



Załącznik nr. 6 do SIWZ - szczegółowy wykaz pomocy dydaktycznych i sprzętu

Wykaz pomocy dydaktycznych i sprzętu dla Szkoły Podstawowej w Harasiukach							
Lp.	Pomoc	Jedn. miary	Ilość	Opis przedmiotu	Cena jednostkowa netto	pod. VAT	Wartość towaru brutto
1	Karty pracy cykl Owocna szkoła. Czytam i piszę lub równoważna	komplet	5	Karty pracy - zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji. Format A4			
2	Karty pracy cykl Owocna szkoła. Myślę i liczę lub równoważna	komplet	5	Karty pracy - Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych. Format A4			
3	Karty pracy cykl Owocna szkoła. Umiem więcej lub równoważna	komplet	5	Karty pracy - Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych, ze szczególnym uwzględnieniem nauk matematyczno-przyrodniczych. Format A4			
4	Program nauczania - Indywidualizacja pracy z dzieckiem	szt.	1	Książka zawierająca program nauczania. Program powinien zawierać: opis zaburzeń; rozpoznawanie możliwości psychofizycznych oraz indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych uczniów, określanie form i sposobów udzielania uczniom pomocy psychologiczno- pedagogicznej, dokonywanie okresowej oceny efektywności pomocy udzielanej uczniom, oraz przedstawianie wniosków i zaleceń do dalszej pracy z uczniem			
5	Oprogramowanie multimedialne do diagnozy i terapii dysleksji	szt.	1	Program powinien zawierać 330 ćwiczeń i 137 kart pracy do wydruku. Ćwiczenia z wyrazami — w trakcie ich wykonywania dziecko uczy się wyróżniać samogłoski, spółgłoski i sylaby, dążąc do sprawnego odczytywania i zapisywania wyrazów o coraz dłuższej i bardziej skomplikowanej budowie. Są one uszeregowane według określonego wzorca: najpierw wyrazy i związki wyrazowe o sylabach otwartych, a na końcu te, o bardziej skomplikowanej strukturze. - ćwiczenia ze zdaniami — zestawy ze zdaniami obejmując ćwiczenia z zakresu rozumienia i zapamiętywania tekstu. W obrębie każdej wykorzystywanej historyjki dziecko wykonuje 7 różnorodnych zadań, które kończą się pisaniem z pamięci i ze słuchu. Z programem: Naklejki – nagrody dla uczniów - Ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów.			
6	Oprogramowanie multimedialne do terapii i diagnozy – dyskalkulia	szt.	1	Zestaw powinien zawierać: Aplikację Terapeuty, Moduł diagnozy pedagogicznej, Specjalistyczny moduł diagnozy i terapii dyskalkulii połączony z zestawem ok. 120 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z wieloma poziomami, Naklejki – nagrody dla uczniów, Ćwiczenia do wydruku – karty pracy i wskazówki dla opiekunów			
7	Mikroskop seniora	szt.	4	Powiększenie x 300, 2 opcje podświetlania, wys. ok. 30 cm, stabilna metalowa podstawa.			
8	Lupka ręczna	szt.	8	Lekka lupa o średnicy ok. 100 mm o powiększeniu x2 wykonana z kolorowego tworzywa wysokiej jakości. W lupie dwa mniejsze oczka o średnicy ok. 20 mm, które powiększają x3 i x4. Antypoślizgowa rączka zapobiega wyslizgnięciu się z małych rączek młodego obserwatora.			
9	Zestaw do eksperymentowania z chemii typu "Mały chemik" lub równoważny	szt.	4	Zestaw powinien składać się z: 21 odczynników, probówki – 4szt., stojak do probówek – 1szt., uchwyt do probówki – 1szt., palnik spirytusowy – 1szt., rurka szklana – 1szt., rurka gumowa – 1szt., łyżeczka do odmierzania substancji – 1szt., zlewka – 1szt., kolba stożkowa – 1szt., preścik szklany do mieszania – 1szt., okulary ochronne – 1szt., papierki lakmusowe – 8szt., filtry papierowe – 6szt., korki bez otworu – 2szt.			
10	Zestaw do eksperymentowania typu "Power House (KOSMOS)" lub równoważny	szt.	2	Pomoc edukacyjna pozwalająca omówienie wielu alternatywnych form energii. Przybliża zagadnienia ochrony środowiska i oszczędzania energii. Wszystko, to za pomocą eksperymentów na modelach. Wymiary opakowania ok. 53 x 37 x 9 cm, ilość doświadczeń i eksperymentów ok. 100, dla dzieci od lat 10, instrukcja pełna drukowana polska.			
11	Zestaw do eksperymentowania - typu "Sekrety elektroniki- 1200 elementów" lub równoważny	szt.	2	Zestaw do eksperymentowania z zakresu elektroniki. Powinien on umożliwić przeprowadzić najróżniejsze, bardzo ciekawe i co najważniejsze bezpieczne doświadczenia o różnym stopniu trudności. Zestawy te bawią - uczą. Eksperymentów powinno być ok. 1200. Za ich pomocą można zbudować własne urządzenia przy pomocy silników, źródeł światła, przełączników, rezystorów, modułów dźwiękowych i radiowych, kondensatorów, wyświetlaczy cyfrowych i wielu innych przydatnych drobiazgów.			
12	Zestaw do eksperymentowania w celu wyjaśnienia działania prostych urządzeń typu Elektroniczna burza mózgów lub	szt.	2	Zestaw powinien pozwolić dzieciom wykonać blisko 350 różnych połączeń elektronicznych, aby zaobserwować zasady działania prądu w obwodach. Budowanie obwodów dzięki specjalnemu systemowi złączek jest bardzo proste, a załączona instrukcja pełna kolorowych schematów. Zestaw powinien składać się z ok. 42 elementów oraz instrukcji.			
13	Zestaw do eksperymentowania "Moje laboratorium – Energia" lub równoważne	szt.	1	Zestaw do eksperymentowania -Moje laboratorium ENERGIA powinien zawierać opis i niezbędny sprzęt do wykonania ok. 215 bardzo ciekawych i całkowicie bezpiecznych doświadczeń o zróżnicowanym stopniu trudności od bardzo prostych do bardzo skomplikowanych. Zestaw przeznaczony jest dla dzieci i młodzieży ciekawych świata, których fascynuje eksperymentowanie i samodzielne odkrywanie.			
14	Zestaw do eksperymentowania "Moje laboratorium – Ekologia" lub równoważne	szt.	1	Zestaw do eksperymentowania powinien zawierać opis i niezbędny sprzęt do wykonania 150 bardzo ciekawych i całkowicie bezpiecznych doświadczeń o zróżnicowanym stopniu trudności. Zestaw przeznaczony dla dzieci i młodzieży ciekawych świata, których fascynuje eksperymentowanie i samodzielne odkrywanie świata, w którym żyjemy.			

15	Zestaw "EKO BATERIA" lub równorzędny	szt.	2	Zestaw do wyjaśnienia powstawania źródeł energii. Dzięki temu zestawowi dzieci skonstruują źródła energii oparte na prostych składnikach, takich jak soki owocowe, błoto, cytryna, warzywa, monety, sztucze. Zestaw powinien zawierać 4 płytki cynkowe (srebrzystoszare), 4 płytki miedziane (brązowe), 4 przewody połączeniowe, 2 kubki plastikowe, 1 kubek papierowy, 2 zakrętki do butelek specjalnej konstrukcji, 1 wieżę oświetleniową z diodą LED, 1 chip dźwiękowy, 1 zegarek z wyświetlaczem LCD z pokrywą ochronną, 1 zestaw przezroczystych taśm klejących, 1 instrukcja do wykonywania doświadczeń z rejestrem.			
16	Zestaw "Elektrownia wiatrowa" lub równorzędny	szt.	1	Zestaw do poszukiwania nowych, nietoksycznych źródeł energii. Dzięki któremu można zbudować nieduży generator zasilany darmową siłą wiatru. Zestaw powinien zawierać 1 wirnik, 1 przednią obudowę, 1 tylną obudowę, 2 półnakrętki na śrubę, 1 żagiel, wał twornika, 1 silniczek zabawkowy z kołem zębatym (turbina), pokrywa silnika, 8 małych śrubek, 1 diodę LED z okablowaniem, 1 koło zębate z wałem metalowym.			
17	Zestaw "Stacja meteo" lub równorzędny	szt.	1	Zestaw do obserwacji pogody. Dzięki niemu można obserwować, badać i notować kaprysy pogodowe, a wszystko dzięki wiatromierzowi, deszczomierzowi i termometrowi. Ponadto można eksperymentować z efektem cieplarnianym. Zestaw powinien zawierać termometr, ramię termometru, 2 połówki kolumny, ramię wiatromierza, lejek, plastikową rurkę, chorągiewkę, ramię chorągiewki, kompas, ramię wiatromierza, łopatki wiatromierza, piasta wiatromierza, krótka oś, długa oś, nakrywkę, śruby, instrukcję montażu.			
18	Zestaw do eksperymentowania – Hodowla kryształów - czerwona (2szt), zielona (3szt), niebieska (3szt)	szt.	8	Zestaw do hodowli kryształów. Zestaw powinien zawierać: 1 butelka z odczynnikiem chemicznym do hodowli kryształów, 1 pręcik do mieszania (plastikowy), 1 małe szkło powiększające (plastikowe), 1 kubek plastikowy, 1 pojemnik na kryształy z podziałką plastikowy, 1 pinceta plastikowa, 1 opakowanie małych kamyków, 1 okulary ochronne plastikowe, instrukcja. Wymiary pudełka ok. 22 x 18 x 8 cm.			
19	Zestaw do eksperymentowania „Doktor Lab”- Kryształowa laguna lub równoważne	szt.	8	Zestaw umożliwia samodzielne wykonanie sztucznej rafy koralowej i zatopionego ogrodu dokładnie opisano w kolorowej instrukcji. Zestaw powinien zawierać krzemian sodu, siarczan magnezu, 3 buteleczki barwnika spożywczego, naczynie laboratoryjne, pipety, łyżeczka, szkło powiększające, tacka do odlewów, pęseta, 2 mini akwaria, okulary i sprzęt ochronny, konik morski - densytometr oraz instrukcja w kolorze.			
20	Zestaw biodegradacja	szt.	1	Zestaw pojemników (ok. 14,5 x 12cm) do doświadczeń biologicznych pozwalających na zademonstrowanie procesu degradacji różnych materiałów w ziemi. W zestawie powinno być: 6 próbek miedzi, 6 próbek aluminium, 6 próbek cyny, 6 próbek plastiki, 6 kartoników.			
21	Pojemnik ze szkłem powiększającym	szt.	2	Plastikowy pojemnik o wymiarach ok. 10 x 11 cm wyposażony w szkło powiększające (x 2 i x 3). Można go umieścić na plastikowym statywie, który ułatwia obserwację owadów lub przedmiotów.			
22	Model przestrzenny Układ Słoneczny	szt.	1	Układ słoneczny ze świecącym słońcem oraz kalendarzem rocznym układu planet. Dzięki niemu można się dowiedzieć wielu informacji na temat układu słonecznego. Funkcja „QUIZ” zada 1000 pytań na temat układu słonecznego – odpowiedzi udziela się naciskając odpowiedni symbol, przycisk „PRAWDA” lub „FAŁSZ”, a gdy nie znasz odpowiedzi możesz nacisnąć „POMOC” usłyszysz wówczas prawidłową odpowiedź.			
23	Model przestrzenny Organizm człowieka	szt.	1	W przestrzennym, podświetlanym modelu dzieci naciskają interaktywne przyciski na ciele człowieka, aby wysłuchać informacji o poszczególnych narządach ich lokalizacji i funkcjach życiowych. Wymiary ok. 26 x 38 x 18 cm.			
24	„Atlas roślin Polski Bolka i Lolka" lub równoważny	szt.	1	Format ok. 23 x 25 cm.			
25	"Atlas zwierząt dla dzieci. Środowisko naturalne" lub	szt.	1	Oprawa twarda, wymiary ok. 26 x 33,8 cm.			
26	"Atlas zwierząt chronionych" lub równoważny	szt.	1	"Atlas zwierząt chronionych - ryby, gady, płazy, ssaki" format A4, oprawa twarda z ręcznie rysowanymi tablicami.			
27	Zestaw mini – Laboratorium	szt.	4	2 strzykawki, flaga, kwadrat, łódka, podstawka, naczynie z miarką, podstawka z otworami, rurka PCV. W trakcie doświadczeń dzieci wykonują naczynia połączone, łódź podwodną, wodne źródło, wodną magię, super syfon. Całość powinna być zapakowana w sztywne książeczkowe pudełko zapinane na rzep. W środku instrukcja z propozycjami doświadczeń oraz miejsce na notatki podczas obserwacji.			
28	Zestaw Tablic demonstracyjnych – Świat wokół nas lub równoważne	szt.	1	Zestaw powinien zawierać 28 dwustronnych tablic formatu A3. Ilustracje i schematy przybliżają dzieciom przebieg zjawisk przyrodniczych zachodzących w ich najbliższym otoczeniu.			
29	Przybornik małego przyrodnika	szt.	8	Zestaw 6 małych pojemniczków z przykrywką ze szkłem powiększającym. Całość w poręcznym opakowaniu. Zestaw wykonany z przezroczystego plastiku pozwala na długofalową obserwację procesów przyrodniczych			
30	Przestrzenna układanka edukacyjna anatomia zwierząt.	szt.	1	Anatomiczny model konia składający się z 26 części, z których można złożyć model konia pokazujący narządy wewnętrzne. Wymiary pudełka ok. 37,5 x 27,5 x 8 cm.			
31	Przestrzenna układanka edukacyjna anatomia zwierząt.	szt.	1	Anatomiczny model żaby zawiera 31 części, z których można złożyć model żaby pokazujący narządy wewnętrzne. Wymiary pudełka ok. 37,5 x 27,5 x 8 cm.			
32	Stacja meteo – kwiat	szt.	1	Stacja meteo dla małych meteorologów przeznaczona do obserwacji podstawowych zjawisk klimatycznych jak: temperatura powietrza, prędkość wiatru, jego kierunek, obserwowanie w czasie dnia ruchu Słońca. Wysokość ok. 116 cm.			
33	„Logiko Piccolo – ortografia" lub równoważne	zestaw	2	Zestaw książeczek edukacyjnych uczących i doskonalących znajomość ortografii, a także czytania. Dzięki barwnym ilustracjom dzieci łatwiej zapamiętują pisownię trudnych wyrazów i utrwalają ją. Nauka czytania i zasad ortografii przez zabawę jest skuteczna i przyjemna. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwnymi guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw ORTOGRAFIA powinien zawierać 8 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 8 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwnymi guzikami.			

34	„Logiko Piccolo –czytanka” lub równoważne	zestaw	2	Zestaw książeczek edukacyjnych uczących i doskonalących znajomość ortografii, a także czytania. Dzięki barwnym ilustracjom dzieci łatwiej zapamiętują pisownię trudnych wyrazów i utrwalają ją. Nauka czytania i zasad ortografii przez zabawę jest skuteczna i przyjemna. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw CZYTANKI powinien zawierać 5 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 5 ramek.			
35	„Logiko Piccolo edukacja środowiskowa” lub równoważne	zestaw	2	Zestaw książeczek edukacyjnych szczególnie polecanych dzieciom zainteresowanym przyrodą, małym odkrywcą chcącym poznać własne otoczenie. Dzięki barwnym ilustracjom nauka przez zabawę staje się prawdziwą przyjemnością. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw EDUKACJA ŚRODOWISKOWA powinien zawierać 6 książeczek tematycznych (3 tytuły) oraz 3 plastikowe ramki z kolorowymi przesuwными guzikami.			
36	„Logiko Piccolo działania matematyczne” lub równoważne	zestaw	2	Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki stanowi cenną pomoc w nauce liczenia, doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, uczą logicznego myślenia. Dzięki barwnym ilustracjom mali uczniowie łatwiej i chętniej uczą się matematyki, czerpiąc z tego dużo radości. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania. Rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw DZIAŁANIA MATEMATYCZNE powinien zawierać 10 książeczek tematycznych pomagających w nauce liczenia i wykonywaniu działań w zakresie 100 oraz 6 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwными guzikami.			
37	„Logiko Piccolo -zestaw do geometrii” lub równoważne	zestaw	2	Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki stanowi cenną pomoc w nauce liczenia, doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, uczą logicznego myślenia. Dzięki barwnym ilustracjom mali uczniowie łatwiej i chętniej uczą się matematyki, czerpiąc z tego dużo radości. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania. Rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw GEOMETRIA powinien zawierać 7 książeczek tematycznych oraz 7 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwными guzikami.			
38	Domino faktur i kształtów geometrycznych	szt.	3	Zestaw w plastikowym pudełku w skład, którego powinno wchodzić 32 kostki domina przedstawiające figury geometryczne takie jak : trójkąt, kwadrat, koło itp..			
39	Domino arytmetyczne	szt.	4	Seria atrakcyjnych układanek na zasadzie domina, która wyróżnia się starannym konceptem matematycznym, a także estetyką i trwałością. Układając tafelki w szeregu trzeba dopasować działania do jego wyniku. Dzięki temu w formie atrakcyjnej zabawy ćwiczą i utrwalają obliczenia pamięciowe. W skład zestawu powinno wchodzić : 10 układanek po 15 tafelków każda, wymiar tafelka ok. 6 x 4 cm, tafelki wykonane z tworzywa, drewniane pudełko			
40	Terrarium- zestaw drewnianych klocków lub równoważny	szt.	2	<ul style="list-style-type: none"> • 48 drewnianych dwustronnych elementów o zróżnicowanych kształtach i wymiarach w czterech kolorach. • Całość w drewnianej skrzynce o wymiarach ok. 23 x 23 cm i wysokości 6 cm z zasuwany przeźroczystym wiekiem (plexi). • Do kompletu dołączona jest instrukcja z propozycjami zabaw. 			
41	Magiczny trójkąt matematyczny + 200 kart pracy	szt.	8	Magiczny Trójkąt Matematyczny - to okrągła, drewniana podstawa z sześcioma wgłębieniami z jednej strony (mały trójkąt) i dziesięcioma wgłębieniami z drugiej (duży trójkąt). Do podstawy dołączonych powinno być 10 drewnianych krążków oznaczonych dwustronnie od 1 do 10 w kolorze czerwonym i niebieskim. Zestaw Kart do Małego Trójkąta powinien zawierać 100 sztuk kart z ćwiczeniami. Zestaw Kart do Dużego Trójkąta powinien zawierać 100 sztuk kart z ćwiczeniami			
42	Roczny kalendarz magnetyczny	szt.	1	Praktyczny i trwały kalendarz pozwalający zaznajomić dzieci z dniami tygodnia, miesiącami i zapisem daty. Na planszy powinno znajdować się miejsce na oznaczenie pory dnia, pory roku, pogody i temperatury oraz planowanych zajęć na przedpołudnie i popołudnie. Elementy ruchome powinny być wykonane z grubej tektury i podklejone magnesami. W zestawie powinno znajdować się: metalowa plansza ok. 50 x 70 cm, 4 ilustracje pór roku, 16 kart pogody, strzałki, 31 kart z liczbami 1-31, 17 kart (do ułożenia roku), 10 obrazków zajęć szkolnych, magnesy.			
43	Zegar do mierzenia upływu czasu	szt.	2	Zegar z systemem kół zębatach o wymiarach ok. 38,1 x 39,4 cm.			
45	Waga metalowa bez odważników do 2 kg	szt.	2	Waga metalowa z płaskimi szalkami do ważenia różnych przedmiotów. Wym. ok. 14 x 17 x 40 cm			
46	Odważniki żeliwne – łączny ciężar 2 kg	zestaw	2	Odważniki żeliwne do metalowej wagi szalkowej. Zestaw powinien mieć łączny ciężar 2 kg.			
47	Waga ze zbiornikami 1 litrowym	szt.	1	Duża waga szalkowa do ważenia materiałów sypkich, płynnych lub stałych. Zestaw powinien zawierać: wagę o wymiarach ok. 62 x 21,5 x 35,5 cm , dwa zbiorniczki o pojemności 1 litra , 5 odważników sześciokątnych 5-gramowych , 5 odważników sześciokątnych 10-gramowych			
48	Odważniki plastikowe sześciokątne – 58 sztuk w zestawie	zestaw	2	Odważniki o różnym ciężarze w kształcie sześciokąta. Odważniki posiadają oznaczenie kolorystyczne oraz wytłoczony ciężar. Odważniki są uniwersalne - do użycia na wadze każdego typu o czułości 1 grama.			
49	Zegar- mata podłogowa dmuchana	szt.	1	Kinestetyczne utrwalanie odczytywania i zapisywania czasu, a także wyliczania jego upływu. Duża winylowa mata posiadająca ruchome wskazówki: godzinową i minutową. W zestawie powinna być: mata winylowa o boku ok. 137 cm, 2 dmuchane kostki o boku ok. 12,7 cm (godzinowa i minutowa), 20 poleceń, instrukcja.			
50	Kostki godzin i minut do organizacji zabaw dydaktycznych, zestaw zawiera 4 kostki	zestaw	1	Kostki do organizowania zabaw dydaktycznych z czasem. Kostki wykonane powinny być z trwałej pianki. W zestawie powinny być: 2 kostki godzinowe (1-12) 2 kostki minutowe (0-55), wymiary ok. 7,6 cm, kostki wykonane z trwałej pianki z nadrukiem instrukcja			
51	Zwijania miara do mierzenia odległości do 10 m	szt.	4	Łatwa do zwinięcia miara z dwustronną podziałką: centymetry i metry z jednej strony, a cale i stopy z drugiej. Długość 10 metrów			
52	Komplet 6 pojemników do badania objętości	komplet	1	Zbiorniczki powinny posiadać pojemność od 0,25 litra do 1,0 litra: sześciąt o pojemności 1,0 litra sześciąt o pojemności 0,5 litra walec o pojemności 1,0 litra walec o pojemności 0,5 litra graniastosłup o podstawie trójkąta o pojemności 0,5 litra graniastosłup o podstawie trójkąta o pojemności 0,25 litra			

53	Menzurki pomiarowe 7 sztuk w zestawie	komplet	1	Wykonane z trwałego polipropylenu menzurki każda menzurka powinna mieścić inną objętość i posługiwać się innym przedziałem skali mililitrowej. Zawartość: 7 różnych menzurek: 10 ml, 25 ml, 50 ml, 100 ml, 250 ml, 500 ml i 1000 ml.			
54	Elementy magnetyczne do działań matematycznych	komplet	1	Elementy magnetyczne do działań matematycznych przeznaczone są do pomocy w przeprowadzaniu na tablicy szkolnej o podłożu metalowym działań matematycznych takich jak: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie, działania na zbiorach. Pomoc dydaktyczna powinna zawierać: 90 elementów przedstawiających monety; 50 elementów przedstawiających banknoty; 120 elementów przedstawiających obrazki owoców, zwierząt, roślin (zestawione są od 1 do 10); 90 elementów przedstawiających cyfry od 0 do 9; 30 elementów przedstawiających działania $=$, $-$, $*$, $:$, $<$, $>$.			
55	Tablica magnetyczna wym 80x100	szt.	4	Do układania obrazków, pisania. Powinna posiadać aluminiową ramę oraz półeczkę do przechowywania markerów			
56	Zbiór zadań tekstowych typu „Matematyka na wesoło 1” lub równoważna	komplet	8	Zbiór zadań typu "Matematyka na wesoło 1" to zbiór zadań do utrwalenia symbolicznego zapisu działań i doskonalenia umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 12, Matematyka na wesoło 2 - to zbiór zadań do utrwalenia symbolicznego zapisu podstawowych działań matematycznych i doskonalenia umiejętności pamięciowego dodawania i odejmowania liczb w zakresie 20. Komplet powinien składać się z dwóch książeczek.			
57	Zbiór zadań tekstowych typu "Gra w Kolory cz 1 i 2" lub równoważna	komplet	8	Zestaw zadań tekstowych służących wprowadzaniu i kształtowaniu nowych pojęć matematycznych, wiązaniu matematyki z życiem i przygotowaniem do rozwiązywania praktycznych problemów. Komplet powinien składać się z 2 książeczek.			
58	Książeczki typu „Gra w kolory – Moje sprawdziany" lub równoważne	komplet	8	Sprawdziany pozwalające na diagnozę poziomu umiejętności ucznia z zakresu matematyki. Mogą to być sprawdziany z klasy 2 i 3. Komplet powinien składać się z 2 książeczek.			
59	Mozaika XXL (drewniane pudełko + 250 kolorowych elementów figur geometrycznych)	szt.	2	Pomoc dydaktyczna powinna składać się z: • co najmniej 250 drewnianych elementów (każdy rodzaj w innym kolorze): 25 sześciokątów, 50 trójkątów, 50 trapezów, 25 kwadratów, 50 rombów, 50 płaskich rombów. Wymiary figur: sześciokąt, trójkąt, kwadrat, romb, romb płaski - dł. boków: co najmniej 2,5 cm; trapez: długość boków: co najmniej 5 x 2,5 x 2,5 x 2,5 cm. Wysokość figur: co najmniej 1cm; • 20 dwustronnych kart formatu A4 (29 x 21 cm) wykonanych z grubego lakierowanego kartonu. Wzory na kartach powinny przedstawiać m.in. figury geometryczne, postaci, rośliny, zwierzęta, pojazdy, karty o dwóch stopniach trudności: jedna strona karty powinna zawierać barwny rysunek wg którego należy ułożyć wzór, druga strona kart powinna przedstawiać ten sam wzór w kolorze czarno-białym. Każdy rysunek powinien posiadać nazwę. Całość powinna być umieszczona w drewnianym pudełku o wym.: 31,5 x 22,8 x 8,9 cm z pokrywą wysuwaną w górnej części pudełka.			
60	Spadochron – Chusta animacyjna 3,5 m	szt.	1	Kolorowy, lekki spadochron wykonany z materiału.			
61	Plansza magnetyczna	szt.	1	Plansza wyposażona w otwory do wieszania na ścianie. Opakowana w miękkiej torbie. Wymiary planszy ok. 38cm x 47,5 cm			
62	Zestaw elementów magnetycznych współpracujących z planszą magnetyczną o wym. ok. 38 x 47,5 cm	szt.	3	Trzy zestawy elementów magnetycznych, każdy z nich powinien posiadać dwustronną kartę pracy oraz instrukcję; Ponadto jeden zestaw powinien zawierać liczby - 110 elem. z cyframi od 1 do 110 - 20 kolorowych elem. maskujących, drugi zestaw dodawanie - 100 elem. z cyframi od 2 do 20 - 11 elem. z cyframi od 0 do 10 - 10 elem. ze znakiem matematycznym + - 10 elem. ze znakiem matematycznym = , oraz zestaw mnożenie - 100 elem. z cyframi od 1 do 100 - 11 elem. z cyframi od 0 do 10 - 10 elem. ze znakiem matematycznym x - 10 elem. ze znakiem matematycznym = .			
63	Gra planszowa " Spacer po lesie" lub równoważna	szt.	1	Gra planszowa dla dzieci od 5 lat, polegająca na przemieszczaniu się 2 drużyn: Wilków i Czerwonych Kapturków przez las, do domu babci. Zgodnie z poleceniami zamieszczonymi na kartach dzieci zbierają do koszyka owoce leśne. Plansza do gry o wym. ok. 39 x 39 cm, żetony z owocami o średnicy ok. 2,5 cm			
64	Matematyka - mnożenie jest łatwe. Nauka mimo woli. Zestaw edukacyjny lub równoważny	szt.	1	Zestaw powinien zawierać płytę audio, książkę ćwiczeń z naklejkami i grę Zbieraj cukierki oraz naklejki kolekcjonerskie - dzięki niemu nauka tabliczki mnożenia staje się łatwa i naprawdę ekscytująca.			
65	Gra typu „Cyferkowe zgadywanki” lub równoważna	szt.	1	Gra polega na rzucaniu kostkami do gry i jak najszybszym odszukaniu odpowiedników wyrzuconych oczek na klockach z cyframi. Można też wprowadzić element dodawania bądź odejmowania oczek. To doskonały sposób na utrwalenie cyfr w zakresie 1 – 9. Wym.ok. 24 x 23 cm.			
66	Gra typu „Lotto kształty” lub równoważna	szt.	1	Pięknie ilustrowana gra jest interesującą formą nauki rozpoznawania podobnych, dwuwymiarowych kształtów. Każda plansza (ok. 20,5 x 20,5 cm) powinna mieć 9 kwadratów przedstawiających kształty i przedmioty znane z życia codziennego. Gracze dopasowują karty do przedmiotów lub kształtów. Uczą się pojęć: strona, bok, symetria, rozpoznawania kształtów. W zestawie powinny być 4 plansze, 36 kart oraz instrukcja dla nauczyciela.			
67	Gra „Mistrz mnożenia” lub równoważna	szt.	2	Gra powinna składać się z 70 sztywnych kartoników, z których połowa zawiera działania mnożenia, a połowa wyniki. Dodatkowym elementem utrwalającym jest zastosowanie kolorów. Kartoniki z działaniami mnożenia powinny mieć jedną stronę w kolorze zielonym, a z wynikami w kolorze czerwonym. Gra polega na dobieraniu par spośród dwukolorowych kartoników. Mistrzem mnożenia zostaje ten, kto uzbiera najwięcej par. Wym. kart ok. 4 x 4 cm. Gra zapakowana w pudełko tekturowe, twarde, zafoliowane o wym. ok. 18,5 x 27,5 x 3,5 cm.			
68	Gra edukacyjna – Miasto liczb lub równoważna	szt.	2	Gra powinna być wykonana z drewna, pudełko o wym. ok. 10,5 x 20,5 x 33. Gra powinna zawierać 10 płytek drewnianych z cyframi, 10 cyfr, 61 kamyczków.			
69	Gra typu Enigma lub równoważna	szt.	1	Gra logiczna polegająca na układaniu kodów złożonych z ciągu kolorowych pionków i rozszyfrowaniu kodu przeciwnika. Zestaw powinien zawierać: planszę z otworami na pionki i zasłoną, 128 dużych pionków w 8 kolorach, 48 małych pionków w 2 kolorach, instrukcję			

