki lub równoważny	4 kółka, na metalowej podstawie, gumowe, skrętne we wszystkie strony. Integralna część do drewnianej platformy.	4
123.	Sprzęt sportowy - Kamienie rzeczne	Różnorodne kolorystycznie i wielkościami stopnie z tworzywa sztucznego, imitujące prawdziwe kamienie. Zadaniem uczestnika zabawy jest przeskakiwanie z kamienia na kamień z zachowaniem równowagi. Gra ćwiczy koordynację ruchową, równowagę oraz gibkość. Elementy od spodu zabezpieczone gumowymi podkładkami uniemożliwiającymi przesuwanie się podczas zabawy. <ul style="list-style-type: none">• 3 duże kamienie (wym. 36 x 36 x 36 cm, wys 8,5 cm)• 3 małe kamienie (wym. 25 x 25 x 25 cm, wys. 4,5 cm)	2
124.	Sprzęt sportowy - Tunel	Długość tunelu nie mniejsza i nie większa niż 280 cm, średnica 53 cm posiada specjalne obręcze umożliwiające tworzenie zakrętów.	1
125.	Pomoc edukacyjna - Tęczowe liny z zapięciem lub równoważna	Zestaw 7 kolorowych trójwarstwowych lin, miękkich w dotyku dla rąk i nóg. Grubość lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalającym na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Liny pozwalają na układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, ćwiczą równowagę, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	2
126.	Tęczowe liny	24 linowe miękkie krążki w dwóch kolorach, o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozdzielalnym klipsem. Lina przyjemna w dotyku, trójwarstwowa.	2



	krążki	Krążki umożliwiają odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane. lateralizację, precyzję ruchu i umiejętności zręcznościowe.	
127.	Zestaw sprawnościowy - skoczek	Bezpieczny klocek piankowy, o grubości nie mniejszej niż 7 cm. Ze względu na bezpieczeństwo podczas wykonywania ćwiczeń, długość styczna z podłożem nie mniejsza niż 20 cm. Do klocka przymocowana gruba, elastyczna linka z uchwytem, która umożliwia ćwiczenia skłonów, ćwiczenia rozciągające, angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców.	3
128.	Zestaw sprawnościowy - zestaw balansujący	Zestaw ponad 24 elementów wykonanych z pianki z elementami tworzywa sztucznego. Uczy działania w grupie, porozumiewania się, precyzji ruchu i orientacji przestrzennej. Całość zawiera: 2 komplety zajęczków, komplet 10 jajeczek, komplet dysku balansującego. Wszystkie elementy umieszczone są w poręcznym trwałym pojemniku.	3
129.	Klocki kształtki - prostopadłości	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
130.	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
131.	Klocki kształty - sześciiany	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
132.	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
133.	Materac 2 - częściowy	Materac o wymiarach nie mniejszych niż 170 x 65 x 5 składany - dwuczściowy., po złożeniu możliwość spięcia materaca rzepami. Wykonany z wysokiej jakości pianki poliuretanowej, która nie ulega deformacji, obsyty kolorowym, mocnym skajem. Całość obszyta mocnymi i gęstymi szwami	6
134.	Piłka z kolecami	Piłka z kolecami o śr 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
135.	Piłka 45 cm	Piłka gimnastyczna o śr. 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
136.	Piłka 55 cm	Piłka wzmacnia mięśnie grzbietu, zwiększa ruchomość w stawach, poprawia koordynację, pomaga w korekcji wad postawy. Doskonałe do wykorzystania w	2



		zajęciach gimnastycznych oraz korekcyjnych.	
	137. Piłka kangurek	Piłki gimnastyczne z typu Kangaroo wyposażone w uchwyty wykorzystywane w terapii dziecięcej oraz w treningu ogólnorozwojowym, wymiary 45 cm	2
	138. Ringo 4 szt.	śr. zewn.17 cm. Przyrząd do urozmaicenia ćwiczeń, zaznaczania linii środkowej ciała, do ćwiczeń antygravitacyjnych przy korekcji postawy.	2
Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie zdolnych - języki obce	139. Plansze dydaktyczne - język angielski (6 szt.)	Komplet 6 plansz dydaktycznych o wymiarach nie mniejszych niż 70 x 100 cm. W skład kompletu wchodzi tablice o tytule: The alphabet, Professions, Home, Fruits and vegetables, Animals, Numbers).	1
	140. 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
	141. 101 produktów - nauka słówek	Zestaw pomocny w nauce języka obcego i nauce prawidłowego odżywiania się. Składa się ze 101 produktów imitujących żywność wykonanych z tworzywa sztucznego umożliwiającego łatwe utrzymanie zestawu w czystości	2
	142. Angielskie słówka	Gra typu memo. Rozwija pamięć, uczy koncentracji, umożliwia naukę 35 angielskich słówek. Zestaw zawiera 70 kartoników pogrupowanych w pary oraz mini słowniczek z popularnymi angielskimi słówkami z zapisem wymowy.	1
	143. Program słówka i zwroty - podstawy języka angielskiego	Program komputerowy – słówka i zwroty język angielski - 30 scenariuszy zajęć lekcyjnych, 10 gier edukacyjnych, 200 kolorowanek do wydruku, 500 interaktywnych ćwiczeń	1
	144. Angielski sklepik - gra	Gra rozwija pamięć, zdolność kojarzenia, uczy języka angielskiego za pomocą skojarzeń: obraz, zapis, wymowa. Zestaw zawiera dwustronną planszę, 70 kolorowych kartoników, słowniczek z nazwami produktów spożywczych wraz z uproszczonym zapisem fonetycznym.	1
	145. Lotto Animals - 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 23,5 cm x 16 cm, 48 dwustronnych tafelków o wym. 4,8 cm x 4,8 cm, instrukcja gier	1
	Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów wybitnie, szczególnie uzdolnionych - matematyczno - przyrodniczych	146. Zegar tarcza demonstracyjna + 24 zegary małe	Tarcze zegarowe zbudowane z systemem kół zębatach, dzięki czemu automatycznie zachowuje relacje minut i godzin w trakcie ćwiczeń zawiera: 1 tarczę demonstracyjną oraz 24 tarcze ćwiczeniowe
147. Chrońmy nasze środowisko zestaw 7 plansz		7 plansz o różnorodnej tematyce związanej ze środowiskiem wielkość minimum 35 x 50, 32 karty, 63 elementy ruchome, poradnik metodyczny.	1



148.	Mikroskop	Mikroskop głowica binokularowa płynna regulacja rozstawu źrenic, zakres powiększeń 40x-400x obiektywy 4x,10x,40x ,stolik krzyżowy XY, obrotowa diafragma pięcio-zakresowa, okulary: szerokokątne H10x, miska rewolwerowa trójobiektywowa, płynne oświetlenie preparatu przy użyciu diody LED, stolik przedmiotowy płaski z łapkami do mocowania preparatu, całość w steropianowym opakowaniu i kartonie, waga 1,5 kg, instrukcja w j. polskim.	1
149.	Zestaw preparatów do mikroskopu (50 szt.)	Zestaw 50 szt. wysokiej jakości preparatów biologicznych zapakowanych w plastikowe pudełko. Zestaw zawiera zarówno tkanki roślinne jak i zwierzęce m.in. Tylne odnóże pszczoły miodnej, Korzeń młodej wyki, Pędzlak (rodzaj grzybów), Sklereidy, Liść bobu.	1
150.	Encyklopedia - Mózg elektroniczny	zabawka edukacyjna dla najmłodszych. W skład zabawki 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 33x27x5cm	1
151.	Globus polityczny 22 cm	Duży globus z mapą polityczną o średnicy nie mniejszej niż 22 cm.	1
152.	Korpus człowieka model anatomiczny	Model o wysokości nie mniejszej niż 42 cm, 11 elementów, głowę można otworzyć. Model anatomiczny przedstawiający korpus i najważniejsze organy wewnętrzne człowieka. Wykonany z solidnego tworzywa.	1
153.	Anemometr	Wymiar nie mniejszy niż 28 x 19 cm. Urządzenie wskazuje prędkość wiatru (odczyt w m/s skali Beauforta). Można go trzymać w ręku lub zamocować	1
154.	Gra edukacyjna - Jakie to flagi lub równoważna	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
155.	Gra edukacyjna - Dookoła świata z Martyną Wojciechowską lub równoważna	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 Martyny, 3 pionki, kostkę z oczkami, kostkę z cyframi, 40 żetonów, klepsydę, notes, książeczkę "Notatki z podróży".	1
156.	8 brył geometrycznych i ich siatki	8 brył przezroczystych z ruchomą podstawą, 8 kolorowych siatek do składania, wysokości brył: 7,6 cm, umieszczone w kartonie, instrukcja metodyczna	1
157.	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
158.	Doświadczenia	Produkt zawiera komplet podstawowych materiałów, umożliwiające rozpoczęcie pierwszej hodowli roślin i przeprowadzenie eksperymentów z botaniki. Pudełko	3