70	Gra Sudoku lub równoważna	szt.	1	Sudoku rozwija u dzieci zdolność do myślenia logiczno-matematycznego, będąc jednocześnie doskonałą zabawą, nawet dla kilkuosobowej grupy. Dzięki grze, która wymaga spostrzegawczości i koncentracji uwagi, dzieci kształtują systematyczność i ćwiczą cierpliwość, ucząc się jednocześnie cyfr i ciągów liczbowych.			
71	Gra logiczna Klub biznesmena lub równoważna	szt.	2	Gra strategiczno-losowa dla 2-5 dzieci polegająca na zdobywaniu i pomnażaniu kapitału poprzez dokonywanie korzystnych, choć czasem ryzykownych transakcji. Najbogatszy gracz zostaje zwycięzcą i otrzymuje elitarną kartę "Klubu biznesmena".			
72	Gra typu Chińczyk	szt.	1	Magnetyczna gra planszowa, dwustronna plansza w drewnianej ramce o wymiarach ok. 35 x 35 cm, 24 drewniane pionki w 6 kolorach.			
73	Gra Warcaby i młynek	szt.	1	Magnetyczna gra planszowa, dwustronna plansza w drewnianej ramce o wymiarach ok. 35 x 35 cm, 24 drewniane pionki w 2 kolorach.			
74	Gra typu Connect 4 lub równoważna	szt.	1	Gra logiczna dla 2 osób. W skład powinien wchodzić: składana plansza do gry, 21 złotych żetonów, 21 czerwonych żetonów, instrukcja, wym. ok. 26 x 20 x 27 cm			
75	Zestaw kart tematycznych typu „Kolory, kształty, rozmiary” lub równoważne	szt.	2	Zestaw wesółych kart-zagadek rozwija spostrzegawczość i logiczne myślenie. Każda z kart umieszczona jest w ramce ułatwiającej zaznaczanie i sprawdzanie odpowiedzi. Zadaniem dziecka jest dobieranie par symboli podobnych pod względem barwy, formy, wielkości. W zestawie powinno być 24 karty (o wym. ok. 24,5 x 8 cm), 24 plastikowe ramki (o wym. ok. 8 x 8 cm). Całość zapakowana w walizeczkę.			
76	Matematyczna gra tematyczna	szt.	3	Gra powinna zawierać 8 odrębnych tematycznie plansz, każda o wysokiej estetyce wykonania. Do każdej planszy należy dopasować 8 tematycznie powiązanych małych kart. Tylne strony każdego zestawu powinna zawierać system samokontroli. Jest to niesamowita pomoc dydaktyczna do nauki liczenia. W grze może brać zarówno jedna osoba, jak i kilka. Plansze i karty wykonane powinny być z 2,5 plastiku, całość zapakowana w drewniane pudełko.			
77	Gra edukacyjna „Symetric” lub równoważna	szt.	8	Blat powinien być wykonany z białej płyty MDF ograniczonej drewnianymi listwami o wymiarze ok. 70 x 40 cm. Zestaw powinien zawierać 20 przeźroczystych kart - wzorów w formacie A4.			
78	Schattenmemory – płytki zadaniowe z obrazkami	szt.	1	130 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami.			
79	Schattenmemory – plansza zadaniowa	szt.	1	Duże, żółte, drewniane, pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys.9, dł. 40, gł.17 cm z 5 szufladami o dł. nie mniejszej niż 17 cm, tak, aby móc pomieścić 26 płytek.			
81	Gra w kolory. Zestaw tablic mnemotechnicznych	komplet	8	Tablice mnemotechniczne - do utrwalania i zapamiętywania obrazu graficznego liter i cyfr. W komplecie powinno znajdować się 55 tablic dwustronnych. Format A4.			
82	Układanki Schubitrix	komplet	24	W każdym komplecie powinno być 48 trójkątnych elementów o boku ok. 6 cm, wykonanych ze sztywnego, lakierowanego kartonu całość umieszczona w tekturowym pudełku ze specjalną wkładką do sortowania elementów. Zakres tematyczny układanek: Ilości i cyfry do 10 – 1 szt., Dodawanie do 20 – 1 szt., Odejmowanie do 20 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 20 – 1 szt., Dodawanie do 100 – 1 szt., Odejmowanie do 100 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 100 – 1 szt., Mnożenie i dzielenie do 100 – 1 szt., Tabliczka mnożenia do 100 – 1 szt., Dzielenie do 100 – 1 szt., Dodawanie do 1000 – 1 szt., Odejmowanie do 1000 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 1000 – 1 szt., Mnożenie przez liczbę 10 (do 900) – 1 szt., Ułamki 1 – 1 szt., Ułamki 2 – 1 szt., Miary wagowe – 2 szt., Miary długości – 2 szt., Miary objętości – 1 szt., Miary powierzchni – 2 szt., Zegar i odczytywanie czasu – 2 szt.			
83	Zeszyty ćwiczeń klasy I-III- Mój słowniczek pamiętniczek lub równoważny	komplet	8	Zeszyty ćwiczeń dla uczniów do wpisywania wyrazów z trudnościami ortograficznymi. Powinny służyć do wpisywania trudniejszych wyrazów oraz utrwalania ich pisowni. W miękkiej okładce. Każdy komplet powinien składać się z 3 zeszytów (Cz 1,2 i 3)			
84	Gry czytelnicze. Zestaw kart do nauki czytania ze zrozumieniem	komplet	8	Komplet powinien składać się z 2 zestawów kart do nauki czytania. Powinny to być fragmenty tekstów i ilustracji. Format A4. Np. Opowieści sowy 1 i 2. Polegają one na samodzielnym dobieraniu wyrazów, a potem zdań, opowiadań do odpowiadających im obrazków, ilustracji. Dziecko może wykonać ćwiczenia jedynie wtedy, gdy zrozumie wszystkie teksty w odpowiednim zbiorze.			
85	„Memo ortograficzne ch i h/ Co tu pasuje” lub równoważne	szt.	1	W pudełku powinny znajdować się dwie gry dydaktyczne: Memo ortograficzne z „ch” i „h” oraz „Co tu pasuje” (Nasze otoczenie).			
86	„Memo ortograficzne ó i u/ Co tu pasuje” lub równoważne	szt.	2	W pudełku znajdują się dwie gry: Memo ortograficzne z „u” „ó” oraz „Co tu pasuje (Cztery pory roku). Na grę „Memo ortograficzne” składa się 30 par kartoników (60 obrazków) zawierających rysunek i podpis z brakującą liter „ó” albo „u”. W drugiej grze „Co tu pasuje” rekwizytami są 4 duże obrazki przedstawiające ten sam krajobraz w różnych porach roku oraz 4 zestawy małych kartoników po 8 sztuk.			
87	„Memo ortograficzne rz i ż/ Co tu pasuje” lub równoważne	szt.	2	W pudełku powinny znajdować się dwie gry dydaktyczne: Memo ortograficzne z „rz” i „ż” oraz „Co tu pasuje” (Środowisko). Format: 24 x 21 cm			
88	Gra edukacyjna „Ortografia” lub równoważna	szt.	1	Pudełko powinno zawierać: 1 plakat do rozgrzewki ortograficznej, 1 dwustronna plansza, 50 dwustronnych kart, karty do ćwiczeń ortograficzno – gramatycznych, instrukcja.			
89	Język Polski – Ortografia. Nauka Mimo Woli. Zestaw Edukacyjny lub równoważny	szt.	2	W skład zestawu powinno wchodzić: płyta CD z hip-hopową wersją ortografii, książka – terminarz z naklejkami, gra ortograficzna, karty do ćwiczenia „Sekund 5” oraz naklejki.			
90	Gra edukacyjna „Quiz ortograficzny” lub równoważne	szt.	2	Quiz ortograficzny to gra edukacyjna, która pomoże przyswoić zasady pisowni trudnych wyrazów. Zawartość pudełka: 36 żetonów z literami, 80 żetoników, 90 kart, czytnik z folii, instrukcja.			
91	Zeszyty do kaligrafii „Nasza klasa” lub równoważny	zestaw	8	Zestaw powinien zawierać 4 zeszyty w formacie B5 aby dziecko mogło ćwiczyć kaligrafię.			
92	Gra „Ortografia i gramatyka dla smyka” lub równoważne	szt.	2	Powinny to być cztery gry planszowe, które łączą ze sobą elementy zabawy z nauką. Umożliwiają poznanie i utrwalanie wiadomości z zakresu gramatyki i ortografii na poziomie nauczania początkowego. Rozwijają pamięć, zmuszają do myślenia, stwarzają okazję do ćwiczeń w analizie i syntezie wzrokowo-słuchowej.			

93	Podręcznik do ortografii „Opowieści ortograficzne” lub równoważny	szt.	8	Powinien to być podręcznik dla dzieci mających kłopoty z ortografią. Dodatkowo powinien zawierać kolorowe naklejki z literami, którymi dziecko może oznaczać przedmioty w swoim otoczeniu. Format B5, Oprawa miękka			
94	Wyrazy i obrazki do czytania całościowego	szt.	4	Powinien to być zestaw obrazków i wyrazów do czytania całościowego. Składać się z 40 kart z obrazkami i 42 dwustronnych kartoników z wyrazami. Wyrazy powinny być napisane na dwa sposoby - na jednej stronie pismem pisanym, na drugiej - drukowanym.			
95	Drewniany labirynt z kulką	szt.	2	Powinien to być zestaw drewnianych klocków do budowy kulodromu o różnym przebiegu toru, po którym toczą się kulki. Drewniany labirynt o wymiarach ok. 20 x 43 cm składa się z 36 klocków z wyłobieniami, kostki z kolorowymi oczkami, 4 kolorowych kulek i ogranicznika do toru.			
96	Alfabet polski pisany + cyfry	szt.	1	Zestaw powinien zawierać: alfabet + cyfry polisensoryczne wykonane z płyty HDF o grubości 6 mm. Każdy element ma wymiar ok. 16 x 13 cm. Ilość elementów: 88 sztuk, w tym 39 małych liter z dwuznakami, 38 liter z dwuznakami, 10 cyfr. Całość zapakowana jest w estetyczną i praktyczną drewnianą skrzynkę z podpisanymi przegródkami, dzięki czemu łatwiej utrzymać porządek.			
97	Drewniany ołówek do alfabetu	szt.	8	Ołówek powinien być wykonany z drewna bukowego o średnicy 12 mm i długości 11 cm, zakończony drewnianą kulką. Stanowi uzupełnienie do pomocy dydaktycznej "Alfabet polski pisany + cyfry".			
98	Klocki edukacyjne „CLICS - ABC & 123” lub równoważne	zestaw	2	Powinien to być zestaw kolorowych, edukacyjnych klocków. Zawartość opakowania: 380 klocków CLICS, 5 osi, 2 książeczki zawierające łącznie 420 naklejek na klocki: litery oraz cyfry. Rozmiar opakowania ok. 39,4 x 24,0 x 20,5 cm			
99	Bajki -Grajki – 10 bajek na CD w komplecie	zestaw	3	Zestawy bajek -grajek to bajki muzyczne - tytuły klasyki bajek dziecięcych : Zestaw I : 1. "O dwóch takich co ukradli księżyc" 2. "Plastusiowy pamiętnik" 3. "Calineczka" 4. "Legendy: O złotej kaczce." 5. "Legendy : O Bazyliuszku." 6. "Legendy: Wars i Sawa." 7. "Dzieci Pana Astronoma" 8. "Pan Twardowski na kogucie" 9. "Szełmostwa Lisa Witalisa" 10. "Tomcio Paluch" Zestaw II: "Pimpusia Sadelko" 2. "Muchy króla Apsika" 3. "Wielka niedźwiedzica" 4. "Konik Garbusek" 5. "Zabawa w podróż" 6. "Knypsy z czubkiem" 7. "Czarodziejski młyn" 8. "Guliwer" 9. "Pan Ropuch" 10. "Wielki Czarodziej Oz" Zestaw III: 1. "Poszukiwacz złota" 2. "Doktor Nieboli" 3. "Dziadek do orzechów" 4. "Wyprawa na szklaną górę" 5. "Miki Mol i zaczarowany kuferek czasu" 6. "Baśń o złotym ptaku" 7. Bajka o lwiej grzywie" 8. "Noc u Wedla" 9. "O królu Bocianie" Bocian Król 10. "Drzewko Aby-Baby"			
100	Stolik uczniowski nr 3	SZT.	5	stół prostokątny, wymiar blatu powinien wynosić ok. 130x50 cm. Blat powinien być o trwałym obrzeżu PCV. Stół powinien posiadać atest.			
101	Stolik uczniowski nr 4	SZT.	6	stół prostokątny, wymiar blatu powinien wynosić ok. 130x50 cm.. Blat powinien być o trwałym obrzeżu PCV. Stół powinien posiadać atest.			
102	Krzesło uczniowskie nr 3	SZT.	11	krzesło powinno być wykonane z rury stalowej, Φ 22, o wys. siedziska ok.. 35 cm, malowane proszkowo, siedzisko i oparcie powinno być z lakierowanej sklejki liściastej. Stelaż kol. zielony lub niebieski			
103	Krzesło uczniowskie nr 4	SZT.	11	krzesło powinno być wykonane z rury stalowej, Φ 22, o wys. siedziska ok.. 38 cm, malowane proszkowo, siedzisko i oparcie powinno być z lakierowanej sklejki liściastej. Stelaż kol. zielony lub niebieski			

Wykaz pomocy dydaktycznych i sprzętu dla Szkoły Podstawowej w Hucisku

Lp.	Pomoc	Jedn. miary	Ilość	Opis przedmiotu	Cena jednostkowa netto	pod. VAT	Wartość towaru brutto
1	Karty pracy cykl Owocna szkoła. Czytam i piszę lub równoważna	komplet	8	Karty pracy - zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji. Format A4			
2	Karty pracy cykl Owocna szkoła. Myślę i liczę lub równoważna	komplet	6	Karty pracy - Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych. Format A4			
3	Program nauczania - Indywidualizacja pracy z dzieckiem lub równoważny	szt.	1	Książka zawierająca program nauczania. Program powinien zawierać: opis zaburzeń; rozpoznawanie możliwości psychofizycznych oraz indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych uczniów, określanie form i sposobów udzielania uczniom pomocy psychologiczno- pedagogicznej, dokonywanie okresowej oceny efektywności pomocy udzielanej uczniom, oraz przedstawianie wniosków i zaleceń do dalszej pracy z uczniem			
4	Oprogramowanie multimedialne do diagnozy i terapii dysleksji	szt.	1	Oprogramowanie multimedialne do diagnozy i terapii dysleksji przeznaczone dla dzieci w wieku 5-9 lat w wersji jednostanowiskowej. Powinno zawierać: <ul style="list-style-type: none"> • Aplikacja Terapeuty – program zarządzający. Służy planowaniu, prowadzeniu, rejestrowaniu i analizowaniu diagnozy oraz terapii. Aplikacja umożliwia wstępną diagnozę pedagogiczną z orientacyjną oceną gotowości szkolnej, ryzyka dysleksji i ryzyka dyskalkulii. Aplikacja wspomaga pracę nauczyciela i terapeuty: pobiera dane o uczniu z e-dziennika. Zawiera zestaw przydatnych dokumentów do druku (rozpoznania, skierowania, plany zajęć terapeutycznych), pozwala na drukowanie materiałów pomocniczych (np. ćwiczeń grafomotorycznych), archiwizuje dokumenty w jednym bezpiecznym miejscu. • Diagnostyka – obejmuje cztery kategorie poznawcze, kluczowe dla rozwoju umiejętności czytania i pisanie: <ul style="list-style-type: none"> - Funkcje językowe: automatyzacja języka, rozumienie tekstu, rymy, sylaby - Funkcje wzrokowe: spostrzeganie sekwencji liter, spostrzeganie liter, spostrzeganie różnic w obrazach - Pamięć: pamięć wzrokowa, zapamiętywanie figur geometrycznych, zapamiętywanie słów. rozpoznawanie rytmów - Myślenie: spostrzeganie stosunków przestrzennych, hamowanie wykonawcze, kategoryzowanie, myślenie logiczne. Ocena ryzyka dysleksji – moduł diagnostyczny dla dzieci po pierwszym roku nauki czytania • Terapia – ćwiczenia terapeutyczne wykorzystują powszechnie uznaną metodę 18 struktur, która umożliwia pogłębienie umiejętności analizy i syntezy wyrazów. Terapia obejmuje następujące rodzaje ćwiczeń: <ul style="list-style-type: none"> - uzupełnianie wyrazów poprzez dopisywanie liter i sylab - dzielenie wyrazów na sylaby,- oddzielanie słów od siebie - układanie zdań - ćwiczenia z pamięci i ze słuchu - przeznaczone do wydruku karty ćwiczeń grafomotorycznych . Program powinien zawierać 330 ćwiczeń i 137 kart pracy do wydruku. - ćwiczenia z wyrazami — w trakcie ich wykonywania dziecko uczy się wyróżniać samogłoski, spółgłoski i sylaby, dążąc do sprawnego odczytywania i zapisywania wyrazów o coraz dłuższej i bardziej skomplikowanej budowie. Są one uszeregowane według określonego wzorca: najpierw wyrazy i związki wyrazowe o sylabach otwartych, a na końcu te, o bardziej skomplikowanej strukturze. - ćwiczenia ze zdaniami — zestawy ze zdaniami obejmują ćwiczenia z zakresu rozumienia i zapamiętywania tekstu. W obrębie każdej wykorzystywanej historyjki dziecko wykonuje 7 różnorodnych zadań, które kończą się pisaniem z pamięci i ze słuchu. Z programem: <ul style="list-style-type: none"> - Naklejki – nagrody dla uczniów- Ćwiczenia do wydruku. 			

5	Oprogramowanie multimedialne do terapii diagnozy - dyskalkulia	szt.	1	Pakiet multimedialny wspierający profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną dzieci w wieku 5-9 lat, ze szczególnym uwzględnieniem specyficznych trudności w zdobywaniu umiejętności matematycznych. Licencja jednostanowiskowa. Program wyposażony powinien być w aplikację zarządzającą wszystkimi modułami do ćwiczeń z zakresu: dysleksji, logopedii, dyskalkulii. Program powinien zawierać: • Aplikację Terapeuty - służy planowaniu, prowadzeniu, rejestrowaniu i analizowaniu diagnozy oraz terapii. Aplikacja umożliwia wstępną diagnozę pedagogiczną z orientacyjną oceną gotowości szkolnej, ryzyka dysleksji i ryzyka dyskalkulii. Aplikacja wspomaga pracę nauczyciela i terapeuty: pobiera dane o uczniu z e-ziennika. Zawiera zestaw przydatnych dokumentów do druku (rozpoznania, skierowania, plany zajęć terapeutycznych), pozwala na drukowanie materiałów pomocniczych (np. ćwiczeń grafomotorycznych), archiwizuje dokumenty w jednym bezpiecznym miejscu. • Diagnozę - obejmuje ćwiczenia, które badają kodowanie, stałość liczby, stałość tworzywa, orientacja przestrzenna, rytmy, ciągi konsekwentne, operacje na liczbach. Wyniki ćwiczeń diagnostycznych interpretowane są w pięciu kluczowych dla rozwoju umiejętności matematycznych obszarach, stanowiących również oś samej terapii: o myślenie przedoperacyjne i operacyjne o percepcja o samokontrola i koncentracja o pamięć operacyjna – proceduralna o myślenie przyczynowo skutkowe oraz orientacja w czasie i przestrzeni. Ostatnim elementem diagnozy jest część opisowa wypełniana przez terapeutę. Uwzględnia ona wyniki wcześniejszej ogólnej diagnozy pedagogicznej, uzyskanej automatycznie z wyników ćwiczeń i własnej obserwacji i wniosków. Terapia jest planowana, rejestrowana i analizowana na podstawie następujących rodzajów ćwiczeń: o Ćwiczenia komputerowe wykonywane przez dziecko o Ćwiczenia wykonywane na wydrukowanych dla dziecka arkuszach (kartach pracy) o Ćwiczenia wykonywane pod nadzorem rodziców w oparciu o wydrukowane poradniki (instrukcje) Wykonanie sesji komputerowych jest automatycznie rejestrowane w programie, natomiast pozostałe rodzaje sesji terapeutycznych są rejestrowane ręcznie. Program powinien zawierać ok. 120 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z wieloma poziomami. Program powinien działać na platformach			
6	Mikroskop seniora	szt.	2	Mikroskop seniora- powiększenie co najmniej 100x, 200x oraz 300x oraz 2 opcje podświetlenia. Zestaw powinien zawierać również 6 przygotowanych przeźroczy. Metalowa podstawa zapewnia stabilność. W podstawie powinna znajdować się również kasetka na przeźroczca.			
7	Lupa ręczna	szt.	3	Lupa ręczna do obserwacji roślin i zwierząt np.. mrówki, o powiększeniu co najmniej 5-10 krotnym			
8	Zestaw do eksperymentowania z chemii typu "Mały chemik" lub równoważny	szt.	2	Zestaw powinien składać się z: 21 odczynników , Próbowki – 4szt., Stojak do próbek – 1szt., Uchwyt do próbek – 1szt., Palnik spirytusowy – 1szt., Rurka szklana – 1szt., Rurka gumowa – 1szt., Łyzeczka do odmierzania substancji – 1szt., Zlewka – 1szt., Kolba stożkowa – 1szt., Pręcik szklany do mieszania – 1szt., Okulary ochronne – 1szt., Papierki lakmusowe – 8szt., Filtry papierowe – 6szt., Korki bez otworu – 2szt.			
9	Zestaw do eksperymentowania typu "Power House (KOSMOS)" lub równoważny	szt.	2	Pomoc edukacyjna pozwalająca omówienie wielu alternatywnych form energii. Przybliża zagadnienia ochrony środowiska i oszczędzania energii. Wszystko, to za pomocą eksperymentów na modelach . Wymiary opakowania: co najmniej 53 x 37 x 9 cm, ilość doświadczeń i eksperymentów: 100, dla dzieci od lat: 10, instrukcja: pełna drukowana polska instrukcja			
10	Zestaw do eksperymentowania "Moje laboratorium - Energia" lub równoważny	szt.	1	Zestaw do eksperymentowania -Moje laboratorium ENERGIA powinien zawierać opis i niezbędny sprzęt do wykonania 215 bardzo ciekawych i całkowicie bezpiecznych doświadczeń o zróżnicowanym stopniu trudności od bardzo prostych do bardzo skomplikowanych . Zestaw przeznaczony jest dla dzieci i młodzieży ciekawych świata, których fascynuje eksperymentowanie i samodzielne odkrywanie.			
11	Zestaw do eksperymentowania "Moje laboratorium – Ekologia" lub równoważny	szt.	1	Zestaw do eksperymentowania -Moje laboratorium EKOLOGIA powinien zawierać opis i niezbędny sprzęt do wykonania 150 bardzo ciekawych i całkowicie bezpiecznych doświadczeń o zróżnicowanym stopniu trudności. Zestaw przeznaczony jest dla dzieci i młodzieży ciekawych świata, których fascynuje eksperymentowanie i samodzielne odkrywanie świata, w którym żyjemy.			
12	Zestaw "EKO BATERIA" lub równoważny	szt.	2	Zestaw do wyjaśnienia powstawania źródeł energii. Dzięki temu zestawowi dzieci skonstruują źródła energii oparte na prostych składnikach, takich jak soki owocowe, błoto, cytryna, warzywa, monety, sztucze. Zestaw powinien zawierać: 4 płytki cynkowe (srebrzystoszare), 4 płytki miedziane (brązowe), 4 przewody połączeniowe, 2 kubki plastikowe, 1 kubek papierowy, 2 zakrętki do butelek specjalnej konstrukcji, 1 wieża oświetleniowa z diodą LED, 1 chip dźwiękowy, 1 zegarek z wyświetlaczem LCD z pokrywą ochronną, 1 zestaw przezroczystych taśm klejących, 1 instrukcja do wykonywania doświadczeń z rejestrem.			
13	Zestaw "Elektrownia wiatrowa" lub równoważny	szt.	2	Zestaw do poszukiwania nowych, nietoksycznych źródeł energii. Dzięki któremu można zbudować nieduży generator zasilany darmową siłą wiatru. Zestaw powinien zawierać: 1 wirnik, 1 przednia obudowa, 1 tylna obudowa, 2 półnakrętki na śrubę, 1 zagięty wał twornika, 1 silniczek zabawkowy z kołem zębatym (turbina) , pokrywa silnika, 8 małych śrubek , 1 dioda LED z okablowaniem, 1 koło zębate z wałem metalowym,			
14	Zestaw do eksperymentowania - typu "Sekrety elektroniki- 1200 elementów" lub równoważny	szt.	2	Zestaw do eksperymentowania z zakresu elektroniki . Umożliwia on przeprowadzić najróżniejsze, bardzo ciekawe i co najważniejsze bezpieczne doświadczenia o różnym stopniu trudności. Zestawy te bawią - uczą. Eksperymentów jest ponad 1200. Za ich pomocą można zbudować własne urządzenia przy pomocy silników, źródeł światła, przełączników, rezystorów, modułów dźwiękowych i radiowych, kondensatorów, wyświetlaczy cyfrowych i wielu innych przydatnych drobiazgów.			
15	Zestawy do eksperymentowania - Hodowla kryształów lub równoważny	szt.	6	Kryształy: niebieskie, czerwone i zielone. Zestaw doświadczalny do hodowli kolorowych kryształów, przy użyciu małych kamyków jako zaczynów struktury krystalicznej. Całość powinna zawierać: 1 butelkę z odczynnikami chemicznymi do hodowli kryształów, 1 pręcik do mieszania, 1 małe szkło powiększające, 1 kubek z tworzywa sztucznego, 1 pojemnik na kryształy z podziałką, 1 pinceta, 1 opakowanie małych kamyków, 1 para okularów ochronnych. Zestaw zapakowany w kartonowe kolorowe pudełko o wymiarach co najmniej: 17,5 x 13 x 6 cm.			
16	Zestaw do eksperymentowania „Doktor Lab”- Kryształowa laguna lub równoważny	szt.	6	Zestaw umożliwia samodzielne wykonanie sztucznej rafy koralowej i zatopionego ogrodu. dokładnie opisano w kolorowej instrukcji. Zestaw powinien zawierać: krzemian sodu, siarczan magnezu, 3 buteleczki barwnika spożywczego, naczynie laboratoryjne, pipety, łyżeczka, szkło powiększające, tacka do odlewów, pęseta, 2 mini akwaria, okulary i sprzęt ochronny, konik morski - densytometr oraz instrukcja w kolorze.			
17	Zestaw biodegradacja (6 różnych próbek metali) lub równoważny	szt.	2	Zestaw pojemników (co najmniej 14,5 x 12cm) do doświadczeń biologicznych pozwalających na zademonstrowanie procesu degradacji różnych materiałów w ziemi. W zestawie powinno być: 6 próbek miedzi, 6 próbek aluminium, 6 próbek cyny, 6 próbek plastiki, 6 kartoników.			
18	Pojemnik ze szkłem powiększającym	szt.	2	Plastikowy pojemnik o wymiarach co najmniej 10 x 11 cm wyposażony w szkło powiększające (x 2 i x 3). Można go umieścić na plastikowym statywie, który ułatwia obserwację owadów lub przedmiotów.			

19	Model przestrzenny Układ Słoneczny	szt.	1	Układ słoneczny ze świecącym słońcem oraz kalendarzem rocznym układu planet. Można dowiedzieć się wielu informacji na temat układu słonecznego. Funkcja „QUIZ” zada 1000 pytań na temat układu słonecznego – odpowiedzi udziela się naciskając odpowiedni symbol, przycisk „PRAWDA” lub „FAŁSZ”, a gdy nie zna się odpowiedzi można nacisnąć „POMOC” usłyszy się wówczas prawidłową odpowiedź.			
20	Model przestrzenny Organizm człowieka	szt.	1	W przestrzennym, podświetlanym modelu dzieci naciskają interaktywne przyciski na ciele człowieka, aby wysłuchać informacji o poszczególnych narządach ich lokalizacji i funkcjach życiowych. Wymiary co najmniej: 26 x 38 x 18 cm.			
21	„Atlas roślin Polski Bolka i Lolka” lub równoważny	szt.	1	Format co najmniej 23 x 25 cm.			
22	„Atlas zwierząt dla dzieci. Środowisko naturalne” lub	szt.	1	Oprawa twarda, wymiary co najmniej 26 x 33,8 cm.			
23	„Atlas zwierząt chronionych” lub równoważny	szt.	1	„Atlas zwierząt chronionych - ryby, gady, płazy, ssaki” format A4, oprawa twarda z ręcznie rysowanymi tablicami.			
24	Zestaw Mini Lab lub równoważny	komplet	2	Na komplet powinno składać się 5 różnych zestawów naukowych z serii edukacyjnej Mini Lab tj: Muzyka, Iluzja, Optyka, Chemia i Woda lub równoważne. Pomagają dzieciom rozwijać umysł i pogłębiać wiedzę w możliwie przystępny sposób - dzięki prostym ćwiczeniom, wykorzystującym odpowiednie dla dzieci akcesoria i kolorową, obrazkową instrukcję. Każdy zestaw powinien być zapakowany w twardą książeczkę, która będzie wyśmienicie się prezentować na półce i ułatwi utrzymanie porządku po zakończonych eksperymentach. Wymiary pojedynczego pudełka ok. 16x19x6cm			
25	Zestaw Tablic demonstracyjnych – Świat wokół nas lub równoważny	szt.	1	zestaw co najmniej 28 dwustronnych tablic formatu A3. Ilustracje i schematy przybliżają dzieciom przebieg zjawisk przyrodniczych zachodzących w ich najbliższym otoczeniu.			
26	Przybornik małego przyrodnika (zestaw 6 pojemniczków z przykrywką) lub równoważny	szt.	6	Zestaw powinien zawierać 6 małych pojemniczków z przykrywką ze szkłem powiększającym. Całość w poręcznym opakowaniu. Zestaw powinien być wykonany z przezroczystego plastiku, pozwala na długofalową obserwację procesów przyrodniczych.			
27	Przestrzenna układanka edukacyjna anatomia zwierząt.	szt.	1	Anatomiczny model konia powinien składać się z 26 części, z których można złożyć model konia pokazujący narządy wewnętrzne – 1 szt. Wymiary pudełka co najmniej 37,5 x 27,5 x 8 cm.			
28	Przestrzenna układanka edukacyjna anatomia zwierząt.	szt.	1	Anatomiczny model żaby powinien zawierać co najmniej 31 części, z których można złożyć model żaby pokazujący narządy wewnętrzne – 1 szt. Wymiary pudełka co najmniej 37,5 x 27,5 x 8 cm.			
29	Meteo - kwiat (do obserwacji zjawisk przyrodniczych)	szt.	1	Stacja przeznaczona do obserwacji podstawowych zjawisk meteorologicznych jak: prędkość, kierunek wiatru, opady, temperatura, ruch Słońca w trakcie dnia. Wysokość całkowita stacji to co najmniej 116 cm. Konstrukcja bazowa powinna składać się z rurki wykonanej z twardego tworzywa w białym kolorze, o śr. 1,8 mm. Rurka powinna składać się z trzech elementów, każdy o długości co najmniej 32 cm. Na rurce umieszczone powinny być narzędzia do pomiaru m.in.: kubek do mierzenia poziomu opadów. Jego wys. to min. 13 cm, średnica u góry to min. 6,5 cm i na dole min. 5,5 cm. Termometr powinien znajdować się na szczycie rurki i mieć skalę od – 30 do +50. W jego sąsiedztwie powinien znajdować się plastikowy krzyżak do pomiaru natężenia i kierunku wiatru, ozdobiony stojącymi zwierzątkami. Urządzenia do pomiaru różnych zjawisk wykonane powinny być z plastiku w min. dwóch kolorach. Do stacji powinny być dołączone karty do notatek związanych z obserwacją pogody, o wymiarach min. 21 x 29 cm.			
30	Logico Piccolo - 8 książeczek z ortografii oraz 8 plastikowych ramek z guzikami	zestaw	2	Logico to plastikowa tabliczka z kolorowymi guzikami oraz zestaw książek z kartami, które ułatwiają dzieciom naukę czytania, pisanie i liczenia, wprowadzając jednocześnie w świat kolorów, roślin, zwierząt, bajek oraz poważnych zagadnień, na przykład ruchu drogowego. Wykonując zadanie, dziecko: wkłada kartę w plastikową ramkę, przesuwając kolorowe guziki na miejsca przy wybranym rozwiązaniu, odwraca kartę na drugą stronę i porównuje kolory. Dziecko myśli, analizuje, poszukuje, podejmuje decyzję, rozwiązuje. Zestaw powinien zawierać 8 plastikowych ramek z przesuwanymi guzikami.			
31	Logico Piccolo - zestaw 5 książeczek temat. (czytanki) i 5 plastikowych ramek	zestaw	2	Zestaw powinien zawierać 5 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 5 ramek. LOGICO Piccolo rozbudza ciekawość świata, motywuje do wykonywania kolejnych ćwiczeń, zapewniając dziecku poczucie radości i dumy z pokonywania przeszkód. Uczy myślenia zarówno konwergencyjnego, jak i dywergencyjnego, a stopniując trudność zachęca do zmierzania się z coraz ciekawszymi zadaniami. Logico Piccolo motywuje do pracy mało aktywnych dotąd uczniów i sprawia, że każde dziecko może rozwijać swoje zdolności w dogodnym dla niego tempie. Zestaw książeczek edukacyjnych uczących i doskonalących znajomość czytania. Dzięki barwnym ilustracjom dzieci łatwiej zapamiętują pisownię trudnych wyrazów i utrwalać ją. Nauka czytania przez zabawę jest skuteczna i przyjemna. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwanymi guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty.			
32	Logico Piccolo - działania matematyczne (10 książeczek temat. oraz 6 plastikowych ramek)	zestaw	2	Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki stanowi cenną pomoc w nauce liczenia, doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, ucą logicznego myślenia. Dzięki barwnym ilustracjom mali uczniowie łatwiej i chętniej uczą się matematyki, czerpiąc z tego dużo radości. Zestaw DZIAŁANIA MATEMATYCZNE powinien zawierać 10 książeczek tematycznych pomagających w nauce liczenia i wykonywaniu działań w zakresie 100 oraz 6 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwanymi guzikami.			
33	Logico Piccolo - zestaw z geometrii (7 książeczek i 7 plastikowych ramek)	zestaw	2	Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki stanowi cenną pomoc w nauce liczenia, doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, ucą logicznego myślenia. Dzięki barwnym ilustracjom mali uczniowie łatwiej i chętniej uczą się matematyki, czerpiąc z tego dużo radości. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwanymi guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania. Rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Do ramki Logico Piccolo pasują wszystkie książeczki z serii Piccolo. Zestaw GEOMETRIA powinien zawierać co najmniej 7 książeczek tematycznych oraz 7 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwanymi guzikami			

34	Terrarium - zestaw drewnianych klocków lub równoważne	szt.	2	Drewniane klocki asymetryczne o wżowym kształcie. Zestaw drewnianych klocków o nieregularnych kształtach ćwiczących sprawność manualną, chwyt pęsetowy, rozwój motoryczny, spostrzeganie, myślenie przestrzenne. Klocki stymulują zmysły: dotyku, wzroku, węchu, wspomagają proces integracji sensorycznej i kinestetycznej. Klocki można układać płasko i przestrzennie. W skład zestawu powinny wchodzić co najmniej: • 48 drewnianych, kolorowych klocków (żółty, granatowy, niebieski, czerwony) o różnych kształtach (wym. najmniejszego: 5,45 x 2,2 x 1 cm; największego: 12,4 x 1,8 x 1 cm). Każdy z klocków pokryty jest farbą, dwustronnie – na każdej stronie inny kolor • 44-stronicowa książeczka o wym. co najmniej: 18 x 18 cm, w oprawie zeszytowej, z opisem produktu, zastosowania oraz z propozycjami gier i zabaw, konstrukcji Całość zapakowana powinna być w drewniana skrzynkę o wym. co najmniej: 22,6 x 22,6 x 6,5 cm z wysuwanym wieczkiem z pleksi.			
35	Magiczny trójkąt matematyczny - zestaw zawierający 200 kart	szt.	2	Magiczny Trójkąt Matematyczny - to okrągła, drewniana podstawa z sześcioma wgłębieniami z jednej strony (mały trójkąt) i dziesięcioma wgłębieniami z drugiej (duży trójkąt). Do podstawy powinno być dołączonych 10 drewnianych krążków oznaczonych dwustronnie od 1 do 10 w kolorze czerwonym i niebieskim. Zestaw Kart do Małego Trójkąta – powinien zawierać 100 sztuk kart z ćwiczeniami. Zestaw Kart do Dużego Trójkąta – powinien zawierać 100 sztuk kart z ćwiczeniami			
36	Kalendarz roczny - magnetyczny metalowa plansza + elementy ruchowe, 4 ilustracje pór roku, 64 kart, 10 obrazków i magnesy	szt.	1	Praktyczny i trwały kalendarz pozwala zaznaczyć dzieci z dniami tygodnia, miesiącami i zapisem daty. Na planszy powinno znaleźć się również miejsce na oznaczenie pory dnia, pory roku, pogody i temperatury oraz planowanych zajęć na przedpołudnie i popołudnie. Elementy ruchome wykonane powinny być z grubej tektury i podklejone magnesami. • metalowa plansza co najmniej 50 x 70 cm • 4 ilustracje pór roku • 16 kart pogody • Strzałki • 31 kart z liczbami 1-31 • 17 kart (do ułożenia roku) • 10 obrazków zajęć szkolnych • Magnesy • instrukcja			
37	Zegar do mierzenia upływu czasu	szt.	2	Wyjątkowy zegar z systemem kół zębatych uczy nie tylko odczytu wskazanego czasu. Szczególnym atutem jest automatyczny pomiar jego upływu. Dzieci mogą pracować w zespołach, odpytując się nawzajem. Kolorystyka godzin i minut zgodna z pozostałymi zegarami z serii TIME. Zegar z systemem kół zębatych o wymiarach co najmniej 38,1 x 39,4 cm.			
38	Waga metalowa bez odważników do 2 kg	szt.	2	Tradycyjna waga sklepowa już nigdzie niespotykana. W klasie może być jednak bardzo przydatną i atrakcyjną pomocą dydaktyczną. Dwie płaskie ruchome szale doskonale ukazują istotę ważenia. Wagę można wykorzystać do porównywania ciężaru dwóch przedmiotów lub do ustalania masy danego przedmiotu za pomocą odważników. Za pomocą wagi nauczyciel może wprowadzić uczniów w pojęcie równań i niewiadomych, gdyż manipulowanie odważnikami ułatwia zrozumienie tego trudnego czasem zagadnienia. Waga metalowa z płaskimi szalkami do ważenia różnych przedmiotów. Wym. co najmniej: 14 x 17 x 40 cm			
39	Odważniki żeliwne do metalowej wagi szalkowej - łączny ciężar 2 kg	szt.	2	Odważniki żeliwne do metalowej wagi szalkowej: co najmniej • 1 x 500g, • 2 x 200g, • 1 x 100g			
40	Zegar mata winylowa, dmuchana pozwalająca na utrwalenie i zapisanie czasu o wymiarach co najmniej 137x137 + 2 kostki	szt.	1	Kinestetyczne utrwalanie odczytywania i zapisywania czasu, a także wyliczania jego upływu. Duża winylowa mata powinna posiadać ruchome wskazówki: godzinową i minutową. Zawartość: mata winylowa o boku 137 cm, 2 dmuchane kostki o boku 12,7 cm (godzinowa i minutowa), 20 poleceń, instrukcja			
41	Kostki godzin i minut do organizacji zabaw dydaktycznych, zestaw zawierający 4 kostki	szt.	1	Kostki do organizowania zabaw dydaktycznych z czasem. Kostki wykonane powinny być z trwałej pianki. Zestaw powinien zawierać: 2 kostki godzinowe (1-12) 2 kostki minutowe (0-55), wymiary co najmniej 7,6 cm, kostki powinny być wykonane z trwałej pianki z nadrukiem instrukcja			
42	Zwijana miara do mierzenia odległości do 10 m	szt.	3	Łatwa do zwinięcia miara z dwustronną podziałką: centymetry i metry z jednej strony, a cale i stopy z drugiej. Długość 10 metrów			
43	Zestaw 6 pojemników do badania objętości o różnych postawach	szt.	1	Zbiorniki powinny posiadać pojemność od 0,25 litra do 1,0 litra: • sześcian o pojemności 1,0 litra • sześcian o pojemności 0,5 litra • walec o pojemności 1,0 litra • walec o pojemności 0,5 litra • graniastosłup o podstawie trójkąta o pojemności 0,5 litra • graniastosłup o podstawie trójkąta o pojemności 0,25 litra Zestw powinien zawierać: 6 zbiorników z trwałego przezroczystego tworzywa pojemność zbiorników od 0,25 do 1 litra, Wysokość co najmniej 11 cm.			
44	Menzurki pomiarowe służące wyliczeniu pomiaru objętości różnych naczyń	komplet	1	Powinny być wykonane z trwałego polipropylenu menzurki każda menzurka mieć inną objętość i posługuje się innym przedziałem skali mililitrowej. Zestaw powinien zawierać: 7 różnych menzurzek: 10 ml, 25 ml, 50 ml, 100 ml, 250 ml, 500 ml i 1000 ml.			
45	Elementy magnetyczne do działań matematycznych, w zestawie 90 elementów przedstawiających banknoty, obrazki, elementy cyfr	komplet	2	Elementy magnetyczne do działań matematycznych przeznaczone są do pomocy w przeprowadzaniu na tablicy szkolnej o podłożu metalowym działań matematycznych takich jak: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie, działania na zbiorach. Pomoc dydaktyczna powinna zawierać: 90 elementów przedstawiających monety; 50 elementów przedstawiających banknoty; 120 elementów przedstawiających obrazki owoców, zwierząt, roślin (zestawione są od 1 do 10); 90 elementów przedstawiających cyfry od 0 do 9; 30 elementów przedstawiających działania =, -, *, :, <, >.			
46	Tablica magnetyczna o wymiarach 80x100	szt.	2	Tablica magnetyczna suchościeralna to jeden najpopularniejszych i najtańszych sposobów na szybkie umieszczenie najważniejszych informacji w widocznym miejscu. Przy pomocy markera i magnesów możemy zarówno bardzo szybko zamieścić informacje na tablicy, jak i ją czyścić.			

47	Zbiór zadań tekstowych typu „Matematyka na wesoło. Zbiór zadań 1 i 2” lub równoważna	komplet	4	Zbiór zadań typu "Matematyka na wesoło 1" to zbiór zadań do utrwalenia symbolicznego zapisu działań i doskonalenia umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 12 , Matematyka na wesoło 2 - to zbiór zadań do utrwalenia symbolicznego zapisu podstawowych działań matematycznych i doskonalenia umiejętności pamięciowego dodawania i odejmowania liczb w zakresie 20. Komplet powinien składać się z dwóch książeczek.			
48	Zbiór zadań tekstowych typu " Gra w Kolory 1 i 2 " lub równoważna	komplet	4	Zestaw zadań tekstowych służących wprowadzaniu i kształtowaniu nowych pojęć matematycznych, wiązaniu matematyki z życiem i przygotowaniem do rozwiązywania praktycznych problemów. Komplet powinien składać się z 2 książeczek.			
49	Książeczki typu „Gra w kolory – Moje sprawdziany klasa 2” i „Gra w kolory – Moje sprawdziany klasa 3” lub równoważne	komplet	4	Książeczki typu „Gra w kolory – Moje sprawdziany klasa 2” - 4 komplety oraz „Gra w kolory lub równoważne– Moje sprawdziany klasa 3” - 4 komplety. Każdy komplet powinien zawierać sprawdziany z zakresu matematyki.			
50	Mozaika XXL (drewniane pudełko + 250 kolorowych elementów figur geometrycznych)	szt.	2	Pomoc dydaktyczna powinna składać się z: • co najmniej 250 drewnianych elementów (każdy rodzaj w innym kolorze): 25 sześciokątów, 50 trójkątów, 50 trapezów, 25 kwadratów, 50 rombów, 50 płaskich rombów. Wymiary figur: sześciokąt, trójkąt, kwadrat, romb, romb płaski - dł. boków: co najmniej 2,5 cm; trapez: długość boków: co najmniej 5 x 2,5 x 2,5 x 2,5 cm. Wysokość figur: co najmniej 1cm; • 20 dwustronnych kart formatu A4 (29 x 21 cm) wykonanych z grubego lakierowanego kartonu. Wzory na kartach powinny przedstawiać m.in. figury geometryczne, postaci, rośliny, zwierzęta, pojazdy, karty o dwóch stopniach trudności: jedna strona karty powinna zawierać barwny rysunek wg którego należy ułożyć wzór, druga strona kartypowinna przedstawiać ten sam wzór w kolorze czarno-białym. Każdy rysunek powinien posiadać nazwę. Całośćpowinna być umieszczona w drewnianym pudełku o wym.: 31,5 x 22,8 x 8,9 cm z pokrywą wysuwaną w górnej części pudełka.			
51	Zestaw elementów magnetycznych współpracujących z planszą magnetyczną o wym. ok. 38 x 47,5 cm	szt.	3	Trzy zestawy elementów magnetycznych, każdy z nich powinien posiadać dwustronną kartę pracy oraz instrukcję; Ponadto jeden zestaw powinien zawierać liczby - 110 elem. z cyframi od 1 do 110 - 20 kolorowych elem. maskujących, drugi zestaw dodawanie - 100 elem. z cyframi od 2 do 20 - 11 elem. z cyframi od 0 do 10 - 10 elem. ze znakiem matematycznym + - 10 elem. ze znakiem matematycznym = , oraz zestaw mnożenie - 100 elem. z cyframi od 1 do 100 - 11 elem. z cyframi od 0 do 10 - 10 elem. ze znakiem matematycznym x - 10 elem. ze znakiem matematycznym = .			
52	Plansza magnetyczna	szt.	1	plansza magnetyczna w miękkiej torbie, wymiary 38x47,5 cm.plansza wyposażona w otwory do wieszania na ścianie.			
53	Loteryjka matematyczna Super - As lub równoważna	szt.	4	Loteryjka matematyczna pozwala ćwiczyć liczenie w pamięci w formie ciekawej zabawy. 6 dwustronnych plansz co najmniej 16 x 16 cm. 70 dwustronnych kartoników 4,3 x 4,3 cm. Plansz i kartoniki powinny być z twardej tektury, instrukcja.			
54	Klub biznesmena – Gra logiczna	szt.	2	Gra strategiczno-losowa dla 2-5 dzieci polegająca na zdobywaniu i pomnażaniu kapitału poprzez dokonywanie korzystnych, choć czasem ryzykownych transakcji. Najbogatszy gracz zostaje zwycięzcą i otrzymuje elitarną kartę "Klubu biznesmena".			
55	Gra Chińczyk	szt.	1	Magnetyczna gra planszowa, dwustronna plansza w drewnianej ramce o wymiarach ok. 35 x 35 cm, 24 drewniane pionki w 6 kolorach.			
56	Wielkie zakupy lub równoważna - gra dydaktyczna	szt.	4	Plansza co najmniej 32 x 32 cm. 108 kartoników z obrazkami produkt, banknoty złotówkowe, 25 kart niespodzianek z poleceniami, 2 kostki, 4 pionki, 4 koszyczki na zakupy, instrukcja.			
57	Gra logiczna – Haker lub równoważna	szt.	2	Gra logiczna dla małych i dużych hakerów. Gracze na przemian wcielają się w rolę programisty i hakera. Programista wprowadza do pamięci ROM tajny kod, umieszczając w czterech rejestrach, ukrytych za płytą maskującą, cztery dowolne kołeczki. Mogą to być kołeczki różnych kolorów, ale może także użyć 2 lub więcej kołeczków tego samego koloru. Haker odnosi zwycięstwo, gdy w ciągu 10 ruchów złamie kod programisty. W przeciwnym wypadku zostaje usunięty z sieci. Pudełko powinno zawierać: płyta główna, płyta maskująca, płyta pamięci do przechowywania kołeczków, kołeczki kodowe (128 szt. w 8 kolorach), kołeczki odpowiedzi (60 szt. w 2 kolorach). Gra przeznaczona dla 2 graczy, w wieku od 6 lat.			
58	Gra Sudoku lub równoważna	szt.	2	Sudoku rozwija u dzieci zdolność do myślenia logiczno-matematycznego, będąc jednocześnie doskonałą zabawą, nawet dla kilkuosobowej grupy. Dzięki grze, która wymaga spostrzegawczości i koncentracji uwagi,dzieci kształtują systematyczność i ćwiczą cierpliwość, ucząc się jednocześnie cyfr i ciągów liczbowych.			
59	Gra edukacyjna – Miasto liczb lub równoważna	szt.	2	Gra powinna być wykonana z drewna, pudełko o wym. ok. 10,5 x 20,5 x 33. Gra powinna zawierać 10 płytek drewnianych z cyframi, 10 cyfr, 61 kamyczków.			
60	Gra edukacyjna „Symetric” lub równoważna	szt.	4	Błat wykonany powinien być z białej płyty MDF ograniczonej drewnianymi listwami o wymiarze co najmniej 70 x 40 cm. Zestaw powinien zawierać 20 przeźroczystych kart - wzorów w formacie A4.			
61	Schattenmemory – drewniane płytki z obrazkami	szt.	1	Gra rozwijająca spostrzegawczość i pamięć – płytki zadaniowe 130 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami. Obrazki na płytkach powinny być trwałe, trudno ścieralne, wykonane nietoksycznymi farbami, bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Jeden obrazek powtarza się pięciokrotnie tzn.: dwa razy jako kolorowy motyw, raz obrazek bez koloru z czarnym konturem, raz ten sam czarny motyw na białym tle, raz biały motyw na czarnym tle. Płytki powinny umożliwić: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań, tworzenie historii, wyodrębnianie kształtu z głębi, zapamiętywanie szczegółów. Dołączona instrukcja w j. polskim			
62	Schattenmemory plansza zadaniowa	szt.	1	Gra rozwijająca Spostrzegawczość i pamięć – plansza zadaniowa. Duże, żółte, drewniane, pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys.9, dł. 40, gł.17 cm z 5 szufladami o dł. nie mniejszej niż 17 cm, tak, aby móc pomieścić 26 płytek. W przedniej części szuflady powinna znajdować się poręczna gałka o różnej kolorystyce z symbolem uśmiechniętej buźki, wyznaczająca ułożenie ciągu rytmicznego oraz różnorodnych zadań. Pudełko powinno umożliwiać utrzymanie porządku. Plansza jest integralną częścią do płytek zadaniowych.			

63	Zestaw tablic mnemotechnicznych -w zestawie 55 tablic (format A4)	kpl	4	Zestaw tablic mnemotechnicznych "Gra w kolory" lub równoważny Zestaw powinien zawierać 55 tablic o wymiarach co najmniej: 21 x 29,7 cm dwustronnie zadrukowanych, w tym: • 11 kart z liczbami 0-10 oraz prezentacją sposobu ich zapisu. Każda z kart powinna zawierać ilustrację obrazującą liczbę • 44 karty z literami drukowanymi i pisanymi wraz z prezentacją sposobu ich zapisu oraz ilustracjami do pokolorowania			
64	Układanki Schubitrix (każdy komplet składa się z 2 układanek po 24 karty każda)	szt.	23	W każdym komplecie powinno być 48 trójkątnych elementów o boku 6 cm, wykonane powinny być ze sztywnego, lakierowanego kartonu całość umieszczona powinna być w tekturowym pudełku ze specjalną wkładką do sortowania elementów. Zakres tematyczny układanek: Ilości i cyfry do 10 – 1 szt., Dodawanie do 20 – 1 szt., Odejmowanie do 20 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 20 – 1 szt., Dodawanie do 100 – 1 szt., Odejmowanie do 100 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 100 – 1 szt., Mnożenie i dzielenie do 100 – 1 szt., Tabliczka mnożenia do 100 – 1 szt., Dzielenie do 100 – 1 szt., Dodawanie do 1000 – 1 szt., odejmowanie do 1000 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 1000 – 1 szt., Mnożenie przez liczbę 10 (do 900) – 1 szt., Ułamki 1 – 1 szt., Ułamki 2 – 1 szt., Miary wagowe – 1 szt., Miary długości – 2 szt., Miary objętości – 1 szt., Miary powierzchni – 1 szt., Zegar i odczytywanie czasu – 1 szt.			
65	Mój słowniczek pamiętniczek – zeszyty ćwiczeń klasy I-III lub równoważne	komplet	4	Zastępuje tradycyjny zeszyt do wpisywania wyrazów z trudnościami ortograficznymi. Służą do wpisywania trudniejszych wyrazów oraz utrwalania ich pisowni. Komplet powinien tworzyć zeszyty ćwiczeń kl.I – III. Okładka powinna być miękka.			
66	Gry czytelnicze 1,2 - dwa zestawy kart do nauki czytania ze zrozumieniem	komplet	4	Gry czytelnicze powinny składać się z fragmentów tekstów i ilustracji. Format A4. Opowieści sowy 1 i 2 lub równoważne. Polegają one na samodzielnym doboraniu wyrazów, a potem zdań, opowiadań do odpowiadających im obrazków, ilustracji. Dziecko może wykonać ćwiczenia jedynie wtedy, gdy zrozumie wszystkie teksty w odpowiednim zbiorze.			
67	Gry dydaktyczne ortograficzne	szt.	12	ORTOGRAFICZNE MEMO z CH i H (4 szt.); U i Ó (4 szt.); Ż i Rz (4 szt.) Pudełko o wym.co najmniej: 21 x 33,9 cm zawiera 2 gry rozwijające pamięć, uczące zasad ortografii, przeznaczone dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym i grup 0. Zestaw powinien zawierać: • 30 kartoników (60 obrazków) zawierających rysunek i podpis z brakującą literą			
68	Zeszyty do kaligrafii dla klasy I części 1-4	komplet	4	Materiał powinien być podzielony na 4 lekkie zeszyty w wygodnym formacie B5,* powinien cechować się różnorodnością ćwiczeń * powinien być wzbogacony jest rysunkami oraz mandalami zawierającymi elementy literopodobne różnej wielkości * powinien uczyć pisania w odpowiednich liniach, po śladzie, odwzorowywania, przepisywania, pisania z przypomnienia i z pamięci * powinien zawierać elementy ułatwiające naukę pisania dzieciom leworęcznym.			
69	Ortografia i gramatyka dla smyka - zestaw 4 gier planszowych	szt.	1	Gra dydaktyczna utrwalająca znajomość gramatyki i ortografii. Gra edukacyjna dla dzieci w 1,2 3, klasie powinna zawierać 4 gry. Przeznaczona dla 2-4 graczy. Gra powinna składać się : plansza, pionki, kostka, powtórka o przymiotniku, kartoniki z obrazkami. Wymiary pudełka co najmniej: 34 x 21,1 x 3,2 cm.			
70	„Opowieści ortograficzne” lub równoważne	szt.	4	Opowieści ortograficzne to mały podręcznik ortografii. Format B5, oprawa powinna być miękka			
71	Wyrazy i obrazki do czytania całościowego	komplet	4	Zestaw wyrazów i obrazków do czytania całościowego. Zestaw wyrazów dla nauczyciela powinien zawierać: • 20 kart jednostronnie zadrukowanych i foliowanych, do rozcięcia z obrazkami (na każdej karcie po 2 obrazki) • 14 kart dwustronnie zadrukowanych i foliowanych, do rozcięcia z wyrazami w zapisanych pisaną na jednej stronie oraz literami drukowanymi po drugiej (po 3 wyrazy na stronie) Wym. kart. co najmniej: 20,5 x 27,5 cm. Całość powinna być zapakowana w torbę foliową ze struną. Strona tytułowa w zestawie.			
72	Drewniany labirynt (do manipulacji) - wpłynie na rozwijanie logicznego myślenia i wyobraźni przestrzennej u dzieci	SZT.	2	Zestaw drewnianych klocków do budowy kulodromu o różnym przebiegu toru, po którym toczą się kulki. Drewniany labirynt powinien być o wymiarach co najmniej 20 x 43 cm. Powinien składać się z 36 klocków z wyżłobieniami, kostki z kolorowymi oczkami, 4 kolorowych kulek i ogranicznika do toru.			
73	Programy multimedialne z zakresu edukacji matemat. typu: „Matematyka – ZOO”, „Matematyka. Wyspa Skarbów”, „Matematyka. Wesołe Miasteczko”, „Matematyka – Tajemnicza Wiadomość”, „Matematyka – Stare Zamczysko”, „Socrates –	szt.	12	12 różnych programów multimedialnych, które powinny zawierać interaktywne ćwiczenia matematyczne, powinny dawać możliwość śledzenia postępów w nauce – rejestr wyników, tablica rekordzistów, zabawy ćwiczące spostrzegawczość, stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej. ZAKRES ZAGADNIEN: działania liczbowe w zakresie 1–10 000, obliczanie ułamka liczby całkowitej, określanie połówek i ćwiartek, podzielność jednej liczby naturalnej przez drugą, zadania z treścią, obliczanie nieznanego składnika sumy, rozkład sumy na określoną liczbę składników, obliczanie pól powierzchni wielokątów, mierzenie czasu, długości i wagi.			
74	Alfabet polski pisany + cyfry	szt.	1	Zestaw tabliczek z literami alfabetu. Zestaw 39 małych liter z dwuznakami, pisanych i 39 dużych liter z dwuznakami, pisanych oraz 10 cyfr pisanych od 0 do 9, przy czym obok cyfr znajdują się ich odpowiedniki w formie wyżłobionych kółeczek. Każda z liter i cyfr powinna być wyżłobiona w płytce HDF, o wymiarach co najmniej 11 x 13 cm i grubości 6 mm, na białym tle. Wyżłobienia powinny mieć kolor beżowy. Płytki powinny być zapakowane w drewniane pudełko o wymiarach min. 25 x 31 cm, o grubości drewna 1 cm, z trzema przegródkami. Każda z przegródek powinna być podpisana. Całość powinna być zapakowana w kartonowe pudełko i zawierać instrukcję.			
75	Drewniany ołówek do alfabetu	szt.	4	Ołówek powinien być wykonany z drewna bukowego o średnicy 12 mm i długości 11 cm, zakończony drewnianą kulą. Stanowi uzupełnienie do pomocy dydaktycznej "Alfabet polski pisany + cyfry".			