	z Botaniki	zawiera m.in. szklarnię z filtrami i wywietrznikami, nasiona kukurydzy, fasoli, groszku, dyni Halloween i nasturcji, minimum 5 szt. kapsulek ziemi i torfu, 5 doniczek, szkło powiększające, pipetę do podlewania, gąbkę do kielkowania, karty do gry i nauki rozpoznawania drzew.	
	159. 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 spektakularny 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 półkulę wyświetlającą najważniejsze gwiazdozbiory. Wymiary: 34 x 26 x 17 cm	1
	160. Pomoc edukacyjna typu Sekrety elektroniki – 180 kombinacji lub równoważna	Ponad 180 eksperymentów. Wszystkie elementy wchodzące w skład zestawu są zaprojektowane w sposób umożliwiający ich bezproblemowe i bezpieczne łączenie za pomocą zaciskanych złączek.	5
	161. 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
	162. Deszczomierz	Wymiary nie mniejsze niż 16 x 8 cm. Dokładny pomiar opadów Skala w milimetrach, pokrywka.	1
	163. Gra edukacyjna typu Quatrata - drewniane plansze lub równoważna	2 drewniane plansze o wymiarach nie mniejszych niż 36 x 16 cm. Na zewnątrz, na najdłuższych krawędziach dwustronne oznaczenia liczbowe od 1 do 13. W środku planszy wnętrza z podziałką na kwadratowe pola. 4 drewniane ograniczniki do plansz. W zestawie przynajmniej 4 różnorodne bryły składające się z wielokrotności trzech sześcianów i 10 sześcianów pojedynczych. Jednostką bryły jest sześcian o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi.	2
	164. Gra edukacyjna typu Quarta - kolorowe sześciany lub równoważne	Zestaw 40 drewnianych, różnokolorowych brył geometrycznych, w tym 15 z nich z niepowtarzalnym kształtem powtórzonym przynajmniej dwukrotnie. Jednostką bryły jest sześcian o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. Każda bryła stanowi jego wielokrotność dwu-, trzy-, cztero- i pięciokrotnie. Bryła składająca się z cztero- i pięciokrotności sześcianu jest przedstawiona przynajmniej w czterech różnych konfiguracjach. Segregowanie brył wg określonych cech, wyobraźnia przestrzenna.	2
	165. Gra edukacyjna typu Quatrata - karty	60 kwadratowych kart zadaniowych (gruba tektura) o wymiarach boku nie mniejszym niż 10 cm, ze wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. Całość zapakowana w duże, drewniane lakierowane pudełko.	2



	zadaniowe lub równoważne		
166.	Program Multimedialny Edusensus - Uczeń zdolny lub równoważny	Program Multimedialny <i>Uczeń zdolny</i> zawiera 5 bloków tematycznych. Każdy z nich oferuje różne treści, które mogą być wykorzystane w realizacji następujących projektów edukacyjnych 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
167.	Układanka edukacyjna typu Piekisi lub równoważna	Ponad 90 kształtek o formie wklęsło – wypukłej posiadających otwór, wykonanych z naturalnego materiału. Minimum 8 pojedynczych pałeczek z kolorowymi rączkami, 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, utrwała pojęcia: wypukłe, wklęsłe.	2
168.	Logigram diagramy (Logiczny diagram nawiązujący do klocków Dienes)	3 drewniane, kwadratowe plansze dla trzech grup, każda o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm i nie większym niż 40 cm, tak, aby swobodnie pracować na stole uczniowskim. Każda z plansz podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościeralnymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów, nauka pracy w grupach, rywalizacja.	2
169.	Logigram szablony	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm, ale nie większej niż 40 cm, z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościeralnymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	2
170.	Logigram karty matematyczne	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
171.	Logigram figury zadaniowe	Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	2
172.	Gra edukacyjna typu Felix lub	Ponad 120 kołeczków z tworzywa sztucznego w 4 kolorach zakończonych kulką. Duża, okrągła drewniana plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm, podzielona na cztery kolorowe strefy. Na całej planszy znajduje się ponad 100 otworów a pośrodku	2



	równoważna	planszy duży, kwadratowy otwór do przechowywania kołeczek. 2 kości z oczkami i jedna kostka z kolorami do działań matematycznych. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania.	
173.	Szachowy skoczek - skoczki	Zestaw 28 drewnianych skoczków, o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm, w dwóch kolorach minimum po 14 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia-rowki o różnym układzie linii: 10 skrzyżnych, 6 prostych, 12 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry.	1
174.	Szachowe skoczki plansza	Drewniana, kwadratowa plansza o boku nie mniejszym niż 50 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 4 cm i głębokości 2 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków. 12 drewnianych pionków o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm z rowkami o różnym układzie linii. Umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną zmysł obserwacji, koncentrację.	1
175.	Szachowy skoczek - skoczki	Zestaw 22 drewnianych skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Gra rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa.	1
176.	Szachowe skoczki plansza	Drewniana, kwadratowa plansza o wymiarach boku nie mniejszych niż 30 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 2 cm i głębokości 1,5 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach skoczków. 10 drewnianych pionków z rowkami o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przystawiając w myślach skoczki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu.	1
177.	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
178.	Schody liczby - zestaw liczb	20 drewnianych, prostokątnych płytek o wysokości nie mniejszej niż 7 cm. Na dziesięciu płytkach znajdują się duże, czytelne cyfry od 1 do 10. Pozostałe 10 płytek posiada różnokolorowe, wyżłobione otwory, których ilość odpowiada wartościom cyfr od 1 do 10, dzięki czemu nawet dziecko słabo widzące, może sprawdzić poprzez dotyk, jaka to wartość. 45 kolorowych, kwadratowych, drewnianych płytek z otworem. Całość zamknięta w dużym drewnianym pudełku. Tworzenie prostych działań matematycznych, szukanie własnych rozwiązań przy zastosowaniu metody prób i błędów.	1
179.	Schody liczby- plansza z kołeczkami	Duża lakierowana, drewniana plansza o długości nie mniejszej niż 50 cm. W górnej części planszy umieszczone kołeczki: trzy najniższe zamocowane na stałe, pozostałe siedem ruchomych, zamocowanych za pomocą gumki. 10 drewnianych, kwadratowych, różnokolorowych płytek o boku nie mniejszym niż 3,5 cm z dziurką w środku. Rozpoznawanie kolorów, wykonywanie działań matematycznych, stopniowanie wartości większe-mniejsze.	1
180.	Liczby puzzle	10 drewnianych kolorowych liczb od 1 do 10 składających się z ilości elementów/puzzli, jaką jest wartość danej cyfry. Każdej cyfrze odpowiada tylko jeden kolor. Na każdym elemencie danej liczby jest namalowany identyczny obrazek, mający cechy wspólne do wartości tej cyfry. Utrwala znajomość liczb, szukanie cech wspólnych i tworzenie zbiorów. Dodatkowe drewniane małe patyczki jako liczniki wyznaczają funkcje liczenia.	2
181.	Miasto liczb	10 konturowych drewnianych cyfr nie mniejszych niż 12 cm, w nich wyżłobione „oczka” w ilości, jaką przedstawia wartość cyfry. Ponad 10 dwukolorowych płytek z wyżłobionymi symbolami cyfr, do których można dopasować kontury cyfr. Do nauki tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych na płytkach znajduje się graficzne	2



		oznaczenie w formie kolorowego, ukośnego paska, który jest tym szerszy na płytce, im wyższa wartość cyfry. 50 guziczków - koralików. Całość umieszczona w drewnianym pudełku.	
182.	Liczydło liczb w kolorach	Zestaw 44 drewnianych klocek umieszczonych w drewnianym poręcznym pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i 2 cm szerokość. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwi naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych.	2
183.	Liczydło z podziałką	Drewniana plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm oparta na dwóch ruchomych wspornikach. 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. 12 drewnianych, różnokolorowych klocek o różnej długości, z oznaczeniem liczbowym i podziałką na jednostki. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokości i 2 cm szerokości.	2
184.	Fala matematyczna plansza zadaniowa	Drewniana plansza nie krótsza niż 120 cm z pofalowaną wewnątrz powierzchnią, z sześcioma dołkami, wykonaną ze śliskiego tworzywa sztucznego. Na bokach planszy naniesiona numeracja dołków od 1 do 6: z jednej strony cyfry arabskie, z drugiej strony planszy ich odpowiedniki w postaci graficznej - kolorowe wartości oczek. 1 drewniana, lakierowana kula o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 1 kula z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Rozpoznawanie cyfr, wykonywanie zadań matematycznych w ruchu i działań w pamięci. Ćwiczenie szacowania sił oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej.	2
185.	Fala matematyczna kule do logopedii	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 umożliwi ważenie materiałów sypkich, płynnych lub stałych do 1 litra. Wykonana z trwałego i estetycznego tworzywa.	2
186.	Ułamki klocki z podziałką	Zestaw 25 dużych, drewnianych klocek. Każdy klocek posiada otwór pozwalający na nawlekanie go na trzpień i prezentację działań dla wieloosobowej grupy. Zapis ułamka znajduje się na każdej ściance klocka w 4 różnych formach, jako: ułamek w formie graficznej, ułamek zwykły, dziesiętny i jako procent.	2
187.	Ułamki plansza	Drewniana podstawa o długości nie mniejszej niż 54 cm, z zamocowanymi na stałe 8 długimi drewnianymi słupkami, każdy minimum 20 cm wysokości. Umożliwia obrazowe przeprowadzenie prezentacji ułamków, w celu zrozumienia zagadnienia dla dzieci z dysfunkcjami, mających problem z kojarzeniem i prawidłowym widzeniem. Każdy słupek jest równy wysokości klocka o wartości 1, pomaga to wizualnie rozwiązać zadania. 10 klocek z otworem. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent.	2
188.	Pomoc dydaktyczna typu Hip hop 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 parzyste. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu.	1
189.	Pomoc dydaktyczna typu Hip hop płytki liczbowe lub równoważna	Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzyste. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia.	1
190.	Pomoc dydaktyczna typu Hip hop kamienie	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,	1



		nauka prawidłowego odwzorowania w ruchu.	
191.	Pomoc dydaktyczna typu Hip hop płytki symbole	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
192.	Gra edukacyjna - Wieża liczb ; liczby z haczykiem lub równoważna	5 dużych drewnianych klocków o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana trudnościerną farbą cyfra od 1 – 5, na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Od spodu klocki posiadają wydrążony głęboki otwór umożliwiający ustawianie klocków jeden na drugim. Rozpoznawanie cyfr, działania matematyczne w ruchu, integracja w grupie.	2
193.	Wieża liczb	Drewniane koło o średnicy przynajmniej 15 cm z nadrukowanymi na nim kolorowymi cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi linami zakończonymi drewnianymi kulkami. Od spodu koła zamocowany łańcuch zakończony dużym oczkiem umożliwiającym zahaczanie elementów. Duży drewniany klocek o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Uczestnicy podczas ruchu muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzje ruchu.	2
194.	Gra edukacyjna typu Matematyczne kości - zestaw podstawowy	Duże drewniane kości o boku nie mniejszym niż 3 cm i o opływowych kształtach. Trwałe i wyraźne, a przede wszystkim duże oznaczenia pozwalają na przeprowadzenie z dziećmi z różnymi dysfunkcjami prostych działań matematycznych, ćwiczeń logicznego myślenia, segregowanie wg cech. W zestawie przynajmniej 50 szt. kości, minimum 25 szt. z oczkami od 1 do 3, 12 kości z cyframi oraz 13 kości w sześciu kolorach. Lakierowane kości pozwalają do długotrwałego użytkowania. Całość w trwałym opakowaniu.	2
195.	Gra edukacyjna typu Matematyczne kości - zestaw poszerzony	Zestaw 50 dużych drewnianych kości o bokach minimum 3 cm szt. Lakierowane kości o opływowych kształtach. Duże i wyraźne oznaczeniach pozwalają w sposób zabawowy dla dzieci z dysfunkcjami wprowadzać działania na wyższych wartościach oraz ćwiczeń logicznego myślenia. Zestaw 13 kości z trwałym oznaczeniem cyfr arabskich do cyfry 6 i adekwatnie do nich 25 szt. kości z oczkami do 6 oraz 12 kości z sześcioma kolorami. Całość w trwałym opakowaniu.	2
196.	Gra edukacyjna typu Plansze do kości - duże	Plansze drewniane o różnej wielkości i ilości frezowanych trójkątnych otworów. 1 plansza ponad 70 otworów i dł. boku planszy około 50 cm i 2 plansze o dł. boku około 15 cm i przynajmniej 6 otworów. Plansze w kształcie trójkąta równobocznego i grubości nie mniejszej niż 1 cm. Otwory przynajmniej 3 cm w kształcie trójkąta o zaokrąglonych wierzchołkach umożliwiają ułożenie na nich dużych kości tworząc wzory i konstrukcje przestrzenne. Dziecko ćwiczy logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną, precyzję ruchu, segregowanie wg cech. Produkt kompatybilny z kośćmi o boku 3 cm.	2
197.	Gra edukacyjna typu Plansze do kości - małe	Drewniane plansze o kształcie trójkąta równobocznego i grubości nie mniejszej niż 1 cm ze specjalnie frezowanymi dużymi otworami. Otwory przynajmniej 3 cm w kształcie trójkąta o zaokrąglonych wierzchołkach 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. 2 plansze o dł. boku około 30 cm i przynajmniej 20 otworów i 2 plansze o dł. boku około 15 cm i przynajmniej 6 otworów. Produkt	2