76	Dźwięki codzienne dają orientację - płyta CD z fotografiami	szt.	1	Od szmeru zmywarki do naczyń poprzez brzęczenie odkurzacza aż do dzwonienia przykrywką od kontenera na śmieci - na załączonej płycie CD możemy usłyszeć codzienne dźwięki z wielu obszarów życia codziennego. Z tymi odgłosami każde dziecko konfrontowane jest codziennie, rzadko jednak słuchane uważnie i świadomie. Nagrania w połączeniu z kolorowymi fotografiami pozwalają dzieciom izolować i przyporządkowywać dźwięki. W ten sposób ćwiczą swoje ucho, zdolność uważnego skoncentrowanego słuchania, analizowania i nazywania słyszanego dźwięku. Dają orientację w codziennym życiu, przygotowują do ćwiczeń w czytaniu i pisaniu. Powinna być załączona instrukcja metodyczna zawierająca propozycję wielu ciekawych i zróżnicowanych pod względem trudności ćwiczeń i zabaw. płyta CD z nagraniem 28 dźwięków (seria dźwięków nagrana powinna być trzykrotnie w różnej kolejności) 28 kolorowych kart z fotografiami o wymiarze co najmniej 11 x 8,5 cm instrukcja			
77	Dźwięki leśne - płyta CD z fotografiami	szt.	1	28 dźwięków leśnych i towarzyszące im piękne fotografie stanowią unikalną pomoc dydaktyczną przydatną zarówno w kształceniu dziecięcego słuchu, jak i rozbudzaniu zainteresowania otaczającą nas przyrodą. Nieoceniona w przedszkolu oraz w nauczaniu zintegrowanym, a także w domu do wspaniałych i wszechstronnych zajęć edukacyjnych z dziećmi. Załączona instrukcja powinna podpowiadać wiele ciekawych zabaw o zróżnicowanym stopniu trudności. płyta CD z nagraniem 28 dźwięków (każda seria dźwięków powinna być nagrana dwukrotnie w różnej kolejności) 28 kolorowych kart z fotografiami o wymiarze co najmniej 11 x 8,5 cm instrukcja			
78	Dźwięki w zoo- płyta CD z fotografiami	szt.	1	Kolorowe fotografie i nagrane odgłosy do tematu - ogród zoologiczny. Ponad 20 zwierząt od małp poprzez hipopotama i muflona, aż do piranii i tygrysa. Dzieci bardzo chętnie będą doświadczać i odgadywać, co krzyczy, gwizdże, chrumka i kwiczy, a kto tak pięknie gra na harmonijce ustnej (oczywiście słon indyjski). Wspaniałe ćwiczenie uważnego słuchania i precyzyjnego nazywania dźwięków. Inspiruje dzieci do dalszych poszukiwań: gdzie żyją poszczególne zwierzęta (kontynenty!), czym się żywią, jak żyją, jak opiekują się potomstwem. W ten sposób zachęca się dzieci do własnych poszukiwań, a nawet do tworzenia własnych (bądź klasowych) atlasów zwierząt. płyta CD z nagraniem 28 dźwięków (seria dźwięków nagrana powinna być dwukrotnie w różnej kolejności) 28 kolorowych kart z fotografiami o wymiarze co najmniej 11 x 8,5 cm instrukcja			
79	Dźwięki wiejskiej zagrody- płyta CD z fotografiami	szt.	1	Dzieci poznają, jak brzmi wiejska zagroda. Czy to gdacze kura, czy to dzwoni bańka na mleko, czy słuchać traktor pracujący na polu - poprzez uważne słuchanie i przyporządkowywanie dźwięków kolorowym fotografiami, dzieci poznają najważniejsze odgłosy wiejskiej zagrody. Dużą zaletą jest instrukcja metodyczna z propozycjami zajęć, a także krótka opowieść poświęcona każdemu dźwiękowi. płyta CD z nagraniem 30 dźwięków (każda seria dźwięków nagrana powinna być dwukrotnie w różnej kolejności) 30 kolorowych kart z fotografiami o wymiarze co najmniej 11 x 8,5 cm instrukcja			
80	Dźwięki wodne - płyta CD z fotografiami	szt.	1	Bardzo interesująca płyta dźwiękowa zawiera 24 nagrania dźwięków kojarzących się z wodą. Zawiera zarówno odgłosy natury, jak i z codziennego otoczenia człowieka. Pomoc dydaktyczna powinna zawierać dodatkowo 24 barwne fotografie ilustrujące poszczególne dźwięki. Wspaniały materiał rozwijający percepcję i pamięć słuchową u dzieci. Załączona instrukcja metodyczna powinna zawierać pomysły wykorzystania płyty i fotografii w zajęciach z dziećmi, proponując zabawy o zróżnicowanym stopniu trudności. płyta CD z nagraniem 24 dźwięków (każda seria dźwięków nagrana powinna być dwukrotnie w różnej kolejności) 24 kolorowych kart z fotografiami o wymiarze co najmniej 11 x 8,5 cm instrukcja			
81	Zestaw trygonometryczny do tablic	szt.	6	Wysokiej jakości przybory do odmierzania wartości liczbowych. Powinny posiadać uchwyty do trzymania. • linijka o dł. 100 cm • 2 ekerki • cyrkiel • kątomierz • magnesy pomocnicze umożliwiające przytwierdzanie przyborów do tablicy.			
82	Ułamki małe	zestaw	1	Zabawka powinna pomóc zrozumieć zasadę ułamków. 1, 2 x 1/2, 3 x 1/3, 4 x 1/4. wym. 20 x 20 cm			
83	Ułamki koło	szt.	2	9 kolorowych kół, powinno być wykonanych z przezroczystego plastiku, podzielonych od 1/2 do 1/12 części. Śr. 8,7 cm, 51 elem. umieszczonych w solidnym, plastikowym pojemniku.			
84	Klocki edukacyjne „CLICS - ABC & 123” lub równoważne	zestaw	2	Zestaw kolorowych, edukacyjnych klocków. Opakowanie powinno zawierać: 380 klocków CLICS, 5 osi, 2 książeczki powinny zawierać łącznie 420 naklejek na klocki: litery oraz cyfry. Rozmiar opakowania co najmniej: 39,4 x 24,0 x 20,5 cm			
85	Duży teatrzyk	szt.	1	Teatrzyk o wysokości ok. 1 m, umożliwiający organizację przedstawień kukielkowych, wyposażony powinien być w kurtynę lub zasłonę.			
86	Pacynki do teatrzyku szkolnego	szt.	15	Pacynki na rękę powinny być wykonane z materiału o wysokości ok. 30 cm, przedstawiające następujące postacie: król, królowa, królewicz, królowna, smok, dziewczynka, chłopak, czarownica, czarodziej, czarny koń, misiu – 2 szt., słonik, tygrysek, lew			
87	Domino arytmetyczne (10 układanek po 15 tafelków każda - każdy dot. innych działań matemat.)	szt.	8	Seria atrakcyjnych układanek na zasadzie domina, która wyróżnia się starannym konceptem matematycznym, a także estetyką i trwałością. Układając tafelki w szeregu trzeba dopasować działania do jego wyniku. Dzięki temu w formie atrakcyjnej zabawy ćwiczą i utrwalają obliczenia pamięciowe. W skład zestawu powinno wchodzić: 10 układanek po 15 tafelków każda, wymiar tafelka 6 x 4 cm, tafelki powinny być wykonane z tworzywa, pudełko powinno być drewniane.			
88	Domino faktur i kształtów geometrycznych (32 kostki domina)	szt.	3	Zestaw powinien zawierać 32 płytek z plastiku w jednym kolorze; każda o wymiarach min. 9,3 x 4,2 cm oraz grubości 0,5 cm. Na płytkach (w zestawie) powinny być umieszczone min. 4 rodzaje figur geometrycznych, w tym: kwadrat, trójkąt, koło i sześciokąt, a także 6 różnych faktur rozwijających zmysł dotyku, odwzorowanych w plastiku. Figury znajdują się na jednej stronie domina, faktury na drugiej. Całość powinna być zapakowana w plastikowe pudełko o wymiarach min. 18, x 11 x 6 cm, zamykane wieczkiem.			
89	Mapa Polski – układanka umieszczona w drewnianej podstawie	szt.	4	Mapa Polski w formie układanki umieszczona w drewnianej podstawie. Na mapie oprócz miast, rzek i jezior powinny być zamieszczone również charakterystyczne atrybuty wybranych miast lub regionów. Powierzchnia Polski podzielona powinna być na 5 części, dodatkowymi elementami powinny być powierzchnie państw sąsiednich i morze, wym. co najmniej 40 x 40 cm			

90	Laptop	szt.	1	<p>Processor powinien być minimum dwurdzeniowy dedykowany do pracy w komputerach przenośnych w architekturze x64, o wydajności minimum 3000 w teście PassMark (testy z 2011-08-25), (http://cpubenchmark.net). Płyta główna przystosowana do pracy w komputerach przenośnych, Ekran Matryca TFT, 15,6" z podświetleniem w technologii LED, powłoka antyrefleksyjna, rozdzielczość 1366x768, HD, Pamięć operacyjna minimum 4 GB z możliwością rozbudowy do 8 GB rodzaj pamięci DDR 3 wolny jeden bank pamięci, Dysk twardy minimum 320 GB pamięci, interfejs SATA o prędkości obrotowej minimum 7200 rpm, Karta grafiki dedykowana z własną pamięcią min. 1GB, ze sprzętowym wsparciem dla DirectX 11, Shader 5.0 i Open GL 4.0 uzyskująca w teście PassMark - G3D Mark Videocards wynik minimum 644 punkty. Wyniki testów dostępne są na stronie http://www.videocardbenchmark.net/, Napęd optyczny zintegrowany w obudowie DVD +/- RW, z tacką, dołączone oprogramowanie umożliwiające nagrywanie płyt CD/DVD, Wyjścia zewnętrzne minimum 3 porty USB 2.0, 1 port VGA złącze HDMI, wyjście słuchawkowe, wejście mikrofonu, port RJ45, Kamera wbudowana kamera internetowa z wbudowanym mikrofonem, Karta dźwiękowa High Definition zintegrowana, wbudowane głośniki stereo, Waga nie większa niż 3,5 kg. Komunikacja przewodowa zintegrowana karta sieciowa 10/100/1000 MBit/s LAN, Komunikacja bezprzewodowa WLAN 802.11 b/g/n zintegrowana z płytą główną, Bluetooth, Touch Pad Tabliczka dotykowa i dwa przyciski, Czytnik SmartCard Wbudowany, wieloformatowy czytnik kart pamięci 2 w 1 obsługujący karty Secure Digital i Multimedia, Bateria Litowa minimum 6 ogniw zapewniająca pracę minimum 2 godziny, Klawiatura qwerty z dodatkowym panelem klawiszy numerycznych, Wyposażenie dodatkowe zasilacz, torba do przenoszenia, instrukcja obsługi w języku polskim, Gwarancja minimum 2 lata, z transportem od i do klienta, części zamienne i robocizna(tyfu door to door) System operacyjny w polskiej wersji językowej wraz ze sterownikami do urządzeń komputera zapewniający pełną kompatybilność z posiadanym przez zamawiającego oprogramowaniem dla stacji roboczych i serwerów pracujących na systemach MS WINDOWS w wersji 32 i 64 bitowych, niewymagające dodatkowych nakładów ze strony Zamawiającego.</p>			
91	Projektor	szt.	1	<p>Projektor służy do wyświetlania obrazu jednocześnie dla całej grupy uczniów uczestniczących w zajęciach, pozwala na wspólne dokonywanie analizy porównywanie i spostrzeganie różnic i podobieństw. Gwarancja powinna być na 36 miesięcy gwarancji fabrycznej. Technologia DLP. 3D Ready DLP 3D READY . Rozdzielczość podstawowa SVGA (800 x 600). Rozdzielczość maksymalna UXGA (1600 x 1200). Jasność 2700 ANSI lumen Moc lampy 190 W. Żywotność lampy (normal) 4500 h. Żywotność lampy (econo) 6500 h. Kontrast 10 000 :1. Format obrazu (standard) 4:3. Format obrazu (kompresowany) 16:9. Zoom optyczny 1,1 :1. Min. wielkość obrazu 23 cale. Maks. wielkość obrazu 300 cale. Obsługa NTSC/PAL/SECAM Tak.Obsługa HDTV 480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p. Wejście HDMI - tak. Wejście D-Sub 15pin - tak. Wyjście D-Sub 15pin - tak. Wejście S-Video mini DIN - tak. Wejście Composite video RCA Cinch - tak. Gniazdo RS-232 - tak. Gniazdo USB typ B - tak. Głośniki - tak. Wyjście 3.5 mm Stereo Jack - tak. Wejście</p>			

Wykaz pomocy dydaktycznych i sprzętu dla Szkoły Podstawowej w Hucie Krzeszowskiej

Lp.	Pomoc	Jedn. miary	Ilość	Opis przedmiotu	Cena jednostkowa netto	pod. VAT	Wartość towaru brutto
1	Karty pracy cykl Owocna szkoła.Czytam i piszę lub równoważna	komplet	15	Karty pracy - zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji. Format A4			
2	Program nauczania - Indywidualizacja pracy z dzieckiem lub równoważny	szt.	1	Książka zawierająca program nauczania.Program powinien zawierać: opis zaburzeń; rozpoznawanie możliwości psychofizycznych oraz indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych uczniów, określanie form i sposobów udzielania uczniom pomocy psychologiczno- pedagogicznej, dokonywanie okresowej oceny efektywności pomocy udzielanej uczniom, oraz przedstawianie wniosków i zaleceń do dalszej pracy z uczniem			
3	Oprogramowanie multimedialne do diagnozy i terapii dysleksji	szt.	1	Program powinien zawierać 330 ćwiczeń i 137 kart pracy do wydruku. Ćwiczenia z wyrazami - w trakcie ich wykonywania dziecko uczy się wyróżniać samogłoski, spółgłoski i sylaby, dążąc do sprawnego odczytywania i zapisywania wyrazów o coraz dłuższej i bardziej skomplikowanej budowie. Są one uszeregowane według określonego wzorca: najpierw wyrazy i związki wyrazowe o sylabach otwartych, a na końcu te, o bardziej skomplikowanej strukturze. - ćwiczenia ze zdaniami - zestawy ze zdaniami obejmującymi ćwiczenia z zakresu rozumienia i zapamiętywania tekstu. W obrębie każdej wykorzystywanej historyjki dziecko wykonuje 7 różnorodnych zadań, które kończą się pisaniem z pamięci ze słuchu. Z programem - naklejki: nagrody dla uczniów. Ćwiczenia do wydruku, karty pracy i wskazówki dla opiekunów			
4	Oprogramowanie multimedialne do diagnozy i terapii logopedycznej-zestaw rozszerzony	szt.	1	Zestaw ten powinien zawierać: - 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, głosek r, g i k, mowy bezdźwięcznej, słuchu fonetycznego i jąkania), - Program do kalibracji nagrań, - Drukarkę laserową monochromatyczną,- Profesjonalne słuchawki z mikrofonem			
5	Oprogramowanie multimedialne LOGORYTMIKA lub równoważne	szt.	1	Logorytmika jest programem multimedialnym, który pokazuje jak w ciekawy sposób można wykorzystać muzykę w profilaktyce i terapii logopedycznej. Zestaw powinien zawierać: Wirtualna klawiatura, Kompozytor melodii, gama C-dur, wartości rytmiczne i Słowniczek terminów muzycznych.			
6	Oprogramowanie multimedialne do terapii i diagnozy - dyskalkulia	szt.	1	Zestaw powinien zawierać: Aplikację Terapeuty, Moduł diagnozy pedagogicznej, Specjalistyczny moduł diagnozy i terapii dyskalkulii połączony z zestawem ok. 120 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z wieloma poziomami, Naklejki – nagrody dla uczniów, Ćwiczenia do wydruku – karty pracy i wskazówki dla opiekunów			
7	Zagadki logopedyczne	szt.	2	<p>Dzieci uwielbiają zagadki. Ich rozwiązywanie jest doskonałą zabawą, która jednocześnie uczy i wychowuje. Informacja w postaci zagadki nawiązuje do naturalnej potrzeby odkrywania świata przez małe dziecko. Dla rozwijającego się dziecka całe otoczenie każdego dnia jest zbiorem zagadek, które przy pomocy swoich opiekunów lub też samo rozwiązuje. Zagadki pomagają także w poznawaniu nowych pojęć, wiadomości, nieznanych dotąd rzeczy. Mogą świetnie bawić nie tylko w przedszkolu, szkole czy w domu, ale także na spacerze i w podróży.</p> <p>„Jak żyrafa szyję myje” lub równoważne. Szumiące zagadki logopedyczne. Zbiór powinien zawierać 48 kartoników z zagadkami wymiary co najmniej:11 x 7,5 cm. „Dlaczego ryba w stawie pływa” lub równoważne. Zagadki logopedyczne z głoską r. Zbiór powinien zawierać 48 kartoników z zagadkami wymiary co najmniej:11 x 7,5 cm</p>			

8	Ćwiczenia dla dzieci z logopedii cz. 1, cz. 2, cz. 3, cz. 4	komplet	4	Sprawność aparatu artykulacyjnego jest bardzo ważna dla wyrazistości naszych wypowiedzi. Wymawianiu poszczególnych dźwięków mowy towarzyszy poruszanie się warg, języka, podniebienia miękkiego i zuchwy. Ruchy te muszą być bardzo dokładne, tzn. powinny być wykonane w ściśle określony sposób, a także w danym miejscu jamy ustnej. Na przykład przy realizacji głoski s niezbędne jest zbliżenie siekaczy do siebie, co możliwe jest tylko przy prawidłowym zgryzie. Tak więc dla poprawnego artykulowania dźwięków mowy konieczna jest zarówno sprawność, jak i prawidłowa budowa aparatu artykulacyjnego. Syczki (lub równoważne)- zabawa z głoskami s, z, c, dz. Ciszki (lub równoważne)- zabawa z głoskami ś, ź, ć, dź. Szumki (lub równoważne) - zabawa z głoskami sz, ż, cz, dż. Kapki i wafki (lub równoważne)- zabawa z głoskami k, g, f, w. Rerki(lub równoważne)- zabawaz głoskami r, l. Miks ciszków, syczków, szumków Format A 4 40 stron. Zeszyt ćwiczeń logopedycznych: ż, sz, cz, dż Format A4. Zeszyt ćwiczeń logopedycznych: s, c, z, dz, Format A4			
9	Ćwiczenia z logopedii kształtujące poprawne mówienie głosek	szt.	5	Seria gier logopedycznych:Ładnie mówię głoski sz, ż, cz, dż - 3 zestawy zdjęć powinny zawierać 74 obrazków, wym. Obrazka co najmniej 9 x 9 cm, instrukcja.Ładnie mówię głoskę r - 3 zestawy kolorowych obrazków , razem powinno być 64 sztuk wymiary jednego obrazka co najmniej 9 x 9 cm, instrukcja. Ładnie mówię głoski k, g, h - 3 zestawy zdjęć, powinno być 70 obrazków. Ładnie mówię głoski s, z, c, dz - 3 zestawy zdjęć, powinno być 70 obrazków. Ładnie mówię głoski ś, ź, ć, dż - 70 obrazków powinno być 3 zestawy.			
10	Zestaw lusterek wspomagających wymowę	komplet	1	Zestaw lusterek przeznaczonych do ćwiczeń logopedycznych. Zestaw powinien zawierać 1 lustro dla nauczyciela, 24 lusterka o średnicy co najmniej 10 cm i torbę.			
11	Wibrator logopedyczny	szt.	1	Narzędzie do pracy w rotacyjmie.Zestaw powinien zawierać :Amplituda 0,6 cm, zasilany baterią 1,5 V. Jest skutecznym źródłem rezonansu mechanicznego dzięki czemu można wywołać głoskę r. W zestawie powinny być łopatki: miękka i twarda.			
12	Domino logopedyczne wyrazowo-obrazkowe)	zestaw	6	Seria gier umożliwiają pracę z dzieckiem u którego zdiagnozowano wadę wymowy (Zestaw powinien zawierać 27 par obrazków ilustrujących przedmioty, zwierzęta i osoby). Opozycja J-R, Opozycja L-J, Opozycja L-R, Opozycja Ż-Z, Opozycja CZ-C, D-G, Opozycja K-T, SZ-S			
13	Gry pamięciowe - Memo dźwiękowe lub równoważna	zestaw	2	Gra polega na zapamiętywaniu poszczególnych dźwięków i zebraniu jak największej liczby par które tworzą się z dwóch klocków wydających taki sam dźwięk. Memo to gra dydaktyczna która wprowadza jej uczestników w świat dźwięku. Jej celem jest nauka słuchania koncentrowania się na sygnałach dźwiękowych oraz identyfikowanie i różnicowanie. Uczy również zapamiętywania i szybkiego kojarzenia dźwięków. Rozwija pamięć słuchową wrażliwość słuchową i koordynację słuchowo-wzrokowo-ruchową. Bardzo atrakcyjna i emocjonująca jest również wersja gry z użyciem planszy i kolorowej kostki. Można również zagrać w memo tradycyjne oparte na wykorzystywaniu pamięci wzrokowej co urozmaica zabawę i jest świetnym treningiem tej pamięci. Gra powinna zawierać: 16 klocków dźwiękowych, 1 kolorowa kostka, 1 plansza do gry, 1 notes. Wymiary pudełka co najmniej :25,5 x 24, 6 cm.			
14	Gry na problemy z koncentracją	komplet	2	Dobre zachowanie - szkoła - gra skojarzeniowa przeznaczona do nauki odpowiedniej postawy i zachowania w stosunku do kolegów z klasy. Polega ona na dopasowaniu 17 par różnych postaw i określenia, co jest właściwe, a co nie. Gra powinna posiadać system samosprawdzający na odwrócenie. Zestaw powinien zawierać: 34 karty (9x9 cm) oraz przewodnik metodyczny. Dobre obyczaje - środowisko - gra skojarzeniowa przeznaczona do nauki odpowiedniej postawy i szacunku do środowiska naturalnego.			
15	Logocco Piccolo - zestaw logopedyczny	komplet	2	Logico to plastikowa tabliczka z kolorowymi guzikami oraz zestaw książek z kartami, które ułatwiają dzieciom naukę. Ćwiczenia Logico dają znakomite efekty w pracy z dziećmi dyslektycznymi, nadpobudliwymi, a także z dziećmi mającymi wady wymowy czy zaburzenia percepcji: - Rozwijają zdolności percepcyjne i analityczne- Doskonałą koordynację wzrokowo-ruchową. Odwrotna strona każdej karty powinna być zaopatrzona w dodatkowe propozycje zabaw, które zachęcają do malowania, wycinania, majsterkowania czy opowiadania historyjek.Zestaw powinien zawierać 6 książeczek tematycznych oraz 3 plastikowe ramki.			
16	Logocco Piccolo - zestaw książeczek z ortografii	komplet	2	Logico to plastikowa tabliczka z kolorowymi guzikami oraz zestaw książek z kartami, które ułatwiają dzieciom naukę czytania, pisania i liczenia, wprowadzając jednocześnie w świat kolorów, roślin, zwierząt, bajek oraz poważnych zagadnień, na przykład ruchu drogowego.Wykonując zadanie, dziecko: wkłada kartę w plastikową ramkę,przesuwa kolorowe guziki na miejsca przy wybranym rozwiązaniu,odwraca kartę na drugą stronę i porównuje kolory. Dziecko myśli, analizuje, poszukuje, podejmuje decyzję, rozwiązuje. Zestaw powinien zawierać 8 plastikowych ramek z przesuwanymi guzikami.			
17	Logocco Piccolo - zestaw książeczek czytanki	komplet	2	Zestaw powinien zawierać 5 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 5 ramek. LOGICO Piccolo rozbudza ciekawość świata, motywuje do wykonywania kolejnych ćwiczeń, zapewniając dziecku poczucie radości i dumy z pokonywania przeszkód. Uczy myślenia zarówno konwergencyjnego, jak i dywergencyjnego, a stopniując trudność zachęca do zmierzania się z coraz ciekawszymi zadaniami. Logico Piccolo motywuje do pracy mało aktywnych dotąd uczniów i sprawia, że każde dziecko może rozwijać swoje zdolności w dogodnym dla niego tempie. Zestaw książeczek edukacyjnych uczących i doskonalących znajomość czytania. Dzięki barwnym ilustracjom dzieci łatwiej zapamiętują pisownię trudnych wyrazów i utrwalają ją. Nauka czytania przez zabawę jest skuteczna i przyjemna. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwanymi guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrócenie karty.			
18	Logocco Piccolo - działania matematyczne	komplet	2	Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki stanowi cenną pomoc w nauce liczenia,doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, uczą logicznego myślenia. Dzięki barwnym ilustracjom mali uczniowie łatwiej i chętniej uczą się matematyki, czerpiąc z tego dużo radościZestaw DZIAŁANIA MATEMATYCZNE powinien zawierać 10 książeczek tematycznych pomagających w nauce liczenia i wykonywaniu działań w zakresie 100 oraz 6 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwanymi guzikami.			

19	Logocco Piccolo - zestaw z geometrii	komplet	2	Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki stanowi cenną pomoc w nauce liczenia, doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, uczą logicznego myślenia. Dzięki barwnym ilustracjom mali uczniowie łatwiej i chętniej uczą się matematyki, czerpiąc z tego dużo radości. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwymi guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania. Rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Do ramki Logico Piccolo pasują wszystkie książeczki z serii Piccolo. Zestaw GEOMETRIA powinien zawierać co najmniej 7 książeczek tematycznych oraz 7 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwymi guzikami			
20	Magiczny trójkąt matematyczny - zestaw zawierający 200 kart	szt.	3	Magiczny Trójkąt Matematyczny - to okrągła, drewniana podstawa z sześcioma wgłębieniami z jednej strony (mały trójkąt) i dziesięcioma wgłębieniami z drugiej (duży trójkąt). Do podstawy powinno być dołączonych 10 drewnianych krążków oznaczonych dwustronnie od 1 do 10 w kolorze czerwonym i niebieskim. Zestaw Kart do Małego Trójkąta – powinien zawierać 100 sztuk kart z ćwiczeniami. Zestaw Kart do Dużego Trójkąta – powinien zawierać 100 sztuk kart z ćwiczeniami			
21	Kalendarz roczny - magnetyczny (plansza+elementy ruchowe)	komplet	2	Praktyczny i trwały kalendarz pozwala zaznajomić dzieci z dniami tygodnia, miesiącami i zapisem daty. Na planszy powinno znaleźć się również miejsce na oznaczenie pory dnia, pory roku, pogody i temperatury oraz planowanych zajęć na przedpołudnie i popołudnie. Elementy ruchome wykonane są z grubej tektury i podklejone magnesami. W zestawie powinna być metalowa plansza 50 x 70 cm, 4 ilustracje pór roku, 16 kart pogody strzałki, 31 kart z liczbami 1-31 17 kart (do ułożenia roku), 10 obrazków zajęć szkolnych magnesów.			
22	Zegar do mierzenia upływu czasu	szt.	3	Wyjątkowy zegar z systemem kół zębatach uczy nie tylko odczytu wskazanego czasu. Szczególnym atutem jest automatyczny pomiar jego upływu. Dzieci mogą pracować w zespołach, odpytując się nawzajem. Kolorystyka godzin i minut zgodna z pozostałymi zegarami z serii TIME. Zegar z systemem kół zębatach o wymiarach co najmniej 38,1 x 39,4 cm.			
23	Waga metalowa bez odważników do 2 kg	szt.	2	Tradycyjna waga sklepowa już nigdzie niespotykana. W klasie może być jednak bardzo przydatną i atrakcyjną pomocą dydaktyczną. Dwie płaskie ruchome szale doskonale ukazują istotę ważenia. Wagę można wykorzystać do porównywania ciężaru dwóch przedmiotów lub do ustalania masy danego przedmiotu za pomocą odważników. Za pomocą wagi nauczyciel może wprowadzić uczniów w pojęcie równań i niewiadomych, gdyż manipulowanie odważnikami ułatwia zrozumienie tego trudnego czasem zagadnienia. Waga metalowa z płaskimi szalkami do ważenia różnych przedmiotów. Wym. co najmniej: 14 x 17 x 40 cm			
24	Odważniki żelwne do metalowej wagi szalkowej - łączny ciężar 2 kg.	szt.	2	Odważniki żelwne do metalowej wagi szalkowej: co najmniej • 1 x 500g, • 2 x 200g, • 1 x 100g			
25	Zegar - mata winylowa, dmuchana pozwalająca na utrwalenie i zapisywanie czasu o wymiarach 137x137+2 kostki	szt.	1	Kinestetyczne utrwalanie odczytywania i zapisywania czasu, a także wyliczania jego upływu. Duża winylowa mata powinna posiadać ruchome wskazówki: godzinową i minutową. Zawartość: mata winylowa o boku 137 cm, 2 dmuchane kostki o boku 12,7 cm (godzinowa i minutowa), 20 poleceń, instrukcja			
26	Kostki godzin i minut do organizacji zabaw dydaktycznych, zestaw zawierający 4 kostki	zestaw	1	Wspaniałe kostki do organizowania zabaw dydaktycznych z czasem. Kostki powinny być wykonane z trwałej pianki, co zapewnia trwałość oraz ciszę podczas pracy. Zestaw powinien zawierać: 2 kostki godzinowe (1-12) 2 kostki minutowe (0-55), wymiary co najmniej 7,6 cm, kostki powinny być wykonane z trwałej pianki z nadrukiem, instrukcja.			
27	Zwijania miara do mierzenia odległości do 10 m	szt.	4	Łatwa do zwinięcia miara z dwustronną podziałką: centymetry i metry z jednej strony, a cale i stopy z drugiej. Długość 10 metrów			
28	Zestaw 6 pojemników do badania objętości o różnych podstawach	zestaw	1	Zbiorniczki powinny posiadać pojemność od 0,25 litra do 1,0 litra: sześcian o pojemności 1,0 litra sześcian o pojemności 0,5 litra walec o pojemności 1,0 litra walec o pojemności 0,5 litra graniastosłup o podstawie trójkąta o pojemności 0,5 litra graniastosłup o podstawie trójkąta o pojemności 0,25 litra. Zestaw powinien zawierać: 6 zbiorników z trwałego przezroczystego tworzywa. Pojemność zbiorników od 0,25 do 1 litra, Wysokość co najmniej 11 cm.			
29	Menzurki pomiarowe służące wyliczeniu pomiaru objętości różnych naczyń	komplet	1	Powinny być wykonane z trwałego polipropylenu menzurki każda menzurka mieć inną objętość i posługuje się innym przedziałem skali mililitrowej. Zestaw powinien zawierać: 7 różnych menzurk: 10 ml, 25 ml, 50 ml, 100 ml, 250 ml, 500 ml i 1000 ml.			
30	Elementy magnetyczne do działań matematycznych, w zestawie 90 elementów przedstawiających banknoty, obrazki, elementy cyfr	komplet	1	Elementy magnetyczne do działań matematycznych przeznaczone są do pomocy w przeprowadzaniu na tablicy szkolnej o podłożu metalowym działań matematycznych takich jak: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie, działania na zbiorach. Pomoc dydaktyczna zawiera: 90 elementów przedstawiających monety; 50 elementów przedstawiających banknoty; 120 elementów przedstawiających obrazki owoców, zwierząt, roślin (zestawione są od 1 do 10); 90 elementów przedstawiających cyfry od 0 do 9; 30 elementów przedstawiających działania =, -, *, :, <, >.			
31	Tablica magnetyczna wym 80x100	szt.	2	Tablica magnetyczna suchościeralna to jeden najpopularniejszych i najtańszych sposobów na szybkie umieszczenie najważniejszych informacji w widocznym miejscu. Przy pomocy markera i magnesów możemy zarówno bardzo szybko zamieścić informacje na tablicy, jak i je usunąć.			
32	Zestaw elementów magnetycznych współpracujących z planszą magnetyczną o wym. ok. 38 x 47,5 cm	szt.	3	Trzy zestawy elementów magnetycznych, każdy z nich powinien posiadać dwustronną kartę pracy oraz instrukcję; Ponadto jeden zestaw powinien zawierać liczby - 110 elem. z cyframi od 1 do 110 - 20 kolorowych elem. maskujących, drugi zestaw dodawanie - 100 elem. z cyframi od 2 do 20 - 11 elem. z cyframi od 0 do 10 - 10 elem. ze znakiem matematycznym + - 10 elem. ze znakiem matematycznym = , oraz zestaw mnożenie - 100 elem. z cyframi od 1 do 100 - 11 elem. z cyframi od 0 do 10 - 10 elem. ze znakiem matematycznym x - 10 elem. ze znakiem matematycznym = .			
33	Plansza magnetyczna	szt.	1	plansza magnetyczna w miękkiej torbie, wymiary 38x47,5 cm. plansza wyposażona w otwory do wieszania na ścianie.			
34	Zbiór zadań tekstowych typu „Matematyka na wesoło. Zbiór zadań 1 i 2” lub równoważna	komplet	8	Zbiór zadań typu "Matematyka na wesoło 1" to zbiór zadań do utrwalenia symbolicznego zapisu działań i doskonalenia umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 12 , Matematyka na wesoło 2 - to zbiór zadań do utrwalenia symbolicznego zapisu podstawowych działań matematycznych i doskonalenia umiejętności pamięciowego dodawania i odejmowania liczb w zakresie 20. Komplet powinien składać się z dwóch książeczek.			

35	Zbiór zadań tekstowych typu "Gra w Kolory cz 1 i 2" lub równoważna	komplet	8	Zestaw zadań tekstowych służących wprowadzaniu i kształtowaniu nowych pojęć matematycznych, wiązaniu matematyki z życiem i przygotowaniem do rozwiązywania praktycznych problemów. Komplet powinien składać się z 2 książeczek.			
36	Książeczki typu „Gra w kolory – Moje sprawdziany klasa 2” i „Gra w kolory – Moje sprawdziany klasa 3” lub równoważne	komplet	8	Sprawdziany pozwalające na diagnozę poziomu umiejętności ucznia z zakresu matematyki. Mogą to być sprawdziany z klasy 2 i 3. Komplet powinien składać się z 2 książeczek.			
37	Domino faktur i kształtów geometrycznych (32 kostki domina)	komplet	2	Zestaw powinien zawierać 32 płytek z plastiku w jednym kolorze; każda o wymiarach min. 9,3 x 4,2 cm oraz grubości 0,5 cm. Na płytkach (w zestawie) powinny być umieszczone min. 4 rodzaje figur geometrycznych, w tym: kwadrat, trójkąt, koło i sześciokąt, a także 6 różnych faktur rozwijających zmysł dotyku, odwzorowanych w plastiku. Figury znajdują się na jednej stronie domina, faktury na drugiej. Całość powinna być zapakowana w plastikowe pudełko o wymiarach min. 18, x 11 x 6 cm, zamykane wieczkiem.			
38	Klocki drewniane dziesiętne (131 elementów)	komplet	2	Liczba klocków dobrana jest tak, że w trakcie działań można prezentować przekraczanie progu dziesiątki i setki. Zestaw można dowolnie rozbudować o dodatkowe klocki danej pozycji dziesiętnej. Zestaw powinien zawierać: 131 elementów drewnianych: 1 tysiąc (10 x 10 x 10 cm) - 10 setek (10 x 10 x 1 cm) - 20 dziesiątek (10 x 1 x 1 cm) - 100 jedności (1 x 1 x 1 cm)			
39	Mozaika XXL (drewniane pudełko + 250 kolorowych elementów figur geometrycznych)	komplet	2	Pomoc dydaktyczna powinna składać się z: • co najmniej 250 drewnianych elementów (każdy rodzaj w innym kolorze): 25 sześciokątów, 50 trójkątów, 50 trapezów, 25 kwadratów, 50 rombów, 50 płaskich rombów. Wymiary figur: sześciokąt, trójkąt, kwadrat, romb, romb płaski - dł. boków: co najmniej 2,5 cm; trapez: długość boków: co najmniej 5 x 2,5 x 2,5 x 2,5 cm. Wysokość figur: co najmniej 1 cm; • 20 dwustronnych kart formatu A4 (29 x 21 cm) wykonanych z grubego lakierowanego kartonu. Wzory na kartach powinny przedstawiać m.in. figury geometryczne, postaci, rośliny, zwierzęta, pojazdy, karty o dwóch stopniach trudności: jedna strona karty powinna zawierać barwny rysunek wg którego należy ułożyć wzór, druga strona kartypowinna przedstawiać ten sam wzór w kolorze czarno-białym. Każdy rysunek powinien posiadać nazwę. Całośćpowinna być umieszczona w drewnianym pudełku o wym.: 31,5 x 22,8 x 8,9 cm z pokrywą wysuwaną w górnej części pudełka.			
40	Chusta animacyjna - spadochron 3,5 m	SZT.	1	Kolorowy i lekki spadochron pozwala organizować wiele zabaw integrujących grupę. Chustę można podrzucać, można się pod nią chować, można być na niej zakreconym i odkreconym, można po niej przetaczać przedmioty ku sobie. Wspaniały przyrząd do ćwiczeń tak ciała, jak i ducha.			
41	Gra matematyczna - Matematyczny bączek lub równoważna	SZT.	2	Kolorowy, drewniany bączek pomaga w nauce liczenia, uczy koncentracji uwagi, rozwija sprawność manualną dzieci, koordynację wzrokowo-ruchową, ćwiczy zręczność i refleks. Nauka matematyki przez zabawę jest o wiele przyjemniejsza, np.. Zadaniem dziecka jest manipulowanie planszą tak, aby bączek trafił do zatoczki, która ma największą lub najmniejszą liczbę lub liczbę będącą wynikiem działania matematycznego. W zestawie powinna być drewniana plansza o wymiarach co najmniej 22 x 22 cm oraz 2 drewniane bączki.			
42	Tęczowe liny lub równoważne	komplet	1	Trzywarstwowe, trwałe liny o średnicy 12 mm, różnej długości, kolorystyce. Każda z nich powinna być zakończona magnesem.			
43	Terrarium-zestaw drewnianych klocków	zestaw	2	klocki asymetryczne o różnych kształtach, które spełniają szeroki zakres funkcji. Ćwiczą sprawności manipulacyjne, doskonałą chwyt i wspierają ogólny rozwój motoryczny. □ W zestawiepowinno być: -48 drewnianych dwustronnych elementów o zróżnicowanych kształtach i wymiarach w czterech kolorach, - całość powinna być umieszczona w drewnianej skrzynce o wymiarach co najmniej 23 x 23 cm i wysokości 6 cm z zasuwanymprzehroczystym wiekiem (plexi).			
44	Drewniany labirynt z kulką lub równoważne	szt.	2	Zestaw drewnianych klocków do budowy kulodromu o różnym przebiegu toru, po którym toczą się kulki. Pobudza kreatywność, rozwija umiejętność konstruowania, uczy koncentracji i precyzji. Udana eksperymenty z matematyką i fizyką wprawia maluchom wiele radości. Gra dodatkowo rozwija wyobraźnię przestrzenną, uczy logicznego myślenia i przewidywania. Drewniany labirynt o wymiarach 20 x 43 cm składa się z 36 klocków z wyłobieniem, kostki z kolorowymi oczkami, 4 kolorowych kulek i ogranicznika do toru.			
45	Zabawka logopedyczna typu „Dmuchajka” lub równoważna	szt.	4	W skład zestawu wchodzi jedna dmuchajka wykonana z drewna bukowego o średnicy ok. 6 cm i wysokości ok. 5 cm, 2 piłeczki styropianowe o średnicy 25 mm 10 słomek(słomki standardowe, koktajlowe)			
46	Loteryjka matematyczna Super - As lub równoważna	szt.	5	Loteryjka matematyczna pozwala ćwiczyć liczenie w pamięci w formie ciekawej zabawy. 6 dwustronnych plansz co najmniej 16 x 16 cm. 70 dwustronnych kartoników 4,3 x 4,3 cm. Plansz i kartoniki powinny być z twardej tektury, instrukcja.			
47	Wielkie zakupy lub równoważna - gra dydaktyczna	szt.	5	Plansza co najmniej 32 x 32 cm. 108 kartoników z obrazkami produkt, banknoty złotówkowe, 25 kart niespodzianek z poleceniami, 2 kostki, 4 pionki, 4 koszyczki na zakupy, instrukcja.			
48	Gry logiczne typu Sudoku, klub biznesmena lub równoważne	szt.	6	Sudoku rozwija u dzieci zdolność do myślenia logiczno-matematycznego, będąc jednocześnie doskonałą zabawą, nawet dla kilkuosobowej grupy. Dzięki grze, która wymaga spostrzegawczości i koncentracji uwagi,dzieci kształtują systematyczność i ćwiczą cierpliwość, ucząc się jednocześnie cyfr i ciągów liczbowych. Klub biznesmena - gra strategiczno-losowa dla 2-5 osób polegająca na zdobywaniu i pomnażaniu kapitału poprzez dokonywanie korzystnych, choć czasem ryzykownych transakcji. Najbogatszy gracz zostaje zwycięzcą i otrzymuje kartę "Klubu biznesmena".			
49	Układanki Schubitrax (każdy komplet składa się z 2 układanek po 24 karty każda)	komplet	20	W każdym komplecie powinno być 48 trójkątnych elementów o boku 6 cm, wykonane powinny być ze sztywnego, lakierowanego kartonu całość umieszczona powinna być w tekturowym pudełku ze specjalną wkładką do sortowania elementów. Zakres tematyczny układanek: Ilości i cyfry do 10 – 1 szt., Dodawanie do 20 – 1 szt., Odejmowanie do 20 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 20 – 1 szt., Dodawanie do 100 – 1 szt., Odejmowanie do 100 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 100 – 1 szt., Mnożenie i dzielenie do 100 – 1 szt., Tabliczka mnożenia do 100 – 1 szt., Dzielenie do 100 – 1 szt., Dodawanie do 1000 – 1 szt., odejmowanie do 1000 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 1000 – 1 szt., Mnożenie przez liczbę 10 (do 900) – 1 szt., Ułamki 1 – 1 szt., Ułamki 2 – 1 szt., Miary wagowe – 1 szt., Miary długości – 1 szt., Miary objętości – 1 szt., Miary powierzchni – 1 szt.			

50	Mój słownik pamiętniczek – zeszyty ćwiczeń klasy I-III lub równoważne	komplet	7	Zastępuje tradycyjny zeszyt do wpisywania wyrazów z trudnościami ortograficznymi. Służą do wpisywania trudniejszych wyrazów oraz utrwalania ich pisowni. Komplet powinien tworzyć zeszyty ćwiczeń kl.I – III. Okładka powinna być miękka.			
51	Gry czytelnicze 1,2 zestaw kart do nauki czytania ze zrozumieniem	komplet	7	Gry czytelnicze powinny składać się z fragmentów tekstów i ilustracji. Format A4. Opowieści sowy 1 i 2 lub równoważne. Polegają one na samodzielnym dobieraniu wyrazów, a potem zdań, opowiadań do odpowiadających im obrazków, ilustracji. Dziecko może wykonać ćwiczenia jedynie wtedy, gdy zrozumie wszystkie teksty w odpowiednim zbiorze.			
52	Gry dydaktyczne ortograficzne	komplet	12	Memo ortograficzne ch i h/ (4 szt.) Co tu pasuje, 2 kształcące gry, uczące ortografii, rozwijające pamięć. Memo ortograficzne u i ó/(4 szt.) Co tu pasuje, 2 kształcące gry, uczące ortografii, rozwijające pamięć. Memo ortograficzne rz i ż(4 szt.) /Co tu pasuje. 2 kształcące gry, uczące ortografii, rozwijające pamięć. Pudełko o wym.co najmniej: 21 x 33,9 cm zawiera 2 gry rozwijające pamięć, uczące zasad ortografii, przeznaczone dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym i grup 0. Zestaw powinien zawierać: 30 kartoników (60 obrazków) zawierających rysunek i podpis z brakującą literą			
53	Ortografia i gramatyka dla smyka	szt.	1	Zestaw powinien zawierać 4 gry w jednej. Gra utrwała pojęcie rzeczownika i przymiotnika, premiuje znakomość ortografii oraz przestrzegania zasad ruchu drogowego. W zestawie powinny być 2 plansze oraz kartoniki z obrazkami Wymiary co najmniej :30 x 30 cm.			
54	„Opowieści ortograficzne” lub równoważne	szt.	7	Opowieści ortograficzne to mały podręcznik ortografii. Format B5, oprawa może być miękka			
55	Programy multimedialne z zakresu edukacji matemat. typ: „Matematyka – ZOO”, „Matematyka. Wyspa Skarbów”, „Matematyka. Wesołe Miasteczko”, „Matematyka – Tajemnicza Wiadomość”, „Matematyka – Stare Zamczysko”, „Socrates –	szt.	14	14 różnych programów multimedialnych, które powinny zawierać interaktywne ćwiczenia matematyczne, powinny dawać możliwość śledzenia postępów w nauce – rejestr wyników, tablica rekordzistów, zabawy ćwiczące spostrzegawczość, stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej. ZAKRES ZAGADNIEN: działania liczbowe w zakresie 1–10 000, obliczanie ułamka liczby całkowitej, określanie połówek i ćwiartek, podzielność jednej liczby naturalnej przez drugą, zadania z treścią, obliczanie nieznanego składnika sumy, rozkład sumy na określoną liczbę składników, obliczanie pól powierzchni wielokątów, mierzenie czasu, długości i wagi.			
56	Alfabet polski pisany+cyfry	komplet	1	Zestaw tabliczek z literami alfabetu. Zestaw 39 małych liter z dwuznakami, pisanych i 39 dużych liter z dwuznakami, pisanych oraz 10 cyfr pisanych od 0 do 9, przy czym obok cyfr znajdują się ich odpowiedniki w formie wyżłobionych kółeczek. Każda z liter i cyfr powinna być wyżłobiona w płytce HDF, o wymiarach co najmniej 11 x 13 cm i grubości 6 mm, na białym tle. Wyżłobienia powinny mieć kolor beżowy. Płytki powinny być zapakowane w drewniane pudełko o wymiarach min. 25 x 31 cm, o grubości drewna 1 cm, z trzema przegródkami. Każda z przegródek powinna być podpisana. Całość powinna być zapakowana w kartonowe pudełko i zawierać instrukcję.			
57	Drewniany ołówek do alfabetu	szt.	7	Ołówek powinien być wykonany z drewna bukowego o średnicy 12 mm i długości 11 cm, zakończony drewnianą kulką. Stanowi uzupełnienie do pomocy dydaktycznej "Alfabet polski pisany + cyfry".			
58	Klocki Clicks +naklejki (380 klocków + 420 naklejek)	komplet	2	Zestaw kolorowych, edukacyjnych klocków, które razem tworzą setki różnych konstrukcji ograniczonych tylko wyobraźnią budowniczego. Prosty i unikalny sposób łączenia, daje możliwość budowy zarówno płaskich jak i przestrzennych konstrukcji.Zawartość opakowania powinna zawierać: 380 klocków CLICS, 5 osi, 2 książeczki zawierające łącznie 420 naklejek na klocki: litery oraz cyfry			
59	Alfabet obrazkowy	zestaw	2	Zestaw powinien zawierać 44 kolorowe, dwustronne karty formatu A5. Na stronie A umieszczone powinny być cztery wersje zapisu litery (drukowana mała, drukowana wielka, pisana mała, pisana wielka) oraz rysunek przedmiotu, którego nazwa rozpoczyna się omawianą literą (dwuznakami). Ten sam zestaw czterech sposobów zapisu danej litery powinna przedstawiać strona B.Oprawa powinna być miękka.			
60	Zeszyty do kaligrafii dla klasy I części 1-4	zestaw	7	Materiał powinien być podzielony na 4 lekkie zeszyty w wygodnym formacie B5,* powinien cechować się różnorodnością ćwiczeń * powinien być wzbogacony jest rysunkami oraz mandalami zawierającymi elementy literopodobne różnej wielkości * powinien uczyć pisania w odpowiednich liniach, po śladzie, odwzorowywania, przepisywania, pisania z przypomnienia i z pamięci * powinien zawierać elementy ułatwiające naukę pisania dzieciom leworęcznym.			
61	Ćwiczenia w rysowaniu	komplet	2	Zeszyt ćwiczeń umożliwiający dziecku rozwój sprawności ręki: palców, nadgarstka, przedramienia, barku. Cykl ćwiczeń rozpoczynają zgeometryzowane szlaczki złożone z linii pionowych, poziomych i ukośnych. Stopniowo pojawiają się też linie płynne: łaseczki, łuki, pętelki.umożliwią dziecku rozwijanie sprawności ręki: palców, nadgarstka, przedramienia, barku - cykl ćwiczeń rozpoczynają szlaczki zgeometryzowane, złożone z linii pionowych, poziomych i ukośnych, a więc takich, które są łatwiejsze dla sześciolatków - stopniowo wprowadzane są linie płynne: łaseczki, łuki, pętelki - proponowane szlaczki służą ozdabianiu bombek, talerzyków, wazonów itp., by nadać ćwiczeniom formę atrakcyjną dla dzieci, ma je zachęcić do podjęcia wysiłku związanego z przygotowaniem do nauki pisania			
62	Mapa Polski- województwa	szt.	4	Powinna być wykonana ze sklejki i składać się z 16 elementów z uchwytami. Nakładka uczy i utrwała podział Polski na województwa.Ta pomoc dydaktyczna jest bardzo przydatna na lekcjach. Układanka powinna mieć wymiary co najmniej:29x29x1 cm i powinna być z drewnianymi uchwytami.			
63	Kostka kreatywna SETRIS (pomoc dydaktyczna) kostka piankowa L- kształtka, która pomaga zrozumieć podstawowe konstrukcje figur geometrycznych.	szt.	3	Wysokiej gęstości atestowana pianka poliuretanowa w kształcie dużej litery "L" o wymiarach ok. 60x120x30 cm. Pokryta nieprzemakalnym, łatwozmywalnym, ekologicznym materiałem. Do zwiększenia wytrzymałości jest zastosowana technologia stebnowania - podwójne szwy zewnętrzne. Może być wykorzystywana jako samodzielny element lub wchodzić w skład zestawu Kostka Kreatywna Setris. Służą do rozwijania sprawności motorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej i koryguje wady postawy.			

64	Kostka kreatywna SETRIS (pomoc dydakt) kostka piankowa T-kształtka, która pomaga zrozumieć podstawowe konstrukcje figur geometrycznych.	szt.	1	Wysokiej gęstości atestowana pianka poliuretanowa w kształcie dużej litery "T" o wymiarach ok. 60x120x30 cm. Pokryta nieprzemakalnym, łatwozmywalnym, ekologicznym materiałem. Do zwiększenia wytrzymałości jest zastosowana technologia stebnowania - podwójne szwy zęgnętrzne. Moze być wykorzystywana jako samodzielny element lub wchodzić w skład zestawu Kostka Kreatywna Setris. Służy do rozwijania sprawności motorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej i koryguje wady postawy			
65	Kostka kreatywna SETRIS (pomoc dydakt) kostka piankowa Z-kształtka, która pomaga zrozumieć podstawowe konstrukcje figur	szt.	1	Wysokiej gęstości atestowana pianka poliuretanowa w kształcie dużej litery "Z" o wymiarach 60x120x30 cm. Pokryta nieprzemakalnym, łatwozmywalnym, ekologicznym materiałem. Do zwiększenia wytrzymałości jest zastosowana technologia stebnowania - podwójne szwy zęgnętrzne. Moze być wykorzystywana jako samodzielny element lub wchodzić w skład zestawu Kostka Kreatywna Setris. Służy do rozwijania sprawności motorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej i koryguje wady postawy			
66	Kostka kreatywna SETRIS (pomoc dydakt) kostka piankowa U-kształtka, która pomaga zrozumieć podstawowe konstrukcje figur	szt.	1	Wysokiej gęstości atestowana pianka poliuretanowa w kształcie litery "U" o wymiarach 60x120x30 cm. Pokryta nieprzemakalnym, łatwozmywalnym, ekologicznym materiałem. Do zwiększenia wytrzymałości jest zastosowana technologia stebnowania - podwójne szwy zęgnętrzne. Moze być wykorzystywana jako samodzielny element lub wchodzić w skład zestawu Kostka Kreatywna Setris. Służy do rozwijania sprawności motorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej i koryguje wady postawy			
67	Kostka kreatywna SETRIS (pomoc dydakt) kostka piankowa C-kształtka, która pomaga zrozumieć podstawowe konstrukcje figur geometrycznych.	szt.	1	Wysokiej gęstości atestowana pianka poliuretanowa w kształcie litery "C" o wymiarach ok. 60x120x30 cm. Pokryta nieprzemakalnym, łatwozmywalnym, ekologicznym materiałem. Do zwiększenia wytrzymałości jest zastosowana technologia stebnowania - podwójne szwy zęgnętrzne. Moze być wykorzystywana jako samodzielny element lub wchodzić w skład zestawu Kostka Kreatywna Setris. Służy do rozwijania sprawności motorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej i koryguje wady postawy			
68	Kostka kreatywna SETRIS (pomoc dydakt) kostka piankowa prostopadłościan - kształtka, która pomaga zrozumieć podstawowe konstrukcje figur geometrycznych.	szt.	3	Wysokiej gęstości atestowana pianka poliuretanowa w kształcie prostopadłościanu o wymiarach ok. 30x30x120 cm. Pokryta nieprzemakalnym, łatwozmywalnym, ekologicznym materiałem. Do zwiększenia wytrzymałości jest zastosowana technologia stebnowania - podwójne szwy zęgnętrzne. Moze być wykorzystywana jako samodzielny element lub wchodzić w skład zestawu Kostka Kreatywna Setris. Służy do rozwijania sprawności motorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej i koryguje wady postawy			
69	Kostka kreatywna SETRIS (pomoc dydakt) kostka piankowa sześciątka, która pomaga zrozumieć podstawowe konstrukcje figur geometrycznych.	szt.	1	Wysokiej gęstości atestowana pianka poliuretanowa w kształcie sześciątka o wymiarach 45x45x45 cm. Pokryta nieprzemakalnym, łatwozmywalnym, ekologicznym materiałem. Do zwiększenia wytrzymałości jest zastosowana technologia stebnowania - podwójne szwy zęgnętrzne. Moze być wykorzystywana jako samodzielny element lub wchodzić w skład zestawu Kostka Kreatywna Setris. Służy do rozwijania sprawności motorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej i koryguje wady postawy			
70	Kostka kreatywna SETRIS (pomoc dydakt) kostka piankowa L-kształtka, która pomaga zrozumieć podstawowe konstrukcje figur geometrycznych.	szt.	1	Wysokiej gęstości atestowana pianka poliuretanowa w kształcie litery "L" o wymiarach ok. 60x60x30 cm. Pokryta nieprzemakalnym, łatwozmywalnym, ekologicznym materiałem. Do zwiększenia wytrzymałości jest zastosowana technologia stebnowania - podwójne szwy zęgnętrzne. Moze być wykorzystywana jako samodzielny element lub wchodzić w skład zestawu Kostka Kreatywna Setris. Służy do rozwijania sprawności motorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej i koryguje wady postawy			
71	Bajki -Grajki – 10 bajek na CD w komplecie	zestaw	3	Zestawy bajek -grajek to bajki muzyczne - tytuły klasyki bajek dziecięcych : Zestaw I : 1. "O dwóch takich co ukradli księżyc" 2. "Plastusiowy pamiętnik" 3. "Calineczka" 4. "Legendy: O złotej kaczcze." 5. "Legendy : O Bazyliuszku." 6. "Legendy: Wars i Sawa." 7. "Dzieci Pana Astronoma" 8. "Pan Twardowski na kogucie" 9. "Szelmostwa Lisa Witalisa" 10. "Tomcio Paluch" Zestaw II: "Pimpusia Sadelko" 2. "Muchy króla Apsika" 3. "Wielka niedźwiedzica" 4. "Konik Garbusek" 5. "Zabawa w podróż" 6. "Knyps z czubkiem" 7. "Czarodziejski młyn" 8. "Guliwer" 9. "Pan Ropuch" 10. "Wielki Czarodziej Oz" Zetaw III: 1. "Poszukiwacze złota" 2. "Doktor Nieboli" 3. "Dziadek do orzechów" 4. "Wyprawa na szklaną górę" 5. "Miki Mol i zaczarowany kuferek czasu" 6. "Baśń o złotym ptaku" 7. Bajka o lwiej grzywie" 8. "Noc u Wedla" 9. "O królu Bocianie" Bocian Król 10. "Drzewko Aby-Baby"			
72	Projektor multimedialny	szt.	2	Gwarancja 36 miesięcy gwarancji fabrycznej. Technologia DLP. 3D Ready DLP 3D READY . Rozdzielczość podstawowa SVGA (800 x 600). Rozdzielczość maksymalna UXGA (1600 x 1200). Jasność 2700 ANSI lumen Moc lampy 190 W. Żywotność lampy (normal) 4500 h. Żywotność lampy (econo) 6500 h. Kontrast 10 000 :1. Format obrazu (standard) 4:3. Format obrazu (kompresowany) 16:9. Zoom optyczny 1,1 :1. Min. wielkość obrazu 23 cale. Maks. wielkość obrazu 300 cale. Obsługa NTSC/PAL/SECAM Tak. Obsługa HDTV 480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p. Wejście HDMI - tak. Wejście D-Sub 15pin - tak. Wyjście D-Sub 15pin - tak. Wejście S-Video mini DIN - tak. Wejście Composite video RCA Cinch - tak. Gniazdo RS-232 - tak. Gniazdo USB typ B - tak. Głośniki - tak. Wyjście 3.5 mm Stereo Jack - tak. Wejście 3.5 mm Stereo Jack - tak. Pilot - tak.			