		kompatybilny z kośćmi o boku 3 cm.	
	198. Przyroda - program multimedialny Mango PWN - pakiet 3 programów (nieograniczona ilość stanowisk - licencja otwarta dla szkoły)	<p>Pakiet trzech programów multimedialnych, które rozwijają zainteresowania uczniów zjawiskami przyrodniczymi. Jest to licencja otwarta dla szkoły - na nieograniczoną ilość stanowisk.</p> <p>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.</p> <p>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 wskazówek i instrukcji.</p> <p>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</p>	1
Zajęcia dla dzieci z trudnościami z nauką języka angielskiego	199. 101 produktów - nauka słówek	Zestaw pomocny w nauce języka obcego i nauce prawidłowego odżywiania się. Składa się ze 101 produktów imitujących żywność wykonanych z tworzywa sztucznego umożliwiającego łatwe utrzymanie zestawu w czystości	2
	200. Angielskie słówka	Gra typu memo. Rozwija pamięć, uczy koncentracji, umożliwia naukę 35 angielskich słówek. Zestaw zawiera 70 kartoników pogrupowanych w pary oraz mini słowniczek z popularnymi angielskimi słówkami z zapisem wymowy.	1
	201. Program słówka i zwroty - podstawy języka angielskiego	Program komputerowy – słówka i zwroty język angielski - 30 scenariuszy zajęć lekcyjnych, 10 gier edukacyjnych, 200 kolorowanek do wydruku, 500 interaktywnych ćwiczeń	2
	202. Angielski sklepik - gra	Gra rozwija pamięć, zdolność kojarzenia, uczy języka angielskiego za pomocą skojarzeń: obraz, zapis, wymowa. Zestaw zawiera dwustronną planszę, 70 kolorowych kartoników, słowniczek z nazwami produktów spożywczych wraz z uproszczonym zapisem fonetycznym.	1
	203. Loteryjka typu Lotto Animals - 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 23,5 cm x 16 cm, 48 dwustronnych kfelków o wym. 4,8 cm x 4,8 cm, instrukcja gier	1
	204. Plansze dydaktyczne - język angielski (6 szt.)	Komplet 6 plansz dydaktycznych o wymiarach nie mniejszych niż 70 x 100 cm. W skład kompletu wchodzi tablice o tytule: The alphabet, Professions, Home, Fruits and vegetables, Animals, Numbers).	1
	205. Pakiet podstawowy języka angielskiego - licencja	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 umożliwi naukę przez kilku użytkowników.	1



	otwarta	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 wyrażen 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 umożliwi naukę przez kilku użytkowników. Wersja wielostanowiskowa, licencja otwarta dla szkoły - nieograniczona ilość stanowisk.	
Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych - artystycznie	206. Pojemnik na klocki Uśmiechnięta buźka 16 gal.	Pojemny (60 litrowy) plastikowy Uśmiechnięty Pojemnik z pokrywą może służyć jako skrzynia na zabawki, książki lub pościel. Jego sympatyczna buźka zachęci dzieci do prac porządkowych w pokoju zabaw. Mocna konstrukcja z tworzywa zapewnia trwałe użytkowanie z możliwością magazynowania w nim cięższych przedmiotów. Wypukła pokrywa powiększa wewnętrzną przestrzeń schowka. Poręczne uchwyty po bokach pojemnika ułatwiają przenoszenie go. Pojemnik jest zaprojektowany w sposób, który umożliwia ustawianie na nim kolejnych pojemników, co pozwala ekonomicznie wykorzystywać przestrzeń w pokoju. Wymiary: 42cm x64cm x48cm Waga: 2.50 kg Pojemność: 60,8 l	2
	207. Pojemnik na klocki - Uśmiechnięta buźka 34 gal.	Duży (130 litrowy) plastikowy Uśmiechnięty Pojemnik na zabawki z pokrywą może służyć jako skrzynia na zabawki, książki lub pościel. Jego sympatyczna buźka zachęci dzieci do prac porządkowych w pokoju zabaw. Mocna konstrukcja z tworzywa zapewnia trwałe użytkowanie z możliwością magazynowania w nim cięższych przedmiotów. Wypukła pokrywa powiększa wewnętrzną przestrzeń schowka. Poręczne uchwyty po bokach pojemnika ułatwiają przenoszenie go. Pojemnik jest zaprojektowany w sposób, który umożliwia ustawianie na nim kolejnych pojemników, co pozwala ekonomicznie wykorzystywać przestrzeń w pokoju. Wymiary: 61cm x 86cm x 52cm Waga: 4.00 kg Pojemność: 129,2 l.	2
	208. Magiczne kredki	Grube, sześciokątne kredki, o średnicy nie mniejszej niż 1 cm, odporne na łamanie przy upadaniu. Pozwalają na swobodne i łatwe trzymanie. Wytrzymują dużą siłę nacisku podczas wykonywania rysunku przez dzieci z dysfunkcjami. Kredki o trzech różnych funkcjach równocześnie: rysują, malują i tworzą makijaż na ciele. Hipoalergiczne i nietoksyczne. Długość kredki nie mniejsza niż 17 cm. Ilość: 18 szt. w zestawie.	10
	209. Pojemnik do farb	Zestaw minimum 15 pojemników 100 ml do farb i 20 szpatulek z tworzywa sztucznego. Całość mieści się w drewnianym pudełku z 18 przegródkami.	3
	210. Maszyna - Koło do malowania	Zespół dwóch drewnianych kół pasowych, o średnicy jednego koła nie mniejszej niż 21 cm, i średnicy drugiego koła nie mniejszej niż 8 cm, obracających się na stalowych osiach. Koła posiadają na rancie wyżłobienie, po którym przesuwają się gumowy pasek. Koła wprowadzane są w ruch. Można tworzyć formy plastyczne, gdzie materiał tworzenia jest w ruchu.	2
	211. Platforma z osłoną do farb	Drewniana, kolorowa platforma do tworzenia abstrakcyjnych form plastycznych w kształcie lży, o długości minimum 67 cm. Do niej dołączona osłona z tworzywa sztucznego, o długości nie mniejszej niż 140 cm, która uniemożliwia rozpryskiwanie farby.	2
	212. Farba typu Kri Kra Krea lub	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	



	równoważna	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
213.	Farba typu Kri Kra Krea złota lub równoważna	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
214.	Farba typu Kri Kra Krea lub równoważna - srebrna	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
215.	Farba typu Kri Kra Krea lub równoważna - perłowa	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
216.	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.	3
217.	Zestaw materiałów plastycznych część 1	Papier rysunkowy biały A4 - 500 szt., papier rysunkowy kolorowy A4 - 400 szt., papier kolorowy wycinankowy nabłyszczany A3 - 100 szt., bryistol biały A3 - 100 szt., bryistol kolorowy A4 - 100 szt.	1
218.	Zestaw materiałów plastycznych część 2	Klej czarodziejski 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
219.	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 bryistol A3 -10 kol. 100 ark., Zeszyty 16 kartkowe 25 szt	1
220.	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	2



		<p>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.</p> <p>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 należyтым porządku.</p>	
221.	Podgrzewacze 100 szt.	Zestaw 100 szt. tradycyjnych podgrzewaczy.	1
222.	Świece białe 45 szt.	Komplet 45 białych świeczek	1
223.	Plexa do malowania	Pleksi o wymiarach nie mniejszych niż 15 cm x 20 cm; grubość 2 mm, przezroczysta do wykorzystania podczas prac plastycznych.	9
224.	Pędzelki - zestaw 10 szt	Zestaw pędzli w różnych rozmiarach.	1
225.	Rolka papieru (30 cm x 12m)	Rolka papieru samoprzylepnego o wymiarach: szerokość 30 cm , długość 12 metrów, Dzięki specjalnemu klejowi umożliwia przyklejanie całości bądź też kawałków papieru na różnych płaszczyznach np: ściana, z możliwością odklejenia bez ryzyka uszkodzenia płaszczyzny.	2
226.	Arkusz do malowania	Komplet 50 kół z grubego bloku technicznego, o średnicy 36 cm.	2
227.	Koszulka do malowania (1 szt.)	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.GĄSIENICE lub równoważne	4 specjalnie wyprofilowane kolorowe łyżki z naturalnego materiału, o długości nie mniejszej niż 20 cm, do nabierania kulek. Ponad 30 kulek bardzo wyraźnie ponumerowanych od 1 do 9. Manipulowanie kulkami z dobrze widocznymi cyframi pozwala na przeprowadzenie w sposób zabawowy licznych zadań matematycznych. Każda łyżka posiada duży otwór, a w nim zamontowaną na stałe gumkę, umożliwiającą utrzymanie kulki na łyżce i przejście jej przez otwór, 8 wąskich materiałowych tuneli zakończonych pierścieniem z drugiej strony gumką pozwalającą wyciskać kulki. 20 kolorowych drewnianych żetonów z cyframi do tworzenia zadań matematycznych i układania rytmów. Podstawka z minimum 8 otworami na żetony. Całość zapakowana w trwałym opakowaniu.	1