Wykaz pomocy dydaktycznych i sprzętu dla Szkoły Podstawowej w Krzeszowie Górnym

Lp.	Pomoc	Jedn. miary	Ilość	Opis przedmiotu	Cena jednostkowa netto	pod. VAT	Wartość towaru brutto
1	Karty pracy cykl Owocna szkoła. Czytam i piszę lub równoważna	komplet	8	Karty pracy - zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji. Format A4			
2	Karty pracy cykl Owocna szkoła. Myślę i liczę lub równoważna	komplet	7	Karty pracy - Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych. Format A4			
3	Karty pracy cykl Owocna szkoła. Umiem więcej lub równoważna	komplet	5	Karty pracy - Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów szczególnie uzdolnionych, ze szczególnym uwzględnieniem nauk matematyczno-przyrodniczych. Format A4			

4	Program nauczania - Indywidualizacja pracy z dzieckiem	szt.	1	Książka zawierająca program nauczania. Program powinien zawierać: opis zaburzeń; rozpoznawanie możliwości psychofizycznych oraz indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych uczniów, określanie form i sposobów udzielania uczniom pomocy psychologiczno- pedagogicznej, dokonywanie okresowej oceny efektywności pomocy udzielanej uczniom, oraz przedstawianie wniosków i zaleceń do dalszej pracy z uczniem			
5	Oprogramowanie multimedialne do terapii i diagnozy – dyskalkulia	szt.	1	Zestaw powinien zawierać: Aplikację Terapeuty, Moduł diagnozy pedagogicznej, Specjalistyczny moduł diagnozy i terapii dyskalkulii połączony z zestawem ok. 120 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z wieloma poziomami, Naklejki – nagrody dla uczniów, Ćwiczenia do wydruku – karty pracy i wskazówki dla opiekunów			
6	Oprogramowanie multimedialne do diagnozy i terapii dysleksji	szt.	1	Program powinien zawierać 330 ćwiczeń i 137 kart pracy do wydruku. - Ćwiczenia z wyrazami — w trakcie ich wykonywania dziecko uczy się wyróżniać samogłoski, spółgłoski i sylaby, dążąc do sprawnego odczytywania i zapisywania wyrazów o coraz dłuższej i bardziej skomplikowanej budowie. Są one uszeregowane według określonego wzorca: najpierw wyrazy i związki wyrazowe o sylabach otwartych, a na końcu te, o bardziej skomplikowanej strukturze. - ćwiczenia ze zdaniami — zestawy ze zdaniami obejmują ćwiczenia z zakresu rozumienia i zapamiętywania tekstu. W obrębie każdej wykorzystywanej historyjki dziecko wykonuje 7 różnorodnych zadań, które kończą się pisanem z pamięci i ze słuchu. Z programem: Naklejki – nagrody dla uczniów - Ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów.			
7	Pomoc dydaktyczna Mikroskop seniora	szt.	2	Powiększenie x 300, 2 opcje podświetlania, wys. ok. 30 cm, stabilna metalowa podstawa.			
8	Lupka ręczna	szt.	2	Lekka lupa o średnicy 100 mm o powiększeniu x2 wykonana jest z kolorowego tworzywa wysokiej jakości. W lupie dwa mniejsze oczka o średnicy 20 mm, które powiększają x3 i x4. Antypoślizgowa rączka zapobiega wyslizgnięciu się z małych rączek młodego obserwatora.			
9	Zestaw do eksperymentowania z chemii typu "Mały chemik" lub równoważny	szt.	3	Zestaw powinien składać się z: 21 odczynników, probówki – 4szt., stojaka do probówek – 1szt., uchwytu do probówki – 1szt., palnik spirytusowy – 1szt., rurka szklana – 1szt., rurka gumowa – 1szt., łyżeczka do odmierzania substancji – 1szt., zlewka – 1szt., kolba stożkowa – 1szt., pręcik szklany do mieszania – 1szt., okulary ochronne – 1szt., papierki lakmusowe – 8szt., filtry papierowe – 6szt., korki bez otworu – 2szt.			
10	Zestaw do eksperymentowania typu "Power House (KOSMOS)" lub równoważny	SZT.	2	Pomoc edukacyjna pozwalająca na omówienie wielu alternatywnych form energii. Przybliża zagadnienia ochrony środowiska i oszczędzania energii. Wszystko, to za pomocą eksperymentów na modelach. Wymiary opakowania ok. 53 x 37 x 9 cm, ilość doświadczeń i eksperymentów ok. 100, dla dzieci od lat: 10, instrukcja.			
11	Zestaw do eksperymentowania - typu "Sekrety elektroniki- 1200 elementów" lub równoważny	szt.	2	Zestaw do eksperymentowania z zakresu elektroniki. Umożliwia on przeprowadzić najróżniejsze, bardzo ciekawe i co najważniejsze bezpieczne doświadczenia o różnym stopniu trudności. Zestawy te bawią - uczą. Eksperymentów powinno być ponad 1200. Za ich pomocą można zbudować własne urządzenia przy pomocy silników, źródeł światła, przełączników, rezystorów, modułów dźwiękowych i radiowych, kondensatorów, wyświetlaczy cyfrowych i wielu innych przydatnych drobiazgów.			
12	Zestaw do eksperymentowania w celu wyjaśnienia działania prostych urządzeń typu Elektroniczna burza mózgów lub	szt.	7	Zestaw pozwalający dzieciom wykonać blisko 350 różnych połączeń elektronicznych, aby zaobserwować zasady działania prądu w obwodach. Budowanie obwodów dzięki specjalnemu systemowi złązek jest bardzo proste, a załączona instrukcja pełna kolorowych schematów. Zestaw powinien składać się z 42 elementów i instrukcji			
13	Zestaw do eksperymentowania – Hodowla kryształów - czerwona (1szt), zielona (1szt), niebieska (1szt)	szt.	3	Zestaw do hodowli kryształów. Zestaw powinien zawierać: 1 butelka z odczynnikami chemicznymi do hodowli kryształów, 1 pręcik do mieszania (plastikowy), 1 małe szkło powiększające (plastikowe), 1 kubek plastikowy, 1 pojemnik na kryształy z podziałką plastikowy, 1 pinceta plastikowa, 1 opakowanie małych kamyczków, 1 okulary ochronne plastikowe, instrukcja. Wymiary ok. 22 x 18 x 8 cm.			
14	Zestaw do eksperymentowania „Doktor Lab”- Kryształowa laguna	szt.	6	Zestaw umożliwiający samodzielne wykonanie sztucznej rafy koralowej i zatopionego ogrodu. Zawartość zestawu: krzemian sodu, siarczan magnezu, 3 buteleczki barwnika spożywczego, naczynie laboratoryjne, pipety, łyżeczka, szkło powiększające, tacka do odlewów, pęseta, 2 mini akwaria, okulary i sprzęt ochronny, konik morski - densytometr oraz instrukcja w kolorze.			
15	Zestaw biodegradacja	szt.	1	Zestaw pojemników (wym. ok. 14,5 x 12cm) do doświadczeń biologicznych pozwalających na zademonstrowanie procesu degradacji różnych materiałów w ziemi. W zestawie powinno być: 6 próbek miedzi, 6 próbek aluminium, 6 próbek cyny, 6 próbek plastiki, 6 kartoników.			
16	Przybornik małego przyrodnika	szt.	5	Zestaw 6 małych pojemniczków z przykrywką ze szkłem powiększającym. Całość w poręcznym opakowaniu. Zestaw wykonany z przezroczystego plastiku pozwala na długofalową obserwację procesów przyrodniczych			
17	Przestrzenna układanka edukacyjna anatomia zwierząt.	szt.	1	Anatomiczny model krowy. Zestaw powinien zawierać 29 części, z których można złożyć model krowy pokazujący jej narządy wewnętrzne,			
18	Przestrzenna układanka edukacyjna anatomia zwierząt.	szt.	1	Anatomiczny model konia. Zestaw powinien składać się z 26 części, z których można złożyć model konia pokazujący narządy wewnętrzne – 1 szt. Wymiary pudełka ok. 37,5 x 27,5 x 8 cm.			
19	Przestrzenna układanka edukacyjna anatomia zwierząt.	szt.	1	Anatomiczny model delfina. Zestaw powinien składać się z 18 części, z których można złożyć model delfina pokazujący jego narządy wewnętrzne.			

20	Przestrzenna układanka edukacyjna anatomia zwierząt.	szt.	1	Anatomiczny model żaby. Zestaw powinien zawierać 31 części, z których można złożyć model żaby pokazujący narządy wewnętrzne – 1 szt. Wymiary pudełka ok. 37,5 x 27,5 x 8 cm.			
21	Stacja meteo – kwiat	szt.	1	Stacja meteo dla małych meteorologów przeznaczona do obserwacji podstawowych zjawisk klimatycznych jak: temperatura powietrza, prędkość wiatru, jego kierunek, obserwowanie w czasie dnia ruchu Słońca. Wys. ok. 116 cm.			
22	Pojemnik ze szkłem powiększającym	szt.	1	Plastikowy pojemnik o wymiarach ok. 10 x 11 cm wyposażony w szkło powiększające (x 2 i x 3). Można go umieścić na plastikowym statywie, który ułatwia obserwację owadów lub przedmiotów.			
23	Gry edukacyjne multimedialne przedstawiające matematykę na wesoło	szt.	7	gry multimedialne typu „Wyspa skarbów”, „ZOO”, „Stare Zamczysko”, „Niezwyczajne wakacje”, „Podwodny świat” lub równoważne.			
24	Model przestrzenny Organizm człowieka	szt.	1	W przestrzennym, podświetlanym modelu dzieci naciskają interaktywne przyciski na ciele człowieka, aby wysłuchać informacji o poszczególnych narządach ich lokalizacji i funkcjach życiowych. Wymiary: ok. 26 x 38 x 18 cm.			
25	„Atlas roślin Polski Bolka i Lolka” lub równoważny	szt.	1	Format 23 x 25 cm.			
26	„Atlas zwierząt dla dzieci. Środowisko naturalne” lub	szt.	1	Oprawa twarda, wymiary ok. 26 x 33,8 cm.			
27	„Atlas zwierząt chronionych” lub równoważny	szt.	1	„Atlas zwierząt chronionych - ryby, gady, płazy, ssaki” format A4, oprawa twarda z ręcznie rysowanymi tablicami.			
28	Szablony do rysowania dla dzieci z tematyki ptaków, dinozaurów, zwierząt morskich i liści	szt.	5	Zestawy szablonów do rysowania i malowania wykonanych z grubego tworzywa sztucznego. Jeden zestaw powinien zawierać 5 plansz o wymiarach ok. 20 x 20 cm.			
29	Zestaw Mini Lab lub równoważny	komplet	1	Na komplet powinno składać się 5 różnych zestawów naukowych z serii edukacyjnej Mini Lab tj: Muzyka, Iluzja, Optyka, Chemia i Woda lub równoważne. Pomagają dzieciom rozwijać umysł i pogłębiać wiedzę w możliwie przystępny sposób - dzięki prostym ćwiczeniom, wykorzystującym odpowiednie dla dzieci akcesoria i kolorową, obrazkową instrukcję. Każdy zestaw powinien być zapakowany w twardą książeczkę, która będzie wyśmienicie się prezentować na półce i ułatwi utrzymanie porządku po zakończonych eksperymentach. Wymiary pojedynczego pudełka ok. 16x19x6cm			
30	Zestaw do eksperymentowania typu „Wulkan”	szt.	1	Zestaw do samodzielnego eksperymentowania pozwalający na przeprowadzenie kontrolowanego wybuchu wulkanu. Zestaw powinien zawierać: sproszkowany wodorowęglan sodu, kwas cytrynowy, plastikowy kubek, strzykawkę, pręt do mieszania, model wulkanu, okulary ochronne.			
31	Zestaw do eksperymentowania typu „Kopalnia minerałów”	szt.	1	Zestaw powinien zawierać bryłę gipsu, w której ukrytych jest osiem naturalnych minerałów oraz narzędzia do prowadzenia wykopalisk. Po odnalezieniu wszystkich minerałów należy je dokładnie oczyścić. Dodatkowo w zestawie powinna być lupa, karta ekspozycyjna, mały woreczek na kamienie, oraz instrukcja wraz z ciekawymi informacjami na temat minerałów.			
32	Składany model układu słonecznego	szt.	1	Model układu słonecznego do samodzielnego złożenia i pomalowania. Zestaw powinien zawierać: pełny zestaw trójwymiarowych, plastikowych planet Układu Słonecznego (do złożenia bez użycia kleju), 1 zestaw składający się ze stojaka i obracających się ramion, 9 stalowych prętów, pasek z farbami, farba świecąca w ciemności, pędzel, papier ścierny, szablon pierścienia Saturna oraz szczegółowa instrukcja budowy i malowania modelu wraz z ciekawymi faktami na temat Układu Słonecznego. Trójwymiarowy model Układu Słonecznego ma rozpiętość ok. 30 cm.			
33	„Logiko Piccolo – ortografia” lub równoważne	zestaw	1	Zestaw książeczek edukacyjnych uczących i doskonalących znajomość ortografii, a także czytania. Dzięki barwnym ilustracjom dzieci łatwiej zapamiętują pisownię trudnych wyrazów i utrwalają ją. Nauka czytania i zasad ortografii przez zabawę jest skuteczna i przyjemna. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw ORTOGRAFIA powinien zawierać 8 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 8 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwными guzikami.			
34	„Logiko Piccolo –czytanka” lub równoważne	zestaw	1	Zestaw książeczek edukacyjnych uczących i doskonalących znajomość ortografii, a także czytania. Dzięki barwnym ilustracjom dzieci łatwiej zapamiętują pisownię trudnych wyrazów i utrwalają ją. Nauka czytania i zasad ortografii przez zabawę jest skuteczna i przyjemna. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw CZYTANKI powinien zawierać 5 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 5 ramek.			
35	„Logiko Piccolo edukacja środowiskowa” lub równoważne	zestaw	1	Zestaw książeczek edukacyjnych szczególnie polecanych dzieciom zainteresowanym przyrodą, małym odkrywcom chcącym poznać własne otoczenie. Dzięki barwnym ilustracjom nauka przez zabawę staje się prawdziwą przyjemnością. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw EDUKACJA ŚRODOWISKOWA powinien zawierać 6 książeczek tematycznych (3 tytuły) oraz 3 plastikowe ramki z kolorowymi przesuwными guzikami.			
36	„Logiko Piccolo działania matematyczne” lub równoważne	zestaw	2	Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki stanowi cenną pomoc w nauce liczenia, doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, uczą logicznego myślenia. Dzięki barwnym ilustracjom mali uczniowie łatwiej i chętniej uczą się matematyki, czerpiąc z tego dużo radości. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania. Rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw DZIAŁANIA MATEMATYCZNE powinien zawierać 10 książeczek tematycznych pomagających w nauce liczenia i wykonywaniu działań w zakresie 100 oraz 6 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwными guzikami.			

37	„Logiko Piccolo -zestaw do geometrii” lub równoważne	zestaw	2	Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki stanowi cenną pomoc w nauce liczenia, doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, uczą logicznego myślenia. Dzięki barwnym ilustracjom mali uczniowie łatwiej i chętniej uczą się matematyki, czerpiąc z tego dużo radości. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwnymi guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania. Rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw GEOMETRIA powinien zawierać 7 książeczek tematycznych oraz 7 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwnymi guzikami.			
38	Domino faktur i kształtów geometrycznych	szt.	3	Zestaw w plastikowym pudełku w skład, którego wchodzi ok. 32 kostek domina przedstawiających figury geometryczne takie jak : trójkąt, kwadrat, koło itp..			
39	Terrarium- zestaw drewnianych klocków lub równoważny	szt.	2	<ul style="list-style-type: none"> • 48 drewnianych dwustronnych elementów o zróżnicowanych kształtach i wymiarach w czterech kolorach. • Całość w drewnianej skrzynce o wymiarach ok. 23 x 23 cm i wysokości ok. 6 cm z zasuwany przezroczystym wiekiem (plexi). • Do kompletu dołączona jest instrukcja z propozycjami zabaw. 			
40	Magiczny trójkąt matematyczny + 200 kart pracy	szt.	8	Magiczny Trójkąt Matematyczny - to okrągła, drewniana podstawa z sześcioma wgłębieniami z jednej strony (mały trójkąt) i dziesięcioma wgłębieniami z drugiej (duży trójkąt). Do podstawy dołączonych jest 10 drewnianych krążków oznaczonych dwustronnie od 1 do 10 w kolorze czerwonym i niebieskim. Zestaw Kart do Małego Trójkąta – zawiera 100 sztuk kart z ćwiczeniami. Zestaw Kart do Dużego Trójkąta – zawiera 100 sztuk kart z ćwiczeniami			
41	Roczny kalendarz magnetyczny	szt.	1	Praktyczny i trwały kalendarz pozwala zaznajomić dzieci z dniami tygodnia, miesiącami i zapisem daty. Na planszy znalazło się również miejsce na oznaczenie pory dnia, pory roku, pogody i temperatury oraz planowanych zajęć na przedpołudnie i popołudnie. Elementy ruchome wykonane są z grubej tektury i podklejone magnesami. W zestawie: metalowa plansza 50 x 70 cm, 4 ilustracje pór roku, 16 kart pogody, strzałki, 31 kart z liczbami 1-31, 17 kart (do ułożenia roku), 10 obrazków zajęć szkolnych, magnesy.			
42	Zegar- mata podłogowa dmuchana	szt.	4	Kinestetyczne utrwalanie odczytywania i zapisywania czasu, a także wyliczania jego upływu. Duża winylowa mata powinna posiadać ruchome wskazówki: godzinową i minutową. Zestaw powinien zawierać: matę winylową o boku ok. 137 cm, 2 dmuchane kostki o boku ok. 12,7 cm (godzinowa i minutowa), 20 poleceń, instrukcję.			
43	Waga metalowa bez odważników do 2 kg	szt.	2	Waga metalowa z płaskimi szalkami do ważenia różnych przedmiotów. Wym. ok. 14 x 17 x 40 cm			
44	Odważniki żeliwne – łączny ciężar 2 kg	zestaw	2	Odważniki żeliwne do metalowej wagi szalkowej o całkowitym ciężarze – do 2 kg.			
45	Waga ze zbiornikami 1 litrowym	szt.	1	Duża waga szalkowa do ważenia materiałów sypkich, płynnych lub stałych. Zawartość zestawu: waga o wymiarach ok. 62 x 21,5 x 35,5 cm , dwa zbiorniczki o pojemności 1 litra , 5 odważników sześciokątnych 5-gramowych , 5 odważników sześciokątnych 10-gramowych			
46	Odważniki plastikowe sześciokątne – 58 sztuk w zestawie	zestaw	2	Odważniki o różnym ciężarze w kształcie sześciokąta. Odważniki posiadają oznaczenie kolorystyczne oraz wytłoczony ciężar. Odważniki są uniwersalne - do użycia na wadze każdego typu o czułości 1 grama.			
47	Kolorowy system dziesiętny – magnetyczny do demonstracji	zestaw	1	Model klocków oprócz różnicowania wielkością, wykorzystuje również element kolorystyczny do podkreślania pozycji dziesiętnej. Elementy wykonane są z folii magnetycznej. Na zestaw powinno składać się 25 jedności, 12 dziesiątek, 12 setek, 5 tysięcy, całość w walizce.			
48	Ułamkowe koła magnetyczne 20 cm	zestaw	1	Zestaw powinien składać się z 9 kół o średnicy 20 cm (łącznie 51 elementów) wykonanych z folii magnetycznej. Koła mają służyć do demonstrowania właściwości ułamków, ilustrować zadania ułamkowe. Koła powinny reprezentować ułamki: 1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10, 1/12.			
49	Mata matematyczna podłogowa	szt.	1	Matematyczna gra ruchowa w formie maty podłogowej do nauki dodawania i odejmowania w zakresie 12. Należy rzucać jednocześnie dwiema kostkami liczbowymi oraz jedną kostką ze znakami plus i minus. Następnie należy rozwiązać powstałe w ten sposób równanie. Wynik należy zaznaczyć kładąc na odpowiednim polu maty duży krążek. W zestawie powinny być: mata winylowa o wym. ok. 122 x 152 cm, 2 kostki piankowe z liczbami (dł. boku ok. 12,7 cm), 1 kostka piankowa ze znakami plus minus (dł. boku ok. 12,7 cm), 28 kartonowych żetonów.			
50	Kostki godzin i minut do organizacji zabaw dydaktycznych, zestaw zawiera 4 kostki	zestaw	1	Kostki do organizowania zabaw dydaktycznych z czasem. Kostki wykonane są z trwałej pianki. Zawartość: 2 kostki godzinowe (1-12) 2 kostki minutowe (0-55), wymiary ok. 7,6 cm, kostki wykonane z trwałej pianki z nadrukiem instrukcja			
51	Zwijania miara do mierzenia odległości do 10 m	szt.	4	Łatwa do zwinięcia miara z dwustronną podziałką: centymetry i metry z jednej strony, a cale i stopy z drugiej. Długość 10 metrów			
52	Komplet 6 pojemników do badania objętości	komplet	1	Zbiorniczki posiadające pojemność od 0,25 litra do 1,0 litra: sześciąt o pojemności 1,0 litra sześciąt o pojemności 0,5 litra walec o pojemności 1,0 litra walec o pojemności 0,5 litra graniastosłup o podstawie trójkąta o pojemności 0,5 litra graniastosłup o podstawie trójkąta o pojemności 0,25 litra			
53	Menzurki pomiarowe 7 sztuk w zestawie	komplet	1	Wykonane z trwałego polipropylenu menzurki każda menzurka powinna mieścić inną objętość i posługiwać się innym przedziałem skali mililitrowej. Zawartość: 7 różnych menzurek: 10 ml, 25 ml, 50 ml, 100 ml, 250 ml, 500 ml i 1000 ml.			
54	Elementy magnetyczne do działań matematycznych	komplet	1	Elementy magnetyczne do działań matematycznych przeznaczone są do pomocy w przeprowadzaniu na tablicy szkolnej o podłożu metalowym działań matematycznych takich jak: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie, działania na zbiorach. Pomoc dydaktyczna powinna zawierać: 90 elementów przedstawiających monety; 50 elementów przedstawiających banknoty; 120 elementów przedstawiających obrazki owoców, zwierząt, roślin(zestawione są od 1 do 10); 90 elementów przedstawiających cyfry od 0 do 9; 30 elementów przedstawiających działania =, -, *, :, <, >.			
55	Tablica magnetyczna wym 80x100	szt.	2	Do układania obrazków, pisania. Posiada aluminiową ramę oraz półeczkę do przechowywania markerów			
56	Zestaw elementów magnetycznych współpracujących z planszą magnetyczną o wym. ok. 38 x 47,5 cm	szt.	3	Trzy zestawy elementów magnetycznych, każdy z nich powinien posiadać dwustronną kartę pracy oraz instrukcję; Ponadto jeden zestaw powinien zawierać liczby - 110 elem. z cyframi od 1 do 110 - 20 kolorowych elem. maskujących, drugi zestaw dodawanie - 100 elem. z cyframi od 2 do 20 - 11 elem. z cyframi od 0 do 10 - 10 elem. ze znakiem matematycznym + - 10 elem. ze znakiem matematycznym = , oraz zestaw mnożenie - 100 elem. z cyframi od 1 do 100 - 11 elem. z cyframi od 0 do 10 - 10 elem. ze znakiem matematycznym x - 10 elem. ze znakiem matematycznym = .			

57	Plansza magnetyczna	szt.	1	plansza magnetyczna w miękkiej torbie, wymiary 38x47,5 cm. plansza wyposażona w otwory do wieszania na ścianie.			
58	Zbiór zadań tekstowych typu „Matematyka na wesoło. Zbiór zadań 1 i 2” lub równoważna	komplet	6	Zbiór zadań tekstowych w formie książeczek w zakresie dodawania i odejmowania liczb do 20. Komplet powinien składać się z dwóch książeczek.			
59	Zbiór zadań tekstowych typu " Gra w Kolory 1 i 2 " lub równoważna	komplet	6	Zestaw zadań tekstowych służących wprowadzaniu i kształtowaniu nowych pojęć matematycznych, wiązaniu matematyki z życiem i przygotowaniem do rozwiązywania praktycznych problemów. Komplet powinien składać się z 2 książeczek.			
60	Karty matematyczne.	zestaw	2	Karty matematyczne – barwne obrazki ułatwiające naukę liczenia. Zestaw kart powinien zawierać: 11 kart z cyframi (drukowane i pisane) i kolorowymi obrazkami zabawek, których liczba odpowiada danej cyfrze, 16 kart z cyframi i znakami (do wycięcia) i 5 kart z obrazkami zabawek. Karty stanowią cenną pomoc w nauce liczenia i wykonywania działań.			
61	Klocki drewniane dziesiętne (131 elementów)	zestaw	4	Drewniany odpowiednik kolorowego materiału do poznania systemu dziesiętnego. Liczba klocków dobrana jest tak, że w trakcie działań można prezentować przekraczanie progu dziesiątki i setki. Zestaw można dowolnie rozbudować o dodatkowe klocki danej pozycji dziesiętnej. Zawartość ok. 131 elementów drewnianych: 1 tysiąc (ok. 10 x 10 x 10 cm) - 10 setek (ok. 10 x 10 x 1 cm) - 20 dziesiątek (ok. 10 x 1 x 1 cm) - 100 jedności (ok. 1 x 1 x 1 cm)			
62	Książeczki typu „Gra w kolory – Moje sprawdziany klasa 2” i „Gra w kolory – Moje sprawdziany klasa 3” lub równoważne	komplet	6	Sprawdziany pozwalające na diagnozę poziomu umiejętności ucznia z zakresu matematyki. Mogą to być sprawdziany z klasy 2 i 3. Komplet powinien składać się z 2 książeczek.			
63	Klocki typu Mozaika XXL lub równoważne	komplet	2	Pomoc dydaktyczna powinna składać się z: • co najmniej 250 drewnianych elementów (każdy rodzaj w innym kolorze): 25 sześciokątów, 50 trójkątów, 50 trapezów, 25 kwadratów, 50 rombów, 50 płaskich rombów. Wymiary figur: sześciokąt, trójkąt, kwadrat, romb, romb płaski - dł. boków: co najmniej 2,5 cm; trapez: długość boków: co najmniej 5 x 2,5 x 2,5 x 2,5 cm. Wysokość figur: co najmniej 1cm; • 20 dwustronnych kart formatu A4 (29 x 21 cm) wykonanych z grubego lakierowanego kartonu. Wzory na kartach powinny przedstawiać m.in. figury geometryczne, postaci, rośliny, zwierzęta, pojazdy, karty o dwóch stopniach trudności: jedna strona karty powinna zawierać barwny rysunek wg którego należy ułożyć wzór, druga strona kart powinna przedstawiać ten sam wzór w kolorze czarno-białym. Każdy rysunek powinien posiadać nazwę. Całość powinna być umieszczona w drewnianym pudełku o wym.: 31,5 x 22,8 x 8,9 cm z pokrywą wysuwaną w górnej części pudełka.			
64	Spadochron – Chusta animacyjna 3,5 m	szt.	1	Kolorowy, lekki spadochron wykonany z materiału.			
65	Matematyczna gra tematyczna	szt.	3	Gra powinna zawierać 8 odrębnych tematycznie plansz, każda o wysokiej estetyce wykonania. Do każdej planszy należy dopasować 8 tematycznie powiązanych małych kart. Tylna strona każdego zestawu zawiera system samokontroli. Jest to niesamowita pomoc dydaktyczna do nauki liczenia. W grze może brać zarówno jedna osoba, jak i kilka. Plansze i karty wykonane są z 2,5 plastiku, całość zapakowana w drewniane pudełko			
66	Gra typu „Cyferkowe zgadywanki” lub równoważna	szt.	2	Gra polega na rzucaniu kostkami do gry i jak najszybszym odszukaniu odpowiedników wyrzuconych oczek na klockach z cyframi. Można też wprowadzić element dodawania bądź odejmowania oczek. To doskonały sposób na utrwalenie cyfr w zakresie 1 – 9. Wym. ok. 24 x 23 cm.			
67	Gra typu „Lotto kształty” lub równoważna	szt.	2	Pięknie ilustrowana gra jest interesującą formą nauki rozpoznawania podobnych, dwuwymiarowych kształtów. Każda plansza (ok. 20,5 x 20,5 cm) ma 9 kwadratów przedstawiających kształty i przedmioty znane z życia codziennego. Gracze dopasowują karty do przedmiotów lub kształtów. Uczą się pojęć: strona, bok, symetria, rozpoznawania kształtów. W zestawie powinno się znajdować 4 plansze, 36 kart oraz instrukcja dla nauczyciela.			
68	Gra „Mistrz mnożenia” lub równoważna	szt.	2	Gra powinna składać się z 70 sztywnych kartoników, z których połowa zawiera działania mnożenia, a połowa wyniki. Dodatkowym elementem utrwalającym jest zastosowanie kolorów. Kartoniki z działaniami mnożenia mają jedną stronę w kolorze zielonym, a z wynikami w kolorze czerwonym. Gra polega na dobieraniu par spośród dwukolorowych kartoników. Mistrzem mnożenia zostaje ten, kto ueziera najwięcej par. Wym. kart ok. 4 x 4 cm. Gra zapakowana w pudełko tekturowe, twarde, zafoliowane o wym. ok. 18,5 x 27,5 x 3,5 cm.			
69	Matematyka - mnożenie jest łatwe. Nauka mimo woli. Zestaw edukacyjny lub równoważny	szt.	2	Zestaw powinien zawierać płytę audio, książkę ćwiczeń z naklejkami i grę Zbieraj cukierki oraz naklejki kolekcjonerskie - sprawia, że nauka tabliczki mnożenia staje się łatwa i naprawdę ekscytująca.			
70	Gra edukacyjna – Miasto liczb lub równoważna	szt.	2	Gra powinna być wykonana z drewna, pudełko o wym. ok. 10,5 x 20,5 x 33. Gra powinna zawierać 10 płytek drewnianych z cyframi, 10 cyfr, 61 kamyczków.			
71	Gra Sudoku lub równoważna	szt.	2	Sudoku rozwija u dzieci zdolność do myślenia logiczno-matematycznego, będąc jednocześnie doskonałą zabawą, nawet dla kilkuosobowej grupy. Dzięki grze, która wymaga spostrzegawczości i koncentracji uwagi, dzieci kształtują systematyczność i ćwiczą cierpliwość, ucząc się jednocześnie cyfr i ciągów liczbowych.			
72	Klub biznesmena – Gra logiczna	szt.	1	Gra strategiczno-losowa dla 2-5 dzieci polegająca na zdobywaniu i pomnażaniu kapitału poprzez dokonywanie korzystnych, choć czasem ryzykownych transakcji. Najbogatszy gracz zostaje zwycięzcą i otrzymuje elitarną kartę "Klubu biznesmena".			
73	Gra Chińczyk	szt.	1	Magnetyczna gra planszowa, dwustronna plansza w drewnianej ramce o wymiarach ok. 35 x 35 cm, 24 drewniane pionki w 6 kolorach.			
74	Gra Warcaby i młynek	szt.	1	Magnetyczna gra planszowa, dwustronna plansza w drewnianej ramce o wymiarach ok. 35 x 35 cm, 24 drewniane pionki w 2 kolorach.			
75	Pomoc dydaktyczna „Symetrie” lub równoważna	szt.	8	Blat powinien być wykonany z białej płyty MDF ograniczonej drewnianymi listwami o wymiarze ok. 70 x 40 cm. Zestaw powinien zawierać 20 przezroczystych kart - wzorów w formacie A4.			

76	Schattenmemory – płytki zadaniowe z obrazkami	szt.	1	130 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami.			
77	Schattenmemory – plansza zadaniowa	szt.	1	Duże, żółte, drewniane, pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys.9, dł. 40, gł.17 cm z 5 szufladami o dł. nie mniejszej niż 17 cm, tak, aby móc pomieścić 26 płytek.			
78	Gra w kolory. Zestaw tablic mnemotechnicznych	komplet	1	Tablice mnemotechniczne - do utrwalania i zapamiętywania obrazu graficznego liter i cyfr. W komplecie powinny znajdować się 55 tablic dwustronnych. Format A4.			
79	Układanki Schubitrix	komplet	25	W każdym komplecie powinno być 48 trójkątnych elementów o boku ok. 6 cm, wykonanych ze sztywnego, lakierowanego kartonu całość umieszczona w tekturowym pudełku ze specjalną wkładką do sortowania elementów. Zakres tematyczny układanek: Ilości i cyfry do 10 – 1 szt., Dodawanie do 20 – 1 szt., Odejmowanie do 20 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 20 – 1 szt., Dodawanie do 100 – 1 szt., Odejmowanie do 100 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 100 – 1 szt., Mnożenie i dzielenie do 100 – 1 szt., Tabliczka mnożenia do 100 – 1 szt., Dzielenie do 100 – 1 szt., Dodawanie do 1000 – 1 szt., Odejmowanie do 1000 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 1000 – 1 szt., Mnożenie przez liczbę 10 (do 900) – 1 szt., Ułamki 1 – 1 szt., Ułamki 2 – 1 szt., Miary wagowe – 2 szt., Miary długości – 2 szt., Miary objętości – 1 szt., Miary powierzchni – 2 szt., Zegar i odczytywanie czasu – 2 szt.			
80	Mój słowniczek pamiętniczek – zeszyty ćwiczeń klasy 1,2,3	komplet	8	Zastępuje tradycyjny zeszyt do wpisywania wyrazów z trudnościami ortograficznymi. Służą do wpisywania trudniejszych wyrazów oraz utrwalania ich pisowni. Okładka miękka. Na 1 komplet składa się 3 zeszyty			
81	Gry czytelnicze. Zestaw kart do nauki czytania ze zrozumieniem	komplet	8	Gry czytelnicze składają się z fragmentów tekstów i ilustracji. Format A4. Opowieści sowy 1 i 2. Polegają one na samodzielnym dobieieraniu wyrazów, a potem zdań, opowiadań do odpowiadających im obrazków, ilustracji. Dziecko może wykonać ćwiczenia jedynie wtedy, gdy zrozumie wszystkie teksty w odpowiednim zbiorze.			
82	„Memo ortograficzne ch i h/ Co tu pasuje” lub równoważne	szt.	1	W pudełku powinny znajdować się dwie gry dydaktyczne: Memo ortograficzne z „ch” i „h” oraz „Co tu pasuje” (Nasze otoczenie).			
83	„Memo ortograficzne ó i u/ Co tu pasuje” lub równoważne	szt.	1	W pudełku powinno znajdować się dwie gry: Memo ortograficzne z „u” i „ó” oraz „Co tu pasuje (Cztery pory roku). Na grę „Memo ortograficzne” składa się 30 par kartoników (60 obrazków) zawierających rysunek i podpis z brakującą liter „ó” albo „u”. W drugiej grze „Co tu pasuje” rekwizytami są 4 duże obrazki przedstawiające ten sam krajobraz w różnych porach roku oraz 4 zestawy małych kartoników po 8 sztuk.			
84	„Memo ortograficzne rz i ż/ Co tu pasuje” lub równoważne	szt.	1	W pudełku powinny znajdować się dwie gry dydaktyczne: Memo ortograficzne z „rz” i „ż” oraz „Co tu pasuje” (Środowisko). Format ok. 24 x 21 cm			
85	Gra edukacyjna „Ortografia” lub równoważna	szt.	1	Pudełko powinno zawierać: 1 plakat do rozgrzewki ortograficznej, 1 dwustronna plansza, 50 dwustronnych kart, karty do ćwiczeń ortograficzno – gramatycznych, instrukcja.			
86	Język Polski – Ortografia. Nauka Mimo Woli. Zestaw Edukacyjny lub równoważny	szt.	2	W skład zestawu powinno wchodzić: płyta CD z hip-hopową wersją ortografii, książka – terminarz z naklejkami, gra ortograficzna, karty do ćwiczenia „Sekund 5” oraz naklejki.			
87	Gra „Ortografia i gramatyka dla smyka” lub równoważne	szt.	1	Cztery planszowe gry opracowane przez magistra pedagogiki są doskonałą pomocą w stawianiu pierwszych kroków w nauce.			
88	Podręcznik do ortografii „Opowieści ortograficzne” lub równoważny	szt.	8	Powinien to być podręcznik dla dzieci mających kłopoty z ortografią. Dodatkowo powinien zawierać kolorowe naklejki z literami, którymi dziecko może oznaczać przedmioty w swoim otoczeniu. Format B5, Oprawa miękka			
89	Zeszyty do kaligrafii „Nasza klasa” lub równoważny	zestaw	8	Zestaw powinien zawierać 4 zeszyty w formacie B5 aby dziecko mogło ćwiczyć kaligrafię.			
90	Drewniany labirynt do manipulacji	szt.	2	Zestaw drewnianych klocków do budowy kulodromu o różnym przebiegu toru, po którym toczą się kulki. Drewniany labirynt o wymiarach ok. 20 x 43 cm powinien składać się z 36 klocków z wyżłobieniami, kostki z kolorowymi oczkami, 4 kolorowych kulek i ogranicznika do toru.			
91	Zabawka logopedyczna typu „Dmuchałka” lub równoważna	szt.	4	W skład zestawu wchodzi jedna dmuchałka wykonana z drewna bukowego o średnicy ok. 6 cm i wysokości ok. 5 cm, 2 piłeczki styropianowe o średnicy 25 mm 10 słomek(słomki standardowe, koktajlowe)			
92	Program multimedialny „Edukacja wczesnoszkolna. Plansze interaktywne 2.0 Szkoła podstawowa klasy 1-3” lub równoważny	szt.	2	Program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. Plansze powinny składać się z przygotowanych specjalnie dla najmłodszych uczniów gier, lamigłówek, prezentacji oraz filmów edukacyjnych. Towarzyszą im także dodatkowe narzędzia multimedialne, które pozwalają na efektywne przekazywanie treści nauczania oraz zwiększają poziom skupienia uwagi uczniów. Dopisywanie komentarzy, możliwość zaznaczania lub zakrywania dowolnych elementów znajdujących się na planszy ułatwiają nauczycielowi przeprowadzenie ciekawej i interaktywnej lekcji. Zawarte w planszach ćwiczenia interaktywne dają dzieciom możliwość zdobywania nowych wiadomości i doskonalenia umiejętności.			
93	Programy multimedialne z zakresu edukacji matematycznej typu „Młody Mistrz - Ucz się szybciej!”, „Matematyka mnożenie i dzielenie, dodawanie i odejmowanie”, „Matematyka – ZOO”, „Matematyka. Wyspa	szt.	10	10 różnych programów multimedialnych, które zawierają interaktywne ćwiczenia matematyczne, mają możliwość śledzenia postępów w nauce – rejestr wyników, tablica rekordzistów, zabawy ćwiczące spostrzegawczość, stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej. ZAKRES ZAGADNIENI: działania liczbowe w zakresie 1–10 000, obliczanie ułamka liczby całkowitej, określanie połówek i ćwiartek, podzielność jednej liczby naturalnej przez drugą, zadania z treścią, obliczanie nieznanego składnika sumy, rozkład sumy na określoną liczbę składników, obliczanie pól powierzchni wielokątów, mierzenie czasu, długości i wagi.			
94	Alfabet polski pisany + cyfry	szt.	1	Zestaw zawiera: alfabet + cyfry polisensoryczne wykonane z płyty HDF o grubości ok. 6 mm. Każdy element powinien mieć wymiar ok. 16 x 13 cm. Ilość elementów: 88 sztuk, w tym 39 małych liter z dwuznakami, 38 liter z dwuznakami, 10 cyfr. Całość powinna być zapakowana w estetyczną i praktyczną drewnianą skrzynkę z podpisanymi przegródkami, dzięki czemu łatwiej utrzymać porządek.			
95	Drewniany ołówek do alfabetu	szt.	8	Ołówek wykonany jest z drewna bukowego o średnicy ok. 12 mm i długości ok. 11 cm, zakończony drewnianą kulką. Stanowi uzupełnienie do pomocy dydaktycznej "Alfabet polski pisany + cyfry".			

96	Klocki edukacyjne „CLICS - ABC & 123” lub równoważne	zestaw	2	Zestaw kolorowych, edukacyjnych klocków. Zawartość opakowania: 380 klocków CLICS, 5 osi, 2 książeczki zawierające łącznie 420 naklejek na klocki: litery oraz cyfry. Rozmiar opakowania ok. 39,4 x 24,0 x 20,5 cm			
97	Bajki -Grajki – 10 bajek na CD w komplecie	zestaw	3	Zestawy bajek -grajek to bajki muzyczne - tytuły klasyki bajek dziecięcych : Zestaw I : 1. "O dwóch takich co ukradli księżyc" 2. "Plastusiowy pamiętnik" 3. "Calineczka" 4. "Legendy: O złotej kaczce." 5. "Legendy : O Bazyliisku." 6. "Legendy: Wars i Sawa." 7. "Dzieci Pana Astronoma" 8. "Pan Twardowski na kogucie" 9. "Szelmostwa Lisa Witalisa" 10. "Tomcio Paluch" Zestaw II: "Pimpusia Sadelko" 2. "Muchy króla Apsika" 3. "Wielka niedźwiedzica" 4. "Konik Garbusek" 5. "Zabawa w podróż" 6. "Knyps z czubkiem" 7. "Czarodziejski młyn" 8. "Guliwer" 9. "Pan Ropuch" 10. "Wielki Czarodziej Oz" Zetaw III: 1. "Poszukiwacze złota" 2. "Doktor Nieboli" 3. "Dziadek do orzechów" 4. "Wyprawa na szklaną górę" 5. "Miki Mol i zaczarowany kuferek czasu" 6. "Baśń o złotym ptaku" 7. Bajka o lwiej grzywie" 8. "Noc u Wedla" 9. "O królu Bocianie" Bocian Król 10. "Drzewko Aby-Baby"			
98	Pacynki do teatryku szkolnego	szt.	14	Pacynki na rękę wykonane z materiału o wysokości ok. 30 cm, przedstawiające następujące postacie: król, królowa, królewicz, królowna, smok, dziewczynka, chłopak, czarownica, czarodziej, czarny koń, misiu, <u>ślomik, tvgrysek, lew.</u>			
99	Teatryk dla dzieci do przedstawień kukielkowych	szt.	1	Teatryk o wysokości ok. 1 m, umożliwiający organizację przedstawień kukielkowych, wyposażony w kurtynę lub zasłony.			
100	Mapa Polski – makatka	szt.	1	Makatka przedstawiająca mapę Polski jest doskonałą pomocą przybliżającą uczniom pojęcia geografii: morze, jeziora, rzeki, góry itd. Nazwy miast i charakterystyczne elementy przyczepiane są na rzepy, co daje możliwość licznych ćwiczeń. Jedna etykieta jest pusta dzięki czemu można zaznaczyć na mapie własną miejscowość. Dodatkowe elementy jak Neptun, Syrenka czy smok stanowią wizualizację symboli miast i związanych z nimi legend. wym. ok. 84 x 87 cm			
101	Mapa Polski – województwa	szt.	5	Mapa Polski wykonana ze sklejki. Powinna składać się z 16 elementów z uchwytami. Nakładanka uczy i utrwała podział Polski na województwa. Pomoc przydatna na lekcjach geografii lub środowiska. wym. układanki: ok. 29 x 29 x 1 cm z drewnianymi uchwytami.			
102	Laptop -	szt.	1	Opis produktu -Procesor: AMD® Fusion™ E2-3000M 2,4 GHz Przekątna ekranu: 15,6 cala Pamięć RAM: 4 GB Pojemność dysku: 500 GB Model karty graficznej: Radeon HD6380G			
103	Radioodtwarzacz	szt.	2	Do odtwarzania i nagrywania dźwięku – kasyety magnetofonowe i płyty CD, odtwarzacz plików muzycznych MP 3 i wejście USB magnetofonowe i płyty CD, odtwarzacz plików muzycznych MP3 i wejście USB			

Wykaz pomocy dydaktycznych i sprzętu dla Szkoły Podstawowej w Goździe

Lp.	Pomoc	Jedn. miary	Ilość	Opis przedmiotu	Cena jednostkowa netto	pod. VAT	Wartość towaru brutto
1	Karty pracy cykl Owocna szkoła. Czytam i piszę lub równoważna	komplet	5	Karty pracy - zajęcia dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji. Format A4			
2	Karty pracy cykl Owocna szkoła. Myślę i liczę lub równoważna	komplet	5	Karty pracy - Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych. Format A4			
3	Program nauczania - Indywidualizacja pracy z dzieckiem	szt	1	Książka zawierająca program nauczania. Program powinien zawierać: opis zaburzeń; rozpoznawanie możliwości psychofizycznych oraz indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych uczniów, określanie form i sposobów udzielania uczniom pomocy psychologiczno- pedagogicznej, dokonywanie okresowej oceny efektywności pomocy udzielanej uczniom, oraz przedstawianie wniosków i zaleceń do dalszej pracy z uczniem			
4	Oprogramowanie multimedialne do diagnozy i terapii dysleksji	szt.	1	Program powinien zawierać 330 ćwiczeń i 137 kart pracy do wydruku. - Ćwiczenia z wyrazami — w trakcie ich wykonywania dziecko uczy się wyróżniać samogłoski, spółgłoski i sylaby, dążąc do sprawnego odczytywania i zapisywania wyrazów o coraz dłuższej i bardziej skomplikowanej budowie. Są one uszeregowane według określonego wzorca: najpierw wyrazy i związki wyrazowe o sylabach otwartych, a na końcu te, o bardziej skomplikowanej strukturze. - ćwiczenia ze zdaniami — zestawy ze zdaniami obejmują ćwiczenia z zakresu rozumienia i zapamiętywania tekstu. W obrębie każdej wykorzystywanej historyjki dziecko wykonuje 7 różnorodnych zadań, które kończą się pisanem z pamięci i ze słuchu. Z programem: Naklejki – nagrody dla uczniów <u>Ćwiczenia do zadania: karty pracy i wskazówki dla nauczyciela</u>			
5	Program multimedialny do podnoszenia sprawności językowej „Zabawy słowem cz. 1 i 2” lub równoważne	szt.	1	Zestaw ćwiczeń pogrupowanych tematycznie. Program powinien posiadać liczne zasoby do wydruku (karty pracy, oprawa metodyczna, transkrypcja nagrań z ekranu). Dodatkową jego cechą powinny być liczne udogodnienia dla dzieci z obniżoną percepcją, m.in. pisemna wersja poleceń, realistyczna grafika, możliwość powiększenia ilustracji, jednolitość elementów systemu motywacyjnego.			
6	Oprogramowanie multimedialne do terapii i diagnozy – dyskalkulia	szt.	1	Zestaw powinien zawierać: Aplikację Terapeuty, Moduł diagnozy pedagogicznej, Specjalistyczny moduł diagnozy i terapii dyskalkulii połączony z zestawem ok. 120 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z wieloma poziomami, Naklejki – nagrody dla uczniów, Ćwiczenia do wydruku – karty pracy i wskazówki dla opiekunów			
7	„Logico Piccolo – ortografia” lub równoważne	zestaw	2	Zestaw książeczek edukacyjnych uczących i doskonalących znajomość ortografii, a także czytania. Dzięki barwnym ilustracjom dzieci łatwiej zapamiętują pisownię trudnych wyrazów i utrwalają ją. Nauka czytania i zasad ortografii przez zabawę jest skuteczna i przyjemna. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwnymi guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw ORTOGRAFIA powinien zawierać 8 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 8 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwnymi guzikami.			
8	„Logico Piccolo –czytanka” lub równoważne	zestaw	2	Zestaw książeczek edukacyjnych uczących i doskonalących znajomość ortografii, a także czytania. Dzięki barwnym ilustracjom dzieci łatwiej zapamiętują pisownię trudnych wyrazów i utrwalają ją. Nauka czytania i zasad ortografii przez zabawę jest skuteczna i przyjemna. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwnymi guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania, gdyż rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw CZYTANKI powinien zawierać 5 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 5 ramek.			

9	„Logico Piccolo działania matematyczne” lub równoważne	zestaw	2	Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki stanowi cenną pomoc w nauce liczenia, doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, uczą logicznego myślenia. Dzięki barwnym ilustracjom mali uczniowie łatwiej i chętniej uczą się matematyki, czerpiąc z tego dużo radości. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania. Rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw DZIAŁANIA MATEMATYCZNE powinien zawierać 10 książeczek tematycznych pomagających w nauce liczenia i wykonywaniu działań w zakresie 100 oraz 6 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwными guzikami.			
10	„Logico Piccolo -zestaw do geometrii” lub równoważne	zestaw	2	Zestaw książeczek edukacyjnych do matematyki stanowi cenną pomoc w nauce liczenia, doskonaleniu tabliczki mnożenia, wykonywaniu działań matematycznych, spostrzeganiu oraz geometrii. Ciekawe ćwiczenia rozwijają umiejętność porównywania, pokazują relacje na płaszczyźnie, uczą logicznego myślenia. Dzięki barwnym ilustracjom mali uczniowie łatwiej i chętniej uczą się matematyki, czerpiąc z tego dużo radości. Dzieci zaznaczają na ramce kolorowymi przesuwными guzikami właściwą odpowiedź i samodzielnie sprawdzają poprawność wykonania zadania. Rozwiązania umieszczono na odwrocie karty. Zestaw GEOMETRIA powinien zawierać 7 książeczek tematycznych oraz 7 plastikowych ramek z kolorowymi przesuwными guzikami.			
11	Magiczny trójkąt matematyczny + 200 kart pracy	szt.	2	Magiczny Trójkąt Matematyczny - to okrągła, drewniana podstawa z sześcioma wgłębieniami z jednej strony (mały trójkąt) i dziesięcioma wgłębieniami z drugiej (duży trójkąt). Do podstawy dołączonych jest 10 drewnianych krążków oznaczonych dwustronnie od 1 do 10 w kolorze czerwonym i niebieskim. Zestaw Kart do Małego Trójkąta – powinien zawierać 100 sztuk kart z ćwiczeniami. Zestaw Kart do Dużego Trójkąta – powinien zawierać 100 sztuk kart z ćwiczeniami			
12	Roczny kalendarz magnetyczny	szt.	1	Praktyczny i trwały kalendarz pozwalający zaznajomić dzieci z dniami tygodnia, miesiącami i zapisem daty. Na planszy powinno znajdować się również miejsce na oznaczenie pory dnia, pory roku, pogody i temperatury oraz planowanych zajęć na przedpołudnie i popołudnie. Elementy ruchome powinny być wykonane z grubej tektury i podklejone magnesami. W zestawie powinny się znajdować: metalowa plansza ok. 50 x 70 cm, 4 ilustracje pór roku, 16 kart pogody, strzałki, 31 kart z liczbami 1-31, 17 kart (do ułożenia roku), 10 obrazków zajęć szkolnych, magnesy.			
13	Programy multimedialne z zakresu edukacji matemat. typu: „Matematyka – ZOO”, „Matematyka. Wyspa Skarbów”, „Matematyka. Wesołe Miasteczko”, „Matematyka – Tajemnicza Wiadomość”, „Matematyka – Stare	szt.	5	5 różnych programów multimedialnych, które powinny zawierać interaktywne ćwiczenia matematyczne, powinny dawać możliwość śledzenia postępów w nauce – rejestr wyników, tablica rekordzistów, zabawy ćwiczące spostrzegawczość, stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej. ZAKRES ZAGADNIENI: działania liczbowe w zakresie 1–10 000, obliczanie ułamka liczby całkowitej, określanie połówek i ćwiartek, podzielność jednej liczby naturalnej przez drugą, zadania z treścią, obliczanie nieznanego składnika sumy, rozkład sumy na określoną liczbę składników, obliczanie pól powierzchni wielokątów, mierzenie czasu, długości i wagi.			
14	Waga metalowa bez odważników do 2 kg	szt.	2	Waga metalowa z płaskimi szalkami do ważenia różnych przedmiotów. Wym. ok. 14 x 17 x 40 cm			
15	Odważniki żeliwne – łączny ciężar 2 kg	zestaw	2	Odważniki żeliwne do metalowej wagi szalkowej o całkowitym ciężarze 2 kg.			
16	Waga ze zbiornikami 1 litrowym	szt.	1	Duża waga szalkowa do ważenia materiałów sypkich, płynnych lub stałych. Zawartość zestawu: waga o wymiarach ok. 62 x 21,5 x 35,5 cm, dwa zbiorniczki o pojemności 1 litra, 5 odważników sześciokątnych 5-gramowych, 5 odważników sześciokątnych 10-gramowych			
17	Odważniki plastikowe sześciokątne – 58 sztuk w zestawie	zestaw	2	Odważniki o różnym ciężarze w kształcie sześciokąta. Odważniki posiadają oznaczenie kolorystyczne oraz wytłoczony ciężar. Odważniki są uniwersalne - do użycia na wadze każdego typu o czułości 1 grama.			
18	Zegar- mata podłogowa dmuchana	szt.	1	Kinestetyczne utrwalanie odczytywania i zapisywania czasu, a także wyliczania jego upływu. Duża winylowa mata powinna posiadać ruchome wskazówki: godzinową i minutową. Zawartość: mata winylowa o boku ok. 137 cm, 2 dmuchane kostki o boku ok. 12,7 cm (godzinowa i minutowa), 20 poleceń, instrukcja			
19	Kostki godzin i minut do organizacji zabaw dydaktycznych, zestaw zawiera 4 kostki	zestaw	1	Kostki do organizowania zabaw dydaktycznych z czasem. Kostki powinny być wykonane z trwałej pianki. Zawartość: 2 kostki godzinowe (1-12) 2 kostki minutowe (0-55), wymiary ok. 7,6 cm, kostki wykonane z trwałej pianki z nadrukiem instrukcja			
20	Zwijania miara do mierzenia odległości do 10 m	szt.	4	Łatwa do zwinięcia miara z dwustronną podziałką: centymetry i metry z jednej strony, a cale i stopy z drugiej. Długość 10 metrów.			
21	Komplet 6 pojemników do badania objętości	komplet	1	Zbiorniczki posiadające pojemność od 0,25 litra do 1,0 litra: sześciąt o pojemności 1,0 litra sześciąt o pojemności 0,5 litra walec o pojemności 1,0 litra walec o pojemności 0,5 litra graniastosłup o podstawie trójkąta o pojemności 0,5 litra graniastosłup o podstawie trójkąta o pojemności 0,25 litra			
22	Menzurki pomiarowe 7 sztuk w zestawie	komplet	1	Wykonane z trwałego polipropylenu menzurki każda menzurka mieści inną objętość i posługuje się innym przedziałem skali mililitrowej. Zawartość kompletu: 7 różnych menzurek: 10 ml, 25 ml, 50 ml, 100 ml, 250 ml, 500 ml i 1000 ml.			
23	Elementy magnetyczne do działań matematycznych	komplet	1	Elementy magnetyczne do działań matematycznych przeznaczone są do pomocy w przeprowadzaniu na tablicy szkolnej o podłożu metalowym działań matematycznych takich jak: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie, działania na zbiorach. Pomoc dydaktyczna powinna zawierać: 90 elementów przedstawiających monety; 50 elementów przedstawiających banknoty; 120 elementów przedstawiających obrazki owoców, zwierząt, roślin (zestawione są od 1 do 10); 90 elementów przedstawiających cyfry od 0 do 9; 30 elementów przedstawiających działania =, -, *, :, <, >.			
24	Tablica magnetyczna wym 80x100	szt.	5	Do układania obrazków, pisania. Posiada aluminiową ramę oraz półeczkę do przechowywania markerów			
25	Magnetyczne historyjki (zestaw 3 plansz + 48 obrazków)	zestaw	2	Zestaw składający się z: 3 plansz magnetycznych formatu A4, które służą do mocowania magnetycznych elementów historyjek, 6 ośmioelementowych historyjek (48 obrazków o wymiarach ok. 60 x70 mm) i scenariuszy zajęć.			
26	Zbiór zadań tekstowych typu „Matematyka na wesoło. Zbiór zadań 1 i 2” lub równoważna	komplet	5	Zbiór zadań typu "Matematyka na wesoło 1" to zbiór zadań do utrwalenia symbolicznego zapisu działań i doskonalenia umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 12, Matematyka na wesoło 2 - to zbiór zadań do utrwalenia symbolicznego zapisu podstawowych działań matematycznych i doskonalenia umiejętności pamięciowego dodawania i odejmowania liczb w zakresie 20. Komplet powinien składać się z dwóch książeczek.			