2. WIEŻE lub równoważne	Pomoc dydaktyczna wykonana z bambusa, drewna. Zawiera przynajmniej 10 cienkich listewek posiadających wcięcia służące do nakładania listewek jedną w drugą, tak aby utworzyć planszę w formie kwadratu. Na łączach listewek umieszcza się drewniane wieże o różnej wielkości, kolorze i z wgłębieniem na górze, które pozwala na nałożenie drewnianej kulki. W zestawie znajduje się przynajmniej 25 szt. kulek. Kostka KOLOR i kostka ILOŚĆ urozmaicają i podwyższają stopień trudności wykonania zadania. Do całości dołączono specjalny chwytak, który ćwiczy i usprawnia pracę rąk, koncentrację, cierpliwość i współpracę w grupie. Zawartość umieszczona w wysokiej kolorowej tubie.	1
3. RYBKI lub równoważne	Pomoc dydaktyczna, która doskonali sprawność manualną ręki, jej precyzję i szybkość ruchu, koordynację wzrokowo-ruchową. Uczy rozpoznawania kolorów i kształtów. Narzędziem do ćwiczeń są pałeczki bambusowe, które poprzez specjalne połączenia i wyprofilowanie dają możliwość trzymania i operowania nimi na trzy sposoby: klamerkowy, oburącz i w sposób tradycyjny po chińsku. Ponad 25 bambusowych rybek z ogonkami ułatwiającymi chwycenie kształtki występuje w trzech różnych kształtach, a każdy kształt w 3 różnych kolorach. Kostka z oczkami i kostka oznaczająca kształt rybki. Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie.	1
4. Tangalo lub równoważne	Zestaw 30 sztywnych kart o wymiarach minimum A4 z kolorowymi obrazkami przedstawiającymi różne scenki. Każda karta z kolorowym obrazkiem posiada wycięty fragment, który bez podpowiedzi poprzez logiczne myślenie należy wypełnić klockami z pudełka. Dziecko uczy się dokładności i staranności. Wycięte kontury służą do odrysowania i tworzenia nowych form i obrazów oraz pozwalają na tworzenie opowiadań do obrazka. 2 drewniane pudełka każdy z 7 drewnianymi klockami o różnym kształcie i wielkości. Wielkość pudełka tylko taka, aby pomieściła klocki ułożone koło siebie, tak by nie nachodziły jedno na drugie. To pozwoli na układanie klocków w różnych konfiguracjach.	1
5. SCHATTENMEMO - płytki zadaniowe	Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	1
6. SCHATTENMEMO - plansza zadaniowa lub równoważne	Duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł. 17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościeralnymi i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	1
7. Abecadło-150 liter	Drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i do 30 cm na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	4
8. Tablica z literkami	Podwójna tablica wykonana z masywnego tworzywa sztucznego z zestawem magnetycznych literek i cyferek – minimum 70 szt. 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.	1
9. Teatrzyk	Kolorowy teatrzyk o wymiarach nie mniejszy niż 94 x 78 x 22 cm, wykonany z trwałego tworzywa sztucznego o podwójnych ściankach wypełniony w środku powietrzem, lekki umożliwi dzieciom łatwe przenoszenie. Z tyłu teatrzyku para ruchomych drzwiczek stanowi podpórkę konstrukcji a zarazem imitujące kasę biletową	1
10. Kurtyna, oświetlenie, 2 pacynki	Zestaw akcesoriów do teatrzyku: oświetlenie typu LED z wyłącznikiem zasilane 3 bateriami AAA – niezłączone w zestawie, ruchoma czerwona dwuczściowa kurtyna, 2 welurowe pacynki: chłopiec i dziewczynka o wysokości nie mniejszej niż 20 cm.	1
11. PUZZELATOR - mozaika pojedyncza lub równoważne	12 obustronnie gumowych, miękkich, gładkich płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki obustronnie antypoślizgowe do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościeralny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej m.in. wyciągania obrazu z ciemnego tła, tworzenie mozaik, oraz lustrzanych wzorów.	1



	12. PUZZELATOR - mozaika podwójna lub równoważne	14 gumowych obustronnie płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm. Płytki miękkie, antypoślizgowe, do przeprowadzenia bezpiecznych zadań ruchowych w sali i na boisku. Część płytek posiada jeden trudnościerny, kolorowy trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki, reszta płytki wypełniona jednolitym, ciemnym kolorem. Część płytek posiada dwa trójkąty, których wierzchołki łączą się na środku płytki. Na spodniej, ciemnej części płytki, można rysować kredą nowe zadania np. literki w ruchu. Ćwiczy zaburzenia orientacji przestrzennej. Kostka, z pojedynczymi i podwójnymi kolorami..	1
	13. PUZZELATOR – karty zadaniowe lub równoważne	Minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm, wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego, odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościerny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenia spostrzegania, odwzorowywania i korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	1
	14. PUZZELATOR – elementy do działań lub równoważne	Drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i do 30 cm na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	1
	15. Teczowe liny z zapięciem lub równoważne	Zestaw 7 kolorowych trójwarstwowych lin, miękkich w dotyku dla rąk i nóg. Grubość lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalającym na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Liny pozwalają na układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, ćwiczą równowagę, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	1
	16. Teczowe liny krążki lub równoważne	24 linowe miękkie krążki w dwóch kolorach, o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozzerwalnym klipsem. Lina przyjemna w dotyku, trójwarstwowa. Krążki umożliwiają odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane. Lateralizację, precyzję ruchu i umiejętności zręcznościowe.	1
	17. FAKTUROWE ZGADYWANKI cz. 1 lub równoważne	Służy do stymulacji sensorycznej u dzieci z dysfunkcją narządu wzroku. 14 drewnianych kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. materiał miękki, twardy, puszysty, zbity. Dodatkowo 2 prostokątne, drewniane plansze do wyznaczania zdań o długości nie mniejszej niż 40 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami w których mieszczą się płytki z fakturami.	1
	18. FAKTUROWE ZGADYWANKI cz. 2 lub równoważne	14 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. papier, skóra, papier ścierny, tworzywo sztuczne. Dwie drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 40 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami tak aby zmieścić fakturową płytkę. Ćwiczenia wyobraźni umiejętności rozróżniania szczegółów i współpraca w grupie.	1
	19. FAKTUROWE ZGADYWANKI PLANSZE lub równoważne	12 drewnianych, kwadratowych, płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 6 rodzajów podwójnie powtórzonych. m.in korek, drewno, bambus. Duże drewniane pudełko z przegrodą zamykane wieczkiem. Ćwiczenia pamięci rozróżniania szczegółów, zdolności współdziałania.	1
	20. Laptop	ASUS A54C lub równoważny Matryca 15,6” Procesor: Intel Celeron B815, 1,6 GHz Dysk twardy 500GB Inne: napęd optyczny, kamera, głośniki, mikrofon, WiFi, czytnik kart System operacyjny : Windows 7 Home Premium Oprogramowanie dodatkowe: Oprogramowanie biurowe Microsoft. Oprogramowanie antywirusowe. Oprogramowanie zabezpieczające uczniów przed dostępem do treści niepożądanych	1
2. Zakup zestawów do zajęć z gimnastyki korekcyjnej dla dzieci z wadami postawy.	21. Kroczi 1 komplet lub równoważne	Zestaw 4 „puszek” wykonanych z tworzywa sztucznego z zamykanym dnem, na którym znajduje się gumowy ślad zwierzęcia, do puszek doczepiony podwójny sznurek. Kroczi ćwiczą równowagę, prawidłową postawę rozpoznawanie dźwięków.	1
	22. TALERZ RÓWNOWAŻNY - tarcza obrotowa lub równoważne	Drewniana tarcza obrotowa, o średnicy nie mniejszej niż 51 cm z 4 wydrążonymi uchwytami Wierzchnia część posiada antypoślizgową powierzchnię. Integralna część do metalowej tarczy. Zadaniem przyrządu jest nauka utrzymania prawidłowej postawy napinanie różnych partii mięśni.	1