27	Zbiór zadań tekstowych typu " Gra w Kolory cz 1 i 2 " lub równoważna	komplet	5	Zestaw zadań tekstowych służących wprowadzaniu i kształtowaniu nowych pojęć matematycznych, wiązaniu matematyki z życiem i przygotowaniem do rozwiązywania praktycznych problemów. Komplet powinien składać się z 2 książeczek.			
28	Klocki drewniane dziesiętne (131 elementów)	szt.	2	Zawartość: 131 elementów drewnianych: 1 tysiąc (ok. 10 x 10 x 10 cm) - 10 setek (ok. 10 x 10 x 1 cm) - 20 dziesiątek (ok. 10 x 1 x 1 cm) - 100 jednostki (ok. 1 x 1 x 1 cm)			
29	Domino faktur i kształtów geometrycznych	szt.	2	Zestaw w plastikowym pudełku w skład, którego powinno wchodzić 32 kostek domina przedstawiających figury geometryczne takie jak : trójkąt, kwadrat, koło itp..			
30	Domino arytmetyczne	szt.	5	Seria atrakcyjnych układanek na zasadzie domina, która wyróżnia się starannym konceptem matematycznym, a także estetyką i trwałością. Układając tafelki w szeregu trzeba dopasować działania do jego wyniku. Dzięki temu w formie atrakcyjnej zabawy ćwiczą i utrwalają obliczenia pamięciowe W skład zestawu powinno wchodzić : 10 układanek po 15 tafelków każda, wymiar tafelka ok. 6 x 4 cm, tafelki wykonane z tworzywa, drewniane pudełko			
31	Książeczki typu „Gra w kolory – Moje sprawdziany klasa 2” i „Gra w kolory – Moje sprawdziany klasa 3” lub równoważne	kompl	5	Sprawdziany pozwalające na diagnozę poziomu umiejętności ucznia z zakresu matematyki. Mogą to być sprawdziany z klasy 2 i 3. Komplet powinien składać się z 2 książeczek.			
32	Mozaika XXL (drewniane pudełko + 250 kolorowych elementów figur geometrycznych)	szt.	1	Pomoc dydaktyczna powinna składać się z: • co najmniej 250 drewnianych elementów (każdy rodzaj w innym kolorze): 25 sześciokątów, 50 trójkątów, 50 trapezów, 25 kwadratów, 50 rombów, 50 płaskich rombów. Wymiary figur: sześciokąt, trójkąt, kwadrat, romb, romb płaski - dł. boków: co najmniej 2,5 cm; trapez: długość boków: co najmniej 5 x 2,5 x 2,5 x 2,5 cm. Wysokość figur: co najmniej 1cm; • 20 dwustronnych kart formatu A4 (29 x 21 cm) wykonanych z grubego lakierowanego kartonu. Wzory na kartach powinny przedstawiać m.in. figury geometryczne, postaci, rośliny, zwierzęta, pojazdy, karty o dwóch stopniach trudności: jedna strona karty powinna zawierać barwny rysunek wg którego należy ułożyć wzór, druga strona kartypowinna przedstawiać ten sam wzór w kolorze czarno-białym. Każdy rysunek powinien posiadać nazwę.			
33	Spadochron – Chusta animacyjna 3,5 m	szt.	1	Kolorowy, lekki spadochron wykonany z materiału.			
34	Matematyczna gra tematyczna	szt.	3	Gra powinna zawierać 8 odrębnych tematycznie plansz, każda o wysokiej estetyce wykonania. Do każdej planszy należy dopasować 8 tematycznie powiązanych małych kart. Tylina strona każdego zestawu zawiera system samokontroli. Jest to niesamowita pomoc dydaktyczna do nauki liczenia. W grze może brać zarówno jedna osoba, jak i kilka. Plansze i karty wykonane powinny być z 2,5 plastiku, całość zapakowana w drewniane pudełko			
35	Gra typu „Cyferkowe zgadywanki” lub równoważna	szt.	2	Gra polega na rzucaniu kostkami do gry i jak najszybszym odszukaniu odpowiedników wyrzuconych oczek na klockach z cyframi. Można też wprowadzić element dodawania bądź odejmowania oczek. To doskonały sposób na utrwalenie cyfr w zakresie 1 – 9. Wym. ok. 24 x 23 cm.			
36	Gra typu „Lotto kształty” lub równoważna	szt.	2	Pięknie ilustrowana gra jest interesującą formą nauki rozpoznawania podobnych, dwuwymiarowych kształtów. Każda plansza (ok. 20,5 x 20,5 cm) ma 9 kwadratów przedstawiających kształty i przedmioty znane z życia codziennego. Gracze dopasowują karty do przedmiotów lub kształtów. Uczą się pojęć: strona, bok, symetria, rozpoznawania kształtów. W zestawie powinno być 4 plansze, 36 kart oraz instrukcja dla nauczyciela.			
37	Gra „Mistrz mnożenia” lub równoważna	szt.	1	Gra powinna składać się z 70 sztywnych kartoników, z których połowa zawiera działania mnożenia, a połowa wyniki. Dodatkowym elementem utrwalającym jest zastosowanie kolorów. Kartoniki z działaniami mnożenia mają jedną stronę w kolorze zielonym, a z wynikami w kolorze czerwonym. Gra polega na dobieieraniu par spośród dwukolorowych kartoników. Mistrzem mnożenia zostaje ten, kto zbiera najwięcej par. Wym. kart ok. 4 x 4 cm. Gra zapakowana w pudełko tekturowe, twarde, zafoliowane o wym. ok. 18,5 x 27,5 x 3,5 cm.			
38	Gra edukacyjna – Miasto liczb lub równoważna	szt.	2	Gra powinna być wykonana z drewna, pudełko o wym. ok. 10,5 x 20,5 x 33. Gra powinna zawierać 10 płytek drewnianych z cyframi, 10 cyfr, 61 kamyczków.			
39	Gra Sudoku lub równoważna	szt.	1	Sudoku rozwija u dzieci zdolność do myślenia logiczno-matematycznego, będąc jednocześnie doskonałą zabawą, nawet dla kilkuosobowej grupy. Dzięki grze, która wymaga spostrzegawczości i koncentracji uwagi, dzieci kształtują systematyczność i ćwiczą cierpliwość, ucząc się jednocześnie cyfr i ciągów liczbowych.			
40	Gra logiczna Klub biznesmena lub równoważna	szt.	1	Gra strategiczno-losowa dla 2-5 dzieci polegająca na zdobywaniu i pomnażaniu kapitału poprzez dokonywanie korzystnych, choć czasem ryzykownych transakcji. Najbogatszy gracz zostaje zwycięzcą i otrzymuje elitarną kartę "Klubu biznesmena".			
41	Gra Chińczyk	szt.	1	Magnetyczna gra planszowa, dwustronna plansza w drewnianej ramce o wymiarach ok. 35 x 35 cm, 24 drewniane pionki w 6 kolorach.			
42	Gra Warcaby i młynek	szt.	1	Magnetyczna gra planszowa, dwustronna plansza w drewnianej ramce o wymiarach ok. 35 x 35 cm, 24 drewniane pionki w 2 kolorach.			
43	Gra Connect 4 lub równoważna	szt.	1	Gra logiczna dla 2 osób. W skład powinna wchodzić: składana plansza do gry, 21 żółtych żetonów, 21 czerwonych żetonów, instrukcja, wym. ok. 26 x 20 x 27 cm			
44	Układanki Schubitrix	komplet	22	W każdym komplecie powinno być 48 trójkątnych elementów o boku ok. 6 cm, wykonanych ze sztywnego, lakierowanego kartonu całość umieszczona w tekturowym pudełku ze specjalną wkładką do sortowania elementów. Zakres tematyczny układanek: Ilości i cyfry do 10 – 1 szt., Dodawanie do 20 – 1 szt., Odejmowanie do 20 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 20 – 1 szt., Dodawanie do 100 – 1 szt., Odejmowanie do 100 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 100 – 1 szt., Mnożenie i dzielenie do 100 – 1 szt., Tabliczka mnożenia do 100 – 1 szt., Dzielenie do 100 – 1 szt., Dodawanie do 1000 – 1 szt., odejmowanie do 1000 – 1 szt., Dodawanie i odejmowanie do 1000 – 1 szt., Mnożenie przez liczbę 10 (do 900) – 1 szt., Ułamki 1 – 1 szt., Ułamki 2 – 1 szt., Miary wagowe – 1 szt., Miary długości – 1 szt., Miary objętości – 1 szt., Miary powierzchni – 1 szt., Zegar i odczytywanie czasu – 2 szt.			

45	Mój słownik pamiętniczek – zeszyty ćwiczeń klasy 1,2,3	komplet	5	Zastępuje tradycyjny zeszyt do wpisywania wyrazów z trudnościami ortograficznymi. Służą do wpisywania trudniejszych wyrazów oraz utrwalania ich pisowni. Okładka miękka. Na 1 komplet składa się 3 zeszyty			
46	Gry czytelnice. Zestaw kart do nauki czytania ze zrozumieniem	komplet	5	Gry czytelnice składają się z fragmentów tekstów i ilustracji. Format A4. Opowieści sowy 1 i 2. Polegają one na samodzielnym dobieraniu wyrazów, a potem zdań, opowiadań do odpowiadających im obrazków, ilustracji. Dziecko może wykonać ćwiczenia jedynie wtedy, gdy zrozumie wszystkie teksty w odpowiednim zbiorze.			
47	„Memo ortograficzne ch i h/ Co tu pasuje” lub równoważne	szt.	3	W pudełku powinny znajdować się dwie gry dydaktyczne: Memo ortograficzne z „ch” i „h” oraz „Co tu pasuje” (Nasze otoczenie).			
48	„Memo ortograficzne ó i u/ Co tu pasuje” lub równoważne	szt.	3	W pudełku powinny znajdować się dwie gry: Memo ortograficzne z „u” „ó” oraz „Co tu pasuje (Cztery pory roku). Na grę „Memo ortograficzne” składa się 30 par kartoników (60 obrazków) zawierających rysunek i podpis z brakującą liter „ó” albo „u”. W drugiej grze „Co tu pasuje” rekwizytami są 4 duże obrazki przedstawiające ten sam krajobraz w różnych porach roku oraz 4 zestawy małych kartoników po 8 sztuk.			
49	„Memo ortograficzne rz i ż/ Co tu pasuje” lub równoważne	szt.	3	W pudełku powinny znajdować się dwie gry dydaktyczne: Memo ortograficzne z „rz” i „ż” oraz „Co tu pasuje” (Środowisko). Format: ok. 24 x 21 cm			
50	Gra edukacyjna „Ortografia” lub równoważna	szt.	2	Pudełko powinno zawierać: 1 plakat do rozgrzewki ortograficznej, 1 dwustronna plansza, 50 dwustronnych kart, karty do ćwiczeń ortograficzno – gramatycznych, instrukcja.			
51	Język Polski – Ortografia. Nauka Mimo Woli. Zestaw Edukacyjny lub	szt.	2	W skład zestawu powinno wchodzić: płyta CD z hip-hopową wersją ortografii, książka – terminarz z naklejkami, gra ortograficzna, karty do ćwiczenia „Sekund 5” oraz naklejki.			
52	Gra edukacyjna „Quiz ortograficzny” lub równoważne	szt.	2	Quiz ortograficzny to gra edukacyjna, która pomoże przyswoić zasady pisowni trudnych wyrazów. Zawartość pudełka: 36 żetonów z literami, 80 żetoników, 90 kart, czytnik z folii, instrukcja.			
53	Zeszyty do kaligrafii dla klasy I części 1-4	szt.	5	Materiał został podzielony na 4 lekkie zeszyty w wygodnym formacie B5, wprowadza litery zgodnie z kolejnością w podręczniku Nasza klasa.			
54	Gra w kolory (ćwiczenia + zeszyt)	komplet	5	Ćwiczenia usprawniające czytanie i pisanie, pozwalają ugruntować wiadomości związane z praktycznym zastosowaniem zasad ortografii i gramatyki. Przedstawione w postaci map myśli. W zeszycie do kaligrafii dzieci ćwiczą rysowanie szlaczek, liter oraz połączenia między literami. 1 komplet zawiera 1 ćwiczenie i 1 zeszyt do kaligrafii.			
55	Ćwiczenia ortograficzno – gramatyczne	komplet	10	Mapy myśli, diagramy, krzyżówki i rebusy, pisanie wg kodu, zabawy w tworzenie rymowanek oraz zgadywanki. Ćwiczenia mają na celu opanowanie zasad poprawnej pisowni i ortografii.			
56	„Odkrywam siebie. Ja i moja szkoła. Ćwiczenia w rysowaniu” lub równoważne	komplet	5	Umożliwią dziecku rozwijanie sprawności ręki: palców, nadgarstka, przedramienia, barku cykl ćwiczeń rozpoczynają szlaczki zgeometryzowane, złożone z linii pionowych, poziomych i ukośnych, stopniowo wprowadzane są linie płynne: laseczki, łuki, pętelki proponowane szlaczki służą ozdabianiu bombek, talerzyków, wazonów itp., by nadać ćwiczeniom formę atrakcyjną dla dzieci, ma je zachęcić do podjęcia wysiłku związanego z przygotowaniem do nauki pisania. Format: A4, Stron: 64, Okładka: miękka			
57	Gra „Ortografia i gramatyka dla smyka” lub równoważne	szt.	2	Cztery planszowe gry opracowane przez magistra pedagogiki są doskonałą pomocą w stawianiu pierwszych kroków w nauce.			
58	Podręcznik do ortografii „Opowieści ortograficzne” lub równoważne	szt.	5	Opowieści ortograficzne to mały podręcznik ortografii. Format B5, oprawa miękka			
59	Zbiór ćwiczeń w formie kart A4 do czytania ze zrozumieniem „Świat wokół mnie” lub równoważne	komplet	10	Format: Karty pracy do kopiowania, A4 Ilość stron: 56			
60	Książeczki zgadywanki, rymowanki dla dzieci doskonalące umiejętności czytania ze	szt.	15	Książeczki zawierające zbiór zagadek, łamigłówek i rymowanek, które doskonalą umiejętności czytania ze zrozumieniem, kształtują poprawne pisanie i mówienie. Format ok. 16,8 x 23,5 cm. Trzy rodzaje książeczek po 5 szt.			
61	Układanka puzzlowa (zawiera 70 elementów)	szt.	5	Puzzle dziecięce, których obrazek składa się z 70 elementów. Wielkość obrazka ok. 330 x 220 mm			
62	Alfabet polski pisany + cyfry	szt.	1	Zestaw zawiera: alfabet + cyfry polisensoryczne wykonane z płyty HDF o grubości 6 mm. Każdy element ma wymiar ok. 16 x 13 cm. Ilość elementów: 88 sztuk, w tym 39 małych liter z dwuznakami, 38 liter z dwuznakami, 10 cyfr. Całość zapakowana jest w estetyczną i praktyczną drewnianą skrzynkę z podpisanymi przegródkami, dzięki czemu łatwiej utrzymać porządek.			
63	Drewniany ołówek do alfabetu	szt.	5	Ołówek wykonany jest z drewna bukowego o średnicy ok. 12 mm i długości ok. 11 cm, zakończony drewnianą kulką. Stanowi uzupełnienie do pomocy dydaktycznej "Alfabet polski pisany + cyfry".			
64	Alfabet obrazkowy. Wyrazy i obrazki do czytania całościowego	szt.	5	Przeznaczony dla nauczycieli zestaw obrazków i wyrazów do czytania całościowego. Powinien składać się z 40 kart z obrazkami i 42 dwustronnych kartoników z wyrazami. Wyrazy napisane na dwa sposoby - na jednej stronie pismem pisanym, na drugiej - drukowanym.			
65	Piramida ortograficzna z „ó”, „u”, „rz”, „ż”, „ch” i „h” (25 trójkątów)	komplet	3	W zestawie znajduje się ok. 25 trójkątów. Format: ok. 17,0 x 17,0 cm			
66	Zabawka logopedyczna typu „Dmuchajka” lub równoważna	szt.	5	W skład zestawu wchodzi jedna dmuchajka wykonana z drewna bukowego o średnicy ok. 6 cm i wysokości ok. 5 cm, 2 piłeczki styropianowe o średnicy 25 mm 10 słomek (słomki standardowe, koktajlowe)			

67	Zestaw Małego Artysty	zestaw	20	W skład zestawu powinno wchodzić: 13 szt. kolorowego papieru (ok. 25 x 35 cm), 10 szt. kolorowego brystolu (ok. 25 x 35 cm), 1 szt. brystolu-tęcza (ok. 25 x 35 cm), 1 szt. tektury zoo (ok. 25 x 35 cm), 10 szt. papieru transparentnego (ok. 25 x 35 cm), 13 szt. kolorowej bibułki (ok. 25 x 35 cm), 11 szt. tektury falistej (ok. 25 x 35 cm), 2 szt. papieru tęcza (ok. 25 x 35 cm), 2 szt. folii piankowej (ok. 20 x 29 cm), 100 szt. kolorowych kwadratów origami (ok. 10 x 10 cm), 130 szt. liter i cyfr z pianki, 10 drucików, dł. ok. 50 cm, wzory.			
68	Zestaw Małego Artysty	zestaw	10	W skład zestawu powinno wchodzić: 15 szt. kolorowego papieru (ok. 25 x 35 cm), 8 szt. kolorowego brystolu (ok. 25 x 35 cm), 2 szt. złotego i srebrnego brystolu (ok. 25 x 35 cm), 2 szt. złotego i srebrnego papieru (ok. 25 x 35 cm), 3 szt. brystolu w gwiazdki (ok. 25 x 35 cm), 10 szt. papieru transparentnego (ok. 25 x 35 cm), 11 szt. kolorowej tektury falistej (ok. 25 x 35 cm), 2 szt. złotej i srebrnej tektury falistej (ok. 25 x 35 cm), 2 szt. złotej tektury falistej w gwiazdki (ok. 25 x 35 cm), 50 szt. kolorowej folii metalizowanej (ok. 10 x 10 cm), 13 szt. wytłoczonych motywów ze złotej tektury falistej, 10 drucików, dł. ok. 50 cm, 20 oczek naklejanych, 50 szt. słomek, dł. ok. 22 cm, wzory.			
69	Gra w kolory. Zestaw tablic mnemotechnicznych	komplet	5	Tablice mnemotechniczne - do utrwalania i zapamiętywania obrazu graficznego liter i cyfr. W komplecie znajduje się 55 tablic dwustronnych. Format A4.			
70	Gra edukacyjna „Symetric” lub równoważna	szt.	5	Błat wykonany powinien być z białej płyty MDF ograniczonej drewnianymi listwami o wymiarze ok. 70 x 40 cm. Zestaw zawiera 20 przezroczystych kart - wzorów w formacie A4.			
71	Schattenmemory – płytki zadaniowe z obrazkami	szt.	1	130 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami.			
72	Schattenmemory – plansza zadaniowa	szt.	1	Duże, żółte, drewniane, pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys.9, dł. 40, gł.17 cm z 5 szufladami o dł. nie mniejszej niż 17 cm, tak, aby móc pomieścić 26 płytek.			
73	Liczydło 10 rzędowe o wymiarach ok. 50 x 41 cm	szt.	1	Solidne liczydło daje wgląd w strukturę liczb od 1 do 100. Korale w dwóch kolorach pozwalają uczniom na wzrokowe przeliczanie (piątkami i dziesiątkami), co znacznie ułatwia wykonywanie operacji dodawania i odejmowania.			
74	Liczydło uczniowskie 10 rzędowe o wymiarach ok. 24 x 20 cm	szt.	5	Solidne liczydło daje wgląd w strukturę liczb od 1 do 100. Korale w dwóch kolorach pozwalają uczniom na wzrokowe przeliczanie (piątkami i dziesiątkami), co znacznie ułatwia wykonywanie operacji dodawania i odejmowania.			
75	Liczydło demonstracyjne o długości ok. 81 cm.	szt.	1	Liczydło umożliwiające demonstrację i ćwiczenia z całą klasą. Liczydło z możliwością zamocowania do tablicy na haczykach, można też położyć płasko (np. na podłodze). Możliwość liczenia do 20, długość liczydła ok. 81 cm, średnica koralu ok. 2,3 cm.			
76	Liczydło demonstracyjne o długości ok. 145 cm.	szt.	1	Liczydło umożliwiające demonstrację i ćwiczenia z całą klasą. Liczydło z możliwością zamocowania do tablicy na haczykach, można też położyć płasko (np. na podłodze). Możliwość liczenia do 100, długość liczydła ok. 145 cm, średnica koralu ok. 2,3 cm.			
77	Klocki edukacyjne „CLICS - ABC & 123” lub równoważne	zestaw	2	Zestaw kolorowych, edukacyjnych klocków. Zawartość opakowania: 380 klocków CLICS, 5 osi, 2 książeczki zawierające łącznie 420 naklejek na klocki: litery oraz cyfry. Rozmiar opakowania: ok. 39,4 x 24,0 x 20,5 cm			
78	Bajki -Grajki – 10 bajek na CD w komplecie	zestaw	3	Zestawy bajek -grajek to bajki muzyczne - tytuły klasyki bajek dziecięcych : Zestaw I : 1. "O dwóch takich co ukradli księżyc" 2. "Plastusiowy pamiętnik" 3. "Calineczka" 4. "Legendy: O złotej kaczce." 5. "Legendy : O Bazyliuszku." 6. "Legendy: Wars i Sawa." 7. "Dzieci Pana Astronoma" 8. "Pan Twardowski na kogucie" 9. "Szelmostwa Lisa Witalisa" 10. "Tomcio Paluch" Zestaw II: "Pimpusia Sadelko" 2. "Muchy króla Apsika" 3. "Wielka niedźwiedzica" 4. "Konik Garbusek" 5. "Zabawa w podróż" 6. "Knypsy z czubkiem" 7. "Czarodziejski młyn" 8. "Guliwer" 9. "Pan Ropuch" 10. "Wielki Czarodziej Oz" Zestaw III: 1. "Poszukiwacz złota" 2. "Doktor Nieboli" 3. "Dziadek do orzechów" 4. "Wyprawa na szklaną górę" 5. "Miki Mol i zaczarowany kuferek czasu" 6. "Baśń o złotym ptaku" 7. Bajka o lwiej grzywie" 8. "Noc u Wedla" 9. "O królu Bocianie" Bocian Król 10. "Drzewko Aby-Baby"			
79	Pacynki do teatrzyku szkolnego	szt.	15	Pacynki na rękę wykonane z materiału o wysokości ok. 30 cm, przedstawiające następujące postacie: król, królowa, królewicz, królewna, smok, dziewczynka, chłopak, czarownica, czarodziej, czarny koń, misiu, słonik, tygrysek, babcia, Czerwony kapturek.			
80	Teatrzyk dla dzieci do przedstawień kukielkowych	szt.	1	Teatrzyk o wysokości ok. 1 m, umożliwiający organizację przedstawień kukielkowych, wyposażony w kurtynę lub zasłony.			
81	Kostiumy z nagraniami bajek na CD (4 kostiumy w zestawie)	komplet	2	Dwa różne zestawy – zestaw pozwalający na przedstawienie bajek bez potrzeby opowiadania jej, dzieci mogą poruszać się zgodnie ze scenariuszem zawartym w książeczce. 1 zestaw zawiera: 4 kostiumy zwierząt (rozm. przeznaczony dla 3 – 7 latka), płyta CD z pełnym nagraniem ścieżki dźwiękowej (muzyka i głos) do przedstawienia teatralnego, książeczka z dialogami dwóch bajek.			
82	Mapa Polski – makatka	szt.	2	Makatka przedstawiająca mapę Polski jest doskonałą pomocą przybliżającą uczniom pojęcia geografii: morze, jeziora, rzeki, góry itd. Nazwy miast i charakterystyczne elementy przyczepiane są na rzepy, co daje możliwość licznych ćwiczeń. Jedna etykieta jest pusta dzięki czemu można zaznaczyć na mapie własną miejscowość. Dodatkowe elementy jak Neptun, Syrenka czy smok stanowią wizualizację symboli miast i związanych z nimi legend. wym. ok.84 x 87 cm			
83	Mapa Polski – województwa	szt.	5	Mapa Polski wykonana ze sklejki. Składa się z 16 elementów z uchwytami. Nakładanka uczy i utrwała podział Polski na województwa. Pomoc przydatna na lekcjach geografii lub środowiska. wym. układanki: ok. 29 x 29 x 1 cm z drewnianymi uchwytami.			
84	Mapa Polski – układanka umieszczona w drewnianej podstawie	szt.	5	Mapa Polski w formie układanki umieszczona w drewnianej podstawie. Na mapie oprócz miast, rzek i jezior zostały zamieszczone również charakterystyczne atrybuty wybranych miast lub regionów. Powierzchnia Polski podzielona jest na 5 części, dodatkowymi elementami są powierzchnie państw sąsiednich i morze. Mapa wprowadza dzieci w pojęcia geografii, pozwala na wprowadzenie zagadnienia kierunków. wym. ok. 40 x 40 cm			
85	Stolik uczniowski nr 3	szt.	4	stół prostokątny, wymiar blatu powinien wynosić ok.130x50 cm. Błat powinien być o trwałym obrzeżu PCV.Stolik powinien posiadać atest.			
86	Stolik uczniowski nr 4	szt.	4	stół prostokątny, wymiar blatu powinien wynosić ok.130x50 cm.. Błat powinien być o trwałym obrzeżu PCV.Stolik powinien posiadać atest.			

87	Krzesło uczniowskie nr 3	szt.	8	krzeselko szkolne powinno być wykonane z rury stalowej, Φ 22, o wys. siedziska ok. 35 cm, malowane proszkowo, siedzisko i oparcie powinno być z lakierowanego sklejk liściastej. Stelaż kol. zielony lub niebieski			
88	Krzesło uczniowskie nr 4	szt.	8	krzeselko szkolne powinno być wykonane z rury stalowej, Φ 22, o wys. siedziska ok. 38 cm, malowane proszkowo, siedzisko i oparcie powinno być z lakierowanego sklejk liściastej. Stelaż kol. zielony lub niebieski			
89	Radiomagnetofon	szt.	2	radiomagnetofon CD z pilotem, tunerem cyfrowym, możliwością odtwarzania plików MD 3 i zapewniającym doskonałą jakość dźwięku systemem głośników. Wymiary ok. 420x155x260mm, elektroniczny wyświetlacz, wbudowany napęd płyt, odtwarzacz CD, ilość płyt-1, pilot, magnetofon kasetowy pojedynczy, wyjście słuchawkowe, zasilanie sieciowe, wbudowany zasilacz.			