	23. TALERZ RÓWNOWAŻNY - podstawa lub równoważne	Metalowa podstawa do tarczy, na czterech ramionach o długości ramienia nie mniejszej niż 24 cm wsparte na szerokich, podwójnych nóżkach o wysokości nie mniejszej niż 10 cm, zakończone gumowymi, antypoślizgowymi nakładkami. W środku konstrukcji znajduje się trzon z łożyskiem kulkowym wprawiający podstawę talerza w ruch obrotowy	1
	24. KULE REHABILITACYJNE	Komplet 6 kul rehabilitacyjnych. Trzy kule o różnej wadze od 1 do 2 kg, wielkości i kolorze powtórzone podwójnie z gumowego materiału wypełnione piaskiem kwarcowym. Ćwiczenia mięśni pleców prawidłowej postawy. Dołączona instrukcja i przykłady ćwiczeń	1
	25. MATY DO ĆWICZENI lub równoważne	Bezpieczne, grubości 2 cm maty doskonałe do wykorzystania w ćwiczeniach ruchowych i gimnastycznych. W komplecie 4 szt. kwadratów o wymiarze 1 szt. 60 x 60 cm (z wypustkami 62 cm)	1
	26. PLATFOROLKA - platforma lub równoważne	Okrągła o średnicy nie mniejszej niż 60 cm drewniana platforma. Krawędź zakończona oponą. Przyrząd do terapii zaburzeń sensorycznych	1
	27. PLATFOROLKA - rolki lub równoważne	4 kółka, na metalowej podstawie, gumowe, skrętne we wszystkie strony. Integralna część do drewnianej platformy.	1
	28. Teczowe liny z zapięciem lub równoważne	Zestaw 7 kolorowych trójwarstwowych lin, miękkich w dotyku dla rąk i nóg. Grubość lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalającym na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Liny pozwalają na układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, ćwiczą równowagę, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	1
	29. Teczowe liny krążki lub równoważne	24 linowe miękkie krążki w dwóch kolorach, o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozzerwalnym klipsem. Lina przyjemna w dotyku, trójwarstwowa. Krążki umożliwiają odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane. Lateralizację, precyzję ruchu i umiejętności zręcznościowe.	1
	30. ZESTAW SPRAWNOSCIO WY - skoczek lub równoważne	Bezpieczny klocek piankowy, o grubości nie mniejszej niż 7 cm. Ze względu na bezpieczeństwo podczas wykonywania ćwiczeń, długość styczna z podłożem nie mniejsza niż 20 cm. Do klocka przymocowana gruba, elastyczna linka z uchwytem, która umożliwia ćwiczenia skłonów, ćwiczenia rozciągające, angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców.	1
	31. ZESTAW SPRAWNOSCIO WY - zestaw balansujący lub równoważne	Zestaw ponad 24 elementów wykonanych z pianki z elementami tworzywa sztucznego. Uczy działania w grupie, porozumiewania się, precyzji ruchu i orientacji przestrzennej. Całość zawiera: 2 komplety zajczków, komplet 10 jajeczek, komplet dysku balansującego. Wszystkie elementy umieszczone są w poręcznym trwałym pojemniku.	1
3. Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów wybitnie, szczególnie uzdolnionych - ze szczególnym uwzględnieniem nauk matematycznych o- przyrodniczych	32. QUATRATA - drewniane plansze lub równoważne	2 drewniane plansze o wymiarach nie mniejszych niż 36 x 16 cm. Na zewnątrz, na najdłuższych krawędziach dwustronne oznaczenia liczbowe od 1 do 13. W środku planszy wnęką z podziałką na kwadratowe pola. 4 drewniane ograniczniki do plansz. W zestawie przynajmniej 4 różnorodne bryły składające się z wielokrotności trzech sześcianów i 10 sześcianów pojedynczych. Jednostką bryły jest sześcian o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi.	1
	33. QUATRATA - kolorowe sześciany lub równoważne	Zestaw 40 drewnianych, różnokolorowych brył geometrycznych, w tym 15 z nich z niepowtarzalnym kształtem powtórzonym przynajmniej dwukrotnie. Jednostką bryły jest sześcian o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. Każda bryła stanowi jego wielokrotność dwu-, trzy-, cztero- i pięciokrotnie. Bryła składająca się z cztero- i pięciokrotności sześcianu jest przedstawiona przynajmniej w czterech różnych konfiguracjach. Segregowanie brył wg określonych cech, wyobraźnia przestrzenna.	1
	34. QUATRATA - karty zadaniowe lub równoważne	60 kwadratowych kart zadaniowych (gruba tektura) o wymiarach boku nie mniejszym niż 10 cm, ze wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. Całość zapakowana w duże, drewniane lakierowane pudełko.	1
	35. SEREK lub równoważne	Plansza wykonana z drewna posiadająca ponad 50 otworów, 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



36. PIEKSI lub równoważne	Ponad 90 kształtek o formie wklęsło – wypukłej posiadających otwór, wykonanych z naturalnego materiału. Minimum 8 pojedynczych pałeczek z kolorowymi rączkami, 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, utrwała pojęcia: wypukłe, wklęsłe.	1
37. LOGIGRAM - diagramy lub równoważne	3 drewniane, kwadratowe plansze dla trzech grup, każda o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm i nie większych niż 40 cm, tak, aby swobodnie pracować na stole uczniowskim. Każda z plansz podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościeralnymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów, nauka pracy w grupach, rywalizacja.	1
38. LOGIGRAM - szablony lub równoważne	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm, ale nie większej niż 40 cm, z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościeralnymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	1
39. LOGIGRAM – karty matematyczne lub równoważne	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm, ale nie większej niż 40 cm, z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościeralnymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	1
40. LOGIGRAM- figury zadaniowe lub równoważne	Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawdziwych rozwiązań.	1
41. FELIX lub równoważne	Ponad 120 kołeczków z tworzywa sztucznego w 4 kolorach zakończonych kulką. Duża, okrągła drewniana plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm, podzielona na cztery kolorowe strefy. Na całej planszy znajduje się ponad 100 otworów a pośrodku planszy duży, kwadratowy otwór do przechowywania kołeczków. 2 kości z oczkami i jedna kostka z kolorami do działań matematycznych. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania.	1
42. DUZY SZACHOWY SKOCZEK- skoczki lub równoważne	Zestaw 28 drewnianych skoczków, o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm, w dwóch kolorach minimum po 14 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 10 skrzyżnych, 6 prostych, 12 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry.	1
43. DUZY SZACHOWY SKOCZEK- plansza lub równoważne	Drewniana, kwadratowa plansza o boku nie mniejszym niż 50 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 4 cm i głębokości 2 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków. 12 drewnianych pionków o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm z rowkami o różnym układzie linii. Umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną zmysł obserwacji, koncentrację.	1
44. SZACHOWY SKOCZEK- skoczki lub równoważne	Zestaw 22 drewnianych skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Gra rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa.	1
45. SZACHOWY SKOCZEK- plansza lub równoważne	Drewniana, kwadratowa plansza o wymiarach boku nie mniejszych niż 30 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 2 cm i głębokości 1,5 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach skoczków. 10 drewnianych pionków z rowkami o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przystawiając w myślach skoczki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu.	1



46.SCHODY LICZBY-zestaw liczb lub równoważne	20 drewnianych, prostokątnych płytek o wysokości nie mniejszej niż 7 cm. Na dziesięciu płytkach znajdują się duże, czytelne cyfry od 1 do 10. Pozostałe 10 płytek posiada różnokolorowe, wyżłobione otwory, których ilość odpowiada wartościom cyfr od 1 do 10, dzięki czemu nawet dziecko słabo widzące, może sprawdzić poprzez dotyk, jaka to wartość. 45 kolorowych, kwadratowych, drewnianych płytek z otworem. Całość zamknięta w dużym drewnianym pudełku. Tworzenie prostych działań matematycznych, szukanie własnych rozwiązań przy zastosowaniu metody prób i błędów.	1
47. SCHODY LICZBY- plansza z kółeczkami lub równoważne	Duża lakierowana, drewniana plansza o długości nie mniejszej niż 50 cm. W górnej części planszy umieszczone kółeczki: trzy najniższe zamocowane na stałe, pozostałe siedem ruchomych, zamocowanych za pomocą gumki. 10 drewnianych, kwadratowych, różnokolorowych płytek o boku nie mniejszym niż 3,5 cm z dziurką w środku. Rozpoznawanie kolorów, wykonywanie działań matematycznych, stopniowanie wartości większe-mniejsze.	1
48. LICZBY PUZZLE	10 drewnianych kolorowych liczb od 1 do 10 składających się z ilości elementów/puzzli, jaką jest wartość danej cyfry. Każdej cyfrze odpowiada tylko jeden kolor. Na każdym elemencie danej liczby jest namalowany identyczny obrazek, mający cechy wspólne do wartości tej cyfry. Utrwala znajomość liczb, szukanie cech wspólnych i tworzenie zbiorów. Dodatkowe drewniane małe patyczki jako liczmany wyznaczają funkcje liczenia.	1
49.MIASTO LICZB lub równoważne	10 konturowych drewnianych cyfr nie mniejszych niż 12 cm, w nich wyżłobione „oczka” w ilości, jaką przedstawia wartość cyfry. Ponad 10 dwukolorowych płytek z wyżłobionymi symbolami cyfr, do których można dopasować kontury cyfr. Do nauki tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych na płytkach znajduje się graficzne oznaczenie w formie kolorowego, ukośnego paska, który jest tym szerszy na płytce, im wyższa wartość cyfry. 50 guziczków - koralików. Całość umieszczona w drewnianym pudełku.	1
50.LICZYDLO-liczby w kolorach	Zestaw 44 drewnianych klocków umieszczonych w drewnianym poręcznym pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokości i 2 cm szerokość. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych.	1
51.LICZYDLO-z podziałką	Drewniana plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm oparta na dwóch ruchomych wspornikach. W środku planszy znajduje się wnęką pozwalająca ułożyć klocki z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. 12 drewnianych, różnokolorowych klocków o różnej długości, z oznaczeniem liczbowym i podziałem na jednostki. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokości i 2 cm szerokości.	1
52. FALA MATEMATYCZNA - plansza zadaniowa lub równoważne	Drewniana plansza nie krótsza niż 120 cm z pofalowaną wewnątrz powierzchnią, z sześcioma dołkami, wykonaną ze śliskiego tworzywa sztucznego. Na bokach planszy naniesiona numeracja dołków od 1 do 6: z jednej strony cyfry arabskie, z drugiej strony planszy ich odpowiedniki w postaci graficznej - kolorowe wartości oczek. 1 drewniana, lakierowana kula o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 1 kula z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Rozpoznawanie cyfr, wykonywanie zadań matematycznych w ruchu i działań w pamięci. Ćwiczenie szacowania sił oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej.	1
53.FALA MATEMATYCZNA – kule do logopedii lub równoważne	2 drewniane, specjalnie frezowane, lakierowane kule o średnicy nie mniejszej niż 5 cm. 2 lekkie, różnokolorowe kule z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm, służące do przeprowadzania ćwiczeń wydłużenia fazy wydechowej, precyzję ruchu i szacowanie sił.	1
54.ULAMKI-klocki z podziałką lub równoważne	Zestaw 25 dużych, drewnianych klocków. Każdy klocek posiada otwór pozwalający na nawleknięcie go na trzpień i prezentację działań dla wieloosobowej grupy. Zapis ułamka znajduje się na każdej ścianie klocka w 4 różnych formach, jako: ułamek w formie graficznej, ułamek zwykły, dziesiętny i jako procent.	1



55. ULAMKI- plansza lub równoważne	Drewniana podstawa o długości nie mniejszej niż 54 cm, z zamocowanymi na stałe 8 długimi drewnianymi słupkami, każdy minimum 20 cm wysokości. Umożliwia obrazowe przeprowadzenie prezentacji ułamków, w celu zrozumienia zagadnienia dla dzieci z dysfunkcjami, mających problem z kojarzeniem i prawidłowym widzeniem. Każdy słupek jest równy wysokości klocka o wartości 1, pomaga to wizualnie rozwiązać zadania. 10 klocków z otworem. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent.	1
56. WIEŻA LICZB - liczby z haczykiem lub równoważne	5 dużych drewnianych klocków o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ściance umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana trudnościerną farbą cyfra od 1 – 5, na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Od spodu klocki posiadają wydrążony głęboki otwór umożliwiający ustawianie klocków jeden na drugim. Rozpoznawanie cyfr, działania matematyczne w ruchu, integracja w grupie.	1
57. WIEŻA LICZB - chwytak lub równoważne	Drewniane koło o średnicy przynajmniej 15 cm z nadrukowanymi na nim kolorowymi cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi liniami zakończonymi drewnianymi kulkami. Od spodu koła zamocowany łańcuch zakończony dużym oczkiem umożliwiającym zahaczanie elementów. Duży drewniany klocek o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ściance umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Uczestnicy podczas ruchu muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzje ruchu.	1
58. MATEMATYC ZNE KOŚCI- zestaw lub równoważne	Zestaw 50 dużych drewnianych kości o bokach minimum 3 cm szt. Lakierowane kości o opływowych kształtach. Duże i wyraźne oznaczeniach pozwalają w sposób zabawowy dla dzieci z dysfunkcjami wprowadzać działania na wyższych wartościach oraz ćwiczeń logicznego myślenia. Zestaw 13 kości z trwałym oznaczeniem cyfr arabskich do cyfry 6 i adekwatnie do nich 25 szt. kości z oczkami do 6 oraz 12 kości z sześcioma kolorami. Całość w trwałym opakowaniu.	1
59. MATEMATYCZN E KOŚCI- zestaw lub równoważne	Duże drewniane kości o boku nie mniejszym niż 3 cm i o opływowych kształtach. Trwałe i wyraźne, a przede wszystkim duże oznaczenia pozwalają na przeprowadzenie z dziećmi z różnymi dysfunkcjami prostych działań matematycznych, ćwiczeń logicznego myślenia, segregowanie wg cech. W zestawie przynajmniej 50 szt. kości, minimum 25 szt. z oczkami od 1 do 3, 12 kości z cyframi oraz 13 kości w sześciu kolorach. Lakierowane kości pozwalają do długotrwałe użytkowanie. Całość w trwałym opakowaniu.	1
60. PLANSZE DO KOŚCI- duże lub równoważne	Plansze drewniane o różnej wielkości i ilości frezowanych trójkątnych otworów. 1 plansza ponad 70 otworów i dł. boku planszy około 50 cm i 2 plansze o dł. boku około 15 cm i przynajmniej 6 otworów. Plansze w kształcie trójkąta równobocznego i grubości nie mniejszej niż 1 cm. Otwory przynajmniej 3 cm w kształcie trójkąta o zaokrąglonych wierzchołkach umożliwiają ułożenie na nich dużych kości tworząc wzory i konstrukcje przestrzenne. Dziecko ćwiczy logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną, precyzję ruchu, segregowanie wg cech. Produkt kompatybilny z kośćmi o boku 3 cm.	1
61. PLANSZE DO KOŚCI- małe lub równoważne	Drewniane plansze o kształcie trójkąta równobocznego i grubości nie mniejszej niż 1 cm ze specjalnie frezowanymi dużymi otworami. Otwory przynajmniej 3 cm w kształcie trójkąta o zaokrąglonych wierzchołkach 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. 2 plansze o dł. boku około 30 cm i przynajmniej 20 otworów i 2 plansze o dł. boku około 15 cm i przynajmniej 6 otworów. Produkt kompatybilny z kośćmi o boku 3 cm.	1
62. ZEGAR TARCZA DEMONSTRACY JNA+24 ZEGARY	Tarcze zegarowe zbudowane z systemem kół zębatach, dzięki czemu automatycznie zachowuje relacje minut i godzin w trakcie ćwiczeń. Zestaw zawiera: 1 tarczę demonstracyjną oraz 24 tarcze ćwiczeniowe	1
63. CHRONMY NASZE ŚRODOWISKO, ZESTAW 7 lub równoważne	7 plansz o różnorodnej tematyce związanej ze środowiskiem wielkość minimum 35 x 50, 32 karty, 63 elementy ruchome, poradnik metodyczny.	1



	64. MIKROSKOP	Mikroskop głowica binokularowa płynna regulacja rozstawu źrenic, zakres powiększeń 40x-400x obiektywy 4x,10x,40x ,stolik krzyżowy XY, obrotowa diafragma pięcio- zakresowa, okulary: szerokokątne H10x, miska rewolwerowa trójobiektywowa, płynne oświetlenie preparatu przy użyciu diody LED, stół przedmiotowy płaski z łapkami do mocowania preparatu, całość w styropianowym opakowaniu i kartonie, waga 1,5 kg, instrukcja w j. polskim.	1
	65. ZESTAW PREPARATÓW DO MIKROSKOPU	Zestaw 50 szt. wysokiej jakości preparatów biologicznych zapakowanych w plastikowe pudełko. Zestaw zawiera zarówno tkanki roślinne jak i zwierzęce m.in. Tylne odnoże pszczoły miodnej, Korzeń młodej wyki, Pędziak (rodzaj grzybów), Sklereidy, Liść bobu.	1
	66. GLOBUS FIZYCZNY	Duży globus fizyczny o średnicy nie mniejszej niż 22 cm. Wysokość nie mniejsza niż 30 cm.	1
	67. GLOBUS POLTYCZNY	Duży globus z mapą polityczną o średnicy nie mniejszej niż 22 cm.	1
	68. KORPUS CZŁOWIEKA MODEL ANATOMICZNY	Model o wysokości nie mniejszej niż 42 cm, 11 elementów, głowę można otworzyć. Model anatomiczny przedstawiający korpus i najważniejsze organy wewnętrzne człowieka. Wykonany z solidnego tworzywa.	1
	69. ANEMOMETR	Wymiar nie mniejszy niż 28 x 19 cm. Urządzenie wskazuje prędkość wiatru (odczyt w m/s skali Beauforta). Można go trzymać w ręku lub zamocować.	1
	70. WIATROSKAZ	Prosty, wytrzymały przyrząd do określania kierunku wiatru. Wymiar nie mniejszy i nie większy niż 32 x 22 cm.	1
	71. DESZCZOMIERZ	Wymiary nie mniejsze niż 16 x 8 cm. Dokładny pomiar opadów. Skala w milimetrach, pokrywka	1
	72. LAPTOP	ASUS A54C Matryca 15,6" Procesor Intel Celeron B815, 1,6 GHz Dysk twardy 500GB Inne napęd optyczny, kamera, głośniki, mikrofon, WiFi, czytnik kart System operacyjny System operacyjny: Windows 7 Home Premium Oprogramowanie Oprogramowanie biurowe Microsoft. Oprogramowanie antywirusowe. Oprogramowanie zabezpieczające uczniów przed dostępem do treści niepożądanych	1
4. Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych artystycznie	73. USMIECHNIETA BUZKA 16 GAL.	Pojemnik do przechowywania zabawek o pojemności przynajmniej 60 l. Trwała i bardzo mocna konstrukcja z tworzywa sztucznego. Wypukła pokrywa pozwala na wygospodarowanie dodatkowego miejsca przechowywania.	1
	74. USMIECHNIETA BUZKA 34 GAL.	Duży pojemnik do przechowywania zabawek o pojemności minimum 120l. Trwała i bardzo mocna konstrukcja z tworzywa sztucznego zapewnia długoletnie użytkowanie skrzyni. Wypukła pokrywa pozwala na wygospodarowanie dodatkowego miejsca przechowywania.	1
	75. MAGICZNE KREDKI	Grube, sześciokątne kredki, o średnicy nie mniejszej niż 1 cm, odporne na łamanie przy upadaniu. Pozwalają na swobodne i łatwe trzymanie. Wytrzymują dużą siłę nacisku podczas wykonywania rysunku przez dzieci z dysfunkcjami. Kredki o trzech różnych funkcjach równocześnie: rysują, malują i tworzą makijaż na ciele. Hipoalergiczne i nietoksyczne. Długość kredki nie mniejsza niż 17 cm. Ilość: 18 szt. w zestawie.	5
	76. POJEMNIK DO FARB	Zestaw minimum 15 pojemników 100 ml do farb i 20 szpatulek z tworzywa sztucznego. Całość mieści się w drewnianym pudełku z 18 przegródkami.	1
	77. KOŁO DO MALOWANIA	Zespół dwóch drewnianych kół pasowych, o średnicy jednego koła nie mniejszej niż 21 cm, i średnicy drugiego koła nie mniejszej niż 8 cm, obracających się na stalowych osiach. Koła posiadają na rancie wyżłobienie, po którym przesuwają się gumowe paski. Koła wprowadzane są w ruch. Można tworzyć formy plastyczne, gdzie materiał tworzenia jest w ruchu.	1
	78. PLATFORMA Z OSŁONA DO FARB	Drewniana, kolorowa platforma do tworzenia abstrakcyjnych form plastycznych w kształcie ły, o długości minimum 67 cm. Do niej dołączona osłona z tworzywa sztucznego, o długości nie mniejszej niż 140 cm, która uniemożliwia rozpryskiwanie farby.	1



79. FARBA KRI KRA KREA – biała 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
80. FARBA KRI KRA KREA – żółta 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
81. FARBA KRI KRA KREA – pomarańczowa 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
82. FARBA KRI KRA KREA – jasnoczerwona 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
83. FARBA KRI KRA KREA – czerwona1l.	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
84. FARBA KRI KRA KREA – różowa 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
85. FARBA KRI KRA KREA — fioletowa1l.	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
86. FARBA KRI KRA KREA – jasnozielona 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
87. FARBA KRI KRA KREA. – 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
88. FARBA KRI KRA KREA – jasnoniebieska 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
89. FARBA KRI KRA KREA - niebieska1l.	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
90. FARBA KRI KRA KREA – brązowa 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
91. FARBA KRI KRA KREA – czarna 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
92. FARBA KRI KRA KREA – 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
93. FARBA KRI KRA KREA – srebrna 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
94. FARBA KRI KRA KREA – perłowa 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
95. FARBA DO TEXTYLII	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



96.ROLKA PAPIERU (30cm/12m)	Rolka papieru samoprzylepnego o długości 12 m i minimum szerokości 30 cm	1
97.ARKUSZ DO MALOWANIA-koła	Komplet 50 kół wykonanych z grubego bloku technicznego, o średnicy 36 cm, pasującej do Maszyny do malowania.	1
98.KOSZULKA DO MALOWANIA(1 SZT)	Biały, bawełniany t-shirt	1